DUNGEONS & DRAGONS® OPIS ŚWIATA

FORGOTTEN REALMS®

ZAPOMNIANE KRAINY

Antares
Digitally signed by Antares
DN: CN = Antares, C = PL
Reason: To ja zeskanowałem i przerobiłem na PDF - Antares
Date: 2005.02.12 01:37:06 +01'00'

GREENWOOD, REYNOLDS,
WILLIAMS, HEINSOO

DUNGEONS & DRAGONS® OPIS ŚWIATA

FORGOTTEN REALMS®

OPRACOWANIE PODRĘCZNIKA: **Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Williams, Rob Heinsoo**

DODATKOWY MATERIAŁ: **James Wyatt**

ROZWINIĘCIE: **Richard Baker**

REDAKTORZY: **Michele Carter, Julia Martin, John D. Rateliff**

WSPÓŁPRACA REDAKCYJNA: **Steven E. Schend**

REDAKTOR WYKONAWCZY: **Kim Mohan**

DYREKTOR KREATYWNY FORGOTTEN REALMS: **Richard Baker**

DYREKTOR BIR GIER FABULARNYCH: **Bill Slavicsek**

KIEROWNIK MARKI: **Jim Butler**

KIEROWNIK KATEGORII: **Keith Francis Strohm**

DYREKTOR STRONY WIZUALNEJ: **Jon Schindehette**

DYREKTOR GRAFICZNY: **Robert Raper**

TYPOGRAFIA: **Angelika Lokotz, Sonya Percival**

PROJEKT LOGO FORGOTTEN REALMS: **Robert Campbell, Sherry Floyd**

PROJEKT OKŁADKI: **Sherry Floyd, Robert Campbell, Robert Raper**

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE: **Todd Lockwood, Sam Wood, Matt Wilson, Carlo Arellano, Stephanie Pui-Mun Law**

KARTOGRAFIA: **Rob Lazzaretti, Todd Gamble, Dennis Kauth**

PROJEKT WNĘTRZA I LAYOUT: **Robert Campbell, Robert Raper**

DODATKOWE OPRACOWANIE GRAFICZNE: **Sherry Floyd, Dee Barnett, Cynthia Fliege**

SPECJALISTA TECHNIKI CYFROWEJ: **Joe Fernandez**

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: **Anthony Valterra**

KIEROWNIK PROJEKTU: **Justin Ziran**

KIEROWNIK PRODUKCJI: **Chas DeLong**

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

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

Specjalne podziękowania: Ed Greenwood, Jeff Grubb, George Krashos, Eric L. Boyd, Bryon Wischstadt, Todd Lockwood, John Gallagher, Larry Weiner

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

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

620-T11836-002-EN

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

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Piotr Kucharski, Tomek Kreczmar
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Aleksandra Gietka-Ostrowska
Skład: Magdalena i Maciej Byczyńscy

ISBN: 83-88916-97-1

Loga i nazwy Dragon, DUNGEON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MISTRZ PODZIEMI, FORGOTTEN REALMS i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Logo d20 System jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyraźne do nich podobieństwa są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim międzynarodowym prawem autorskim. Jakiekolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakiekolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. © 2001, 2004 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

spis treści

Wstęp 4
Kraina Faerun 5
Ludy 5
Świat magii 6
Świat Zapomnianych Krain 6

Rozdział 1: Postacie 8
Tworzenie bohatera Zapomnianych Krain 8
Rasy postaci 8
Klasy postaci 8
Region postaci 8
Umiejętności specyficzne dla regionu 9
Nowe atuty 9
Rasy Faerunu 9
Klasy 21
Bohater a region 27
Atuty 32
Opis postaci 38
Religia 38
Istotne statystyki 39
Klasy prestiżowe 39
Adept cienia 39
Agent kościoła 40
Arcymag 41
Boski sługa 43
Czerwony Czarnoksiężnik 44
Hathran 45
Hierofanta 46
Mistyczny wyznawca 47
Runotwórca 48
Rycerz Purpurowego Smoka 49
Rycerz wiary 50
Złodziej gildii 51
Zwiadowca Harfiarzy 52

Rozdział 2: Magia 54
Splot 54
Dzika magia 54
Martwa magia 56
Magiczny ogień 56
Wiedza tajemna 57
Cienisty Splot 57
Wysoka magia elfów 58
Magia runiczna 58
Magia kręgów 59
Portale 59
Cechy portali 59
Niezwykłe portale 60
Tworzenie portalu 61
Czary Faerunu 61
Domeny kapłańskie 62
Opisy czarów 66

Rozdział 3: Życie w Faerunie 76
Czas i pory roku 76
Dzień i noc 76
Godziny dnia 76
Kalendarz Harptosa 76
Liczenie lat 78
Wiedza o ziemi 78
Klimat 78
Flora i fauna 79
Dom i ognisko domowe 80
Rząd 80
Miasto i wieś 81
Klasa i pozycja 82
Rodzina 83
Nauczanie 83
Poszukiwacze przygód 83
Język 84
System monetarny i handlowy 86
Praca 86
Rolnictwo i przemysł 87
Podróżowanie 90
Handel 90
System monetarny 91
Magia w społeczeństwie 92
Sztuka 92
Religia 93
Przedmioty magiczne 94
Rzemiosło i inżynieria 94
Umocnienia 94
Okręty 95
Ekwipunek 95

Rozdział 4: Geografia 98
Wędrówka po Faerunie 98
Ziemie Centralne 98
Anauroch 99
Chłodne Ziemie 103
Damara 103
Narfell 104
Vaasa 106
Cormyr 107
Doliny 112
Charakter Dolin 112
Pakt Dolin 114
Rada Dolin 115
Morze Kłopotów 115
Bitewna Dolina 115
Cienista Dolina 118
Cormanthor 121
Dolina Archen 124
Dolina Blizny 126
Dolina Radła 128
Dolina Sztyletu 129
Dolina Tassel 130
Głęboka Dolina 131
Mglista Dolina 133
Pierzasta Dolina 135
Wysoka Dolina 136
Jezioro Pary 137
Lśniące Południe 140
Halruaa 140
Luiren 141
Shaar 143
Wielka Rozpadlina 144
Morze Księżycowe 147
Odległy Wschód 153
Aglarond 153
Impiltur 155
Rashemen 157
Thay 159
Thesk 162
Wielka Dolina 163
Podmrok 164
Północ 168
Dzikie Pogranicze 169
Północ Wybrzeża Mieczy 172
Srebrne Marchie 174
Waterdeep 179
Wysoki Las 183
Półwysep Chultski 186
Chult 186
Tashalar 187
Przesmyk Vilhon 189
Chondath 191
Sespech 192
Turmish 195
Sembia 196
Smocze Wybrzeże 198
Stare Imperia 202
Chessenta 202
Mulhorand 204
Unther 206
Vast 208
Wyspiarskie Królestwa 209
Evermeet 210
Wyspy Moonshae 212
Wyspy Nelanther 214
Zachodnie Ziemie Centralne 214
Ziemie Hordy 222
Ziemie Intryg 223
Amn 223
Calimshan 225
Tethyr 227
Poza Faerunem 229
Kara-Tur 229
Maztika 229
Zakhara 229
Morze Nocy 229
Selune 230
Heroldowie Świtu 231
Pięciu Wędrowców 231

Rozdział 5: Bóstwa 232
Wiara 232
Bóstwa opiekuńcze 232
Grzechy i pokuta 232
Zmiana bóstwa 233
Azuth 236
Bane 237
Chauntea 238
Cyric 239
Eilistraee 240
Gond 241
Helm 242
Ilmater 242
Kelemvor 243
Kossuth 244
Lathander 244
Loth 245
Malar 245
Maska 246
Mielikki 246
Mystra 246
Oghma 247
Selune 248
Shar 249
Shaundakul 250
Silvanus 250

Sune 251
Talos 251
Tempus 252
Torm 252
Tymora 253
Tyr 253
Umberlee 254
Uthgar 254
Waukeen 255
Kosmologia Torilu 256
Plany Zewnętrzne 256
Ao 258
Życie po życiu 258
Stworzenia z innych planów 259

Rozdział 6: Historia 260
Stworzenie świata 260
Pierwszy Rozkwit 261
Nowo przybyli 261
Wojny o koronę 261
Netheril 261
Netheryjskie zwoje 261
Najazd faerimmów 262
Upadłe Imperia 262
Stare Imperia 263
Wojny orkowej bramy 263
Długi upadek 263
Calimshan 263
Powstanie Chondath 263
Czasy jedności i rozpadu 264
Czas kłopotów 264
Tuigańska horda 265
Ostatnie lata 265
Skrócona chronologia 266

Rozdział 7: Organizacje 272
Czerwoni Czarnoksiężnicy 272
Gildia Xanathara 274
Harfiarze 275
Kult Smoka 277
Lud Czarnej Krwi 277
Malaugrimowie 278
Ogniste Noże 279
Pomroki 279
Siedem Sióstr 279
Sojusz Lordów 280
Szmaragdowa Enklawa 281
Zhentarimowie 281

Przygoda: Kolor ambicji 284

Rozdział 8: Prowadzenie Krain 288
Postacie 288
Dodatkowe rasy BG 288
Poziomy potworów 289
Tworzenie postaci na poziomie powyżej 1. 290
Bóstwa opiekuńcze 290
Zasady opcjonalne 290
Prowadzenie gry 291
Kontrolowanie upływu czasu 291
Teren i ruch 291
Inne źródła 292
Znane lochy Faerunu 293
Kampanie 297
Światotworzenie 298
Nagrody 299
Nagradzanie doświadczeniem 299
Klejnoty Faerunu 300
Zwoje 301

Przygoda: Zielone kości 302

Rozdział 9: Potwory 308
Beholder, tyran śmierci 308
Drakolicz 309
Gargulec, kir-lanan 311
Pomrok 311
Roth 313
Zwierzęta 314

Indeks 316
Podziękowania dla testujących grę 320

Mapy
Regiony postaci 31
Kalendarz Harptosa 77
Bogactwa naturalne i handel 88
Granice polityczne 100
Doliny 113
Bród na Ashabie 134
Tharchy Thay 159
Północ 177
Evermeet 210
Nimbral 212
Toril 230
Kosmologia Krain 257

Boczne ramki:
Konwersja postaci z podstawowego D&D na postacie ZAPOMNIANYCH KRAIN 9
Lud Faerunu 10
Faeruńskie imiona 12
Odwrót i czasy późniejsze 14
Orkowie i ich pobratymcy 16
Potężne rasy 20
Faeruńskie instrumenty 22
Runy magów 22
Runy magów a klątwa Mystry 23
Kręgi druidyczne 24
Zakony mnichów 25
Niezwykłe zakony paladyńskie 26
Mystra i Splot 55
Historia magicznego ognia 56
Mistrz magii 57
Klimat Waterdeep 79
Tytuły i formy zwracania się 82
Troski potężnych 84
Mistrzowie i czeladnicy 92
Lodowiec Białego Robaka 103
Purpurowy smok 111
Utracone doliny 114
Legenda do Dolin 114
Pomiędzy Tarczowymi Wiecami 115
Aencar, król w opończy 116
Kto stworzył Wielką Rozpadlinę? 145
Zhencka terminologia 150
Podróż w Podmroku 165
Zagłada Araundora 168
Uthgardzcy barbarzyńcy 169
Nowi osadnicy 175
Miejsce bogów 184
Chultska broń 186
Legenda dżungli: Uluu Thalongh 188
Gaulauntyr Sławetny Język 194
Mroczna strona Sembii 196
Smoki Smoczego Wybrzeża 199
Tchazzar 203
Morza Faerunu 210
Eldenser, robak kryjący się w ostrzach 216
Statki widma 227
Wybrańcy Mystry 247
Jak Sztuka odnalazła Maulaugadorna 248
Alorgoth Niosący Zagładę 250
Upływ lat 260
Utracone imperia 266
Wartość znaczka 275
Postacie powyżej 20. poziomu 289
Nawiedzane Sale Eveningstar 295

Tabele:
Tabela 1-1: Konwersja bóstw 9
Tabela 1-2: Wymagane doświadczenie a EPP 20
Tabela 1-3: Ulubione bóstwa regionów 23
Tabela 1-4: Regiony postaci 28
Tabela 1-5: Atuty 33
Tabela 1-6: Potężniejszy chowaniec 36
Tabela 1-7: Adept cienia 40
Tabela 1-8: Agent kościoła 41
Tabela 1-9: Arcymag 42
Tabela 1-10: Boski sługa 43
Tabela 1-11: Czerwony Czarnoksiężnik 44
Tabela 1-12: Hathran 45
Tabela 1-13: Hierofanta 46
Tabela 1-14: Mistyczny wyznawca 47
Tabela 1-15: Runotwórca 49
Tabela 1-16: Rycerz Purpurowego Smoka 50
Tabela 1-17: Rycerz wiary 51
Tabela 1-18: Złodziej gildii 52
Tabela 1-19: Zwiadowca Harfiarzy 53
Tabela 2-1: Efekty dzikiej magii 55
Tabela 2-2: Portale niesprawne 61
Tabela 3-1: Kalendarz Harptosa 77
Tabela 3-2: Języki żywe 85
Tabela 3-3: Przedmioty zwykłe 96
Tabela 3-4: Przedmioty specjalne 97
Tabela 3-5: Broń 97
Tabela 5-1: Panteon faeruński 234
Tabela 5-2: Panteon mulhorandzki 236
Tabela 5-3: Panteon drowów 236
Tabela 5-4: Panteon krasnoludów 238
Tabela 5-5: Panteon elfów 238
Tabela 5-6: Panteon gnomów 240
Tabela 5-7: Panteon niziołków 240
Tabela 5-8: Panteon orków 240
Tabela 8-1: Nietypowi poszukiwacze przygód 288
Tabela 8-2: Teren a tempo wędrówki po Faerunie 292
Tabela 8-3: Klejnoty 300
Tabela 8-4: Zapisane na zwoju czary wtajemniczeń 301
Tabela 8-5: Zapisane na zwoju czary objawień 301

Grimuar ten jest twym przewodnikiem po krainie Faerunem zwanej. Czytaj bacznie, a odkryjesz więcej z chwały, bocznych ścieżek li niebezpieczeństw, niż mógłbyś napotkać w rok znojnych wypraw. Więcej poszukiwaczy przygód winno być tak dobrze obeznanych z tajemnicami świata, gdy wędrują w dzikie i dziwne krainy. Gdyby tak się rzecz miała, większa ich liczba żyłaby na tyle długo, aby przekazać swe opowieści.

Jam jest Elminster z Cienistej Doliny, przez niektórych zwany Starym Mędrcem, przez innych określany gorszymi mianami. Od ponad tysiąca lat przemierzam te ziemie w znoszonych butach. Jednakowoż daleko mi jeszcze do bycia najstarszą, najmędrszą czy najpotężniejszą istotą chodzącą po ziemi Faerunu — to prawda niepodważalna. Jeśli jednak zapoznasz się z długą historią mych czynów, wiedzieć będziesz dobrze, do czego dążę i kim jestem. A znać samego siebie to rzadka i cenna rzecz. Wiesz li dobrze, do czego sam zmierzasz?

Zastanów się nad tym chwilę, ja zaś popuszczę nieco języka i zanurzę cię we wspaniałe widoki tych krain, niczym zielona fala zalewająca skały u stóp miejsca, w którym Góra Waterdeep wznosi się z zimnego i potężnego Morza Mieczy. Pozwól mi mówić o cudach, o których bardowie śpiewają pod gwieździstym nocnym niebem nad tymi odległymi ziemiami. Pozwól mi opowiedzieć o miękkim niebieskim świetle księżyca oraz gwiezdnych czarach we włosach elfich kobiet, o ich srebrnych nagich ramionach, gdy tańczą pod drzewami Wysokiego Lasu — są niczym duchy ich pięknych, dawnych pobratymców, wciąż tańczące pod księżycem w zrujnowanym, nawiedzanym przez czarty Myth Drannor.

Pozwól mi rzec o kipiącym życiem, gwarnym Waterdeep, pięknych wieżach Silverymoon czy o setce innych dumnych miast, o ich latarniach i toczących się po ich ulicach wózkach, o zacienionych alejkach i brudnych kanałach, o spiskach, pragnieniach i bogactwach. Pozwól mi szeptać o krainach rozciągających się w dole, o Podmroku, świecie bezsłonecznych jaskiń, gdzie żyją okrutne elfy o mahoniowej skórze, łupieżcy umysłów o purpurowych oczach, tudzież znacznie gorsze istoty zmagające się ze sobą w głębinach pod twymi stopami — tam, w najgorętszych podziemnych otchłaniach, w których skała płynie niczym woda, rodzą się klejnoty.

Zważ na me opowieści o starej magii wciąż żywej w zapomnianych grobowcach, obeliskach bądź portalach, za pomocą których jednym krokiem pół Faerunu przemierzyć można. Strzeż się zimnych pazurów, wyłaniających się z cieni oraz dumnie i szyderczo uśmiechających się dworzan w lśniących ubiorach, których przesłodzone języki i przebiegłe intrygi są chłodniejsze i niebezpieczniejsze od stalowych szponów. Usłysz opowieści o dzikich ostępach, gdzie smoki walczą ze sobą na niebie, oraz o ruinach, które jedynie poszukiwacze przygód — tacy jak ty — widzieli, a które nawiedzają przerażające beholdery, zmiennokształtne poczwary czy stwory ze śluzu, składające się z oczu i macek, czające się... i głodne.

Słuchaj uważnie! Jeśli przez wszystkie dni swoje na me przestrogi baczenia nie dasz, pamiętaj choć o tym: Faerun potrzebuje bohaterów.

Dla niektórych jestem jednym z owych bohaterów, choćem stary i zmęczony. Za mną wznosi się stos krwawych, gorzkich pomyłek — dość wysoki, by zagrzebać pod nim całe imperia. Miecz twój błyskać musi obok moich gasnących czarów, bowiem Faerun stawia czoło nowo powstającym groźbom, z którymi sam zmierzyć się nie mogę. Ojczyzna nasza staje teraz w obliczu niebezpieczeństwa większego niż kiedykolwiek wcześniej. Stare zło, niestrzeżone, odżywa, majacząc niczym burzowe chmury nad zacienionymi wzgórzami. Spory i przemiany rozrywają narody oraz miasta. Czy znajdzie się istota, która odkryje, kto wyniesie się ponad wszystko? Nie wiedzą tego nawet mnisi z dalekiej Świecowej Wieży, czujnie strzegący słów proroka Alaundo, który nie myli się nigdy.

Możesz to być ty, jeśli miecz i czary twoje są gotowe, a serce śmiałe. Faerun potrzebuje cię, inaczej ulegniemy zbliżającym się do nas niebezpieczeństwom.

Poszukiwaczu przygód, jam jest Elminster i powiadam ci, że owe zapomniane krainy są po to, byś je odkrył, przekuł na nowo i bronił, powołał ponownie do życia, zdobywając własną koronę. Idź i podnieś broń swą przeciwko coraz straszliwszym groźbom!

– Elminster z Cienistej Doliny
Mirtul, Rok Dzikiej Magii

Witaj w świecie Faerunu, miejscu pełnym wielkich bohaterów i wielkiego zła, krainie magii, tajemnic i niebezpieczeństw.

Śmiali rycerze wkraczają do grobowców zmarłych królów, szukając chwały i skarbów. Bezczelni łotrzykowie przemierzają ciemne alejki pradawnych miast, planując następny skok. Wierni kapłani, dzierżąc buzdygany i czary, występują przeciwko przerażającym mocom, zagrażającym krainie. Przebiegli czarodzieje plądrują ruiny upadłych imperiów, bez strachu zanurzając się w sekrety zbyt mroczne, by mogło je oglądać światło dnia. Smoki, giganci, złoczyńcy o czarnych sercach, demony, dzikie hordy i niewyobrażalne paskudztwa czają się w straszliwych lochach, niezliczonych jaskiniach, zniszczonych miastach oraz rozległych dzikich ostępach tego świata, pragnąc krwi bohaterów.

Tak wygląda kraina Faerun, kontynent niesamowitego piękna i pradawnego zła. Kraina, którą będziesz kształtował, strzegł, bronił, podbijał lub rządził. Jest to kraina, po której kroczą szlachetni bohaterowie i niezwykli złoczyńcy. Wielki i straszliwy zrazem świat, którego od teraz ty oraz twoi towarzysze jesteście częścią.

Witaj w świecie Zapomnianych Krain®.

Kraina Faerun

Rozległa, dzika kraina lśniących królestw i pierwotnej dziczy rozciąga się od surowych, smaganych wichrem stepów Nieskończonych Pustkowi do omywanych sztormami klifów Wybrzeża Mieczy. Faerun jest tylko jednym z kontynentów świata zwanego Toril. W jego odległych krańcach leżą inne krainy, lecz Faerun to centrum, skrzyżowanie oraz oś, wokół której wszystko inne się kręci. Dziesiątki narodów, setki miast-państw oraz niezliczone plemiona, wioski i osady mają tu swe miejsce.

Kontynent Faerunu mierzy ponad pięć tysięcy sześćset kilometrów ze wschodu na zachód oraz cztery tysiące z północy na południe. Na jego obszarze znajdują się prażone słońcem pustynie, rozległe lasy, posępne góry i połyskujące śródlądowe morza. Po tych krainach podróżują minstrele i handlarze, kupcy z karawanami i strażnicy, żołnierze, żeglarze i poszukiwacze przygód o stalowych sercach, niosąc opowieści o dziwnych, wspaniałych, odległych miejscach. Dobre mapy i wyznaczone szlaki mogą nawet niedoświadczonego młodzika marzącego o chwale doprowadzić do niemal każdego zakątka Faerunu. Każdego roku na poszukiwanie bogactw i sławy wyrusza tysiące beztroskich osób, pragnących zostać bohaterami, a pochodzących z zapadłych wiosek i ospałych osad wokół Waterdeep czy innych wielkich miast.

Na ważniejszych traktach panuje zwykle duży ruch, nie oznacza to jednak, iż są bezpieczne. Paskudna magia, śmiercionośne potwory oraz okrutni miejscowi władcy – oto niebezpieczeństwa, jakie możesz spotkać na drodze w głąb Faerunu. Z dala od głównych szlaków i dużych miast okolica jest dalece dziksza, niż zdaje się mieszczanom. Nawet gospodarstwa i posiadłości w obrębie dnia marszu od Waterdeep mogą paść ofiarą potworów, a rozgniewany smok może spaść w dowolnym miejscu Faerunu.

Ludy

Faerun to dom setek inteligentnych stworzeń. W królestwach ludzi żyje wielu przedstawicieli tej rasy, a w sekretnych twierdzach czają się straszliwe stworzenia, których cały gatunek liczy dwadzieścia lub mniej osobników. Podobnie jak ludzie, rasy te mogą być równie groteskowe, co piękne, mordercze lub dobroduszne.

Wielka opowieść Faerunu w wielu przypadkach dotyczy wzrostu znaczenia rodzaju ludzkiego oraz upadku pradawnych imperiów wcześniejszych mieszkańców tej krainy. Przez tysiące lat ludzie powoli kładli kres pradawnym zwyczajom. Elfie miasta leżą w ruinach, porzucone w obliczu najazdów człowieka. Wzgórza i doliny, niegdyś siedziby i tereny łowieckie goblinów oraz gigantów, teraz upstrzone są ludzkimi polami i pastwiskami.

Ludzka duma i głupota nie raz sprowadziły na Faerun przerażające nieszczęścia. Nieustannie rozrastające się królestwa ludzi wdzierają się na terytoria innych ras – tych wrogich i tych przyjaznych. Podstawowe pytania są oczywiste: czy stare rasy przetrwają dominację ludzi? A może ludzie po raz kolejny pokonają zdawałoby się nieprzekraczalne granice i na wszystkich sprowadzą epokę niewyobrażalnej grozy?

Ludy cywilizowane

Około 99% wszystkich mieszkańców Torilu wywodzi się z zaledwie dziesięciu ras. Ludzie są reprezentowani najliczniej. To rasa budowniczych królestw, kupców, czarodziejów i kapłanów, których zatłoczone miasta leżą rozrzucone po gładkim obliczu kontynentu. W porównaniu z innymi rasami są to istoty młode i pełne wigoru, tak więc w ich rękach spoczywa Faerun – na dobre czy na złe.

W czasach gdy ludzie walczyli o życie, tworząc odizolowane i niezorganizowane bandy, dwie starsze rasy – krasnoludy i elfy – kreowały wspaniałe budowle w górach i lasach. Dni jednych i drugich już minęły, lecz Faerun wciąż pełen jest cudów z kamienia, drewna oraz magii, które stworzyli u szczytu swej potęgi. Ponure krasnoludzkie cytadele wypełnione stukotem warsztatów oraz zapierające dech elfie miasta wciąż trwają, nawet gdy z roku na rok rośnie dominacja ludzi.

Niziołki i gnomy nie osiągnęły tak wiele, jak krasnoludy czy elfy, ale lepiej dostosowały się do wzrostu znaczenia ludzkości. Pierwsi dobrze prosperowali, wykorzystując kulturowe konflikty pomiędzy ludźmi a starszymi rasami. Tylko gdzieniegdzie niziołkom udało się zachować ziemie na wyłączną własność, ale mimo to ich osady można znaleźć w większości ludzkich krain. Gnomy preferują bardziej odosobnione miejsca zamieszkania i nie wznoszą potężnych miast, lecz – podobnie jak u niziołków – ich domy i osady rozrzucone są po ludzkich terenach.

Faerun zamieszkują także inne cywilizowane rasy, choć znacznie mniej liczne. Centaury oraz istoty baśniowe przemierzają lasy północy – mają dobre serca, lecz coraz bardziej obawiają się inwazji ludzi. Morski lud włada rozległymi podwodnymi krainami w ciepłych morzach południa. Dumni wemikowie kroczą po ogromnych równinach Shaar. Liczebność tych ras nie ma jednak znaczenia w porównaniu nawet z małymi ludzkimi krainami.

Ludy dzikie i potwory

Przeciwko młodym ludzkim królestwom oraz pozostałościom po pradawnych państwach starszych rasach staje wielka liczba wrogów. Na ich czoło wybijają się dzikie ludy – gobliny, orkowie, ogry oraz ich pobratymcy. W mrocznych górskich fortecach oraz jaskiniach płodzą zaciekłych wojowników i regularnie urządzają wypady, by łupić i mordować w wioskach czy miasteczkach, które miały nieszczęście znaleźć się na ich drodze.

Faerun jest domem stworzeń dalece bardziej złowrogich, okrutnych i wyrachowanych niż wodzowie orków czy wściekłe ogry. Głębie Podmroku kryją złośliwe i potężne istoty – drowów, beholdery czy łupieżców umysłów. Te straszliwe stworzenia marzą o zniewoleniu mieszkańców powierzchni i żerowaniu na ludzkim bydle, gdy będą już władać całym Torilem.

Ani niezliczone hordy goblinoidów, ani mroczne moce czające się pod powierzchnią świata nie są jednak największym niebezpieczeństwem dla ludzkich miast oraz krain. Zaszczyt ten przypada w udziale najstraszliwszym i wzbudzającym największy zachwyt stworzeniom Faerunu – smokom. Nikt nie wie, jak wiele smoków szybuje między lodowatymi wierchami Grzbietu Świata lub prześlizguje się przez Las Wielkich Smoków, lecz nawet jeden osobnik może sprowadzić zagładę na miasto. Od czasu do czasu wielkie liczby smoków wspólnie podrywają się w górę i lecą nad powierzchnią Faerunu w przerażającym szale, paląc i pożerając wszystko, na czym spocznie ich wzrok.

Bohaterowie... i złoczyńcy

Faerun jest krainą bohaterów stojących po jasnej i mrocznej stronie – sam musisz wybrać, po której z nich opowiesz się w nadchodzących zmaganiach. Niezależnie od rasy czy pozycji, najważniejszymi istotami przemierzającymi Faerun są jego bohaterowie oraz ich przeciwnicy. Drużyny poszukiwaczy przygód czy skarbów, zabójców potworów lub wolnych najmitów walczą na dworach królów, w kryjówkach złodziei i cytadelach mrocznych mocy, starając się urato-

wać to, co jest dla nich drogie, oraz pokonać przeciwników, którzy mogliby ich zniszczyć.

Najniebezpieczniejszym stworzeniem Faerunu jest, jak można się spodziewać, osoba na tyle okrutna, że zrobi wszystko, co konieczne, by osiągnąć swój cel. Nawet niezbyt rozgarnięty ogr może odgadnąć, czego chce pojawiający się na horyzoncie smok, lecz przewidzenie działań oraz planów intryganckiego czarodzieja czy pozbawionego skrupułów kupca jest dalece trudniejsze.

świat magii

Toril jest przesiąknięty magią. Przenika ona cały świat. Upadłe imperia sprzed tysięcy lat pozostawiły rozrzucone po okolicy *portale* oraz zniszczone wieże, wciąż wypełnione potężnymi zaklęciami. Wynioślі czarodzieje, których zaklęcia są w stanie zniszczyć całe armie, spiskują przeciwko sobie nawzajem i prowadzą badania wiodące ich ku jeszcze potężniejszym – i niebezpieczniejszym – obszarom wiedzy tajemnej. Bóstwa kierują objawioną energię poprzez swych śmiertelnych przedstawicieli, którzy wprowadzają w życie plany tych potęg. Poszukiwacze przygód wszelkiego rodzaju – dobrzy czy źli – bez problemów korzystają z potężnej magii.

Większość Faerunczyków nie uczy się rzucać czarów, lecz magia dotyka ich życia w sposób, z którego nie zawsze zdają sobie sprawę. Wyszkoleni czarodzieje i zaklinacze służą monarchom, posługując się czarami, by bronić królestw przed atakami oraz by śledzić posunięcia wrogów. Kapłani wstawiają się u swych bóstw, by ich błogosławieństwo miało rzeczywiste i namacalne korzyści dla całych społeczności. Potworne wynaturzenia składające się z wypaczonej magii i energii są często najbardziej zabójczymi stworzeniami, jakie żerują na zwykłych mieszkańcach Faerunu, zaś uzbrojeni w zaklętą stal poszukiwacze przygód stanowią pierwszą linię obrony przeciwko takim niebezpieczeństwom.

pradawne cuda

Historię Faerunu tworzą cykle rozwojów i upadków – często wręcz katastrofalnych – imperiów zbudowanych na magii. Imaskari wykuli magiczne *portale*, by połączyć mostem szczeliny pomiędzy światami, ale w efekcie zniszczyli ich bogowie-królowie niewolniczych ras, jakie przywiedli do Faerunu. Ich utracona kraina leży teraz pod pustynią pyłów – Raurin. Potężne imperium Netheril dominowało w centrum kontynentu, jego niebiosa uświetniały latające miasta, a jego czarodzieje władali niewyobrażalną potęgą. Sięgnęli zbyt daleko i zostali zniszczeni w magicznym kataklizmie o proporcjach wstrząsających światem, na zawsze zmieniającej działanie samej magii. Po krainach takich jak Narfell i Raumathar, Athalantar i Cormanthyr, Illefarn i Hlondath, pozostały ruiny rozrzucone po całym świecie.

Magia – stara i silna – wciąż drzemie w pozostałościach tych pradawnych krain. Każdego roku w starych ruinach odkrywane jest jakieś nowe cudo: nigdy wcześniej nie widziany czar czy cudowny przedmiot o wielkiej mocy i niezwykłym przeznaczeniu. Częściej jednak ujawnione zostają dawno zapomniane plugastwa i niebezpieczeństwa lub magiczne wynaturzenia, które nigdy nie powinny ujrzeć światła dnia – wyłaniają się i na nowo nękają świat, wydobyte spod ziemi przez osoby na tyle bezmyślne lub pozbawione skrupułów, by je odnaleźć.

magowie, księża i minstrele

Rozsypujące się wieże i zagrzebane krypty starszych królestw kryją nieporównywalne z niczym moc i niebezpieczeństwo, lecz świat kształtują żyjące w tych dniach osoby władające magią. Każda kraina Faerunu jest domem samotnych wież szukających odosobnienia czarodziejów oraz podobnych do fortec świątyń zakonów kapłańskich.

Praktykanci Sztuki – magii wtajemniczeń – mają w swym gronie najpotężniejszych śmiertelników, jacy kiedykolwiek przemierzali Toril. Tajemniczy specjaliści w szkole zaklinania, dumni wieszcze i zdeprawowani nekromanci krążą po Faerunie, pochłonięci własnymi sprawami. Niektórzy poszukują większej wiedzy i mocy, inni trudzą się w służbie mrocznych panów, jeszcze inni zaś starają się naprawiać nieprawidłowości, gdziekolwiek się na nie natkną. Każdy, kto ma rozum bodaj sztachety z płotu, zachowa ostrożność w obecności zaklinaczy czy czarodziejów, któż bowiem zdoła odgadnąć ich cele oraz plany?

Magią objawień – zwaną również Mocą – władają przede wszystkim kapłani licznych bogiń oraz bogów Faerunu. Poświęcają się oni służbie swym opiekunom, a są wśród nich maszerujący w szeregach armii świątobliwi wyznawcy Tempusa czy uczeni duchowni, bacznie strzegący tego, co ukryto w Stolicy Wiedzy Oghmy w Berdusk. Bóstwa Faerunu obserwują każdy zakątek świata oraz każdy aspekt życia i jedynie głupiec zignorowałby ich śmiertelnych przedstawicieli.

Czarodzieje i kapłani nie są jedynymi istotami władającymi magią. Druidzi oraz tropiciele służą bóstwom natury i strzegą przepastnych lasów. Bardowie przemierzają krainy, roznosząc wieści oraz plotki poprzez magiczne pieśni. Faerun jest krainą rzucających czary, a ich praca i czyny obalają trony oraz wstrząsają imperiami.

świat zapomnianych krain

Księga ta dokładnie opisuje rozległy i cudowny świat. Większość czytelników dostrzeże jego cuda oraz przetrwa niebezpieczeństwa w grze Dungeons & Dragons®. Informacje zawarte w tym dziele dostarczają tobie, Mistrzowi Podziemi, szkicu – zarysu kompletnego, żyjącego świata fantasy, w którym umieścisz swoją rozgrywkę D&D®. Jest to sceneria dla twych przygód, tło dla twoich bohaterów i intryg, zestaw sugestii na temat tego, jak tworzyć własny świat.

czego potrzeba do gry

Najlepiej wykorzystasz materiał z tej księgi, jeśli będziesz miał także *Podręcznik Gracza* do gry Dungeons & Dragons, *Przewodnik Mistrza Podziemi* oraz *Księgę Potworów*. Mogą ci się również przydać *Potwory Faerunu*, gdyż zawarto tam opisy wielu wspomnianych w tej księdze stworzeń.

Jeśli nigdy wcześniej nie grałeś w D&D, być może księga ta nie jest jeszcze przeznaczona dla ciebie. Jeżeli dotychczas nie zetknąłeś się z grą fabularna, przed *Opisem świata Zapomnianych Krain* sięgnij po *Grę Przygodową D&D*. Jeśli wiesz już co nieco o grach fabularnych, zacznij od *Podręcznika Gracza* i baw się jakiś czas, by poznać mechanikę gry.

gdzie zacząć?

Gracze rozpoczynający zabawę w Zapomnianych Krainach powinni zacząć od stworzenia postaci. Porozmawiaj ze swoim MP o opcjach, na jakie pozwoli w grze. Teraz możesz sięgnąć do Rozdziału 1: Postacie. Rozdział 2: Magia również się przydaje, jeśli tworzysz postać używającą magii, zaś Rozdział 5: Bóstwa okaże się istotny, jeżeli zamierzasz grać kapłanem, druidem, paladynem bądź tropicielem.

Jeśli jesteś Mistrzem Podziemi rozpoczynającym grę w Zapomnianych Krainach, powinieneś przeczytać większość tej księgi, choć nie musisz tego robić od razu. Jest ona wypełniona pomysłami na intrygi oraz złoczyńcami, zasadami opcjonalnymi nadającymi grze unikatowy charakter Faerunu oraz narzędziami pomagającymi ci namalować przed graczami spójny świat Zapomnianych Krain. MP powinien zacząć od Rozdziału 8: Prowadzenie Krain.

Elminster

Mężczyzna człowiek (wybraniec Mystry) Wjk1/Łtr2/Kpn3/Czar20/Acm5/Ep4: SW 39; średni humanoid (człowiek); KW 1k10+7 plus 2k6+14 plus 3k8+21 plus 14k4+98; pw 219; Init +10; Szyb 9 m; KP 29 (dotyk 17, nieprzygotowany 25); Atak +17/+12/+7 wręcz (1k8+6/19-20, *długi miecz grzmotu* +5) lub +15/+10/+5 dotykowy na dystans (czarem); SA ukradkowy atak +1k6, odegnanie nieumarłych 6/dzień; SC tajemne moce arcymaga, niepodatności wybrań-

ca, zdolności czaropodobne wybrańca, wykrycie magii, zwiększona Budowa, zwiększony Intelekt, korzyści z poziomu epickiego, uchylanie, srebrny ogień; OC 21; Char CD; MRO Wytrw +17, Ref +13, Wola +17; S 13, Zr 18, Bd 24, Int 24, Rzt 18, Cha 17. Wzrost 1,85 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +27, Ciche poruszanie +8, Czarostwo +29, Dyplomacja +6, Jeździectwo +8, Koncentracja +34, Leczenie +8, Nasłuchiwanie +13, Odcyfrowywanie zapisów +9, Otwieranie zamków +6, Pływanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +7, Przeszukiwanie +9, Równowaga +6, Skakanie +5, Ukrywanie +8, Upadanie +5, Wiedza (geografia) +22, Wiedza (historia) +17, Wiedza (Doliny) +17, Wiedza (natura) +17, Wiedza (plany) +22, Wiedza (religia) +12, Wiedza (szlachta) +17, Wiedza (tajemna) +27, Wróżenie +27, Wspinaczka +5, Wyczucie kierunku +6, Wyczucie pobudek +11, Występy (taniec) +6, Zastraszanie +11, Zauważanie +14; Bliźniaczy czar, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Przenikanie czaru, Skrwawiony, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Szczęście bohaterów, Wykucie pierścienia, Wyspecjalizowanie, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (wywoływanie), Zogniskowanie czaru (zaklinanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Specjalne cechy: Tajemne moce arcymaga: mistyczny zasięg, mistrzostwo w kontrczarowaniu, mistrzostwo w żywiołach, potęga czaru +4 (w sumie). Niepodatności wybrańca: Na Elminstera nie wpływają ataki duplikujące następujące efekty: *czarne macki Evarda, dezintegracja, kula ognista, magiczny pocisk, osłabienie umysłu, palec śmierci, słoneczny wybuch, wykrycie myśli, zatrzymanie czasu.* Zdolności czaropodobne wybrańca (wszystkie 1/dzień): *bezbłędna teleportacja, dostrzeganie niewidzialnego, lanca grzmotu, pajęcza wspinaczka, prawdziwe widzenie, rozproszenie magii, słabsza ochrona przed żelazem, synostodweomer Simbul* (zmienia przygotowane zaklęcia w 2 punkty leczenia na poziom czaru), *zmiana kształtu.* Wykrycie magii (zn): pole widzenia. Zwiększona Budowa: Szablon wybrańca Mystry dodaje +10 do Budowy Elminstera. Zwiększony Intelekt: Za pomocą czarów *życzenie* Elminster zwiększa swój Intelekt, a do wartości tej cechy wliczona jest premia odziedziczona +4. Korzyści z poziomu epickiego: poziom premiowego czaru ×4 (wzięte pod uwagę w wyliczeniu dalej), sześć efektywnych poziomów czarodzieja oraz pięć arcymaga (już uwzględnione). Srebrny ogień (zn): szczegóły patrz Rozdział 2.

Ryc. Sam Wood

Elminster

Czary kapłana dziennie: 4/4/3. Bazowa ST rzutu obronnego = 14 + poziom czaru, 16 + poziom czaru dla czarów wywoływania oraz zaklinania. Domeny: Magia (używa przedmiotów uruchomienie zaklęcia oraz ukończenia zaklęcia jak 26-poziomowy czarodziej), Czar (premia +2 do testów Koncentracji i Czarostwa). Poziom czarującego 3.

Czary czarodzieja dziennie: 4/6/6/6/5/4/5/3/3/3/1/1/1/1. Bazowa ST rzutu obronnego = 21 + poziom czaru, 23 + poziom czaru dla czarów wywoływania oraz zaklinania. Poziom czarującego 25.

Ważniejszy ekwipunek: pierścień ochrony +3, amulet naturalnego pancerza +5, karwasze pancerza +7, pierścień regeneracji, opończa odporności na czary, długi miecz grzmotów +5, wiecznie dymiąca fajka Elminstera. Jako bardzo potężny czarodziej Elminster ma dostęp do niemal dowolnego przedmiotu nie będącego artefaktem, jakiego mógłby potrzebować – jeśli tylko ma czas na jego zdobycie.

Podobnie jak jego niegdysiejszy uczeń Vangerdahast, ów pradawny czarodziej zaczyna nareszcie odczuwać efekty starości, ma skłonności do długich drzemek, w których znów widuje dawno zgasłe osoby oraz miejsca. Najpotężniejszy z wybrańców Mystry rzadko staje twarzą w twarz z wrogami, chętnie bowiem działa przez młodszych i bardziej żwawych bohaterów.

Mędrzec z Cienistej Doliny od lat mami Zhentarimów, Czerwonych Czarnoksiężników z Thay oraz dziesiątki wrogich magów, jednocześnie szkoląc i wychowując szeregi uczniów – każdy z nich został wspaniałym czarodziejem. Wcześniej pokrzyżował plany wybrańców – renegatów, pomógł założyć organizację Harfiarzy i wychował kilka z Siedmiu Sióstr. Podczas Czasów Kłopotów ocalił Toril, niosąc w sobie moc Mystry, przetrwał zaś dzięki wrodzonemu sprytowi oraz pomocy tropicielki Sharantyr, a nie magii. Jest niezłym wojownikiem i złodziejem oraz wyśmienitym tancerzem.

Elminster jest doskonałym aktorem. Lubi ulegać własnym kaprysom, ale pomaga też potrzebującym oraz usychającym z miłości. Wymierza również sprawiedliwość tym, którzy na nią zasługują. Ma złote serce oraz silną potrzebę sprowadzania na ziemię tyrańskich, napuszonych i okrutnych osób. Jest jednak przy tym osobą dość zrzędliwą. Zaznał miłości bogini Mystry i nic już go ani nie zachwyci, ani nie przerazi.

Terminy opisujące postać

Opisy bohaterów niezależnych w tej księdze – bez względu na to, czy przedstawione są oddzielnie, czy też jedynie w formie krótkiej wzmianki w akapicie – wykorzystują wiele skrótów. Informacje o postaciach na poziomie wyższym niż 20. znajdziesz w Rozdziale 8: Prowadzenie Krain.

Skróty postaci: *klasy standardowe:* Bbr – barbarzyńca, Brd – bard, Czar – czarodziej, Drd – druid, Łtr – łotrzyk, Mch – mnich, Kpn – kapłan, Pal – paladyn, Trp – tropiciel, Wjk – wojownik, Zak – zaklinacz; *czarodzieje specjaliści:* Ilu – specjalista w iluzji, Nek – specjalista w nekromancji, Odp – specjalista w odpychaniu, Prz – specjalista w przyzywaniu, Trs – specjalista w transmutacji, Wsz – specjalista w wieszczeniu, Wyw – specjalista w wywoływaniu, Zkl – specjalista w zaklinaniu; *klasy prestiżowe z Przewodnika Mistrza Podziemi:* Kob – krasnoludzki obrońca, Miw – mistrz wiedzy, Młu – mistyczny łucznik, Rcc – rycerz ciemności, Skr – skrytobójca, Tac – tancerz cieni; *klasy prestiżowe z Zapomnianych Krain:* Aci – adept cienia, Acm – arcymag, Ako – agent kościoła, Bos – boski sługa, Czc – Czerwony Czarnoksiężnik, Hth – hathran, Hie – hierofanta, Miw – mistyczny wyznawca, Rtw – runotwórca, Rps – rycerz Purpurowego Smoka, Ryw – rycerz wiary, Złg – złodziej gildii, Zwh – zwiadowca Harfiarzy; *klasy BN z Przewodnika Mistrza Podziemi:* Adp – adept, Ary – arystokrata, Fach – fachowiec, Plb – plebejusz, Zbr – zbrojny.

Inne skróty: PD – praworządny dobry, ND – neutralny dobry, CD – chaotyczny dobry, PN – praworządny neutralny, N – neutralny, CN – chaotyczny neutralny, PZ – praworządny zły, NZ – neutralny zły, CZ – chaotyczny zły; S – Siła, Zr – Zręczność, Bd – Budowa, Int – Intelekt, Rzt – Roztropność, Cha – Charyzma; KW – Kości Wytrzymałości; pw – punkty wytrzymałości; Init – premia do inicjatywy; Atak – ataki; Szyb – szybkość; KP – Klasa Pancerza; SA – specjalne ataki; SC – specjalne cechy; Char – charakter; MRO – modyfikatory rzutów obronnych; Wytrw – Wytrwałość, Ref – Refleks, Wola – Wola.

Postacie

Ostrożni, przez prosty lud Dolin otaczani nieufnością czarnoksiężnicy z Thay poszukują wiedzy w elfich ruinach Cormanthoru. Oddani kapłani Tyra przemierzają chłodne ziemie wokół Morza Księżycowego, walcząc ze złowrogimi wpływami Zhentarimów. Dzielne krasnoludy tarczowe pragną uwolnić splądrowane cytadele swych przodków od okupujących je dzikich orków i ogrów. Niemal każdy typ herosa lub złoczyńcy może się znaleźć w Zapomnianych Krainach®. Faerun jest bowiem starym kontynentem o setkach odmiennych kultur.

W tym świecie twój wojownik nie jest określony po prostu poprzez Siłę 16 i biegłość w posługiwaniu się mieczem półtoraręcznym. Określa go ojczyzna, wyszkolenie oraz historia. Podobnie jak Mistrz Podziemi (MP) pieczołowicie tworzy przygody, by podkreślić magię oraz niebezpieczeństwa rozległych ziem Faerunu, tak też i gracz przyczynia się do urealnienia świata gry postacią, której osobowość, motywacje oraz zachowanie odzwierciedlają bohaterów – bądź złoczyńców – z ziemi osnutej tajemnicami, magią i legendami.

Tworzenie bohatera Zapomnianych Krain

Każda postać stworzona przy wykorzystaniu zasad z *Podręcznika Gracza* pasuje do Zapomnianych Krain, lecz rozdział ten wyjaśnia, jak stworzyć postać dopasowaną do Faerunu, wykorzystującą wszystkie bogate szczegóły scenerii. Chcąc stworzyć 1-poziomową postać, zajrzyj na stronę 4 *Podręcznika Gracza* i postępuj zgodnie z krokami wyszczególnionymi w dziale Podstawy tworzenia bohatera. Twórz postać według *Podręcznika Gracza*, lecz wzbogać dodatkowymi cechami Krok 2: Wybierz klasę oraz rasę (tutaj wybierz też region), Krok 7: Wybierz atut oraz Krok 8: Przejrzyj opis o elementy, które opisujemy w tym rozdziale.

Rasy postaci

Faerun jest domem setek inteligentnych ras i pozwala stworzyć dziesiątki dziesiątek potencjalnych bohaterów. W świecie Zapomnianych Krain graczom dostępne są nowe rasy postaci. Niemniej jednak standardowe rasy, opisane w *Podręczniku Gracza*, także występują w Faerunie, choć często znane są pod nazwami specyficznymi dla Torilu – planety, na której położony jest kontynent Faerun. Na przykład, standardowy krasnolud to tutaj krasnolud tarczowy, choć złote i szare również często zostają poszukiwaczami przygód. Elfy księżycowe, skalne gnomy oraz lekkostope niziołki odpowiadają elfom, gnomom oraz niziołkom z *Podręcznika Gracza*. Ludzie i półorkowie nie mają w Faerunie żadnych specyficznych podras, lecz twój wybór ojczysty (patrz dalej) dodaje nowe szczegóły również takim postaciom.

Klasy postaci

Niektóre z klas opisanych w *Podręczniku Gracza* stwarzają w scenerii Zapomnianych Krain istotne nowe możliwości. Na przykład, każdy kapłan wybiera bóstwo opiekuńcze z rozległego faerúńskiego panteonu, liczącego ponad setkę bogów i bogiń. Wiele z owych bóstw ma dostęp do nowych domen, nie opisanych w *Podręczniku Gracza*. Oprócz klas prestiżowych zawartych w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, twój śmiałek może teraz starać się o przyjęcie w szeregi jednej z nowych klas prestiżowych specyficznych dla Faerunu. Choć początkujące postacie nie będą kwalifikować się do klasy arcymaga, o faerúńskie klasy prestiżowe mogą ubiegać się już od 1. poziomu.

Region postaci

Podręcznik Gracza wymaga jedynie, byś wybrał rasę oraz klasę, lecz za sprawą tego podręcznika otrzymujesz również możliwość lepszego zdefiniowania swojej postaci poprzez wybór regionu, w którym dorastała (lub przynajmniej zyskała większość swego dotychczasowego doświadczenia). Ojczyzna umożliwi ci też włączenie bohatera w świat Torilu i zapewni dostęp do atutów oraz ekwipunku, z których może on skorzystać.

Opis każdej rasy oraz klasy wylicza sugerowane regiony, w których ów typ postaci jest szczególnie powszechny lub w którym zachęca do niego dominująca kultura. Jeśli wybierzesz obszar, w którym klasa twojego bohatera jest faworyzowana, otrzyma on dostęp do specjalnych atutów oraz premiowego ekwipunku początkowego. W Tabeli 1-4: Regiony postaci podano listę możliwych miejsc oraz specjalne korzyści. Z kolei skonsultowanie się z mapą Regionalnych atutów pomoże ci wybrać teren.

Umiejętności specyficzne dla regionu

Region postaci może wpływać również na listę jej umiejętności. Ogólna zasada mówi, że bohaterowie z umiejętnością Wiedza skupiają się na regionie, w którym dorastali, choć mogą skoncentrować się na obszarach, w których mieszkali jako dorosłe osoby lub o których uczyli się z książek.

Skupienie na regionie: Postać może uszczegółowić następujące dziedziny Wiedzy: geografia, historia, natura, szlachta i władcy oraz religia, dzięki czemu otrzymuje premię +2 do testów związanych z danym regionem. Na przykład, zamiast Wiedzy (historia) postać może mieć Wiedzę (historia Sembii) i dzięki temu jest szczególnie biegła w tych testach Wiedzy (historia), które dotyczą Sembii.

Wiedza lokalna: Umiejętność Wiedza (lokalna) jako taka nie istnieje w kampanii Zapomniane Krainy. Zamiast tego postać, która wybiera taką umiejętność, *musi* wyszczególnić region, do którego się ona odnosi. Na przykład, bohater zaznajomiony z legendami i osobistościami Sembii weźmie po prostu umiejętność Wiedza (Sembia).

Konwersja postaci z podstawowego D&D na postacie Zapomnianych Krain

Jeśli stworzyłeś postać, korzystając z *Podręcznika Gracza*, i chcesz ją wprowadzić w świat Zapomnianych Krain, największy problem stanowią rozbieżności w panteonie. Tabela 1-1: Konwersja bóstw ukazuje, którzy bogowie i które boginie Zapomnianych Krain odpowiadają bóstwom z *Podręcznika Gracza*.

Tabela 1–1: Konwersja bóstw

Bóstwo z *Podręcznika Gracza*	Bóstwo Zapomnianych Krain
Boccob	Azuth, Mystra, Savras, Velsharoon
Corellon Larethian	Bez zmian
Ehlonna	Mielikki
Erythnul	Cyric, Garagos, Malar
Fharlanghn	Selune, Shaundakul
Garl Świetlistozłoty	Bez zmian
Gruumsh	Bez zmian
Heironeous	Torm, Tyr
Hextor	Bane, Loviatar
Kord	Lathander, Tempus, Uthgar
Moradin	Bez zmian
Nerull	Cyric, Malar, Talona
Obad-Hai	Silvanus
Olidammara	Oghma, Sune, Tymora
Pelor	Ilmater, Lathander, Torm
Św. Cuthbert	Helm, Hoar, Tyr
Vecna	Shar, Velsharoon
Wee Jas	Azuth, Kelemvor
Yondalla	Bez zmian

Podrasy Faerunu także różnią się od tych opisanych w *Podręczniku Gracza* oraz w *Księdze Potworów*. W celu uproszczenia, wybierz podrasę ze świata Zapomnianych Krain, która pasuje do modyfikatorów wartości atrybutów twojej postaci. Standardowe elfy stają się elfami księżycowymi, standardowe krasnoludy – tarczowymi, standardowe gnomy – skalnymi, standardowe niziołki zaś – lekkostopymi.

Nowe atuty

Pojawiają się tu nowe atuty, pasujące do rozmaitych ziem oraz kultur Faerunu. Kapłan krasnolud tarczowy może nauczyć się nasączać czarami przedmioty za sprawą atutu Rycie run, zaś mulhorandzki mag może zagłębiać się w niebezpieczne tajniki Cienistego Splotu i nauczyć się czerpać z tych źródeł magicznej energii, których większość czarodziejów nie ośmieliłaby się dotknąć. Oczywiście faerúńskie postacie wciąż mają dostęp do wszystkich atutów opisanych w *Podręczniku Gracza*.

Rasy Faerunu

Faerun zamieszkują setki różnych ras. Niektóre z nich można nazwać rdzennymi – ich przedstawiciele żyją tu od niezliczonych tysięcy lat. Inne przybyły po stuleciach migracji oraz podbojów z innych planów i światów. Rasy, z których najczęściej wywodzą się bohaterowie graczy, to ludzie, krasnoludy, elfy, półelfy, półorkowie, niziołki i gnomy. Są to zarówno rdzenni Faerúńczycy, jak i imigranci z innych światów. Z powodu złożonego rodowodu, członków większości z tych ras oraz podras cechuje spora różnorodność kolorów skóry i włosów.

Inna konsekwencja mieszanego dziedzictwa sprawia, że ludzie, krasnoludy, elfy oraz pozostałe główne rasy Faerunu mają wiele wspólnego z pobratymcami z innych światów. Zamiast powtarzać informacje z *Podręcznika Gracza*, dział ten skupia się na różnicach dzielących rasy oraz podrasy Faerunu od standardowych, opisanych we wspomnianej pozycji.

Języki: Języki automatyczne oraz premiowe dla wszystkich ras pojawiają się w ich opisie, bowiem mieszkańcy Faerunu mówią wieloma nietypowymi językami. W przypadku ras, w których opisie pojawia się ojczyzna – na przykład ludzie lub planokrwiści – wybór języka uwarunkowany jest właśnie ojczyzną postaci (szczegóły w Tabeli 1-4: Regiony postaci).

Wybór rasy oraz regionu postaci warunkuje jej automatyczne oraz premiowe języki. Tabela 1-4: Regiony postaci zastępuje informacje na temat języków automatycznych oraz premiowych z *Podręcznika Gracza*. Następujące języki zawsze są jednak dostępne dla postaci jako premiowe, niezależnie od rasy czy regionu: elfi, giganci, gnolli, gnomi, gobliński, krasnoludzki, leśny (druidzi), niebiański (kapłani), niziołczy, orkowy, otchłanny (kapłani), piekielny (kapłani), płomienny (ogniowi genasi), podwspólny, powietrzny (powietrzni genasi), smoczy (czarodzieje), wodny (wodni genasi), wspólny oraz ziemny (ziemni genasi). Oprócz pozostałych języków, druidzi znają również druidzki.

Regiony: Opis każdej rasy podaje informacje o regionach i siedzibach, w których spotyka się jej przedstawicieli. Postacie mogą wybrać jeden z tych regionów jako swój ojczysty, zdecydować się na domyślny region dla swej rasy bądź też wybrać jakieś inne miejsce w Faerunie. Informacje podane w tym dziale pomogą ci stworzyć bohatera, lecz nie wpłyną bezpośrednio na początkowe atuty lub ekwipunek postaci. Opisy regionów/kultur, które łączą się z atutami regionalnymi oraz ekwipunkiem w Tabeli 1-4: Regiony postaci, wyliczone są w części: Klasy.

Ludzie

W porównaniu z większością nie-ludzkich ras, które zwykły względnie dobrze współżyć z pobratymcami, ludzie Faerunu podzieleni są na niezliczone rywalizujące ze sobą narody, państwa, sekty, religie, bandyckie królestwa i plemiona. Kłócą się o wszystko, walczą o większość rzeczy, o które się kłócą, zaś wśród licznych bóstw cenią sobie te, które wręcz zachęcają do takiego właśnie zachowania.

Bardziej długowieczne rasy elfów i krasnoludów zwykły żywić szacunek do poszczególnych ludzi, którzy na niego zasługują, niekoniecznie szanując całą rasę. Elfom trudno jest zapomnieć, że pierwsze ludzkie imperia Netherilu, Raumatharu, Narfell i inne pradawne ziemie zostały zbudowane w oparciu o magiczne sekrety pożyczone bądź zrabowane ich przodkom. Fakt, iż owe wczesne ludzkie imperia niemal zawsze ulegały wypaczeniu złą magią, nie dodaje elfom otuchy. Krasnoludy, szczególnie tarczowe z północnego Faerunu, szanują ludzi jako zaciekłych wojowników, lecz obawiają się, że nie będzie zbyt wiele miejsca dla ich rasy w świecie zdominowanym przez tę ekspansywną rasę.

Ludzie nie widzą tego oczywiście w ten sposób. Ich najwięksi bohaterowie przyćmiewają bóstwa, bądź też sami stają się bóstwami. Niestety, to samo moż-

na by powiedzieć o największych łajdakach ludzkości, to zaś jest wyzwanie stojące przed każdym poszukiwaczem przygód wywodzącym się z tej rasy. Potęga ma swoją cenę.

Regiony: Ludzi można spotkać w niemal każdym zakątku Faerunu. Zdecyduj, jaką klasą postaci chcesz grać, i wybierz region wyliczony w opisie klasy, a potem skonsultuj się z Tabelą 1-4: Regiony postaci bądź przejrzyj Rozdział 4: Geografia, by znaleźć region odpowiedni dla twojego bohatera.

Zdolności rasowe: Ludzkie postacie, niezależnie od regionu, mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 13 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Języki automatyczne: wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).

Krasnoludy

Krasnoludy władały rozległymi królestwami pod wzgórzami i górami na długo przed tym, zanim ludzie zawędrowali do Faerunu. Wielu mędrców podejrzewa, że pierwsze krasnoludy przybyły do Faerunu przed tysiącleciami w wyniku wielkiej migracji z innego planu. Stało się to jednak tak dawno temu, iż świadectwa tego faktu niemal nie istnieją. W tym czasie krasnoludy stały się równie naturalną częścią Faerunu co same góry. Wyróżnia się dwie główne podrasy krasnoludów – tarczowe z północnego Faerunu oraz złote z dalekiego południa. Szare krasnoludy, czy raczej duergarowie, to mieszkańcy Podmroku, rzadziej spotykani niż ich pobratymcy z powierzchni. Szare krasnoludy są zwykle złe, choć paru wygnańców zaprzecza tej regule.

Mężczyźni z dowolnej krasnoludzkiej podrasy chlubią się wspaniałymi brodami, których nie spotkasz u przedstawicieli żadnej innej rasy. Niektórym kobietom również rosną małe bródki, przez co wśród nie-krasnoludów często uchodzą za mężczyzn. Wiele z nich goli ów zarost, by odpowiadać ludzkim gustom. Inne chlubią się jednak wspaniałymi warkoczykami, pasującymi do włosów, bądź też noszą krótko przycięte kozie bródki.

Przez wiele pokoleń krasnoludy toczyły wyniszczające, niekończące się wojny z orkami i innymi złymi humanoidami. W Roku Grzmotu (1306 RD) wielki bóg Moradin na nowo pobłogosławił swój lud. Krasnoludy przytaczają różne opowieści dotyczące źródła owego błogosławieństwa, które określają jako Błogosławieństwo Kuźni lub Grzmotu. Niektórzy mówią, iż było ono nagrodą dla krasnoludzkiej bohaterki, którą otrzymała za wykonanie chwalebnego czynu. Inni powiadają, że od samego początku Moradin zaplanował przekucie dusz swego ludu. Jakiekolwiek było źródło błogosławieństwa, przyrost naturalny u krasnoludów wzrastał, dopóki nie wyniósł połowy tego, co w młodych i pełnych wigoru ludzkich krainach.

Nowe pokolenie krasnoludów jest zwykle określane mianem dzieci grzmotu. Niemal jedna piąta urodzeń po Błogosławieństwie Grzmotu przywiodła na świat jednojajowe lub dwujajowe bliźniaki. Dzieci grzmotu nie podzielają strachu oraz nieufności wobec magii wtajemniczeń, powszechnej u ich przodków. Większość krasnoludów wciąż lepiej się czuje dzierżąc topór niż różdżkę, lecz wiele dzieci grzmotu, zwłaszcza bliźniaki, studiuje czarodziejstwo lub sztukę zaklinania.

W ostatnich kilku latach owe dzieci grzmotu dorosły i krasnoludy znów są częstym widokiem w Faerunie. Wiele młodych, krzepkich osobników zostawia domy i w grupach liczących setkę lub więcej wyrusza, by zakładać nowe klany na wzgórzach, do których inne krasnoludy nie roszczą pretensji. Inni postanawiają wędrować po świecie, szukając chwały i bogactwa.

Krasnoludy szare

Dawno temu łupieżcy umysłów podbili fortece klanu Duergar z krasnoludzkiego królestwa Shanatar. Po pokoleniach niewoli oraz okrutnych eksperymentach illithidów, duergarowie powstali przeciwko swym panom i odzyskali wolność. Tak powstała nowa podrasa krasnoludów obdarzonych ograniczonymi mocami mentalnymi.

Szare krasnoludy to zła i zgorzkniała rasa, której przedstawiciele zachowali wyjątkowe umiejętności i fachowość krasnoludów. Znaleźli dla siebie niszę w Pod-

Lud Faerunu

Hm... W kwestii ludzi... Owszem, jest nas wielu, rozrzuconych po wszystkich tych ziemiach oraz poza granicami mórz. Walczymy jak orkowie, marzymy niczym elfy, pracujemy ciężej niż wszyscy poza krasnoludami w kuźniach, i żyjemy w całym Faerunie.

Był czasy, gdy każdy głupiec mógł powiedzieć, skąd przybył lud tej czy tamtej ziemi. Teraz jednak pływamy i jeździmy bardzo daleko i często pochodzimy zewsząd. Nawet w najbardziej ustronnych wioskach można znaleźć takich, którzy nie wiadomo skąd się wzięli.

Nadal jednak można po kolorze włosów, budowie ciała, skórze i manierach ustalić, skąd ktoś pochodzi. Mimo to jednak każdy podróżnik zdaje sobie sprawę, iż nie należy sądzić po pozorach. Zapamiętaj me słowa. I posłuchaj.

Kiedy widzisz osobę wysoką, o bladej skórze, rudych lub słomianych włosach, piwnych bądź niebieskich oczach, która wypowiada się powoli, marszczącego brwi na widok miast, i szeroko otwiera oczy na cuda magii, to wiedz, iż pochodzi ona z północy, z Wybrzeża Mieczy. Jeśli ma ciemniejsze włosy, bardziej muskularną budowę ciała i mówi szybciej, być może przybyła z północnego regionu Morza Księżycowego lub ze wschodu, z Chłodnych Ziem. Obaj jednak ci wędrowcy to krewniacy, skłonni do wycia tak na wojnie, jak i przy butelce, którzy na na dodatek lubią sobie pośpiewać. Spluwają, powarkują i potrafią wiele powiedzieć samym stanowczym spojrzeniem.

Jeśli osoba, na którą patrzysz, jest średniej budowy ciała i ma włosy oraz oczy o dowolnym odcieniu, pochodzi zapewne z Ziem Centralnych. Przybysze z Dolin są bardziej krępi – przysadzisci, jak mówią niektórzy – a ci z Cormyru oraz Tethyru mają zwykle gładkie rysy i w powszechnym mniemaniu są bardzo przystojni. W żyłach pochodzących z Waterdeep, Amn, Smoczego Wybrzeża czy Sembii płynie więcej południowej krwi, mają zatem czarne włosy, żółte lub pomarańczowe oczy i ciemniejszą skórę. Mieszkańcy Ziem Centralnych mówią spokojnie i ostrożnie – wiedzą, że o obrazę łatwo, a potem niejeden jest skory do obnażenia klingi.

Mieszkańcy Turmish mają ciemnobrązową skórę i czarne włosy. Przesmyk Vilhon oraz Królestwa Graniczne wokół Jeziora Pary to skrzyżowania, na których mieszają się i łączą wszelkie ludy – co widać w ich wyglądzie. Na ziemiach tych ceni się dworność i gładką mowę, a każdy, kto stamtąd pochodzi, prawi wspaniałe komplementy już przy powitaniu.

W Calimshanie natomiast dominuje skóra ciemnej barwy – od orzechowej do ochrowej. Ciała tych, którzy pochodzą z tej krainy, porasta duża ilość czarnych włosów, które słońce może rozjaśnić niemal do białości. Skóra Calimshytów – jeśli ją golić i często smarować oliwą – staje się złota. Bardzo podobni do nich są Thayczycy. Ciemną opaleniznę można ujrzeć też w Starych Imperiach, tam jednak towarzyszą jej czerwone oczy i bledsza skóra, czasem nawet w odcieniu nowego pergaminu. Po tamtejszych niewolnikach widać pochodzenie z różnych ziem.

Każdy z tych ludzi jest dumny, ma ostro zarysowane brwi oraz przenikliwe spojrzenie, a także pięknie, posągowe rzec można rysy.

Lud regionu Wschodniego Przesmyku jest szczuplejszy, niższy i zwinniejszy. Mieszkańcy tych okolic mówią spokojnie, podobnie jak ci z Ziem Centralnych. Dalej, w Rashemenie i Narfell, skóra staje się smaglejsza, a maniery twarde niczym dobrze wykuta klinga. Powiada się, że Nar nie spocznie, póki nie pomści najmniejszego afrontu, przelewając krew winnego, a że każdy Rashemita potrafi dopatrzyć się obrazy nawet w najniewinniejszej uwadze.

Jedynie sami bogowie wiedzą, dlaczego uczynili nas tak różnymi.

– Olram Faravaerr, kupiec z Mintarn

Ryc. Matt Wilson

mroku, tworząc pancerze oraz broń, którymi handlują z wojowniczymi mieszkańcami owej krainy. Wydają się być wyłączeni spod Błogosławieństwa Grzmotu.

Duergarowie jako rasa są źli, lecz niektórzy jej przedstawiciele odwracają się od pobratymców i szukają innego sposobu na życie. Dla części oznacza to również porzucenie złych bogów duergarów i przyjęcie tradycyjnego krasnoludzkiego panteonu. W przypadku innych okazuje się to być praktyczna zdrada – zwykle związana ze stylem życia polegającym na okradaniu innych szarych krasnoludów. Gdy wyrzutek zostanie odkryty, zwykle pozbawiany jest własności, a jego twarz oraz ramiona zostają wytatuowane, co świadczy o jego przestępczej przeszłości. Wyrok dopełnia banicja pod karą śmierci. Niektóre klany w sekrecie pomagają wyrzutkom lub zachęcają ich do odejścia, zanim zostaną odkryci. Powrót oznacza śmierć.

Ponury los kieruje większość banitów na powierzchnię, gdzie walczą o przetrwanie w nieprzyjaznym świecie. Krasnoludy z powierzchni nienawidzą duergarów, ponieważ skierowali się oni ku złu, zresztą żadna inna rasa powierzchni nie darzy szarych krasnoludów zbytnią miłością. Większość szarych krasnoludów spotykanych przez mieszkańców powierzchni to wytatuowani wyrzutkowie, choć pewna niewielka ich liczba miała na tyle szczęścia lub sprytu, by uciec, zanim zostali odkryci.

Zarówno mężczyźni, jak i kobiety są łysi, a tym ostatnim nie rosną brody. Są znacznie szczuplejsi od innych krasnoludów, mają poważne twarze, siwe włosy i szarą skórę.

Regiony: Wszystkie siedziby szarych krasnoludów ulokowane są w Podmroku. Informacja o szarych krasnoludach w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy tej kultury duergarów.

Zdolności rasowe: Duergarowie mają wszystkie krasnoludzkie cechy rasowe podane na stronie 14 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Budowa +2, Charyzma –4: Duergarowie są niezwykle zamknięci w sobie i uważni.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 36 metrów).
- Niepodatność na paraliż, złudzenia i magiczne oraz alchemiczne trucizny (lecz nie normalne): Duergarowie nabyli niepodatność na niektóre iluzje oraz wiele toksycznych substancji podczas niewoli u łupieżców umysłu.
- Premia rasowa +4 do testów Cichego poruszania: Krasnoludy szare są mistrzami w skradaniu się.
- Premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania oraz Zauważania.
- Zdolności czaropodobne: 1/dzień *powiększenie* i *niewidzialność* – analogicznie do zaklęć rzucanych przez czarodzieja o poziomie dwukrotnie wyższym niż duergar (minimalnie 3. poziom); wpływają jedynie na duergara oraz posiadany przez niego ekwipunek.
- Wrażliwość na światło: Duergarowie otrzymują karę z okoliczności –2 do testów ataku i umiejętności oraz rzutów obronnych, gdy przebywają w jasnym świetle słonecznym lub na obszarze działania czaru *światło dnia*.
- Języki automatyczne: krasnoludzki, podwspólny, ojczysty. Języki premiowe: giganci, gobliński, orkowy, smoczy, wspólny, ziemny.
- Modyfikacja poziomu +2: Duergarowie są potężniejsi i wolniej nabywają poziomy niż przedstawiciele większości zwykłych ras Faerunu; więcej informacji w ramce: Potężne rasy.

Krasnoludy tarczowe

Rzeźbione hale i odbijające echo komnaty krasnoludzkich królestw są porozrzucane po Podmroku niczym zapomniane paciorki naszyjnika z półszlachetnych kamieni. Krasnoludzkie królestwa – takie jak Xonathanur, Oghrann czy Gharraghaur – pokazywały mniej cywilizowanym rasom, co to znaczy posiadać i sprawować władzę. W przeciwieństwie do pradawnych ludzkich imperiów, krasnoludy nie ufały magii, tak więc nigdy nie padły ofiarą magicznego szaleństwa, które zniszczyło Netheril i Imaskar. Zamiast tego wiodły wieczne wojny z goblinoidami oraz innymi mieszkańcami Podmroku. Jedno po drugim, krasnoludzkie imperia Północy upadały, pozostawiając jedynie niedobitków w górach i niepodbitych częściach Podmroku.

Faeruńskie imiona

Faerun jest rozległy, a jego mieszkańcy noszą tysiące tysięcy imion – dosłownie. Niektórzy nie mają nazwisk, inni posiadają tylko proste miana klanowe, jeszcze inni zaś przydomki w rodzaju „syn/córka". W Tharsult, Tashalar oraz w Granicznych Królestwach często używa się słowa „sar". Oznacza ono „z krwi" i poprzedza imię sławnego (bądź fałszywego) przodka. Zatem rolnik może nazywać się Baer sar Thardizar, po sławnym wodzu sprzed stuleci.

W innych mianach stosuje się sformułowanie „z" lub „od" i nazwę miejsca pracy lub pochodzenia (choćby Ruthrar z Kuźni czy Sammert z Pustkowi), te jednak wychodzą z użycia i rzadko się je teraz słyszy. Jedynie czarodzieje oraz najbardziej wynioślі poszukiwacze przygód w imionach wskazują na swe osiągnięcia, jak na przykład Dastrin od Trzech Grzmotów czy Belgaert ze Śmiertelnego Posterunku; ten zwyczaj również powoli wymiera. Czasem w mianie osoby pojawia się również jej zawód. I tak *tel* to stare określenie na „pracuje w" lub „pracuje z", *forar* znaczyło zaś niegdyś podróżnika bądź handlarza, *stójkowy* mówiło się na strażnika lub wojownika na patrolu, *czaszkokręt* był kopaczem, a *kołokręt* młynarzem.

Podane tu imiona uporządkowane są zależnie od języka, bowiem na obszarach, na których używa się danej mowy, stosuje się również podobne imiona.

Aglarondzki: *mężczyźni:* Aelthas, Courynn, Folcoerr, Gaedynn, Mourgram, Sealmyd, Yuiredd; *kobiety:* Blaera, Courynna, Lynneth, Maera, Mourna, Wydda; *nazwiska:* Aengrilor, Dulsaer, Gelebraes, Jacerryl, Telstaerr, Uthelienn.

Alzhedo: *mężczyźni:* Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; *kobiety:* Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipola, Yasheira, Zasheira; *nazwiska:* Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein.

Chessentski: *mężczyźni:* Aeron, Daelric, Eurid, Nicos, Oriseus, Pharaxes, Thersos, Xandos; *kobiety:* Ariadne, Cylla, Erialé, Halonya, Idriane, Mera, Numestra, Sinylla; *nazwiska:* Aporos, Corynian, Heldeion, Morieth, Nathos, Sphaerideion, Zora.

Chondathski: *mężczyźni:* Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; *kobiety:* Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; *nazwiska:* Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag.

Chultski: *mężczyźni:* Atuar, Kwalu, Losi, Mezoar, Nsi, Osaw, Selu, Weshtek; *kobiety:* Azuil, Chuil, Fipya, Isi, Lorit, Mainu, Sana, Tefnek; *nazwiska:* brak.

Damarski: *mężczyźni:* Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; *kobiety:* Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; *nazwiska:* Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag.

Dambrathski: *mężczyźni:* Aethelmed, Houn, Rhivaun, Umbril, Waervyn, Xaemar, Zeltaebar; *kobiety:* Ghourm, Glouris, Maeve, Hayaera, Savaera, Xaemarra, Zraela; *nazwiska:* Calaumystar, Lharaendo, Mristar, Talaudrym, Wyndael.

Durpari: *mężczyźni:* Charva, Duma, Hukir, Jama, Kilimut, Oskut, Pradir, Rajaput, Sikhil; *kobiety:* Apret, Bask, Erilet, Fanul, Hist, Mokat, Nismet, Ril, Tiket; *nazwiska:* Beszrizma, Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Saqarastar, Tiliputakas.

Elfi (drowi): *mężczyźni:* Alak, Drizzt, Ilmryn, Merinid, Pharaun, Rizzen, Tebryn, Zaknafein; *kobiety:* Akordia, Chalithra, Eclavdra, Jhaelrnya, Nedylene, Qilué, SiNafay, Vlondril; *nazwiska:* Abaeir, Coloara, Glannath, Illistyn, Pharn, Seerear, Vrinn, Xiltyn.

Elfi: *mężczyźni:* Aravilar, Faelar, Mourn, Nym, Orlpar, Saevel, Respen, Rhistel, Taeghen; *kobiety:* Amra, Hacathra, Imizael, Jastra, Jhaumrithe, Quamara, Talindra, Vestele; *nazwiska:* Amalith, Braegen, Calaudra, Eveningfall, Laelithar, Moondown, Tarnruth.

Gnomi: *mężczyźni:* Burgell, Colmarr, Dorgan, Falrinn, Halbrinn, Orlamm, Rondell, Stolig; *kobiety:* Calanddra, Eriss, Iyiss, Jaree, Lissa, Meree, Nathee, Zelazadda; *nazwiska:* Blackrock, Blimth, Greatorm, Rivenstone, Tavartarr, Uvarkk, Whitehorn.

Halruaański: *mężczyźni:* Aldym, Chand, Hostegym, Meleghost, Presiher, Sandrue, Tethost, Uregaunt; *kobiety:* Aithe, Alaethe, Chalan, Oloma, Phaele; Sarade, Vosthyl; *nazwiska:* Avhoste, Darants, Gedreghost, Maurmeril, Stamaraster, Zorastryl.

Illuskański: *mężczyźni:* Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; *kobiety:* Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; *nazwiska:* Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stonar, Stormwind, Windrivver.

Krasnoludzki: *mężczyźni:* Barundar, Dorn, Jovin, Khondar, Roryn, Storn, Thorik, Wulgar; *kobiety:* Belmara, Dorna, Joylin, Kiira, Sambril, Tace, Umil; *nazwiska:* Bladebite, Crownshield, Gordrivver, Horn, Skulldark, Stoneshield.

Lantański: *mężczyźni:* Eberc, Fodoric, Koger, Lambrac, Midoc, Norbert, Samber, Tibidoc; *kobiety:* Avilda, Bersace, Charissa, Melsany, Phaerilda, Ravace, Umbrasy; *nazwiska:* Angalstrand, Decirc, Lamstrand, SeKorc, SeLangstra, SeMilderic.

Mulhorandzki: *mężczyźni:* Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; *kobiety:* Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; *nazwiska:* Ankhalab, Anskuld, Fezim, ahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt.

Niziołczy: *mężczyźni:* Blazanar, Corkaury, Dalabrac, Halandar, Ombert, Roberc, Thiraury, Wilimac; *kobiety:* Aloniira, Cakathra, Deldira, Melinden, Olpara, Rosinden, Tara, Weninda; *nazwiska:* Aumble, Bramblefoot, Dardragon, Hardingdale, Merrymar, Starnhap.

Orkowy: *mężczyźni:* Besk, Durth, Fang, Gothog, Harl, Kesk, Orrusk, Tharag, Thog, Ugurth; *kobiety:* Betharra, Creske, Edarreske, Duvaega, Neske, Orvaega, Varra, Yeskarra; *nazwiska:* Dummik, Horthor, Lammar, Sormuzhik, Turnskull, Ulkrunnar, Zorgar.

Rashemicki: *mężczyźni:* Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; *kobiety:* Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; *nazwiska:* Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina.

Shaarski: *mężczyźni:* Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapaw, Laskaw, Moktar, Senesaw, Tokhis; *kobiety:* Anet, Bes, Dahvet, Faqem, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet; *nazwiska:* Cor Marak, Hiaw Harr, Laumee Harr, Moq Qp Harr, Taw Harr, Woraw Tarak.

Tashalski: *mężczyźni:* Angwe, Dumai, Gharbei, Indo, Masambe, Morife, Ngongwe, Sepoto; *kobiety:* Ayesha, Bhula, Lashela, Intingi, Mashai, Shevaya, Shesara, Ushula; *nazwiska:* Damarthe, Ghomposo, Ishivin, Jalamba, Konge, Maingwe, Wasatho.

Turmijski: *mężczyźni:* Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; *kobiety:* Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; *nazwiska:* Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo.

Uluicki: *mężczyźni:* Aklar, Hilur, Liruk, Namiir, Selmik, Uknar, Tirmuk, Wariik; *kobiety:* Chamuk, Iirkik, Kagiik, Lelchik, Nirval, Talchuk, Valiir, Wenvik; *nazwiska:* brak.

Untherski: *mężczyźni:* Azzedar, Chadrezzan, Gibbur, Horat, Kassur, Numer, Samar, Ungred; *kobiety:* Chadra, Ilzza, Jezzara, Marune, Saldashune, Xuthra, Zeldara; *nazwiska:* rzadko używane, preferowane patronimiczne.

Klany, które przetrwały owe walki, to właśnie krasnoludy tarczowe. Przez wiele ludzkich pokoleń były podzielone na dwa typy: Ukrytych – co wiązało się z ich odosobnieniem i tajemniczością – oraz Wędrowców – czujących się dobrze w towarzystwie innych ras i skłonnych do poszukiwań. Od czasu Błogosławieństwa Grzmotu starsi członkowie Ukrytych klanów zaczynają zmieniać swe nastawienie. W przeciągu kilku dekad różnice między Ukrytymi a Wędrowcami mogą stracić na znaczeniu.

Regiony: Fortece krasnoludów tarczowych istnieją w Damarze, Impiltur, na Północy, w Srebrnych Marchiach, w Vaas, Vast i w Zachodnich Ziemiach Centralnych. Cytadela Adbar (choć leży na północny-wschód od Silverymoon, zali-

czana jest do tamtego regionu) to ich najsłynniejsze miasto. Większość postaci tarczowych krasnoludów wybiera jedną z tych ojczyzn lub informację podaną przy krasnoludach tarczowych w Tabeli 1-4: Regiony postaci.

Zdolności rasowe: Krasnoludy tarczowe mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 14 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Języki automatyczne: krasnoludzki, wspólny, ojczysty. Języki premiowe: chondathski, giganci, gobliński, illuskański, orkowy, smoczy.

Krasnoludy złote

W przeciwieństwie do krasnoludów tarczowych, złote zachowały królestwo w Wielkiej Rozpadlinie. Nie ginęły też w straszliwych wojnach ze złymi humanoidami. Choć praktykowały w pewnym stopniu magię, nigdy nie nabrały pychy, która stała się przyczyną upadku niektórych ludzkich narodów. Pewne siebie i bezpieczne w odosobnionych domach, złote krasnoludy uzyskały reputację wyniosłych i dumnych.

Od Błogosławieństwa Grzmotu wielu młodych złotych krasnoludów opuściło Wielką Rozpadlinę i bada resztę Faerunu. Lud z innych ziem nauczył się, że choć przedstawiciele tego ludu są powściągliwi i podejrzliwi, w większości okazują się zdecydowanymi wojownikami i zdolnymi handlarzami.

Regiony: Ojczyzną złotych krasnoludów jest Wielka Rozpadlina, położona na suchych równinach Shaar. Ich przyczółki można także znaleźć w Dymiących Górach Untheru oraz w Górach Potoku Giganta na zachód od Przesmyku Vilhon. Informacja o złotych krasnoludach w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy bohaterów wychowanych w Rozpadlinie.

Zdolności rasowe: złote krasnoludy mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 14 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Budowa +2, Zręczność –2: Złote krasnoludy są krzepkie i twarde, lecz nie tak szybkie i zwinne jak inne rasy.
- Premia rasowa +1 do testów ataku przeciwko wynaturzeniom: Złote krasnoludy wyszkolone są w specjalnych technikach walki przeciwko licznym żyjącym w Podmroku stworzeniom (zastępuje to premię do ataku przeciwko orkom i goblinoidom).
- Języki automatyczne: krasnoludzki, wspólny, ojczysty. Języki premiowe: giganci, gnomi, gobliński, shaaryjski, untheryjski, ziemny.

Elfy

Faerun jest domem sześciu głównych podras elfów. Według niektórych elfich legend dawno temu sprowadzili je na ten plan ich bogowie. Elfy księżycowe, słoneczne i leśne łączy stosunek do tradycji oraz autorytetu reprezentowanego przez Elfi Dwór, położony teraz na wyspie Evermeet, oraz przez osobę królowej Amlaruil. Większość drowów traktuje pozostałe elfy jak pogardzanych wrogów, zaś dzikie elfy zwykle ignorują dekrety cywilizowanych pobratymców z Evermeet. Morskie elfy są wodnym ludem, rzadko kontaktującym się z kuzynami z powierzchni. Rasowa nazwa elfów brzmi *Tel-quessir* (lud), a każda podrasa posiada wariant tej nazwy opisujący odpowiedni jej rodzaj.

Drowy

Drowy to dalecy potomkowie ciemnoskórej podrasy elfów, nazywanej illythiiri. Ich obecny wygląd to efekt przekleństwa dobrych elfich bóstw – kara za podążenie za boginią Lolth ścieżką do zła oraz zepsucia. Drowy, zwane też mrocznymi elfami, mają czarną skórę, przypominającą wypolerowany obsydian, oraz lśniąco białe lub jasnożółte włosy. Zwykle charakteryzują je bardzo jasne oczy (często bierze się je za białe) o odcieniach jasnego lila, srebra, różu i błękitu. Najczęściej są niższe i szczuplejsze niż większość elfów. Znaczna część drowów na powierzchni jest zła i czci Vhaerauna, lecz niektórzy wyrzutkowie i renegaci są bardziej neutralnie nastawieni.

Drowy posługują się unikatową mową gestów, językiem migowym, pozwalającym im komunikować się bezgłośnie na odległość do 36 metrów za pomocą gestów dłoni – pod warunkiem że rozmówcy widzą się nawzajem. Język migowy drowów jest w ich przypadku językiem premiowym, a liczy się jako normalny język dla innych (muszą wydać punkty umiejętności, by się go nauczyć). Nie posiada alfabetu ani formy pisanej.

Regiony: Menzoberranzan, ojczyste miasto osławionego wygnańca Drizzta Do'Urdena, jest najsłynniejszą krainą drowów. Informacja o drowach w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy bohaterów wychowanych w Menzoberranzan lub podobnym mieście Podmroku. Drowy pochodzące z Cormanthoru lub Wysokiego Lasu mogą zamiast tego wybrać region typowy dla elfów leśnych i związane z nim atuty oraz ekwipunek.

Zdolności rasowe: Drowy mają wszystkie elfie cechy rasowe podane na stronie 16 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Zręczność +2, Budowa –2, Intelekt +2, Charyzma +2: Drowy przez pokolenia były bezlitośnie selekcjonowane pod względem zwinności, intelektu oraz siły osobowości.
- Zdolności czaropodobne: 1/dzień *ciemność*, *ogień faerie* oraz *tańczące światła* – analogicznie do czarów rzucanych przez zaklinacza o poziomie postaci drowa.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 36 metrów), które zastępuje elfie widzenie w słabym świetle.
- Biegłość w rapierze lub mieczu krótkim; biegłość w ręcznej i lekkiej kuszy, które zastępują standardowe elfie biegłości w broni.
- Ślepota w świetle (zw): Nagłe wystawienie na jaskrawe światło (promienie słońca słońce lub czar *światło dnia*) oślepia drowa na 1 rundę. Oprócz tego otrzymuje on karę z okoliczności –1 do testów ataku, rzutów obronnych oraz testów, gdy jest wystawiony na działanie jasnego światła.
- Odporność na czary 11 + poziom postaci.
- Premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom oraz zdolnościom czaropodobnym.
- Języki automatyczne: elfi, podwspólny, ojczysty; języki premiowe: gobliński, illuskański, migowy drowów, otchłanny, smoczy, wspólny.
- Ulubiona klasa: czarodziej (mężczyźni) lub kapłanka (kobiety).
- Modyfikacja poziomu +2: Drowy są potężniejsze i wolniej nabywają poziomy niż większość innych powszechnych ras Faerunu; więcej informacji w ramce: Potężne rasy.

Elfy dzikie

Bardzo nieliczne dzikie elfy trudno spotkać, żyją bowiem w gęstych puszczach i mają niesamowite zdolności pozostawania w ukryciu. Są również nazywane elfami zielonymi. Skórę mają ciemnobrązową, a włosy o barwie od czarnej do jasnobrązowej, z wiekiem jaśniejące do srebrzystej bieli.

Regiony: Dzikie elfy cenią sobie ciepłe południowe puszcze i dżungle, takie jak Puszcza Chondal, Puszcza Meth i Las Amtar, a także Kotlina Mgieł. Bohaterowie wywodzący się z tej rasy mogą korzystać z informacji o dzikich elfach w Tabeli 1-4: Regiony postaci lub wybrać na ojczyznę region Puszczę Chondal, Chessentę, Chult bądź Shaar.

Zdolności rasowe: Elfy dzikie mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 16 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Zręczność +2, Intelekt –2: Elfy dzikie są bardziej krzepkie niż większość ich kuzynów, lecz przedkładają działania fizyczne oraz sprawność ciała nad naukę.
- Języki automatyczne: elfi, wspólny, ojczysty; języki premiowe: gnolli, illuskański, leśny, orkowy, tashalski.
- Ulubiona klasa: zaklinacz.

Elfy księżycowe

Elfy księżycowe, zwane również srebrnymi, to w Faerunie najliczniej reprezentowana podrasa elfów. Mają jasną skórę (czasami błękitnawą) oraz srebrnobiałe, czarne bądź błękitne włosy (kolory typowe dla ludzi spotyka się rzadko). Ich oczy są niebieskie lub zielone, o złotych przebłyskach. Są najbardziej spośród elfów tolerancyjne wobec ludzi i większość półelfów pochodzi właśnie z elfów księżycowych.

Ryc. Todd Lockwood

Regiony: Księżycowe elfy można spotkać w lasach Dolin (w Cormanthorze), w Evermeet, w Wysokim Lesie, na Północy, w Silverymoon i na zachodzie Ziem Centralnych. Evereska, na zachodnim skraju Anauroch, to najpotężniejsza elfia kraina, jaka pozostała w Faerunie. Informacja o księżycowych elfach w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy bohaterów wychowanych w dowolnej małej leśnej społeczności tej podrasy.

Zdolności rasowe: Elfy księżycowe mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 16 *Podręcznika Gracza*, oraz:

- Języki automatyczne: elfi, wspólny, ojczysty; języki premiowe: chondathski, gnolli, gnomi, illuskański, leśny, niziołczy, powietrzny.

odwrót i czasy późniejsze

Bywa, że Piękny Lud słyszy Zew i ogarnia go pragnienie udania się na zachód, za morze, na Evermeet. Słyszy go większość elfów pod koniec żywota, lecz niektórzy wcześniej odczuwają jego piętno, inni zaś nigdy go nie zaznają. Niektórzy posiadający zarówno elfią, jak i ludzką krew – jak ja – słyszą Zew, inni zaś nie. Mnie póki co on nie dotknął i zaczynam wierzyć, iż nigdy się to nie stanie. Mówiąc wprost: Zew, zarówno przez ludzi, jak i elfy określany też Odwrotem, wydaje się dobiegać kresu.

Żadna elfia rada i żaden władca tej rasy nie ogłosił końca Odwrotu. Zmęczonym sprawami śmiertelnych, wyczerpanym walką i opieką elfom Odwrót oferuje nadzieję trwałego pokoju w krainie pozostającej poza zasięgiem śmiertelników. Wystarczy wiedzieć, że przez kolejne tysiąclecia, gdy orkowie oraz ludzie zalali Faerun i szaleli w jego granicach, elfy wycofywały się *portalami*, okrętami oraz za pomocą magii na zachód, na Evermeet. Teraz jednak żadne statki nie stawiają już żagli, żadne drużyny nie skradają się wśród cieni, by nigdy nikt ich już więcej nie ujrzał. Odwrót dobiegł końca. Piękny Lud, który chciał odejść, odszedł.

Cormanthor, Ardeep oraz inne tradycyjne siedziby elfów zostały porzucone. Po dawnej chwale tej rasy pozostały jedynie echa i cienie. Tam, gdzie niegdyś bez problemu władały nietkniętym lasem, teraz ludzie toczą swe wozy, a wichry wyją nad nagą ziemią. Elfy, które pozostały, ukrywają się w cieniu i mówią łagodnie. Suną z wdziękiem wokół i pośród ludzi niczym srebrne duchy w świetle księżyca.

Wydaje mi się, iż wielu przedstawicieli Pięknego Ludu żyjących dzisiaj w Faerunie jest niczym doskonale przycięte, błyszczące klejnoty bądź świetne miecze: cudownie się na nie patrzy, lecz gdy to konieczne, stają się zimne i twarde. I wciąż trwają. Musisz bowiem wiedzieć, że Odwrót dobiegł końca, a wiele elfów pozostało. Masz przeto szanse usłyszeć niesamowite, baśniowe trąbki dmące w świetle księżyca czy ujrzeć niezwykle zgrabne sylwetki tańczące w srebrnym pancerzu przypominającym raczej wspaniałą suknię niż zbroję, albo też podziwiać długie, smukłe palce z równą zwinnością wędrujące po strunach harfy i fletni co rękojeści długich, zakrzywionych mieczy.

Elfy wciąż tu są. Co więcej, niektóre wracają – wracają na wschód z obnażonymi mieczami, zaznajomione ze zwyczajami ludzi. Owszem, możesz ściąć to czy tamto drzewo, lecz to nie uwolni cię wszak od drzew, prawda? One wyrosną na nowo, na przekór twej woli. Wyrosną znów i przetrwają... Gdy zaś twój dech zgaśnie na zawsze, a kości spoczną pośród korzeni, drzewa będą stać nadal, na powrót kryjąc w swym cieniu ziemię, z której je wyrwałeś. Elfy są drzewami wśród ludzi – cierpie i myślące w kategoriach wieków. Naucz się choć tego, jeśli nie wiesz nic więcej o Pięknym Ludzie.

– Cambrizym ze Świecowej Wieży, młodszy mędrzec

Elfy leśne

Leśne elfy są odludkami, lecz w mniejszym stopniu niż niemal zwierzęce elfy dzikie. Nazywa się je również elfami miedzianymi, mają bowiem skórę takiej barwy, przetykaną zielenią, oraz brązowe, zielone lub piwne oczy. Ich włosy są zwykle brązowe bądź czarne, czasami zdarzają się blond i miedzianoczerwone.

Regiony: Domem wielu leśnych elfów jest Wysoki Las. Mniejsze społeczności można znaleźć w lasach Dolin (zwłaszcza w Cormanthorze), w Wielkiej Dolinie, na Północy, w Tethyrze oraz na zachodzie Ziem Centralnych. Informacja o leśnych elfach w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy bohaterów z każdego z tych miejsc.

Zdolności rasowe: Elfy leśne są bardzo podobne do tych opisanych w *Księdze Potworów*. Mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 16 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Siła +2, Zręczność +2, Budowa –2, Intelekt –2, Charyzma –2: Elfy leśne są silne, lecz drobne, zwykle też rozwojowi intelektualnemu poświęcają mniej uwagi niż ich kuzyni.
- Języki automatyczne: elfi, wspólny, ojczysty; języki premiowe: chondathski, gnolli, gnomi, gobliński, leśny, smoczy.
- Ulubiona klasa: tropiciel.

Elfy słoneczne

Elfy słoneczne, zwane również złotymi, spotyka się w Faerunie rzadziej niż księżycowe, ponieważ większość żyje na Evermeet – wyspie, na której nie-elf nie ma prawa postawić stopy. Mają brązową skórę, włosy złotoblond, miedziane lub czarne, oczy zaś zielone bądź złote. Uważa się je za najbardziej cywilizowane i wyniosłe ze wszystkich elfów, wolą bowiem pozostawać w izolacji od ludzkości oraz innych nie-elfich ras.

Regiony: Oprócz Evermeet, gdzie są najpowszechniejsze, elfy słoneczne można znaleźć w lasach Północy, Silverymoon oraz na zachodzie Ziem Centralnych. Kraina Evereska jest domem kilku potężnych rodzin słonecznych elfów. Informacja o słonecznych elfach w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy bohaterów będących dziedzicami rodzin należących do tej podrasy.

Zdolności rasowe: Elfy słoneczne mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 16 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Intelekt +2, Budowa –2: Elfy słoneczne przedkładają naukę i kontemplację nad rozwój fizyczny, kultywowany przez ich pobratymców.
- Języki automatyczne: elfi, wspólny, ojczysty; języki premiowe: chondathski, gnomi, illuskański, leśny, niebiański, niziołczy, powietrzny.

Gnomy

Ludzcy uczeni ze Świecowej Wieży określają gnomy jako Zapomniany Lud, przede wszystkim z racji uporu, z jakim unikają wielkich wojen oraz nieszczęść, które ubarwiają historię innych ras Faerunu. Choć gnomy były w przeszłości niewolnikami potężnych narodów – choćby mieszkańców Netherilu czy Calimshanu – nigdy nie występowały jako najeźdźcy. Przez większość czasu żyły w swych odosobnionych lasach i wzgórzach, wolne od konfliktów niepokojących ludzi, elfy oraz krasnoludy.

Zmieniło się to, gdy urosła siła oraz liczba ludzi w Faerunie. Dziś wielu młodych gnomów rozważa, czy roztropnym jest pozostawać w całkowitej izolacji od innych społeczności. Zmiany w obrębie gnomich społeczeństw są powolniejsze niż w ludzkich, jednak coraz to więcej młodych gnomów pozostawia domy, by żyć jako wędrowcy i poszukiwacze przygód.

Gdy Gond, bóg wynalazczości, pojawił się na świecie pod postacią gnoma, wielu młodych przedstawicieli tej rasy wzięło to za znak, że nadszedł czas, by gnomy odkryły nowy sposób życia. Owi wyznawcy Gonda podzielają niechęć zwykłych gnomów do przyłączania się do zbyt wielkich organizacji, tak więc zwykle łączą się w grupy myślących w podobny sposób wynalazców, zamiast próbować zmieniać całe gnomie społeczności na własny obraz.

Gnomy podziemne

W ukryciu otchłani Podmroku żyją svirfnebliny, czyli gnomy podziemne. Tym odludkom, podejrzliwym i obawiającym się najazdu na jaskinie, w których mieszkają, brakuje humoru i otwartości kuzynów z powierzchni. Podczas gdy społeczność skalnych gnomów kipi energią, emocjami oraz tryska radością, miasto svirfneblinów jest ponurym i bezbarwnym miejscem, w którym niemal zawsze panuje cisza i które wygląda, jakby żyły w nim jedynie cienie. Wszystkie dłonie uniesione są przeciwko svirfneblinom – a przynajmniej tak uważają podziemne gnomy.

Podziemne gnomy potrafią się doskonale skradać, toteż można je uznać za najbardziej nieuchwytny lud świata. Kolejne stulecia życia pośród śmiertelnych niebezpieczeństw Podmroku wykształciły w tej rasie niezwykły dar nie zwracania na siebie uwagi. W jaskiniowych domach są niemal niewykrywalne przez magię, a nawet w dziwnym i groźnym (dla nich) świecie powierzchni, naturalna zdolność skradania się sprawia, że podziemne gnomy trudno jest dostrzec lub schwytać.

Svirfnebliny mają szorstką, brunatną lub szarą skórę, szare oczy i siwe włosy (mężczyźni są łysi). Zwykle ponure, powściągliwe i niezwykle podejrzliwe.

Regiony: Bardzo niewiele położonych w Podmroku miast oraz fortec podziemnych gnomów znanych jest światu powierzchni. Do większości bohaterów wywodzących się z tej rasy pasują informacje dotyczące gnomów podziemnych, podane w Tabeli 1-4: Regiony postaci.

Dwa lata temu kilka setek svirfneblinów z miasta Blingdenstone wygnano na powierzchnię w Srebrnych Marchiach, gdy ich siedzibę opanowały przyzwane przez drowy demony. Ci uchodźcy poszukują schronienia na ziemiach Silverymoon i czasami widuje się ich na Północy.

Zdolności rasowe: Svirfnebliny mają wszystkie gnomie cechy rasowe podane na stronie 17 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Siła –2, Zręczność +2, Roztropność +2, Charyzma –4: Szybkie i spostrzegawcze svirfnebliny są również niezwykle podejrzliwe i powściągliwe.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 36 metrów), które zastępuje gnomie widzenie w słabym świetle.
- Widzenie **Zdolności czaropodobne**: 1/dzień *ślepota, zamazanie* oraz *zmiana siebie* – analogicznie do zaklęć rzucanych przez czarodzieja o poziomie postaci svirfneblina (ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru). Zastępuje to umiejętność rzucania 0-poziomowych czarów *tańczące światła, widmowy odgłos* oraz *kuglarstwo*, którą posiadają zwykłe gnomy.
- Widzenie Skalny zmysł: Svirfnebliny otrzymują – podobnie jak krasnoludy – premię rasową +2 do testów dostrzegania niezwykłych efektów kamieniarstwa. Premia dotyczy również obiektów, które nie zostały wykonane z kamienia, ale z tworzywa udającego kamień. Podziemny gnom, który zbliży się do nietypowego przejawu kamieniarstwa na odległość 3 metrów, może wykonywać testy tak, jakby aktywnie przeszukiwał dany obszar, a także wykorzystać umiejętność Przeszukiwanie do znajdowania pułapek z kamienia, tak jak to robi łotrzyk. Svirfnebliny wyczuwają też intuicyjnie głębokość tak naturalnie, jak człowiek wyczuwa, gdzie jest góra, a gdzie dół.
- Widzenie Niewykrywalność (zn): Na svirfnebliny cały czas działa moc analogiczna do zaklęcia czarodzieja o ich poziomie postaci.
- Widzenie Odporność na czary 11 + poziom postaci.
- Widzenie Premia unikowa +4 przeciwko wszystkim istotom (brak specjalnych premii przeciwko gigantom).
- Widzenie Premia rasowa +2 do wszystkich rzutów obronnych.
- Widzenie Premia rasowa +2 do testów Ukrywania, zwiększającą się do +4 w ciemnych miejscach pod ziemią.
- Widzenie Języki automatyczne: gnomi, podwspólny, ojczysty; języki premiowe: elfi, illuskański, krasnoludzki, smoczy, wspólny, ziemny.
- Widzenie Modyfikacja poziomu +3: Svirfnebliny są potężniejsze i wolniej nabywają poziomy niż większość innych powszechnych ras Faerunu; więcej informacji w bocznej ramce Potężne rasy.

Gnomy skalne

Skalne gnomy to najczęściej spotykani w Faerunie przedstawiciele tej rasy. Zwykle nazywane są po prostu gnomami, bowiem tylko ich widują regularnie mieszkańcy powierzchni. Skalne gnomy z Faerunu niemal niczym nie różnią się od tych opisanych w *Podręczniku Gracza*. Są dociekliwe, niepoprawnie optymistyczne i czasami nieszczere.

Wyposażone przez naturę w bystrą ciekawość oraz zacięcie do mechanicznych urządzeń, gnomy przodują w trudnych pracach rzemieślniczych, takich jak szlifowanie klejnotów, wytwarzanie zabawek czy mechanizmów zegarowych. Są najlepszymi rusznikarzami Faerunu i najczęściej ze wszystkich ras uzbrajają się w broń prochową.

Regiony: Jeśli skalne gnomy mają ojczyznę, prawdopodobnie uważają za nią na wpół mityczną wyspę Lantan. Informacja o nich w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy bohaterów wychowanych na tej właśnie wyspie. Poza Lantanem skalne gnomy nie żyją w większej liczbie w żadnym konkretnym państwie czy mieście. Zamiast tego niemal wszędzie można napotkać małe społeczności liczące około dziesięciu rodzin, dobrze ukryte w dziczy, a czasami żyjące blisko siebie w mieście. Lubią umiarkowany klimat. Wiadomo o sporej liczbie gnomich osad na zachodzie Ziem Centralnych, w Krainie Dolin oraz w lasach Wielkiej Doliny i Thesk.

Zdolności rasowe: Skalne gnomy mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 17 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Języki automatyczne: gnomi, wspólny, ojczysty; języki premiowe: chondathski, gobliński, illuskański, krasnoludzki, leśny, smoczy, ziemny.

Półelfy

Faerúńskie półelfy są niemal identyczne z tymi opisanymi w *Podręczniku Gracza*. Jedyny wyjątek polega na tym, że elfi rodzic zawsze daje im wyróżniające ich cechy. Półdrowy mają więc zwykle popielatą skórę, srebrne lub białe włosy oraz kolor oczu jak ludzie (widzą w ciemnościach na odległość 18 metrów, lecz nie otrzymują żadnych innych drowich cech). Księżycowe półelfy najczęściej cechuje blada skóra z błękitnymi przebłyskami wokół uszu i podbródka. Kolor skóry morskich półelfów jest zwykle mieszanką karnacji obojga rodziców (nie potrafią one oddychać pod wodą). Słoneczne półelfy mają opaloną na brąz skórę, dzikie – lekko brązową, a leśne – miedzianą, przetykaną zielenią.

Regiony: Większość półelfów jest samotnikami, przede wszystkim z powodu wyjątkowego rodowodu, w Faerunie można jednak spotkać kilka stabilnych społeczności półelfów. Aglarond, Cormyr, Doliny, Wysoki Las oraz Silverymoon zamieszkują dość duże populacje półelfów – to odpowiednie ojczyzny dla półelfich postaci. Półelfy z tych obszarów bywają chętniej akceptowane niż ich samotni pobratymcy. Mogą również korzystać z informacji dotyczących elfiego rodzica, podanych w Tabeli 1-4: Regiony postaci – będzie to reprezentowało fakt wychowania w kulturze tego rodzica.

Zdolności rasowe: Półelfy mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 18 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Języki automatyczne: elfi, wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).

Półorkowie

Nawet na najbardziej tolerancyjnych obszarach Faerunu życia półorka z pewnością nie można nazwać łatwym. Niemniej jednak na niektórych ziemiach ludzi istoty te są tolerowane i ich żywot nie jest trudniejszy niż żywot innych osadników. Oczywiście, część ludzi gardzi półorkami i ściga ich, przez co największe szanse na przetrwanie mają oni na otwartym terenie, pośród plemion orków.

Regiony: Półorkowie są samotnikami, i to znacznie większymi niż półelfy. Większość żyje w orkowych plemionach, gdzie ich ludzki intelekt oraz zdolności przywódcze dają nadzieję na rozwój. Informacje o półorkach podane w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczą bohaterów, którzy usamodzielnili się lub wychowali pośród orków.

Spośród ludzkich ziem Amn, Chessenta, Damara, Księżycowe Morze, Północ, Vaasa oraz Waterdeep to regiony, w których półorków widuje się na tyle często, by byli akceptowani – przynajmniej w pewnych granicach. Poza tymi miejscami, w większości małych miast istnieje populacja półorków, która pozwala im stworzyć odrębną społeczność.

orkowie i ich pobratymcy

Na każdym polu bitwy pośród zwłok roją się muchy i larwy – orkowie to muchy i larwy Faerunu. Są to istoty przebiegłe, żyją więc pośród ludzi, gdyż ludzie oznaczają monety, dużo jedzenia oraz możliwość wywołania kłopotów. Niektóre nawet parzą się z zaciekłymi ludźmi z Północy oraz śródlądowych wzgórz. Stąd biorą się „jednokłowce", czyli półorkowie.

Orkowie dostrzegają potrzebę posiadania zasad, lecz uważają, że silniejszy winien ustalać reguły dla słabszych. Są też przekonani, że nie trzeba przestrzegać żadnych praw, jeśli w pobliżu nie ma nikogo silniejszego, kto mógłby to dostrzec i ukarać. Mówię o wszystkich orkach, choć przyznaję, że niektóre są mądrzejsze czy bardziej wiarygodne od innych. Rozsądni nie ufają jednak żadnemu orkowi.

Prawdziwi, dzicy orkowie żyją w górskich jaskiniach – tych samych miejscach, które kochają krasnoludy. Z tego właśnie powodu w dzisiejszych czasach Krzepki Lud jest tak nieliczny i ponury. Mieszkają w grotach, powarkując i często walcząc, choć rzadko na śmierć, mnożąc się, bijąc oraz pławiąc w okrucieństwach pułapek, opowiadając o wielkich łupach i obfitości jedzenia na Południu.

Jeśli czasy są kiepskie bądź też w jaskiniach zaroi się od młodych i lekkomyślnych wojowników, rośnie fala niezadowolenia. Młódź ryczy donośnie, domagając się poprowadzenia ich na wielką wyprawę łupieżczą, w trakcie której udowodnią swą wartość i w której o ich losie zadecydują ostrza kling. Wylewają się co dekadę lub częściej, prowadzeni przez przebiegłych weteranów, wodza plemienia (jeśli wciąż płoną w nim marzenia o podbojach i łupach) albo wojennego dowódcę, który nigdy nie zostanie wodzem w inny sposób niż poprzez rzeź, rozrywającą plemię na pół we wzajemnych walkach. Dlatego właśnie w spływających z gór hordach orków pełno jest młodzi.

Orków nie sposób uznać za lud subtelny. Rzadko omijają cele czy wrogów, którzy machają w ich kierunku mieczem. Toczą walki jedna po drugiej, niczym wielka fala pragnąca stłamsić i zalać wszystko przed sobą. Nie myślą od tym, by podkraść się, uchylić czy zaczekać w ukryciu na dogodny moment.

Nie wszystkie orkowe plemiona poszły w rozsypkę lub wyginęły. Potrafię wymienić tę garstkę spośród wielu: Arauthrar, Czerwony Szpon, Folgorr, Gathatchkh, Haulaeve, Jolruth, Norglor, Oldaggar, Sorok, Śmiały Ogon, Wurruvva, Wzgórze Czaszek, Yulteh, Zimna Kość i Złe Oko.

Spośród wielkich orkowych wodzów znam następujących pokonanych (a przynajmniej zaginionych, gdy horda została rozbita): Auldglokh, Clamrar, Gulmuth, Hurolk, Irmgrith, Kuthe, Morog, Namrane, Orgog, Rauthgog, Róg na Skroni, Surk, Ulbror i Yauthlok. A oto ci, którzy wciąż cieszą się krzepą i życiem: Aragh Krwawy Sztandar, Bogdraguth z Lodu, Clarguth Wiele Głów, Foalorr sug (syn) Fael, Horimbror Żelazna Maska, Korgulk Ibbrin, Mathrankh, Torlor sug Klevven, Umburraglar Krwawy Ząb i Zoarkluth.

– Gulvrin Talamtar, wojownik z Secomber

Ryc. Todd Lockwood

Zdolności rasowe: Półorkowie mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 19 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Języki automatyczne: orkowy, wspólny, ojczysty; języki premiowe: damarski, giganci, gnolli, gobliński, illuskański, podwspólny.

Niziołki

W Faerunie żyją trzy główne podrasy niziołków: lekkostope, rzadko spotykane zjawomyślne oraz waleczniaki z Luiren na południu. Podobnie jak skalne gnomy, wiele niziołków żyje pośród Dużego Ludu w ludzkich krainach. Są pomysłowe i szybkie, doskonale czują się na coraz rozleglejszych ludzkich terenach lub też we własnych osadach.

Niziołczym określeniem własnej rasy jest *bin*, choć większość ze wzruszeniem ramion i uśmiechem akceptuje miano „niziołek".

Niziołki lekkostope

Niziołki lekkostope są w Faerunie najliczniej reprezentowane. To one również najczęściej oddają się wędrówkom i poszukiwaniu przygód. Czują się swobodnie, żyjąc ramię w ramię z przedstawicielami wielu innych ras oraz w otoczeniu obcych kultur. Lekkostopi częściej niż inne niziołki czczą bogów nie będących patronami tej rasy.

Regiony: Niektóre lekkostope niziołki są wędrownymi handlarzami, rzemieślnikami i artystami. Klan złożony z kilku licznych rodzin może osiedlić się w ludzkim mieście na rok czy dwa, pracując i handlując. Później zaś – z powodów znanych jedynie sobie – zbiera swoje rzeczy i odchodzi. Informacja o niziołkach lekkostopych w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy na wpół nomadycznych bohaterów.

Wiele lekkostopych niziołków preferuje osiadły tryb życia. Królestwo Luiren to pradawna ojczyzna tej rasy, nic więc dziwnego, że niektórzy lekkostopi wolą jej nie opuszczać. Inni osiedlają się na stałe w praktycznie każdej krainie, w której żyją ludzie. Bohater wywodzący się z tej podrasy może więc wybrać dowolną ludzką krainę z tabeli.

Zdolności rasowe: Lekkostopi są standardowymi niziołkami opisanymi w *Podręczniku Gracza*. Mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 20 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Języki automatyczne: niziołczy, wspólny, ojczysty; języki premiowe: chessenthski, chondathski, damarski, elfi, gobliński, illuskański, krasnoludzki.

Niziołki waleczniaki

Lekkostopi cenią sobie doświadczenia czerpane z wypraw oraz podziwianie nowych krain i ludów, natomiast niziołki waleczniaki to podrasa bardziej zorganizowana, uporządkowana i przedsiębiorcza. Stawiają budowle tak, by starczyły im na całe lata, ojczyzny zaś bronią przed niemal każdym zagrożeniem, podczas gdy ich lekkostopi kuzyni zapewne wybraliby ucieczkę. Ludzie z Północy, którzy znają zwyczaje spokojnych lekkostopych, ze zdumieniem odkrywają, iż istnieją niziołki zdolne do tego, by stać się skutecznymi wojownikami i które nie wątpią w swoje możliwości oraz siłę. Waleczniaki lubią konkursy atletyczne i wysoko cenią różne niezwykłe umiejętności.

Regiony: Niziołki waleczniaki stanowią większość populacji Luiren. Rzadko można jest spotkać w innych krainach. Informacje o nich podane w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczą waleczniaka z Luiren.

Zdolności rasowe: Waleczniaki mają wszystkie cechy rasowe niziołków podane na stronie 20 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Otrzymują na 1. poziomie jeden dodatkowy atut – jest to wynik współzawodnictwa oraz wielu okazji do ćwiczenia umiejętności.
- Nie otrzymują standardowej premii rasowej +1 do wszystkich rzutów obronnych. Nie pokonują przeszkód, które stoją na drodze lekkostopych.

- Języki automatyczne: niziołczy, wspólny, ojczysty; języki premiowe: gnolli, gobliński, halruaański, krasnoludzki, shaarski.

Niziołki zjawomyślne

Te dzikie, niemal prymitywne niziołki rzadko opuszczają zacisza niedostępnych borów. Są dziwne i żyją w odosobnieniu. Z racji zdumiewających talentów tworzą zamknięte społeczności i nie czują się dobrze wśród obcych. Podobnie jak inne niziołki, określają samych siebie *bin*. Nie posiadają nazwy dla własnej podrasy, ponieważ ich kultura jest niemal całkowicie wydzielona ze świata zewnętrznego, a świadomość istnienia innych gatunków niziołków bardzo słaba.

Regiony: W Puszczy Chondal, na południe od Przesmyku Vilhon, znajduje się wiele osad zjawomyślnych niziołków. Do innych zamieszkiwanych przez ten skryty lud lasów zalicza się Puszczę Meth pomiędzy Chessentą a Untherem, oraz Las Amtar, na południe od równin Shaar. Informacja o niziołkach zjawomyślnych w Tabeli 1-4: Regiony postaci dotyczy bohaterów wychowanych w jednej z owych położonych w głębokich lasach społeczności.

Zdolności rasowe: Niziołki zjawomyślne mają wszystkie cechy rasowe podane na stronie 20 *Podręcznika Gracza* oraz:

- Bezgłośna rozmowa (zn): Niziołki zjawomyślne, w przeciwieństwie do kuzynów, potrafią porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem znajdującym się w odległości do 6 metrów od nich, tak jakby w normalny sposób do niego mówiły. Niziołek może jednocześnie mówić i słuchać jednej osoby. Warunkiem nawiązania telepatycznej więzi jest znajomość tego samego języka przez niziołka i istotę, z którą się porozumiewa.
- Zjawomyślne niziołki nie otrzymują standardowej premii rasowej +1 do wszystkich rzutów obronnych. Nie mają po prostu tyle szczęścia, co ich lekkostopi kuzyni.
- Języki automatyczne: niziołczy, wspólny, ojczysty; języki premiowe: chondathski, elfi, gnolli, leśny, shaarski.
- Ulubiona klasa: barbarzyńca.

Planokrwiści

W Faerunie istnieje wiele kultur, które nazywają ten kontynent ojczyzną. Jest tu jednak wiele magicznych *portali*, prowadzących zarówno do innych miejsc tego świata, jak i do innych światów. Poprzez te bramy przybywają goście z innych planów. Owi rozmaici przybysze czasem ociągają się z powrotem bądź osiedlają się w Faerunie i mają dzieci z miejscowymi ludźmi. Zwykle przez wiele pokoleń nadnaturalne cechy rodzica żyją w uśpieniu w jego potomkach. Czasem jednak na świat przychodzi istota dziedzicząca właściwości dalekiego przodka. Mówi się wtedy, iż ma ona pochodzenie niebiańskie, piekielne bądź żywiołacze.

Istoty te noszą wspólne miano – planokrwiści – i posiadają niezwykłe zdolności, zależne od natury dalekiego przodka, oraz wiele cech ludzkich. Ponieważ *portali* jest naprawdę wiele, planokrwiści mogą wyglądać jak człowiek z dowolnej części Faerunu – Dolin, Mulhorandu, Turmish czy jakiegokolwiek innego miejsca. Ich najpowszechniejszym rodzajem są aasimarowie (wywodzący się od niebian), diablęta (pochodzący od demonów bądź diabłów) oraz genasi (ich przodkowie to przybysze powiązanymi z żywiołami, choćby dżinni).

Planokrwiści zwykle wtapiają się w ludzkie społeczeństwo i rzadko tworzą własne społeczności. Ponieważ jest ich naprawę niewielu i mają niezwykle różnorodne pochodzenie, są jeszcze bardziej wyjątkowi niż półelfy (również rzadko tworzące własne społeczności). W niektórych miejscach planokrwistych spotyka się częściej, a mają na to wpływ różne okoliczności, wymienione w odpowiednim opisie.

Rodowity przybysz: Niebiańskie czy też piekielne pochodzenie planokrwistych sprawia, że przedstawiciele tych ras mają pewne specyficzne właściwości. Nie są humanoidami, ale przybyszami rodowitymi dla Faerunu, z czym wiążą się trzy podstawowe efekty.

Po pierwsze, nie wpływają na nich czary oraz efekty, które oddziałują wyłącznie na humanoidów – na przykład *zauroczenie osoby* czy *dominacja nad osobą*.

Po drugie, działają na nich czary oraz efekty, które wpływają na pozaplanarne stworzenia. Na przykład, *buzdygan destrukcji* czy *planarny miecz* są skuteczniejsze przeciwko przybyszom, a w związku z tym również przeciw planokrwistym. Natomiast czar wypędzający przybyszów z powrotem na ich ojczysty plan na nich nie wywrze wrażenia. Z kolei *wygnanie* – zaklęcie usuwające przybysza z planu, na którym znajduje się postać rzucająca ten czar, lecz nie wysyłające go z powrotem na jego ojczysty plan – odniesie właściwy skutek.

Po trzecie wreszcie, planokrwiści z Faerunu żyją na Torilu wystarczająco długo, by stał się on ich ojczystym planem. Oznacza to, iż postać wywodząca się z takiej rasy może zostać w normalny sposób *przywołana z martwych* lub *wskrzeszona*, podczas gdy większości przybyszów nie da się wyrwać z objęć śmierci bez użycia czaru *życzenia* czy *cudu*.

Aasimar

W żyłach aasimarów płynie niebiańska krew, dlatego też przedstawiciele tej rasy mają najczęściej dobry charakter i walczą z panoszącym się po świecie złem. Niektórzy zachowują drobne fizyczne cechy sugerujące ich rodowód – srebrne włosy, złote oczy czy nienaturalnie przenikliwe spojrzenie. Aasmiarowie wywodzący się od niebiańskich sług faeruńskich bóstw często noszą znamię w postaci świętego symbolu boga lub bogini bądź jakiegoś innego znaku religijnego.

Regiony: Stosunkowo wielu aasimarów żyje w Mulhorandzie, gdyż tutejsze bóstwa często płodziły potomstwo ze śmiertelnikami.

Zdolności rasowe: Aasimarowie mają następujące cechy:

- Roztropność +2, Charyzma +2: Aasimarowie zostali pobłogosławieni przenikliwością oraz wrodzonym magnetyzmem.
- Rozmiar średni.
- Bazowa szybkość: 9 metrów.
- Odporność na elektryczność, kwas oraz zimno 5.
- *Światło* (zc): Aasimarowie mogą raz dziennie używać *światła* – analogicznie do czaru rzucanego przez zaklinacza o ich poziomie postaci.
- Premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania oraz Zauważania.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- Przybysz: Aasimarowie są rodowitymi przybyszami.
- Języki automatyczne: wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).
- Ulubiona klasa: paladyn.
- Modyfikacja poziomu +1: Aasimarowie są odrobinę potężniejsi i wolniej nabywają poziomy niż większość innych typowych ras Faerunu; więcej informacji w ramce Potężne rasy.

Diablę

Dalekimi przodkami diabląt są źli przybysze, nic zatem dziwnego, że osoby, które znają rodowód tych istot, je również uważają za złe i niegodne zaufania. Niemniej jednak nie wszyscy przedstawiciele tej rasy mają takie odstręczające podejście do świata i jego mieszkańców. Oczywiście, wiele diabląt odpowiada takim stereotypom, nic więc dziwnego, że uprzedzenia wciąż są żywe w świadomości Faerunczyków.

Niektóre diablęta posiadają pewne fizyczne cechy świadczące o ich rodowodzie – spiczaste zęby, czerwone oczy, małe rogi, kopyta czy nienaturalną złą aurę, która je otacza, lub odór siarki, który zdają się wydzielać. Ci, którzy wywodzą się od piekielnych sług faeruńskich bóstw, często noszą znamię w postaci świętego symbolu boga lub bogini bądź jakiegoś innego znaku religijnego.

Regiony: Stosunkowo wiele diabląt żyje w Mulhorandzie, gdyż tutejsze bóstwa często płodziły potomstwo ze śmiertelnikami. Przedstawicieli tej rasy spotyka się także w Untherze i Thay – krainach mających długą, mroczną tradycję piekielnych kontaktów.

Zdolności rasowe: Diablęta mają następujące cechy:

- Zręczność +2, Intelekt +2, Charyzma –2: Diablęta mają wyostrzone zmysły oraz wrodzony spryt, lecz zwykły wzbudzać niepokój w osobach, z którymi się stykają.
- Rozmiar średni.
- Bazowa szybkość: 9 metrów.
- Odporność na elektryczność, ogień oraz zimno 5.

Ryc. Sam Wood

- *Ciemność* (zc): Diablęta mogą raz dziennie używać *ciemności* – analogicznie do czaru rzucanego przez zaklinacza o ich poziomie postaci.
- Premia rasowa +2 do testów Blefowania oraz Ukrywania.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- Przybysz: Diablęta są rodowitymi przybyszami.
- Języki automatyczne: wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).
- Ulubiona klasa: łotrzyk.
- Modyfikacja poziomu +1: Diablęta są odrobinę potężniejsze i wolniej nabywają poziomy niż większość innych typowych ras Faerunu; więcej informacji w ramce: Potężne rasy.

Genasi

Genasi wywodzą się od stworzeń powiązanych z żywiołami – takich jak ifryty, dao, dżiny, dżanny czy maridy. Większość przedstawicieli tej rasy nie miała kontaktu ze swymi żywiołaczymi przodkami, lecz już na pierwszy rzut oka widać po nich oznaki nadnaturalnego dziedzictwa. Genasi szczycą się wielce owymi niezwykłymi cechami i zdolnościami.

Genasi ogniowi

Genasi ogniowi mają gwałtowny temperament i szybko się złoszczą, są też dumni i nie boją się działać. Najczęściej mają neutralny charakter i w zasadzie ludzki wygląd, a ich żywiołaczą naturę odzwierciedla jedna lub dwie niezwykłe cechy – skóra koloru wypalonego węgla, czerwone falujące włosy albo oczy płonące, gdy genasi wpadnie we wściekłość. Zwykle ubierają się prosto i elegancko, choć czasem odziewają się bardziej krzykliwie, niż wskazują nawet najodważniejsze trendy w modzie Faerunu.

Regiony: Stosunkowo wielu ogniowych genasi żyje w Calimshanie, bowiem znaczną częścią owych terenów dawno temu władały ifryty. Można ich także spotkać w Chult, nad Jeziorem Pary, i w Untherze – krainach, które leżą w pobliżu wulkanów.

Zdolności rasowe: Ogniowi genasi mają następujące cechy:

- Intelekt +2, Charyzma –2: Ogniowi genasi są bystrzy, lecz są niecierpliwi i skłonni do gniewu.
- Rozmiar średni.
- Bazowa szybkość: 9 metrów.
- Premia rasowa +1 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim czarom ognia oraz ich efektom. Premia ta wzrasta o +1 na każde posiadane przez genasi pięć poziomów klas.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- *Kontrolowanie płomienia* (zc): Ogniowi genasi mogą sprawić, że niemagiczny ogień w promieniu 3 metrów od nich wygaśnie (zostaną tylko żarzące węgle) lub się rozpali (jasność światła słonecznego oraz podwojenie promienia normalnie oświetlanego obszaru). Zdolność ta nie wpływa na wydzielane ciepło i nie zwiększa prędkości spalania, a jej efekt utrzymuje się przez 5 minut. Ogniowy genasi może z niej skorzystać raz dziennie. Jest to moc analogiczna do czaru rzucanego przez 5-poziomowego zaklinacza.
- Kapłańskie skupienie uwagi: Ogniowy genasi, który jest kapłanem, musi wybrać bóstwo dające dostęp do domeny Ognia oraz wybrać ją jako jedną z dwóch domen.
- Przybysz: Ogniowi genasi są rodowitymi przybyszami.
- Języki automatyczne: wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).
- Ulubiona klasa: wojownik.
- Modyfikacja poziomu +1: Ogniowi genasi są odrobinę potężniejsi i wolniej nabywają poziomy niż większość innych typowych ras Faerunu; więcej informacji w ramce: Potężne rasy.

Genasi powietrzni

Powietrzni genasi uważają się za dziedziców nieba, wiatru oraz powietrza świata. Najczęściej mają neutralny charakter i w zasadzie ludzki wygląd, a ich żywiołaczą naturę odzwierciedla jedna lub dwie niezwykłe cechy – jasnobłękitna

skóry albo oczy, otaczająca ich wiecznie bryza czy ciało chłodne w dotyku. Nieszczególnię dbają o wygląd, toteż zwykle mają rozwiane włosy oraz pocerowane ubranie. Bywają nadpobudliwi i bardzo szybko tracą opanowanie.

Regiony: Stosunkowo wielu powietrznych genasi żyje w Calimshanie, bowiem znaczną częścią owych terenów dawno temu władały dżiny.

Zdolności rasowe: Powietrzni genasi mają następujące cechy:

- Zręczność +2, Intelekt +2, Roztropność –2, Charyzma –2: Powietrzni genasi są zwinni, bystrzy i aroganccy, ale łatwo odwrócić ich uwagę.
- Rozmiar średni.
- Bazowa szybkość: 9 metrów.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- *Lewitacja* (zc): Powietrzni genasi mogą raz dziennie używać *lewitacji* – analogicznie do czaru rzucanego przez 5-poziomowego zaklinacza.
- Kapłańskie skupienie uwagi: Powietrzny genasi, który jest kapłanem, musi wybrać bóstwo dające dostęp do domeny Powietrza oraz wybrać ją jako jedną ze dwóch domen.

potężne rasy

Niektóre rasy dostępne graczom w świecie Zapomnianych Krain są znacznie potężniejsze od tych z *Podręcznika Gracza*. Dlatego też wcielenie się w postać wywodzącą się z takiej rasy wymaga zgody MP. Utrzymanie równowagi sił pośród bohaterów graczy będzie możliwe tylko pod warunkiem dokonania poprawek dotyczących owych ras. Dzięki temu gra pozostanie sprawiedliwa, a wszyscy gracze będą mogli się dobrze bawić.

Wszystkie wspomniane rasy posiadają cechę zwaną modyfikacją poziomu, wyrażoną wartością liczbową z przedziału pomiędzy 1 a 3.

Tworząc postać wywodzącą się z takiej rasy, dodaj modyfikację poziomu do poziomu istoty. MP określa, z iloma punktami doświadczenia możesz rozpocząć grę takim śmiałkiem. Jeśli minimalne wymagane dla potężnej rasy punkty doświadczenia wynoszą więcej niż ta liczba, nie masz prawa wcielić się w jej przedstawiciela. Startowy ekwipunek twej postaci oparty jest na jej efektywnym poziomie, a nie na poziomie klasy. Mimo to MP może nagiąć tę zasadę i pozwolić ci zagrać takim bohaterem. Wtedy jednak twoja postać powinna rozpocząć grę z tyloma punktami doświadczenia oraz sztukami złota, na ile MP normalnie pozwolił, nie zaś z podanym tu minimum.

Na przykład, grupa BG jest na 3. i 4. poziomie, więc MP pozwala nowym śmiałkom rozpoczynać grę z 2000 PD, a nie z 0 PD. Gracz może więc grać aasimarem, lecz nie drowem. Jeśli mimo to MP pozwoli komuś wcielić się w drowa, postać powinna zacząć i tak z 2000 PD, a nie z 3000 PD (gracz już dużo uzyskał – wciela się w przedstawiciela potężnej rasy – nie powinien zatem wykorzystywać także faktu, iż rozpoczyna z większą liczbą PD niż inne postacie). Ostatnie słowo w kwestii tego, jakich bohaterów gracze mogą tworzyć, należy do MP. W Rozdziale 8: Prowadzenie krain znajduje się więcej porad dla prowadzących, dotyczących zezwalania graczom na wcielanie się w członków tych ras.

Bohaterowie wywodzący się z potężnych ras posiadają wyższy poziom niż tylko poziom klasy, nie awansują zatem na kolejne poziomy tak szybko jak zwyczajne postacie. Dodaj modyfikację poziomu do poziomu klasy twego śmiałka – uzyskasz tzw. efektywny poziom postaci (EPP). Od teraz bohater używa EPP, by określić, jak wielu punktów doświadczenia potrzebuje do awansu na kolejny poziom. Ci śmiałkowie rozpoczynają grę z minimalną liczbą PD konieczną dla zwykłej postaci o ich EPP. We wszystkich pozostałych aspektach należy nadal używać rzeczywistego poziomu postaci (na przykład: zdobywanie atutów, zyskiwanie punktów umiejętności i tak dalej).

Na przykład, aasimar posiada modyfikację poziomu +1, więc Zofas, 1-poziomowy aasimar paladyn, ma EPP 2 (jeden poziom postaci plus modyfikacja poziomu +1), zatem rozpoczyna grę z 1000 PD, minimalną liczbą PD dla 1-poziomowego aasimara. Jeśli zaś chodzi o określanie liczby złota przeznaczonego na ekwipunek, jest traktowany jako 2-poziomowa postać (900 sz, w oparciu o Tabelę 2-24 z *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Gdy bohater uzyska 3000 PD, zdobędzie poziom paladyna, a jego EPP wyniesie 3 (dwa poziomy postaci plus modyfikacja poziomu +1). Na 3. poziom postaci awansuje, mając 6000 PD, 4. – 10 000 PD i tak dalej; zawsze będzie zatem jakby jeden poziom za ludzką postacią o tej samej liczbie punktów doświadczenia.

Innym przykładem jest Renevelazzon, 1-poziomowy drow zaklinacz z Cormanthoru. Drowy mają modyfikację poziomu +2, więc jego EPP wynosi 3 (jeden poziom postaci plus modyfikacja poziomu +2), zatem rozpoczyna grę z 3000 PD (oraz 2700 sz), minimalną liczbą PD dla 1-poziomowej postaci drowa oraz z ekwipunkiem początkowym 3-poziomowego BG. Gdy uzyska 6000 PD, awansuje na poziom łotrzyka, a jego EPP wyniesie 4 (dwa poziomy postaci plus modyfikacja poziomu +2). Na 3. poziom podniesie się, mając 10 000 PD, a na 4. – 15 000 PD i tak dalej; zawsze będzie zatem jakby dwa poziomy za ludzką postacią o tej samej liczbie punktów doświadczenia.

Stosując ten system MP może – dając tobie oraz pozostałym graczom ustaloną liczbę punktów doświadczenia – pozwolić wam stworzyć bohaterów mających dowolną kombinację ras oraz klas, a jednocześnie o takiej samej potędze. Na przykład, MP może dać każdemu graczowi 10 000 punktów doświadczenia oraz 9000 sz (patrz Tabela 2-24 w *Przewodniku Mistrza Podziemi*) na stworzenie postaci. Natalia wykreuje 3-poziomowego drowa łotrzyka (EPP 5), Andrzej 4-poziomowego aasimara mnicha (EPP 5), Julia 5-poziomowego ludzkiego kapłana, a Wojtek 2-poziomowego wojownika svirfneblina (EPP 5).

Tworząc postać wywodzącą się z jednej z owych ras, najlepiej zastanowić się najpierw nad odpowiedzią na jedno pytanie: czy początkowy wzrost potęgi wart jest zmniejszenia w przyszłości szybkości zdobywania poziomów.

Zasadniczo, zamiast do awansu na następny poziom potrzebować 1000 PD × poziom twojej postaci, będziesz potrzebował 1000 PD × EPP. Zmianę tę podsumowano w Tabeli 1-2: Wymagane doświadczenie a EPP.

Tabela 1-2: Wymagane doświadczenie a EPP

PD	EPP = poziom (zwyczajnie)	EPP = poziom +1 (aasimar, diablę, genasi)	EPP = poziom +2 (drow, duergar)	EPP = poziom +3 (svirfneblin)
0	1	—	—	—
1000	2	1	—	—
3000	3	2	1	—
6000	4	3	2	1
10 000	5	4	3	2
15 000	6	5	4	3
21 000	7	6	5	4
28 000	8	7	6	5
36 000	9	8	7	6
45 000	10	9	8	7
55 000	11	10	9	8
66 000	12	11	10	9
78 000	13	12	11	10
91 000	14	13	12	11
105 000	15	14	13	12
120 000	16	15	14	13
136 000	17	16	15	14
153 000	18	17	16	15
171 000	19	18	17	16
190 000	20	19	18	17
210 000	—	20	19	18
231 000	—	—	20	19
253 000	—	—	—	20

- Premia rasowa +1 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim czarom powietrza oraz ich efektom. Premia ta wzrasta o +1 na każde posiadane przez genasi pięć poziomów klas.
- Bez tchu: Powietrzni genasi nie oddychają, nie mogą zatem utonąć czy zostać uduszeni, a ponadto nie wpływają na nich ataki wymagające wdychania powietrza (choćby niektóre trucizny).
- Przybysz: Powietrzni genasi są rodowitymi przybyszami.
- Języki automatyczne: wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).
- Ulubiona klasa: wojownik.
- Modyfikacja poziomu +1: Powietrzni genasi są odrobinę potężniejsi i wolniej nabywają poziomy niż większość innych typowych ras Faerunu; więcej informacji w ramce: Potężne rasy.

Genasi wodni

Wodni genasi to istoty niespieszne, które wszystko robią wolno. Wolą spokojnie zmęczyć przeciwnika, choć w wyjątkowych sytuacjach zdolni są do przemocy. Najczęściej mają neutralny charakter i w zasadzie ludzki wygląd, a ich żywiołaczą naturę odzwierciedla jedna lub dwie niezwykłe cechy – pokryta drobnymi łuskami skóra, lepkie ciało, zielonobłękitna cera czy włosy falujące, jakby były pod wodą. Ubierają się skąpo, preferując stroje, które nie ograniczają ruchów w wodzie i nie gniotą się po wyschnięciu.

Regiony: Stosunkowo wielu wodnych genasi żyje w krainach leżących w pobliżu Morza Spadających Gwiazd – w okolicach Przesmyku Vilhon, Smoczego Wybrzeża, Sembii, Aglarondu oraz Chessenty – tam, gdzie pozaplanarne morskie istoty żyją u boku śmiertelników.

Zdolności rasowe: Wodni genasi mają następujące cechy:

- Budowa +2, Charyzma –2: Wodni genasi są twardzi i wytrzymali, ale zamknięci w sobie.
- Rozmiar średni.
- Bazowa szybkość: 9 metrów (pływanie również 9 metrów).
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- *Stworzenie wody* (zc): Wodni genasi mogą raz dziennie używać *stworzenia wody* – analogicznie do czaru rzucanego przez 5-poziomowego druida.
- Premia rasowa +1 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim czarom wody oraz ich efektom. Premia ta wzrasta o +1 na każde posiadane przez genasi pięć poziomów klas.
- Wodni genasi oddychają pod wodą – zdolność nadzwyczajna.
- Kapłańskie skupienie uwagi: Wodny genasi, który jest kapłanem, musi wybrać bóstwo dające dostęp do domeny Wody oraz wybrać ją jako jedną z dwóch domen.
- Przybysz: Wodni genasi są rodowitymi przybyszami.
- Języki automatyczne: wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).
- Ulubiona klasa: wojownik.
- Modyfikacja poziomu +1: Wodni genasi są odrobinę potężniejsi i wolniej nabywają poziomy niż większość innych typowych ras Faerunu; więcej informacji w ramce: Potężne rasy.

Genasi ziemni

Ziemni genasi działają powoli i długo się nad wszystkim zastanawiają, ale nie można im odmówić determinacji. Najczęściej mają neutralny charakter i w zasadzie ludzki wygląd, a ich żywiołaczą naturę odzwierciedla jedna lub dwie niezwykłe cechy – ziemista skóra, surowe rysy czy oczy przypominające czarną otchłań. Lubią neutralne kolory oraz proste ubiory. Niektórzy wyglądają tak, jakby gromadzili pył na strojach, inni zaś są schludni i czyści.

Regiony: Stosunkowo wielu ziemnych genasi żyje na Północy, w pobliżu Grzbietu Świata, gdzie głęboko w jaskiniach, w sercu gór, można czasami trafić na *portale* prowadzące na plan Ziemi.

Zdolności rasowe: Ziemni genasi mają następujące cechy:

- Siła +2, Budowa +2, Roztropność –2, Charyzma –2: Ziemni genasi są silni i twardzi, lecz nieco nieuważni i uparci.
- Rozmiar średni.
- Bazowa szybkość: 9 metrów.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 18 metrów).
- *Przejście bez śladu* (zc): Ziemni genasi mogą raz dziennie używać *przejścia bez śladu* – analogicznie do czaru rzucanego przez 5-poziomowego druida.
- Premia rasowa +1 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim czarom ziemi oraz ich efektom. Premia ta wzrasta o +1 na każde posiadane przez genasi pięć poziomów klas.
- Kapłańskie skupienie uwagi: Ziemny genasi, który jest kapłanem, musi wybrać bóstwo dające dostęp do domeny Ziemi oraz wybrać ją jako jedną z dwóch domen.
- Przybysz: Ziemni genasi są rodowitymi przybyszami.
- Języki automatyczne: wspólny, ojczysty; języki premiowe: dowolne (poza sekretnymi, takimi jak druidzki).
- Ulubiona klasa: wojownik.
- Modyfikacja poziomu +1: Ziemni genasi są odrobinę potężniejsi i wolniej nabywają poziomy niż większość innych typowych ras Faerunu; więcej informacji w ramce: Potężne rasy.

Klasy

Niemal wszystkie informacje zawarte w Rozdziale 3: Klasy w *Podręczniku Gracza* dotyczą również klas postaci ze świata Zapomnianych Krain. Opisy na najbliższych stronach skupiają się na tym, co jest charakterystyczne dla Faerunu i nie powtarzają informacji z *Podręcznika Gracza*.

Regiony preferowane dla postaci: Po opisie następuje spis terenów bądź kultur najbardziej odpowiednich na ojczyznę bohatera z danej klasy. Na przykład, Narfell to ziemia nomadów – jeźdźców. Barbarzyńcy, łotrzykowie, tropiciele oraz wojownicy dobrze pasują do takiego trybu życia, dlatego wielu z nich spotka się w tych okolicach. Z kolei czarodziejów prawie w ogóle tu nie ma. Dlatego też w opisie barbarzyńcy, łotrzyka, tropiciela oraz wojownika pojawi się Narfell jako przykład najwłaściwszej ojczyzny dla postaci tej klasy.

Nie musisz wybierać jednego z regionów wyliczonych w opisie klasy twojej postaci. Pamiętaj tylko, że ojczyzna ma wpływ na dostępność regionalnych atutów oraz początkowy ekwipunek.

Barbarzyńca

Wolni od wygód oraz ograniczeń cywilizacji barbarzyńcy żyją w krainach, w których cywilizowany lud mieszka tylko pod warunkiem, że może ukryć się za wysokimi murami. Kosmopolityczna natura niektórych ziem Faerunu wywołuje w przedstawicielach tej klasy zakłopotanie. Natomiast mieszkańcy miast w większości przywykli do dziwnych widoków i zwykle akceptują barbarzyńców bez mrugnięcia okiem.

Większość faerúńskich barbarzyńców to ludzie lub półorkowie. Pochodzą z takich miejsc jak Chłodne Ziemie, Północ, Wysokie Wrzosowisko czy Rashemen lub też należą do jednego z plemion żyjących w Zachodnich Ziemiach Centralnych. Z kolei krasnoludzcy barbarzyńcy wywodzą się z lodowatych pustkowi Północy, dżungli Chult oraz ukrytych enklaw w odizolowanych górach oraz wzgórzach. Wśród elfów barbarzyńcami zostają zwykle dzikie elfy żyjące w ciepłych południowych lasach, takich jak Zielony Matecznik czy Puszcza Chondal. Jedyne znane barbarzyńskie plemię niziołków żyje głęboko w Puszczy Chondal, rzadko wychodząc poza granice zielonego boru.

Barbarzyńcy należący do innych ras to bardzo rzadki widok, jednak spotykany. Półelfów należących do tej klasy można czasami znaleźć pośród ludzkich plemion Północy czy Zachodnich Ziem Centralnych, bądź też w Puszczy Yuir, gdzie ludzie oraz elfy żyją w dziczy obok siebie od pokoleń. Drowy, elfy księżycowe, elfy słoneczne, gnomy czy planokrwiści barbarzyńcy są zwykle osobnikami, którzy z jakichś powodów zostali wychowani pośród niecywilizowanych ludów.

Regiony preferowane dla postaci: Oto regiony, w których jest wielu barbarzyńców – Puszcza Chondal (zjawomyślne niziołki oraz dzikie elfy), Chult, Ziemie Hordy, Moonshae, Narfell, Wyspy Nelanther, Północ, Rashemen, Vaasa oraz Zachodnie Ziemie Centralne. Ponadto barbarzyńców można spotkać w niektórych kulturach krasnoludów tarczowych, dzikich elfów, leśnych elfów oraz półorków.

Faeruńskie instrumenty

Niektórzy bardowie śpiewają, inni deklamują bądź tańczą, a jeszcze inni grają na znanych nam instrumentach, takich jak mandolina, lira, cymbały oraz, a jakże, harfa. Inni korzystają jednak z mniej znanych instrumentów, wyjątkowych dla Faerunu.

Długi róg: Faeruński flet, powszechny jedynie na cywilizowanych obszarach oraz pośród elfów.

Glaur: Krótki, zakrzywiony róg, przypominający róg obfitości. Jest wyposażony w mechanizm wentyli i brzmi jak trąbka, w którą dmucha się z dużą siłą. Instrumentów tych używają słoneczne elfy, niziołki je uwielbiają, ludzie zaś albo je lubią, albo nienawidzą. Glaury bez wentyli nazywane są glunami i brzmią niczym melancholijne rogi odbijające się echem we mgle.

Ptasia fletnia: Fletnia pana zwana także shalm. Są to święte instrumenty Lliiry oraz satyrów, powszechne wśród leśnych oraz dzikich elfów.

Ręczny bęben: Bęben o dwóch membranach. Często wojownicy grają na nim z ogromną szybkością, pragnąc w ten sposób zademonstrować swe męstwo bez konieczności walki.

Shawm: Instrument o dwóch stroikach; rodzaj prymitywnego oboju czy fagotu; najbardziej popularny wśród gnomów.

Śpiewny róg: Flet, popularny wszędzie, chyba że słuchacze mają kaca.

Tantan: Tamburyn, popularny wśród niziołków oraz ludzi żyjących na południe od Dolin, a nielubiany przez krasnoludy, preferujące bardziej wyszukane instrumenty perkusyjne.

Thelarr: Prosty stroikowy instrument, nazywany także świstawką. Łatwo go opanować i jest tak tani, że wielu bardów daje go dzieciom w prezencie.

Tocken: Zestaw rzeźbionych, owalnych dzwonków, na których gra się jak na cymbałach. Popularny w cywilizacjach podziemnych i posiadających budynki, w których wzmocnieniu ulegają jego rezonujące dźwięki.

Wojenny gong: Gong skonstruowany z jednej lub wielu tarcz, często należących do pokonanych przeciwników. Gra się na nim drewnianymi młotkami lub, w ekstremalnych przypadkach, młotami bojowymi. Gobliny oraz krasnoludy często na zmianę konstruują wielkie gongi wojenne oraz starają się oswobodzić takie zdobyte przez wroga tarcze.

Yarting: Gitara ciesząca się coraz większą popularnością w Faerunie po tym, jak jakieś 40-50 lat temu wyruszyła w świat z Amn i Calimshanu.

Zulkoon: Złożone i na wpół przenośne organy dęte, przez wielu wiązane z zulkirami z Thay, których niewolnicy przewożą takie instrumenty wozami, aby zapewnić odpowiednią muzykę czarom swych panów.

Bard

Faeruńscy bardowie równie często śpiewają o wyczynach innych, co sami stają się bohaterami heroicznych sag.

Działająca na poły skrycie organizacja, której członków zwie się Harfiarzami, w Dolinach oraz na dzikiej Północy rekrutuje odważnych bardów o dobrych charakterach, by toczyć odwieczną walkę ze złem. Oczywiście nie wszyscy bardowie są Harfiarzami, lecz szlachetne uczynki wspomnianej grupy obdarzyły przedstawicieli tej klasy aurą heroizmu, której próżno szukać w innych światach. Ponadto dobrzy bardowie, którzy nie są Harfiarzami, zachowują się czasem tak, jakby nimi byli – to coś na kształt samospełniającej się przepowiedni: zwykły lud oczekuje, że każdy przedstawiciel tej klasy potrafi coś więcej ponad śpiewanie.

Regiony preferowane dla postaci: Bardów spotyka się w wielu krajach, w tym w Amn, Chessencie, Cormyrze, Dolinach, na Smoczym Wybrzeżu, na Evermeet, w Luiren, Impiltur, Moonshae, Silverymoon, Tethyrze, Thesk, Untherze, Vast, Waterdeep i na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Liczna grupa przedstawicieli tej klasy to złote krasnoludy, księżycowe oraz słoneczne elfy, a także niziołki lekkostope i waleczniaki.

Czarodziej

Czarodzieje – podobnie jak wszyscy, którzy za sprawą mrugnięcia okiem przemieniają ludzi w ropuchy – są otaczani szacunkiem lub też budzą obawy. Najpotężniejszymi śmiertelnikami w Faerunie są potężni przedstawiciele tej klasy, na przykład Elminster, Manshoon czy Szass Tam. Nic w tym dziwnego, potrafią wszak przedłużyć swój żywot o całe stulecia lub też decydują się na bardziej mroczną drogę i przeobrażają się w liczów. Z biegiem czasu poznają magię coraz lepiej, aż w końcu Sztuka nie ma przed nimi niemal żadnych tajemnic.

Większość czarodziejów rozpoczyna karierę, pobierając nauki u doświadczonych przedstawicieli tej klasy. To powolny sposób kształcenia, ale można na nim polegać. W jego trakcie uczeń wykonuje różne prace, dzięki którym jest w stanie się utrzymać i opłacić „czesne". Nieliczni przyszli czarodzieje kończą jeden z uniwersytetów magii, których nie brakuje na ziemiach Lantanu i Halruaa, na dalekim Południu, lecz rzadko można je spotkać na północnych obszarach Faerunu.

Najsłynniejszy uniwersytet magii na północ od Halruaa znajduje się w Silverymoon. Mniejsze znane uczelnie można znaleźć w Waterdeep, Sembii, Chessencie, Przesmyku Vilhon, Impiltur i Tethyrze, zaś niedawno w Damarze otwarto szkołę iluzjonistów. Metody edukacji stosowane przez Czerwonych Czarno-

Runy magów

Każdy czarodziej i zaklinacz Faerunu może – jeśli tylko chce, przyjąć osobistą runę lub magowską pieczęć, oznaczając nią swe dzieła. Czasami są to proste znaki wskazujące na własność przedmiotu lub terytorium. Lepiej jednak założyć, iż każda najmniejsza nawet runa wyryta na framudze czy słupie granicznym, kryje przynajmniej jeden czar, który czeka, by zadziałać, co zwykle następuje po pochwyceniu przedmiotu lub użyciu względem niego magii. Przyczyną uaktywnienia mogą być warunki takie jak płeć, rasa, czas czy położenie przedmiotu oznaczonego runą, obecność przejawów innej magii i tym podobne.

Zamrożone w ten sposób czary mają zwykle naturę strażniczą, lecz mogą czynić wielkie szkody. Najpowszechniejsze są *wybuchowe runy*, *wężowa pieczęć mocy w sepii*, *ognista pułapka* oraz *symbol*, krążą zaś plotki o dziwniejszych i bardziej śmiercionośnych zaklęciach stworzonych właśnie na potrzeby magicznych run.

Nie istnieją dwie takie same runy magowskie. Jeśli zaprojektowana runa będzie zbytnio przypominać już używany przez innego maga znak (aktualnie albo w przeszłości), po prostu nie zadziała. Zapewne dlatego większość posługujących się czarami Faerunczyków wybiera sobie jedną runę na całe życie i nigdy jej nie zmienia.

Wola Mystry sprawia, że na tych, którzy fałszywie używają run innych istot, spada ciężka klątwa. Przypomina o tym stara rymowanka czeladników:

Gdy zaplatasz magii sploty
Oszukując, masz w kłopoty

– Elminster z Cienistej Doliny

Runy magów a klątwa Mystry

Wszyscy rzucający zaklęcia wtajemniczeń tworzą osobistą pieczęć lub runę. Znak ów jest stosowany do oznaczania własności, jako ostrzeżenie i podpis zarazem. Mystra, bogini magii, bierze na siebie ochronę potężnych rzucających zaklęcia postaci (powyżej 10. poziomu) przed uszczerbkiem, który mógłby wyniknąć z użycia przez kogoś o złych intencjach ich run. Każdy (rzucający czary lub nie), kto celowo skopiuje pieczęć z zamiarem oszukania kogoś lub uzurpowania sobie tożsamości posiadacza, musi wykonać trzy rzuty obronne na Wolę (ST 15), by uniknąć potrójnej Klątwy Mystry.

Jeśli złoczyńcy nie powiedzie się pierwszy rzut, na stałe zostają mu wysączone 2 punkty Siły.

Jeżeli nie uda mu się drugi rzut, na stałe zostają mu wysączone 2 punkty Intelektu, a ponadto pada ofiarą efektu analogicznego do czaru *osłabienie umysłu*.

Jeśli nie powiedzie mu się trzeci rzut, na stałe zostają mu wysączone 2 punkty Roztropności i na okres jednego miesiąca traci wszelkie premiowe komórki na czary wynikające z wysokiej wartości atrybutów.

księżników z Thay są równie skuteczne, nawet jeśli połowa rozpoczynających takie studia ginie podczas pełnego tortur szkolenia.

W opisie zaklinaczy pojawiają się nowe chowańce, po które mogą sięgnąć również czarodzieje.

Regiony preferowane dla postaci: Czarodziejów spotyka się często w Calimshanie, Chessencie, Cormyrze, Damarze, Halruaa, na Evermeet, w okolicach Jeziora Pary, w Mulhorandzie, Rashemen, Sembii, Silverymoon, Tethyrze, Thay, Untherze, Waterdeep oraz na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Magiczne tradycje żyją wśród przedstawicieli następujących ras: drowy, księżycowe, słoneczne i leśne elfy, a także podziemne i skalne gnomy (te ostatnie specjalizują się w iluzjach).

Tabela 1–3: Ulubione bóstwa regionów

Bóstwo	Ulubione regiony
Anhur	Chessenta
Auril	Północ
Azuth	Calimshan, Chessenta, Halruaa, Lantan, Sembia
Bane	Amn, Morze Księżycowe, Thay
Beshaba	Wyspy Nelanther
Chauntea	Aglarond, Amn, Cormyr, Doliny, Moonshae, Rashemen, Tashalar, Thesk, Vast
Cyric	Amn, Morze Księżycowe, Wyspy Nelanther
Czerwona Rycerka	Chessenta, Mulhorand
Deneir	Cormyr, Północ, Sembia, Silverymoon, Zachodnie Ziemie Centralne
Drowi panteon	Dowolne drowy
Eilistraee	Dowolne elfy, Wysoki Las, Silverymoon, Waterdeep
Eldath	Północ, Vast, Przesmyk Vilhon
Elfi panteon	Elfy księżycowe, słoneczne, dzikie i leśne, Aglarond, Evermeet, Wysoki Las, Silverymoon, Waterdeep
Faeruński panteon	Jezioro Pary, Unther (wolny), Waterdeep
Gnomi panteon	Dowolne gnomy, Silverymoon, Waterdeep
Gond	Lantan, Mulhorand
Helm	Cormyr, Smocze Wybrzeże, Tethyr, Przesmyk Vilhon, Zachodnie Ziemie Centralne
Hoar	Chessenta
Ilmater	Calimshan, Damara, Impiltur, Tethyr
Kelemvor	Zachodnie Ziemie Centralne
Kossuth	Thay
Krasnoludzki panteon	Dowolne krasnoludy, Vast, Północ, Calimshan, Jezioro Pary, Shaar, Silverymoon, Waterdeep
Lathander	Chessenta, Cormyr. Doliny, Sembia, Zachodnie Ziemie Centralne, Waterdeep
Lliira	Cormyr, Przesmyk Vilhon
Lolth	Drowy
Loviatar	Morze Księżycowe, Sembia
Lurue	Północ, Silverymoon
Malar	Cormyr, Wysoki Las, Północ, Tashalar, Przesmyk Vilhon
Maska	Smocze Wybrzeże, Morze Księżycowe, Mulhorand, Shaar, Thesk
Mielikki	Puszcza Chondal, Doliny, Wysoki Las, Północ, Rashemen, Silverymoon
Milil	Cormyr, Północ, Silverymoon
Mulhorandzki panteon	Mulhorand (w tym Semphar i Murghom), Unther (okupowany)
Mystra	Halruaa, Mulhorand, Północ, Rashemen, Sembia, Silverymoon, Vast
Niziołczy panteon	Dowolne niziołki, Puszcza Chondal, Luiren, Slverymoon, Waterdeep
Nobanion	Przesmyk Vilhon, Smocze Wybrzeże
Oghma	Doliny, Północ, Shaar, Silverymoon, zachodnie Ziemie Centralne
Orkowy panteon	Półorkowie, orki, Morze Księżycowe (jedynie Thar)
Savras	Tashalar
Selune	Aglarond, Amn, Cormyr, Impiltur, Północ
Shar	Amn, Calimshan, Północ, Shar
Sharess	Calimshan
Shaundakul	Doliny, Północ, Thesk
Shiallia	Północ
Siamorphe	Calimshan, Tethyr
Silvanus	Puszcza Chondal, Cormyr, Doliny, Damara, Wysoki Las, Północ, Silverymoon, Przesmyk Vilhon
Sune	Amn, Smocze Wybrzeże, Sembia
Talona	Morze Księżycowe
Talos	Calimshan, Morze Księżycowe, Wyspy Nelanther, Północ, Przesmyk Vilhon
Tempus	Cormyr, Doliny, Smocze Wybrzeże, Moonshae, Wyspy Nelanther, Północ, Shaar, Vast, Przesmyk Vilhon
Tiamat	Chessenta
Torm	Doliny, Tethyr, Vast
Tymora	Cormyr, Smocze Wybrzeże, Impiltur, Sembia, Vast
Tyr	Calimshan; Cormyr, Doliny, Morze Księżycowe, Sembia, Tethyr, Przesmyk Vilhon
Ubtao	Chult
Umberlee	Smocze Wybrzeże, Morze Księżycowe, Wyspy Nelanther, Vast
Uthgar	Północ
Valkur	Aglarond, Impiltur
Vhaeraun	Drowy, Wysoki Las
Waukeen	Amn, Chessenta, Cormyr, Impiltur, Sembia, Tashalar, Thesk, Vast

Druid

Druidzi Faerunu – podobnie jak kapłani – mogą korzystać z czarów dzięki mocy bóstwa opiekuńczego, zawsze związanego z naturą lub zwierzętami. Przedstawiciele tej klasy nie uznają jednak wyraźnego podziału pomiędzy naturą a boskimi siłami, które przez nią przepływają. Wielu mieszkańców Faerunu uważa, że druidów interesują tylko lasy, ale dbają oni również o góry, pustynie, jeziora, a nawet bagna kontynentu.

Bóstwa natury to: Chauntea, Eldath, Gwaeron Wichura, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Talos, Ubtao, Ulutiu, Umberlee, Anhur, Izyda, Ozyrys, Sobek, Set, Thard Harr, Aerdrie Faenya, Angharradh, Sashelas z Głębin, Rillifane Rallathil, Baervan Dziki Wędrowiec, Segojan Herold Ziemi i Sheela Peryroyl.

Słynna za sprawą licznych oddających jej cześć druidów oraz tropicieli bogini Mielikki wymaga składania najłagodniejszych duchowych przysiąg spośród wszystkich bóstw wyznawanych w Krainach. Jej podopieczni mogą używać dowolnego standardowego pancerza lub broni, jakich normalnie używają tropiciele (każdej broni prostej i żołnierskiej, każdego lekkiego i średniego pancerza oraz wszystkich tarcz), nie łamiąc przy tym duchowych obietnic.

Regiony preferowane dla postaci: Druidów spotyka się dość często w Aglarondzie, Puszczy Chondal, Chult, Wielkiej Dolinie, Wysokim Lesie, Moonshae, na Północy, w Vast, Przesmyku Vilhon oraz na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Druidzi, którzy zostają poszukiwaczami przygód, najczęściej wywodzą się z następujących ras: elfy księżycowe, słoneczne, dzikie i leśne oraz zjawomyślne i lekkostope niziołki.

Kapłan

Faeruńscy kapłani podlegają zasadom opisanym w *Podręczniku Gracza*, z tą jednak różnicą, iż żaden z nich nie jest oddany li tylko jakieś sprawie, filozofii czy innemu abstrakcyjnemu źródłu boskiej mocy. Bogowie Torilu są jak najbardziej realni, a niedawne wydarzenia zmusiły ich do zwrócenia bacznej uwagi na śmiertelnych wyznawców.

Wszyscy kapłani Faerunu służą jakiemuś bóstwu opiekuńczemu (większość mieszkańców Faerunu ma jakieś bóstwo opiekuńcze). Nie można uzyskać zsyłanych przez bogów lub boginie mocy (a więc choćby zaklęć objawień) bez owych potęg. Oczywiście kapłan ma prawo do tylko jednego opiekuna, choć jeśli zmieni ideologię, może również zmienić bóstwo opiekuńcze. Nie wolno mu natomiast wybrać kolejnej klasy wymagającej bóstwa opiekuńczego, jeżeli jego bóg lub bogini nie pasuje do nowej klasy. Nie ma zatem prawa, na przykład, zostać druidem, jeśli bóstwo nie jest związane z naturą (jak wszystkie bóstwa opiekuńcze druidów). Oczywiście, rezygnując z jednego boga lub bogini „obchodzi" owe ograniczenie (patrz Zmiana bóstwa w Rozdziale 5: Bóstwa). Więcej informacji na temat bóstw opiekuńczych znajdziesz w tym rozdziale, w części Religia.

Są miejsca, w których w jedna świątynia została poświęcona kilku bóstwom. Na przykład, w wielu mniejszych krasnoludzkich miastach znajduje się jedna świątynia dla wszystkich bóstw tej rasy, a mieszkańcy Rashemenu czczą Chauntee, Mielikki oraz Mystrę w jednym przybytku. Kapłani takich świątyń wybierają konkretnego boga lub boginię, więc oczywiście nie wszyscy mają *tego samego* opiekuna.

Regiony preferowane dla postaci: Kapłani różnych bóstw są cenieni w różnych krainach. Patrz Tabela 1-3: Ulubione bóstwa regionów.

Łotrzyk

Łotrzykowie Faerunu równie często bywają złodziejami, co dyplomatami, choć tej różnicy nie dostrzegają osoby, które przegrywają negocjacje. Tak czy inaczej, są oni wszechobecni na kontynencie. Oczywiście nie każdy łotrzyk jest złodziejem. Zależnie od umiejętności oraz skłonności, zdarzają się pośród nich poszu-

Kręgi druidyczne

W miejscach, w których dzika natura (głównie lasy) jest zagrożona, druidzi protestują przeciw takim zakusom i starają się uleczyć żywe istoty, doglądając ich rozwoju i karmiąc je obficie, a jednoczesnie spowalniać lub wstrzymywać wyrąb drzew, wypalanie lasów oraz budowę dróg. Druidzi często spotykają się lub mieszkają na polanach i z tego zwyczaju pochodzi nazwa oraz praktyka współdziałania w kręgach.

Druidyczne kręgi istnieją nawet w Waterdeep oraz innych dużych miastach, gdzie ich członkowie spotykają się w świątyniach, parkach lub w piwnicach — jeśli tylko znajdą w jakiejś płynącą wodę bądź zasilaną z naturalnego źródła sadzawkę czy klepisko, albo też jedno i drugie. Niektóre kręgi bardzo rzadko spotykają się więcej niż raz w tym samym miejscu, lecz komunikują się za pomocą magii bądź dzięki jednemu lub więcej członkom, którzy wiele podróżują, służąc za posłańców do pozostałych towarzyszy.

Idea kręgu odnosi się również do cykli natury oraz do faktu, że stworzenia o różnych rasach, rangach i zdolnościach mogą i powinny ze sobą współpracować. W kręgach nie ma żadnych oficjalnych rang poza Mówcą, choć członkowie zawsze posiadają nieoficjalną hierarchię opartą na wieku, mądrości oraz druidycznej mocy. Można opuścić krąg, jeżeli ktoś nie zgadza się z jego postanowieniami, lecz tylko organizacja jako całość decyduje o działalności jako takiej. Do wielu kręgów należą tropiciele, elfy z lasu, a nawet driady czy drzewce. W większości wypadków składa się z około dziesięciu druidów.

Myśliwi, drwale i pasterze zamierzający oczyszczać ziemię lub rozbudowywać istniejące osady powinni skonsultować się z miejscowym duchowieństwem Silvanusa, Eldath, Mielikki czy podobnych bóstw bądź też z tropicielami, i dowiedzieć się, czy w okolicy nie działa jakiś krąg. Lepiej współpracować z ową organizacją niż wejść jej w drogę, co może skończyć się wojną.

Wyspy Moonshae oraz ziemie Szmaragdowej Enklawy wokół ujścia Vilhon to teren największej koncentracji druidów. W obydwu tych miejscach działają oni otwarcie, posiadając władzę i wpływy. Tu druidzi spotykają się w świętych gajach. Z drugiej strony, ich potęga została znacznie osłabiona w Dolinach, gdzie zarówno Krąg Cienistej Doliny, jak i Siódemka z Bitewnej Doliny uległy zniszczeniu w ciągu ostatnich dziesięcioleci, a Krąg Yeven upadł dawno temu.

Wiem o jedynie kilku aktywnych kręgach. Obserwatorzy z Sevreld, spotykający się w Gaju Starych Grzybów w Wysokim Lesie na północny wschód od Secomber, starają się zapobiegać wycinaniu w lesie dróg do wywozu drewna. Wysokie Tany, druidzi żyjący w ukrytych górskich dolinach Grzmiących Wierchów i wędrujący wzdłuż owego łańcucha, pomaga leśnym stworzeniom, które strzegą Miejsca Tanów. Świeżo powstały Pierścień Mieczy pragnie oczyścić i odnowić Las Neverwinter, wypędzić kryjące się tam bandy gnolli, niedźwieżuków oraz hobgoblinów, a także przegnać tych, którzy w liściastym sercu kniei poszukują grobowców i ruin. W Amn działa Flamenar (Dłonie Przeciw Płomieniom), który chce zasadzić na łagodnych wzgórzach tej krainy drzewa i rozwiać burze piaskowe nękające tę krainę na wschód od Crimmor i Purskul. Natomiast Szóstka Gwiezdnej Wody (nazwa pochodzi od spokojnej sadzawki, przy której często się spotykają) działa teraz w północnej części Lasu Mir, gdzie horda potworów oraz dziwnych wypaczonych bestii najeżdża ziemie na południe od rzeki Ith.

To zaledwie kilka spośród wielu, wielu kręgów.

Niektórzy na wspomnienie o nich reagują uśmieszkiem i słowami „miłośnicy kwiatów", lecz ostrzegam takich kpiarzy, że niewiele ziół czy roślinnych lekarstw pomagałoby nam dzisiaj, gdyby nie wiedza i praca druidycznych kręgów Faerunu.

– Beldrith Tarlelntar, Mędrzec Starych Zwyczajów
Dom Pochyłej Bramy, Scornubel

kiwacze skarbów, rabusie grobów, detektywi, szpiedzy, łowcy nagród, zwiadowcy, łowcy złodziei czy – najczęściej spotykani – „poszukiwacze przygód".

Prawdą jest, iż nie każdy łotrzyk to złodziej. Niemniej jednak wielu z nich para się tym właśnie fachem. Gildie złodziejskie nie są w Faerunie niczym niezwykłym. Niektóre – choćby Cieniści Złodzieje z Amn czy Nocne Maski z Wrót Zachodu – są tak potężne, że dyktują rozkazy królom i lordom, a przy tym tak bezlitosne, że wprowadzają swe edykty w życie zastraszając, grożąc, a nawet mordując. Niemniej jednak większość gildii nie istnieje nazbyt długo i działa lokalnie. Zwykle powstają w jakimś mieście lub na uczęszczanym szlaku handlowym za sprawą charyzmatycznej czy potężnej postaci, która jest w stanie utrzymać spójność grupy.

Regiony preferowane dla postaci: Istnieją dwa rodzaje łotrzyków – złodzieje i bandyci. Pierwszych można spotkać w pobliżu każdego większego miasta. Z kolei bandyci (czasami uprzejmie określani mianem zwiadowców) żyją w dziczy. Wielu łotrzyków można napotkać w Amn, na Anauroch, w Calimshanie, na Smoczym Wybrzeżu, na Evermeet, w Luiren, Impiltur, nad Jeziorem Pary, na Lantanie, nad Morzem Księżycowym, na Moonshae, w Mulhorandzie, Narfell, na Wyspach Nelanther, w Sembii, Shaar, Tashalar, Thesk, Untherze, Vaas, Vast, Waterdeep oraz na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Szare, złote i tarczowe krasnoludy, drowy, księżycowe i słoneczne elfy, podziemne i skalne gnomy, niziołki lekkostope i waleczniaki również często zostają łotrzykami.

Mnich diablę

Ryc. Sam Wood

Mnich

Mnisi zakładają zwykle swe zakony na cywilizowanych obszarach. Najwcześniejsze ludzkie opactwa Faerunu powstały zapewne w Amn i Calimshanie. Mniej więcej w tym samym czasie przybysze z innych światów i ze wschodu, z krainy Kara-Tur, również stworzyli własne zakony. W przeciwieństwie do kapłanów i druidów, mnisi nie muszą wybierać bóstwa opiekuńczego (choć większość to czyni). Nie muszą też być członkami którejś ze szkół wymienionych w ramce Zakony mnichów. Jeżeli twój mnich nie należy do innego zakonu, powinieneś wraz z MP wymyślić przynajmniej jego nazwę oraz określić relacje pasujące do opisanych we wspomnianej ramce.

zakony mnichów

W Faerunie istnieją dziesiątki zakonów mnichów. Większość to małe grupy, liczące około dziesięciu członków, żyjące w odosobnieniu, w opactwach w dziczy. Kilka zakonów liczy setki członków i wpływa na wydarzenia na rozległym obszarze. Oto najważniejsze z nich.

Ciemny Księżyc (zło): Shar cześć oddaje potężna sekta mnichów posiadających świątynie w krainach rządzonych przez złych władców lub tajne kaplice pośród wzgórz, bocznych zaułków czy w Podmroku. Większość mnichów Ciemnego Księżyca to ludzie, lecz czasami należą do niego półorkowie, pomroki czy drowy. Mnisi Ciemnego Księżyca mogą być wieloklasowcami zaklinaczami, dopóki pomiędzy tymi dwoma klasami istnieją tylko dwa poziomy różnicy.

Długa Śmierć (zło): Członkowie tego zakonu oddają się idei śmierci, nie dbając zbytnio o to, jakie bóstwo ma aktualnie nad nią pieczę. Niezwykle chętnie dzielą się śmiercią oraz jej bliskim towarzyszem – bólem – z innymi. Kapłani poprzedniego boga śmierci, Myrkula, postrzegają ów zakon jako część długodystansowych planów swego bóstwa. Kelemvor (aktualny bóg śmierci) uznaje go za przeciwników, lecz cieszy go przynajmniej tyle, że jego mnisi aktywnie nie wspierają nieżycia. Velsharoon (bóg nekromancji i nieżycia) zabiega o jego względy, lecz jeszcze nie odkrył, jak je zdobyć. Zakon zyskał dość dużą potęgę w Thay, choć nie cieszy się poparciem Czerwonych Czarnoksiężników i nie współpracuje z nimi. Mnisi Długiej Śmierci mogą być wieloklasowcami wojownikami, skrytobójcami oraz rycerzami ciemności.

Lśniąca Dłoń (neutralność): Jeden z najstarszych zakonów w Amn. Jego członkowie łączą wiarę w Azutha oraz czarodziejstwo z mnisim oddaniem. Kiedy w Amn ograniczono praktykowanie Sztuki, część członków Lśniącej Dłoni zeszła do podziemia, pozostali zaś wyruszyli w szeroki świat. Mnisi Lśniącej Dłoni mogą być wieloklasowcami czarodziejami, dopóki poziom w klasie mnicha jest wyższy lub równy poziomowi czarodzieja.

Pięść Hin (neutralność lub dobro): Niziołki z Luiren obrócili w wiarę przekonanie, iż jeden niziołek może zapanować nad sobą i światem. Rzutcy mnisi z tego regionu czasami zakładają na północy opactwa. Choć jedynie niziołki mogą studiować Pięść Hin w Luiren, niektóre opactwa tej grupy poza tą krainą przyjmują czasami gnomy oraz krasnoludy. Mnisi z tego zakonu mogą być wieloklasowcami wojownikami, łotrzykami lub paladynami (zwykle Yondalli).

Słoneczna Dusza (dobro lub neutralność): Wiara tej dużej, lecz zdezorganizowanej sekty różni się w zależności od konkretnej grupy – niektórzy członkowie wyznają Lathandera, inni Selune, garstka zaś oddaje cześć Sune. Słoneczna Dusza, obok Starego Zakonu, najczęściej posiada opactwa ukryte głęboko w dziczy. Członkowie tego zakonu mogą zyskiwać poziomy w jednej innej klasie i wciąż rozwijać się jako mnich, dopóki w tej ostatniej klasie posiadają najwięcej poziomów.

Stary Zakon (neutralność, czasami dobro, rzadko zło): Mnisi Starego Zakonu nie wyznają żadnego bóstwa, lecz są oddani filozofii związanej z bóstwem, które albo już jest martwe, albo nigdy nie istniało na Materialnym Planie Toril. W tej kwestii członkowie organizacji pozostają w sprzeczności sami ze sobą. Tożsamość bóstwa nie jest jednak istotna, gdyż dla nich liczy się posłanie, jakie głoszą. Stary Zakon nigdy nie posiadał wielkich opactw, lecz dotarł do dalekich zakątków Faerunu. Jego mnisi mogą być wieloklasowcami łotrzykami, zaklinaczami oraz tancerzami cieni, dopóki w klasie mnicha posiadają więcej poziomów niż we wszystkich pozostałych razem wziętych.

Załamani (dobro): Ze wszystkich popularnych bóstw Faerunu Ilmater pozostaje najbardziej utożsamiany z zakonem mnichów działającym wyłącznie w jego imieniu. W Dolinach nie ma słynnych opactw tego zakonu, lecz jego członkowie często podróżują przez tę krainę, chroniąc się w świątyniach Ilmatera, jeśli nie mogą znaleźć innego zakwaterowania. Załamani mogą być wieloklasowcami kapłanami, rycerzami wiary, mistycznymi wyznawcami, boskimi sługami, hierofantami oraz agentami kościoła Ilmatera.

Żółta Róża (dobro, neutralność): Opactwo wyznawców Ilmatera położone na odludziu w Górach Ziemnej Ostrogi w Damarze. Zakon zwany bywa również Uczniami Świętych Sollarów, a słynie z lojalności względem sojuszników oraz zniszczeń, jakie potrafi wyrządzić przeciwnikom. Mnisi, szanowani w kwestiach prawdy i dyplomacji, ciężko pracują, by przetrwać w surowym, odosobnionym sanktuarium. Często podróżują z paladynami Ilmatera, zwłaszcza z Zakonu Złotego Pucharu. Mogą być wieloklasowcami tropicielami i tancerzami cieni.

Większość faerúnskich mnichów może awansować na poziomy w innej klasie, a potem powrócić do tej i w niej się rozwijać. Jest to wyjątkiem od reguły podanej na stronie 44 *Podręcznika Gracza*, w części: Byli mnisi. Opisy w ramce Zakony mnichów określają, jakie klasy członkowie danego klasztoru mogą wybierać, stając się wieloklasowcami. Postać może bez kar zwiększać poziomy mnicha oraz dowolnej wymienionej klasy. Złamanie tych zmienionych ograniczeń (wykorzystanie zasad wieloklasowości do awansu w klasie, która nie znajduje się na liście danego zakonu) kończy rozwój postaci w klasie mnicha, jak zapisano w normalnych regułach. Niektóre klasztory nakładają dodatkowe ograniczenia dotyczące wieloklasowości, co zaznaczono w ich opisach. Jeśli postać złamie któreś z owych ograniczeń, nie może się już dalej rozwijać w klasie mnicha.

Regiony preferowane dla postaci: Mnichów często spotyka się w Amn, Calimshanie, Damarze, Mulhorandzie, nad Jeziorem Pary i w Silverymoon. Przedstawiciele tej klasy pojawiają się również w kulturze niziołków waleczniaków.

Paladyn

Piergeiron Paladinson, Jawny Lord Waterdeep, to chyba najsłynniejszy paladyn dzisiejszego Faerunu. Nie poszukuje już przygód, ale za to reprezentuje Lordów Waterdeep, kierując się sprawiedliwością, współczuciem oraz odwagą. Jest wzorem dla wielu młodych paladynów.

Wszyscy paladyni Faerunu oddają cześć bóstwu opiekuńczemu, które wybierają na początku swej drogi. Podobnie jak przedstawiciele tej klasy żyjący w innych krainach, tutejsi także muszą być zarówno praworządni, jak i dobrzy. Bóstwo paladyna musi być praworządne dobre, praworządne neutralne lub neutralne dobre. Dlatego też zarówno pośród wyznawców Helma Czujnego (praworządny neutralny), jak i Chauntei Matki Ziemi (neutralna dobra) są praworządni dobrzy paladyni. Sune – bogini piękna, miłości oraz namiętności – jest wyjątkiem od reguły ograniczającej charakter, gdyż oddają jej cześć przedstawiciele tej klasy, choć jest chaotyczna dobra. Dodatkowe informacje o paladynach niektórych religii Faerunu znajdują się w ramce: Niezwykłe zakony paladyńskie.

Regiony preferowane dla postaci: Paladyni często pochodzą z Cormyru, Dolin, Damary, Luiren, Impiltur, Mulhorandu, Silverymoon, Tethyru oraz Waterdeep.

Krasnoludy tarczowe czasami zostają paladynami oddającymi cześć bóstwom krasnoludzkiego panteonu, zaś niziołki waleczniaki są wyznawcami bogów i bogiń panteonu tej rasy.

Tropiciel

Duże obszary Faerunu porastają pradawne lasy, w których żyją niezwykłe stworzenia. Tropiciele tego świata to – wraz z druidami i nielicznymi barbarzyńcami oraz kapłanami bóstw natury (choćby Silvanusa czy Mielikki) – władcy otwartych przestrzeni.

W przeciwieństwie do kapłanów, druidów i paladynów, faerúnscy tropiciele nie muszą wybierać sobie bóstwa opiekuńczego, dopóki nie osiągną 4. poziomu i nie uzyskają mocy rzucania zaklęć objawień (tropiciel, który nie posiada bóstwa opiekuńczego, nie może czarować). Wielu przedstawicieli tej klasy wybiera boga lub boginię wcześniej. Są jednak tacy, którzy oddają się przede wszystkim typowemu dla tropicieli stylowi życia, a bóstwa stawiają na drugim miejscu. Członkowie tej klasy wybierają podobnych bogów i boginie jak druidzi. Niemniej jednak zdarzają się tropiciele obdarzeni dziwnymi zainteresowaniami (na przykład polowanie na nieumarłych), którzy decydują się na innych patronów.

Dobrzy tropiciele Północy często współpracują z Harfiarzami lub podobnymi organizacjami, a niektórzy w końcu zostają ich członkami. Oczywiście nie wszyscy żyjący w Faerunie przedstawiciele tej klasy mają dobry charakter. Niektóre miejsca – choćby bór Cormanthor czy Wysoki Las – to pola bitew pomiędzy dobrymi tropicielami, którzy walczą w obronie mieszkańców kniei ze złymi tropicielami, wyznającymi bogów lubujących się w zadawaniu cierpienia.

Niezwykłe zakony paladyńskie

Niektóre religie pozwalają paladynom zyskiwać poziomy w innej klasie i powracać do podstawowej, podobnie jak mnichom zakonów. Oto owe specyficzne organizacje.

Azuth: Paladyni Najwyższego rzadko przez całą karierę zyskują poziomy w klasie paladyna, po pewnym czasie porzucając ją zwykle na rzecz czarodzieja. Paladyni Azutha mogą być wieloklasowcami o zwykłych ograniczeniach.

Chauntea: Paladyni Bogini Zbóż należą do rzadkości. Cenią odwagę równie mocno jak współczucie i wiele czasu spędzają pomagając wieśniakom. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami kapłanami, rycerzami wiary oraz boskimi sługami.

Helm: Paladyni Strażnika wolą strzec przed złem lub je niszczyć, niż naprawiać uczynione przez nie szkody. Wydaje się, iż są surowi i nie interesują się wspieraniem innych. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami wojownikami, kapłanami, rycerzami wiary, mistycznymi wyznawcami oraz rycerzami Purpurowego Smoka.

Ilmater: Paladyni Załamanego Boga strzegą słabych i używają swych mocy leczących względem każdego, kto ich potrzebuje. Nie stronią od walki ze złem, lecz wolą przystanąć i uleczyć kogoś, kto może umrzeć, niż poświęcić owo życie, by ścigać uciekających złoczyńców. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami kapłanami, rycerzami wiary, boskimi sługami oraz hierofantami.

Kelemvor: Paladyni Władcy Umarłych poświęcają się ściganiu i zabijaniu nieumarłych. Niektórzy rozwijają się tylko w klasie paladyna, inni zaczynają tak swą karierę, lecz potem zostają tropicielami czy kapłanami. Mogą być wieloklasowcami o zwykłych ograniczeniach.

Lathander: Paladyni Pana Poranka należą do najbardziej lubianych herosów Faerunu. Wraz z innymi wojownikami oddanymi temu bogu tworzą luźne stowarzyszenie – organizację zwaną Zakonem Astra. W obrębie swego kościoła paladyni są często konserwatywni i bardziej niż kapłani (często neutralni, a nie praworządni) przejmują się sposobem, w jaki należy wykonywać obowiązki. Paladyni tego boga mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami kapłanami, rycerzami wiary, boskimi sługami, hierofantami oraz rycerzami Purpurowego Smoka.

Moradin: Kowal Dusz nie posiada zbyt wielu paladynów, lecz krasnoludy wybierające tę klasę często stają się rycerzami całego krasnoludzkiego panteonu, łącząc cnoty wszystkich bóstw. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami kapłanami, wojownikami, rycerzami wiary, krasnoludzkimi obrońcami oraz runotwórcami.

Sune: Paladyni Ognistowłosej bronią piękna. Wyszukują oraz niszczą stworzenia, które są złe i przy tym wyjątkowo ohydne. Zwykle są wyjątkowo pewni siebie oraz szczególnie skuteczni w niszczeniu nieumarłych. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami rycerzami wiary. Wolno im wybierać Sune na bóstwo opiekuńcze, choć jest to chaotyczna dobra bogini. To wyjątek od reguły nakazującej posiadać patrona, którego charakter jest o nie więcej niż jeden stopień inny niż postaci.

Torm: Paladyni Prawdziwego bronią słabych, walczą ze złem i utrzymują wysokie standardy moralne, których wymaga się od sług boga podlegającego jasnemu i prawemu Tyrowi. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami w jednej innej klasie.

Tyr: Paladyni Sprawiedliwego są wojownikami, którzy w pierwszym szeregu walczą ze złem i nieprawdą. Często przewodzą militarnym organizacjom i poszukiwaczom przygód dążącym do realizacji podobnych celów. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami kapłanami, wojownikami oraz rycerzami wiary.

Yondalla: Paladyni Obrończyni i Zsyłającej należą do rzadkości, lecz w krainach niziołków, jak Luiren, służą pobratymcom mieczem i tarczą. Mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami mnichami.

Ulubionym wrogiem tropiciela nie musi być typ stworzeń, ale organizacja. Przedstawiciel tej klasy o dobrym charakterze może, na przykład, sprzeciwiać się Kultowi Smoka, a mroczni zhentarimscy tropiciele często polują na Harfiarzy. Ci przedstawiciele tej klasy otrzymują odpowiednie premie w stosunku do członków wybranej organizacji, niezależnie od tego, kim owi członkowie są. Premię tę bierze się pod uwagę nawet wtedy, gdy stworzenie należy do tej samej rasy co tropiciel i gdy ten ostatni ma zły charakter. Działa ona analogicznie do zwykłej premii wynikającej z ulubionego wroga, z tą różnicą, iż traktuje się ją jak premię z morale, więc nie kumuluje się z innymi efektami wpływającymi na morale.

Regiony preferowane dla postaci: Tropicieli spotyka się na obrzeżach cywilizacji, w miejscach takich jak Aglarond, Puszcza Chondal, Chult, Doliny, Damara, Evermeet, Wielka Dolina, Luiren, Wysoki Las, Ziemie Hordy, Jezioro Pary, Narfell, Północ, Rashemen, Shaar, Silverymoon, Tashalar, Vaasa, Przesmyk Vilhon oraz Zachodnie Ziemie Centralne. Tropicielami często zostają księżycowe, dzikie i leśne elfy, podziemne gnomy, niziołki lekkostope i waleczniaki oraz półorkowie.

Ryc. Sam Wood

Wojownik

Wojownicy dobrze się czują w prawie każdej społeczności Faerunu. Ich umiejętności są dość powszechne, więc nie zawsze są doceniani. Niemniej jednak niektórzy przywódcy – choćby Randal Morn, Bruenor Battlehammer czy zmarły król Azoun IV z Cormyru – to wspaniali wojownicy, których reputacja sięga znacznie dalej niż ich klingi. Oczywiście wielu przedstawicieli tej klasy otacza niesława, choćby Gondegala Zaginionego Króla czy słynnego skrytobójcę Artemisa Entreri.

W niektórych krajach powstają zakony wojskowe lub rycerskie. Cormyr słynie ze swej armii, której żołnierzy nazywa się Purpurowymi Smokami. W Tethyrze jest kilka zakonów rycerskich; najłatwiej stać się jednym z Czujnych Kawalerów (wyznających Helma) lub Rycerzy Kuldar z Barakmordin (wyznających trójcę Ilmater, Torm i Tyr).

Regiony preferowane dla postaci: W każdym zakątku Faerunu przychodzą na świat potężni wojownicy, lecz słyną z nich przede wszystkim Aglarond, Amn, Anauroch, Calimshan, Chessenta, Cormyr, Doliny, Damara, Smocze Wybrzeże, Evermeet, Luiren, Ziemie Hordy, Impiltur, okolice Jeziora Pary, Lantan, wybrzeża Morza Księżycowego, Moonshae, Mulhorand, Narfell, Wyspy Nelanther, Północ, Rashemen, Sembia, Shaar, Tashalar, Tethyr, Thay, Unther, Vast, Przesmyk Vilhon, Waterdeep oraz Zachodnie Ziemie Centralne. Klasa wojowników jest popularna pośród szarych, złotych i tarczowych krasnoludów, drowów, księżycowych elfów, podziemnych i skalnych gnomów oraz niziołków lekkostopych i waleczniaków.

Zaklinacz rzucający czar podczas wspinaczki

Zaklinacz

Zaklinacze (obok czarodziejów) opanowali tak zwaną Sztukę, czyli teorię i praktykę magii wtajemniczeń. Zwykły lud Faerunu nie widzi większej różnicy między badaniami prowadzonymi przez czarodziejów a niezwykłymi praktykami zaklinaczy. Należy jednak zaznaczyć, że na niektórych obszarach przedstawiciele tych klas zaciekle ze sobą rywalizują. Wielu czarodziejów uznaje zaklinaczy za niewprawnych praktyków Sztuki i sługi złowieszczych sił, które lepiej zostawić w spokoju. Z kolei niektórzy zaklinacze uważają czarodziejów za osoby aroganckie i wyniosłe, celowo otaczające Sztukę aktorskimi sztuczkami i niejasnymi teoriami.

W niektórych częściach Faerunu zaklinacze są lepiej traktowani niż w innych. Aglarond – leśne królestwo, którym włada potężna Simbul, zaklinaczka i czarodziejka w jednej osobie – to najlepszy przykład takiego miejsca. Tak czy inaczej, mieszkańcy Faerunu podchodzą do przedstawicieli tej klasy różnie, zależnie od regionu. Niemniej jednak wśród członków każdej rasy można spotkać mniej więcej taką samą liczbę zaklinaczy, wyjąwszy krasnoludy urodzone przed Błogosławieństwem Gromu.

Zaklinacze przedkładają chaos nad prawo i oddają cześć różnym bóstwom. Największą popularnością cieszą się bogowie i boginie związani z magią, a więc Mystra, Oghma, Selune oraz Shar. Poszukiwacze przygód należący do tej klasy oddają też cześć Lathanderowi, Shaundakulowi, Sune, Tempusowi i Tymorze.

W świecie Zapomnianych Krain zaklinacze mogą poza stworzeniami opisanymi w *Podręczniku Gracza* korzystać również z poniższych chowańców.

Chowaniec	Specjalne
Jaszczurka	Właściciel otrzymuje premię +2 do testów Wspinaczki
Ośmiornica	Właściciel otrzymuje premię +2 do testów Zauważania
Włochaty pająk†	Zatrute ugryzienie, widzenie w ciemnościach

†Stworzenie opisane *Potworach Faerunu*. Włochaty pająk, który jest chowańcem, zyskuje wartość Intelektu, staje się magiczną bestią (nie robactwem), ale traci niepodatność na efekty wpływające na umysł.

Atut Potężniejszy chowaniec (patrz dalej) pozwala wybrać potężniejsze istoty.

Regiony preferowane dla postaci: Zaklinaczy spotyka się w Aglarondzie, Calimshanie, na Smoczym Wybrzeżu, w Wielkiej Dolinie, Wysokim Lesie, nad Jeziorem Pary, w Mulhorandzie, na Wyspach Nelanther, w Shaar, Silverymoon, Tethyrze i na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Zdarzają się również pośród złotych krasnoludów, dzikich elfów oraz lekkostopych niziołków.

Bohater a region

Postać ze świata Zapomnianych Krain określa coś więcej niż klasa i rasa. Ojczyzna po części decyduje o osobowości, światopoglądzie oraz posiadanych zdolnościach, zaś w mechanice gry wskazuje, jaka klasa pasuje do kultury, pozwala zdobywać specjalne atuty oraz wybierać ekwipunek odpowiadający sposobowi życia. Każdy gracz może dowolnie wybrać ojczyznę swego bohatera podczas procesu tworzenia postaci.

Region to szerokie pojęcie. W większości przypadków odnosi się do bytu politycznego, jak na przykład rządzone przez czarodziejów państwo Thay. Może również opisywać obszar geograficzny, który nie posiada władcy czy określonych granic, a więc choćby barbarzyńskie ziemie Narfell. Region może wreszcie oznaczać rasową tożsamość kulturową, na przykład w przypadku złotych krasnoludów czy półorków.

Postać może posiadać tylko jedną ojczyznę – nie uzyskasz zatem korzyści zarówno z Amn, jak i z sąsiadującego z nim Tethyru. Niemniej jednak nie-ludzkie postacie mogą dowolnie wybierać ojczyznę, czyli jakiś kraj, albo kulturę rasy, pod warunkiem jednak, że ich klasa została wymieniona w danej rasie lub miejscu – w przeciwnym razie nie będą mogły korzystać ani z atutów regionalnych, ani z premiowego ekwipunku początkowego. Na przykład, Vartok, złoty krasnolud, może pochodzić z Dymiących Gór Untheru, ma zatem prawo wybrać kulturę swej rasy lub Unther i skorzystać z zasad dotyczących danego regionu, jeżeli jego klasa postaci została wymieniona w opisie regionu, na który się zdecydował.

Tabela 1-4: Regiony postaci wylicza wszystkie regiony dostępne faerúńskim postaciom. Zawiera informacje o językach automatycznych i premiowych, atutach regionalnych oraz premiowym ekwipunku początkowym dla danego regionu.

Języki automatyczne: Języki te zna każda postać z danego regionu, niezależnie od wartości Intelektu. Wspólny, nie wymieniony w tabeli, również jest powszechny, chyba że pośród automatycznie znanych języków pojawia się podwspólny.

Tabela 1–4: Regiony postaci

Region	Języki automatyczne	Języki premiowe	Atuty regionalne	Ekwipunek
Aglarond	aglarondzki	chessentski, damarski, elfi, leśny, mulhorandzki, orkowy, smoczy	Dyscyplina, Leśny wspinacz, Szczęście bohaterów	(A) ćwiekowana skóra* i 20 strzał* (B) zwoje *sieci i ochrony przed strzałami* (C) zwoje *milczenia i broni duchowej*
Amn	chondathski	alzhedo, elfi, giganci, gobliński, illuskański, nexalski, shaaryjski	Edukacja, Kosmopolita, Srebrna dłoń, Znajomość ulicy	(A) narzędzia złodziejskie*, ręczna kusza, 10 bełtów* (B) do wyboru: miecz długi* lub miecz krótki* (C) lekki rumak bojowy, uzda i wędzidło, wojskowe siodło i ćwiekowane skórzane ladry
Anauroch	midani (lub netheryjski – jedynie mroki)	chondathski, damarski, gnolli, netheryjski, orkowy, smoczy	Dyscyplina, Sztuka przetrwania	(A) sejmitar* lub sztylet* (B) potężny refleksyjny łuk krótki (+1) i 20 strzał*
Calimshan	alzhedo	chondathski, chultski, płomienny, powietrzny, shaarski, smoczy, tashalski	Ognisty rodowód, Umysł ponad ciałem, Zbir, Znajomość ulicy	(A) *różdżka magicznego pocisku* (1.) z 20 ładunkami (B) ćwiekowana skóra* i 3 *eliksiry leczenia lekkich ran* (1.)
Chessenta	chessentski	aglarondzki, chondathski, mulhorandzki, smoczy, turmski, untherski	Artysta, Edukacja, Szkoła magii wtajemniczeń, Znajomość ulicy	(A) miecz krótki* lub długa włócznia* (B) napierśnik* (C) zwoje *zamazania* oraz *lewitacji*
Chult	chultski	alzhedo, gobliński, krasnoludzki, leśny, shaarski, smoczy, tashalski	Łowca wrogów, Sztuka przetrwania, Wężowa krew	(A) *eliksiry ukrwania* i *skradania* (B) 2 dawki jadu dużego potwornego skorpiona (C) kukri* lub półwłócznia*
Cormyr	chondathski	damarski, elfi, gnomi, gobliński, niziołczy, orkowy, turmski	Dyscyplina, Edukacja, Łowca wrogów, Wytrawny jeździec	(A) miecz długi* lub ciężki buzdygan* (B) zbroja kryta* (C) zwoje *płonącej kuli* i *wytrzymałości*
Damara	damarski	chondathski, giganci, gobliński, krasnoludzki, orkowy, uluicki	Łowca wrogów, Sztuka przetrwania, Uparty	(A) miecz półtoraręczny* lub topór bitewny* (B) 2 zwoje *leczenia średnich ran* (C) krwawniki warte 300 sz
Doliny	chondathski	damarski, elfi, giganci, gnomi, leśny, orkowy	Leśnik, Milicja, Silny duchem, Skrwawiony, Szczęście bohaterów, Przystosowanie	(A) potężny refleksyjny łuk długi (+2) (B) potężny refleksyjny łuk krótki (+2) (C) łuk długi*, krótka włócznia* lub drąg* (D) *eliksir leczenia średnich ran*
Elfy, drowy	elfi, podwspólny	gobliński, illuskański, język migowy drowów, otchłanny, smoczy, wspólny	do światła dnia, Skradanie, Styl bliźniaczych mieczy, Sztuka przetrwania	(A) ręczna kusza i 20 bełtów* (B) miecz krótki* lub sztylet* (C) zwoje *kociej gracji* i *sieci*
Elfy, dzikie	elfi	gnolli, illuskański, leśny, orkowy, tashalański	Leśnik, Leśny wspinacz, Silny duchem, Sztuka przetrwania	(A) krótka włócznia* lub łuk długi* (B) ćwiekowana skóra* i 20 strzał* (C) zbroja skórzana* i *eliksir ukrywania*
Elfy, księżycowe	elfi	chondathski, gnolli, gnomi, iluskański, leśny, niziołczy, powietrzny	Edukacja, Leśnik, Silny duchem, Umysł ponad ciałem	(A) miecz długi*, rapier* lub łuk długi* (B) napierśnik i 20 strzał* (C) zwoje *korowej skóry* i *leczenia średnich ran*
Elfy, leśne	elfi	chondathski, gnolli, gnomi, gobliński, leśny, smoczy	Leśnik, Leśny wspinacz, Łowca wrogów, Silny duchem	(A) potężny refleksyjny łuk krótki (+2) (B) potężny refleksyjny łuk długi (+2) (C) ćwiekowana skóra* i *eliksir skradania*
Elfy, słoneczne	elfi	chondathski, gnomi, iluskański, leśny, niebiański, niziołczy, powietrzny	Dyscyplina, Edukacja, Silny duchem, Umysł ponad ciałem	(A) miecz długi*, długa włócznia* lub łuk długi* (B) zwoje *niewidzialności* i *lewitacji* (C) różdżka deszczu kolorów (20 ładunków)
Evermeet	elfi	chondathski, illuskański, leśny, niebiański, powietrzny, wodny	Artysta, Edukacja, Przyjazna magokracja	(A) zwój *kołatki* i *pierzasty talizman Quaala (drzewo)* (B) ćwiekowana skóra*, 3 *eliksiry leczenia lekkich ran* (C) miecz długi* lub łuk długi*
Gnomy, podziemne	gnomi, podwspólny	elfi, illuskański, krasnoludzki, smoczy, wspólny, ziemny	Kupieckie pochodzenie, Silny duchem, Sztuka przetrwania	(A) sztylet*, lekki nadziak* lub ciężki nadziak* (B) koszulka kolcza* i 20 bełtów*
Gnomy, skalne	gnomi	chondathski, gobliński, illuskański, krasnoludzki, leśny, smoczy, ziemny	Artysta, Dyscyplina, Silny duchem	(A) pistolet, róg z prochem i 10 kul†* (B) ćwiekowana skóra*, 3 worki plączonożne (C) zwoje *niewidzialności* i *mniejszego obrazu*
Halruaa	halruaański	dambrathski, elfi, gobliński, niziołczy, shaarski, tashalski	Magiczne wyszkolenie, Przyjazna magokracja, Szkoła magii wtajemniczeń,	(A) tajemne zwoje (1 poziomu 2. i 6 poziomu 1.) (B) eliksiry warte 300 sz lub mniej

Region	Języki automatyczne	Języki premiowe	Atuty regionalne	Ekwipunek
Impiltur	damarski	aglarondzki, chessentski, chondathski, giganci, gobliński, krasnoludzki, mulhorandzki, turmski	Dyscyplina, Kupieckie pochodzenie, Milicja, Srebrna dłoń	(A) narzędzia złodziejskie* i ćwiekowana skóra* (B) *eliksir charyzmy* (C) miecz półtoraręczny* lub wielki miecz*
Jezioro Pary	shaarski	alzhedo, chondathski, gobliński, krasnoludzki, tashalski, wspólny	Kupieckie pochodzenie, Łowca wrogów	(A) sejmitar*, tasak* lub glewia* (B) *eliksir widzenia w ciemności* lub *niewidzialności*
Krasnoludy, szare	krasnoludzki, podwspólny	giganci, gobliński, orkowy, smoczy, wspólny, ziemny	Kupieckie pochodzenie, Odporność na trucizny, Przystosowanie do światła dnia, Srebrna dłoń, Uparty	(A) koszulka kolcza* i 10 bełtów* (B) topór ręczny* lub topór bitewny*
Krasnoludy, tarczowe	krasnoludzki	chondathski, giganci, gobliński, illuskański, orkowy, smoczy	Bliźniak grzmotu, Łowca wrogów, Sztuka przetrwania, Uparty,	(A) młot bojowy* lub krasnoludzki topór bojowy* (B) napierśnik i *eliksir leczenia lekkich ran*
Krasnoludy, złote	krasnoludzki	giganci, gnomi, gobliński, shaarski, untherski, ziemny	Bliźniak grzmotu, Krasomówstwo, Srebrna dłoń, Uparty	(A) zwój byczej siły i 5 kamieni grzmotów (B) krasnoludzki topór bojowy* (C) zbroja łuskowa* i duża stalowa tarcza*
Lantan	lantański	alzhedo, chondathski, gnomi, illuskański, krasnoludzki, płomienny, shaarski	Edukacja, Kupieckie pochodzenie, Szkoła magii wtajemniczeń	(A) pistolet, róg z prochem i 10 kul†* (B) ciężka kusza*
Ludzie	ojczysty	dowolne (poza sekretnymi)	zależnie od regionu	(A) zależnie od regionu
Luiren	niziołczy, shaarski	gnolli, gobliński, halruaański, krasnoludzki, shaarski, untherski	Dyscyplina, Krasomówstwo, Milicja	(A) miecz krótki* (B) tarcza z ciemnodrzewu (C) *eliksiry ukrywania* i *skradania*
Morze Księżycowe	damarski	chessentski, chondathski, giganci, gobliński, midani, orkowy, smoczy	Łowca wrogów, Srebrna dłoń, Zbir, Znajomość ulicy	(A) miecz krótki* lub miecz dwuostrzowy* (B) lekka kusza* (C) ręczna kusza i 2 dawki zielonokrwistego oleju
Mulhorand	mulhorandzki	aglarondzki, chessentski, durpari, gobliński, smoczy, tuigański, untherski	Edukacja, Szkoła magii wtajemniczeń	(A) sierp*, kosa* lub tasak* (B) 2 zwoje objawień 2. poziomu (C) *eliksir mniejszego odnowienia*
Narfell	damarski	gobliński, orkowy, rashemi, tuigański, uluicki	Sztuka przetrwania, Uparty, Wytrawny jeździec	(A) lekki rumak, uzda i wędzidło, wojskowe siodło i ćwiekowane skórzane ladry (B) lekka lanca*, długa włócznia* lub kukri*
Niziołki, lekkostope	niziołczy	chessentski, chondathski, damarski, elfi, gobliński, illuskański, krasnoludzki	Krasomówstwo, Silny duchem, Skradanie, Sztuka przetrwania	(A) lekka kusza*, proca* lub łuk krótki* (B) *pierzasty talizman Quaala (ptak)* (C) 40 strzał* lub bełtów*
Niziołki, waleczniaki	niziołczy	gnolli, gobliński, halruaański, krasnoludzki, shaarski	Dyscyplina, Milicja, Silny duchem, Skradanie	(A) miecz krótki* (B) tarcza z ciemnodrzewu (C) *eliksiry ukrywania* i *skradania*
Niziołki, zjawomyślne	niziołczy	chondathski, elfi, gnolli, leśny, shaarski	Leśnik, Leśny wspinacz, Silny duchem, Skradanie, Sztuka przetrwania	(A) łuk krótki*, łuk długi* lub półwłócznia* (B) 3 dawki trucizny błękitny winnis (C) 2 dawki jadu średniego pająka
Orki	orkowy	damarski, giganci, gnolli, gobliński, illuskański, podwspólny	Odporność na trucizny, Przystosowanie do światła dnia	(A) *eliksiry byczej siły* i *leczenia średnich ran* (B) zbroja kryta ze szpikulcami (C) straszny korbacz*, wielki topór* lub podwójny orkowy topór*
Półelfy	elfi, ojczysty	dowolne (poza sekretnymi)	zależnie od regionu lub odpowiedniej podrasy elfów	(A) zależnie od regionu lub odpowiedniej podrasy elfów
Północ	chondathski, illuskański	elfi, giganci, gobliński, krasnoludzki, midani, orkowy	Łowca wrogów, Sztuka przetrwania, Wytrawny jeździec	(A) ćwiekowana skóra* i *eliksir związania* (B) topór bitewny*, ciężki buzdygan* lub długi miecz*
Półorkowie	orkowy, ojczysty	damarski, giganci, gnolli, gobliński, illuskański, podwspólny	Odporność na trucizny, Skradanie	(A) *eliksiry byczej siły* i *leczenia średnich ran* (B) zbroja kryta ze szpikulcami (C) straszny korbacz*, wielki topór* lub orkowy topór podwójny*
Przesmyk Vilhon	chondathski, shaarski**, turmski**	chessentski, damarski, elfi, gobliński, shaarski, smoczy, turmski	Srebrna dłoń, Sztuka przetrwania, Wężowa krew (jedynie Hlondeth), Zbir	(A) rapier* lub sztylet* (B) ćwiekowana skóra* i 20 bełtów*
Puszcza Chondal	shaarski	chessentski, chondathski, elfi, gnolli, leśny, niziołczy, shaarski, untherski	Leśnik, Leśny wspinacz, Sztuka przetrwania	(A) łuk krótki*, łuk długi* lub półwłócznia* (B) 3 dawki trucizny błękitny winnis (C) 2 dawki jadu średniego pająka
Rashemen	rashemi	aglarondzki, damarski, gobliński, mulhorandzki, tuigański	Uparty, Ethran, Sztuka przetrwania	(A) *eliksiry skakania, leczenia lekkich ran, wizji* (po 2) (B) *różdżka światła* lub *różdżka wykrycia magii* (C) kolczasty łańcuch*, nunchaku* lub siangham*

Region	Języki automatyczne	Języki premiowe	Atuty regionalne	Ekwipunek
Sembia	chondathski	chessentski, damarski, gnomi, mulhorandzki, niziołczy, shaarski, turmski	Edukacja, Kupieckie pochodzenie, Skrwawiony, Srebrna dłoń, Styl bliźniaczych mieczy	(A) 300 sz
Shaar	shaarski	alzhedo, dambrathski, durpari, gnolli, halruaański, krasnoludzki, mulhorandzki, tashalski, untherski	Konny nomada, Srebrna dłoń, Sztuka przetrwania	(A) ćwiekowana skóra* i eliksir wizji (B) lekki rumak, uzda i wędzidło, wojskowe siodło i ćwiekowane skórzane ladry
Silverymoon	chondathski, illuskański	elfi, giganci, illuskański, krasnoludzki, leśny, midani, orkowy	Edukacja, Krasomówstwo, Skrwawiony, Sztuka przetrwania	(A) długi miecz*, rapier* lub łuk długi* (B) koszulka kolcza* (C) ćwiekowana skóra* i 2-poziomowy zwój
Smocze Wybrzeże	chondathski	aglarondzki, chessentski, damarski, gobliński, niziołczy, orkowy, turmski	Srebrna dłoń, Uparty, Zbir	(A) rapier* lub lekka kusza*. (B) *eliksir ochrony przed strzałami* lub *zamazania*
Tashalar	tashalski	alzhedo, chultski, illuskański, leśny, orkowy, shaarski, smoczy	Łowca wrogów, Kupieckie pochodzenie, Wężowa krew	(A) ręczna kusza i 2 dawki zielonokrwistego oleju (B) lekka kusza* (C) zbroja skórzana* i tarcza z ciemnodrzewu
Tethyr	chondathski	elfi, gobliński, illuskański, lantański, leśny, shaarski	Kupieckie pochodzenie, Łowca wrogów, Skrwawiony, Szczęście bohaterów	(A) *eliksir leczenia średnich ran* (B) *zwoje ochrony przed strzałami* i *zamazania* (C) zwoje *wspomożenia* i *mniejszego odnowienia*
Thay	mulhorandzki	chessentski, damarski, piekielny, rashemi, tuigański, untherski	Dyscyplina, Umysł ponad ciałem, Tatuaż mocy	(A) 2 zwoje 2. poziomu (B) 1 zwój 2. poziomu i 6 1. poziomu (C) miecz długi*
Thesk	damarski	aglarondzki, chondathski, giganci, gnolli, mulhorandzki, rashemi, shou, tuigański, turmski	Krasomówstwo, Kupieckie pochodzenie, Srebrna dłoń	(A) ćwiekowana skóra* i narzędzia złodziejskie* (B) ćwiekowana skóra* i zestaw uzdrowiciela* (C) ćwiekowana skóra* i instrument*
Unther	untherski	chessentski, mulhorandzki, orkowy, shaarski, smoczy	Szkoła magii wtajemniczeń, Zbir, Znajomość ulicy	(A) napierśnik* (B) zbroja łuskowa* i 20 strzał (C) *zwoje wykrycia myśli* i *wprowadzenia w błąd*
Vaasa	damarski	otchłanny, giganci, gobliński, orkowy, uluicki	Konny nomada (jedynie Jeździectwo), Łowca wrogów, Skrwawiony, przetrwania, Uparty	(A) zbroja płytkowa* (B) ciężki buzdygan* lub lekki buzdygan* (C) *eliksir maski cieni*
Vast	damarski	aglarondzki, chondathski, giganci, gobliński, krasnoludzki, mulhorandzki, orkowy, rashemi, shou, tuigański, turmski	Kupieckie pochodzenie, Szczęście bohaterów, Zbir	(A) trzy *eliksiry leczenia lekkich ran* i 20 strzał* (B) zbroja kryta ze szpikulcami
Waterdeep	chondathski	elfi, giganci, gobliński, illuskański, krasnoludzki, orkowy	Artysta, Edukacja, Kosmopolita, Krasomówstwo, Styl bliźniaczych mieczy, Zbir	(A) miecz długi*, rapier* lub miecz krótki* (B) 2 zwoje 2. poziomu (C) 300 sz
Wielka Dolina	damarski	giganci, gobliński, mulhorandzki, rashemi	Leśnik, Srebrna dłoń, Uparty	(A) łuk długi* lub łuk krótki* (B) zestaw uzdrowiciela, 2 antidota i 20 strzał*
Wysoki Las	chondathski	elfi, gnolli, gobliński, illuskański, leśny, niziołczy	Leśnik, Leśny wspinacz	(A) miecz długi* lub długa włócznia* (B) potężny refleksyjny łuk długi (+2) (C) *eliksir wytrzymałości żywiołowej*
Wyspy Moonshae	illuskański	chondathski, elfi, giganci, leśny, orkowy, wodny,	Silny duchem, Sztuka przetrwania, Uparty	(A) ćwiekowana skóra* i 20 strzał* (B) łuk długi* (C) topór ręczny*, topór bitewny* lub wielki topór*
Wyspy Nelanther	chondathski	alzhedo, gobliński, illuskański, lantański, orkowy, shaarski	Skrwawiony, Uparty, Zbir	(A) sejmitar* lub sztylet* (B) pistolet, róg z prochem i 10 kul†* (C) 3 *eliksiry leczenia lekkich ran* i 150 sz
Zachodnie Ziemie Centralne	chondathski	elfi, giganci, gobliński, illuskański, midani, orkowy	Sztuka przetrwania, Uparty, Wytrawny jeździec	(A) miecz półtoraręczny* lub wielki miecz* (B) napierśnik (C) *eliksir mniejszego odnowienia*
Ziemie Hordy	tuigański	damarski, gobliński, mulhorandzki, rashemi, shou	Konny nomada, Sztuka przetrwania, Wytrawny jeździec	(A) refleksyjny łuk krótki* (B) lekki rumak, uzda i wędzidło, wojskowe siodło i ćwiekowane skórzane ladry

*Pancerz, broń lub przedmiot mistrzowsko wykonane.
**Shaarski jedynie w Sespech, turmski jedynie w Turmish.
†Renesansowa broń palna – opis na stronie 162 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Srebrne Marchie
Silverymoon
Północ
Północ
Wysoki Las
Waterdeep
Anauroch
Pasmo
Vaasa
Narfell
Rashemen
Damara
Morze Księżycowe
Wielka Dolina
Ziemie Hordy
Impiltur
Doliny
Vast
Thesk
Thay
Zachodnie Ziemie Centralne
Cormyr
Sembia
Moonshae
Aglarond
Smocze Wybrzeże
Przesmyk Vilhon
Amn
Chessenta
Mulhorand
Hlondeth
Wyspy Nelanther
Tethyr
Puszcza Chondal
Unther
Jezioro Pary
Lantan
Calimshan
Wielka Rozpadlina
Shaar
Luiren
Chult
Tashalar
Halruaa
Atuty regionalne
Obszar nie związany z żadnym regionem

Języki premiowe: Postacie o wyjątkowym Intelekcie (12 lub wyżej) rozpoczynają grę z jednym dodatkowym językiem na każdy punkt premii z Intelektu. Owa mowa musi być wybrana z listy w tabeli (zastępującej tę z *Podręcznika Gracza*). Oprócz tego, poniższe języki zawsze są dostępne jako premiowe dla odpowiednich postaci, niezależnie od rasy czy pochodzenia: otchłanny (kapłani), wodny (wodni genasi), powietrzny (powietrzni genasi), niebiański (kapłani), wspólny, smoczy (czarodzieje), krasnoludzki, elfi, gnomi, gobliński, giganci, gnolli, niziołczy, płomienny (ogniowi genasi), piekielny (kapłani), orkowy, leśny (druidzi), ziemny (ziemni genasi) oraz podwspólny. Druidzi oprócz pozostałych języków znają również druidzki.

Bohaterowie mogą nauczyć się dowolnego języka, jakim mówią Faeruńczycy, wydając punkty umiejętności na umiejętność Język obcy, niezależnie od tego, czy język jest wymieniony na liście.

Atuty regionalne: Jeśli wybierzesz ojczyznę preferowaną przez twoją klasę postaci, możesz sięgać po atuty regionalne odpowiednie dla danego obszaru. Odzwierciedlają one powszechne talenty mieszkańców tej ziemi.

Jeśli nie zdecydujesz się na klasę postaci preferowaną w twojej ojczyźnie, nie będziesz mógł rozpocząć gry z żadnym z atutów regionalnych. Oczywiście, jak zwykle liczba atutów zależy od rasy i klasy.

Możesz uzyskać atuty regionalne później, już w trakcie kariery poszukiwacza przygód. Z nielicznymi wyjątkami, po każdy atut regionalny odpowiedni dla twojej rasy lub ojczyzny, którego nie wybrałeś na 1. poziomie, możesz sięgnąć, gdy uzyskasz prawo do kolejnego atutu.

Możesz nawet zdobywać atuty z nowego regionu, nawet jeżeli twoja klasa nie jest w nim preferowana. Na poziomie powyżej 1. każde dwie rangi w Wiedzy (lokalna) pozwalają ci wybierać atuty z jednego regionu, innego niż twój ojczysty.

Ekwipunek: W tabeli wymieniony jest też ekwipunek, z jakim twoja postać zaczyna życie poszukiwacza przygód, jeśli wybierze region preferowany dla danej klasy. Wspomniane wyposażenie uzupełnia to, co możesz otrzymać w zestawie początkowym lub to co możesz kupić za startowe pieniądze. Jeżeli w opisie danego regionu podano kilka opcji dotyczących ekwipunku, możesz wybrać tylko jedną.

Możesz sprzedać premiowy ekwipunek za 50% ceny rynkowej, jeśli wolisz więcej gotówki (w niektórych bogatszych obszarach sztuki złota to jedna z opcji – oczywiście monet się nie sprzedaje).

Atuty

Prawie każdy łotrzyk i niemal wszyscy wojownicy z mitycznej krainy Halruaa znają się odrobinę na magii. W Sembii, Waterdeep oraz mrocznych miastach drowów fechmistrzowie uczą pięknego i śmiercionośnego zarazem stylu walki dwoma mieczami. Tropiciele oraz druidzi pochodzący z ludu Dolin znani są z niesamowitego szczęścia oraz wytrwałości w obliczu straszliwego niebezpieczeństwa. Wszystko wskazuje na to, że każdy poszukiwacz przygód badający groźne ruiny oraz zdradliwe dzikie ostępy Faerunu posiada pewne specyficzne wyszkolenie lub talent powszechny dla ziem, gdzie dorastał.

Atuty opisane w niniejszym rozdziale uzupełniają te z *Podręcznika Gracza* i dotyczą ich takie same zasady. Stawiają one tylko jeden nowy warunek wstępny: odpowiedni region, z którego bohater musi pochodzić, o czym wspomniano wcześniej.

Niektóre z atutów regionalnych zdefiniowano jako [ogólny, wojownik] – taki atut wojownik może wybrać jako swój premiowy, musi jednak spełniać wymagania dotyczące regionu (patrz Atuty regionalne w części: Bohater a region, wcześniej).

Artysta [ogólny]

Pochodzisz z kultury, w której sztuka, filozofia i muzyka zajmują szczególne miejsce.

Region: Chessenta, Evermeet, Waterdeep, skalne gnomy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Występów oraz do jednej umiejętności Rzemiosła związanej ze sztuką (dowolna) – na przykład kaligrafia, malowanie, rzeźbienie czy tkanie.

Bliźniaczy czar [metamagiczny]

Potrafisz rzucić czar jednocześnie z innym analogicznym zaklęciem.

Warunek wstępny: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Zaklęcie, na które wpływa ten atut, działa na danym celu dwa razy, tak jakby jednocześnie w to samo miejsce lub na tę samą ofiarę rzucono dwa takie same czary. Wszelkie zmienne dotyczące zaklęcia (a więc cel, obszar działania itp.) dotyczą obu bliźniaczych czarów. Na ofiarę działają efekty obu zaklęć niezależnie, ma więc ona prawo do rzutu obronnego na każdy z nich (jeśli jest on w ogóle dozwolony).

W niektórych przypadkach dwa nieudane rzuty obronne spowodują niepotrzebny efekt, czego przykładem może być bliźniacze *zauroczenie osoby* (patrz *Podręcznik Gracza*, Łączenie magicznych efektów, strona 153); niemniej jednak sprzymierzeniec ofiary będzie musiał dokonać dwóch udanych rozproszeń, by uwolnić ją spod uroku. Podobnie do innych atutów metamagicznych, Bliźniaczy czar nie wpływa na kontrczarowanie (na przykład, wykorzystanie zwykłej wersji zaklęcia nie zaneguje tylko połowy bliźniaczego czaru).

Bliźniaczy czar wykorzystuje komórkę na czary o cztery poziomy wyższą niż rzeczywisty poziom zaklęcia.

Bliźniak Grzmotu [ogólny]

Należysz do krasnoludzkiego pokolenia bliźniaków urodzonych po Błogosławieństwie Grzmotu Moradina, które miało miejsce w Roku Grzmotu (1306 RD).

Region: Złote i tarczowe krasnoludy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów opartych na Charyzmie. Masz bliźniaka lub bliźniaczkę (jedno- lub dwujajową). Jeśli brat (siostra) żyje i znajduje się na tym samym planie, możesz wyczuć kierunek, w jakim się znajduje, wykonując test Wyczucia kierunku o ST 15 (lub test Roztropności, gdy nie posiadasz wspomnianej umiejętności). Niepowodzenie w owym teście oznacza brak informacji. Rzut możesz ponawiać raz na rundę – akcja standardowa.

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie.

Długotrwały czar [metamagia]

Sprawiasz, że jeden z twoich czarów działa cały dzień.

Warunek wstępny: Wydłużenie czaru.

Korzyści: Długotrwały czar ma czas trwania równy 24 godziny. Musi to być zaklęcie o zasięgu osobistym lub niezmiennym (na przykład, *rozumienie języków* lub *wykrycie magii*). Atut ten nie wpływa na zaklęcia o chwilowym czasie trwania, zasięgu dotykowym i na czary, których efekt ulega wyczerpaniu. Nie musisz się koncentrować na zaklęciach w rodzaju *wykrycie magii* czy *wykrycie myśli*, by mieć świadomość obecności lub braku wykrywanych rzeczy, jednak uzyskanie dodatkowych informacji jak zwykle wymaga koncentracji. Koncentracja na tego rodzaju czarze to akcja standardowa, która nie prowokuje okazyjnych ataków.

Długotrwały czar wymaga komórki o cztery poziomy wyższej niż normalny poziom zaklęcia.

Dyscyplina [ogólny]

Lud, z którego się wywodzisz, inni podziwiają – za determinację i konkretne cele. Trudno rozproszyć twoją uwagę – tak czarem, jak bronią.

Region: Aglarond, Anauroch, Cormyr, Impiltur, Thay, słoneczne elfy, niziołki waleczniaki, skalne gnomy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +1 do rzutów obronnych na Wolę oraz premię +2 do testów Koncentracji.

Edukacja [ogólny]

W niektórych krainach pióro przedkłada się nad miecz. Ty skorzystałeś z tego w młodości i otrzymałeś mniej lub bardziej formalne wykształcenie.

Region: Amn, Chessenta, Cormyr, Evermeet, Lantan, Mulhorand, Sembia, Silverymoon, Waterdeep, księżycowe i słoneczne elfy.

Korzyści: Wszelkie dziedziny Wiedzy to w twoim przypadku umiejętności klasowe; ponadto otrzymujesz premię +1 do testów dwóch dowolnie wybieranych spośród nich.

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie.

Ethran [ogólny]

Wtajemniczono cię w sekrety Czarownic z Rashemen – jesteś Ethran, czyli niewypróbowaną.

Warunki wstępne: Kobieta, Cha 11+, poz. czarującego 1+, zgoda społeczności.

Region: Rashemen.

Korzyści: Jesteś szanowaną Czarownicą z Rashemen. Otrzymujesz premię +2 do testów Zwierzęcej empatii oraz Wyczucia kierunku. Gdy masz do czynienia z innymi mieszkańcami Rashemen, otrzymujesz premię +2 do testów wszystkich umiejętności opartych na Charyzmie. Wybranie tego atutu wymaga zgody MP oraz pozostawania w dobrych stosunkach z Czarownicami z Rashemen. Jeśli stracisz ich poparcie, stracisz też korzyści płynące z tego atutu.

Konny nomada [ogólny, wojownik]

Wychowałeś się w społeczności, w której przetrwanie zależy od umiejętności jazdy konnej i biegłości w posługiwaniu się łukiem.

Region: Ziemie Hordy, Shaar, Vaasa (jedynie Jeździectwo).

Korzyści: Otrzymujesz Biegłość w broni żołnierskiej (refleksyjny łuk krótki) oraz premię +2 do testów Jeździectwa.

Kosmopolita [ogólny]

Żyłeś przy skrzyżowaniu tysięcy szlaków przecinających się w twoim mieście. Dzięki temu zdobyłeś umiejętności, do których normalnie nie miałbyś dostępu.

Region: Amn, Waterdeep.

Korzyści: Wybierz umiejętność, która nie jest wyłączna i która nie jest twoją klasową umiejętnością. Otrzymujesz premię +2 do wszelkich testów owej umiejętności. Ponadto od teraz uznaje się ją za twoją umiejętność klasową.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilka razy. Jego efekty się nie kumulują – za każdym razem dotyczy innej umiejętności.

Krasomówstwo [ogólny]

Twój lud przywykł do kontaktów z obcymi – umiecie postawić na swoim nie sięgając po broń.

Region: Luiren, Silverymoon, Thesk, Waterdeep, złote krasnoludy, lekkostope niziołki.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Dyplomacji i Wyczucia pobudek.

Kupieckie pochodzenie [ogólny]

Bogactwa i handel na ziemiach Faerunu kontrolują potężne kupieckie kartele oraz gildie. Pochodzisz z rodziny, która wiedzie prym w pewnym kupieckim obszarze, a przy tym dobrze zna wartość towarów i usług.

Region: Impiltur, Jezioro Pary, Lantan, Sembia, Tashalar, Tethyr, Thesk, Vast, podziemne gnomy, szare krasnoludy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do wszelkich testów Szacowania oraz +2 do testów umiejętności wybranych przez ciebie kategorii Rzemiosła lub Profesji.

Leśnik [ogólny]

Wielkie lasy północnej części Faerunu rozciągają się na setki kilometrów, ty zaś zostałeś wtajemniczony w sekrety borów oraz kniei – znasz panujące tu zasady.

Region: Puszcza Chondal, Doliny, Wielka Dolina, Wysoki Las, zjawomyślne niziołki, księżycowe, dzikie i leśne elfy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Leczenia oraz +2 do testów Tajników dziczy.

Tabela 1–5: Atuty

Atuty ogólne	Warunki wstępne
Artysta	Spełnienie wymagań regionalnych
Bliźniak Grzmotu	Spełnienie wymagań regionalnych
Dyscyplina	Spełnienie wymagań regionalnych
Edukacja	Spełnienie wymagań regionalnych
Ethran	Kobieta, Cha 11+, poziom czarującego co najmniej 1., zgoda społeczności
Konny nomada	Spełnienie wymagań regionalnych
Kosmopolita	Spełnienie wymagań regionalnych
Krasomówstwo	Spełnienie wymagań regionalnych
Kupieckie pochodzenie	Spełnienie wymagań regionalnych
Leśnik	Spełnienie wymagań regionalnych
Leśny wspinacz	Spełnienie wymagań regionalnych
Łowca wrogów	Spełnienie wymagań regionalnych
Magia Cienistego Splotu	Rzt 13+ lub bóstwo opiekuńcze (Shar)
Magiczne wyszkolenie	Int 10+, Spełnienie wymagań regionalnych
Magiczny rzemieślnik	Dowolny atut tworzenia przedmiotu
Milicja	Spełnienie wymagań regionalnych
Odporność na trucizny	Spełnienie wymagań regionalnych
Ognisty rodowód	Spełnienie wymagań regionalnych
Potężniejszy chowaniec	Możliwość pozyskania nowego chowańca, zgodność charakterów
Przygotowanie zaklęcia	Rzucanie czarów wtajemniczeń jako bard lub zaklinacz
Przyjazna magokracja	Spełnienie wymagań regionalnych
Przystosowanie do światła dnia	Spełnienie wymagań regionalnych
Silny duchem	Spełnienie wymagań regionalnych
Skradanie	Spełnienie wymagań regionalnych
Skrwawiony	Spełnienie wymagań regionalnych
Sprawniejsze kontrczarowanie	—
Srebrna dłoń	Spełnienie wymagań regionalnych
Styl bliźniaczych mieczy	Walka dwoma rodzajami broni, Spełnienie wymagań regionalnych
Szczęście bohaterów	Spełnienie wymagań regionalnych
Szkoła magii wtajemniczeń	Spełnienie wymagań regionalnych
Sztuka przetrwania	Spełnienie wymagań regionalnych
Tatuaż mocy	Specjalizacja w szkole magii, Spełnienie wymagań regionalnych
Umysł ponad ciałem	Spełnienie wymagań regionalnych
Uparty	Spełnienie wymagań regionalnych
Urodzony czarownik	—
Wężowa krew	Spełnienie wymagań regionalnych
Wrodzony czar	Przyspieszenie czaru, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru
Wytrawny jeździec	Spełnienie wymagań regionalnych
Wyuczony czar	Mistrzostwo w czarach
Wzmocnione przenikanie czaru	Przenikanie czaru
Wzmocnione zogniskowanie czaru	Zogniskowanie czaru
Zbir	Spełnienie wymagań regionalnych
Znajomość ulicy	Spełnienie wymagań regionalnych

Atuty tworzenia przedmiotu	Warunki wstępne
Stworzenie *portalu*	Stworzenie cudownej rzeczy
Rycie run	Int 13+, odpowiednie Rzemiosło, co najmniej 3. poziom czarującego objawień

Atuty metamagiczne	Warunki wstępne
Bliźniaczy czar	Dowolny inny atut metamagiczny
Nieustępliwa magia	Magia Cienistego Splotu
Opóźnienie czaru	Dowolny inny atut metamagiczny
Podstępna magia	Magia Cienistego Splotu
Długotrwały czar	Wydłużenie czaru
Zgubna magia	Magia Cienistego Splotu

Leśny wspinacz [ogólny]

Twoi ziomkowie czują się swobodnie na drzewach i dużej wysokości. Potrafią pokonać strach przed upadkiem z wysokości, która innych wprawiłaby w przerażenie.

Region: Aglarond, Puszcza Chondal, Wysoki Las, zjawomyślne niziołki, dzikie i leśne elfy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Wspinaczki. Jeśli podczas wspinaczki ktoś cię atakuje, nie tracisz premii ze Zręczności do KP, a napastnik nie otrzymuje premii +2.

Łowca wrogów [ogólny]

W krainach zagrożonych przez złych nie-ludzi wielu zbrojnych uczy się, jak skutecznie walczyć z tymi stworzeniami. Służyłeś w milicji lub wojsku i zajmowałeś się chronieniem domu swojego i swoich ziomków przed zaciekłymi najeźdźcami, nękającymi waszą ojczyznę.

Region: Chult, Cormyr, Damara, Jezioro Pary, Północ, Morze Księżycowe, Tashalar, Tethyr, Vaasa, krasnoludy tarczowe, leśne elfy.

Korzyści: Twoja ojczyzna określa rodzaj wroga, przeciwko któremu cię szkolono. Gdy ścierasz się z potworami należącymi do danej rasy, otrzymujesz premię za biegłość +1 do rzutów na obrażenia zadawanych w wyniku ataku wręcz oraz dystansowych (jeśli cel znajduje się w zasięgu do 10 metrów). Ponadto twoje ciosy i pociski należy traktować jak poddane działaniu atutu Poprawione trafienie krytyczne, dostosowanego do rodzaju broni, którą się posługujesz.

Specjalne: Jeśli pochodzisz z Cormyru, Damary, Tethyru, Vaas lub jesteś krasnoludem tarczowym, twoi tradycyjni wrogowie to goblinoidy – gobliny, hobgobliny oraz niedźwieżuki. W Chul i Teshalarze atut ten dotyczy jaszczuroludzi i yuan-ti. Leśne elfy szkolą się w walce z gnollami. Nad Jeziorem Pary, na Północy i nad Morzem Księżycowym walczy się z orkami i półorkami.

Możesz wybrać ten atut kilka razy. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem musisz spełniać wymagania, dzięki którym będziesz mógł zdobyć regionalny atut związany z krainą, gdzie walczy się ze stworzeniami, jakich jeszcze nie wybrałeś.

Magia Cienistego Splotu [ogólny]

Odkryłeś mroczne i niebezpieczne sekrety Cienistego Splotu.

Warunek wstępny: Roztropność 13+ lub bóstwo opiekuńcze (Shar).

Korzyści: od tego momentu czary, które rzucasz, czerpią moc z Cienistego Splotu, a nie ze Splotu. Możesz również aktywować magiczne przedmioty wykorzystujące Cienisty Splot, nie otrzymując obrażeń.

Dodaj premię +1 do ST wszystkich rzutów obronnych na rzucane przez ciebie czary ze szkół nekromancja, iluzja i zaklinanie oraz zaklęć z określnikiem ciemność. Otrzymujesz premię +1 do testów poziomu czarującego, gdy przełamujesz odporność na czary zaklęciami z tych szkół i o tym określniku.

Cienisty Splot nie jest tak przydatny w przypadku magii związanej z energią i materią. Twój efektywny poziom czarującego dla rzucanych przez ciebie zaklęć ze szkół wywoływanie oraz transmutacja (poza zaklęciami z określnikiem ciemność) maleje o jeden (bohaterowie na 1. poziomie, korzystający z Cienistego Splotu, nie mogą rzucać czarów z tych szkół). Obniżony poziom czarującego wpływa na zasięg działania zaklęcia, jego czas trwania, zadawane przezeń obrażenia oraz wszelkie inne oparte na poziomie zmienne (w tym testy rozpraszania powołanej przez ciebie do istnienia magii).

Od chwili wybrania tego atutu nie możesz rzucać zaklęć z określnikiem światło, niezależnie od tego, jaki posiadasz poziom. Rzucenie takiego czaru automatycznie kończy się niepowodzeniem. Ograniczeniu ulega również możliwość korzystania z magicznych przedmiotów wytwarzających światło – nie potrafisz użyć mocy związanej ze światłem, jeżeli aktywowanie przedmiotu uruchamia zaklęcie lub je kończy.

Od teraz każdy stworzony przez ciebie magiczny przedmiot jest przedmiotem Cienistego Splotu (patrz Rozdział 2: Magia).

Specjalne: Znajomość Cienistego Splotu ma swoją cenę. Po wybraniu tego atutu wartość twojej Roztropności natychmiast maleje o 2. Jeżeli w wyniku tej modyfikacji lub później, w efekcie utraty punktów tego atrybutu, jego wartości spadnie poniżej 13, nie stracisz tego atutu (to wyjątek od ogólnej reguły, która dotyczy atutów posiadających warunki wstępne).

Czary pozwalające odzyskać punkty atrybutów (jak choćby *odnowienie* czy *większe odnowienie*) nie negują opisanej tu utraty Roztropności. Możesz jednak dobić targu z Shar, boginią władającą Cienistym Splotem, i odzyskać stracone punkty. W tym celu kapłan Shar musi rzucić na ciebie *pokutę*. Pamiętaj jednak, że owi duchowni wymagają od osób, na które rzucają owe zaklęcie, by wykonały niebezpieczne zadanie (zwykle polega ono na pokonaniu wyznawcy Selune o poziomie równym poziomowi pokutnika). Później pokutnik musi uznać Shar za swe bóstwo opiekuńcze. Jeżeli po jakimś czasie zamieni je na innego boga lub boginię, natychmiast znów utraci 2 punkty Roztropności, i nawet jeśli kolejny raz wybierze Shar na patrona, nie odzyska już owych punktów.

Magiczne wyszkolenie [ogólny]

Pochodzisz z Halruaa, na wpół legendarnej krainy, w której podstawy magii poznaje każdy, kto jest odpowiednio uzdolniony. Tu wszyscy rzemieślnicy i robotnicy zdają się znać jedną czy dwie sztuczki, pomagające im w pracy.

Warunek wstępny: Intelekt 10+.

Region: Halruaa.

Korzyści: Możesz rzucać 0-poziomowe czary wtajemniczeń *dłoń maga*, *oszołomienie* i *tańczące światła* – raz dziennie każdy. Jeśli masz na sobie pancerz, istnieje szansa na niepowodzenie zaklęcia. W przypadku określania zasięgu, na jaki możesz rzucić zaklęcie, traktuje się ciebie jak czarodzieja o twoim poziomie czarującego (minimum 1.).

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie.

Magiczny rzemieślnik [ogólny]

Opanowałeś metodę tworzenia magicznych przedmiotów pewnego typu.

Warunek wstępny: Dowolny atut tworzenia przedmiotu.

Korzyści: Za każdym razem, gdy decydujesz się na ten atut, wybierz jeden posiadany atut tworzenia przedmiotów. Gdy tworząc daną rzecz przy pomocy wybranego atutu, określasz koszt w PD oraz surowcach, pomnóż cenę bazową przez 75%.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Za każdym razem dotyczyć on będzie nowego atutu tworzenia przedmiotów.

Milicja [ogólny]

Służyłeś w lokalnej milicji, ćwicząc z bronią służącą do walki na polu bitwy.

Region: Doliny, Impiltur, Luiren, niziołki waleczniaki.

Korzyści: Otrzymujesz Biegłość w broni żołnierskiej (łuk długi) oraz Biegłość w broni żołnierskiej (długa włócznia). W Luiren atut ten dotyczy odpowiednio łuku krótkiego oraz krótkiego miecza.

Nieustępliwa magia [metamagiczny]

Umiesz wykorzystać Cienisty Splot tak, że istotom sięgającym po moc Splotu trudniej jest rozpraszać twoje zaklęcia. Wszystkie stworzenia używające czarów lub zdolności czaropodobnych uznaje się za korzystające ze Splotu, chyba że posiadają atut Magia Cienistego Splotu.

Warunek wstępny: Magia Cienistego Splotu.

Korzyści: Twoje czary opierają się próbom rozproszenia przez użytkowników Splotu. Gdy któryś z nich wykonuje test rozproszenia, by zniwelować działanie jednego z twoich zaklęć (wliczając w to *rozproszenia magii* wykorzystywane do kontrczarowania rzucanego przez ciebie zaklęcia), ST wynosi 15 + twój poziom czarującego. Moc ta nie wpływa na rzucane przez ciebie zaklęcia ze szkół transmutacja i wywoływanie.

Od chwili wybrania tego atutu masz mniejszą szansę na rozproszenie magii Splotu. Gdy wykonujesz test rozproszenia, by zniwelować działanie jednego z zaklęć Splotu (wliczając w to *rozproszenia magii* wykorzystywane do kontrczarowania rzucanego przez przeciwnika zaklęcia), ST wynosi 13 + poziom czarującego wroga. Moc ta nie wpływa na efekty iluzji, nekromancji czy zaklinania (rozpraszasz je w normalny sposób).

odporność na truciznę [ogólny]

Przez lata twoi ziomkowie rozwijali w sobie odporność na trucizny, przyjmując coraz większe ich dawki. Na niektórych nie wpłynęło to najlepiej, ale silni przetrwali i toksyny nie działają na nich z taką mocą.

Region: Orkowie, półorkowie, szare krasnoludy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko truciznom.

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie.

ognisty rodowód [ogólny]

Wywodzisz się od ifrytów, które przez ponad dwa tysiąclecia władały Calimshanem – w twych żyłach płynie krew i moc tych ognistych duchów.

Region: Calimshan.

Korzyści: Otrzymujesz premię +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom ognia. Dodajesz również +2 do ST rzutów obronnych na wszystkie rzucane przez ciebie czary zaklinacza z określnikiem ogień. Modyfikator ten kumuluje się z atutem Zogniskowanie czaru, jeśli rzucane zaklęcie należy do wybranej przez ciebie szkoły.

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie.

opóźnienie czaru [metamagiczny]

Możesz tak rzucić czar, by zaczął on działać po krótkim, określonym przez ciebie czasie.

Warunek wstępny: Dowolny inny atut metamagiczny.

Korzyści: Opóźniony czar zaczyna działać dopiero po upływie od 1 do 5 rund po tym, jak go rzucisz. Opóźnienie określasz w trakcie rzucania i po podjęciu tej decyzji nie możesz jej zmienić. Zaklęcie zaczyna działać tuż przed twoją akcją w wyznaczonej rundzie. Atut ten wpływa jedynie na czary obszarowe, osobiste i dotykowe.

Wszystkie decyzje dotyczące zaklęcia – wliczając w to test ataku, wybór celów oraz określenie obszaru działania – podejmujesz w chwili rzucania go. Natomiast wszelkie efekty czaru – włączając w to rzuty obronne – określa się po jego zadziałaniu. Jeżeli pomiędzy rzuceniem zaklęcia a wejściem w życie jego efektu warunki uległy zmianie do tego stopnia, iż nie jest możliwe, by zadziałało – na przykład, wyznaczone ofiary opuściły jego maksymalny zasięg – czar kończy się niepowodzeniem.

Opóźniony czar można w normalny sposób rozproszyć w trakcie opóźnienia, a także wykryć na danym obszarze lub celu zwykłymi metodami, choćby za pomocą *wykrycia magii*.

Opóźniony czar wykorzystuje komórkę na zaklęcia o trzy poziomy wyższą niż rzeczywisty poziom czaru.

Ryc. Todd Lockwood

Potężniejsze chowańce: imp, pseudosmok, quasit

podstępna magia [metamagiczny]

Umiesz wykorzystać Cienisty Splot tak, że istotom sięgającym po moc Splotu trudniej jest wykryć twoje zaklęcia. Wszystkie stworzenia używające czarów lub zdolności czaropodobnych uznaje się za korzystające ze Splotu, chyba że posiadają atut Magia Cienistego Splotu.

Warunek wstępny: Magia Cienistego Splotu.

Korzyści: Istota używająca Splotu sięgająca po wieszczący czar, zdolność czaropodobną lub magiczny przedmiot (choćby *wykrycie magii*), by wykryć magiczną aurę jednego z twoich zaklęć, musi wykonać test poziomu (ST 11 + twój poziom czarującego) – udany oznacza, że udało jej się dostrzec moc twych czarów. Analogicznie, korzystająca ze Splotu osoba starająca się za pomocą wieszczenia w rodzaju *dostrzegania niewidzialnego* ujawnić efekty jednego z twoich zaklęć również musi przejść test poziomu. Ma prawo wykonać tylko jeden test na użyty czar wieszczenia, bez względu na liczbę efektów twoich zaklęć, które działają na danym obszarze.

Moc ta nie dotyczy rzucanych przez ciebie czarów ze szkół transmutacja i wywoływanie.

Od chwili wybrania tego atutu masz mniejszą szansę na wykrycie magii Splotu. Każdy użyty przez ciebie czar wieszczenia dotyczący mocy Splotu powiedzie się tylko wtedy, gdy wykonasz udany test poziomu o ST 9 + poziom czarującego. Moc ta nie wpływa na efekty iluzji, nekromancji czy zaklinania (wykrywasz je w normalny sposób).

potężniejszy chowaniec [ogólny]

Jeżeli jesteś w stanie pozyskać nowego chowańca, możesz wybrać go z niestandardowej listy.

Warunek wstępny: Możliwość pozyskania nowego chowańca, zgodność charakterów.

Korzyści: Pozyskując chowańca, możesz zdecydować się na którąś z wymienionych dalej istot. Twój nowy chowaniec musi mieć charakter maksymalnie o jeden stopień różniący się od twojego w każdym z aspektów (od praworządnego do chaotycznego, od dobrego do złego).

Potężniejszy chowaniec jest magicznie połączony z panem dokładnie tak samo, jak normalny magiczny towarzysz. Używa on podstawowych statystyk istoty swojego rodzaju, podanych w *Księdze Potworów* lub w tym podręczniku, w Rozdziale 9: Potwory. Są jednak takie oto różnice.

Kości Wytrzymałości: Używaj poziomu właściciela (w przypadku efektów zależnych od Kości Wytrzymałości). Jeśli chowaniec ma większą liczbę KW, bierz ją pod uwagę.

Punkty wytrzymałości: Połowa pw właściciela lub zwykłe pw chowańca – pod uwagę bierz większą liczbę.

Ataki: Użyj bazowej premii do ataku właściciela lub chowańca, zależnie od tego, która jest wyższa. Bierz pod uwagę modyfikator ze Zręczności lub Siły chowańca (interesuje cię większa wartość), by określić premię do ataków wręcz bez broni. Obrażenia są takie same jak w przypadku normalnego przedstawiciela danego gatunku.

Specjalne ataki: Chowaniec posiada specjalne ataki jak zwykły przedstawiciel danego rodzaju.

Specjalne cechy: Chowaniec posiada specjalne cechy jak zwykły przedstawiciel danego rodzaju.

Rzuty obronne: Chowaniec wykorzystuje bazowe premie do rzutów obronnych właściciela, jeśli są lepsze od jego.

Umiejętności: Wykorzystuj zwykłe umiejętności istoty danego typu.

Specjalne zdolności chowańca: Wykorzystaj Tabelę 3-20 z *Podręcznika Gracza* (str. 54), aby określić dodatkowe zdolności, tak jakbyś to czynił w przypadku normalnego chowańca.

Tabela 1-6: Potężniejszy chowaniec

Rodzaj chowańca	Poziom czarodzieja lub zaklinacza
Beholderowate, gałka oczna† (NZ)	5
Elektryczna jaszczurka (N)	5
Formit, robotnik (PN)	7
Imp (PZ)	7
Nocny nietoperz łowny† (NZ)	5
Pseudosmok (ND)	7
Quasit (CZ)	7
Zwierzę, tressym†† (N)	5
Żądlak (N)	5

†Stworzenia te opisano w *Potworach Faerunu.*
††Stworzenie to opisano w Rozdziale 9: Potwory.

przygotowanie zaklęcia [ogólny]

Możesz przygotować zaklęcie wtajemniczeń wcześniej, tak jak robi to czarodziej.

Warunek wstępny: Zanim wybierzesz ten atut, musisz rzucać czary wtajemniczeń jak bard lub zaklinacz.

Korzyści: Każdego dnia możesz przygotować jedno lub więcej zaklęć, tak jak robi to czarodziej. Jeśli jesteś zaklinaczem lub bardem, oznacza to, że czarów przygotowanych wcześniej za pomocą tego atutu nie rzucasz później, poświęcając akcję całorundową.

Przygotowane zaklęcia są obecne w twoim umyśle i każdy zajmuje jedną komórkę na czary, dopóki nie zdecydujesz się ich rzucić lub zmienić.

Przygotowane zaklęcie zajmuje komórkę odpowiadającą normalnemu poziomowi czaru, zmodyfikowanemu w zależności od użycia innych atutów metamagicznych.

przyjazna magokracja [ogólny]

Wychowałeś się w krainie, którą rządzą potężni czarodzieje. W państwie, gdzie jest wiele osób władających mocą magiczną, uprzejmość jest normą. Wszyscy mieszkańcy takiej krainy są też wyczuleni na magię.

Region: Evermeet, Halruaa.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do wszelkich testów Dyplomacji oraz Czarostwa.

przystosowanie do światła dnia [ogólny]

W efekcie długotrwałego życia na wygnaniu z ciemnej ojczyzny nauczyłeś się znosić bolesne światło słoneczne oświetlające powierzchnię.

Region: Drowy, orkowie, szare krasnoludy.

Korzyści: Jeśli otrzymujesz karę z okoliczności, gdy działa na ciebie jasne światło (jak na przykład w przypadku drowów czy duergarów), przestaje ona działać, niezależnie od tego, czy światło ma naturalne, czy magiczne źródło.

rycie run [tworzenie przedmiotu]

Tworzysz magiczne runy, w których zaklinasz czary czekające na to, by ktoś je uaktywnił.

Warunek wstępny: Int 13+, odpowiednie Rzemiosło, co najmniej 3. poziom czarującego objawień.

Korzyści: Możesz rzucić dowolny przygotowany czar objawień w postaci run. Czarujący musi przygotować zaklęcie do zapisania, mieć na podorędziu wszystkie ewentualnie potrzebne materialne komponenty i kondensatory. Jeśli rzucenie czaru wymaga poświęcenia PD, rzucający go bohater płaci ów koszt, gdy rozpoczyna pracę nad runami. Ponadto ów koszt zwiększa koszt wyrycia run. Materialne komponenty ulegają zużyciu tuż po rozpoczęciu pracy, lecz kondensatory nie. Szczegóły na temat run oraz magii runicznej znajdziesz w Rozdziale 2: Magia, w części Magia runiczna.

Przedmiot mający rozmiar średni lub mniejszy wystarczy do wyrycia tylko jednej runy. Na większych przedmiotach zmieści się ich więcej – jedna na kwadrat o boku 1,5 metra. Run nie da się wyryć na stworzeniu.

Cena rynkowa runy wynosi poziom zaklęcia × poziom czarującego × 100 sz (czar poziomu 0. traktuje się jak zaklęcie poziomu 1/2.). Postać, która wyrzeźbi runy, poświęca PD w ilości 1/25 ceny rynkowej i musi zużyć surowce wartości równej 1/2 ceny rynkowej. Rynkowa wartość runy jest równa jej rynkowej cenie.

silny duchem [ogólny]

Twoją duszę – i dusze twoich ziomków – trudno oddzielić od ciała.

Region: Doliny, Moonshae, podziemne i skalne gnomy, niziołki zjawomyślne, lekkostope i waleczniaki, dzikie, księżycowe, leśne i słoneczne elfy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +1 do wszystkich rzutów obronnych na Wytrwałość i Wolę oraz dodatkową premię +1 do rzutów obronnych przeciwko wysączeniu energii oraz zabójczym efektom.

skradanie [ogólny]

Twój lud jest znany z umiejętności podkradania się.

Region: drowy, niziołki zjawomyślne, lekkostope i waleczniaki, półorkowie.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Cichego poruszania oraz Ukrywania.

skrwawiony [ogólny]

Wiesz, co znaczy walczyć o swoje życie. Doskonale zdajesz sobie sprawę, jak cenna jest szybkość reakcji, gdy klingi zostają obnażone, a powietrze iskrzy od morderczej magicznej mocy. Niełatwo cię zaskoczyć.

Region: Doliny, Wyspy Nelanther, Sembia, Silverymoon, Tethyr, Vaasa.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do inicjatywy oraz premię +2 do testów Zauważania.

sprawniejsze kontrczarowanie [ogólny]

Rozumiesz niuanse magii do tego stopnia, że skuteczniej kontrczarujesz zaklęcia przeciwnika.

Korzyści: Jeśli kontrczarujesz, nie musisz wykorzystywać tego samego zaklęcia, które próbujesz skontrować – możesz użyć dowolnego czaru z tej samej szkoły o poziomie co najmniej o jeden wyższym niż odbijane zaklęcie.

srebrna dłoń [ogólny]

W twojej kulturze liczą się umiejętności targowania oraz prowadzenia interesów.

Region: Amn, Impiltur, Morze Księżycowe, Przesmyk Vilhon, Sembia, Shaar, Smocze Wybrzeże, Thesk, Wielka Dolina, złote i szare krasnoludy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Blefowania i Szacowania.

stworzenie portalu [tworzenie przedmiotu]

Poznałeś pradawną sztukę tworzenia *portali* – permanentnych magicznych urządzeń, które natychmiast przenoszą osoby znające ich sekret z jednego miejsca w inne. Faerun jest usiany *portalami.*

Warunek wstępny: Stworzenie cudownej rzeczy.

Korzyści: Możesz stworzyć dowolny *portal*, jeśli spełniasz wymagania. Tworzenie zajmuje dzień na każde 1000 sz jego bazowej ceny. Chcąc stworzyć *portal*, musisz poświęcić PD w wysokości 1/25 jego bazowej ceny i wykorzystać surowce kosztujące połowę ceny bazowej. Szczegóły tworzenia *portali* poznasz w Rozdziale 2: Magia.

Niektóre *portale* wymagają dodatkowego kosztu w komponentach materialnych lub PD, o czym wspomniano w ich opisach. Koszt ten stanowi uzupełnienie bazowej ceny *portalu*.

styl bliźniaczych mieczy

[ogólny, wojownik]

Opanowałeś po mistrzowsku styl obronny, przez co wielu przeciwników doprowadzasz do frustracji.

Warunek wstępny: Walka dwoma rodzajami broni.

Region: Sembia, Waterdeep, drowy.

Korzyści: Kiedy dzierżysz dwa miecze (długi miecz, krótki miecz, rapier, sejmitar lub sztylet, w dowolnej kombinacji), możesz w swojej akcji wyznaczyć przeciwnika, z którym walczysz wręcz – otrzymujesz premię z pancerza +2 do Klasy Pancerza, ale tylko względem ataków wskazanego wroga. Ta premia z pancerza kumuluje się z premią z pancerza zapewnianą przez zbroję oraz tarczę. W każdej swojej akcji możesz wskazać nowego przeciwnika. W sytuacji gdy tracisz swą premię ze Zręczności do Klasy Pancerza (jeśli jakąś posiadasz), tracisz również tę premię.

Z atutu tego możesz korzystać tylko wtedy, gdy biegle posługujesz się orężem, który dzierżysz.

szczęście bohaterów

[ogólny]

Twoja kraina znana jest z tego, że rodzą się w niej prawdziwi herosi. Odwaga, determinacja i upiór twego ludu sprawiają, że potraficie przetrwać nawet wtedy, gdy nikt się tego nie spodziewa.

Region: Aglarond, Doliny, Tethyr, Vast.

Korzyści: Otrzymujesz premię ze szczęścia +1 do wszystkich rzutów obronnych.

szkoła magii wtajemniczeń

[ogólny]

W twojej ojczyźnie każdy, kto posiada jakiś magiczny talent, może otrzymać wyszkolenie w Sztuce i nauczyć się posługiwać zaklęciami wtajemniczeń. Wiele osób posiada pewne umiejętności barda, czarodzieja czy zaklinacza.

Regiony: Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorand, Unther.

Korzyści: Wybierz klasę postaci, która pozwala rzucać zaklęcia wtajemniczeń. Staje się ona twoją ulubioną klasą, poza dowolną inną, na którą się zdecydujesz. Na przykład, wieloklasowiec człowiek wojownik/łotrzyk może dodać poziomy czarodzieja, nie ryzykując kary do PD wynikającej z posiadania trzech klas.

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie.

sztuka przetrwania [ogólny]

Twój lud potrafi przetrwać w regionie, który inne istoty uznają za niezdatny do życia. Umie też szybko pojąć sekrety dziczy i opanować sztukę przetrwania, a później snuć o tym opowieści.

Region: Anauroch, Chult, Damara, Moonshae, Narfell, Północ, Przesmyk Vilhon, Puszcza Chondal, Rashemen, Shaar, Silverymoon, Vaasa, Zachodnie Ziemie Centralne, Ziemie Hordy, podziemne gnomy, drowy, lekkostope i zjawomyślne niziołki, tarczowe krasnoludy, dzikie elfy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość oraz premię +2 do testów Tajników Dziczy.

tatuaż mocy [specjalny]

Twoje ciało zdobią obdarzone mocą magiczne tatuaże Czerwonych Czarnoksiężników z Thay.

Warunek wstępny: Specjalizacja w szkole magii.

Region: Thay.

Korzyści: Dodajesz +1 do ST dla wszystkich rzutów obronnych przeciwko czarom należącym do szkoły, w której się specjalizujesz. Otrzymujesz także premię +1 do testów poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego), gdy przełamujesz odporności na czary stworzenia za pomocą zaklęć należących do tej szkoły.

Specjalne: Jedynie postacie posiadające atut Tatuaż mocy mogą należeć do kręgów Czerwonych Czarnoksiężników.

umysł ponad ciałem [ogólny]

Posługujące się magią wtajemniczeń postacie w niektórych miejscach nauczyły się przezwyciężać słabość ciała potęgą umysłu.

Region: Calimshan, Thay, księżycowe i słoneczne elfy.

Korzyści: Na 1. poziomie możesz przy określaniu premiowych punktów wytrzymałości użyć swojego modyfikatora z Intelektu zamiast z Budowy. Otrzymujesz +1 punkt wytrzymałości za każdym razem, gdy zdobywasz atut metamagiczny.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut jedynie jako 1-poziomowa postać (na wszystkich poziomach poza 1. wykorzystujesz modyfikator z Budowy).

upart y [ogólny]

Cechujące twój lud upór i determinacja są wręcz legendarne. Jesteś niezwykle nieustępliwy i trudno sprowadzić cię z obranego kursu.

Region: Damara, Moonshae, Narfell, Rashemen, Smocze Wybrzeże, Vaasa, Wielka Dolina, Wyspy Nelanther, Zachodnie Ziemie Centralne, szare, tarczowe oraz złote krasnoludy.

Korzyści: Otrzymujesz premię +1 do rzutów obronnych na Wolę oraz premię +2 do testów Zastraszania.

urodzony czarownik [ogólny]

Masz wyjątkowy talent do magii.

Korzyści: Na potrzeby określenia liczby czarów premiowych oraz ST rzutów obronnych na rzucane przez ciebie zaklęcia, zwiększ wartość atrybutu odpowiadającego za magię o 2 punkty (Charyzma w przypadku bardów i zaklinaczy, Roztropność w przypadku postaci rzucających zaklęcia objawień, a Intelekt w przypadku czarodziejów). Jeśli posiadasz więcej niż jedną klasę pozwalającą rzucać zaklęcia, premia ta dotyczy tylko jednej z nich.

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie. Jeśli zdecydujesz się na niego więcej niż raz (może to uczynić człowiek lub inna istota, która na 1. poziomie uzyskuje więcej niż jeden atut), za każdym razem dotyczy on innej klasy pozwalającej rzucać czary. Możesz wybrać ten atut nawet nie posiadając żadnej klasy pozwalającej rzucać czary.

wężowa krew [ogólny]

W twych żyłach płynie krwi yuan-ti. Żadne zewnętrzne oznaki nie zdradzają tego dziedzictwa, lecz jesteś czymś więcej – lub mniej – niż zwyczajny człowiek.

Region: Chult, Przesmyk Vilhon (jedynie Hlondeth), Tashalar.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do rzutów obronnych przeciwko truciznom oraz premię +1 do wszystkich rzutów obronnych na Refleks.

Specjalne: Atut ten może wybrać jedynie postać na 1. poziomie.

wrodzony czar [ogólny]

Opanowałeś zaklęcie do tego stopnia, że możesz go teraz używać jak zdolności czaropodobnej.

Warunek wstępny: Przyspieszenie czaru, Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru.

Korzyści: Wybierz zaklęcie, który potrafisz rzucić. Możesz go teraz używać na życzenie jak zdolności czaropodobnej, raz w rundzie, bez konieczności przygotowywania. Permanentnie poświęcasz jednak na to jedną komórkę na zaklęcie o osiem poziomów wyższą niż wrodzony czar (uwaga: Opis uzyskiwania komórek poziomu 10. i wyższego oraz dotyczące ich reguły znajdują się w *Podręczniku epickich przygód*). Jeżeli rzucenie zaklęcia wymaga poświęcenia PD, przy każdym użyciu tej zdolności czaropodobnej musisz zapłacić odpowiednią liczbę PD. Jeśli rzucenie wrodzonego czaru wymaga posiadania kondensatora, musisz go mieć, aby wykorzystać zdolność czaropodobną. W przypadku gdy wrodzony czar wymaga kosztownego komponentu (patrz opis zaklęcia), możesz używać przedmiotu 50 razy droższego jako kondensatora tej zdolności czaropodobnej.

Ponieważ wrodzony czar to zdolność czaropodobna, a nie zaklęcie, kapłan nie może go przemienić w leczenie lub zadawanie ran (patrz atut Wyuczony czar, dalej). Postać rzucająca zaklęcia objawień, która utraci umiejętność ich używania, nie może wykorzystać wrodzonego czaru objawień.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut więcej niż raz, za każdym razem decydując się na inne zaklęcie. Niemniej jednak każdy taki wrodzony czar wymaga opłaty – będą to komórki na zaklęcia, kondensatory i komponenty materialne.

wytrawny jeździec

[ogólny, wojownik]

Twój lud równie dobrze czuje się maszerując, co dosiadając wierzchowca.

Region: Cormyr, Ziemie Hordy, Narfell, Północ, Zachodnie Ziemie Centralne.

Korzyści: Otrzymujesz premię +3 do testów Jeździectwa.

wyuczony czar [ogólny]

Do tego stopnia opanowałeś mistrzowski czar, że potrafisz przemieniać weń inne przygotowane zaklęcia.

Warunek wstępny: Mistrzostwo w czarach.

Korzyści: Za każdym razem, gdy decydujesz się na ten atut, wybierz zaklęcie, względem którego użyłeś wcześniej Mistrzostwa w czarach. Możesz teraz przekształcać w wybrany czar zaklęcia wtajemniczeń o poziomie równym lub wyższym od niego – analogicznie do dobrego kapłana spontanicznie przemieniającego przygotowane czary w zaklęcia *leczenia*.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Za każdym razem dotyczy on nowego mistrzowskiego czaru.

wzmocnione przenikanie czaru [ogólny]

Twoje zaklęcia są szczególnie potężne w zakresie pokonywania odporności na czary przeciwnika.

Warunki wstępne: Przenikanie czaru.

Korzyści: Zyskujesz premię +4 do testów poziomu czarującego, gdy pokonujesz odporność na czary istoty. Modyfikator ten zastępuje (nie kumuluje się) z premią wynikającą z Przenikania czaru.

wzmocnione zogniskowanie czaru [ogólny]

Wybierz szkołę magii, względem której użyłeś już atutu Zogniskowanie czaru. Zaklęcia z tej szkoły stają się jeszcze potężniejszą bronią niż wcześniej.

Warunek wstępny: Zogniskowanie czaru.

Korzyści: Zwiększ o +4 ST wszystkich rzutów obronnych na zaklęcia ze szkoły, którą wybrałeś. Modyfikator ten zastępuje (nie kumuluje się) z premią wynikającą ze Zogniskowania czaru.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego efekty się nie kumulują. Za każdym razem musisz wybrać inną szkołę magii.

zbir [ogólny]

Twoi ziomkowie wiedzą, jak pozbyć się konkurencji i jak pomiatać innymi. Kiedy inni debatują, ty działasz.

Region: Calimshan, Morze Księżycowe, Przesmyk Vilhon, Smocze Wybrzeże, Unther, Vast, Waterdeep, Wyspy Nelanther.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów inicjatywy oraz +2 do testów Zastraszania.

zgubna magia [metamagiczny]

Umiesz wykorzystać Cienisty Splot tak, że istotom sięgającym po moc Splotu trudniej skontrować twoje zaklęcia. Wszystkie stworzenia używające czarów lub zdolności czaropodobnych uznaje się za korzystające ze Splotu, chyba że posiadają atut Magia Cienistego Splotu.

Warunek wstępny: Magia Cienistego Splotu.

Korzyści: Twoje zaklęcia opierają się próbom kontrczarowania, dokonywanym przez istoty korzystające ze Splotu. Gdy taka osoba stara się skontrować rzucany przez ciebie czar, musi wykonać test poziomu (ST 11 + twój poziom czarującego) – udany oznacza pomyślne kontrczarowanie.

Moc ta nie dotyczy rzucanych przez ciebie czarów ze szkół transmutacja i wywoływanie oraz przeciwników kontrczarujących za pomocą *rozproszenia magii* (patrz Nieustępliwa magia, wcześniej).

Od chwili wybrania tego atutu masz mniejszą szansę na kontrczarowanie zaklęć Splotu. Kiedy próbujesz tego dokonać, musisz wykonać test poziomu o ST 9 + poziom czarującego przeciwnika – udany pozwoli ci kontrczarować. Moc ta nie wpływa na efekty iluzji, nekromancji czy zaklinania (kontrujesz je w normalny sposób). Za pomocą *rozproszenia magii* kontrczarujesz normalnie.

znajomość ulicy [ogólny]

Wiesz, jak zdobyć informacje, jakie pytania należy zadawać i jak skontaktować się z półświatkiem, nie zwracając na siebie uwagi.

Region: Amn, Calimshan, Chessenta, Morze Księżycowe, Unther.

Korzyści: Otrzymujesz premię +2 do testów Blefowania i Zbierania informacji.

opis postaci

Poza wskazówkami z *Podręcznika Gracza*, tworząc postać do świata Zapomnianych Krain powinieneś wziąć pod uwagę również pewne inne aspekty.

Religia

Bogowie i boginie Faerunu są niezwykle silnie związane z magią świata i życiem śmiertelników. Dlatego też prawie wszyscy bohaterowie Zapomnianych Krain posiadają jakieś bóstwo opiekuńcze. Każdy mieszkaniec Faerunu wie, iż osoba pozbawiona opieki takiego bóstwa, dzięki któremu w krainie zmarłych mogłaby trafić przed odpowiedni sąd, po śmierci spędzi wieczność wijąc się w Murze Niewiernych, bądź zniknie w piekle diabłów lub gehennie demonów.

Wybór bóstwa opiekuńczego nie oznacza, że twoja postać modli się do jednego patrona i tylko jednemu składa ofiary. Faerun to świat politeistyczny, nie monoteistyczny. Bohater może zatem oddawać cześć i hołd wszystkim bogom i boginiom – nawet takiemu, który nigdy nie będzie jego bóstwem opiekuńczym. Na przykład, Umberlee, zła bogini oceanów, raczej nie zostanie patronką praworządnych dobrych żeglarzy. Mimo to trudno spotkać marynarza, który nigdy – choćby jeden raz – nie złożył ofiary ku jej czci, albo też nie obiecał jej czegoś podczas sztormu. Podobnie rzecz ma się z wyznawcami Maski, boga złodziei. Nawet jeżeli mają zły charakter, mogą przed dużym skokiem dokonać datku na rzecz Tymory, bogini szczęścia, choć jest ona dobrą boginią.

Po co wybierać bóstwo opiekuńcze?

Wraz z bóstwem opiekuńczym zyskujesz kontakty – zwłaszcza jeśli powszechnie wiadomo, iż służysz dobremu bogowi lub bogini. Postać, której patronem jest Helm, może liczyć na wsparcie kościoła tego boga, gdy będzie w potrzebie – może to być leczenie, schronienie, czary wieszczące oraz inne zaklęcia. Bard, którego patronką jest Tymora, ma większą szansę przekonać wierzących w nią bandytów, by pokojowo rozwiązali konflikt, a nie walczyli.

W przypadku większości poszukiwaczy przygód najważniejszy jest jednak fakt, że bohater, który nie posiada bóstwa opiekuńczego, nie może zostać wskrzeszony za sprawą dostępnych śmiertelnikom mocy – poza *cudem* i *życzeniem*. Gdy taka „niewierna" postać zginie, jej dusza staje się częścią muru otaczającego krainę Kelemvora, boga zmarłych. Czyny dokonane za życia nie zmienią losu takiego śmiertelnika, jeżeli zatem jego przyjaciele nie zdołają wywalczyć u któregoś z bóstw bezpośredniej interwencji (lub też użyć *cudu* czy *życzenia* – czarów symbolizujących interwencję bóstwa), ich towarzysz nie powróci do świata żywych. Więcej informacji znajdziesz w Rozdziale 5: Bóstwa, w części Kosmologia.

Wybór opiekuna

Posiadanie bóstwa opiekuńczego oznacza, że istotę łączy z nim pewna silna, osobista więź. Z tego też powodu zwykle się nie zdarza, by bohater miał patrona o radykalnie odmiennym charakterze niż własny. Na przykład, jest w zasadzie niemożliwe, by chaotycznego dobrego łotrzyka łączyła silna więź z Banem, praworządnym złym bogiem tyranii i strachu.

Jeżeli twoja postać posiada klasę pozwalającą posługiwać się magią objawień, musisz zastosować zasadę ograniczającą dowolność charakteru, opisaną przy kapłanie w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 3: Klasy. Mówi ona, iż charakter twojego bohatera tylko o jeden stopień może się różnić od charakteru bóstwa opiekuńczego. Na przykład, chaotyczny neutralny tropiciel może wybrać na opiekuna Malara (chaotycznego złego boga), ale już nie Mielikki (neutralną dobrą boginię).

Oczywiście, wolno ci mieć tylko jedno bóstwo opiekuńcze. Możesz wprawdzie zmienić patrona, lecz takiej decyzji nie należy podejmować pochopnie czy z lekkim sercem. Jeśli jesteś kapłanem, druidem, paladynem lub tropicielem rzucającym czary (lub dowolną inną postacią rzucającą zaklęcia objawień), musisz zapoznać się z opisem tego procesu, zamieszczonym w Rozdziale 5: Bóstwa, w dziale Zmiana bóstwa. Jeżeli masz dowolną inną klasę, zmiana opiekuna to po prostu kwestia podjęcia decyzji, która nie wymaga interwencji ze strony kościoła nowego patrona (choć zwykle uzyskuje się błogosławieństwo, która potwierdzi więź z nowym bogiem lub boginią). Postać, która często zmienia bóstwa opiekuńcze, cieszyć się będzie zapewne reputacją osoby o słabej wierze, a ponadto ryzykuje, że po śmierci zostanie uznana za fałszywego wyznawcę.

Ludzie wybierają bóstwo opiekuńcze z faerúńskiego lub mulhorandzkiego panteonu. Zwykle na ich decyzję ma wpływ region, w którym się wychowali lub w którym żyją. Nie-ludzie najczęściej wybierają na opiekuna bóstwo z rasowego panteonu (drowy z panteonu drowów i tak dalej). Mogą również zdecydować się na boga lub boginię z ludzkiego panteonu, zależnie od regionu, w którym żyją lub w którym się wychowali. Najlepszym przykładem będą mieszkające na Północy niziołki często wybierające Tymorę, oraz gnomy oddające cześć Gondowi. Półorkowie wybierają opiekuna z panteonu orków lub ludzi (zależnie od regionu, w którym żyją lub w którym się wychowali). Bóstwem opiekuńczym półelfów zostają bogowie lub boginie z elfiego bądź drowiego panteonu (w zależności od rasy nie-ludzkich rodziców) albo też ludzkiego (zależnie od regionu, w którym żyją lub w którym się wychowali). W większości przypadków istoty te wybierają na patronów bóstwa z panteonów własnych ras, często jednak spotyka się takich, którzy nic sobie nie robią z tej zasady, i nikt nie uważa ich za wyjątkowych niegodziwców.

Istotne statystyki

Do większości postaci ze świata Zapomnianych Krain stosuje się normalne przedziały wzrostu oraz wagi, podane w *Podręczniku Gracza* na stronie 93, w Tabeli 6-6: Losowy wzrost i waga. Są jednak pewne różnice. Elfy z Faerunu są wysokie i szczupłe, dlatego też każdy z nich – poza drowami – korzysta z części tabeli przeznaczonej dla ludzi, jeśli chodzi o wzrost, a przeznaczonej dla półelfów, jeżeli chodzi o wagę (zmniejszając ją o 5 kilogramów). Z kolei półelfy wykorzystują część przeznaczoną dla ludzi, jeśli chodzi o wzrost, ale wagę losują normalnie. Drowy korzystają z części przeznaczonej dla elfów – zarówno gdy chodzi o wzrost, jak i o wagę. Wychudzone szare krasnoludy losują jak zwykłe krasnoludy, ale zmniejszają wagę o 15 kilogramów. Aasimarowie i diablęta mają ludzki wzrost oraz wagę, a genasi traktują te ostatnie dane jako podstawę (choć powietrzni zwykle są lżejsi, ziemni cięższi, ogniowi wyżsi, a wodni niżsi).

Klasy prestiżowe

W Faerunie istnieją dziesiątki sekretnych organizacji oraz elitarnych zakonów; żyją tu setki wyjątkowych poszukiwaczy przygód oraz namaszczonych przez bóstwa rycerzy. Bohaterowie tego świata mają tysiące innych możliwości. Mag może rozpocząć karierę jako zwykły czarodziej, lecz gdy zdobędzie potęgę i doświadczenie, stanie przed wyborem: podążyć ścieżką arcymagów, czy też badać tajemnice Czerwonych Czarnoksiężników? A może będzie szukać wiedzy w mrocznym Cienistym Splocie, ryzykując życiem i zdrowiem psychicznym w pogoni za potęgą? Albo też zdecyduje się zacieśnić więź łączącą go z bóstwem opiekuńczym i stanie się sługą kościoła – mistycznym wyznawcą?

Przed podobnymi wyborami stają postacie należące do każdej klasy. Wielu najpotężniejszych poszukiwaczy przygód, którzy osiągnęli życiowy sukces, prędzej czy później wplątuje się w wojnę jasności z ciemnością, z czym wiążą się obowiązki oraz przywileje wyjątkowych klas prestiżowych.

Klasy prestiżowe, które zwiększają podstawową klasę postaci na potrzeby ustalenia liczby czarów dziennie, zwiększają również poziom czarującego (na przykład podczas testów rozpraszania oraz testów poziomu przy przełamywaniu odporności na czary).

Adept cienia

Bohaterowie władający magią, którzy odkryją istnienie Cienistego Splotu, ostrożnie i powoli modyfikują swą moc. Nie wszyscy jednak są tacy zapobiegliwi. Niektórzy beztrosko rzucają się w otchłań Cienistego Splotu, szybko zyskując różne dary i odkrywając sekrety niedostępne dla nikogo poza najbardziej oddanymi. Ci ostatni to adepci cienia – poświęcają wiele aspektów Sztuki, aby skorzystać w innych jej dziedzinach.

Większość adeptów cienia to zaklinacze lub czarodzieje – to oni zyskują za sprawą tej klasy prestiżowej największą moc. Niemniej jednak każda postać zdolna do rzucania zaklęć może czerpać z Cienistego Splotu. Wiadomo o bardach, druidach czy tropicielach, którzy dokonali takiego właśnie wyboru. Jeżeli chodzi o kapłanów, to jedynie pośród wyznawców Shar często spotyka się adeptów cienia.

Kość Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać adeptem cienia (Aci).

Charakter: dowolny nie-dobry.

Czary: umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń lub objawień co najmniej 3. poziomu.

Umiejętności: Czarostwo ranga 8, Wiedza (tajemna) ranga 8.

Atuty: Magia Cienistego Splotu oraz dowolny atut metamagiczny.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe adepta cienia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Ukrywanie (Zr), Wiedza (wszystkie dziedziny, ujmowane oddzielnie) (Int), Wróżenie (Int). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe adepta cienia.

Biegłość w broni i pancerzu: Adept cienia nie zyskuje biegłości w żadnej broni i w żadnym pancerzu.

Rzucanie czarów: Adept cienia skupia się na rozwoju umiejętności magicznych. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, iż postać dodaje poziom adepta cienia do poziomu innej już posiadanej klasy czarującej, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został adeptem cienia, musi zadecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom".

Atuty cienia: Adept cienia otrzymuje atuty Nieustępliwa magia, Podstępna magia oraz Zgubna magia.

Widzenie w słabym świetle (zn): Adept cienia widzi w słabym świetle (chyba że już wcześniej widział w słabym świetle – wtedy nic nie zyskuje).

Cienista obrona: Dodaj tę wartość do rzutów obronnych adepta cienia przeciwko czarom ze szkół iluzja, nekromancja oraz zaklinanie, a także przeciw czarom z określnikiem ciemność.

Widzenie w ciemnościach (zn): Adept cienia widzi w ciemności, tak jakby nieustannie znajdował się pod wpływem czaru *widzenie w ciemnościach*.

Atut metamagiczny: Adept cienia może wybrać dowolny atut metamagiczny.

Potęga czaru: Dodaj tę wartość do ST rzutów obronnych oraz testów poziomu czarującego przy przełamywaniu odporności na czary w przypadku, gdy adept cienia rzuca zaklęcia ze szkół iluzja, nekromancja oraz zaklinanie, a także tym z określnikiem ciemność. Premia ta kumuluje się z efektami działania innych potęg czarów, wpływających na wymienione zaklęcia.

Tarcza cieni (zn): Adept cienia może stworzyć (akcja standardowa) ruchomy dysk z purpurowo-czarnej mocy. Tarcza cieni działa jak zaklęcie *tarcza*, lecz zapewnia także 3/4 ukrycia (szansa chybienia 30%), gdy ktoś atakuje od strony, przed którą chroni. Analogicznie do wspomnianego czaru, adept cienia może raz w rundzie, w swoim momencie inicjatywy, zmienić kierunek (akcja darmowa), przed atakami z którego chroni *tarcza*. Członek tej klasy prestiżowej może bez problemu sięgać poprzez tarczę cieni, która nie ogranicza też jego wzroku, nie zapewnia zatem ona osłony ani ukrycia przeciwnikom.

Aeron Morieth, adept cienia

Ryc. Sam Wood

Tarcza cieni utrzymuje się przez rundę na poziom czarującego dziennie, lecz tego czasu nie trzeba wykorzystać na raz. Stworzenie i odwołanie tarczy to akcja standardowa.

Na 8. poziomie tarcza zapewnia również odporność na czary w wysokości 12 + poziom postaci adepta cienia względem ataków dochodzących z tego kierunku, przed którym chroni tarcza. Adepta cienia należy traktować tak, jakby znajdował się pod wpływem zaklęcia *odporność na czary*.

***Chód cienia* (zc):** Adept cienia może raz dziennie rzucić czar *chód cienia*.

Cienista kopia: Raz dziennie adept cienia może stworzyć (akcja standardowa) swoją kopię, utkaną z materii cienia. Duplikat posiada wartości atrybutów, bazową KP, punkty wytrzymałości, rzuty obronne oraz premię do ataku twórcy, lecz nie ma ekwipunku (widoczne wyposażenie czy strój nie działają). Kopia może atakować przeciwników adepta, jeśli ten wyposaży ją w broń lub inne przedmioty (może używać wszystkiego, z czego korzysta jej twórca). Zamiast tego może działać analogicznie do celu czaru *wyświetlony obraz*, duplikując akcje twórcy oraz działając jako punkt początkowy zaklęć adepta, gdy znajduje się w jego polu widzenia. Mentalne rozkazywanie duplikatowi to akcja darmowa. Wykorzystanie kopii jako punktu początkowego zaklęcia to akcja zarówno jej, jak i adepta. Jeśli twórca lub duplikat zostaną zmuszeni do opuszczenia planu, na którym się wspólnie znajdują, kopia zniknie.

Duplikat istnieje przez rundę na poziom czarującego. Jego śmierć nie wpływa na adepta cienia i na odwrót. Nawet jeśli twórca zginie, duplikat będzie istniał, aż czas trwania zaklęcia dobiegnie końca.

Agent kościoła

Czasami kościół nie może działać otwarcie – z powodu napięć politycznych, biurokracji lub po prostu chce ukryć swą obecność w danym miejscu. W takich przypadkach dyskrecja, umiejętność działania ukradkiem oraz szybkość okazują się znacznie cenniejsze niż działanie wprost, z całą potęgą. Do takich właśnie zadań powołany został agent kościoła, który bada niebezpieczne miejsca, uwalnia więźniów, odzyskuje skradzione relikty lub też eliminuje wrogich przywódców. Milczący, chronieni potęgą bóstw agenci kościoła często osiągają to, czego nie udałoby się dokonać, przypuszczając bezpośredni szturm.

Agentami kościoła mogą być przedstawiciele dowolnej klasy, choć najczęściej zostają nimi mnisi, tropiciele i łotrzykowie. Barbarzyńcy i bardowie również posiadają odpowiednie umiejętności, by podążyć tą drogą rozwoju, lecz zwykle są zbyt niezdyscyplinowani lub hałasują, wykorzystując swe zdolności. Zaklinacze i czarodzieje, którzy posługują się subtelną i maskującą magią, także mogą zostać agentami kościoła, choć zdarza się to rzadko.

Kość Wytrzymałości: k6.

Tabela 1–7: Adept cienia

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dzienne
1	+0	+0	+0	+2	Atuty cienia	Obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Cienista obrona +1, widzenie w słabym świetle	Obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	Potęga czaru +1	Obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	Tarcza cieni	Obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	Atut metamagiczny, cienista obrona +2	Obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	Potęga czaru +2	Obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	*Chód cienia*, widzenie w ciemnościach	Obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	Cienista obrona +3, większa cienista tarcza	Obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	Potęga czaru +3	Obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	Cienista kopia	Obecna klasa +1

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać agentem kościoła (Ako) poświęconego odpowiedniemu bóstwu:

Umiejętności: Ciche poruszanie ranga 8, Ukrywanie ranga 10, Wiedza (religia) ranga 3, Zauważanie ranga 5.

Bóstwo opiekuńcze: Agent kościoła musi posiadać bóstwo opiekuńcze; musi to być bóstwo, któremu służy swymi umiejętnościami.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe agenta kościoła (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Dyplomacja (Cha), Kradzież kieszonkowa (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Upadanie (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Zr), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe agenta kościoła. Wszystkie jego zdolności czaropodobne działają tak, jakby ich używał kapłan o poziomie czarującego równym poziomowi w tej klasie prestiżowej plus premia z Charyzmy agenta kościoła.

Biegłość w broni i pancerzu: Agent kościoła biegle posługuje się bronią prostą i lekkim pancerzem.

***Schronienie* (zc):** Raz dziennie agent kościoła może ochronić się za pomocą czaru *schronienie*.

Pokrzyżowanie glifu: Agent kościoła otrzymuje premię +4 do testów Przeszukiwania oraz Unieszkodliwiania mechanizmów, gdy lokalizuje, rozbraja bądź omija magiczne glify, runy i symbole.

Uświęcona obrona: Dodaj tę wartość (+1 na 2. poziomie, +2 na 4.) do rzutów obronnych agenta kościoła na zaklęcia objawień oraz zdolności czaropodobne i nadnaturalne przybyszów.

Ukradkowy atak: Jak zdolność łotrzyka. Kumuluje się z już posiadanym ukradkowym atakiem uzyskanym za sprawą innej klasy.

***Zlokalizowanie przedmiotu* (zc):** Raz dziennie agent kościoła może użyć czaru *zlokalizowanie przedmiotu*.

***Zaciemnienie przedmiotu* (zc):** Raz dziennie agent kościoła może użyć czaru *zaciemnienie przedmiotu*, przez co nie sposób go wyśledzić, poszukując skradzionej przezeń rzeczy.

***Zlokalizowanie stworzenia* (zc):** Raz dziennie agent kościoła może użyć czaru *zlokalizowanie stworzenia*.

Boska wytrwałość: Raz dziennie agent kościoła, którego punkty wytrzymałości spadną do –1, automatycznie leczy się z 1k8+5 obrażeń.

Ryc. Carlo Arellano

Agent kościoła Maski

Arcymag

Magia to najpotężniejsza z „nauk", często określana mianem Sztuki. Arcymagowie zaś to jedni z najlepszych i najbardziej doświadczonych jej praktyków. Potrafią korzystać z zaklęć w sposób, który wykracza poza możliwości innych postaci rzucających czary. Arcymag posiada wiele niezwykłych mocy. Umie też modyfikować zaklęcia, lecz za swoją potęgę musi zapłacić – poświęcić część ze swych zdolności czarowania, gdyż tylko w ten sposób zdoła poznać niezwykłe tajemnice.

Kość Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać arcymagiem (Acm):

Czary: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 7. poziomu, znajomość zaklęć z co najmniej 5. poziomu z przynajmniej pięciu szkół.

Umiejętności: Czarostwo ranga 15, Wiedza (tajemna) ranga 15.

Atuty: Zogniskowanie czaru (w dwóch szkołach magii), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe arcymaga (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Wiedza (wszystkie dziedziny, ujmowane oddzielnie) (Int), Wróżenie (Int). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Tabela 1–8: Agent kościoła

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+2	+0	*Schronienie*, pokrzyżowanie glifu
2	+1	+0	+3	+0	Ukradkowy atak +1k6, uświęcona obrona +1
3	+2	+1	+3	+1	*Zaciemnienie przedmiotu*, *Zlokalizowanie przedmiotu*
4	+3	+1	+4	+1	Ukradkowy atak +2k6, uświęcona obrona +2
5	+3	+1	+4	+1	Boska wytrwałość, *zlokalizowanie stworzenia*

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe arcymaga.

Biegłość w broni i pancerzu: Arcymag nie zyskuje biegłości w żadnej broni i w żadnym pancerzu.

Rzucanie czarów: Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej arcymag zyskuje zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (premiowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów, zdolności barda lub skrytobójcy i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, iż postać dodaje poziom arcymaga do poziomu innej, już posiadanej klasy czarującej, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został arcymagiem, musi zadecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom".

Tajemne moce: Arcymag zdobywa wiedzę tajemną, niedostępną pomniejszym czarodziejom i zaklinaczom. Może wybrać jedną z opisanych dalej zdolności specjalnych, permanentnie tracąc w zamian komórkę na czary. Na przykład, 15-poziomowy czarodziej może normalnie rzucić dwa 7-poziomowe czary dziennie (nie licząc czarów premiowych wynikających ze specjalizacji czy wysokiej wartości Intelektu). Czar13/Acm2, który wybierze zdolność mistyczny zasięg rezygnuje z jednego 7-poziomowego zaklęcia, może zatem rzucać tylko jeden czar tego poziomu, nie licząc zaklęć premiowych.

Arcymag może zrezygnować z komórki na czary poziomu wyższego niż wymagany, by uzyskać taką tajemną moc, jakiej sobie życzy.

Mistrzostwo w kontrczarowaniu: Kiedy arcymag kontrczaruje zaklęcie, jest ono kierowane z powrotem na rzucającego, tak jakby członek tej klasy prestiżowej znajdował się pod wpływem zaklęcia *zawrócenie czaru* o maksymalnej mocy. Jeśli na zaklęcie nie działa *zawrócenie czaru* (na przykład jest dotykowe lub posiada efekt), po prostu ulega zwykłemu kontrczarowaniu. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 7-poziomowej komórki na czary.

Mistrzostwo w kształtowaniu: Arcymag może modyfikować te czary obszarowe oraz mające efekty, które zaliczają się do następujących kategorii: rozprysk, stożek, walec, emanacja lub fala. Dzięki tej zmianie w obszarze działania zaklęcia powstają bezpieczne miejsca (tu czar nie działa) – mające minimalną wielkość sześcianu o krawędzi 1,5 metra. Na przykład, arcymag może rzucić *kulę ognistą* z „otworem" na sojusznika, dzięki czemu ów nie otrzyma obrażeń od ognia. Ponadto w przypadku zaklęć o kształtowalnym obszarze (K), minimalnym obszarem stanie się sześcian o krawędzi 1,5 metra, a nie 3 metrów. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 6-poziomowej komórki na czary.

Mistrzostwo w żywiołach: Arcymag może przemienić czar wtajemniczeń, wykorzystując inny żywioł niż zwykle. Na przykład, może rzucić *kulę ognistą*, która zamiast obrażeń od ognia, zadaje rany dźwiękowe.

Arcymagini Perendra Raslemtar z Tethyru

Ryc. Sam Wood

Zdolność ta pozwala przemieniać tylko te czary, które mają określniki dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno. Czas rzucania nie ulega zmianie. W chwili gdy arcymag zaczyna czarować, decyduje, czy zmienia rodzaj energii, czy też nie, a także wybiera nowy rodzaj energii. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 8-poziomowej komórki na czary.

Mistyczny ogień (zn): Arcymag otrzymuje zdolność przemieniania energii czaru wtajemniczeń w mistyczny ogień – objawia się to w postaci pocisku czystej magicznej energii. Bohater wykonuje atak dotykowy na dystans o dalekim zasięgu (120 m + 12 m/poziom arcymaga) i zadaje 1k6 obrażeń na poziom tej klasy prestiżowej plus 1k6 obrażeń na poziom czaru wykorzystanego do uzyskania tego efektu. Tak więc 5-poziomowy arcymag, który przemieni 7-poziomowe zaklęcie w mistyczny ogień, w przypadku trafienia spowoduje 12k6 obrażeń. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 9-poziomowej komórki na czary.

Mistyczny zasięg: Arcymag może używać czarów dotykowych względem ofiar oddalonych maksymalnie o 9 metrów od niego. Jeśli zaklęcie wymaga ataku dotykowego (wręcz lub dystansowego), wykonuje atak dotykowy na dystans. Jeżeli bohater wybierze tę zdolność po raz drugi, zasięg wzrasta do 18 metrów. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 7-poziomowej komórki na czary.

Potęga czaru +1: Zdolność ta zwiększa o +1 ST rzutów obronnych na zaklęcia wtajemniczeń arcymaga oraz testów poziomu czarującego przy przełamywaniu odporności na czary przez jego zaklęcia wtajemniczeń. Można ją wybrać tylko raz i kumuluje się ona z potęgą czaru +2 oraz potęgą czaru +3, jak również z innymi potęgami czaru, uzyskanymi w odmienny sposób – na przykład za sprawą klasy prestiżowej Czerwony Czarnoksiężnik. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 5-poziomowej komórki na czary.

Potęga czaru +2: Jak potęga czaru +1, z tą różnicą, że modyfikator wynosi +2, nie +1. Zdolność tę można wybrać tylko raz i kumuluje się ona z potęgą czaru +1 oraz potęgą czaru +3, jak również z innymi potęgami czaru, uzyskanymi w odmienny sposób. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 7-poziomowej komórki na czary.

Potęga czaru +3: Jak potęga czaru +1, z tą różnicą, że modyfikator wynosi +3, nie +1. Zdolność tę można wybrać tylko raz i kumuluje się ona z potęgą czaru +1 oraz potęgą czaru +2, jak również z innymi potęgami czaru, uzyskanymi w odmienny sposób. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 9-poziomowej komórki na czary.

Zdolność czaropodobna: Arcymag może wykorzystać jedną ze swych komórek na czary wtajemniczeń (inną niż komórka poświęcona na potrzeby tajemnych mocy), aby na stałe przygotować jedno ze swych zaklęć wtajemniczeń – stanie się ono zdolnością czaropodobną, z której będzie mógł korzystać dwa razy dziennie. Podczas rzucania tak zmodyfikowanego czaru arcymag nie korzysta z żadnych komponentów, choć musi poświęcić ewentualnie wymagane PD. Jeżeli zaś zaklęcie wymaga kosztownego komponentu materialnego, jego wykorzystanie kosztuje bohatera 10-krotną wartość przedmiotu w PD. Zdolność ta wymaga poświęcenia jednej 5-poziomowej komórki na czary.

Zdolność czaropodobna wykorzystuje zwykle komórkę na czary o poziomie zaklęcia, choć arcymag może postanowić zmodyfikować je za pomocą połączonego z nim atutu metamagicznego, uzyskując zdolność czaropodobną na nowym, od-

Tabela 1-9: Arcymag

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dzienne
1	+0	+0	+0	+2	Tajemna moc	obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
2	+1	+0	+0	+3	Tajemna moc	obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
3	+1	+1	+1	+3	Tajemna moc	obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
4	+2	+1	+1	+4	Tajemna moc	obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
5	+2	+1	+1	+4	Tajemna moc	obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1

powiednim poziomie. Na przykład, bohater może przemienić *błyskawicę* w zdolność czaropodobną, poświęcając 3-poziomową komórkę na czary, ale może też uczynić ze zmaksymalizowanej *błyskawicy* 6-poziomową zdolność czaropodobną.

Arcymag może również poświęcić komórkę o wyższym poziomie niż wymagany, dzięki czemu będzie w stanie częściej korzystać ze zdolności czaropodobnej. Wykorzystanie komórki z poziomu o trzy wyższego niż wybrany czar pozwala rzucić go cztery razy dziennie. Jeśli zaś komórka będzie z poziomu o sześć wyższego niż wybrane zaklęcie, będzie mógł go użyć sześć razy dziennie. Na przykład, Hezark (Czar15/Acm2) jest piromanem i zawsze pragnie mieć na podorędziu *ognistą kulę*, dlatego też poświęca 9-poziomową komórkę na czary, by móc korzystać z ulubionego zaklęcia jak ze zdolności czaropodobnej i to sześć razy dziennie. Aby uzyskać tę zdolność, poświęca jedną 5-poziomową komórkę na czary.

Wybierając tę zdolność więcej niż raz, można decydować się na ten sam lub inny czar.

Boski sługa

Najbardziej fanatyczni, oddani i pobożni kapłani, druidzi czy paladyni mogą zostać sługami swego bóstwa, pośrednikami pomiędzy śmiertelnikami a bogiem (lub boginią) i jej manifestacjami. Interpretują oni wolę bóstwa, są nauczycielami i przewodnikami duchownych, a świeckich wyznawców obdarzają mocą swego patrona. Mogą też przekroczyć granice wyznaczone śmiertelnikom i uosabiać boskość na Torilu.

Każdy boski sługa należy do klasy, która pozwala rzucać zaklęcia objawień. Kapłani i druidzi to najczywistsi kandydaci. Niemniej jednak przedstawicielami tej klasy prestiżowej zostawali też paladyni i tropiciele. Natomiast źli bogowie – choćby Bane – wynosili rycerzy ciemności do rangi swego boskiego sługi.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać boskim sługą (Bos) odpowiedniego boga lub bogini:

Czary: Umiejętność rzucania czarów objawień 4. poziomu.

Umiejętności: Dyplomacja ranga 5, Wiedza (religia) ranga 8.

Bóstwo opiekuńcze: Boski sługa musi posiadać bóstwo opiekuńcze; musi to być bóstwo, któremu służy.

Ryc. Todd Lockwood

Boska służka Velsharoona

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe objawionego ucznia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe boskiego sługi.

Biegłość w broni i pancerzu: Boski sługa nie zyskuje biegłości w żadnej broni i w żadnym pancerzu.

Rzucanie czarów: Szkolenie boskiego sługi skupia się na czarach objawień. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, iż postać dodaje poziom boskiego sługi do poziomu innej, już posiadanej klasy czarującej, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został boskim sługą, musi zadecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom".

Boski wysłannik: Boski sługa potrafi komunikować się telepatycznie z każdym przybyszem znajdującym się w promieniu 18 metrów od niego – pod warunkiem iż ów przybysz służy temu samemu bóstwu lub też ma taki sam charakter, jak przedstawiciel tej klasy prestiżowej.

Nowa domena: Boski sługa może wybrać nową domenę z dostępnych jego bóstwu. Otrzymuje zesłaną moc domeny i może wybierać należące do niej zaklęcia jak inne czary domenowe (ma od teraz na każdym poziomie trzy, a nie dwa czary do wyboru).

Uświęcona obrona: Dodaj tę wartość (+1 na 2. poziomie, +2 na 4.) do rzutów obronnych boskiego sługi na zaklęcia objawień oraz zdolności czaropodobne i nadnaturalne przybyszów.

***Napełnienie zdolnością czarową* (zc):** Jak czar, z tą różnicą, iż boski sługa nie musi poświęcać żadnych komórek na zaklęcia poziomu 4. (lub wyższego), by wykorzystać niniejszą zdolność (przekazuje przygotowane czary – jeden za jeden – wybranym osobom, bez konieczności posiadania komórki na *napełnienie zdolnością czarową*). Jedynym ograniczeniem liczby zaklęć, jakie boski sługa może przekazać, są dostępne mu czary 1. i 2. poziomu.

Transcendencja: Przedstawiciel tej klasy – w efekcie długotrwałej więzi z przybyszami, którzy są związani z jego bogiem (lub boginią), oraz w wyniku bezpośredniej boskiej interwencji – wykracza poza granice wyznaczone śmiertelnikom, przemieniając się w stworzenie boskie. Staje się przybyszem (zmiana typu), co między innymi oznacza, że zdobywa zdolności i podatności zależne od typu (patrz Rodowity przybysz, w części poświęconej planokrwistym). Wykorzystując akcję darmową, może osłonić się czarem *ochrona przed chaosem/złem/dobrem/prawem* (po otrzymaniu tej mocy bohater wybiera rodzaj ochrony i nie mogą go już potem zmienić).

Tabela 1–10: Boski sługa

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+2	Boski wysłannik, nowa domena	Obecna klasa (magia objawień) +1
2	+1	+3	+0	+3	Uświęcona obrona +1	Obecna klasa (magia objawień) +1
3	+2	+3	+1	+3	Napełnienie zdolnością czarową	Obecna klasa (magia objawień) +1
4	+3	+4	+1	+4	Uświęcona obrona +2	Obecna klasa (magia objawień) +1
5	+3	+4	+1	+4	Transcendencja	Obecna klasa (magia objawień) +1

Po osiągnięciu transcendencji wygląd boskiego sługi ulega pewnym zmianom – zyskuje on pewne cechy odpowiadające jego charakterowi i bogowi (lub boginii). Na przykład, oczy sługi Lathandera, Pana Poranka, staną się złote i niezwykle jasne.

Każdy, kto posiada to samo bóstwo opiekuńcze, co przedstawiciel tej klasy prestiżowej (wliczając w to związanych z bóstwem przybyszów), natychmiast rozpozna jego transcendentalną naturę – w efekcie boski sługa otrzymuje premię +2 do wszystkich testów umiejętności opartych na Charyzmie i zdolności dotyczących interakcji ze wspomnianymi istotami.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać Czerwonym Czarnoksiężnikiem (Czc):

Charakter: Dowolny nie-dobry.

Rasa: Człowiek z Thay.

Czary: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 3. poziomu.

Umiejętności: Czarostwo ranga 8.

Atuty: Tatuaż mocy oraz trzy atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów (w sumie).

Czerwony Czarnoksiężnik

Czerwoni Czarnoksiężnicy to władcy Thay. Podbili mieszkających tam Rashemitów, a teraz pragną zostać panami-magami całego Faerunu. Bardziej od wszystkich innych specjalistów skupiają się na kilku szkołach zaklęć, dzięki czemu po mistrzowsku opanowują niewielką dziedzinę magii, którą się interesują. Ludy całego Torilu uważają Czerwonych Czarnoksiężników za okrutnych i złych tyranów. Z tego też powodu niewielu członków tej sekty decyduje się opuścić „rodzinny" kraj, przybrać fałszywą tożsamość i praktykować magię. Ci nieliczni, którzy podejmą taki krok, nie obawiają się o polityczne sojusze czy powstania niewolników.

Już na początku swej drogi przyszli Czerwoni Czarnoksiężnicy specjalizują się w szkole magii i wybierają atut Tatuaż mocy, dzięki któremu mogą zostać pełnoprawnymi członkami tej klasy prestiżowej. Każdy z nich posiada pewne umiejętności czarodzieja specjalisty. Wielu już do końca swych dni podąża taką właśnie drogą. Inni jednak decydują się rozwijać też odmienne sztuki – walkę czy magię objawień. Może się zdarzyć, że zaklinacz lub bard zostanie Czerwonym Czarnoksiężnikiem, niemniej jednak taki odmieniec będzie wyśmiewany w swej ojczyźnie. Dlatego też podobne przypadki są odosobnione.

Kość Wytrzymałości: k4.

Zulkir Aznar Thrul, Czerwony Czarnoksiężnik

Ryc. Todd Lockwood

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe Czerwonego Czarnoksiężnika (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Półsłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie dziedziny, ujmowane oddzielnie) (Int), Wróżenie (Int), Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe Czerwonego Czarnoksiężnika.

Biegłość w broni i pancerzu: Czerwony Czarnoksiężnik nie otrzymuje biegłości w żadnej broni i w żadnym pancerzu.

Rzucanie czarów: Szkolenie Czerwonego Czarnoksiężnika skupia się na zaklęciach wtajemniczeń. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (premiowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów, zdolności barda lub skrytobójcy i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, iż postać dodaje poziom Czerwonego Czarnoksiężnika do poziomu innej, już posiadanej klasy czarującej, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został Czerwonym Czarnoksiężnikiem, musi zadecydować, z której z nich wynikać będą nowe zaklęcia dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom".

Udoskonalona specjalizacja: Czerwony Czarnoksiężnik poświęca się w znacznie większym stopniu szkole, w której się specjalizuje, i musi poświęcić dodatkowo jedną lub więcej szkół. Wybiera on dodatkową szkołę (bądź szkoły), korzystając z zasad opisanych na stronie 32 *Podręcznika Gracza*.

Tabela 1–11: Czerwony Czarnoksiężnik

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	Udoskonalona specjalizacja, obrona specjalisty +1	Obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Potęga czaru +1	Obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3	Obrona specjalisty +2	Obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	Potęga czaru +2	Obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	Atut premiowy, przywódca kręgu	Obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	Potęga czaru +3	Obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5	Obrona specjalisty +3, wykłucie tatuażu	Obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	Potęga czaru +4	Obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	Obrona specjalisty +4	Obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	Przywódca wielkiego kręgu, Potęga czaru +5	Obecna klasa +1

Oczywiście nie może zdecydować się na tę samą zakazaną szkołę (lub szkoły), co na 1. poziomie czarodzieja. Nie będzie już nigdy mógł nauczyć się nawet jednego zaklęcia z zakazanych szkół. Niemniej jednak wolno mu używać zakazanych czarów, które poznał, zanim jeszcze został Czerwonym Czarnoksiężnikiem, a także przedmiotów, których aktywowanie kończy lub uruchamia zaklęcie.

Na przykład, Ghorus Toth specjalizuje się w transmutacji, a na zakazane szkoły wybrał sobie odpychanie i zaklinanie (opcja 3). Zostając Czerwonym Czarnoksiężnikiem, musi zdecydować się na jedną z innych opcji szkół zakazanych dla transformacji, wymienionych w ramce: Szkoły specjalizacyjne w *Podręczniku Gracza*. Do wyboru ma: (1) przyzywanie, (2) wywoływanie lub (4) dowolne trzy szkoły. Nie może wybrać opcji 3, jako że już się na nią wcześniej zdecydował. Z kolei, jeśli postawi na opcję 4, nie będzie mógł zrezygnować ani z odpychania, ani z zaklinania, ponieważ już są to jego szkoły zakazane. Dlatego też decyduje się porzucić przyzywanie, które odtąd jest jego dodatkową zakazaną szkołą.

Obrona specjalisty: Dodaj tę wartość do rzutów obronnych Czerwonego Czarnoksiężnika przeciwko zaklęciom z jego szkoły specjalizacji.

Potęga czaru: Dodaj tę wartość do ST rzutów obronnych oraz testów poziomu czarującego przy przełamywaniu odporności na czary w przypadku zaklęć ze szkoły specjalizacji Czerwonego Czarnoksiężnika. Na 1. poziomie modyfikator wynosi +1, na 4. – +2, na 6. – +3, na 8. – +4, a na 10. poziomie – +5. Zdolność ta kumuluje się z innymi potęgami czaru, uzyskanymi w odmienny sposób, a wpływającymi na zaklęcia ze szkoły specjalizacji Czerwonego Czarnoksiężnika.

Atut premiowy: Czerwony Czarnoksiężnik może wybrać atut tworzenia przedmiotu, atut metamagiczny lub Mistrzostwo w czarach (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 31).

Przywódca kręgu: Bohater zostaje przywódcą kręgu – osobą skupiającą wokół siebie magię kręgów Czerwonych Czarnoksiężników. Więcej informacji na temat magii kręgów znajdziesz w Rozdziale 2: Magia.

Hathran Thelbruna z Rashemenu

Ryc. Todd Lockwood

Wykłucie tatuażu: Postać zdobywa zdolność ozdabiania skóry spełniających wymagania nowicjuszy tatuażem Czerwonych Czarnoksiężników. Zyskują oni dzięki temu możliwość wybrania atutu Tatuaż mocy i wstąpienia do kręgu bohatera.

Przywódca wielkiego kręgu: Czerwony Czarnoksiężnik staje się środkiem wielkiego kręgu i może mieć dziewięciu, nie pięciu pomocników. Więcej informacji na temat magii kręgów znajdziesz w Rozdziale 2: Magia.

Hathran

Hathran to coś na kształt zakonu sióstr czarodziejek, rządzących Rashemen, w którego granicach władają potęgą przewyższającą moc rzucających czary postaci na ich poziomie. Ich organizacja znana jest szerzej pod mianem Czarownice z Rashemen. W społeczności, której przewodzą, zajmują miejsce w większości faerûnskich kultur zarezerwowane dla najpotężniejszych kapłanów. Leczą chorych i rannych, dbają o dusze poddanych, rekrutują żołnierzy z innych planów i wskrzeszają umarłych. Hathran (słowo oznaczające „uczone siostry") na 1. poziomie zwane są blethran (czyli „kuzynki"), a te na 9. i 10. noszą miano othlor („prawdziwe"). Othlor sprawują całkowitą władzę nad wszystkimi pozostałymi czarownicami.

Hathran decydują o życiu i śmierci wszystkich obywateli Rashemen, lecz nadużywanie owej władzy to poważne wykroczenie przeciwko organizacji. Podróżujące po Rashemen czarownice zawsze noszą maski. Wiele z nich wysyłanych jest poza granice ojczyzny, z zadaniem badania innych kultur i przyglądania się ważnym osobistościom.

Przedstawicielki tej klasy prestiżowej muszą posiadać pewną wiedzę o magii wtajemniczeń oraz objawień. Zwykle hathran są kapłankami/czarodziejkami, lecz niektóre siostry wywodzą się też z innych klas – bard, druid, tropiciel czy zaklinacz. Wśród tych czarownic nie istnieje rywalizacja, typowa dla postaci rzucających zaklęcia. Hathran dzielą się czarami z każdą siostrą, która ich zdaniem poradzi sobie z nałożoną na nią odpowiedzialnością.

W rashemickim społeczeństwie tworzenie przedmiotów magicznych pozostawia się mężczyznom rzucającym zaklęcia. Z tego też powodu hathran nie mogą wybierać atutów tworzenia przedmiotów (tabu jest tak potężne, że jeśli któraś z nich coś takiego uczyni, zostanie wyrzucona z zakonu i wygnana z Rashemen). Wyjątek stanowią zwoje, których używa się do szkolenia adeptek w magii wtajemniczeń oraz objawień. Rashemickie czarodziejki, które pragną zostać hathran, na atuty premiowe wybierają atuty metamagiczne lub Mistrzostwo w czarach.

Kość Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać hathran (Hth):

Charakter: Praworządny dobry, praworządny neutralny lub neutralny dobry.

Rasa: Ludzka kobieta z Rashemen lub rashemickiego pochodzenia.

Czary: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 2. poziomu i czarów objawień 2. poziomu.

Atuty: Ethran.

Bóstwo opiekuńcze: Chauntea, Mielikki lub Mystra.

Specjalne: Członkini musi mieć dobrą pozycję pośród Czarownic z Rashemen.

Tabela 1–12: Hathran

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+2	Kompan, magia miejsca	Obecna klasa +1
2	+1	+3	+0	+3		Obecna klasa +1
3	+1	+3	+1	+3	Strach (1/dzień)	Obecna klasa +1
4	+2	+4	+1	+4	Przywódczyni kręgu	Obecna klasa +1
5	+2	+4	+1	+4		Obecna klasa +1
6	+3	+5	+2	+5	Strach (2/dzień)	Obecna klasa +1
7	+3	+5	+2	+5		Obecna klasa +1
8	+4	+6	+2	+6	Strach (3/dzień)	Obecna klasa +1
9	+4	+6	+3	+6		Obecna klasa +1
10	+5	+7	+3	+7	Większy rozkaz	Obecna klasa +1

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe hathran (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (wszystkie dziedziny, ujmowane oddzielnie) (Int), Wróżenie (Int), Wyczucie kierunku (Rzt), Występy (Cha), Zwierzęca empatia (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe hathran.

Biegłość w broni i pancerzu: Hathran otrzymuje Biegłość w broni egzotycznej (bicz). Nie zyskuje biegłości w żadnym pancerzu.

Rzucanie czarów: Szkolenie hathran skupia się na zaklęciach wtajemniczeń i objawień. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje ona zaklęcia, tak jakby awansowała na kolejny poziom czarującej klasy, której była przedstawicielką, zanim zdecydowała się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, iż postać dodaje poziom hathran do poziomu innej, już posiadanej klasy czarującej, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Hathran to postacie wieloklasowe, potrafiące rzucać zaklęcia objawień i wtajemniczeń. Niektóre przedstawicielki tej klasy prestiżowej decydują się rozwijać tylko w magii objawień, inne – tylko w magii wtajemniczeń, a jeszcze inne zachowują równowagę pomiędzy jedną a drugą.

Hathran posiadają również własną listę czarów, choć jest ona krótka. Znajdują się na niej zaklęcia wtajemniczeń, które zdobywa się w analogiczny sposób do innych czarów tego typu. Oczywiście zaklęcia zajmują komórki odpowiedniego poziomu, przypisane do klasy pozwalającej rzucać czary wtajemniczeń.

Lista czarów hathran

1 poziom – *rozrzucenie.*
2 poziom – *księżycowy promień.*
3 poziom – *rozbłysk, księżycowe ostrze.*
5 poziom – *księżycowa ścieżka.*

Hierofantka Lathandera

Ryc. Sam Wood

Kompan: Hathran zyskuje kompana, tak jakby miała atut Zdolności przywódcze (patrz *Przewodnik Mistrza Podziemi*, strona 45) – będzie to albo Rashemitka posiadająca atut Ethran, albo Rashemita mający przynajmniej poziom 1. w klasie barbarzyńcy. Kompan ten nie wlicza się do innych kompanów (lub popleczników), jakich hathran mogłaby zdobyć za sprawą Zdolności przywódczych.

Magia miejsca: Więź hathran z Rashemen jest tak silna, że gdy znajduje się ona na ojczystej ziemi, może czerpać z jej mocy oraz duchów. Dzięki temu rzuca zaklęcia, nie musząc ich wcześniej przygotowywać. Korzystając z magii miejsca, może rzucić dowolny znany czar wtajemniczeń lub dowolny czar objawień ze swej listy. Zaklęcie w normalny sposób zużywa komórkę na czary. Rzucanie zaklęcia z pomocą magii miejsca to akcja całorundowa. Jeśli zaklęcie ma czas rzucania równy co najmniej 1 akcji, to do czasu rzucania należy dodać jedną całą rundę. Jeżeli hathran pragnie wykorzystać podczas rzucania zaklęcia jakiś znany atut metamagiczny, to czas rzucania wzrasta o kolejną całą rundę.

Ponadto znajdująca się na ojczystej ziemi hathran może wykorzystywać komórki na czary objawień odpowiedniego poziomu do rzucenia dowolnego z zaklęcia ze swej listy czarów, nawet jeśli nie zna go jako czaru wtajemniczeń.

Strach (zn): Hathran potrafi rzucać *strach* jak zaklinacz o poziomie równym najwyższemu poziomowi w klasie pozwalającej rzucać czary. Zdolność tę może wykorzystać raz dziennie na 3. poziomie, dwa razy dziennie na 6. i trzy razy dziennie na 8.

Przywódczyni kręgu: Hathran zostaje przywódczynią kręgu, czyli osobą skupiającą magię kręgów hathran. Więcej informacji na temat magii kręgów znajdziesz w Rozdziale 2: Magia.

Większy rozkaz (zn): Hathran może raz dziennie rzucić przyspieszony *większy rozkaz* jak zaklinacz o poziomie równym najwyższemu poziomowi w klasie pozwalającej rzucać czary.

Hierofanta

Postać należąca do klasy związanej z magią objawień może w służbie bóstwa osiągnąć tak wiele, iż uzyska dostęp do zaklęć i mocy, o których zwykli duchowni jedynie marzą. Hierofantą może zostać potężny bohater, który uzyskał dostęp do silniejszych i trudniejszych czarów objawień. Będzie on wolniej zdobywał nowe zaklęcia, ale w zamian nabędzie władzę kontrolowania zupełnie innej mocy.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać hierofantą (Hie):

Czary: Umiejętność rzucania czarów objawień 7. poziomu.

Umiejętności: Wiedza (religia) ranga 15 lub Wiedza (natura) ranga 15.

Atuty: Dowolny atut metamagiczny.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe hierofanty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe hierofanty.

Biegłość w broni i pancerzu: Hierofanta nie otrzymuje biegłości w żadnej broni ani żadnym pancerzu.

Zaklęcia a poziom czarującego: Awans na poziomy hierofanty nie oznacza zyskiwania nowych czarów w podstawowej klasie, ale za to kumulują się one z poziomami w podstawowej klasie przy ustalaniu poziomu rzucającego.

Specjalna zdolność: Na każdym poziomie hierofanta otrzymuje specjalną zdolność, którą wybiera spośród opisanych dalej mocy.

Atut metamagiczny: Hierofanta może wybrać atut metamagiczny.

Tabela 1–13: Hierofanta

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne
1	+0	+2	+0	+2	Specjalna zdolność
2	+1	+3	+0	+3	Specjalna zdolność
3	+1	+3	+1	+3	Specjalna zdolność
4	+2	+4	+1	+4	Specjalna zdolność
5	+2	+4	+1	+4	Specjalna zdolność

Dar boskości: Hierofanta może przekazać jedno (lub więcej) wykorzystań mocy odganiania istocie, która tego chce (jeżeli karci nieumarłych, przekazuje karcenie). Czas trwania owego przeniesienia zdolności wynosi od doby do dekadnia (ustala się go w chwili przekazania). W tym okresie liczba dziennych prób odegnania przysługujących hierofancie zostaje pomniejszona o przekazaną liczbę. Osoba korzystająca z tej przysługi odgania nieumarłych jak kapłan o poziomie kapłana postaci hierofanty, lecz używa własnej premii z Charyzmy.

Duchowy zasięg: Hierofanta może używać czarów dotykowych względem ofiar oddalonych maksymalnie o 9 metrów od niego. Jeśli zaklęcie wymaga ataku dotykowego (wręcz lub dystansowego), wykonuje atak dotykowy na dystans. Jeżeli bohater wybierze tę zdolność po raz drugi, zasięg wzrasta do 18 metrów.

Leczenie wiarą: Hierofanta rzucający czary leczące na istoty o tym samym bóstwie opiekuńczym (również na siebie), uzyskuje maksymalny ich efekt. Na każde zaliczane do leczeń zaklęcie użyte w ten sposób zadziała atut Maksymalizacja czaru (poziom komórki na zaklęcie nie ulegnie zmianie). Na stworzenie, które kłamie, stwierdzając, że oddaje cześć bóstwu opiekuńczemu hierofanty w nadziei uzyskania większych korzyści, czar w ogóle nie zadziała. Ponadto musi ono wykonać rzut obronny na Wolę (o ST odpowiednim dla czaru) – nieudany oznacza otumanienie na rundę.

Moc natury: Zdolność ta – dostępna jedynie hierofantom o poziomach w klasie druida – pozwala bohaterowi tymczasowo przekazać jedną lub więcej ze specjalnych druidzkich mocy stworzeniu, które tego chce. Czas trwania owego przeniesienia zdolności wynosi od doby do dekadnia (ustala się go w chwili przekazania). W tym okresie hierofanta nie może używać przekazanych mocy. Bohater ma prawo przekazać dowolne z druidzkich zdolności specjalnych, poza rzucaniem czarów oraz zwierzęcymi towarzyszami.

Zdolność *zwierzęcy kształt* można przekazać częściowo lub całkowicie. Na przykład, hierofanta przenosi prawo do przyjęcia *zwierzęcego kształtu* raz dziennie, a pozostałą dzienną liczbę przemian zachowuje dla siebie. Jeśli bohater jest w stanie przyjmować postać malutkich, wielkich lub złowieszczych zwierząt, obdarowany również może to robić.

Podobnie jak w przypadku zaklęcia *napełnienie zdolnością czarową*, hierofanta jest odpowiedzialny przed swym bóstwem za cel, dla którego obdarowany wykorzystuje przekazane zdolności.

Porażenie niewiernego: Hierofanta może związanymi z negatywną energią czarami godzić z maksymalnym ich efektem w stworzenia o innym bóstwie opiekuńczym niż jego. Na każde zaklęcie, w którego opisie pojawia się informacja o wykorzystywaniu negatywnej energii (czary *zadawania ran, krzywda, krąg zagłady*), zadziała atut Maksymalizacja czaru (poziom komórki na zaklęcie nie ulegnie zmianie), jeśli jego ofiarą padnie wspomniane stworzenie. Nieumarli, na których zadziała ta moc, leczą odpowiednią, zależną od zaklęcia liczbę obrażeń, niezależnie od bóstwa opiekuńczego – jeżeli w ogóle jakieś mają.

Potęga czaru +2: Zdolność ta zwiększa o +2 ST rzutów obronnych na zaklęcia objawień hierofanty oraz testów poziomu czarującego przy przełamywaniu odporności na czary przez jego zaklęcia objawień. Zdolność tę można wybrać kilka razy, a kumuluje się ona ze sobą oraz z innymi potęgami czaru wpływającymi na zaklęcia objawień.

Władanie energią: Hierofanta skupia pozytywną lub negatywną energię znacznie skuteczniej, zwiększając zdolność odganiania nieumarłych. Dodaj premię +4 do testów odganiania hierofanty oraz obrażeń z odegnania.

Zdolność czaropodobna: Hierofanta może wykorzystać jedną ze swych komórek na czary objawień, aby na stałe przygotować jedno ze swych zaklęć objawień – stanie się ono zdolnością czaropodobną, z której będzie mógł korzystać dwa razy dziennie. Podczas rzucania tak zmodyfikowanego czaru nie korzysta z żadnych komponentów, choć musi poświęcić ewentualnie wymagane PD. Jeżeli zaś zaklęcie wymaga kosztownego komponentu materialnego, jego wykorzystanie kosztuje bohatera 10-krotną wartość przedmiotu w PD.

Zdolność czaropodobna wykorzystuje zwykle komórkę na czary o poziomie zaklęcia, choć hierofanta może postanowić zmodyfikować je za pomocą permanentnie połączonego z nim atutu metamagicznego, uzyskując zdolność czaropodobną na nowym, odpowiednim poziomie. Bohater może również poświęcić komórkę o wyższym poziomie niż wymagany, dzięki czemu będzie w stanie częściej korzystać ze zdolności czaropodobnej. Wykorzystanie komórki z poziomu o trzy wyższego niż wybrany czar pozwala rzucić go cztery razy dziennie. Jeśli zaś komórka będzie z poziomu o sześć wyższego niż wybrane zaklęcie, hierofanta będzie mógł go użyć sześć razy dziennie. Na przykład, Lonafin jest wyznawcą Velsharoona i zawsze pragnie mieć na podorędziu *ożywienie umarłego*, dlatego też poświęca 9-poziomową komórkę na czary, by móc korzystać z ulubionego zaklęcia jak ze zdolności czaropodobnej i to sześć razy dziennie.

Wybierając tę zdolność więcej niż raz, można decydować się na ten sam lub inny czar.

Ryc. Matt Wilson

Mistyczny wyznawca Kossutha

Mistyczny wyznawca

Żarliwymi wyznawcami każdej z ważniejszych religii są zaklinacze i czarodzieje. Niektórzy czarodzieje – ceniąc sobie ostrożność i wygodę – wiążą się z wiarą, która jest bliska ich przekonaniom. Inni to prawdziwi wierni, z własnej woli podporządkowujący się wybranemu bóstwu opiekuńczemu. To właśnie oni zostają mistycznymi wyznawcami.

Mistyczni wyznawcy są niejako uzupełnieniem przywódców religijnych, a raczej magii objawień, którą wykorzystują. Niewątpliwie należą też do najbardziej szanowanych wyznawców danego bóstwa. To im religia zawdzięcza znaczną siłę bojową. Współpracują również z kapłanami w procesie tworzenia magicznych przedmiotów, które wymagają użycia tak magii objawień, jak i wtajemniczeń. W czasie wojny wspierają armie współwyznawców, odgadują intencje religijnych wrogów, a czasem stają też w pierwszym szeregu, by dziesiątkować nieprzyjacielskie oddziały lub niszczyć nieprzyjaciół posługujących się magią.

Tabela 1–14: Mistyczny wyznawca

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+0	+0	+2	Poszerzenie czaru	Obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
2	+1	+0	+0	+3	Spotęgowanie charakteru, uświęcona obrona +1	Obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
3	+1	+1	+1	+3	Atut premiowy	Obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
4	+2	+1	+1	+4	Uświęcona obrona +2	Obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1
5	+2	+1	+1	+4	Boski całun	Obecna klasa (magia wtajemniczeń) +1

Oczywiście mistyczni wyznawcy to postacie władające magią wtajemniczeń. Najczęściej członkami tej klasy prestiżowej zostają zaklinacze i czarodzieje, choć również bardowie podążają tą ścieżką, szczególnie jeśli oddają cześć bóstwu związanemu z muzyką. Wiadomo również o kilku złych bóstwach, których mistycznymi wyznawcami są skrytobójcy, skupiający się na okrutnej i straszliwej zabójczej magii.

Kość Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mistycznym wyznawcą (Miw) odpowiedniego bóstwa:

Czary: Umiejętność rzucania czarów wtajemniczeń 4. poziomu.

Umiejętności: Czarostwo ranga 8, Wiedza (religia) ranga 8.

Atuty: Poszerzenie czaru.

Bóstwo opiekuńcze: Mistyczny wyznawca musi posiadać bóstwo opiekuńcze; musi to być bóstwo, które wyznaje.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe mistycznego wyznawcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie dziedziny, ujmowane oddzielnie), Wróżenie (Int). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistycznego wyznawcy.

Biegłość w broni i pancerzu: Mistyczny wyznawca nie zyskuje biegłości w żadnej broni i w żadnym pancerzu.

Rzucanie czarów: Szkolenie mistycznego wyznawcy skupia się na magii wtajemniczeń. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (premiowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów, zdolności barda lub skrytobójcy i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, iż postać dodaje poziom mistycznego wyznawcy do poziomu innej, już posiadanej klasy czarującej, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć, zanim został mistycznym wyznawcą, musi zadecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom".

Poszerzenie czaru: Mistyczny wyznawca może rzucić zaklęcie, które znajdzie się pod działaniem atutu Poszerzenie czaru. W tym celu nie musi przygotowywać go wcześniej, czas jego rzucania nie ulega zwiększeniu, a ponadto nie musi poświęcić komórki wyższego poziomu. Tej zdolności bohater może użyć 1 + jego premia z Charyzmy razy dziennie (co najmniej jeden raz).

Uświęcona obrona: Dodaj tę wartość (+1 na 2. poziomie, +2 na 4.) do rzutów obronnych mistycznego wyznawcy na zaklęcia objawień oraz zdolności czaropodobne i nadnaturalne przybyszów.

Spotęgowanie charakteru: Na 2. poziomie mistyczny wyznawca wybiera jedną ze składowych charakteru swego bóstwa. Od tego momentu rzuca zaklęcia danego charakteru na poziomie czarującego o jeden wyższym. Jeżeli bóstwo jest neutralne, na potrzeby tej mocy bohater wybiera jeden z elementów własnego charakteru. Jeśli zarówno mistyczny wyznawca, jak i jego bóstwo są neutralni, postać wybiera spośród chaosu, zła, dobra lub prawa.

Atut premiowy: Na 3. poziomie mistyczny wyznawca otrzymuje atut – może to być dowolny atut tworzenia przedmiotów lub jeden z następującej listy: Magia Cienistego Splotu (jedynie wyznawcy Shar), Magiczny rzemieślnik, Sprawniejsze kontrczarowanie, Przenikanie czaru, Wzmocnione przenikanie czaru, Wzmocnione zogniskowanie czaru, Zogniskowanie czaru.

Boski całun (zn): Od 5. poziomu mistyczny wyznawca może otoczyć się całunem błyszczącej boskiej mocy, który chroni go przed wrogimi czarami. Kolor całunu odpowiada charakterowi jego bóstwa opiekuńczego – jednostajny błękit w przypadku prawa, migocząca biel w przypadku dobra, falująca czerń w przypadku zła lub migocząca żółć w przypadku chaosu. Całun zapewnia odporność na czary 12 + poziom czarującego postaci – analogicznie do działania zaklęcia *odporność na czary*. Zdolność tę aktywuje się, poświęcając akcję darmową, a działa ona przez liczbę rund równą premia z Charyzmy mistycznego wyznawcy +5.

Ryc. Carlo Arellano

Runotwórca

Runotwórca

Krasnoludy i giganci nauczyli się tworzyć runy mocy, ale umiejętność ta rozprzestrzeniła się poza wzgórza i góry. Osoby, które opanowały tę zdolność, zwie się runotwórcami. Potrafią oni ryć niesamowicie potężne symbole, które później wykorzystywane są wielokrotnie, a do ich uaktywnienia nie potrzeba nawet dotyku. Ekwipunek doświadczonego runotwórcy zwykle zdobią liczne runy, przez co wyposażenie wygląda niezwykle imponująco, a przy tym może być groźne dla złodziei.

Wielu runotwórców to kapłani lub adepci, jako że w większości wypadków wywodzą się z krasnoludów lub gigantów. Nieliczni tropiciele i paladyni czasem również podążają tą drogą rozwoju – tym bardziej, iż od zesłania Błogosławieństwa Grzmotu wielu młodych krasnoludów opuściło swe siedziby i wyruszyło badać dzicz. Ledwie kilku druidów zostało runotwórcami, a i ich niełatwo spotkać. Zwykle żyją w okolicach, gdzie mało jest innych druidów, przez co muszą korzystać z mocy run, by chronić większy obszar. Z kolei kapłani i paladyni, którzy zostają runotwórcami, wykorzystują nabyte zdolności do ochrony świątyń i świętych przedmiotów. Natomiast tropiciele należący do tej klasy prestiżowej za ich pomocą strzegą szlaków, leż zagrożonych zwierząt i ich naturalnych kryjówek.

Kość Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać runotwórcą (Rtw):

Czary: Umiejętność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Umiejętności: Czarostwo ranga 8, Rzemiosło ranga 8 (odpowiednie dziedziny, patrz część Magia runiczna w Rozdziale 2: Magia).

Atuty: Rycie run.

Tabela 1–15: Runotwórca

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrwałość	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne	Czary dziennie
1	+0	+2	+0	+2	Runiczne rzemiosło +1	Obecna klasa (magia objawień) +1
2	+1	+3	+0	+3	Potęga runy +1	Obecna klasa (magia objawień) +1
3	+2	+3	+1	+3	Sprawniejsze runotworzenie	Obecna klasa (magia objawień) +1
4	+3	+4	+1	+4	Runiczne rzemiosło +2	Obecna klasa (magia objawień) +1
5	+3	+4	+1	+4	Potęga runy +2	Obecna klasa (magia objawień) +1
6	+4	+5	+2	+5	Maksymalizacja runy	Obecna klasa (magia objawień) +1
7	+5	+5	+2	+5	Runiczne rzemiosło +3	Obecna klasa (magia objawień) +1
8	+6	+6	+2	+6	Sprawniejsze runotworzenie	Obecna klasa (magia objawień) +1
9	+6	+6	+3	+6	Potęga runy +3	Obecna klasa (magia objawień) +1
10	+7	+7	+3	+7	Runiczny zaśpiew	Obecna klasa (magia objawień) +1

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe runotwórcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe runotwórcy.

Biegłość w broni i pancerzu: Runotwórca nie zyskuje biegłości w żadnej broni i w żadnym pancerzu.

Rzucanie czarów: Szkolenie runotwórcy skupia się na czarach objawień. Co każdy poziom w tej klasie prestiżowej zyskuje on zaklęcia, tak jakby awansował na kolejny poziom czarującej klasy, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnych innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie siły karcenia czy kontrolowania nieumarłych, nowe atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów i tak dalej). Oznacza to tak naprawdę tyle, iż postać dodaje poziom runotwórcy do poziomu innej, już posiadanej klasy czarującej, po czym w oparciu o uzyskaną sumę określa liczbę zaklęć dziennie oraz poziom czarującego.

Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został runotwórcą, musi zadecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary dziennie, a zatem w której uzyska „wirtualny poziom".

Kunszt w ryciu run: Dodaj tę premię do testów Rzemiosła, które przedstawiciel tej klasy prestiżowej wykonuje, tworząc runy.

Sprawniejsze runotworzenie: Awansując na kolejne poziomy, bohater może tworzyć runy, które będą działały więcej niż raz i które aktywuje się na różne sposoby. Te dodatkowe zwiększają jednak koszt run, co przedstawiono w pobliskiej tabeli.

Działa po odczytaniu lub minięciu: Każdą próbę zbadania, zidentyfikowania lub zrozumienia znaczenia runy traktuje się jak „odczytanie". Przejście przez portal, na którym widnieje runa, uznaje się za jego „minięcie". Runę z celem musi łączyć nieprzerwana linia efektu, ponadto odległość między nimi może wynosić maksymalnie 9 metrów – w przeciwnym wypadku symbol nie zadziała.

Runa, która aktywuje się poprzez minięcie, może być dostosowana do niemal dowolnych specjalnych warunków, ustalanych przez bohatera. Mogą to być cechy fizyczne (wzrost czy waga), typ stworzenia lub jego podtyp/gatunek (drow czy wynaturzenie). Runy mogą też być „dostrojone" do dobra-zła, prawa-chaosu lub bóstwa opiekuńczego. Bohater nie ma jednak prawa wykorzystać klasy, Kości Wytrzymałości czy poziomu jako warunków aktywujących symbol. Runy w zwykły sposób działają na niewidzialne stworzenia, lecz istoty mijające symbole w stanie eterycznym nie powodują aktywacji. Postać tworząca runę uruchamiającą się w chwili minięcia może ustalić hasło lub frazę chroniącą stworzenie, które wypowiadając je, nie aktywuje symbolu.

Potęga runy: W przypadku run stworzonych przez przedstawiciela tej klasy prestiżowej dodaj tę wartość do ST rzutów obronnych oraz prób wymazania, rozproszenia lub unieszkodliwienia symbolu, a także testów poziomu czarującego przy przełamywaniu odporności na czary.

Maksymalizacja runy: Bohater potrafi tworzyć zmaksymalizowane runy – tak jakby zastosował w ich przypadku atut Maksymalizacja czaru. Nie zmienia jednak przy tym poziomu czaru wykorzystanego w danej runie.

Runiczny kantyk: Runotwórca rzucający zaklęcie objawień może wykreślić w powietrzu runę, która będzie dodatkowym komponentem somatycznym. Dzięki temu dany czar skorzysta z mocy potęga runy. W przypadku czarów o czasie rzucania 1 akcja wydłuża się on do całej rundy. Pozostałe zaklęcia będą miały czas rzucania zwiększony o rundę. Zdolności tej nie można użyć względem unieruchomionych czarów i nie działa ona w połączeniu z maksymalizacją runy.

Rycerz purpurowego smoka

Sławne Purpurowe Smoki z Cormyru są w całym Faerunie uznawane za wzór zdyscyplinowania, wyszkolenia i lojalności żołnierskiej. Na tę reputację wielki wpływ mają bohaterskie czyny ich dowódców – rycerzy Purpurowego Smoka.

Rycerze Purpurowego Smoka posiadają niezwykłe umiejętności dowodzeniem żołnierzami i koordynowania ich działań. Większość jest wojownikami, tropicielami lub paladynami, lecz członkami tej klasy prestiżowej zostają też nieliczni bardowie, kapłani, a nawet łotrzykowie. Zaklinacze i czarodzieje zwykli wstępować w szeregi Wojennych Czarodziejów – cormyrskiej elitarnej brygady bojowych czarowników. Barbarzyńcy są zbyt niezdyscyplinowani, a druidzi i mnisi zbyt „niecywilizowani", by zostać członkami tej organizacji.

Liczba użyć/Sposób aktywacji	Bazowy koszt runotwórcy	Poziom**
Jedno	Poziom zaklęcia* × poziom czarującego × 50 sz	—
Ładunki†	Poziom zaklęcia* × poziom czarującego × ładunki × 50 sz	3
Ładunki na dzień†	Poziom zaklęcia* × poziom czarującego × ładunki × 400 sz	8
Ciągły (do rozproszenia)††	Poziom zaklęcia* × poziom czarującego × 2000 sz	8
Działa po dotknięciu	Bazowy koszt	—
Działa po odczytaniu lub minięciu	Bazowy koszt × 2	3

*0-poziomowy czar liczy się jako 1/2 poziomu.

**Minimalny poziom runotwórcy potrzebny do zapisania tego rodzaju runy. „—" oznacza zdolność zapewnianą przez atut Rycie run.

†Jeśli czar wymaga komponentu lub poświęcenia PD, do bazowego kosztu runy dodaj ów koszt, pomnożony przez liczbę ładunków.

††Jeśli czar wymaga komponentu lub poświęcenia PD, do bazowego kosztu runy dodaj ów koszt pomnożony przez 100.

Ogólnie rzecz biorąc, rycerze BN dowodzą oddziałami sił Cormyru. Bohaterowie graczy, którzy należą do tej organizacji, zakończyli już służbę, ale z armią łączy ich specjalna więź, bądź też noszą honorowe tytuły. Poziom w tej prestiżowej klasie nie ma związku z wojskową rangą postaci, choć wyżej postawieni rycerze zwykle mają też wyższy poziom. W Purpurowych Smokach oczywiście służą nie tylko osoby zaliczane do tej klasy prestiżowej. Również oficerowie nie muszą być jej przedstawicielami, choć większość do niej należy.

Ta klasa prestiżowa stanowi dobry przykład dla klas oficerów innych państw, zakonów rycerskich i tak dalej.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać rycerzem Purpurowego Smoka (Rps):

Charakter: Dowolny nie-zły i nie-chaotyczny.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Dyplomacja lub Zastraszanie ranga 1, Jeździectwo ranga 2, Nasłuchiwanie ranga 2, Zauważanie ranga 2.

Atuty: Konna walka, Zdolności przywódcze.

Specjalne: Przynależność do Purpurowych Smoków.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe rycerza Purpurowego Smoka (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Pływanie (S), Skakanie (S), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza Purpurowego Smoka.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerz Purpurowego Smoka biegle posługuje się każdą bronią prostą, lekkim i średnim pancerzem oraz tarczami.

Bohaterska tarcza: Rycerz może wykorzystać pomoc innemu (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 135), zapewniając sojusznikowi premię z okoliczności +4 do KP, zamiast +2.

Inspirujący okrzyk (zn): Rycerz może wydać z siebie głośny okrzyk (zwykle „Za Cormyr!"), w wyniku którego wszyscy sojusznicy w promieniu 18 metrów otrzymują premię z morale +1 do następnego testu ataku. Ponadto do następnej rundy, do momentu działania rycerza w inicjatywie, zwiększają szybkość o 1,5 metra. Zwykle rycerze inspirują w ten sposób swych żołnierzy, gdy formacja szarżuje. Tę wpływającą na umysł zdolność postać może wykorzystywać trzy razy dziennie.

Inspirowanie odwagi (zn): Zdolność działająca analogicznie do mocy barda o tej samej nazwie. Rycerz wygłasza inspirującą przemowę, tchnąc w towarzyszy odwagę i zwiększając ich umiejętności bojowe. Moc działa na sojuszników, którzy słuchają bohatera przez całą rundę. Efekt utrzymuje się dopóty, dopóki rycerz mówi i przez 5 rund po skończeniu przezeń przemowy (lub 5 rund po tym, jak sojusznik przestanie go słyszeć). Przemawiający rycerz może walczyć, ale nie ma prawa rzucać zaklęć, aktywować przedmiotów magicznych ukończenia czaru (takich jak zwoje) lub posiadających słowo rozkazu (takich jak różdżki). Sojusznicy, na których działa ta zdolność, otrzymują premię z morale +2 do rzutów obronnych przeciwko urokom i strachowi oraz premię z morale +1 do testów ataku i obrażeń zadawanych przez broń.

Strach (zn): Raz dziennie rycerz może wykorzystać moc *strachu* (ST 13 + modyfikator z Charyzmy rycerza). Jego sojusznicy są odporni na ten efekt.

Przysięga gniewu (zn): Raz dziennie rycerz może wybrać jednego przeciwnika znajdującego się w odległości do 18 metrów i złożyć przysięgę, że go pokona. Na czas spotkania rycerz otrzymuje premię z morale +2 do testów ataku i obrażeń zadawanych bronią, rzutów obronnych oraz testów umiejętności wykonywanych przeciwko wyzwanemu do walki wrogowi.

Moc przestaje działać, jeśli rycerze zaatakuje lub rzuci czar na inne stworzenie niż wybrany przeciwnik (ataków okazyjnych nie należy w tym wypadku brać pod uwagę), bądź też jeżeli poświęci akcję całorundową, by oddalić się od wyzwanego wroga.

Ostatni bastion (zn): Raz dziennie rycerz może nakłonić swe oddziały do heroicznego czynu, tymczasowo zwiększając ich żywotność. Wszyscy sojusznicy w promieniu 3 metrów od niego otrzymują 2k10 tymczasowych punktów wytrzymałości. Zdolność ta wpływa na liczbę stworzeń równą poziomowi w klasie rycerza + jego modyfikatorowi z Charyzmy, a czas jej trwa wynosi dokładnie tyle samo rund.

Rycerz Purpurowego Smoka

Ryc. Matt Wilson

Tabela 1–16: Rycerz Purpurowego Smoka

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na Wytrw.	Rzut obronny na Refleks	Rzut obronny na Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+0	+0	Bohaterska tarcza, inspirujący okrzyk
2	+2	+3	+0	+0	Inspirowanie odwagi (1/dzień)
3	+3	+3	+1	+1	Strach
4	+4	+4	+1	+1	Inspirowanie odwagi (2/dzień), przysięga gniewu
5	+5	+4	+1	+1	Ostatni bastion

Rycerz wiary

Rycerze wiary to potężni wojownicy, którzy poświęcili się służbie swych bóstw – bronią świętych ziem, niszczą przeciwników kościoła oraz zabijają mityczne bestie i kapłanów wrogich religii. Jeśli pośród wiernych nie ma paladynów, rycerze wiary pełnią rolę wojowników opłacanych przez kościół.

Większość rycerzy wiary ma za sobą żołnierską lub bojową przeszłość. Na tę klasę prestiżową najczęściej decydują się barbarzyńcy, wojownicy, mnisi, paladyni i tropiciele. Czasem taką drogę wybierają również wojowniczo nastawieni kapłani i druidzi. Bardowie, łotrzykowie, zaklinacze i czarodzieje rzadko zostają rycerzami wiary, chyba że są szczególnie religijni i wyszkoleni w boju.

Kość Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać rycerzem wiary (Ryw) odpowiedniego bóstwa:

Bazowa premia do ataku: +7.

Umiejętności: Wiedza (religia) ranga 3.

Atuty: Zogniskowanie broni (ulubiona broń bóstwa).

Bóstwo opiekuńcze: Rycerz wiary musi posiadać bóstwo opiekuńcze; musi to być bóstwo, któremu służy swym orężem.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe objawionego czempiona (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Jeździectwo (Zr), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza wiary.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerz wiary biegle posługuje się wszystkimi rodzajami broni prostej i żołnierskiej, a także każdym lekkim i średnim pancerzem oraz wszelkimi tarczami.

***Nakładanie rąk* (zc)**: Przedstawiciel tej klasy prestiżowej jest obrońcą wiary, dlatego też potrafi nakładając ręce leczyć siebie i wyznawców swego bóstwa. Zdolność ta działa analogicznie do paladyńskiej, z tą różnicą, iż bohater leczy punkt obrażeń na poziom rycerza wiary razy premia z jego Charyzmy. Jeśli postać jest paladynem, może łączyć tę zdolność z paladyńską.

Atut wojownika: Na 2. i ponownie na 4. poziomie rycerz wiary może wybrać dowolny atut (poza Specjalizacją w broni) z listy premiowy atutów wojownika (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 51) lub dowolny atut z określeniem [wojownik], opisany w tym rozdziale.

Uświęcona obrona: Dodaj tę wartość (+1 na 2. poziomie, +2 na 4.) do rzutów obronnych rycerza wiary na zaklęcia objawień oraz zdolności czaropodobne i nadnaturalne przybyszów.

Ugodzenie niewiernego (zn): Raz dziennie rycerz wiary może spróbować ugodzić stworzenie, które ma inne bóstwo opiekuńcze (lub w ogóle go nie posiada), wykonując jeden zwykły atak wręcz. Dodaje wtedy swoją premię z Charyzmy do testu ataku oraz zadaje dodatkowy punkt obrażeń na poziom w tej klasie prestiżowej. Jeśli rycerz wiary przypadkowo ugodzi istotę posiadającą tego samego patrona, moc nie zadziała, lecz zostanie wykorzystana, więc nie będzie mógł danego dnia sięgnąć po nią ponownie. Jeśli rycerz wiary jest jednocześnie paladynem, może używać ugodzenia zła oraz tej zdolności niezależnie, bądź też łączyć je w jednym ataku, jeżeli jego ofiara jest zła oraz wyznaje inną wiarę.

Ryc. Carlo Arellano

Pani Jeryth Phaulkon z Waterdeep, rycerz wiary Mielikki

Tabela 1–17: Rycerz wiary

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut bronny na — Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+1	+2	+2	+0	Nakładanie rąk
2	+2	+3	+3	+0	Atut wojownika, uświęcona obrona +1
3	+3	+3	+3	+1	Ugodzenie niewiernego
4	+4	+4	+4	+1	Atut wojownika, uświęcona obrona +2
5	+5	+4	+4	+1	Boski gniew

Boski gniew (zn): Rycerz wiary wykorzystuje część mocy swego opiekuna w boskim gniewie, dzięki któremu zyskuje premię +3 do testów ataku, obrażeń oraz rzutów obronnych na liczbę rund równą premii z jego Charyzmy. W tym czasie otrzymuje także redukcję obrażeń 5/—. Zdolności tej można używać raz dziennie, a jej aktywowanie to akcja darmowa.

złodziej gildii

Jak łatwo się domyślić, są to złodzieje należący do zorganizowanej gildii działającej na obszarze jakiegoś miasta. Pod ich kontrolą znajduje się zbrodniczy miejski półświatek, którego działaniami kierują. Złodzieje gildii zwykle tworzą coś na kształt jednostek (zabójcy, żebracy, łowcy nagród, włamywacze, kanciarze i oszuści, kieszonkowcy i doliniarze, egzekutorzy i zbiry, reketerzy, zwiadowcy i szpiedzy, a także paserzy, piraci i przemytnicy), a każdą z nich zarządza mistrz gildii, odpowiadający przed naczelnym mistrzem i składający mu raporty z prac na danym obszarze zbrodni. Złodzieje gildii zwykle znają jedynie swych podwładnych, współpracowników oraz zwierzchników. Taka sekretna sieć chroni organizację, gdyż ewentualny zdrajca może wydać jedynie kilku wspólników.

Większość złodziei gildii to łotrzykowie, choć w niektórych jednostkach specjalistami zostają wojownicy lub tropiciele. Kapłani złych bóstw (szczególnie Maski i Shar) odgrywają ważkie role w wielu oddziałach gildii. Istotne zadania zlecane bywają również czarodziejom i zaklinaczom, lecz znaczenie tych ostatnich zależy od krainy, w jakiej działa gildia (gdzieniegdzie żyje tylko garstka osób władających magią wtajemniczeń, a w innych miejscach zniechęca się je do pobytu i rozwoju poprzez nakładanie restrykcji). Złodzieje gildii doskonale współpracują z różnymi grupami, umieją zastraszać zwykłych mieszkańców miasta, organizować pobicia (w ramach kary) oraz wyrabiać sobie istotne kontakty.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać złodziejem gildii (Złg):

Umiejętności: Ciche poruszanie ranga 3, Ukrywanie ranga 8, Zastraszanie ranga 3, Zbieranie informacji ranga 3.

Specjalne: Przynależność do gildii złodziei.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe złodzieja gildii (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Rzt), Dyplomacja (Cha), Fałszerstwo (Int), Kradzież kieszonkowa (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Otwieranie zamków (Zr), Półsłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Stosowanie liny (Zr), Szacowanie (Int), Unieszkodliwianie mechanizmów (Zr), Wiedza (lokalna) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Tabela 1–18: Złodziej gildii

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut bronny na: Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne
1	+0	+0	+2	+0	Dwulicowość, ukradkowy atak +1k6,
2	+1	+0	+3	+0	Atut premiowy, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP)
3	+2	+1	+3	+1	Reputacja +1, ukradkowy atak +2k6
4	+3	+1	+4	+1	Atut premiowy, reputacja +2
5	+3	+1	+4	+1	Nieświadomy unik (nie można go flankować), reputacja +3, ukradkowy atak +3k6

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe złodzieja gildii.

Biegłość w broni i pancerzu: Złodzieje gildii zyskują biegłość w każdej lekkiej broni oraz lekkich pancerzach.

Dwulicowość: Złodziej gildii otrzymuje premię +2 do testów Blefowania, Dyplomacji oraz Półsłówek.

Ukradkowy atak: Jak zdolność łotrzyka. Kumuluje się to z każdym ukradkowym atakiem otrzymanym za sprawą dowolnej innej klasy.

Atut premiowy: Złodziej gildii otrzymuje atut, który musi wybrać z następującej listy: Biegłość w broni egzotycznej (kusza ręczna), Błyskawiczny refleks, Czujność, Edukacja, Finezja w broni, Kosmopolita, Tropienie, Unieruchomienie czaru, Walka na ślepo, Zdolności przywódcze, Znajomość ulicy, Zogniskowanie broni, Zogniskowanie umiejętności (dowolna umiejętność klasowa złodzieja gildii).

Nieświadomy unik: Jak zdolność łotrzyka. Jeśli złodziej gildii posiada inną klasę, dzięki której zyskał nieświadomy unik, dodaj do siebie poziomy wszystkich klas zapewniających tę zdolność i na tej podstawie określ potęgę nieświadomego uniku postaci.

Reputacja: Dodaj tę wartość do Zdolności przywódczych postaci (patrz *Przewodnik Mistrza Podziemi*, atut Zdolności przywódcze, strona 45). Większość złodziei gildii zajmujących się zbieraniem podwładnych posiada w mieście stałą bazę operacyjną, dzięki czemu otrzymują dodatkową premię +2 do wartości Zdolności przywódczych (patrz Tabela 2-26: Modyfikatory Zdolności przywódczych, strona 45 w Przewodniku Mistrza Podziemi).

Złodziej gildii

Zwiadowca Harfiarzy

Zwiadowcy Harfiarzy to oczywiście członkowie Harfiarzy – sekretnej organizacji zajmującej się walką ze złem, kultywowaniem wiedzy i utrzymywaniem równowagi pomiędzy cywilizacją a naturą. Poznają oni zaklęcia wtajemniczeń oraz liczne umiejętności, dzięki którym stają się lepszymi szpiegami, skuteczniejszymi zwiadowcami i baczniejszymi obserwatorami zbierającymi informacje.

Wielu przedstawicieli tej klasy to bardowie, lecz na pewno nie wszyscy. Tropiciele, łotrzykowie, zaklinacze i czarodzieje również zostają zwiadowcami Harfiarzy, bowiem te klasy są dość wszechstronne i elastyczne. Wszystkie cechuje też umiejętności wpływania na innych, odporność na mentalne zewnętrzne wpływy, bystre zmysły oraz talent do rozwiązywania problemów.

Nie wszyscy Harfiarze to członkowie tej klasy prestiżowej, a ranga w organizacji nie zależy od poziomu postaci w tej czy innej klasie. Większość Harfiarzy wysokiej rangi ma jednak przynajmniej jeden poziom w tej właśnie klasie prestiżowej.

Kość Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać zwiadowcą Harfiarzy (Zwh):

Charakter: Dowolny nie-zły.

Umiejętności: Blefowanie ranga 4, Dyplomacja ranga 4, Tajniki dziczy ranga 2, Wiedza (lokalna) ranga 8, Wyczucie pobudek ranga 2, Występy ranga 5.

Atuty: Czujność, Żelazna wola.

Specjalne: Wprowadzenie przez członka Harfiarzy; zgoda Harfiarzy wysokiej rangi.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe zwiadowcy Harfiarzy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to Blefowanie (Cha), Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Język obcy (Int), Kradzież kieszonkowa (Zr), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Szacowanie (Int), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Wiedza (wszystkie dziedziny, ujmowane oddzielnie) (Int), Wspinaczka (S), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Wyzwalanie się (Zr), Zbieranie informacji (Cha). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe zwiadowcy Harfiarzy.

Biegłość w broni i pancerzu: Zwiadowca Harfiarzy biegle posługuje się każdą bronią prostą oraz lekkimi pancerzami.

Rzucanie czarów: Od 1. poziomu w tej klasie prestiżowej zwiadowca Harfiarzy otrzymuje możliwość rzucania niewielkiej liczby czarów wtajemniczeń. Jest to moc analogiczna do zdolności barda (czary zależą od wartości Charyzmy i bohater nie musi ich przygotowywać).

1-poziomowa postać uczy się dwóch zaklęć z listy czarów zwiadowcy Harfiarzy. Na każdym następnym poziomie poznaje dwa nowe zaklęcia zwiadowców z dowolnego poziomu czarów, które jest w stanie rzucać. Nic nie ogranicza liczby zaklęć z tej listy, których zwiadowca może się uczyć. Większą ich liczbę może także poznać dzięki zwojom lub księgom.

Lista czarów zwiadowcy Harfiarzy

1 poziom – *czytanie magii, pajęcza wspinaczka, rozrzucenie, rozumienie języków, spadanie jak piórko, skok, światło, uśpienie, wiadomość, wierzchowiec, wymazywanie, zauroczenie osoby, zmiana siebie.*

2 poziom – *dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja, kołatka, magiczne usta, maska cieni, niewidzialność, splendor orła, widzenie w ciemnościach, wprowadzenie w błąd, wykrycie myśli, zlokalizowanie przedmiotu.*

3 poziom – *jasnosłyszenie/jasnowidzenie, języki, niewykrywalność, niewykrywalny charakter, sugestia.*

Ryc. Sam Wood

Wiedza Harfiarzy: Podobnie jak bard, zwiadowca Harfiarzy ma talent do wyłapywania skrawków informacji. Zdolność ta działa dokładnie tak, jak wiedza bardów (patrz opis klasy barda w *Podręczniku Gracza*). Jeśli zwiadowca Harfiarzy jest też bardem, na potrzeby korzystania z tej zdolności poziomy w tej klasie prestiżowej i w klasie barda się kumulują.

Ulubiony wróg: Bohater wybiera ulubionego wroga spośród złych organizacji, które sprzeciwiają się celom Harfiarzy; oto ich lista – Kościół Bane'a, Kult Smoka, Żelazny Tron, Malaugrimowie, Czerwoni Czarnoksiężnicy lub Zhentarimowie. Zdolność ta działa dokładnie tak jak ulubiony wróg tropiciela (patrz opis klasy tropiciela w *Podręczniku Gracza*). Jeśli zwiadowca Harfiarzy wybierze ulubionego wroga, którego ma już jako tropiciel, premie się kumulują.

Kiedy zwiadowca Harfiarzy osiągnie 4. poziom, premia przeciwko pierwszemu wybranemu ulubionemu wrogowi zwiększa się do +2, a ponadto otrzymuje on premię +1 do nowego ulubionego wroga, którego musi wybrać.

Oko Deneira (zn): Zwiadowca Harfiarzy otrzymuje uświęconą premię +2 do rzutów obronnych przeciwko glifom, runom i symbolom.

Zogniskowanie umiejętności: Bohater otrzymuje atut Zogniskowanie umiejętności do Występów oraz jednej dowolnej innej umiejętności wybranej spośród klasowych umiejętności zwiadowców Harfiarzy.

Uśmiech Tymory (zn): Raz dziennie zwiadowca Harfiarzy może otrzymać premię ze szczęścia +2 do jednego rzutu obronnego. Ma prawo ją dodać już po rzucie kością i po tym, gdy ustali, czy test zakończył się sukcesem, czy niepowodzeniem.

Serce Lliiry (zn): Zwiadowca Harfiarzy otrzymuje uświęconą premię +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom przymusu i strachu.

Ryc. Matt Wilson

Arilyn Księżycowa Klinga, zwiadowca Harfiarzy

Stworzenie przedmiotu Harfiarzy: Ta wyspecjalizowana wersja atutu Stworzenie cudownej rzeczy pozwala bohaterowi kreować magiczne instrumenty muzyczne, znaczki Harfiarzy oraz niektóre eliksiry (*charyzmy, wykrycia myśli, krasomówstwa, języków oraz prawdomówności*). Zdolność ta sprawia, że bohater nie musi posiadać innych atutów tworzenia przedmiotu, aby wykreować któraś ze wspomnianych rzeczy. Poziom czarującego postaci w przypadku tych przedmiotów jest równy jego poziomowi zwiadowcy Harfiarzy plus wszystkim innym poziomom czarującego wynikającym z innych klas pozwalających rzucać zaklęcia. Wszystkie zwykłe wymagania dotyczące tworzenia przedmiotów (rasa czy potrzebne czary) nadal należy brać pod uwagę. Stosuje się również wszelkie inne zasady tworzenia cudownych przedmiotów oraz eliksirów.

Byli zwiadowcy Harfiarzy

Możliwe, że postać złamie kodeks postępowania Harfiarzy, narazi na ryzyko towarzyszy z organizacji (czy to poprzez zaniedbanie, czy świadomie), albo też po prostu się od niej odwróci. Wieści o takiej osobie szybko rozejdą się pośród Harfiarzy, przez co nie będzie ona mogła awansować na kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej. Ponadto były zwiadowca Harfiarzy nie może korzystać ze zdolności oko Deneira, serce Lliiry oraz uśmiech Tymory. Prośba złożona na ręce Harfiarzy wysokiej rangi, zadanie postanowione przez tę grupę oraz czar *pokuta* nałożony przez wskazane przez nich bóstwo przywrócą byłemu zwiadowcy status, dzięki czemu będzie on mógł awansować w tej klasie prestiżowej.

Tabela 1–19: Zwiadowca Harfiarzy

	Bazowa premia	Rzut obronny na				Czary dziennie		
Poziom	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę	Specjalne	1	2	3
1	+0	+0	+2	+2	Pierwszy ulubiony wróg, wiedza Harfiarzy	0	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Oko Deneira, Zogniskowanie umiejętności	1	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Uśmiech Tymory	1	0	—
4	+3	+1	+4	+4	Drugi ulubiony wróg, serce Lliiry	1	1	—
5	+3	+1	+4	+4	Stworzenie przedmiotu Harfiarzy	1	1	0

Magia

Świat Torilu to – ujmując rzecz dosłownie – kraina magiczna. Całość istnienia przesycona jest magiczną mocą, a potencjalna energia, jakby czekająca na wykorzystania, spoczywa w każdym kamieniu, każdym strumieniu, każdym żywym stworzeniu, a nawet unosi się powietrzu. Surowa magia to niejako zamrożone tworzywo gotowe do kreacji, niema i bezmyślna wola *istnienia*, przenikająca każdy skrawek materii i obecna w każdej manifestacji energii na całym świecie.

Magia przenika nie tylko ziemię, ale również mieszkańców Faerunu. W każdym mieście stoi potężna świątynia ku czci bóstwa, w której żyją kapłani korzystający z boskiej mocy, by leczyć rannych, strzec wiernych przed złem i bronić ich życia oraz własności. Subtelni i przebiegli czarodzieje są doradcami władców (a czasami szarymi eminencjami dworu), gotowymi użyć swej mocy w imieniu pana. Wynaturzenia, które powstały za sprawą starożytnej magii, roją się w mrocznych miejscach pod ziemią, głodując w oczekiwaniu na okazję, by się nasycić. Nawet pozbawiony wyobraźni wojownik i najbezczelniejszy łotrzyk szybko uczy się szanować potęgę magii – w przeciwnym bowiem razie kariera takiego poszukiwacza przygód szybko i spektakularnie dobiega koszmarnego końca.

Splot

Śmiertelnicy nie są w stanie kształtować surowej magii. Dlatego też większość władających magią korzysta ze Splotu, czyli manifestacji surowej magii, czegoś w rodzaju przekaźnika pomiędzy wolą czarującego a materią surowej magii. Bez Splotu surowa magia pozostaje odcięta i niedostępna – nawet arcymag nie zdoła wówczas zapalić świecy w strefie martwej magii. Natomiast osoba otoczona przez Splot może powołać do istnienia błyskawicę i porazić nią wrogów, w mgnieniu oka przemieścić się o setki kilometrów, a nawet oszukać śmierć. Wszystkie zaklęcia, magiczne przedmioty, zdolności czaropodobne, a nawet nadnaturalne (jak choćby zdolność zjawy do przechodzenia przez ściany) zależą od Splotu, choć korzystają z niego w odmienny sposób.

Natura Splotu pozostaje nieuchwytna, ponieważ jest on wieloma rzeczami jednocześnie. To między innymi ciało Mystry, bogini magii, która włada magią Torilu. Nie może ona jednak zakończyć przepływu magii, ponieważ gdyby do tego doszło, sama także musiałaby zniknąć. Splot to również przewodnik, którego rzucający czary wykorzystują do skierowania magicznej energii na potrzeby zaklęć – tak wtajemniczeń, jak i objawień. Jest wreszcie tkaniną ezoterycznych zasad i formuł, które składają się na Sztukę (magię wtajemniczeń) oraz Moc (magię objawień). Wszystko – począwszy od tekstów w księgach czarów wtajemniczeń do komponentów konkretnych zaklęć – jest częścią Splotu, który nie tylko przewodzi magię za źródła do czarującego, ale również zapewnia narzędzia, których takie osoby potrzebują, by kształtować magię do własnych potrzeb.

Za każdym razem, gdy działa zaklęcie, zdolność czaropodobna lub nadnaturalna czy też magiczny przedmiot, jego pasma przeplatają się ze sobą, tworzą węzły, wypaczają się, wykręcają i zginają, dzięki czemu efekt się urzeczywistnia. Postacie używające czarów wieszczących – takich jak *wykrycie magii*, *identyfikacja* czy *analiza dweomeru* – widzą przebłysk Splotu. Z kolei zaklęcia w rodzaju *rozproszenia magii* wygładzają go, starając się przywrócić mu naturalny stan. Natomiast *pole antymagii* i podobne czary przekształcają Splot tak, by magia płynęła dookoła, a nie przez obszar znajdujący się pod wpływem zaklęcia. Obszary, w których magia zachowuje się nienormalnie – choćby strefy dzikiej bądź martwej magii – odzwierciedlają fakt uszkodzenia Splotu.

Dzika magia

Na niektórych obszarach Torilu Splot jest tak wypaczony lub rozerwany, że nie funkcjonuje w normalny sposób. Uszkodzenia te mogą być wynikiem jakiejś magicznej katastrofy, w rodzaju tych, które często miały miejsce w Czasie Kłopotów w 1358 RD. Do ich powstania mógł się też przyczynić pewien potężny efekt zakłócający Splot, choćby *mythal* (patrz Wysoka magia elfów, dalej). Większości stref dzikiej magii, które powstały w Czasie Kłopotów, dziś już nie ma, choć niewielkie jej obszary wciąż jeszcze istnieją – zwłaszcza pod ziemią i w dziczy.

Wykrywanie stref dzikiej magii

Ogólnie rzecz biorąc, obszaru dzikiej magii nie sposób dostrzec, dopóki jakiś czar czy efekt nie zacznie zachowywać się nieprawidłowo. Postać obserwująca taką strefę za pomocą czaru *wykrycie magii* w pierwszej rundzie zauważa obecność magii, w drugiej – istnienie strefy dzikiej magii. Jeśli bohater przygląda się obszarowi przez 3 rundy, może wykonać test Czarostwa (ST 25), aby określić dokładne granice obszaru.

Niektórzy sprytni czarodzieje wykorzystują istniejące strefy dzikiej magii, by chronić swoje wieże i fortece. Dokładne badania pozwalają im określić granice niebezpiecznego obszaru, a następnie wykorzystać te informacje podczas walki z wrogami posługującymi się magią.

Efekty dzikiej magii

Na osobę korzystającą z zaklęcia lub zdolności czaropodobnej, która znajdzie się w tej niebezpiecznej strefie, zaczynają działać efekty dzikiej magii (nie wpływa ona na zdolności nadnaturalne, nadzwyczajne i naturalne). Czarujący musi wykonać test poziomu czarującego (ST 15 + poziom czaru). W przypadku przedmiotu magicznego wykorzystuje się jego poziomu czarującego.

Jeśli test poziomu czarującego się nie powiedzie, wykonaj rzut w Tabeli 2-1: Efekty dzikiej magii – dzięki temu ustalisz, czy zaklęcie zadziałało nieprawidłowo, a jeśli tak, to w jaki sposób. Strefa nie działa na zaklęcia lub zdolności czaropodobne rzucane spoza obszaru dzikiej magii na znajdujące się w nim cele; nie wpływa też na ruchome efekty, które trafiają do strefy. Wypaczeniu ulega jedynie magia powstająca w strefie.

Tabela 2-1: Efekty dzikiej magii

k%	Efekt*
01-10	Zaklęcie z normalnym efektem odbija się na czarującego. Jeśli nie może na niego zadziałać, zawodzi.
11-25	Czar działa na losowy cel lub obszar. MP powinien na chybił trafił wybrać inny cel spośród tych, które znajdują się w zasięgu zaklęcia, lub też przesunąć punkt początkowy czaru w przypadkowo wybrane miejsce w zasięgu. Chcąc określić kierunek, w którym losowo przesunie się punkt początkowy, rzuć 1k8 i skorzystaj z diagramu Broń wybuchowa na stronie 138 w *Podręczniku Gracza*. Chcąc ustalić, jak daleko punkt początkowy przesunie się od zamierzonej pozycji, rzuć 3k6. Pomnóż ten rezultat przez 1,5 metra w przypadku czarów o zasięgu bliskim, przez 6 metrów w przypadku zaklęć o zasięgu średnim, a przez 24 metry w przypadku czarów o zasiągu dalekim. Możliwe, że efekt zaklęcia wyjdzie poza obszar dzikiej magii, jednak punkt początkowy nie ma prawa jej opuścić. Jeśli uzyskany rezultat na to wskazuje, przesuń punkt początkowy do granicy zasięgu w ustalonym wcześniej losowo kierunku. Czary o zasięgu osobistym lub dotykowym po prostu zawodzą.
26-40	Nic się nie dzieje. Czar nie działa. Wszelkie komponenty materialne zostają wykorzystane. Zaklęcie lub komórka na czary zostają wykorzystane, podobnie jak ładunki przedmiotu oraz możliwość użycia zdolności czaropodobnej.
41-50	Nic się nie dzieje. Czar nie działa. Wszelkie komponenty materialne nie zostają wykorzystane. Zaklęcie nie znika z umysłu czarującego (tak więc komórka na czary bądź przygotowane zaklęcie mogą zostać wykorzystane ponownie). Przedmiot nie traci ładunków, a zdolność czaropodobna nie liczy się jako wykorzystana.
51-55	Zaklęcie działa, lecz przez 1k4 rundy w promieniu 9 metrów od czarującego wirują błyskające barwy – należy je traktować jak *skrzący pył* o bazowej ST 10 + poziom czaru, który wywołał ten efekt.
56-85	Czar działa normalnie.
86-95	Czar działa normalnie, lecz wszelkie komponenty materialne nie zostają wykorzystane. Zaklęcie nie znika z umysłu czarującego (tak więc komórka na czary bądź przygotowane zaklęcie mogą zostać wykorzystane ponownie). Przedmiot nie traci ładunków, a zdolność czaropodobna nie liczy się jako wykorzystana.
96-100	Czar działa ze zwiększoną siłą. Rzuty obronne przeciwko niemu podlegają karze –2. Zaklęcie jest zmaksymalizowane, jak przy użyciu atutu Maksymalizacja czaru. Jeśli już było zmaksymalizowane, dzika magia nie zwiększa efektu.

Tłumienie dzikiej magii

Faeruńczycy potrafiący rzucać zaklęcia z wielkim trudem zdobyli doświadczenie, dzięki któremu nauczyli się radzić sobie ze strefami dzikiej magii. Obszarowe użycie czaru *rozproszenie magii* na strefę dzikiej magii sprawia, że przez 1k4 minuty magia w polu działania zaklęcia zachowuje się normalnie. Podobne wykorzystanie *większego rozproszenia sprawia*, że przez 1k4×10 minut magia w polu działania zaklęcia zachowuje się normalnie. Czar *życzenie* lub *cud* na stałe „naprawia" dziką magię w promieniu 9 metrów (lub tę część większego obszaru dzikiej magii, która znajduje się w promieniu 9 metrów). Żadne z wymienionych zaklęć nie skutkuje jednak w przypadku efektów dzikiej magii wywołanych przez *mythal*.

Mystra i splot

Otwórz dowolne trzy książki opisujące magię oraz wiedzę magiczną Faerunu, a niemal na pewno znajdziesz trzy sprzeczne relacje dotyczące pochodzenia oraz prawdziwej natury magii. Niektóre z tych wyraźnych sprzeczności to zamierzone fałszerstwa, mającym na celu ograniczenie władzy nad magią do tych, którzy są odpowiednio wyszkoleni. Pozostałe jednak nieścisłości wynikają z dziwacznych poglądów lub pomyłek, często nieświadomie powtarzanych przez późniejszych uczonych.

Teraz odkryjesz prawdę – taką, jaką najlepiej udało się pojąć. Mówiąc najprościej, wszystkie znane światy i plany kipią od wiecznie obecnej tam energii. Te przypływy i odpływy energii – duże i małe, swobodnie płynące lub ograniczone fizycznymi barierami bądź magicznymi efektami (które same są jedynie energią ukształtowaną i przeznaczoną do podtrzymywania innych energii) – dają światło oraz życie i wprawiają wszystko w ruch. Są materią samego życia i będą istnieć, nawet jeśli wszystko, co żyje i niegdyś żyło, zostanie zdarte z Torilu aż do nagich skał.

Siła, którą pewne osoby nazywają magią, a czarodzieje określają Sztuką, to sposób wykorzystywania tej wiecznie istniejącej energii i naginania jej do tworzenia odpowiednich efektów – sposób, do którego mają dostęp nieliczne istoty. Zaklinacze robią to instynktownie, posiadają bowiem wrodzony dar oraz niezwykłą siłę osobowości. Śpiew bardów budzi echa pieśni początków, muzyki samego aktu tworzenia. Czarodzieje wywołują pewne procesy – tzw. czary – za sprawą których naginają Splot do swej woli i osiągają to, czego pragną. Podobnie czynią kapłani, których przepełnia boska moc ich boga czy bogini – ci kształtują Splot święta (bądź przeklętą) mocą.

Przez wiele wieków mówiono o wielu rodzajach magii – magii runów, cieni (nie mylić z Cienistym Splotem), klejnotów, żywiołów, a nawet o dawnej wysokiej magii elfów – lecz wszystko to są jedynie odmienne procesy bądź ścieżki wiodące do tej samej władzy nad naturalnymi energiami. Ta nieskończona, wiecznie zmienna sieć sił zwana jest zaś Splotem. Ludzie określają istotę czy świadomość, która została przykuta do Splotu Torilu, jako Mystrę i czczą ją jako boginię magii.

Aktualna Mystra to śmiertelna kobieta, która niedawno wzniosła się do boskości i w Czasie Kłopotów przejęła rolę wyczerpanej poprzedniczki. Mystra istnieje, by dawać magię wszystkim stworzeniom oraz kontrolować jej stosowanie do okoliczności. W starożytnych czasach arcymagowie ignorowali zalecenia Mystrul, ówczesnej bogini magii. Jeden z nich, czarodziej Karsus Szalony, starał się osiągnąć boskość, rzucając potężne czary, które zniszczyłyby Splot Torilu. Mystryl poświęciła się, by ocalić Splot. Jej następczyni, Mystra, ogłosiła zatem, że żadnemu śmiertelnikowi nigdy już nie będzie wolno władać tak straszliwą magii – i ów dekret przestrzegany jest po dziś dzień. Mystra strzeże Splotu przed tymi, którzy są na tyle potężni lub lekkomyślni, by dalej go niszczyć. Dopóki nie zmieni się świat lub boskie moce nie zrezygnują z pieczy nad sprawami śmiertelnych, potężna i niebezpieczna magia przeszłości pozostanie pod bacznym okiem Mystry.

Martwa magia

W niektórych miejscach Torilu Splotu w ogóle nie ma. Istnieje w nim rozdarcie lub dziura, przez co na danym obszarze magii całkowicie brak. Podobnie jak w przypadku rzadko występujących strefach dzikiej magii, wiele regionów martwej magii powstałych w Czasie Kłopotów zanikło lub uległo redukcji. Obszary martwej magii wciąż istnieją tam, gdzie doszło do ogromnej koncentracji magicznej mocy, która potem uległa rozproszeniu lub destrukcji – w pobliżu roztrzaskanego *mythalu*, w miejscu zniszczeniu artefaktu lub walki bogów.

Wykrywanie martwej magii

Rzucający zaklęcia oraz stworzenia obdarzone czaropodobnymi lub nadnaturalnymi zdolnościami natychmiast dostrzegają, że wkroczyły do strefy martwej magii. Ci pierwsi są dostrojeni do Splotu i w obszarze martwej magii odczuwają niepokój i doświadczają pewnych niedogodności. Korzystający ze Splotu może poświęcić akcję będącą odpowiednikiem ruchu i ustalić dokładną granicę strefy. Użytkownicy Cienistego Splotu nie są dostrojeni do Splotu i nie odczuwają żadnych niezwykłych sensacji w regionach martwej magii.

Każda rzucająca czary postać – czy to za sprawą Splotu, czy Cienistego Splotu – może wykorzystać *wykrycie magii* i określić granice martwej magii, która znajduje się w zasięgu działania zaklęcia. Naturalnie, by zastosować tę taktykę, korzystający ze Splotu musi znajdować się poza niebezpieczną sferą.

Efekty martwej magii

Strefa martwej magii w większości aspektów funkcjonuje jak czar *pole antymagii* – z tą różnicą, iż nie zakłóca zaklęć ani zdolności czaropodobnych istot korzystających z Cienistego Splotu i nie wpływa na działanie jego magicznych przedmiotów. Czary wieszczące nie wykrywają podmiotów znajdujących się w strefie martwej magii. Ponadto nie da się wykorzystać teleportacji w żadnej postaci, by znaleźć się w obszarze martwej magii lub go opuścić.

Nie można na jakiś czas sprawić, że w takim obszarze magia będzie działać normalnie. Natomiast czary *życzenie* oraz *cud* natychmiast „naprawiają" strefę martwej magii w promieniu 9 metrów (lub tę część większego obszaru martwej magii, która znajduje się w promieniu 9 metrów).

Magiczny ogień

Magiczny ogień jest surową energią Splotu, którą można kierować na dwa sposoby. Mystra obdarza swych wybrańców oraz nielicznych innych ulubieńców mocą srebrnego ognia. Z kolei umiejętność władania prawdziwym magicznym ogniem to potężniejszy, ale rzadki, a przez to niewątpliwie cenny talent. To dar przekazywany przypadkowo jedynie garstce kobiet i mężczyzn na pokolenie.

Magiczny ogień w każdej formie jest oczyszczoną, kontrolowaną surową magią. W zbawiennej wersji ma postać strugi srebrnego światła i leczącej energii. W walce staje się palącym strumieniem błękitno-białego, pochłaniającego wszystko promieniowania.

Srebrny ogień

Tej potężnej nadnaturalnej mocy mogą używać jedynie wybrańcy Mystry. Objawia się ona w postaci pięknego srebrnobiałego płomienia, otaczającego korzystającą z niej istotę i wypełniającego obszar, na którym został użyty. Srebrny ogień wywołuje kilka różnych efektów. Może działać jako *pierścień ciepła* lub *pierścień umysłowej tarczy*, umożliwić bohaterowi oddychanie pod wodą, a także usunąć z postaci wszelkie magiczne przymusy, tak jakby rzucono na nią czar *większe rozproszenie*. Na raz może zostać wykorzystany tylko jeden z powyższych efektów.

Bohater może również wykorzystać srebrny ogień, by się odświeżyć, co umożliwia mu funkcjonowanie do siedmiu dni bez żywności i picia (funkcji tej można używać tylko raz na dekadzień). Raz na 70 minut srebrnemu ogniowi można nadać postać strumienia płomieni – szerokości 1,5 metra i długości do 21 metrów – który przebija się przez przeszkody jak *błyskawica* i automatycznie pokonuje magiczne bariery oraz odporność na czary. Strumień zadaje 4k12 obrażeń od ognia (udany rzut obronny na Refleks o ST 23 zmniejsza ich liczbę o połowę). Zamiast tego może przybrać postać 21-metrowego stożka, a wówczas nie zadaje ran, lecz na stałe przywraca do normalnego stanu obszary martwej magii (znajdujące się w polu jego działania) oraz rozprasza (jak czarem *większe rozproszenie*) wszelkie *pola antymagii*, mające kontakt ze stożkiem. Ten ostatni efekt wysącza Splot i Mystrę, dlatego też nie zaleca się jego użycia, chyba że w wyjątkowych okolicznościach.

Wszystkie efekty należy traktować jak stworzone przez 20-poziomowego zaklinacza.

Magiczny ogień

Osoby mające dostęp do mocy magicznego ognia mogą czynić zdumiewające rzeczy, zależnie od umiejętności, talentu oraz ilości magicznej energii, do której akurat mają dostęp. Ogólnie rzecz biorąc, magiczny ogień można wykorzystać do leczenia, tworzenia strumieni niszczących płomieni lub wchłaniania magicznych efektów, z którymi ma kontakt – dokładne efekty różnią się w zależności od okoliczności i użytkownika. Utalentowane istoty korzystające z tej mocy mogą powoływać do istnienia jednocześnie kilka strumieni, a nawet latać.

Historia magicznego ognia

Prawda to czy fałsz, legendy twierdzą, iż w danym czasie tylko jedna osoba w całym Faerunie może jednocześnie posiadać władzę nad prawdziwym magicznym ogniem. Plotki donoszą, iż ową jedyną osobą jest dziś dziewczyna Shandril Shessair, osierocona dziewka kuchenna z tawerny w Highmoon w Głębokiej Dolinie.

Owszem, Shandril otrzymała dar magicznego ognia, przez co ścigają ją dziesiątki magów. Zhentarimowie, Thayczycy, Kult Smoka oraz ci, którzy nie należą do żadnej organizacji, zabijają się w bezlitosnym pościgu za jej potęgą. Pamiętaj tedy – jeśli nawet zlekceważysz inne wieści zapisane w tej księdze – pamiętaj, że legendy kłamią.

Wybrańcy Mystry mogą sięgnąć po słabszy magiczny ogień, jeżeli tego zapragną. Niektórzy z nich władają zaś prawdziwym magicznym ogniem.

Ukrywający się w Królestwach Granicznych mag posiada dar prawdziwego magicznego ognia, podobnie jak okrutny oraz zarozumiały szlachcic z Chessenty, a także czarodziej R.: jestem pewna, że wiesz, co mam na myśli.

Wędrujący po Północy Wybrzeża Mieczy tropiciel Haelam Strzaskany Kamień bez wątpienia posiadł magiczny ogień. Sam stawił czoło hordzie orków wylewających się na południe z Chłodnego Lasu – przemienił ich w popiół i dym.

Mogłabym dalej tak wymieniać. Podobnie jak każdy, kto postanowi spędzić lata w Świecowej Wieży na badaniach, jak zrobiłam to ja, zanim uciekłam do tej nienazwanej twierdzy na uboczu i ukryłam się wśród nędzy i tajemnic.

Dlaczego poświęciłam fortunę i wzrok, a następnie wymknęłam się tutaj, żeby stać się staruszką pomarszczoną, brzydką i zgarbioną?

Dlaczego? Oczywiście dlatego, że ja też władam prawdziwym magicznym ogniem. Znajdź mnie, a spalę cię na popiół, a potem zniszczę wszystkich twoich potomków, przodków oraz krainę, z której przyszedłeś – co do ostatniego drzewa i kamienia. Dlaczego? Cóż, zwykle tak właśnie robię.

– Baerendra Rzeczna Dłoń, Mędrczyni ze Spandeliyon

Władający magicznym ogniem może wykorzystać przygotowania i wchłonąć wycelowane w niego czary, tak jakby posiadał *berło wchłaniania*. Na każdy poziom wchłoniętego zaklęcia otrzymuje jeden poziom energii magicznego ognia. Może przechowywać w swoim ciele tyle poziomów energii magicznego ognia, jaką ma wartość Budowy.

Poświęcając akcję standardową, może wykorzystać zmagazynowane poziomy energii magicznego ognia, wykonując atak dotykowy na dystans (maksymalny zasięg 120 metrów), zadając 1k6 obrażeń na każdy użyty poziom (udany rzut obronny na Refleks o ST 20 zmniejsza ich liczbę o połowę). Obrażenia w połowie wynikają od ognia, a w połowie od czystej magicznej mocy – podobnie jak rany zadawane przez czar *ogniste uderzenie* w połowie są spowodowane przez ogień, a w połowie przez boską energię. Stworzenia posiadające niepodatność, odporność lub ochronę przed ogniem mogą wykorzystać wspomniane protekcje, by zmniejszyć o połowę liczbę otrzymanych obrażeń.

Władający magicznym ogniem może również uleczyć dotkniętą istotę, przywracając 2 punkty wytrzymałości na poziom energii magicznego ognia, wydanej w tym celu.

W przeciwieństwie do większości zdolności nadnaturalnych, na magiczny ogień nie wpływają zaklęcia i magiczne przedmioty, które oddziałują na zdolności czaropodobne, jak *berło wchłaniania* czy *berło negacji* (jeśli wymierzyć je w manifestację magicznego ognia, a nie w wykorzystującą go osobę). Jego działanie można pokrzyżować lub kontrczarować wykorzystując *rozproszenie magii*. Teoretycznie władca magicznego ognia może kontrczarować magiczny ogień innej istoty. Niemniej jednak jest to zdolność czaropodobną, której wykorzystanie nie prowokuje okazyjnych ataków, i na którą nie działa odporność na czary.

wiedza tajemna

Dawno temu nieprzebytymi knejami i dziczą Faerunu władały elfy, krasnoludy, giganci i smoki. Te z nich, które potrafiły korzystać ze Splotu, poszukiwały głębszego zrozumienia, większej mocy oraz ukrytej wiedzy – w nadziei na uzyskanie przewagi nad swymi wrogami. Wczesne ludzkie imperia nie były inne. Imaskari zdobyli wiedzę o *bramach* i *portalach*, dzięki której przenieśli z innych światów na Faerun tysiące biedaków – niewolników służących magicznej potędze imperium. Netheryjczycy badali sztukę tworzenia magicznych urządzeń, powołując do istnienia rzeczy cudowne i przerażające, które wciąż drzemią pod piaskami Anauroch. Raumathari na zawsze splugawili Faerun, przyzywając hordy orkowych wojowników, których wykorzystali podczas wojny ze starożytnym Narfell i nad którymi kontrolę później stracili.

Czarodzieje marzą o tajemnych szkołach magii, ścieżkach zaklęć tworzonych przez nowe zrozumienie Sztuki oraz o zakazanych naukach prowadzących do zdumiewających mocy. Na przestrzeni wieków wiele osób podążyło różnymi drogami prowadzącymi do potęgi i zrozumienia, by potem je porzucić. Równie wiele prowadziło niezwykłe badania – niektóre oparte na pieczołowicie tworzonych teoriach, inne inspirujące nagłe ataki grozy. Zaowocowało to odkryciem licznych nowych metod rzucania zaklęć wtajemniczeń oraz czarami, których nigdy wcześniej nie widziano w Faerunie.

Krążą opowieści o legendarnych czarach starego Netherilu oraz zaginionych elfich krain – czarach, przy których dzisiaj blednie najpotężniejsze *życzenie*. Czarodzieje odkryli sekret mrocznego Splotu nieskrępowanego mocą Mystry, kapłani i adepci czerpią potęgę z run, a rozrzucone po kontynencie szczątki starożytnych dweomerów mają postać sieci *portali*, przenikającej tkaninę przestrzeni.

cienisty splot

Podczas wiecznej wojny pomiędzy boginiami Selune a Shar pierwsza z nich stworzyła Mystrę i doprowadziła do powstania Splotu. W odpowiedzi na to Shar powołała do istnienia Cienisty Splot. Jeżeli Splot uznać za luźną siatką przenikającą rzeczywistość, to Cienisty Splot jest wzorem utworzonym przez negatywną przestrzeń pomiędzy jego pasmami. Zapewnia alternatywny przewodnik dla magii i umożliwia rzucanie zaklęć w inny sposób.

Shar – jak przystało na boginię tajemnic – zachowała sekret Cienistego Splotu dla siebie. Przez tysiąclecia nielicznym śmiertelnikom, przede wszystkim jej sługom, dane było odkryć Cienisty Splot lub też natykali się na niego podczas badań.

Używanie Cienistego Splotu wiąże się z pewnymi korzyściami. Robiące to osoby ignorują zakłócenia w Splocie. Cienisty Splot działa normalnie w strefach martwej lub dzikiej magii (*pole antymagii*, blokujące przepływ magii, jest skuteczne względem Cienistemu Splotowi, podobnie odporność na czary). Ponadto osoby, które są zaawansowanymi użytkownikami Cienistego Splotu, potrafią rzucać zaklęcia, które korzystający ze Splotu dostrzegają z trudem i które niełatwo jest im skontrować czy rozproszyć.

Wykorzystujący Cienisty Splot cierpią również pewne niedogodności. Po pierwsze, Shar ma pełną kontrolę nad Cienistym Splotem i może odciąć od niego każde stworzenie lub też stłumić go całkowicie bez szkody dla siebie. Po drugie, tajemnice Cienistego Splotu niepokoją śmiertelników i mają zły wpływ na ich umysły. Nie mając wsparcia Shar, osoba korzystająca z Cienistego Splotu traci część swego umysłu. Po trzecie, choć Cienisty Splot działa równie dobrze dla każdego rodzaju czarów, największą potęgę ujawnia w przypadku tych, które osłabiają życie, mieszają w umysłach oraz oszukują zmysły. Nie jest zaś przystosowany do zaklęć manipulujących energią bądź materią, a ponadto nie zadziała w przypadku żadnego czaru, który tworzy światło (szczegóły patrz atut Magia Cienistego Splotu w Rozdziale 1: Postacie).

W końcu, im bardziej śmiertelnik zaznajamia się z sekretami Cienistego Splotu, tym bardziej oddala się od Splotu. Doświadczony użytkownik Cienistego Splotu może rzucać zaklęcia, które korzystającym ze Splotu trudno wykryć, rozproszyć czy skontrować, lecz nie jest w stanie wpływać na czary Splotu.

mistrz magii

W Faerunie zawsze istnieje jeden czarodziej wybrany przez Mystrę i Azutha na mistrza magii. Większość uważa, iż stanowisko to zwykle należy wywalczyć w rywalizacji (zdobywa się je od aktualnie piastującej je osoby w często śmiertelnym pojedynku na czary). Wiąże się ono ze specjalnymi mocami, ale mistrz magii jest narażony na ataki wielu ambitnych i potężnych magów Faerunu.

Mistrz magii jest osobistym obrońcą i rycerzem Mystry. Nie oznacza to, że walczy w jej imieniu. Stara się natomiast zwiększać wpływy i moc bogini, udostępniając magię każdemu, kto pragnie poznawać jej sekrety. Mistrzowie magii często zachęcają lub uczą czarodziejów (swych uczniów bądź konkurentów), by wymyślali nowe zaklęcia i ulepszali stare, zwiększając magiczne moce.

Mistrz magii otrzymuje specjalne moce oraz dostęp do wielu zaklęć nieznanych zwyczajnym czarodziejom i zaklinaczom. Magowie pochodzący z krain, gdzie rywali jest wielu, takich jak Thay, uznają oczywiście wyniesienie do rangi mistrza magii za metodę, dzięki której można zostać najpotężniejszym czarodziejem Faerunu. Pragną specjalnych mocy tego stanowiska, aby za ich pomocą zabić dawnych wrogów oraz potencjalnych rywali, a także by zdobywać magię, która ich interesuje. Brutalna historia piastujących tę pozycję odzwierciedla ambicje owych niebezpiecznych i samolubnych czarodziejów. Warto jednakże powiedzieć, że mistrzów magii, którymi kierują wyższe pobudki, naucza, kieruje lub zachęca sam Azuth. To im zostają zlecone zadania przyczyniające się do rozprzestrzeniania magii.

Dla większości śmiertelników Faerunu aktualny mistrz magii to osoba pojawiająca się bez ostrzeżenia, by obdarzać magią, ostrzegać, ciskać czarami lub je powstrzymywać. Po cóż zatem istnieje? Jak głosi maksyma starego czarodzieja: „Bogowie działają w tajemniczy sposób, a magia jest największą tajemnicą ze wszystkich".

Magiczne przedmioty Cienistego Splotu

Magicznych przedmiotów stworzonych przez władających Cienistym Splotem jest niewiele, a na dodatek są niebezpieczne. Jedynie kler Shar oraz garstka jej mistycznych wyznawców tworzą tego rodzaju rzeczy. Niepowiązani z kościołem tej bogini adepci cienia to rzadkość; na dodatek żyją oni w samotności. Dlatego tylko niewielka część magicznych przedmiotów wiąże się z Cienistym Splotem.

Przedmioty Cienistego Splotu wyglądają niemal identyczne jak przedmioty tworzone przez użytkowników Splotu, lecz cechują je pewne znaczące różnice.

Efekty czaropodobne powoływane przez przedmioty Cienistego Splotu podlegają tym samym korzyściom i ograniczeniom, jak osoby rzucające zaklęcia przy jego użyciu: efekty ze szkół iluzja, nekromancja i zaklinanie otrzymują premię +1 do ST rzutów obronnych na nie oraz premię +1 do testów poziomu czarującego przy przełamywaniu odporności na czary. To samo dotyczy efektów z określnikiem ciemność. Poziomy czarującego efektów ze szkół transmutacja i wywoływanie są zmniejszone o jeden (koszt ich opiera się na oryginalnym poziomie czarującego). Zredukowany poziom czarującego wpływa na zasięg zaklęcia, czas jego trwania, obrażenia oraz wszystkie inne zmienne zależne od poziomu. ST rzutu obronnego przeciwko efektowi maleje o 1, a test poziomu czarującego przy przełamywaniu odporności na czary podlega karze –1. ST rozpraszania efektów transmutacji i wywoływania przedmiotu Cienistego Splotu wynosi 11 + obniżony poziom czarującego. Reasumując, władający Cienistym Splotem nie kłopoczą się tworzeniem przedmiotów, wykorzystujących efekty transmutacji lub wywoływania.

Przedmioty Cienistego Splotu nie mogą powoływać do istnienia efektów z określnikiem światło.

Tego typu przedmioty mogą stwarzać poważne niebezpieczeństwo dla użytkowników, którzy nie znają tajemnic Cienistego Splotu. Aktywowanie przedmiotu Cienistego Splotu poprzez ukończenie czaru, uruchomienie czaru lub słowo rozkazu tymczasowo obniża o 1k4 Roztropność, jeśli użytkownik nie posiada atutu Magia Cienistego Splotu. W takim przypadku przedmiot aktywowany przez użycie tymczasowo obniża o 1 Roztropność przy pierwszym użyciu danego dnia. Jeżeli przedmiot działa bezustannie, tymczasowe obniżenie Roztropności następuje o zmierzchu każdego dnia bądź też gdy użytkownik odkłada lub bierze przedmiot – zależy, co nastąpi wcześniej.

Wysoka magia elfów

W zamierzchłych czasach – zanim Splot przyjął dzisiejszą postać – zasady magii były inne. Wiele istot eksperymentowało z potężnymi dweomerami, które wytwarzały większe i silniejsze efekty, niż dzisiaj są możliwe. Na te czasy datuje się powstanie wielu potężnych i słabych artefaktów.

W różnych miejscach Faerunu można natknąć się nie tylko na starożytne artefakty, ale również pradawne i potężne magiczne efekty, które wciąż działają (i to nieprawidłowo). Najsłynniejszym ich źródłem jest *mythal* z Myth Drannor (patrz Rozdział 4: Geografia, część opisująca las Cormanthor). Postać tę przyjęła pradawna magia elfów, które współpracowały ze sobą, by na dużym obszarze powołać do istnienia trwający niezwykle długo efekt. Udział w tworzeniu miały oczywiście wyłącznie osoby potrafiące czarować. *Mythal*, który przetrwał do dzisiejszych czasów, działa coraz bardziej zawodnie, lecz mimo to opiera się próbom rozpraszania. Może przyczyniać się do powstawania licznych dziwacznych efektów (patrz wcześniej, część poświęcona dzikiej magii, powyżej). Szczegóły owych efektów różnią się w zależności od *mythalu*.

Magia runiczna

W pokrytych śniegiem górach Północy żyją krasnoludy i giganci, od wieków będący rywalami i wrogami. O ich czynach na ludzkich ziemiach krążą jedynie plotki. Tarczowe krasnoludy posiadają wiedzę o runach – starannie zapisanych symbolach, sekretnych znakach z krasnoludzkiego alfabetu, które mogą być wykuwane tak, by kryć w sobie bardzo potężne czary.

Nauka magii run

Postać musi posiadać atut Rycie run (patrz Rozdział 1: Postacie), aby z nich korzystać. Magia runiczna wiąże się przede wszystkim z bóstwami krasnoludów i gigantów, dotyczy więc głownie osób rzucających zaklęcia objawień. Niektórzy praktykanci magii runicznej de facto porzucają normalne praktyki magiczne i koncentrują się na tym nowym medium, stając się potężnymi runotwórcami.

Tworzenie run

Jeśli znasz Rycie run, każdy czar objawień, jaki aktualnie masz przygotowany, może zostać rzucony jako runa. Runa jest tymczasowym magicznym zapisem podobnym do zwoju. Można ją raz uruchomić zanim straci swą magiczną moc, lecz przed uruchomieniem może trwać w nieskończoność. Runa zapisana lub namalowana na jakieś powierzchni znika, gdy zostanie wykorzystana, wymazana lub rozproszona, jeśli jednak została wyryta, pozostaje jako niemagiczny zapis, nawet gdy magia zostanie wykorzystana.

Rycie run zajmuje 10 minut plus czas rzucania umieszczanego w znaku czaru. Podczas ich tworzenia możesz ustalić poziom czarującego na wysokości od minimalnego poziomu czarującego wymaganego do rzucenia określonego zaklęcia do maksymalnie twojego poziomu. Poza tym, podejmujesz także wszystkie decyzje, jakie normalnie podjąłbyś podczas rzucania czaru.

Musisz zaopatrzyć się we wszelkie komponenty materialne oraz kondensatory wymagane do zaklęcia. Jeśli rzucenie czaru wymaga poświęcenia PD, płacisz ów koszt po rozpoczęciu rycia runy, poza kosztem za samo jego wykonanie.

Rycie run wymaga testu Rzemiosła o ST 20 + poziom wykorzystywanego czaru. Mimo nazwy atutu, możesz użyć przy tym dowolnej umiejętności pozwalającej zapisać symbol na danej powierzchni (jubilerstwo, kaligrafia, kamieniarstwo, metalurgia, stolarstwo i tak dalej). Malujesz, rysujesz lub rzeźbisz runę na powierzchni oraz wykonujesz test (krasnoludy kują zwykle swe runy w kamieniu lub metalu, wykorzystując w ten sposób rasową więź łączącą ich z tymi materiałami).

Jeśli test się nie powiedzie, zapisanie runy również się nie uda i nie będzie można w niej zakląć czaru. Sam akt rycia uruchamia przygotowane zaklęcie, niezależnie od tego, czy test Rzemiosła zakończy się powodzeniem, czy też nie. Z tego też powodu czar pozostaje niedostępny, dopóki postać nie odpocznie i nie odzyska zaklęć. Oznacza to, że przygotowany czar należy traktować tak, jakby został rzucony.

Na jednym przedmiocie o rozmiarze średnim lub mniejszym zmieści się tylko jedna runa. Na większych obiektach można umieścić jeden taki symbol na powierzchnię równą kwadratowi o boku 1,5 m. Run nie można tworzyć na stworzeniach. Bazowa cena runy wynosi poziom zaklęcia × poziom czarującego × 100 sz (czar 0-poziomowy uważa się za 1/2-poziomowy). Musisz także poświęcić 1/25 bazowej ceny w PD oraz wykorzystać surowce kosztujące połowę owej ceny bazowej. Wartość rynkowa runy równa jest jej cenie bazowej.

Uruchamianie run

Każdy, kto dotknie runy, uruchamia ją i staje się ofiarą zaklętego w niej czaru. Twórca symbolu może go dotknąć, nie uruchamiając go, albo też celowo uruchomić, jeśli tego zapragnie (runotwórcy często właśnie w taki sposób wykorzystują runy leczące lub odnawiające). Ponieważ uruchomienie czaru wymaga dotknięcia runy, przedmiot, na którym została ona wyryta, trzeba transportować w możliwie najbezpieczniejszy sposób, by uniknąć kontaktu z symbolem. Jeżeli zaklęcie działa wyłącznie na przedmioty, symbol musi uruchomić właśnie przedmiot. Celowe uruchamianie runy jest akcją standardową.

Analogicznie do czaru *symbol*, runy nie można umieścić na broni z zamiarem uruchomienia go, gdy oręż ugodzi przeciwnika.

W przeciwieństwie do czaru *glif strzeżenia*, runa z zaklęciem nie jest w żaden sposób ukryta i widzi go każda istota przyglądająca się przedmiotowi, na którym się znajduje. Czar *czytanie magii* pozwala zidentyfikować runę po udanym teście Czarostwa (ST 15 + poziom zaklęcia).

Rozbrajanie run

Runy można rozbroić lub dezaktywować na kilka sposobów. Udane rzucenie czaru *wymazywanie* dezaktywuje symbol (ST 15 + twój poziom czarującego). Dotknięcie znaku, by go wymazać, nie powoduje jego uruchomienia, chyba że *wymazanie* nie zdoła go dezaktywować.

Rozproszenie magii wymierzone w runę, która nie została uruchomiona, może ją rozproszyć, jeśli się powiedzie (ST 11 + twój poziom czarującego). Na symbole, które nie są uruchomione, nie wpływają czary obszarowe.

Łotrzyk może wykorzystać umiejętność Unieszkodliwiania mechanizmów, aby rozbroić runę (ST 25 + poziom czaru) – analogicznie do magicznej pułapki.

magia kręgów

Niektóre z najpotężniejszych i najbardziej spektakularnych czarów w Faerunie rzucane są w postaci magii kręgów. Polega ona na współpracy przy czarowaniu, dzięki czemu przywódca owego kręgu znacznie zwiększa swój poziom i może uzyskać efekty niedostępne pojedynczym członkom kręgu. Magię kręgów często wykorzystują Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay oraz Czarownice z Rashemen. Po Faerunie krążą także opowieści o innych postaciach tej magii.

Uczestnictwo

Członkiem kręgu może zostać tylko osoba posiadająca odpowiedni atut – Tatuaż mocy w przypadku Czerwonego Czarnoksiężnika, a Ethran w przypadku Czarownicy z Rashemen.

W środku kręgu staje najpotężniejsza lub najbardziej doświadczona z osób – jest to przywódca kręgu. Aby zostać ową najważniejszą członkinią kręgu, hathran musi być na przynajmniej 4. poziomie w swojej klasie prestiżowej, zaś Czerwony Czarnoksiężnik może osiągnąć ten zaszczyt dopiero od 5. poziomu w swojej klasie prestiżowej.

Krąg musi się składać z przynajmniej dwóch członków poza przywódcą. Zwykle może ich być maksymalnie pięciu, choć Czerwony Czarnoksiężnik 10. poziomu może przewodzić wielkiemu kręgowi, w skład którego wchodzi maksymalnie dziewięć osób.

Wszyscy członkowie kręgu muszą znajdować się w odległości 3 metrów od przywódcy, który stoi w jego środku.

Moce kręgu

Pierwsze wykorzystanie magii kręgów polega na zwiększeniu potęgi przywódcy poprzez moc wszystkich uczestników rytuału. Wymaga to pełnej godziny niezakłóconej koncentracji wszystkich członków oraz przywódcy. Każdy uczestnik rzuca dowolny przygotowany czar, który zostaje wchłonięty przez krąg i nie ma żadnego efektu poza wzmocnieniem wskazanego zaklęcia. Poziomy czarów wykorzystanych przez członków kręgu w sumie dają premiowe poziomy kręgu. Każdy poziom premiowy może zostać wykorzystany do uzyskania następujących efektów:

- Zwiększenie poziomu czarującego przywódcy kręgu o jeden na każdy poświęcony poziom premiowy (maksymalny poziom czarującego 40.).
- Wykorzystanie atutów metamagicznych Maksymalizacja czaru, Podniesienie czaru lub Wzmocnienie czaru w zaklęciach przygotowanych przez przywódcę kręgu. Każdy poziom premiowy liczy się jako jeden dodatkowy poziom czaru wymagany do zastosowania względem zaklęcia atutu metamagicznego. Przywódca kręgu może wykorzystywać wymienione atuty, nawet jeśli ich nie zna albo jeżeli użycie atutu zwiększy poziom czaru powyżej maksymalnego dostępnego mu poziomu zaklęć (maksymalny poziom czaru 20.).
- Zwiększenie poziomu przywódcy kręgu o jeden w przypadku testów poziomu (testów rozpraszania, testów poziomu czarującego i tak dalej) za każdy poświęcony poziom premiowy (maksymalny poziom 40.).

Efekty te utrzymują się przez 24 godziny lub do czasu ich wykorzystania. Premiowe poziomy kręgu mogą zostać rozdzielone tak, jak przywódca uzna to za stosowne. Na przykład, Czerwony Czarnoksiężnik Hauth Var przewodzi kręgowi składającemu się z czterech członków, z których każdy rzuca czary 2-poziomowe. Hauth Var postanawia wykorzystać trzy premiowe poziomy kręgu, by zmaksymalizować swoje zaklęcie *stożek zimna*; trzy, by podnieść poziom czarującego z 10. do 13. w przypadku wszystkich zależnych od poziomu zmiennych swych czarów; dwa, by zyskać premię +2 do wszelkich testów poziomu, jakie będzie musiał wykonywać. Zmaksymalizowany czar zostanie wykorzystany, gdy tylko rzuci *stożek zimna*, zaś dwa pozostałe efekty utrzymają się przez 24 godziny. Wielu wysokopoziomowych Czerwonych Czarnoksiężników każdego dnia przewodzi rytuałom kręgu, aby wykorzystywać magiczną moc swych uczniów.

portale

Magiczne *portale* łączą wiele miejsc na Torilu. Są to po prostu permanentnie działające teleportacje, który bezpiecznie przenoszą korzystające z nich osoby w ustalony punkt. Większość *portali* prowadzi z jednego miejsca na Torilu w inne, niektóre jednak umożliwiają teleportację na odległe plany lub ciała niebieskie.

cechy portali

W Faerunie znajduje się wiele ukrytych wrót, do których powstania doprowadziły setki arcymagów, wysoko postawionych kapłanów, przedstawiciele potwornych ras, członkowie tajemnych kręgów oraz mrocznych kabał. Tego rodzaju magia jest niezwykle trwała i często utrzymuje się stulecia – bądź tysiąclecia – po tym, jak jej twórcy znikną w mrokach historii lub przestaną korzystać z efektów swej pracy. Z tego też powodu *portale* działają w sposób tajemniczy i nieprzewidywalny. Każdy został zbudowany z jakiegoś powodu, lecz aż nazbyt często owe powody giną wraz z twórcą odchodzącym w niepamięć lub znikającym z kart historii.

Portale posiadają pewne cechy wspólne. Każdy z nich to obszar dwuwymiarowy – zwykle krąg o promieniu do 4,5 metra (czasami kwadrat, prostokąt bądź inna figura) – nienamacalny i niewidzialny.

Czasami *portale* występują parami lub tworzą całe sieci. Każdy z nich pozwala na podróż w jednym kierunku. U celu musi znajdować się odpowiedni *portal*, który umożliwi powrót. Nieliczne *portale* prowadzą do kilku potencjalnych celów podróży, a w każdym z nich znajdują się dostrojone wrota. Niemniej jednak większość z nich to po prostu dwustronne drzwi łączące dwa bardzo odległe punkty. Raz stworzony *portal* nie może zostać przesunięty.

Wykrywanie portali

Położenie *portalu* zwykle wskazuje łuk lub rama – dzięki temu w razie potrzeby można go znaleźć i nie wchodzi się w niego przypadkowo. *Wykrycie magii* pozwala ujawnić magiczną aurę wrót. Jeśli *portal* w danej chwili działa (jest gotów do przemieszczenia istot), ma silną aurę. W przeciwnym wypadku (zwykle wówczas gdy *portalu* można wykorzystać określoną liczbę razy, która właśnie została przekroczona) aura jest słaba. Bez względu na siłę aury, *portal* promieniuje magią transmutacji.

Więcej informacji o magicznych wrotach pozwala zdobyć czar *analiza portalu*.

Wykorzystywanie portalu

Stworzenia, które dotkną lub przejdą przez *portal* (czyli przez wyznaczony obszar), zostają natychmiast przetransportowane w miejsce określone przez jego twórcę (efekt teleportacji podobny do *bezbłędnej teleportacji* rzucanej przez 17-poziomowego czarującego, z tą różnicą, iż możliwa jest podróż międzyplanarna). Nie można jednak wsunąć przez *portal* głowy i zajrzeć, co znajduje się po drugiej stronie. Ponadto może on przemieścić jedynie te stworzenia, które zmieszczą się w wyznaczonej przezeń przestrzeni fizycznej.

Jeśli punkt docelowy został zablokowany przez jakiś materialny przedmiot, *portal* nie działa. Stworzenia nie są jednak w stanie „zamknąć" go w ten sposób. Jeśli obszar, do którego prowadzi *portal*, zajmuje jakaś istota, przechodząca przezeń osoba przenosi się po prostu możliwie najbliżej oryginalnego punktu docelowego – w miejsce o powierzchni zdolnej ją utrzymać i wielkości na tyle dużej, by się nań zmieściła.

Na przedmioty, których nie trzyma jakaś istota, *portal* nie działa. Na przykład, postać może przenieść przezeń dowolną liczbę strzał, lecz nie zdoła żadnej z nich wstrzelić za jego pośrednictwem w miejsce docelowe. Przedmiot, który trafi w portal, po prostu się od niego odbije.

Ryc. Matt Wilson

Ten aktywny portal daje przelotny obraz tego, co czeka po drugiej stronie.

Jeśli twórca *portalu* nie ustalił specyficznych ograniczeń, w każdej rundzie może przezeń przejść dowolna liczba stworzeń. Istota korzystająca z wrót może zabrać ekwipunek o wadze do 425 kilogramów. W tym przypadku za wyposażenie uznaje się wszystko to, co postać niesie lub czego dotyka. Jeśli dwa lub więcej stworzenia dotykają tej samej rzeczy, zalicza się ją do ekwipunku obydwu.

Portale zamknięte

Twórcy *portali* często ograniczają dostęp do swych dzieł, ustalając warunki korzystania z nich, które mogą mieć postać *klucza do portalu*, imienia stworzenia, tożsamości lub charakteru. Poza wspomnianymi wypadkami, owe wymagania muszą być oparte na zauważalnych działaniach lub cechach. Nieuchwytne – takie jak poziom, klasa, Kości Wytrzymałości czy punkty wytrzymałości – nie mogą być warunkami wykorzystania *portalu*.

Zamknięty *portal* pozostaje aktywny przez jedną całą rundę. Każde stworzenie, które dotknie uaktywnionego *portalu*, może go również użyć w tej samej rundzie, nawet jeśli samo nie posiada klucza.

Wiele *kluczy do portali* to przedmioty rzadkie lub niezwykłe. Istota korzystająca z tych magicznych wrót musi daną rzecz mieć przy sobie. Niektóre *portale* działają tylko o określonym czasie, na przykład o zachodzie słońca, o świcie, podczas pełni czy o północy. *Kluczem do portalu* może być również zaklęcie, a także zgromadzenie i wykorzystanie pozytywnej bądź negatywnej energii. *Portal*, który zostanie celem pewnego konkretnego czaru lub też znajdzie się obszarze jego działania bądź pod wpływem jego efektu, wchłania owo zaklęcie, jednocześnie się aktywując. *Portal* uruchomić może także skuteczny czar w każdej postaci, włączając w to efekty czaropodobne powoływane do istnienia przez stworzenia bądź przedmioty, a także zaklęcia ze zwojów.

Pieczętowanie portali

Portalu nie można zniszczyć stosując siłę fizyczną ani zaklęcia niszczące przedmioty (na przykład *dezintegracja*). Udane wymierzone we wrota *rozproszenie magii* (ST 27) sprawia, że przestają one funkcjonować na 2k4 rundy. *Rozłączenie Mordenkainena* niszczy *portal*, chyba że wykona on udany rzut obronny na Wolę (premia do rzutu obronnego na Wolę *portalu* wynosi +10). Czar *zapieczętowanie bramy* (opisany w dalszej części tego rozdziału) zamyka *portal* i uniemożliwia jego wykorzystanie.

Niezwykłe portale

W wielu miejscach Faerunu nic nigdy nie jest pewne i na *portalach* nie zawsze można całkowicie polegać. Ich twórcy celowo lub przypadkowo kreowali wrota o wielu niezwykłych i niebezpiecznych cechach.

Portale losowe

Portale te aktywują się lub dezaktywują jedynie w losowym momencie. Gdy są uaktywnione, przejście przez nie może, lecz nie musi, być obwarowane warunkami. Dość powszechne są *portale* działające, dopóki nie przejdzie przezeń 1k6+5 stworzeń, a następnie zamykające się na 1k6 dni. Możliwe są też inne warianty tych wrót.

Portale zmienne

Portale te bywają bardzo niebezpieczne dla tych, którzy nie zdają sobie sprawy z ich kaprysów. Stworzenia korzystające z tych wrót są transportowane do jednego z ustalonych miejsc. Punkty docelowe mogą się zmieniać losowo bądź też w jakimś określonym porządku.

Z nielicznymi zmiennymi *portalami* związane są klucze pozwalające użytkownikowi wybrać określony cel podróży, do którego wrota prowadzą. Inne przenoszą osoby, które nie posiadają klucza, w pewne określone miejsce – loch, z którego nie można uciec, krater wulkanu czy jakiś szczególnie niebezpieczny plan zewnętrzny.

Portale tylko dla istot

Portale te transportują jedynie stworzenia, które z nich korzystają – bez ubiorów i ekwipunku. Tak naprawdę często stanowią pierwszy szaniec obronny, gdyż

po przejściu przez nie intruzi pojawiają się w miejscu docelowym pozbawieni odzieży i broni. Rzadko spotyka się i trudniejszą do stworzenia wersję tego rodzaju *portalu*, która przenosi stworzenie w jedno miejsce, a ekwipunek w inne.

Portale niesprawne

W Faerunie występują jeszcze inne niezwykłe *portale*, w których powstanie budowniczy wkładają znaczny wysiłek. Niesprawne *portale* zwykle nie są więc wynikiem zamierzonego działania.

Na przestrzeni stuleci przez Toril przetoczyły się ogromne moce, mające znaczny wpływ na jego magię. Za sprawą dekad (a nawet stulecia czy wręcz tysiącleci) magicznego zużywania lub kataklizmów, na jakie były wystawione, wiele pradawnych dweomerów uległo powolnemu wypaczeniu. *Portale* nie są wyjątkiem.

Niesprawny *portal* ma zwykle przynajmniej sto lat, lecz może być znacznie starszy. Korzystanie z niego może mieć rozmaite efekty. Rzuć raz w Tabeli 2-2: Niesprawne portale za każdym razem, gdy aktywowany jest niesprawny *portal*. Jeśli funkcjonuje on bezustannie, wylosowany efekt utrzymuje się 1k10 rund i podlega mu każdy, kto w tym czasie używa *portalu*.

Tabela 2-2: Portale niesprawne

k%	Efekt
01-05	*Portal* nie działa, a tylko czerpie z użytkownika magiczną moc, starając się zasilić siebie. Na korzystającą z niego osobę działa efekt odpowiadający namierzonemu *większemu rozproszeniu* z 17. poziomu.
06-10	*Portal* nie działa, a tylko czerpie z użytkownika magiczną moc, starając się zasilić siebie. Na losową liczbę przedmiotów (k10) działa efekt odpowiadający namierzonemu *większemu rozproszeniu* z 17. poziomu. Wykorzystaj Tabelę 10-1: Przedmioty poddane magicznym atakom (*Podręcznik Gracza*, strona 150), aby ustalić, na które przedmioty wpływa ów efekt. Udane rozproszenie tłumi moc permanentnie działających magicznych przedmiotów na 1k4 rundy. Przedmioty posiadające ładunki lub ograniczone liczbą użyć tracą 1k4 ładunki lub użycia – jakby zostały wykorzystane bez efektu – a ponadto na 1k4 rundy ich moc ulega stłumieniu (jeśli nadal są magiczne).
11-20	*Portal* nie działa. Korzystająca z niego osoba zostaje odrzucona tak, jakby zadziałał na nią czar *telekineza* z 17. poziomu, w wersji silny wybuch. Ma ona prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 17) – udany oznacza oparcie się temu efektowi. Jeżeli zaś zostanie rzucona na twardą powierzchnię, otrzyma 1k6 obrażeń.
21-25	*Portal* nie działa. Zamiast tego emanuje z niego fala negatywnej (50%) lub pozytywnej (50%) energii o promieniu 9 metrów. Negatywna energia działa jak czar *zadawanie poważnych ran* z 17. poziomu (3k8+15 obrażeń, udany rzut obronny na Wolę o ST 14 zmniejsza ich liczbę o połowę). Pozytywna energia działa jak czar *leczenie poważnych ran* z 17. poziomu.
26-40	*Portal* działa, lecz przenosi korzystającą z niego osobę w zły punkt docelowy. Chcąc określić, gdzie ona trafi, wykorzystaj tabelę z opisu czaru *teleportacja* (*Podręcznik Gracza*, strona 248), rzucając 1k20+80 dla Fałszywej lokalizacji.
41-50	Nic się nie dzieje. *Portal* nie działa.
51-100	*Portal* działa normalnie.

Tworzenie portalu

Każda postać na przynajmniej 17. poziomie może zbudować *portal*, jeśli posiada atut Stworzenie portalu oraz zna czar *teleportujący krąg* albo *brama*. Wykreowane wrota mogą prowadzić w dowolne miejsce, które twórca odwiedził co najmniej raz. Konstrukcja *portalu* się nie powiedzie, jeśli punktem docelowym będzie miejsce, w którym kreator nie jest bezpieczny (na przykład wnętrze materialnego obiektu lub powietrze). Twórcę czeka również fiasko, jeżeli cel znajduje się na obszarze, gdzie zablokowano wszelkie metody podróży astralnej (patrz opis czaru *teleportacja*).

Koszt bazowy: Aby stworzyć nieustannie aktywny jednostronny *portal* zajmujący obszar o promieniu do 3 metrów (około 27 metrów kwadratowych), budowniczy musi wydać 50 000 sz na surowce. Wartość rynkowa konstrukcji jest zaś dwukrotnie wyższa niż koszt surowców. Stworzenie *portalu* wymaga jednego dnia na każde 1000 jego ceny rynkowej oraz poświęcenia 1/25 ceny rynkowej w PD (sto dni i 4000 PD dla *portalu* bazowego).

Budowniczy może wykreować drugi *portal* w punkcie docelowym, tworząc dwustronne magiczne wrota, za połowę ceny (25 000 sz, pięćdziesiąt dni, 2000 PD).

Większe i mniejsze portale: *Portal* może być bardzo mały – minimalny promień to 15 centymetrów – lecz to nie zmniejsza kosztów jego konstrukcji. Stworzenie rozmiaru średniego zmieści się we wrotach o promieniu około 60 centymetrów, małe istoty mogą przechodzić przez *portale* o promieniu 45 centymetrów, a malutkie przez te o promieniu 25 centymetrów. Drobne i filigranowe to jedyne stworzenia, które zmieszczą się w portal o promieniu 15 centymetrów.

Większe portale: Dodaj 100% do kosztu bazowego za każde dodatkowe 3 metry promienia lub ich ułamek. Duże i wielkie stworzenia są w stanie przejść przez standardowy *portal*, lecz olbrzymie i kolosalne istoty zwykle potrzebują *portali* o rozmiarach dwa lub trzy razy większych.

Specjalne właściwości: Niektóre specjalne właściwości znacznie zwiększają koszt stworzenia *portalu*.

Portale zamknięte: można je tworzyć bez dodatkowych kosztów. Warunki muszą zostać ustalone podczas tworzenia *portalu* i nie można ich później zmienić.

Portale losowe: Można je tworzyć bez dodatkowych kosztów. Warunki muszą zostać ustalone podczas tworzenia *portalu* i nie można ich później zmienić.

Portale zmienne: Zwiększają koszt bazowy o 25% na każdy punkt docelowy *portalu* poza pierwszym. Na przykład, wykonanie bezustannie aktywnego *portalu* z dwoma zmiennymi punktami docelowymi kosztuje 62 500 sz. Stworzenie analogicznego *portalu*, tyle że z trzema zmiennymi punktami docelowymi, kosztuje 75 000 sz.

Portale tylko dla istot: Wykonanie takiego *portalu* kosztuje dwa razy więcej niż stworzenie standardowego. Jeśli przenosi on ekwipunek intruzów w inne miejsce niż punkt docelowy dla istot, należy go traktować jak zmienny o jednym dodatkowym celu podróży.

Ograniczone użycie: Podane wcześniej koszta oraz czas konstrukcji dotyczą *portali* działających bezustannie, w dowolnej chwili transportujących każdego, kto przez nie przechodzi. Jeśli jednak z wrót można korzystać jedynie cztery razy dziennie lub rzadziej, koszt ulega zmniejszeniu.

Koszt w PD oraz surowcach w przypadku *portalu* o ograniczonej liczbie użyć zależy właśnie od tego ostatniego czynnika. Koszt materiałów wynosi 10 000 sz × liczba dziennych użyć *portalu*, zaś koszt w PD to 800 PD × liczba dziennych użyć *portalu* (drugi portal w dwustronnej parze kosztuje połowę tej sumy). Cena rynkowa jest dwukrotnie wyższa niż koszt surowców. Czas konstrukcji to jeden dzień na 1000 sz ceny rynkowej.

Stworzenie *portalu*, który może być wykorzystany pięć razy dziennie, jest równie kosztowne, jak kreacja *portalu* nieustannie aktywnego. Z kolei koszt magicznych wrót, których da się użyć rzadziej niż raz dziennie, określa się, stosując odpowiednie ułamki. Na przykład, *portal* działający tylko raz na cztery dni ma 1/4 użyć dziennie, czyli kosztuje 2500 sz w materiałach oraz 200 PD. Minimalny koszt w przypadku *portalu* o ograniczonym użyciu wynosi 1000 sz i 80 PD, gdy można go używać raz na dziesięć dni (twórca może zdecydować, by działał jeszcze rzadziej – na przykład raz na rok – lecz nie zmniejszy to więcej ani kosztu w złocie, ani w PD).

Każde aktywowanie *portalu* o ograniczonym użyciu trwa jedną rundę. Po aktywacji przenosi on tyle stworzeń, ile zdoła go dotknąć w tej samej rundzie.

Czary Faerunu

Duchowni prawie każdej religii Faerunu posługują się dostępnymi tylko im czarami objawień, modlitwami oraz inwokacjami, z których wiele znanych jest jedynie wysoko postawionym kapłanom. Setki trzymających się na odludziu czarodziejów i członków złowieszczych kręgów wynajdują nowe zaklęcia wtajemniczeń, poszukując lepszego zrozumienia Sztuki lub po prostu broni, której nie posiadają inne osoby posługujące się magią. W świątyniach upadłych bóstw oraz

w ruinach starożytnych miast znaleźć można zwoje z potężnymi i niebezpiecznymi czarami, zapomnianymi przez kapłanów i czarodziejów, którzy dziś zamieszkują Faerun i którzy nie są tak potężni jak ich poprzednicy.

Czary i domeny opisane w *Podręczniku Gracza* składają się na powszechną wiedzę faerúńskich bardów, czarodziejów, druidów, kapłanów, paladynów, tropicieli i zaklinaczy. Każda postać może zdobyć te zaklęcia w zwykły sposób. Natomiast domeny oraz czary opisane na następnych stronach reprezentują sekretną i specyficzną wiedzę dostępną pewnym grupom i osobom. Jest tu też kilka faerúńskich zaklęć, z których korzysta wiele osób potrafiących czarować.

Domeny kapłańskie

Oprócz domen opisanych w *Podręczniku Gracza*, rozmaite bóstwa Faerunu umożliwiają kapłanom wybór pewnych dodatkowych domen, opisanych dalej. Dotyczą ich oczywiście te same zasady, które przedstawiono w *Podręczniku Gracza*, w części poświęconej klasie kapłana. Przypominamy, iż może on wybrać dowolne dwie domeny wymienione w opisie jego bóstwa (patrz Rozdział 5: Bóstwa).

W przedstawionych dalej opisach domen wymieniono listy czarów oraz zesłane moce. Jeżeli w przypadku którejś z wymienionych mocy brak owych informacji, wykorzystaj te podane w *Podręczniku Gracza*. W listach czarów domenowych sztylet (†) występujący przed nazwą wskazuje na zaklęcie opisane w tym podręczniku.

Domena burzy

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Anhur, Auril, Izyda, Istishia, Talos, Umberlee.
Zesłana moc: Otrzymujesz odporność na elektryczność 5.

Czary domeny burzy

1. Tarcza entropii
2. Podmuch wiatru
3. Przywołanie błyskawicy
4. Deszcz ze śniegiem
5. Burza lodowa
6. Wezwanie potwora VI (jedynie jako czar powietrza)
7. Kontrolowanie pogody
8. Trąba powietrzna
9. Burza zemsty

Domena ciemności

Bóstwa: Lolth, Maska, Set, Shar, Shargaas.
Zesłana moc: Darmowy atut Walka na ślepo.

Czary domeny ciemności

1. Zaciemniająca mgła
2. Ślepota/głuchota
3. †Czarne światło
4. †Zbroja mroku
5. †Pocisk mroku
6. Wścibskie oczy
7. Koszmar
8. Słowo mocy: ślepnij
9. Słowo mocy: giń

Domena cierpienia

Bóstwa: Ilmater, Jergal, Kossuth, Loviatar, Talona, Yurtrus.
Zesłana moc: Możesz raz dziennie użyć bolesnego dotyku. Wykonaj atak dotykowy wręcz, którego celem jest żywe stworzenie. Jeśli będzie on udany, ofiara otrzymuje na 1 minutę karę z usprawnienia –2 do Siły oraz Zręczności. Ta zdolność czaropodobna nie działa na stworzenia, na które nie wpływają trafienia krytyczne.

Czary domeny cierpienia

1. Plaga
2. Wytrzymałość
3. Obłożenie klątwą
4. Wyczerpanie
5. Osłabienie umysłu
6. Krzywda
7. Kąśliwy wzrok (tylko efekt choroba)
8. Symbol (tylko efekt ból)
9. Ohydne usychanie

Domena czaru

Bóstwa: Azuth, Mystra, Savras, Tot.
Zesłana moc: Otrzymujesz premię +2 do testów Czarostwa i Koncentracji.

Czary domeny czaru

1. Zbroja maga
2. Milczenie
3. † Wszechczar
4. Usprawniacz pamięciowy Rary'ego
5. Przełamanie zaklęcia
6. † Potężniejszy wszechczar
7. Ograniczone życzenie
8. Pole antymagii
9. Rozłączenie Mordenkainena

Domena czasu

Bóstwa: Grumbar, Labelas Enoreth.
Zesłana moc: Darmowy atut Poprawiona inicjatywa.

Czary domeny czasu

1. Prawdziwe uderzenie
2. Spowolniony rozkład
3. Przyspieszenie
4. Swoboda ruchu
5. Ciągłość
6. Ewentualność
7. Masowe przyspieszenie
8. Przezorność
9. Zatrzymanie czasu

Domena dobra

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Arvoreen, Baervan Dziki Wędrowiec, Baravar Cienista Szata, Berronar Czyste Srebro, Chauntea, Clangeddin, Corellon Larethian, Cyrrollalee, Deneir, Dugmaren Jasny Płaszcz, Eilistraee, Eldath, Flandal Stalowa Skóra, Gaerdal Żelazna Dłoń, Garl Świetlistozłoty, Gorm Gulthyn, Gwaeron Wichura, Haela Jasny Topór, Hanali Celanil, Hathor, Horus-Re, Ilmater, Izyda, Labelas Enoreth, Lathander, Lliira, Lurue, Marthammor Duin, Mielikki, Milil, Moradin, Mystra, Neftyda, Nobanion, Ozyrys, Rillifane Rallathil, Segojan Herold Ziemi, Sashelas z Głębin, Sehanine Księżycowy Łuk, Selune, Sharess, Sharindlar, Shiallia, Solonor Thelandira, Sune, Thard Harr, Torm, Tymora, Tyr, Valkur, Yondalla.

Domena drowów

Bóstwa: Eilistraee, Ghaunadaur, Kiaransalee, Lolth, Selvetarm, Vhaeraun.
Zesłana moc: Darmowy atut Błyskawiczny refleks.

Czary domeny drowów

1. †Płaszcz mrocznej mocy
2. Jasnosłyszenie/jasnowidzenie
3. Sugestia
4. Wykrycie kłamstwa
5. †Pajęcza postać
6. Większe rozproszenie
7. Słowo chaosu
8. Większy planarny sojusznik
9. Brama

Domena elfów

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Eilistraee, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sashelas z Głębin, Sehanine Księżycowy Łuk, Shevarash, Solonor Thelandira.
Zesłana moc: Darmowy atut Bezpośredni strzał.

Czary domeny elfów

1. Prawdziwe uderzenie
2. Kocia gracja
3. Wnyki
4. Drzewny krok
5. Obcowanie z naturą
6. Znalezienie ścieżki
7. Żywodąb
8. Słoneczny wybuch
9. Antypatia

Domena gnomów

Bóstwa: Baervan Dziki Wędrowiec, Baravar Cienista Szata, Callarduran Gładkoręki, Flandal Stalowa Skóra, Gaerdal Żelazna Dłoń, Garl Świetlistozłoty, Segojan Herold Ziemi, Urdlen.
Zesłana moc: Wszystkie zaklęcia iluzyjne rzucasz na poziomie czarującego wyższym o +1.

Czary domeny gnomów

1. Niemy obraz
2. †Bomba z klejnotów
3. Mniejszy obraz
4. Mniejsze tworzenie

5. Halucynacyjny teren
6. †Niezwykła machina
7. Ekran
8. Nieodparty taniec Otto
9. Wezwanie naturalnego sojusznika (tylko żywiołaki ziemi lub zwierzęta)

Domena handlu

Bóstwa: Abbathor, Neftyda, Shaundakul, Vergadain, Waukeen.
Zesłana moc: Możesz raz dziennie *wykrywać myśli* – zdolność czaropodobna, która wpływa na jedną ofiarę i działa przez liczbę minut równą twojej premii z Charyzmy. Uaktywnienie tej mocy to akcja darmowa.

Czary domeny handlu

1. Wiadomość
2. †Bomba z klejnotów
3. †Splendor orła
4. Posłanie
5. Wytwarzanie
6. Prawdziwe widzenie
7. Wspaniała posiadłość Mordenkainena
8. Znieczulenie umysłu
9. Wykrycie położenia

Domena iluzji

Bóstwa: Akadi, Azuth, Baravar Cienista Szata, Cyric, Mystra, Sehanine Księżycowy Łuk.
Zesłana moc: Wszystkie zaklęcia iluzyjne rzucasz na poziomie czarującego wyższym o +1.

Czary domeny iluzji

1. Niemy obraz
2. Mniejszy obraz
3. Przemieszczenie
4. Widmowy zabójca
5. Nieustający obraz
6. Zmylenie kierunku
7. Wyświetlony obraz
8. Ekran
9. Zjawisko

Domena jaskini

Bóstwa: Callarduran Gładkoręki, Dumathoin, Geb, Ghaunadaur, Grumbar, Gruumsh, Luthic, Segojan Herold Ziemi, Shar.
Zesłana moc: Otrzymujesz krasnoludzką zdolność skalny zmysł. Jeśli już ją posiadasz, twoja rasowa premia do niej zwiększa się z +2 do +4 w zakresie wykrywania niezwykłych objawów kamieniarstwa.

Czary domeny jaskini

1. Wykrycie sekretnych drzwi
2. Ciemność
3. Stopienie z kamieniem
4. Bezpieczne schronienie Leomunda
5. Przejście w ścianie
6. Znalezienie ścieżki
7. †Kamienna paszcza
8. Trzęsienie ziemi
9. Uwięzienie

Domena krasnoludów

Bóstwa: Abbathor, Berronar Czyste Srebro, Clangeddin, Duerra z Podziemi, Dugmaren Jasny Płaszcz, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Jasny Topór, Laduguer, Marthammor Duin, Moradin, Sharindlar, Thard Harr, Vergadain.
Zesłana moc: Darmowy atut Wielka wytrwałość.

Czary domeny krasnoludy

1. Magiczna broń
2. Wytrzymałość
3. Glif strzeżenia
4. Większa magiczna broń
5. Wytwarzanie
6. Pogawędka z kamieniem
7. Sentencja
8. Ochrona przed czarami
9. Rój żywiołaków (tylko jako czar ziemi)

Domena księżyca

Bóstwa: Eilistraee, Hathor, Malar, Sehanine Księżycowy Łuk, Selune, Sharindlar.
Zesłana moc: Odganianie lub niszczenie likantropów, tak jak dobry kapłan odgania i niszczy nieumarłych. Możesz używać tej zdolności tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy plus 3.

Czary domeny księżyca

1. Ogień faerie
2. †Księżycowy promień
3. †Księżycowe ostrze
4. Emocja
5. †Księżycowa ścieżka
6. Nieustający obraz
7. Obłęd
8. Zwierzęce kształty
9. †Księżycowy ogień

Domena leczenia

Bóstwa: Berronar Czyste Srebro, Ilmater, Lurue, Luthic, Sharindlar, Torm.

Domena łuskowatych

Bóstwa: Poszukiwacz Wyvernspur, Sobek, Set, Tiamat, Ubtao.
Zesłana moc: Karcenie lub rozkazywanie zwierzętom (tylko gadom i wężom), tak jak zły kapłan karci i rozkazuje nieumarłym. Możesz używać tej zdolności tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy plus 3.

Czary domeny łuskowatych

1. magiczny kieł
2. zwierzęcy trans*
3. większy magiczny kieł
4. trucizna
5. wzrastanie zwierzęcia*
6. kąśliwy wzrok
7. pełzająca zagłada (złożona z malutkich węży)
8. zwierzęce kształty*
9. zmiana kształtu

*Jedynie istoty wężopodobne i gady.

Domena magii

Bóstwa: Azuth, Corellon Larethian, Hanali Celanil, Izyda, Laduguer, Mystra, Savras, Set, Tot, Velsharoon.

Domena metalu

Bóstwa: Dumathoin, Flandal Stalowa Skóra, Gond, Grumbar, Laduguer.
Zesłana moc: Darmowa Biegłość w broni żołnierskiej lub Biegłość w broni egzotycznej oraz Zogniskowanie broni w wybranym młocie.

Czary domeny metalu

1. Magiczna broń
2. Rozgrzanie metalu
3. Ostra krawędź
4. Rdzewiejący chwyt
5. Ściana z żelaza
6. Bariera z ostrzy
7. Transmutacja metalu w drewno
8. Żelazne ciało
9. Odpychanie metalu lub kamienia

Domena nienawiści

Bóstwa: Bane, Ghaunadaur, Gruumsh, Set, Urdlen.
Zesłana moc: Raz dziennie (akcja darmowa) możesz wybrać jednego przeciwnika – od tego momentu otrzymujesz względem niego premię +2 do testów ataku, rzutów obronnych oraz Klasy Pancerza. Działanie tej nadnaturalnej zdolność utrzymuje się przez minutę.

Czary domeny nienawiści

1. Zagłada
2. Wystraszenie
3. Obłożenie klątwą
4. Emocja (tylko efekt nienawiść)
5. Słuszna potęga
6. Zakaz
7. Bluźnierstwo
8. Antypatia
9. Wycie banshee

Domena nieśmierci

Bóstwa: Kiaransalee, Velsharoon.
Zesłana moc: Darmowy atut Wyjątkowe odganianie.

Czary domeny nieśmierci

1. Wykrycie nieumarłego
2. Profanacja
3. Ożywienie umarłego
4. Odpędzenie śmierci
5. Krąg zagłady
6. Stworzenie nieumarłego
7. Kontrolowanie nieumarłego
8. Stworzenie większego nieumarłego
9. Wyssanie energii

Domena niziołków

Bóstwa: Arvoreen, Brandobaris, Cyrrollolee, Sheela Peryroyl, Urogalan, Yondalla.

Zesłana moc: Możesz dodawać modyfikator ze swojej Charyzmy do testów Cichego poruszania, Skakania, Ukrywania i Wspinaczki. Jest to zdolność nadzwyczajna działająca przez 10 minut. Jej użycie wymaga akcji darmowej. Możesz z niej korzystać tylko raz dziennie.

Czary domeny niziołków

1. Magiczny kamień
2. Kocia gracja
3. Magiczny ornat
4. Swoboda ruchu
5. Wierny ogar Mordenkainena
6. Poruszenie ziemi
7. Chód cienia
8. Słowo odwołania
9. Przezorność

Domena oceanu

Bóstwa: Istishia, Sashelas z Głębin, Ulutiu, Umberlee, Valkur.
Zesłana moc: Posiadasz nadnaturalną zdolność oddychanie pod wodą, tak jakbyś znajdował się pod wpływem czaru *oddychanie pod wodą* – do 10 rund na poziom. Efekt ten zaczyna działać automatycznie, gdy tylko jest taka potrzeba, i trwa, dopóki się nie wyczerpie lub nie będzie już potrzebny. Może zostać użyty kilka razy dziennie (do wyczerpania dziennego limitu rund).

Czary domeny oceanu

1. Wytrzymałość żywiołowa
2. Snop dźwięku
3. Oddychanie pod wodą
4. Swoboda ruchu
5. Ściana lodu
6. Zamrażająca kula Otiluka
7. †Wodna struga
8. †Wodny wir
9. Rój żywiołaków (rzucany tylko jako czar wody)

Domena ochrony

Bóstwa: Angharradh, Arvoreen, Baravar Cienista Szata, Berronar Czyste Srebro, Chauntea, Corellon Larethian, Deneir, Dumathoin, Eldath, Gaerdal Żelazna Dłoń, Garl Świetlistozłoty, Geb, Gorm Gulthyn, Hanali Celanil, Helm, Kelemvor, Laduguer, Lathander, Marthammor Duin, Moradin, Neftyda, Rillifane Rallathil, Selune, Shaundakul, Silvanus, Sune, Tempus, Torm, Tymora, Ubtao, Ulutiu, Urogalan, Valkur, Waukeen, Yondalla.

Domena odnowy

Bóstwa: Angharradh, Chauntea, Kossuth, Lathander, Poszukiwacz Wyvernspur, Shiallia, Silvanus.
Zesłana moc: Kiedy twoje punkty wytrzymałości spadną poniżej 0, odzyskasz pewną ich liczbę, równą 1k8 + modyfikator z twojej Charyzmy. Ta nadnaturalna zdolność działa raz dziennie. Jeśli w wyniku ataku liczba punktów wytrzymałości wyniesie –10 lub mniej, zginiesz, zanim moc zadziała.

Czary domeny odnowy

1. Zauroczenie osoby
2. Mniejsze odnowienie
3. Usunięcie choroby
4. Reinkarnacja
5. Pokuta
6. Uczta bohaterów
7. Większe odnowienie
8. Polimorfowanie dowolnego obiektu
9. Wolność

Domena odwetu

Bóstwa: Hoar, Horus-Re, Kiaransalee, Loviatar, Ozyrys, Shevarash, Tyr, Uthgar.
Zesłana moc: Jeśli zostaniesz przez kogoś zraniony w walce, możesz uderzyć go w swej następnej akcji – będzie to cios odwetu – bronią do walki wręcz lub dystansową. Jeżeli ów atak dojdzie celu, zadasz maksymalne obrażenia. Tej zdolności nadnaturalnej możesz używać raz dziennie.

Czary domeny odwetu

1. Tarcza wiary
2. Wytrzymałość
3. Rozmawianie ze zmarłymi
4. Ognista tarcza
5. Mniejsze planarne wiązanie
6. Większy glif strzeżenia
7. Zawrócenie czaru
8. Wykrycie położenia
9. Burza zemsty

Domena ognia

Bóstwa: Gond, Kossuth, Talos.

Domena orków

Bóstwa: Bahgtru, Gruumsh, Ilneval, Luthic, Shargaas, Yurtrus.
Zesłana moc: Otrzymujesz moc ugodzenie – nadnaturalną zdolność pozwalającą ci raz dziennie wykonać jeden atak wręcz z premią do obrażeń równą twojemu poziomowi kapłana (jeśli trafisz). Musisz zadeklarować wykorzystanie tej mocy przed wykonaniem ataku. Jeśli ofiarą ugodzenia jest krasnolud lub elf, otrzymujesz premię +4 do testu ataku.

Czary domeny orka

1. Powodowanie strachu
2. Wytworzenie płomienia
3. Modlitwa
4. Boska moc
5. Wścibskie oczy
6. Kąśliwy wzrok
7. Bluźnierstwo
8. Płaszcz chaosu
9. Słowo mocy: giń

Domena oszustwa

Bóstwa: Abbathor, Akadi, Baravar Cienista Szata, Beshaba, Brandobaris, Cyric, Erevan Ilesere, Gargauth, Garl Świetlistozłoty, Lolth, Maska, Oghma, Sharess, Shargaas, Vergadain, Vhaeraun.

Domena pająka

Bóstwa: Lolth, Selvetarm.
Zesłana moc: Karcenie lub rozkazywanie pająkom, tak jak zły kapłan karci i rozkazuje nieumarłym. Możesz używać tej zdolności tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy plus 3.

Czary domeny pająka

1. Pajęcza wspinaczka
2. Wezwanie roju
3. Widmowy rumak (ma kształt robactwa)
4. Gigantyczne robactwo
5. Plaga insektów
6. †Klątwa pająka
7. †Kamienne pająki
8. Pełzająca zagłada
9. †Pajęcze kształty

Domena planowania

Bóstwa: Czerwona Rycerka, Gond, Helm, Ilneval, Siamorphe, Ubtao.
Zesłana moc: Darmowy atut Wydłużenie czaru.

Czary domeny planowania

1. Obserwacja śmierci
2. Przepowiednia
3. Jasnosłyszenie/jasnowidzenie
4. Status
5. Wykrycie wróżenia
6. Uczta bohaterów
7. Większe wróżenie
8. Wykrycie położenia
9. Zatrzymanie czasu

Domena podróży

Bóstwa: Akadi, Baervan Dziki Wędrowiec, Brandobaris, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Wichura, Hoar, Istishia, Kelemvor, Lliira, Marthammor Duin, Mielikki, Oghma, Sehanine Księżycowy Łuk, Selune, Sharess, Shaundakul, Tymora, Vhaeraun, Waukeen.

Domena portalu

Bóstwa: Eilistraee, Shaundakul.
Zesłana moc: Możesz wykryć aktywny lub nieaktywny *portal*, tak jakby to były zwyczajne ukryte drzwi (ST 20).

Czary domeny portalu

1. Wezwanie potwora I
2. †Analiza portalu
3. Wymiarowa kotwica
4. Wymiarowe drzwi
5. Teleportacja
6. Wygnanie
7. Eteryczność
8. Labirynt
9. Brama

Domena powietrza

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Akadi, Auril, Set, Shaundakul, Sheela Peryroyl, Valkur.

Domena prawa

Bóstwa: Arvoreen, Azuth, Bane, Berronar Czyste Srebro, Clangeddin, Cyrrollalee, Czerwona Rycerka, Duerra z Podziemi, Gaerdal Żelazna Dłoń, Gargauth, Garl Świetlistozłoty, Gorm Gulthyn, Helm, Hoar, Horus-Re, Ilmater, Jergal, Kelemvor, Laduguer, Loviatar, Moradin, Nobanion, Ozyrys, Savras, Set, Siamorphe, Tiamat, Torm, Tyr Ulutiu, Urogalan, Yondalla.

Domena przeznaczenia

Bóstwa: Beshaba, Hathor, Hoar, Jergal, Kelemvor, Savras.

Zesłana moc: Otrzymujesz zdolność 3-poziomowego łotrzyka nieświadomy unik. Jeśli posiadasz inną klasę, która zapewnia taką moc, traktuj swój poziom w owej klasie jak o trzy wyższy przy ustalaniu efektów działania nieświadomego uniku.

Czary domeny przeznaczenia

1. Prawdziwe uderzenie
2. Przepowiednia
3. Obłożenie klątwą
4. Status
5. Znak sprawiedliwości
6. Geas/poszukiwanie
7. Wizja
8. Znieczulenie umysłu
9. Przezorność

Domena rodziny

Bóstwa: Berronar Czyste Srebro, Cyrrollalee, Eldath, Hathor, Izyda, Lliira, Luthic, Yondalla.

Zesłana moc: Raz dziennie (akcja darmowa) możesz ochronić liczbę stworzeń równą twemu modyfikatorowi z Charyzmy (minimum jedno stworzenie), zapewniając im premię unikową +4 do KP. Ta nadnaturalna zdolność działa przez rundę na poziom. Stworzenie pod jej wpływem traci ochronę, jeżeli oddali się od ciebie na odległość przekraczającą 3 metry. Możesz wykorzystać tę zdolność względem samego siebie.

Czary domeny rodziny

1. Błogosławieństwo
2. Osłonienie kogoś
3. Pomocna dłoń
4. Napełnienie zdolnością czarową
5. Telepatyczna więź Rary'ego
6. Uczta bohaterów
7. Azyl
8. Ochrona przed czarami
9. Pryzmatyczna kula

Domena rośliny

Bóstwa: Angharradh, Baervan Dziki Wędrowiec, Chauntea, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Wichura, Mielikki, Ozyrys, Rillifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Solonor Thelandira, Thard Harr, Ubtao.

Domena runy

Bóstwa: Deneir, Dugmaren Jasny Płaszcz, Jergal, Mystra, Tot

Zesłana moc: Darmowy atut Zapisanie zwoju.

Czary domeny runy

1. Wymazywanie
2. Sekretna strona
3. Glif strzeżenia
4. Wybuchowe runy
5. Mniejsze planarne wiązanie
6. Większy glif strzeżenia
7. Natychmiastowe przyzwanie Drawmija
8. Symbol
9. Teleportujący krąg

Domena rzemiosła

Bóstwa: Callarduran Gładkoręki, Dugmaren Jasny Płaszcz, Dumathoin, Flandal Stalowa Skóra, Garl Świetlistozłoty, Geb, Gond, Laduguer, Moradin, Tot.

Zesłana moc: Rzucasz zaklęcia tworzenia na poziomie czarującego o +1 wyższym i otrzymujesz Zogniskowanie umiejętności (premia +2) w wybranym Rzemiośle.

Czary domeny rzemiosła

1. Ożywienie liny
2. Kształtowanie drewna
3. Kształtowanie kamienia
4. Mniejsze tworzenie
5. Ściana kamienia
6. †Niezwykła machina
7. Większe tworzenie
8. Klatka mocy
9. †Potężniejsza niezwykła machina

Domena siły

Bóstwa: Anhur, Bahgtru, Clangeddin, Garagos, Gruumsh, Helm, Ilmater, Lathander, Loviatar, Malar, Tempus, Torm, Ulutiu, Uthgar.

Domena słońca

Bóstwa: Horus-Re, Lathander.

Domena szczęścia

Bóstwa: Abathor, Beshaba, Brandobaris, Ereven Ilesere, Haela Jasny Topór, Maska, Oghma, Tymora, Vergadain.

Domena szlachectwa

Bóstwa: Czerwona Rycerka, Horus-Re, Lathander, Milil, Nobanion, Siamorphe.

Zesłana moc: Możesz raz dziennie inspirować sojuszników, zapewniając im premię z morale +2 do rzutów obronnych, testów ataku, testów atrybutów i umiejętności oraz rzutów na obrażenia zadawane przez broń. Jest to zdolność czaropodobna. Sojusznicy muszą wysłuchać twojej trwającej rundę mowy. Wykorzystanie tej zdolności to akcja standardowa. Działanie tej mocy utrzymuje się przez liczbę rund równą twojej premii z Charyzmy.

Czary domeny szlachectwa

1. Boskie względy
2. Zachwyt
3. Magiczny ornat
4. Wykrycie kłamstwa
5. Większy ornat
6. Geas/poszukiwanie
7. Wstręt
8. Żądanie
9. Burza zemsty

Domena szlamu

Bóstwa: Ghaunadaur.

Zesłana moc: Karcenie lub rozkazywanie śluzom, tak jak zły kapłan karci i rozkazuje nieumarłym. Możesz używać tej zdolności tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy plus 3.

Czary domeny szlamu

1. Tłuszcz
2. Kwasowa strzała Melfa
3. Trucizna
4. Rdzewiejący chwyt
5. Czarne macki Evarda
6. Transmutacja błota w skałę
7. Zniszczenie
8. Słowo mocy: ślepnij
9. Implozja

Domena śmierci

Bóstwa: Jergal, Kelemvor, Ozyrys, Urogalan, Velsharoon, Yurtrus.

Domena tyranii

Bóstwa: Bane, Tiamat.

Zesłana moc: Dodaj +2 do ST rzutów obronnych wszystkich rzucanych przez ciebie czarów przymusu.

Czary domeny tyranii

1. Rozkaz
2. Zachwyt
3. Wykrycie kłamstwa
4. Strach
5. Większy rozkaz
6. Geas/poszukiwanie
7. Chwytająca dłoń Bigby'ego
8. Masowe zauroczenie
9. Dominacja nad potworem

Domena umysłowości

Bóstwa: Duerra z Podziemi.

Zesłana moc: Możesz stworzyć mentalną osłonę – ta zdolność czaropodobna zapewnia dotkniętej przez ciebie osobie premię za odporność do następnego rzutu obronnego na Wolę równą twój poziom +2. Użycie tej mocy to akcja stan-

dardowa. Mentalna ochrona to efekt odpychania o czasie trwania jedna godzina. Mocy tej możesz używać raz dziennie.

Czary domeny umysłowości

1. Akcja losowa
2. Wykrycie myśli
3. Jasnosłyszenie/jasnowidzenie
4. Modyfikacja pamięci
5. Zamglenie umysłu
6. Telepatyczna więź Rary'ego
7. Antypatia
8. Znieczulenie umysłu
9. Projekcja astralna

Domena uroku

Bóstwa: Eilistraee, Gargauth, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Oghma, Poszukiwacz Wyvernspur, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sune.
Zesłana moc: Możesz raz dziennie zwiększyć wartość swojej Charyzmy o 4. Wykorzystanie tej mocy to akcja darmowa. Zwiększona Charyzma utrzymuje się przez minutę.

Czary domeny uroku

1. Zauroczenie osoby
2. Uspokojenie emocji
3. Sugestia
4. Emocja
5. Zauroczenie potwora
6. Geas/poszukiwanie
7. Obłęd
8. Żądanie
9. Dominacja nad potworem

Domena wiedzy

Bóstwa: Angharradh, Azuth, Deneir, Dugmaren Jasny Płaszcz, Dumathoin, Gond, Gwaeron Wichura, Labelas Enoreth, Milil, Mystra, Oghma, Sashelas z Głębin, Savras, Sehanine Księżycowy Łuk, Shar, Siamorphe, Tot, Tyr, Waukeen.

Domena wody

Bóstwa: Auril, Eldath, Izyda, Istishia, Sashelas z Głębin, Sobek, Silvanus, Umberlee.

Domena wojny

Bóstwa: Anhur, Arvoreen, Clangeddin, Corellon Larethian, Czerwona Rycerka, Duerra z Podziemi, Gaerdal Żelazna Dłoń, Garagos, Gorm Gulthyn, Gruumsh, Haela Jasny Topór, Ilneval, Selvetarm, Shevarash, Solonor Thelandira, Tempus, Tyr, Uthgar.

Domena ziemi

Bóstwa: Callarduran Gładkoręki, Chauntea, Dumathoin, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Segojan Herold Ziemi, Urdlen, Urogalan.

Domena zła

Bóstwa: Abbathor, Auril, Bahgtru, Bane, Beshaba, Cyric, Duerra z Podziemi, Gargauth, Ghaunadaur, Gruumsh, Ilneval, Kiaransalee, Laduguer, Lolth, Loviatar, Luthic, Malar, Maska, Sobek, Selvetarm, Set, Shar, Shargaas, Talona, Talos, Tiamat, Umberlee, Urdlen, Velsharoon, Vhaeraun, Yurtrus.

Domena zniszczenia

Bóstwa: Bane, Cyric, Garagos, Ilneval, Istishia, Kossuth, Lolth, Talona, Talos, Umberlee, Yurtrus.

Domena zwierzęcia

Bóstwa: Aerdrie Faenya, Baervan Dziki Wędrowiec, Chauntea, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Wichura, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Sobek, Shiallia, Silvanus, Thard Harr, Ulutiu, Uthgar.

opisy czarów

Zamieszczonych na następnych opisów czarów dotyczą zasady z *Podręcznika Gracza*, podane w Rozdziale 10: Magia oraz Rozdziale 11: Czary.

Analiza portalu

Wieszczenie
Poziom: Brd 3, Portal 2, Czar/Zak 3
Komponenty: W, S, M/KO
Czas rzucania: 1 minuta
Zasięg: 18 m
Obszar: ćwierćkole emanujące od ciebie do granicy zasięgu
Czas trwania: koncentracja, do 1 rundy/poziom (P)
Rzut obronny: patrz tekst
Odporność na czary: nie

Możesz stwierdzić, czy na danym obszarze znajduje się magiczny *portal*. Jeśli będziesz się mu przyglądać przez rundę, poznasz rozmiary i położenie wszelkich *portali* w jego obrębie. Po znalezieniu *portalu* możesz go zbadać (jeżeli odkryjesz więcej niż jeden, w tym samym czasie możesz badać tylko jeden).

W każdej rundzie, w której badasz magiczne wrota, możesz odkryć jedną ich cechę, w następującej kolejności: wszelkie klucze lub słowa rozkazu potrzebne do uaktywnienia *portalu*; wszelkie specjalne okoliczności, od których zależy korzystanie z niego (na przykład określony czas, w którym można go uaktywnić); czy jest jedno-, czy dwustronny; wszelkie zwykłe właściwości wymienione wcześniej, w części Tworzenie portalu; na końcu doświadczasz przebłysku miejsca, do którego *portal* prowadzi, i przez rundę możesz obserwować obszar, do którego wiedzie. *Analiza portalu* nie pozwala na wykorzystanie przez *portal* innych czarów wieszczenia. Aby zbadać obszar, do którego prowadzi *portal*, obserwowane już za pomocą opisanego tu czaru, nie możesz, na przykład, użyć *wykrycia magii* czy *wykrycia zła*.

W przypadku każdej cechy *portalu* wykonujesz test poziomu czarującego (1k20 + poziom czarującego) o ST 17. Jeśli nie zakończy się on powodzeniem, możesz spróbować wykonać go raz jeszcze w następnej rundzie. *Analiza portalu* ma pewną ograniczoną moc ujawniania niezwykłych właściwości *portalu*:

- *Portale losowe* – czar ujawnia jedynie, że *portal* jest losowy i czy można go teraz uaktywnić. Nie ukazuje, kiedy zaczyna lub przestaje działać.
- *Portale zmienne* – czar ujawnia jedynie, że *portal* jest zmienny. Jeśli rzucający zaklęcie bada punkt docelowy, czar ukazuje jedynie miejsce, do którego *portal* jest aktualnie dostrojony.
- *Portale* tylko dla istot – czar ujawnia tę cechę. Jeżeli rzucający zaklęcie bada punkt docelowy *portalu*, czar ukazuje, dokąd *portal* posyła stworzenia. Jeśli te magiczne wrota posyłają stworzenia w jedno miejsce, a ich ekwipunek w inne, czar nie ujawnia, dokąd wyposażenie zostaje przeniesione.
- *Portale* niesprawne – czar ujawnia jedynie, że *portal* jest niesprawny, lecz nie umożliwia poznania rodzaju defektu.

Komponenty materialne wtajemniczeń: kryształowa soczewka oraz małe lusterko.

Bomba z klejnotów

Przyzywanie (Tworzenie) [Moc]
Poziom: Gnomy 2, Handel 2
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja/bombę
Zasięg: dotykowy
Cele: do 5 dotkniętych klejnotów, każdy wart przynajmniej 1 sz
Czas trwania: 10 minut/poziom lub do wykorzystania
Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę (patrz opis)
Odporność na czary: tak

Bomba z klejnotów przemienia do pięciu klejnotów w bomby, którymi ty (i tylko ty) możesz ciskać w przeciwników. Rzucając czar, musisz trzymać klejnoty w dłoni.

Bomby zadają 1k8 obrażeń (efekt działania mocy) na dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k8) – rany te rozdzielasz pomiędzy klejnoty tak jak sobie życzysz. 10-poziomowy kapłan może stworzyć jedną bombę zadającą 5k8

obrażeń, bomby powodujące 3k8 i 2k8 ran, pięć bomb zadających 1k8 ran każda – lub dowolną kombinację z pięciu kości obrażeń oraz do pięciu klejnotów.

Możesz ciskać bomby na odległość do 30 metrów z przyrostem zasięgu 6 metrów. Trafienie w wybrany cel następuje po wykonaniu udanego ataku dotykowego na dystans.

Bomba z klejnotów zalewa trafioną ofiarę tęczowym strumieniem różnokolorowej energii, a cel ma prawo do rzutu obronnego na Refleks – udany oznacza zmniejszenie liczby obrażenia o połowę.

Rzucenie jednej *bomby z klejnotów* traktuje się jak twój atak, dlatego też zwykle nie będziesz w stanie cisnąć nią, rzucając czar. W jednym ataku możesz rzucać tylko jednym klejnotem, lecz jeśli masz kilka ataków, możesz w rundzie cisnąć większą liczbą bomb.

Komponent materialny: do 5 klejnotów, każdy wart przynajmniej 1 sz.

Czarne światło

Wywoływanie [Ciemność]
Poziom: Ciemność 3, Czar/Zak 3
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Obszar: emanacja o promieniu 6 m i środku w stworzeniu, przedmiocie lub punkcie przestrzeni
Czas trwania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: Wola neguje lub brak (przedmiot)
Odporność na czary: tak lub nie (przedmiot)

Tworzysz obszar całkowitej ciemności. Jest ona nieprzenikniona dla normalnego wzroku i dla widzenia w ciemnościach, lecz ty normalnie widzisz w tym „rozjaśnionym" czernią miejscu. Stworzenia znajdujące się poza obszarem działania zaklęcia czaru – nawet ty – niczego przezeń nie widzą.

Możesz rzucić czar na punkt w przestrzeni, a wtedy efekt będzie nieruchomy. Jeżeli zaś rzucisz zaklęcie na przedmiot, który da się przesunąć, obszar działania będzie się poruszał wraz z nim. Możesz też rzucić czar na stworzenie, a wtedy efekt będzie promieniował z owego stworzenia oraz poruszał się wraz z nim. Pozostawione bez opieki przedmioty i punkty w przestrzeni nie mają prawa do rzutów obronnych ani nie korzystają z odporności na czary.

Czarne światło kontruje lub rozprasza wszelkie zaklęcia światła o równym lub niższym poziomie, takie jak *światło dnia*. 3-poziomowy czar kapłański *światło dnia* kontruje lub rozprasza *czarne światło*.

Komponent materialny: kawałek węgla i wysuszona gałka oczna dowolnego stworzenia.

Grzmiący krzyk

Wywoływanie [Dźwiękowy]
Poziom: Brd 6, Czar/Zak 8
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Obszar: patrz opis
Czas trwania: chwilowy
Rzut obronny: patrz opis
Odporność na czary: tak (przedmiot)

Wydajesz z siebie grzmiący, niszczący okrzyk. Podstawowy efekt tego czaru to linia intensywnej dźwiękowej energii o szerokości i wysokości 1,5 metra, a długości równej zasięgowi działania czaru. Kamienne, kryształowe i metalowe przedmioty na tym obszarze otrzymują 20k6 obrażeń. Istoty, które trzymają takie przedmioty, mogą wykonać rzut obronny na Refleks – udany oznacza zanegowanie uszkodzeń. Na przedmioty, które przetrwały podstawowy efekt czaru, nie wpływa jego drugorzędne działanie.

Drugorzędny efekt czaru to stożek dźwięku umieszczony „na linii". Istoty, które znajdą się w tym obszarze, otrzymują 10k6 obrażeń i są przez rundę otumanione, a przez 4k6 rund ogłuszone. Udany rzut obronny na Wytrwałość zmniejsza o połowę liczbę obrażeń oraz czas ogłuszenia i całkowicie neguje otumanienie. Wszystkie wystawione na działanie tego efektu kruche i kryształowe przedmioty oraz kryształowe istoty otrzymują 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 20k6). Stworzenia trzymające delikatne przedmioty są w stanie uratować je przed obrażeniami, wykonując udany rzut obronny na Refleks.

Ogłuszone postacie – poza oczywistymi efektami – otrzymują karę –4 do inicjatywy i mają 20% szansę na nieudane rzucenie (i utratę) zaklęcia o werbalnych (W) komponentach.

Grzmiący krzyk nie przenika obszaru, na którym działa czar *milczenie*.

Tajemny kondensator: niewielki róg z metalu lub kości.

Kamienna paszcza

Transmutacja
Poziom: Jaskinia 7
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Efekt: jedno wejście do jaskini lub naturalna grota do 4,5 m wysokości i szerokości
Czas trwania: 10 minut/poziom (P)
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: nie

Ożywiasz naturalne wejście lub grotę. Otwór czy jaskinia nie są w stanie się poruszać, lecz mogą atakować. Możesz kazać im zaatakować dowolne stworzenie bądź też określony typ istot. Masz też prawo nakazać atak w określonych okolicznościach, na przykład gdy stworzenia próbują wyjść lub gdy czegoś dotykają.

Ożywione wejście może atakować jedynie te istoty, które próbują przez nie przejść. Ożywiona grota natomiast może atakować każde stworzenie, które znajduje się w jej wnętrzu. Na dane wejście lub grotę można rzucić tylko jedną *kamienną paszczę* (kolejne po prostu nie działają).

Ożywione przejście lub jaskinia mają wartość Siły 30 oraz premię do ataku równą twój poziom + twój modyfikator z Roztropności +7 (za swoją Siłę). Jeśli któryś z wymiarów (wysokość, długość lub szerokość) wynosi więcej niż 2,40 m, *kamienna paszcza* otrzymuje karę z rozmiaru –1 do testów ataku (gdyż ma duży rozmiar).

Ożywione wejście może w każdej rundzie wykonać jeden atak prowadzący do zwarcia, wymierzony w przechodzące przez nie stworzenie. Jeśli powiedzie mu się próba łapania, wykonuje test zwarcia i gdy uzyska trzymanie, zadaje 2k6+10 zwyczajnych obrażeń. Duże wejście otrzymuje specjalny modyfikator z rozmiaru +4 i zadaje 2k8+10 obrażeń.

Ożywiona grota działa w ten sam sposób, tyle że może wykonać niezależny atak wymierzony w każde stworzenie znajdujące się w jej wnętrzu.

Ożywiona skała ma Klasę Pancerza 15 lub 14, jeśli jest duża (–1 rozmiar) oraz trwałość 8. Wejście ma 40 punktów wytrzymałości (60, jeśli jest duże), grota zaś 60 punktów wytrzymałości (90, jeśli jest duża).

Kamienne pająki

Transmutacja
Poziom: Pająk 7
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Cele: 1k3 kamienie lub 1k3 sztuki robactwa, z których żadne dwa nie mogą znajdować się dalej niż 9 metrów od siebie
Czas trwania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: nie

Przemieniasz 1k3 kamyki w skalne konstrukty przypominające potworne pająki. Mogą one mieć dowolny rozmiar, od malutkiego do wielkiego, zależnie od twojej decyzji (wszystkie muszą mieć ten sam rozmiar). Konstrukty mają takie

same statystyki jak potworne pająki (patrz *Księga Potworów*, strona 206) danego rozmiaru, z wymienionymi dalej różnicami.

Ich naturalny pancerz zwiększa się o +6.

Posiadają redukcję obrażeń 30/+2.

ST rzutu obronnego na Wytrwałość na ich truciznę wynosi 17 + twój modyfikator z Roztropności. Początkowe i drugorzędne obrażenia to tymczasowe obniżenie Siły o 1k3 punkty.

Jeśli konstrukty mogą słyszeć twoje komendy, możesz rozkazać im nie atakować, atakować określonych wrogów lub wykonywać inne akcje. W przeciwnym wypadku po prostu rzucą się na twoich wrogów, wykorzystując najlepiej jak potrafią swoje możliwości.

Kamienne pająki możesz również rzucić na 1k3 sztuki robactwa dowolnego rodzaju lub rozmiaru, w wyniku czego przez jedną rundę na poziom czarującego będzie na nie działać efekt zaklęcia *kamienna skóra* (redukcja obrażeń 10/+5).

Klątwa pająka

Transmutacja [Wpływający na umysł]
Poziom: Pająk 6
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Cel: jeden średni lub mniejszy humanoid
Czas trwania: 1 dzień/poziom
Rzut obronny: Wola neguje
Odporność na czary: tak

Zmieniasz humanoida w podobne do dridera stworzenie, które wypełnia twoje mentalne rozkazy. Przemieniona ofiara otrzymuje ciało pająka z humanoidalną głową, ramionami i torsem.

Podmiot posiada szybkość, naturalny pancerz, atak (ugryzienie) oraz truciznę (specjalny atak: zatrucie) dridera, z pewnymi jednak opisanymi dalej niewielkimi różnicami. Otrzymuje też premię +4 do wartości Siły, Zręczności oraz Budowy.

Zachowuje swój Intelekt, Roztropność oraz Charyzmę, poziom i klasę, punkty wytrzymałości (pomimo ewentualnej zmiany wartości Budowy), charakter, bazową premię do ataku oraz bazowe rzuty obronne (nowe wartości Siły, Zręczności oraz Budowy mogą wpłynąć na ostateczne premie do ataku i rzutów obronnych), a także ekwipunek, który będzie dalej działał pod warunkiem, iż pasuje do nowego ciała i kształtów. Zalicza się do tego wszystkie przedmioty, które zakłada się na górną połowę ciała (głowa, szyja, barki, ręce, dłonie i talia). Reszta ekwipunku zostaje wchłonięta przez nową postać i nie działa aż do końca trwania czaru. Nie działają zatem przedmioty noszone na nogach, stopach lub całym ciele (pancerz, szaty, ornaty i buty).

Ugryzienie podmiotu jest zatrute – ST rzutu obronnego na Wytrwałość wynosi 16 + twoja premia z Roztropności. Początkowe i drugorzędne obrażenia to tymczasowe obniżenie Siły o 1k6 punktów.

Nad ofiarą zaklęcia posiadasz taką kontrolę, jaką zapewnia czar *dominacja nad osobą* (kontrolujesz ją telepatycznie, dopóki pozostaje w zasięgu).

Choć *klątwa pająka* jest podobna do *polimorfowania kogoś*, nie leczy obrażeń ani nie powoduje dezorientacji.

Księżycowa ścieżka

Wywoływanie [Moc]
Poziom: Hth 5, Księżyc 5
Komponenty: W, S, M/KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Efekt: zmiennej szerokości błyszczące białe schody lub most z przejrzystej energii, długi do 5 m/poziom (patrz opis)
Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)
Rzut obronny: brak (patrz opis)
Odporność na czary: nie

Księżycowa ścieżka tworzy schody lub most prowadzący z jednego miejsca do innego. Powołujesz od istnienia pozbawioną poręczy wstęgę błyszczącej białej przejrzystej energii, przypominającą szklany pas. Wstęga może mieć szerokość od 90 centymetrów do 6 metrów, zależnie od twojej decyzji (szerokość może być różna w różnych miejscach wstęgi). Dobrze się trzyma punktów zaczepienia, nawet jeśli unoszą się one w powietrzu.

Podczas rzucania zaklęcia wyznaczasz do jednego stworzenia na poziom czarującego, które otrzyma dodatkową ochronę, stojąc lub poruszając się po *księżycowej ścieżce*. Na chronione istoty wpływa moc analogiczna do *schronienia* rzuconego na 1. poziomie – z tą różnicą, że ST rzutu obronnego wynosi 15 + twój modyfikator z Roztropności. Ponadto każdy wykonujący atak przeciwnik, który przełamie efekt *schronienia* względem konkretnego podmiotu, przełamuje go dla wszystkich pozostałych. Chronione stworzenia „przylepiają się" do powierzchni *księżycowej ścieżki*, tak jakby działał na nie czar *pajęcza wspinaczka*. Jeśli istota opuści ścieżkę, natychmiast traci obydwie korzyści.

W przeciwieństwie do *ściany mocy*, *księżycową ścieżkę* można rozproszyć. Przypomina ona *ścianę mocy* tym, że nie potrzebuje punktu podparcia i jest odporna na wszelkiego rodzaju uszkodzenia. *Dezintegracja* wyrywa obszar wielkości kwadratu o boku 3 metrów, pozostawiając resztę ścieżki nietkniętą (jeśli *księżycowa ścieżka* ma szerokość 3 metrów lub mniej, tworzy się po prostu 3-metrowa szczelina). Użycie *berła niszczenia magicznych przedmiotów*, *kuli unicestwienia* lub *rozłączenia Mordenkainena* niszczy *księżycową ścieżkę*. Czary i broń oddechowa nie są w stanie się przez nią przebić, lecz *wymiarowe drzwi*, *teleportacja* oraz podobne efekty mogą obejść barierę. Blokuje ona natomiast stworzenia materialne i eteryczne. Ponadto przez *księżycową ścieżkę* nie działają ataki wzrokowe.

Stworzona *księżycowa ścieżka* musi być prosta i ciągnąć się nieprzerwanie. Jeśli jej powierzchnia zostanie przerwana przez jakiś obiekt lub stworzenie, czar po prostu zawodzi. Również tworzony za pomocą tego zaklęcia most musi być prosty. Schody nie mogą wznosić się ani opadać pod kątem większym niż 45 stopni.

Tajemny komponent materialny: biała chusteczka.

Księżycowe ostrze

Wywoływanie
Poziom: Hth 3, Księżyc 3
Komponenty: W, S, M/KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: 0 m
Efekt: promień przypominający miecz
Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: tak

Z twojej dłoni wyłania się długi na 90 centymetrów, błyszczący promień księżycowego światła. Jeśli potrafisz stworzyć *księżycowe ostrze*, potrafisz się nim też biegle posługiwać. Jeżeli jednak biegle władasz jakimkolwiek mieczem, potrafisz posługiwać się księżycową klingą, jakby była owym mieczem – działają wszystkie specjalne zdolności związane ze wspomnianym orężem, na przykład Zogniskowanie broni.

Ciosy zadawane *księżycowym ostrzem* to ataki dotykowe wręcz. Udane trafianie oznacza wysączenie żywotności lub sił życiowych – nie powoduje widocznych ran, ale ofiara otrzymuje 1k8 punktów obrażeń plus 1 punkt na dwa poziomy czarującego (maksymalnie do +15), co dotyczy wszystkich stworzeń poza nieumarłymi, których *księżycowe ostrze* rani w widoczny sposób. Ich ciało kipi pod jego dotykiem, a każdy cios powoduje 2k8 punktów obrażeń plus 1 punkt na poziom czarującego (maksymalnie do +30). Ostrze jest niematerialne, więc w tym przypadku twój modyfikator z Siły nie ma wpływu na zadawane obrażenia.

Udane trafienie *księżycowym ostrzem* oznacza również tymczasowe ograniczenie magicznych mocy. Stworzenie w następnej akcji po trafieniu *księżycowym ostrzem* musi wykonać test Koncentracji, aby wykorzystać jakiekolwiek zaklęcia lub zdolności czaropodobne. ST wynosi 10 + zadane obrażenia + poziom czaru (ofiara zraniona przez ostrze w trakcie rzucania zaklęcia musi wykonać zwyczajowy test Koncentracji, by czarowanie się powiodło, a ponadto w swej następnej akcji wykonuje kolejny test Koncentracji, tak jak to tu opisano).

Czar *księżycowe ostrze* nie ma żadnych związków z magicznymi przedmiotami noszącymi miano *księżycowe ostrza*, które tworzą i wykorzystują nieliczne elfy.

Tajemny komponent materialny: mały cukierek z oleju z gaulterii płożącej.

Księżycowy ogień

Wywoływanie [Światło]
Poziom: Księżyc 9
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Obszar: stożek
Czas trwania: chwilowy (patrz opis)
Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę (patrz opis)
Odporność na czary: tak

Z twojej dłoni wystrzeliwuje stożek ognistego, białego księżycowego światła. Żywe stworzenia, które znajdą się w obszarze jego działania, czują nienaturalne zimno i otrzymują 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego, maksymalnie 10k8. Nieumarli i zmiennokształtni otrzymują podwójne obrażenia. Ofiary mają prawo do rzutu obronnego na Refleks – udany oznacza zmniejszenie otrzymanych obrażeń o połowę.

Wszystkie magiczne aury w obszarze stożka błyszczą słabym błękitnym światłem przez rundę na poziom czarującego. Stworzenia i przedmioty, które są przebrane, spolimorfowane lub mają zmieniony kształt i które w chwili rzucania tego czaru znajdują się w polu jego działania, muszą wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza natychmiastowy powrót do naturalnej postaci. Nawet jeśli powiedzie im rzut obronny, przez rundę na poziom czarującego będą je otaczać widmowe białe kontury, ukazujące ich prawdziwą postać.

Obszar stożka, w którym działa zaklęcie, przez rundę na poziom czarującego świeci srebrzystą bielą. Blask jest tak jasny jak światło księżyca w pełni. Ponadto owo światło neguje działanie elektryczności na rundę na poziom czarującego, chyba że stworzenie wykorzystujące elektryczność wykona udany test poziomu czarującego o ST równym poziomowi czarującego *księżycowego ognia*. Jeśli efekt elektryczności powstaje poza świecącym stożkiem, blask blokuje ów efekt na swym obszarze – oczywiście wtedy, gdy test poziomu czarującego zakończy się niepowodzeniem. Jeżeli efekt elektryczności powstaje na obszarze świecącego stożka, całkowicie neguje ów efekt, gdy test poziomu czarującego się nie uda.

Księżycowy promień

Wywoływanie [Światło]
Poziom: Hth 2, Księżyc 2
Komponenty: W, S, M/KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Efekt: stożek
Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)
Rzut obronny: brak lub Wola neguje (patrz opis)
Odporność na czary: nie

Z twojej dłoni wyłania się stożek bladego księżycowego światła. W każdej rundzie w swojej akcji możesz zmienić kierunek, w jakim jest on wymierzony.

Światło księżycowego promienia nie czyni nic złego stworzeniom, które są wrażliwe na światło, lecz znajdujące się w obszarze stożka likantropy w humanoidalnej postaci muszą wykonać rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza mimowolną przemianę w formę zwierzęcą. Likantropy w postaci zwierzęcej mogą na powrót stać się humanoidami w swojej następnej akcji (przez rundę pozostają zwierzętami); jeśli jednak wciąż znajdują się w polu działania zaklęcia, muszą w tym celu wykonać udany rzut obronny na Wolę. Na likantropa, któremu powiódł się rzut obronny na ten czar, przez najbliższe 24 godziny nie działają żadne *księżycowe promienie*.

Księżycowy promień przenika każdy czar ciemności o równym lub niższym poziomie, lecz nie kontruje go ani nie rozprasza. Blokują go natomiast zaklęcia ciemności o wyższym poziomie.

Tajemny komponent wtajemniczeń: szczypta białego proszku.

Lanca grzmotu

Wywoływanie [Moc]
Poziom: Czar/Zak 4
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: 0 m
Efekt: promień przypominający włócznię
Czas trwania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: tak

Z twojej dłoni wyłania się przyćmiona, szara, migocząca moc, przybierająca z grubsza postać laski lub włóczni. Możesz swobodnie wydłużać lub skracać jej długość w granicach od 30 cm do 6 metrów, jednak zawsze będzie ona prostą lancą mocy, która zapewnia ci naturalny zasięg 6 metrów. Możesz *lancą grzmotu* atakować wręcz z ogromną siłą.

Lancę grzmotu traktować należy jak długą włócznię o rozmiarze wielkim, zadającą bazowo 2k6 obrażeń (krytyk ×3). Dzierżysz ją tylko w jednej ręce i nie ponosisz żadnych kar z racji braku biegłości, nawet jeżeli nie posiadasz biegłość w broni żołnierskiej (długa włócznia). *Lanca grzmotu* uderza z Siłą wartości 12 + twój poziom czarującego (maksymalnie +15) i liczba ta zastępuje wartość twojej Siły, gdy przy jej użyciu wykonujesz testy ataku i rzuty na obrażenia.

Jeśli uda ci się trafić ofiarę chronioną dowolnym efektem mocy poziomu 3. lub niższego (na przykład czarem *tarcza* lub *zbroja maga*), *lanca mocy* nie tylko spowoduje rany, ale również może rozproszyć wspomnianą moc. Wykonaj test rozproszenia przeciwko czarującemu, który powołał do istnienia ów efekt. Jeśli ci się uda, efekt ulegnie rozproszeniu, jednak *lanca grzmotu* nie zniknie bez względu na to, czy wspomniany test zakończył się powodzeniem, czy też nie.

Możesz atakować przedmioty lub wykorzystywać wartości Siły *lancy grzmotu* w testach tego atrybutu związanych z rozbijaniem lub niszczeniem przedmiotów.

Komponent materialny: mała metalowa włócznia.

Maska cieni

Iluzja (Cień)
Poziom: Czar/Zak 2, Zwh 2
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: osobisty
Cel: ty
Czas trwania: 10 minut/poziom (P)

Wokół twojej twarzy powstaje maska cieni, której nie możesz zdjąć w zwykły sposób. Nie ogranicza ona pola widzenia, ale całkowicie ukrywa twoje rysy i chroni cię przed pewnymi atakami. Otrzymujesz premię +4 do rzutów obronnych przeciwko czarom światła lub ciemności oraz wszelkim zaklęciom, które powodują rany za sprawą jaskrawego światła – na przykład *raca* czy też fajerwerki *pirotechniki*. Masz także szansę 50% w każdej rundzie, że nie będziesz musiał wykonywać rzutów obronnych na ataki wzrokowe, tak jakbyś odwracał oczy. Jeśli odwracasz wzrok jednocześnie używając *maski cieni*, wykonujesz dwa testy, dzięki którym możesz uniknąć rzutów obronnych.

Kiedy czas trwania czaru dobiega końca, *maska cieni* nie znika natychmiast, a rozpływa się w 1k4 rundy, dając ci czas, byś w jakiś inny sposób zasłonił twarz. Udane *rozproszenie magii* rzucone na *maskę cieni* zakańcza czar i wywołuje to samo powolne zanikanie.

Komponent materialny: maska z czarnego materiału.

Nawała cieni

Iluzja (Cień)
Poziom: Czar/Zak 2
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Obszar: rozprysk o promieniu 1,5 m
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Wytrwałość neguje (patrz opis)
Odporność na czary: tak

We wskazanym przez ciebie punkcie wybucha wiele wstążkowatych cieni. Stworzenia, które znajdują się w obszarze działania czaru, tymczasowo tracą 2 punkty Siły, są na rundę oszołomione i otrzymują karę z morale –2 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom *strachu*. Wspomniana kara kończy swoje działanie wraz z *nawałą cieni*, lecz tymczasowe obniżenie Siły to efekt chwilowy.

Komponent materialny: garść czarnych wstążek.

Niezwykła machina

Iluzja (Cień)
Poziom: Gnomy 6, Rzemiosło 6
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Efekt: 3-metrowa machina
Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: nie

Niezwykła machina powołuje do istnienia iluzyjny, wieloręki, hałaśliwy, masywny mechaniczny konstrukt o imponującym wyglądzie. Możesz mu rozkazać, by wykonał dowolne proste, fizyczne zadanie, jakie zdołasz opisać w 25 lub mniej słowach. Masz także prawo nakazać mu, by powtarzał owo zdanie raz po raz, lecz nie możesz go zmienić. Zadanie określasz w chwili rzucania zaklęcia. Machina zawsze działa w twoim momencie inicjatywy (może działać w tym samym momencie, w którym rzucasz czar).

Machina działa jak duży (wysoki) ożywiony przedmiot (patrz *Księga Potworów*, strona 124). Toczy się po ziemi z szybkością 12 metrów. Może pływać lub latać z szybkością 3 metrów (kiepska zwrotność). Ma 22 punkty wytrzymałości, Klasę Pancerza 14 (–1 rozmiar, +5 naturalny) i trwałość 10 oraz następujące premie do rzutów obronnych: Wytrwałość +1, Refleks +1, Wola –4.

Lekki ładunek to dla niej ciężar do 115 kilogramów, średni od 116 do 230 kilogramów, a ciężki od 231 do 350 kilogramów. Jest w stanie latać lub pływać jedynie z lekkim ładunkiem.

Konstrukt może unieść maksymalnie 700 kilogramów na wysokość do 4,5 metra. Może pchać lub ciągnąć 1750 kilogramów. Jest w stanie w minutę wykopać 3,5 tony luźnych kamieni (co wystarcza do oczyszczenia w 3 rundy przestrzeni o wielkości sześcianu o krawędzi 1,5 metra). Piasek i luźną ziemię przekopuje dwa razy szybciej.

Otrzymuje premię do ataku +5 i może w każdej rundzie wykonywać jeden atak (walnięcie), zadając 1k8+4 obrażenia. W przypadku uderzania w kamień lub metal uszkodzenia rosną trzykrotnie (3k8+12). Machina może również ciskać małymi kamieniami (jeśli są w okolicy) z premią do ataku +3 i przyrostem zasięgu 45 metrów (maksymalnie na odległość dziesięciu przyrostów zasięgu). Rzucony kamień zadaje 2k6+4 obrażeń.

Odzieranie

Wywoływanie
Poziom: Czar/Zak 8
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Cel: jedno cielesne stworzenie
Czas trwania: do 4 rund (patrz opis)
Rzut obronny: Wytrwałość częściowo neguje (patrz opis)
Odporność na czary: tak

Dosłownie odzierasz z mięsa ciało przeciwnika, który je posiada.

W każdej rundzie ofiara cierpi z powodu bólu fizycznego i psychicznego, co niszczy jej ducha. Atak taki powoduje 2k6 obrażeń oraz tymczasowo obniża Charyzmę i Budowę o 1k6 punktów. Rzut obronny na Wytrwałość neguje obniżenie wartości atrybutów i zmniejsza o połowę liczbę zadanych ran. W każdej rundzie ofiara ma prawo do rzutu obronnego, który neguje obniżenie wartości atrybutu i zmniejsza liczbę obrażeń otrzymanych w danej rudzie.

Odzieranie nie działa na stworzenia bezcielesne i w postaci gazowej.

Komponent materialny: cebula.

Ognisty krok

Transmutacja [Teleportacja]
Poziom: Czar/Zak 4
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: osobisty
Cel: ty
Czas trwania: 10 minut/poziom lub do wyczerpania (patrz opis)

Otrzymujesz niezwykłą moc, pozwalającą ci wchodzić w płomienie i przemieszczać się z ognia w ogień. Płomienie, w które wchodzisz i między którymi się przemieszczasz, muszą być przynajmniej na tyle duże, byś się w nich zmieścił na szerokość. Na potrzeby tego zaklęcia żywiołaki ognia oraz inne stworzenia ognia nie są uznawane za „płomienie", podobnie jak nie są nimi źródła wielkiego gorąca, na przykład jeziora lawy.

Znalazłszy się w ogniu, możesz przenieść się do dowolnego innego odpowiednio dużego płomienia znajdującego się dalekim zasięgu (120 m + 12 m/poziom), których położenie natychmiast poznajesz. Każdy takie przemieszczenie to akcja pełnego ruchu. Każde rzucenie zaklęcia pozwala ci na jeden „krok" z płomienia w płomień na poziom czarującego. Jeśli ogień nie zapewnia ci dość przestrzeni (na przykład płonie w piecu zbyt małym, byś się tam zmieścił, lub też owo miejsce zajmuje już wielki kocioł), nie jest traktowany jako odpowiedni punkt docelowy i nie wyczuwasz jego położenia. Jeżeli płomień pali się na powierzchni, która nie jest w stanie cię utrzymać, czar traktuje to miejsce jako odpowiedni punkt docelowy – gdy się tam przeniesiesz, ponosisz wszelkie konsekwencje tego faktu. Na przykład, jeśli przeniesiesz się w ogień płonący nad zbiornikiem oliwy, wpadniesz do wrzącej cieczy.

Czar nie zapewnia ochrony przed ogniem, tak więc przed jego użyciem lepiej ją sobie zapewnić.

Pajęcza postać

Transmutacja
Poziom: Drowy 5
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: osobisty
Cel: ty
Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)

Możesz polimorfować się w dridera albo malutkiego, małego, średniego bądź dużego potwornego pająka (patrz *Księga Potworów*). Przy pierwszej przemianie odzyskujesz utracone punkty wytrzymałości, tak jakbyś odpoczywał przez jeden dzień. Zaklęcie działa, dopóki nie zdecydujesz się powrócić do swej normalnej postaci.

Nabywasz fizyczne i naturalne zdolności stworzenia, w które się polimorfowałeś, w tym naturalny rozmiar, wartości Siły, Zręczności oraz Budowy, pancerz, metody ataku oraz możliwości ruchu.

W przeciwieństwie do *polimorfowania siebie*, zyskujesz specjalny atak zatrucie oraz umiejętność snucia sieci wybranego pająka. Nie cierpisz z powodu dezorientacji.

Zachowujesz swój Intelekt, Roztropność oraz Charyzmę, poziom i klasę, punkty wytrzymałości (pomimo ewentualnych zmian wartości Budowy), charakter, bazową premię do ataku oraz bazowe rzuty obronne (nowe wartości Siły, Zręczności oraz Budowy mogą wpłynąć na ostateczne premie do ataku i rzutów obronnych). Możesz rzucać zaklęcia i używać magicznych przedmiotów, jeśli wybierzesz postać dridera, lecz żadna inna pajęcza forma nie umożliwia ani czarowania, ani posługiwania się urządzeniami.

Jeśli wybierzesz postać dridera, twój ekwipunek pozostanie przy tobie i będzie dalej działał pod warunkiem, iż pasuje do nowego ciała i kształtów. Zalicza się do tego wszystkie przedmioty, które zakłada się na górną połowę ciała (głowa, szyja, barki, ręce, dłonie i talia). Reszta ekwipunku zostaje wchłonięta przez nową postać i przestaje działać aż do końca trwania czaru.

Pajęcze kształty

Transmutacja
Poziom: Pająk 9
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Cel: jedne chętne stworzenie/poziom, wszystkie oddalone od siebie maksymalnie o 9 metrów
Czas trwania: 1 godzina/poziom (P)
Rzut obronny: brak (patrz opis)
Odporność na czary: tak (nieszkodliwy)

Jak *polimorfowanie kogoś*, tyle że przemieniasz jedno chętne stworzenie na poziom w potwornego pająka o rozmiarze od malutkiego do wielkiego (patrz *Księga Potworów*, strona 206) – zależnie od twojej decyzji. Wszystkie stworzenia, które polimorfujesz, muszą zostać pająkami tego samego rozmiaru. Zaklęcie nie działa na istoty, które nie chcą się poddać jego wpływowi.

Istoty pozostają w postaci pająków, dopóki czas działania czaru nie dobiegnie końca lub dopóki go nie przerwiesz, co dotyczy wszystkich podmiotów. Ponadto każdy przemieniony może postanowić powrócić do normalnego kształtu, poświęcając na to akcję całorundową, a wtedy zaklęcie kończy swe działanie tylko w jego przypadku.

Części oddzielone od pająków powstałych za sprawą tego czaru nie powracają do naturalnej postaci, z tego też powodu ich ugryzienie powoduje zatrucie.

Stworzenia przemienione za sprawą *pajęczych kształtów* nie ulegają dezorientacji, jak ma to miejsce w przypadku *polimorfowania kogoś*. Natomiast odzyskują punkty wytrzymałości, tak jakby odpoczywały przez jeden dzień.

Płaszcz mrocznej mocy

Odpychanie
Poziom: Drowy 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: dotykowy
Cel: dotknięte stworzenie
Czas trwania: 1 minuta/poziom
Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)
Odporność na czary: tak (nieszkodliwy)

Płaszcz mrocznej mocy tworzy wokół podmiotu mroczną mgiełkę. Nie ogranicza ona pola widzenia, lecz podmiot i wszystko, co ma na sobie i co niesie, jest chronione przed efektami wystawienie na światło słońca, nawet za dnia, pod otwartym niebem świata na powierzchni. Drow, który znajdzie się pod działaniem tego zaklęcia, nie otrzymuje kar do walki z powodu ślepoty czy jaskrawego światła.

Podmiot otrzymuje także premię za odporność +4 do rzutów obronnych przeciwko czarom bądź efektom światła i ciemności.

Płomienie Aganazzara

Wywoływanie [Ogień]
Poziom: Czar/Zak 2
Komponenty: W, S, K
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Obszar: szeroki na 1,5 metra strumień sięgający na bliski zasięg (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Czas trwania: chwilowy
Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę
Odporność na czary: tak

Z twojej wyciągniętej dłoni wystrzeliwują huczące płomienie, który spopielają każde stworzenie w szerokim na 1,5 metra strumieniu sięgającym aż do granicy zasięgu czaru. *Płomienie Aganazzara* zadają 1k8 obrażeń na dwa poziomy czarującego, do maksymalnie 5k8 punktów.

Kondensator: łuska czerwonego smoka.

Pocisk mroku

Wywoływanie [Ciemność]
Poziom: Ciemność 5
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Efekt: jeden promień/dwa poziomy czarującego (maksymalnie siedem)
Czas trwania: chwilowy (patrz opis)
Rzut obronny: Wola częściowo neguje
Odporność na czary: tak

Z twojej otwartej dłoni wystrzeliwują snopy mroku. Trafienie w wybrany przez ciebie cel wymaga udanego ataku dotykowego na dystans. Na każde dwa poziomy czarującego miotasz jednym *pociskiem mroku* – do maksymalnie siedmiu. Masz możliwość rzucania wszystkimi pociskami jednocześnie albo też ciskać po jednym w rundzie (akcja darmowa), zaczynając od rundy, w której rzucasz czar. Nie musisz strzelać w każdej rundzie, lecz jeśli tego nie zrobisz, tracisz pocisk przypisany dla danej rundy. Jeżeli miotasz wszystkimi pociskami na raz, wszystkie cele muszą znajdować się w odległości maksymalnie 18 metrów od siebie.

Pocisk mroku zadaje 2k8 obrażeń żywym stworzeniom i oszałamia je na rundę, chyba że ofiara wykona rzut obronny na Wolę (stworzenie, które zostanie trafione kilkoma pociskami, może być oszołomione maksymalnie przez rundę, niezależnie od tego, ile razy nie powiedzie mu się rzut). Nieumarli nie otrzymują obrażeń, lecz jeśli nie uda im się rzut obronny, zostają oszołomieni.

Potężniejsza niezwykła machina

Iluzja (Cień)
Poziom: Rzemiosło 9
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Efekt: 3-metrowa machina
Czas trwania: 1 minuta/poziom (P)
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: tak

Potężniejsza niezwykła machina powołuje do istnienia iluzyjny, wieloręki, hałaśliwy, masywny mechaniczny konstrukt o robiącym wrażenie wyglądzie.

Możesz koncentrować się i kontrolować każdy ruch machiny albo określić prosty program – na przykład „zbierz wszystkie kłody w okolicy i ułóż je w stos", „zaoraj pole" i tym podobne. Machina może wykonywać jedynie dość proste zadania fizyczne. Kierowanie jej działaniami albo zmiana zaprogramowanych instrukcji to dla ciebie akcja standardowa. Machina zawsze działa w two-

im momencie inicjatywy (może działać w tym samym momencie, w którym rzucasz czar).

Jeśli nie stwierdzono inaczej (patrz dalej), machina działa jak duży (wysoki) ożywiony przedmiot (patrz *Księga Potworów*, strona 124). Toczy się po ziemi z szybkością 18 metrów. Może pływać lub latać z szybkością 6 metrów (kiepska zwrotność). Ma 16 KW, 88 punktów wytrzymałości, Klasę Pancerza 20 (–1 rozmiar, +11 naturalny) oraz trwałość 20 i następujące premie do rzutów obronnych: Wytrwałość +5, Refleks +5, Wola +0.

Machina ma wartość Siły 22. Lekki ładunek to dla niej ciężar do 260 kilogramów, średni od 261 do 520 kilogramów, a ciężki od 521 do 780 kilogramów. Jest w stanie latać lub pływać jedynie z lekkim ładunkiem.

Konstrukt może unieść maksymalnie 1560 kilogramów na wysokość do 4,5 metra. Może pchać lub ciągnąć 3,9 tony. Jest w stanie w minutę wykopać 10 ton luźnych kamieni (co wystarcza do oczyszczenia w rundę przestrzeni o wielkości sześcianu o krawędzi 1,5 metra). Piasek i luźną ziemię przekopuje dwa razy szybciej.

Otrzymuje premię do ataku +17/+12 i może w każdej rundzie wykonywać dwa ataki (walnięcie), zadając 1k8+9 obrażeń. W przypadku uderzania w kamień lub metal uszkodzenia rosną trzykrotnie (3k8+27). Machina może również ciskać małymi kamieniami (jeśli są w okolicy) z premią do ataku +12/+7 i przyrostem zasięgu 45 metrów (maksymalnie na odległość dziesięciu przyrostów zasięgu). Rzucony kamień zadaje 2k6+9 obrażeń.

Potężniejsza niezwykła machina

Potężniejszy wszechczar

Transmutacja
Poziom: Czar 6
Komponenty: W, S, KO (i być może M, K i PD)
Czas rzucania: 15 minut
Zasięg: osobisty
Cel: ty
Czas trwania: chwilowy

Jak *wszechczar*, tyle że możesz przeczytać i przygotować dowolne zaklęcie wtajemniczeń do 5. poziomu, zaś przygotowane zaklęcie zajmuje 6-poziomową komórkę na czary.

Rozbłysk

Wywoływanie [Ogień]
Poziom: Hth 3, Czar/Zak 3
Komponenty: W, S, M/KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: daleki (120 m + 12 m/poziom)
Obszar: rozprysk o promieniu 6 m
Czas trwania: chwilowy (patrz opis)
Rzut obronny: Wola częściowo
Odporność na czary: tak

Rozbłysk tworzy oślepiający, oszałamiający błysk światła. Obdarzone zmysłem wzroku stworzenia, które znajdują się w obszarze działania tego zaklęcia, zostają automatycznie oszołomione na rundę (kara –1 do testów ataku) i być może oślepione na 2k8 rund (udany rzut obronny na Wolę neguje to działanie czaru). Istoty znajdujące się poza obszarem działania czaru, lecz w odległości 36 metrów od *rozprysku*, mogą zostać oślepione, jeżeli efekt rozbłysku znajduje się w ich polu widzenia (udany rzut obronny na Wolę neguje). Zaklęcie nie oszałamia stworzeń, które znajdują się poza rozpryskiem.

Oprócz oczywistych efektów, oślepiona postać ma w walce szansę chybienia w wysokości 50% (wszyscy przeciwnicy mają względem niej pełne ukrycie), traci ewentualną premię ze Zręczności do KP, zapewnia przeciwnikom premię +2 do testów ataku (są względem niej traktowani jak niewidzialni), porusza się z połową szybkości oraz otrzymuje karę –4 do testów większości umiejętności opartych na Sile i Zręczności.

Tajemny komponent materialny: szczypta siarki lub fosforu.

Rozrzucenie

Transmutacja
Poziom: Czar/Zak 1, Hth 1, Zwh 1
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Cel: sześć lub więcej drobnych lub filigranowych przedmiotów, wszystkie w odległości do 30 cm od siebie, których sumaryczna waga nie przekracza 12 kilogramów
Czas trwania: chwilowy
Rzut obronny: brak (patrz opis)
Odporność na czary: nie

Możesz wskazać na zbiorowisko małych, niezabezpieczonych przedmiotów i sprawić, że rozprysną się w promieniu 3 metrów, we wszystkich kierunkach jednocześnie. Jeśli przedmioty są dość ciężkie lub ostre (choćby kamienie, kulki do procy, monety i tak dalej), stworzenia na danym obszarze otrzymują 1k8 obrażeń. Udany rzut obronny na Refleks neguje owe rany. Można używać jajek, owoców i innych miękkich przedmiotów, lecz wtedy zadawane obrażenia to stłuczenia.

Rój śnieżek Snilloka

Wywoływanie [Zimno]
Poziom: Czar/Zak 2
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Efekt: rozprysk o promieniu 3 metrów
Czas trwania: chwilowy
Rzut obronny: Refleks zmniejsza o połowę
Odporność na czary: tak

Z wybranego przez ciebie punktu wystrzeliwuje rój śnieżnych kulek, które zadają 2k6 obrażeń od zimna stworzeniom i przedmiotom znajdującym się w rozprysku. Na każde dwa poziomy czarującego powyżej 3. śnieżki powodują dodatkową kość obrażeń, do maksymalnie 5k6 na poziomie 9. i wyższym.

Komponent materialny: kawałek lodu lub mały biały kamień.

Ryc. Carlo Arellano

Słabsza ochrona przed żelazem

Odpychanie
Poziom: Czar/Zak 5
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: dotykowy
Cel: dotknięte stworzenie
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)
Odporność na czary: tak (nieszkodliwy)

Ty lub stworzenie, które dotkniesz, stajecie się niepodatni na niemagiczny metal. Metalowe przedmioty (w tym broń) po prostu przez ciebie przechodzą, ty zaś możesz przenikać metalowe bariery, takie jak żelazne kraty. Magiczny metal działa na ciebie normalnie, podobnie jak zaklęcia, zdolności czaropodobne oraz efekty nadnaturalne. Ataki przenoszone przez metalowe przedmioty (jak trucizna na sztylecie) normalnie na ciebie wpływają. Jeśli działanie czaru dobiegnie końca, gdy metal będzie w twoim ciele, ów metalowy obiekt zostanie z niego wypchnięty (lub ty zostaniesz odepchnięty od metalu, jeśli jest to obiekt nieruchomy – choćby żelazna krata). W efekcie i ty, i obiekt otrzymujecie po 1k6 obrażeń (w przypadku przedmiotu ignoruje się jego trwałość).

Ponieważ twoje ciało przenika metal, możesz ignorować premie z metalowych pancerzy przeciwników, gdy atakujesz ich bez broni.

Komponent materialny: mała tarcza z drewna, szkła lub kryształu.

Splendor orła

Transmutacja
Poziom: Brd 2, Czar/Zak 2, Handel 3, Zwh 2
Komponenty: W, S, M/KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: dotykowy
Cel: dotknięte stworzenie
Czas trwania: 1 godzina/poziom
Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)
Odporność na czary: tak (nieszkodliwy)

Istota, na którą rzucisz ten czar, staje się bardziej pewna siebie, bardziej elokwentna i bardziej przekonująca. Zaklęcie zapewnia premię z usprawnienia do Charyzmy w wysokości 1k4+1, z której należy korzystać w przypadku wszystkich umiejętności opartych na tym atrybucie. Zaklinacze i bardowie, którzy znajdą się pod działaniem *splendoru orła*, nie zyskują dodatkowych czarów, ale wzrasta ST rzutów obronnych na ich zaklęcia.

Tajemny komponent materialny: kilka piór lub szczypta odchodów orła.

Stworzenie magicznego tatuażu

Przyzywanie (Tworzenie)
Poziom: Czar/Zak 2
Komponenty: W, S, M, K
Czas rzucania: 10 minut
Zasięg: dotykowy
Cel lub obszar: dotknięte stworzenie
Czas trwania: 1 dzień
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: tak (nieszkodliwy)

Zaklęcie to tworzy jeden magiczny tatuaż, którego dokładny typ ustala czarujący, a wybór ogranicza jego poziom. Rzucający *stworzenie magicznego tatuażu* musi posiadać odrobinę talentu artystycznego, aby naszkicować pożądany tatuaż – wymagana jest zatem przynajmniej ranga 1 w Rzemiośle (rysowanie), Rzemiośle (malowanie), Rzemiośle (kaligrafia) lub podobnej umiejętności z grupy Rzemiosło. Wyrysowanie magicznego tatuażu wymaga testu Rzemiosła, którego ST zależy od rodzaju tatuażu, co wyjaśniono dalej.

Czarujący poziomu od 3. do 6. może wykłuć następujące tatuaże (ST 10):

- Premia za odporność +2 do jednego rzutu obronnego (Wytrwałość, Refleks lub Wola).
- Premia ze szczęścia +1 do testów ataku.
- Premia z odbicia +1 do KP.

Czarujący poziomu od 7. do 12. poziomu może wykłuć wszystkie tatuaże niższego poziomu oraz (ST 15):

- Premia za odporność +2 do wszystkich rzutów obronnych.
- Premia za biegłość +2 do testów ataku.
- Zdolność przypomnienia sobie jednego rzuconego czaru 0., 1. lub 2. poziomu (tak jakby podmiot używał *perły mocy*). Rzucający *stworzenie magicznego tatuażu* określa poziom zaklęcia.

Czarujący poziomu 13. i wyższego może wykłuć wszystkie powyższe tatuaże oraz (ST 20):

- Odporność na czary 10 + 1 na sześć poziomów czarującego.
- Premia z usprawnienia +2 do dowolnej wartości atrybutu.
- +1 poziom zdolności czarowania. Zwiększa to efektywny poziom czarującego, lecz nie wpływa na liczbę zaklęć. 11-poziomowa postać rzucająca zaklęcia, której zdolności czarowania zostaną w ten sposób zwiększone, rzuca czary jako 12-poziomowy czarujący, gdy dotyczy to zasięgu, obszaru, efektu i tak dalej. Tatuaż nie zapewnia natomiast żadnych dodatkowych zaklęć.

Jedno stworzenie może nosić tylko trzy magiczne tatuaże naraz. Gdy osiągnie te liczbę, próby stworzenia następnych kończą się niepowodzeniem.

Udane rzucanie czaru *wymazywanie* usuwa jeden magiczny tatuaż. Udane *rozproszenie magii* może natomiast usunąć kilka, jeśli zaklęcie namierzone zostało na stworzenie, na którym są wyrysowane (patrz *Podręcznik Gracza*, czar *rozproszenie magii*).

Komponent materialny: tusze do tatuażu w odpowiednich kolorach.

Kondensator: igły do tatuowania.

Szara aureola Grimwalda

Nekromancja
Poziom: Czar/Zak 5
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)
Cel: jedno stworzenie
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Wytrwałość neguje
Odporność na czary: tak

Nasączasz czaszkę lub kość bladoszarą emanacją, a następnie ciskasz (lub dotykasz) nią w stworzenie, które ma paść ofiarą zaklęcia, aby w ten sposób je trafić. Możesz zaatakować w ten sposób już w rundzie, w której rzucasz czar, lecz w pozostałych przypadkach jest to akcja standardowa.

Jeśli czaszka (lub kość) dojdzie celu, szara emanacja przenosi się z niej na stworzenie, całkowicie je okrywając. Przez czas działania czaru istota nie może w żaden sposób odzyskiwać ani punktów wytrzymałości, ani utraconej wartości atrybutów. Nie może też pozbywać się negatywnych poziomów. Naturalna regeneracja (taka jak u trolli) zostaje zatrzymana, podobnie jak moce *pierścienia regeneracji*, *eliksiru leczenia* czy *laski uzdrawiania*. W przypadku ofiary czary, które przywracają stracone punkty wytrzymałości (*leczenie lekkich ran*, *uzdrowienie*), nie działają. Inne zaklęcia nekromantyczne funkcjonują normalnie – także te, które powodują inne przypadłości (*ślepota*). Natomiast na te powodujące utratę punktów wytrzymałości (*zadawanie lekkich ran*) *szara aureola Grimwalda* nie działa. Ofiara może zwiększyć liczbę swych punktów wytrzymałości podwyższając wartość Budowy i otrzymując tymczasowe punkty wytrzymałości (na przykład dzięki czarowi *wspomożenie*).

Kiedy wpływ czaru dobiegnie końca, automatycznie działające zdolności uzdrawiające oraz przedmioty leczące (*pierścień regeneracji*) czy zdolność regeneracji trolla zaczynają funkcjonować na nowo.

Komponent materialny: czaszka lub kość.

Szpony mroku

Iluzja (Cień)
Poziom: Czar/Zak 2
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: osobisty
Cel: ty
Czas trwania: 1 runda/poziom (P)
Rzut obronny: Wytrwałość częściowo neguje
Odporność na czary: tak (patrz opis)

Sięgasz do Planu Cieni po substancję, za pomocą której przedłużasz swe dłonie oraz przedramiona, jednocześnie zmieniając ich kształt tak, że stają się szponami stworzonymi z atramentowej czerni. Poczynając od swej następnej akcji, możesz atakować nimi bez broni, tak jakby były one bronią naturalną (atakujesz jedną ręką i możesz zaatakować drugą; jeśli masz kilka ataków, walcząc szponami, stosujesz normalne dotyczące ich zasady). Ataki szponami są atakami dotykowymi wręcz. Każda ręka zadaje 1k4 punkty obrażeń od zimna. Jeśli chwytasz przeciwnika w zwarcie, przy każdym udanym teście zwarcia zadajesz obrażenia od szponów. Ponadto, dopóki utrzymujesz zwarcie, wróg znajduje się pod efektem analogicznym do czaru *spowolnienie*, chyba że powiedzie mu się rzut obronny na Wytrwałość.

Możesz zwiększyć długość szponów nawet do 1,8 metra, dzięki czemu uzyskujesz naturalny zasięg 3 metry (możesz też je skrócić, co jest akcją darmową).

Szpony mroku

Ryc. Carlo Arellano

Kiedy znajdujesz się pod działaniem *szponów mroku*, nie możesz rzucać innych zaklęć, chyba że wymagają użycia wyłącznie komponentów werbalnych. Nie możesz też nic trzymać w rękach. Wszelkie magiczne przedmioty, które nosisz na dłoniach, zostają tymczasowo wchłonięte i na czas trwania czaru przestają działać.

Wodna struga

Przyzywanie (Tworzenie)
Poziom: Ocean 7
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: daleki (120 m + 12 m/poziom)
Efekt: walec o promieniu 1,5 m i wysokości 24 m
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Refleks neguje
Odporność na czary: nie

Czar ten powołuje do istnienia wirującą kolumnę wody wyłaniającą się ze zbiornika mającego co najmniej 3 metry średnicy i 6 metrów głębokości (zbyt mały zbiornik oznacza, iż czar został zmarnowany). Jeśli wodna struga już po uformowaniu napotka obszar o zbyt małej głębokości, przewróci się.

Wodna struga porusza się z szybkością 9 metrów i musi wystawać z wody. Możesz koncentrować się nad kontrolowaniem każdego jej ruchu albo określić prosty program – na przykład: „poruszaj się prosto", „poruszaj się zygzakiem", „poruszaj się po okręgu" i tym podobne. Kierowanie ruchem kolumny czy ewentualna zmiana instrukcji to akcja standardowa. Wodna struga zawsze porusza się w twoim momencie inicjatywy. Jeśli opuści zasięg czaru, zawali się, a zaklęcie dobiegnie końca.

Wodna struga targa stworzenia oraz przedmioty, których dotknie, często je wysysając. Każda istota i każda rzecz, które wejdą w kontakt z kolumną wody, muszą wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza otrzymanie 3k8 obrażeń. Średnie i mniejsze stworzenia, którym nie powiedzie się rzut obronny, zostają wessane w strugę, a jej silne prądy trzymają ofiary w środku, powodując w każdej rundzie 2k6 obrażeń, bez prawa do rzutu obronnego. Uwięzione stworzenia pozostają w kolumnie przez 1k3 rundy, po czym struga wyrzuca je u swego szczytu – spadają na powierzchnię wody (otrzymując obrażenia od upadku) w odległości 1k8 × 1,5 metra od podstawy kolumny.

Przedmioty i stworzenia znajdujące się w wodzie w odległości do 3 metrów od kolumny (pod lub wokół niej) również muszą wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza, iż zostają wessane do środka, chyba że mają rozmiar przekraczający średni. Wszystko, co dostało się do środka strugi, otrzymuje 3k8 obrażeń i jest tám więzione przez 1k3 rundy, jak opisano wcześniej.

Struga może pochłonąć tylko najmniejsze canoe, kajaki czy łodzie. Osoby znajdujące się na pokładzie takich stateczków mogą zamiast (ich wybór) rzutu obronnego na Refleks wykonać test Profesji (marynarz), aby uniknąć wessania.

Wodny wir

Przyzywanie (Tworzenie)
Poziom: Ocean 8
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 cała runda
Zasięg: daleki (120 m + 12 m/poziom)
Efekt: wodny wir długi na 36 m i głęboki na 18 m
Czas trwania: 1 runda/poziom
Rzut obronny: Refleks neguje (i patrz tekst)
Odporność na czary: nie

Czar ten sprawia, że w wodzie powstaje śmiercionośny lej. Jeśli jednak zbiornik wodny nie będzie miał przynajmniej 36 metry średnicy i 18 metrów głębokości, zaklęcie zostanie zmarnowane.

Przedmioty i stworzenia znajdujące się w wodzie w odległości do 15 metrów od wiru (pod lub wokół niego) muszą wykonać rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza, iż zostają wessane do środka. Wyszkoleni pływacy mogą zamiast rzutu obronnego wykonać testy Pływania, jeśli modyfikator umiejętności jest

wyższy niż rzut obronny na Refleks. Statki, łodzie itp. unikną wessania, jeśli kierująca nimi osoba wykona test Profesji (marynarz) o tej samej ST, którą ma rzut obronny na czar. Po wessaniu wszystkie stworzenia otrzymują 3k8 punktów obrażeń.

Wir miota stworzeniami i przedmiotami, które się w nim znajdą, zadając im w każdej rundzie 3k8 obrażeń. Pozostają one uwięzione w leju przez 2k4 rundy. Ofiary o dużym lub mniejszym rozmiarze są wyrzucane na dnie leju. Większe podmioty wypadają u jego szczytu.

Wybieg Elminstera

Wywoływanie
Poziom: Czar/Zak 9
Komponenty: W, S, M, K, PD
Czas rzucania: przynajmniej 10 minut (patrz opis)
Zasięg: osobisty
Cel: ty
Czas trwania: do rozładowania

Jest to potężniejsza wersja czaru *ewentualność*, która natychmiast przenosi ciebie oraz cały ekwipunek, jaki masz przy sobie bądź trzymasz (z wyjątkiem przedmiotów ważących więcej niż 25 kilogramów i stworzeń), w określone przez ciebie miejsce.

Rzucając *wybieg Elminstera*, musisz ustalić miejsce oraz do sześciu konkretnych warunków, które spowodują zadziałanie czaru. Jeśli nastąpi któraś z owych sytuacji, twoje ciało, umysł oraz dusza przeniosą się w wyznaczone miejsce – dowolne, jakie odwiedziłeś, nawet na innym planie. Rzucając to zaklęcie, rzucasz także *bezbłędną teleportację* oraz jeden lub dwa inne czary, które zadziałają, gdy przybędziesz do celu. Dziesięciominutowy okres czarowania to minimalny sumaryczny czas rzucania wszystkich zaklęć. Jeśli uzupełniające czary rzuca się w sumie dłużej niż 10 minut, użyj większej liczby. Zaklęcie *bezbłędna teleportacja* przenosi cię do miejsca przeznaczenia poprzez Plan Astralny, tak więc wszystko, co uniemożliwia podróż astralną, przeciwdziała również *wybiegowi Elminstera*.

Czary, które zadziałają za sprawą *wybiegu*, muszą wpływać na ciebie (*spadanie jak piórko, lewitacja, lot, teleportacja* i tak dalej), a ponadto nie mogą być poziomu wyższego niż 1/3 twojego poziomu czarującego (maksymalnie 6. poziom).

Warunki określające sytuację, w której *wybieg* zadziała, muszą być jasne, choć mogą mieć charakter ogólny (patrz *Podręcznik Gracza*, czar *ewentualność*, strona 184).

Czar łączy twój umysł, ciało oraz duszę, jeżeli zostały rozdzielone. Jeśli, na przykład, twoja dusza została uwięziona w *magicznym słoju*, w chwili gdy *wybieg* zostanie uaktywniony, wraca do ciała (przełamuje *magiczny słój*). Jeżeli twoje ciało lub dusza zostały magicznie uwięzione (na przykład czarami *związanie, uwięzienie* czy *pochwycenie duszy*), musisz wykonać test poziomu czarującego (ST 11 + poziom czarującego osoby, która rzuciła więzące zaklęcie) – udany oznacza przełamanie uwięzienia, dzięki czemu *wybieg* zadziała; w przeciwnym razie zaklęcie zawodzi. Jeśli w miejscu przeznaczenia pojawiasz się martwy, twoja dusza natychmiast odchodzi, tak jakbyś umarł w miejscu przeznaczenia.

Komponent materialny: komponenty czarów towarzyszących plus rtęć, rzęsa ogrzego maga, ki-rina lub podobnego stworzenia posługującego się czarami oraz trochę twojej krwi, świeżo upuszczonej (co tymczasowo obniża Budowę o 1k4).

Kondensator: przedstawiający ciebie posążek z kości słoniowej ozdobiony klejnotami (wart przynajmniej 1500 sz). Aby *wybieg* zadziałał, musisz mieć ów kondensator przy sobie.

Koszt w PD: 5000 PD.

Wszechczar

Transmutacja
Poziom: Czar 3
Komponenty: W, S, KO (i być może M, K i PD)
Czas rzucania: 15 minut
Zasięg: osobisty
Cel: ty
Czas trwania: chwilowy

Wszechczar pozwala ci przeczytać i przygotować dowolny czar wtajemniczeń do 2. poziomu. Aby go rzucić, musisz mieć pod ręką magiczny zapis formuły wtajemniczeń (zwój lub księgę zaklęć). Podczas 15-minutowego czarowania możesz przejrzeć dostępne zaklęcia i wybrać to, które przeczytasz i przygotujesz.

Kiedy wybierzesz już i przygotujesz czar wtajemniczeń, zachowujesz go w swym umyśle. Przygotowane zaklęcie zajmuje 3-poziomową domenową komórkę na czary. Jeśli czytasz czar z księgi, nic się z nią nie dzieje, lecz czytanie ze zwoju wymazuje z niego zaklęcie.

Kiedy rzucasz czar wtajemniczeń, działa on tak, jakbyś był czarodziejem na poziomie kapłana, na którym jesteś – z tą różnicą, że ST rzutu obronnego zależy od twojej Roztropności (jeśli ST w ogóle ma znaczenie). Musisz posiadać Roztropność wartości przynajmniej 10 + poziom czaru wtajemniczeń, który przygotowujesz i rzucasz. Twój święty symbol zastępuje wszelkie niekosztowne komponenty materialne. Jeśli zaklęcie wymaga użycia kosztownego komponentu materialnego (takiego, przy którym podana jest wartość w sztukach złota), musisz go posiadać. Jeżeli do rzucenia czaru potrzeba innego kondensatora, musisz go zapewnić. Jeśli zaklęcie wymaga poświęcenia PD, musisz ponieść ów koszt.

Zapieczętowanie bramy

Odpychanie
Poziom: Brd 6, Czar/Zak 6, Drd 6, Kap 6
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: bliski (7,5 m + 1,5 m/dwa poziomy)
Cel: jedna *brama* lub *portal*
Czas trwania: trwały
Rzut obronny: brak
Odporność na czary: nie

Na stałe pieczętujesz *bramę* lub *portal*. *Zapieczętowanie bramy* zapobiega wszelkim uaktywnieniom *bramy* bądź *portalu*, choć pieczęć można usunąć udanie rzucając na ten czar *rozproszenie magii*. Zaklęcie *kołatka* nie wpływa na *zapieczętowanie bramy*, lecz *dzwonek otwarcia* rozprasza ten czar.

Komponent materialny: srebrna sztabka warta 50 sz.

Zbroja mroku

Odpychanie (ciemność)
Poziom: Ciemność 4
Komponenty: W, S, KO
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: dotykowy
Cel: dotknięte stworzenie
Czas trwania: 10 minut/poziom
Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)
Odporność na czary: tak (nieszkodliwy)

Czar otacza chronione przezeń stworzenie całunem migoczących cieni, który może – jeśli rzucający sobie tego zażyczy – ukryć cechy charakteryzujące podmiot. Zapewnia także podmiotowi premię z odbicia +3 do Klasy Pancerza plus dodatkowe +1 na każde cztery poziomy czarującego (maksymalna premia +8). Podmiot widzi przez zbroję, tak jakby w ogóle nie istniała. Ponadto otrzymuje również widzenie w ciemnościach na zasięg 18 metrów oraz premię +2 do rzutów obronnych przeciwko wszelkim świętym, dobrym lub świetlnym czarom bądź efektom.

Nieumarłe stworzenia, na które *zbroja mroku* zostanie rzucona, otrzymują także odporność na odegnanie +4.

Życie w Faerunie

Wędrowni myśliwi przemierzają mroźne pustkowia Wielkiego Lodowca oraz pozbawione dróg dżungle Chultu. Pokryci sadzą płatnerze dudnią młotami w krasnoludzkich kuźniach Wielkiej Rozpadliny oraz cuchnących hutach Wrót Baldura. Dobrze strzeżone karawany kupieckie ciągną przez okrutne pustynie Calimshanu oraz szlakami prowadzącymi przez Ziemie Centralne. Poszukiwacz przygód przemierza wiele krajów i poznaje wiele kultur, a na swej drodze spotyka wiele niezwykłych miejsc.

Większość mieszkańców Faerunu to wieśniacy, rolnicy i prości rzemieślnicy, zamieszkujący niezliczone sioła i wioski. Tą ogromną tłuszczą władają bogaci i uprzywilejowani, choć bogactwo i przywileje mają różną postać w różnych krajach. Zdarza się, że w niektórych miejscach okrutni panowie zakuwają wieśniaków w kajdany, zmieniając ich w niewolników. Ogólnie rzecz biorąc, Faerun zamieszkuje jednak lud zadowolony ze swego losu. W tym rozdziale znajdziesz opis licznych aspektów życia na tym kontynencie.

Czas i pory roku

Niemal każdy lud lub rasa Faerunu w jakiś sposób mierzy upływ dni, pór roku i lat. W Cormyrze oraz w dziesiątce innych królestw nadworni astrologowie bacznie pilnują rachuby lat. Nawet wojenni heroldowie niepiśmiennych orkowych plemion komponują surowe pieśni upamiętniające dni oraz czyny swych walecznych wodzów.

Dzień i noc

Doba w Faerunie ma 24 godziny, które wschodzące i zachodzące słońce dzieli na noc i dzień. W krainach południa, takich jak Halruaa, długość nocy nie zmienia się zbytnio w zależności od pory roku i zwykle przez 12 godzin jest jasno, a przez drugie tyle panuje mrok. Na północy dni latem są wyraźnie dłuższe, a zimą krótsze. W dniu Śródzimia w Silverymoon słońce świeci przez 8 godzin, a w Śródlecia przez niemal 16.

Na faeruński tydzień – zwany również dekadniem, lub też, rzadziej, przejażdżką – składa się dziesięć dni. Poszczególne dni dekadnia nie posiadają własnych nazw, a rozróżnia się je za pomocą liczb: pierwszy dzień, drugi i tak dalej. Większość osób zaczyna liczyć dni od kciuka, lecz niziołki znane są z tego, iż liczą je od małego palca. Z tego też powodu określenie „Liczysz jak niziołek" oznacza, iż ktoś wyróżnia się tylko po to, żeby utrudniać życie innym.

Godziny dnia

Zegary to urządzenia spotykane bardzo rzadko. Większość osób dzieli dzień na dziesięć dłuższych okresów: świt, ranek, wysokie słońce (czyli południe), popołudnie, zmierzch, zachód słońca, wieczór, północ, księżycowy mrok (lub serce nocy) i koniec nocy. Istnieją dziesiątki nazw tych części dnia, co powodują niemałe zamieszanie wśród podróżnych z obcych krain.

Te zwyczajowe podziały nie są zbyt dokładne, więc to, có dla jednej osoby będzie późnym popołudniem, dla innej może okazać się wczesnym zmierzchem. Lokalna tradycja dyktuje średnią długość każdej części dnia – zwykle jest to od 1 do 4 godzin. Za wysokie słońce uznaje się zatem zwykle południe oraz godzinę przed nim i godzinę po nim.

Niewielu Faerunczyków ma powody do dokładnego liczenia upływu godzin (lub dowolnego innego okresu krótszego od dnia). Przyzwyczaili się intuicyjnie określać czas, kierując się ruchem słońca i aktywności w okolicy. Dwóch kupców może umówić się na spotkanie w konkretnej tawernie o zmierzchu i istnieje duża szansa, że pojawią się w przeciągu 15 lub 20 minut jeden po drugim.

W dużych miastach mniej dokładne liczenie upływu godzin zastępuje bicie świątynnych dzwonów. Kilka ważniejszych religii stara się dokładniej mierzyć czas. Kapłani Gonda dbają o swe mechaniczne zegary i lubują się w uruchamianiu ich tak, by wszyscy mogli słyszeć pracę tych mechanizmów. Duchowni Lathandera wyznaczają akolitów do obserwacji zegarów słonecznych, starannie wyregulowanych podczas lat badań ruchu słońca wędrującego po niebie. Tradycyjnie godziny liczy się od 1 do 12, dwa razy, a dzwony rozbrzmiewają raz na każdą godzinę dokładnie w chwili jej upłynięcia. „Dwanaście dzwonów" może zatem oznaczać zarówno północ jak i wysokie słońce, w zależności od sytuacji.

Kalendarz Harptosa

Większość mieszkańców Faerunu używa kalendarza Harptosa, nazwanego imieniem dawno zmarłego czarodzieja, który go wymyślił i niewielu określa ów kalendarz inaczej niż imieniem jego twórcy.

Każdy liczący 365 dni rok podzielono na 12 miesięcy po 30 dni, a każdy miesiąc na trzy dekadnie. Pomiędzy miesiącami występuje pięć specjalnych dni. Są to obchodzone corocznie święta oznaczające pory roku lub ich zmianę. Miesiące w Faerunie mniej więcej odpowiadają miesiącom kalendarza gregoriańskiego.

Tabela 3–1: Kalendarz Harptosa

Miesiąc	Nazwa	Powszechna nazwa
1	Młot	Pełnia zimy
Coroczne święto: Śródzimie		
2	Alturiak	Szpon zimy
3	Ches	Szpon zachodów słońca
4	Tarsakh	Szpon burz
Coroczne święto: Zielone Trawy		
5	Mirtul	Topnienie
6	Kythorn	Czas kwiatów
7	Flamerule	Przypływ lata
Coroczne święto: Śródlecie		
8	Eleasis	Słoneczny zenit
9	Eleint	Gaśnięcie
Coroczne święto: Obfite Plony		
10	Marpenoth	Opadanie liści
11	Uktar	Gnicie
Coroczne święto: Święto Księżyca		
12	Nocal	Ściąganie w dół

Święta pór roku

Pięć razy w roku mieszkańcy większości cywilizowanych krain obchodzą święta, z którymi wiąże się zabawa oraz odpoczynek. Każde święto ma swoją specyfikę, zależną od jego charakteru oraz tradycji krainy.

Śródzimie: Szlachta i monarchowie witają połowę zimy obchodząc święto, które nazywają Najważniejszym Świętem Zimy. Tradycyjnie jest to najlepszy dzień na nawiązywanie lub odnawianie sojuszy. Zwykłego ludu uroczystość ta nie cieszy. Pospólstwo nazywa to święto Dniem Martwej Zimy i uważa za środek zimy, poprzedzający kolejne ciężkie chwile.

Zielone Trawy: Oficjalny początek wiosny to dzień pokoju i radości. Nawet jeśli śnieg wciąż skrywa ziemię, kapłani, szlachta i bogaty lud stawiają sobie za punkt honoru ozdobienie świątyń i zamków kwiatami, które hoduje się w specjalnych pomieszczeniach. Kwiaty trafiają również do pospólstwa, które nosi je lub rzuca na ziemię – to barwna ofiara dla bóstw przyzywających lato.

Śródlecie: Noc środka lata to czas świętowania, muzyki i miłości. W tym krótkim czasie znajomości zmieniają się w miłostki, a zaloty w zaręczyny. W święcie udział biorą również bóstwa, które zapewniają dobrą pogodę na ucztowanie i leśne igraszki. Złą pogodę w tę noc uznaje się za bardzo zły omen.

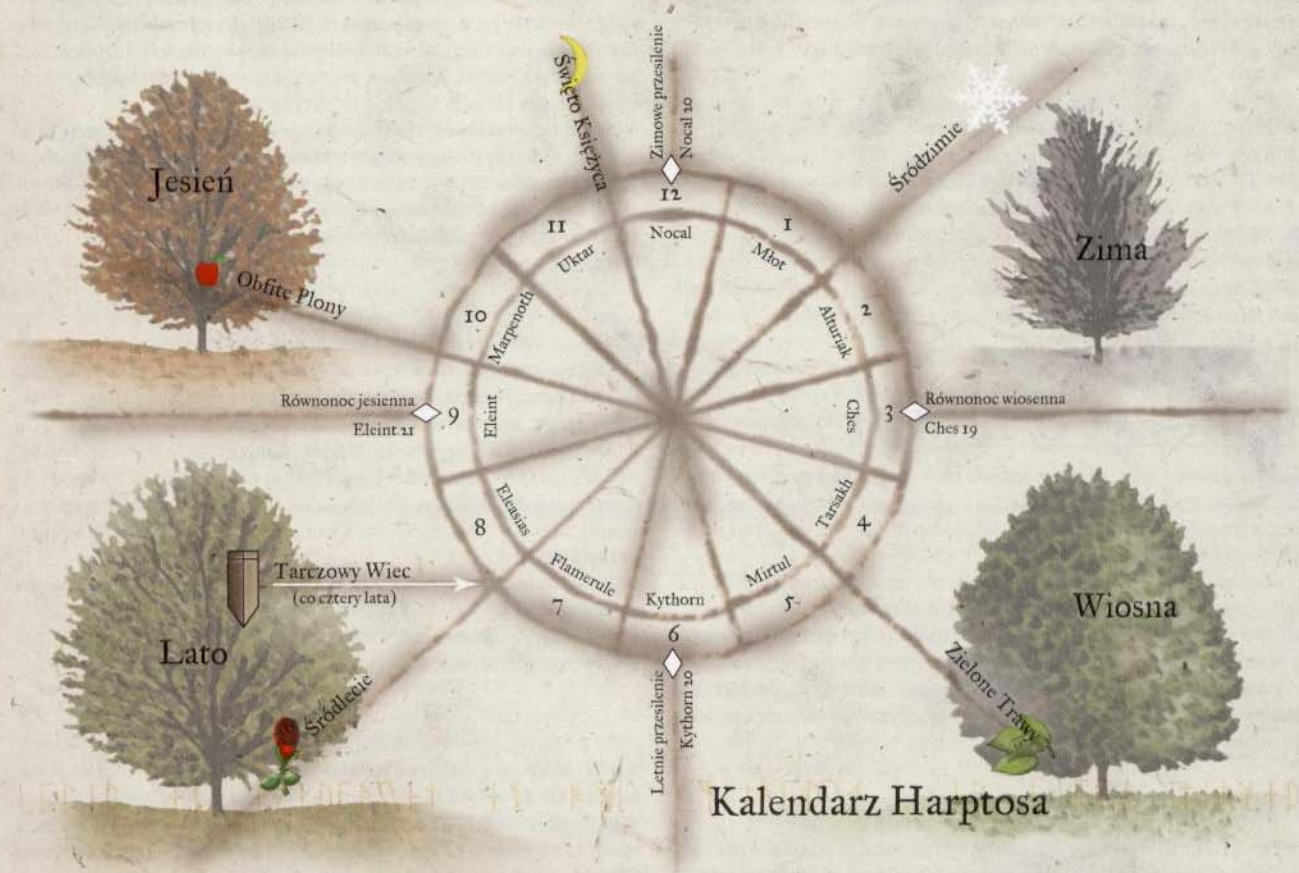
Obfite Plony: Święto, na które składają się przede wszystkim uczty. Uroczystości związane są z jesiennymi zbiorami oraz podróżami. Emisariusze, pielgrzymi, poszukiwacze przygód i każdy, kto wybiera się w podróż, tradycyjnie wyrusza następnego dnia – zanim błoto zablokuje trakty, a deszcz zamieni się w śnieg.

Święto Księżyca: Święto ku czci przodków i szanowanych zmarłych. W jego trakcie opowieści o czynach przodków mieszają się z legendami o bóstwach, aż wreszcie nikt nie jest w stanie odróżnić jednych od drugich.

Tarczowy Wiec

Raz na cztery lata do faeruńskiego kalendarza dodawany jest „dzień przestępny", następujący bezpośrednio po nocy Śródlecia. Ma wtedy miejsce Tarczowy Wiec – dzień otwartych dla wszystkich narad pomiędzy ludem a władcami. Jest to również dzień zawiązywania lub odnawiania paktów oraz udowadniania wartości w turniejach. Ci, którzy nie pragną społecznego awansu, traktują przeznaczone dla elit turnieje, pojedynki i próby magicznego męstwa jako mile widziane dodatki do teatralnych i muzycznych rozrywek typowych dla tego święta.

W tym roku Doliny będą obchodzić Tarczowy Wiec w mieście Essembra w Bitewnej Dolinie. Inne regiony Faerunu zaplanowały uroczystości o różnej postaci – barwne i żywiołowe, ale też ponure.



Liczenie lat

W zasadzie każda rasa, podobnie jak każda kraina, na własną modłę liczy upływ lat. Za pierwszy rok w kalendarzu starożytnej krainy Mulhorand uznaje się rok założenia Skuld, Miasta Bogów, co miało miejsce ponad 3500 lat temu. Cormyrczycy liczą lata od założenia Domu Obarskyr, czyli od niemal 1350 lat. Niektóre smocze kalendarze sięgają podobno wstecz dalej niż 10 000 lat, choć niewiele gadów troszczy się o coś tak przyziemnego jak akademickie spisywanie wydarzeń, których nie pamiętają nawet najstarsze żyjące dzisiaj jaszczury.

Rachuba Dolin

Do kalendarza Rachuby Dolin (RD) porównuje się większość innych systemów liczenia upływu lat. Czas mierzy on od chwili ustawienia Stojącego Kamienia oraz paktu pomiędzy elfami z Cormanthoru a pierwszymi ludzkimi osadnikami w Dolinach. Był to też pierwszy kalendarz, który Dwór Elfów uzgodnił z własnym, starym kalendarzem. Dzięki temu liczenie lat według Rachuby Dolin rozpowszechniło się wszędzie tam, gdzie ludzie i elfy żyli obok siebie w pokoju.

Upływ Lat

Niewielu zwykłych mieszkańców Faerunu kłopocze się zatęchłymi kalendarzami i nic nie znaczącymi liczbami. Może dlatego każdy rok ma tu swoją nazwę. Na przykład, 1372 RD – aktualny rok – nosi miano Roku Dzikiej Magii. Faerunczycy datują urodziny, śmierć, śluby i inne wydarzenia stosując nazwę roku. Dzieci uczą się kolejności lat z pieśni bardów i nauk starszyzny oraz z malunków w wielkich świątyniach.

Lata nie mają przypadkowych nazw i nie muszą też upamiętniać jakiegoś wielkiego wydarzenia. Wiele stuleci temu Zaginiony Mędrzec Augathr Szalony zapisał w wielkiej bibliotece w Świecowej Wieży tysiące lat i nadał im miana. Rzadko zdarza się rok, w którym nie następuje jakieś wydarzenie ewidentnie powiązane z jego nazwą. Większość osób postrzega miana, które nadał latom Augathr, jako tajemnicze zwiastuny nadchodzącej przyszłości.

1372 RD	Rok Dzikiej Magii (aktualny rok)
1373 RD	Rok Zbuntowanych Smoków
1374 RD	Rok Burz z Piorunami
1375 RD	Rok Powstania Elfiego Rodu
1376 RD	Rok Skrzywionego Ostrza
1377 RD	Rok Koszmarów
1378 RD	Rok Kotła
1379 RD	Rok Straconej Twierdzy
1380 RD	Rok Gorejącej Dłoni

Wiedza o ziemi

Toril to ogromny świat, a Faerun jest jednym z jego największym kontynentów. Skrupulatnie pracujący przez stulecia mędrcy oraz skrybowie zapisali wiele informacji dotyczących niejednej krainy. Mimo to udało im się szczegółowo opisać tylko niewielką część Faerunu.

Dla większości mieszkańców tego kontynentu najważniejszym czynnikiem wpływającym na ich życie jest klimat. Ogromne znaczenie ma nadejście kolejnej pory roku czy pogoda w dniach siewu i zbiorów (a w związku z tym zapasy żywności). Ogólnie rzecz biorąc, Faerun rodzi więcej żywności niż trzeba, by wyżywić jego mieszkańców oraz rozmaite zwierzęta, które się po nim błąkają. Lokalne nieurodzaje i niedobory wody, susze czy przymrozki nie pozwalają jednak nikomu popaść w samozadowolenie.

Klimat

Faerun to kraina skrajności, gdzie można znaleźć mroźne arktyczne pustkowia i duszne tropikalne lasy. Nikt nie prowadził tu dogłębnych badań meteorologicznych. Rolnik na Ziemiach Centralnych wie jedynie, że zimy są zbyt długie i zimne, jesień zbyt długa i mokra (ze szronem i przesadną ilością błota), a krótkie lata zbyt gorące i ma nadzieję, że za następnym wzgórzem pogoda jest lepsza.

Czynniki

Na klimat w danym miejscu największy wpływ mają dwa podstawowe czynniki – jego szerokość geograficzna oraz opady atmosferyczne. Oczywiście liczą się też warunki lokalne. Choćby znaczna wysokość ma mniej więcej taki sam wpływ jak duża szerokość geograficzna, dlatego też nawet w tropikach na górskich szczytach widać śnieżne czapy. Duże zbiorniki wodne zwykle obniżają temperaturę w okolicy. Ważnym czynnikiem są również bóstwa, które nieustannie dążą do sprowadzenia na daną okolicę najbardziej im odpowiadającej pogody. Śnieg często sypie więc dlatego, że chcą tego Auril lub Talos. Ostatnim czynnikiem, o jakim należy wspomnieć, są potężne magiczne klątwy oraz zaklęcia, które wpływają na pogodę na rozległych obszarach – choćby na Pustyni Anauroch.

Rozpoczniemy teraz wędrówkę po klimacie Faerunu, od Wybrzeża Mieczy, poruszając się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Północny zachód

Na północnych obrzeżach Wybrzeża Mieczy panuje wieczna zmarzlina. Te smagane wichrami pustkowia przechodzą w Bezkresne Morze Lodu, sięgające daleko na wschód dalej, niż ktokolwiek zdołałby dotrzeć wędrując lądem. Północną część Wybrzeża chroni przed owym lodem łańcuch górski zwany Grzbietem Świata. Mimo to tylko dzięki wiatrom od lądu mroźna Dolina Lodowego Wichru w ogóle nadaje się do zamieszkania. Co gorsza, w tej okolicy nie istnieje nawet krótki okres wegetacji.

Na południe od gór rozciąga się skaliste, usiane jeziorami Dzikie Pogranicze Północy. W tych urwistych dolinach lato jest krótkie i gwałtowne, a przez większość roku woda pozostaje zamarznięta, okolicę skrywają mroźne mgły, wierchy zaś pokrywają śniegi. Nieco dalej na południe, u wylotu doliny Dessarin bądź też w dolinach Szarych Wierchów, ziemia jest żyzna i pobłogosławiona wystarczająco długim okresem wegetacji, by wyżywić duże miasta.

W północno-zachodniej części Faerunu panuje wilgoć – obfite deszcze padają wiosną i jesienią, a śnieg sypie zimą. Mieszkańcy Wybrzeża Mieczy narzekają więc czasem, że tu nigdy nie przestaje padać.

Im dalej na południe, tym cieplej – aż wreszcie ziemia przemienia się w pył i piach. Gorąco jest wokół Scornubel oraz na południowych rubieżach Pustyni Anauroch.

Południowy zachód

Umiarkowany klimat rozpoczyna się mniej więcej na linii Rzeki Chionthar (Wrota Baldura) i ciągnie dalej na południe – staje się coraz cieplejszy, a potem wręcz gorący, gdy zaczynają się pustynie południowych rubieży Tethyru i Calimshanu. Morskie bryzy chłodzą Nimbral, Lantan i Tashalar, lecz aktywność wulkaniczna sprawia, że okolice Jeziora Pary są nieprzyjazne dla większości cywilizowanych mieszkańców. Nakłada się na to jeszcze szerokość geograficzna i ciepła morska wilgoć, przez które Chult i Mhair są niekończącymi się parującymi dżunglami.

Na południowym zachodzie, podobnie jak na północny, jest bardziej wilgotno. Chłodne wiatry z zachodnich mórz niosą ze sobą wilgoć potrzebną lasom i zapewniającą Tethyrowi oraz Królestwom Granicznym umiarkowany klimat i przyjemne warunki do życia.

Południowy wschód

Wielkie Morze na południe od Halruaa jest ciepłe. Z kolei Rethild, Dambrath, Luiren i ziemie wokół Złotej Wody to miejsca upalne, pełne owadów, gdzie lata są długie, a zimy krótkie i burzowe. Przejmujące wiatry niosą na wybrzeża opady, lecz wyrastające tuż za nimi łańcuchy górskie (Góry Żabie i Gnollowej Straży) rzucają na tę część Faerunu cień i sprawiają, że burzowe chmury zosta-

ją tu dłużej. Shaar to z kolei suchy step, na który czasem miesiącami nie spada nawet kropla deszczu.

Bezkresne, smagane wichrami Shaar, Raurin i Równiny Purpurowego Pyłu położone są zbyt daleko o jezior i mórz, by dało się tu odczuć łagodny wpływ zbiorników wodnych. Lato w tej części Faerunu jest niezwykle gorące i suche, zimy zaś bywają mroźne. Zdarza się więc, że w Shaar w zimie bywa chłodniej niż na południowych rubieżach Wybrzeża Mieczy, mimo iż leży ono ponad półtora tysiąca kilometrów dalej na południe.

Północny wschód

Niebezpieczne mrozy nadciągające od Wielkiego Lodowca wpływają na większość krain leżących na północ i wschód od Morza Spadających Gwiazd. Są to ziemie jałowe, pozbawione kwitnących lasów. W okolicach Morza Księżycowego zwykle przez cały rok panuje chłód. Z kolei w Thar – za sprawą wichrów dmących od zmarzliny na południe – przez większą część roku jest przejmująco zimno.

Interior

Gdyby w samym centrum Faerunu nie było Morza Spadających Gwiazd (zwanego także Morzem Wewnętrznym), w tym miejscu królowałaby najprawdopodobniej rozległa pustynia, do której nie docierałyby wiatry od wybrzeży, niosące wilgoć i chłód. To właśnie dzięki Morzu Spadających Gwiazd w jego okolicy padają deszcze i panują tu umiarkowane temperatury. Morze Wewnętrzne jest stosunkowo płytkie i gdzieniegdzie doświadcza podwodnej aktywności wulkanicznej. Dzięki tym właśnie czynnikom okolica jest ciepła oraz wilgotna (i zielona, zwłaszcza na Przesmyku Vilhon).

Wiejące od Morza Wewnętrznego wiatry niosą pogodę, dzięki której Cormyr, Sembia i Doliny to dość przyjemne miejsca do życia – i to pomimo chłodnych górskich wichrów oraz ostrych zim, za sprawą których od czasu do czasu zamarza Morze Wywernów oraz wybrzeża Morza Księżycowego, Przesmyku Vilhon i Smoczego Morza.

Oceany

Żeglarze pływający po wschodniej części Wielkiego Morza odczuwają ciepło, świadczące o istnieniu silnych gorących prądów oceanicznych. To za ich sprawą w Zakharze temperatury są umiarkowane, choć leży ona dalej na południe od równika niż Wybrzeże Mieczy na północ od niego. Również dzięki nim w Kara-Tur oraz znanej części Maztiki panuje ciepły klimat.

W Evermeet – wyspiarskim królestwie elfów leżącym daleko na zachód od Wybrzeża Mieczy – panuje znacznie łagodniejszy klimat niż na wyspach Moonshae, położonych przecież znacznie bliżej kontynentu faerúńskiego. Gorący prąd płynie na północny zachód od Wielkiego Morza i od wschodu mija Evermeet, kierując się ku Lodowemu Wierchowi oraz Dolinie Lodowego Wichru, po drodze przyczyniając się do ocieplenia klimatu wyspy elfów.

flora i fauna

Na życie roślinne i zwierzęce wpływ ma przede wszystkim pogoda. W północnych, wilgotnych regionach wiecznie zielone knieje nie są niczym niezwykłym. W lasach na obszarach o klimacie umiarkowanym rosną drzewa zrzucające liście. Toril to wielki świat, a Faerun jest jedynie jego częścią i nawet druidzi, tropiciele oraz badacze spędzający długie lata w dziczy nie odważą się stwierdzić, że znają wszystkie drzewa lub zwierzęta, które można tu spotkać.

Drzewa i krzewy

Podróżni, którzy zawędrowali na inne plany oraz światy, twierdzą, że w odległych miejscach rosną takie same dęby, jesiony, klony, kasztany, świerki i sosny. Istnieją jednak rośliny rosnące wyłącznie w Faerunie. Oto kilka najbardziej charakterystycznych.

Cienioczub: Te gigantyczne drzewa rosną niezwykle szybko – nawet do 60 centymetrów rocznie – i występują na wszystkich wilgotnych obszarach Faerunu. Często liczą sobie aż 30 metrów wysokości. Dorodny cienioczub ma średnicę u podstawy 3 metry lub więcej, a jego pień pokrywają liczne, przypominające plisy fałdy. Nazwę drzewa te zawdzięczają gęstym kępom pierzastych liści u szczytu. Liście cienioczuba mają nieregularny kształt, miedziany spód i ciemnozielony wierzch.

Drewno cienioczubów jest włókniste i twarde, lecz nie nadaje się do rzeźbienia ani stolarki, ponieważ pod naciskiem rozszczepia się na długość. Włókna natomiast cenią powroźnicy – jeśli dodać kilka do splotu, zwiększy się wytrzymałość liny. Ponadto palą się powoli, dając wiele gorąca i niewiele dymu. Dzięki temu idealnie nadają się do gotowania.

Drewno cienioczuba często wykorzystywane jest w magicznych laskach, berłach i różdżkach.

Helmowy cierń: Jest to przypominający winorośl, płożący się krzew, który owija się wokół innych krzaków i martwych drzew. Cechują go ciemne, woskowate i zielone liście oraz jeżące się czarne ciernie. Te długie na ludzką dłoń, ostre i wytrzymałe kolce prymitywne ludy często wykorzystują jako igły lub ostrza do dzirytów. Jagody helmowych cierni mają lazurową barwę i są jadalne, choć cierpkie. Często zbiera się je nawet, gdy zmarzną lub zwiędną, by przerobić je na wino.

Helmowy cierń jest bardzo odporny i rośnie w całym Faerunie, zapewniając pożywienie wielu istotom.

Jazodrzew: Roślina ta z wyglądu przypomina dąb, lecz ma liście brunatne (ze srebrnym poblaskiem) z wierzchu i aksamitno czarne od spodu. Przez nic nie ograniczane jazodrzewa rozrastają się znacznie, przemieniając w olbrzymy o licznych konarach. Drewno z tych drzew nie zapali się w normalnym (niemagicznym) ogniu. Ponadto jest sprężyste i wytrzymałe. Cenią je wytwórcy instrumentów muzycznych, gdyż wykonane z niego instrumenty grają bezbłędne, ciepłe, czyste tony.

Jazodrzewem można zastąpić dąb lub ostrokrzew w każdym czarze. Rośnie na obszarze całego Faerunu, lecz występuje bardzo rzadko. Dziś większość drzew tego gatunku spotkać można w głębi przepastnych kniei, gdzie chronią je driady, drzewce, druidzi oraz tropiciele.

klimat waterdeep

Waterdeep leży nieco powyżej 45 stopnia szerokości geograficznej północnej Torilu. Bliskość oceanu łagodzi surowsze aspekty klimatu północy, więc jesienią i wiosną deszcz pada równie często, jak śnieg, zmieniając drogi w rzeki błota. Wiatry najczęściej dmą z zachodu na wschód.

Tuż obok Waterdeep biegnie szeroki, płynący na południe prąd, przez żeglarzy nazywany zwykle po prostu Południowym Prądem. Płynie on przez północną część Bezdrożnego Morza, pomiędzy Maztiką a Faerunem, otaczając Moonshae i Evermeet. Czasami za jego sprawą w wodach Waterdeep dryfują interesujące szczątki przyniesione z drugiej strony morza.

Późną jesienią i zimą Waterdeep często smagają arktyczne wichry, pędzące z północnego zachodu na południowy wschód, niosąc srogie burze, śnieg, grad i marznący deszcz. Rzadko widuje się tu góry lodowe, a to z racji przybrzeżnego ciepłego prądu, lecz zimą lód skuwa wody przy brzegu i potrafi zamknąć przystań Waterdeep. Po zamarzniętych drogach łatwiej jednak podróżować niż po błotnistych, toteż podróżni, kupcy i żołnierze nie witają z radością wiosennych roztopów.

Niebieskoliść: Roślinę tę można rozpoznać po liściach – niesamowicie błyszczących niebieską barwą i niezwykle ząbkowanych. Pod naporem wichru i lodu zwykle zgina się, a nie łamie, dlatego też często tworzy tunele w śniegu, osłaniające wędrujących zimą podróżnych. Niebieskoliście rosną blisko siebie w gęstych kępach o wysokości do 12 metrów. Ich pnie rzadko osiągają znaczną grubość.

Drzewo niebieskoliści jest wytrzymałe, a sok i skruszone liście wytwarzają charakterystyczny niebieski barwnik, ceniony przez tkaczy na Północy. Drewno niebieskoliścia płonie pięknymi, skaczącymi niebieskimi płomieniami i dlatego cenią je sobie szynkarze i karczmarze – tworzą bowiem nastrojowe oświetlenie gospody i tawerny podczas występu gawędziarza czy minstrela.

Niebieskoliście występują w klimacie wilgotnym umiarkowanym oraz subarktycznym, na północ od Amnu.

Połun: Drzewa te mają szarą korę i oliwkowozielone liście. Rosną niemal w poziomie, raz po raz zakręcając. Jeśli kilka połunów rośnie obok siebie, ich gałęzie przeplatają się, dopóki nie powstanie roślinny węzeł stanowiący zaporę dla wszystkiego, co nie potrafi przelecieć nad zrośniętymi drzewami lub przedostać się pod najniższymi gałęziami. Liście połuna są długie, miękkie i oklapłe, zakończone szpikulcem.

Drewno połuna jest bardzo twarde i odporne – tak twarde, że trudno je obrabiać bez najdoskonalszych narzędzi. Nawet wąskie deski zachowują wytrzymałość przez dziesięciolecia i dlatego są cenionym materiałem na okładki do książek. To również dobry surowiec do wyrobu tarcz, gdyż to drewno niezwykle trudno roztrzaskać. A jeśli tarczę z połuna zanurzyć przed bitwą w wodzie, nie zajmie się ogniem. Potężny cios może ją rozłupać, ale nie przemieni jej w deszcz strużyn.

Nazwa drzewa pochodzi najprawdopodobniej od wyrazu „południe", który uległ zniekształceniu. Połuny spotyka się na obrzeżach Shaar, w borach Chondath i na dalekim południu Faerunu.

Zalanter: Drzewo to – nazywane na Północy czarnodrzewem z powodu ciemnego niczym atrament drewna oraz kory – ma postać centralnego korzenia oraz ośmiu lub więcej pni, które z niego wyrastają na poziomie ziemi, tworząc coś na kształt rozłożonych palców dłoni. Zalanter rozrasta się nawet do wysokości 18 metrów, lecz zwykle nie przekracza połowy tej liczby. Jego liście mają różne odcienie – od bieli do beżu.

Drewno zalanteru jest twarde, lecz łatwo je obrabiać, dlatego też na południu używa się ich do budowy domów oraz produkcji wozów, lektyk i kół. Czarodzieje oraz zaklinacze z tej części Faerunu wytwarzają berła, laski i różdżki niemal wyłącznie z tego drzewa, ma ono bowiem atrakcyjny wygląd i jest bardzo wytrzymałe.

Ten subtropikalny gatunek rzadko występuje na północ od Shaar. Wiele zalanterów rośnie natomiast na wybrzeżach Chultu oraz na południowych wybrzeżach Faerunu. Wszystko wskazuje też na to, iż występuje w każdym regionie, poza górskim.

Zwierzęta dzikie i udomowione

Podróżujący po Faerunie pokonują znaczne odległości, nic zatem dziwnego, że doceniają wartość wierzchowca, na którym można polegać. Ci natomiast, którzy rzadko opuszczają miejskie mury, koniom czy kucom nie poświęcają zbyt wiele uwagi, koncentrując się na unikaniu, pokonywaniu lub eliminowaniu strażniczych bestii.

Konie oraz muły to najpopularniejsze wierzchowce ludzi – wykorzystywane niemal do wszystkich celów. W niezwykłych sytuacjach, takich jak walka powietrzna, podróż po Podmroku czy ekstremalne warunki, lepiej jednak korzystać z gryfów, pegazów lub wierzchowych jaszczurów. Na pustyniach najlepiej sprawdzają się wielbłądy, a na zamarzniętych pustkowiach widmowe rothy.

W przypadku zwierząt jucznych, ceni się przede wszystkim ich siłę, wytrzymałość oraz temperament. Na czele listy stoi wół, podczas gdy konie uważane są za najbardziej zwinne (trzeba jednak zwrócić też uwagę na klimat i powód podróży). Poza wspomnianymi sytuacjami, większość Faerunczyków nie przejmuje się zbytnio fauną, chyba że rywalizuje ze zwierzętami o żywność (wilki, lisy i szczury), zagrażają mu one (jadowite węże) czy też łatwo je schwytać we wnyki lub zabić podczas łowów, a potem zjeść (króliki, jelenie, pardwy czy rzeczne ryby, które chwyta się w sieci lub jazy).

Smoki oraz inni drapieżcy pokaźnych rozmiarów potrzebują dużej ilości pożywienia. Często na otaczające ich stworzenia patrzą podobnie do ludzi – cenią sobie zwierzęta stadne, wypasające się na otwartej przestrzeni, bo to najłatwiejszy kąsek.

Życie w Faerunie podąża niekończącym się cyklem „jedz i zostań zjedzony" – i tak też jest w większości innych światów. Ci, którzy żyją blisko natury (tropiciele, myśliwi, pasterze i rolnicy) wiedzą dobrze, że mały, przypominający świstaka gryzoń, którego nazywają jagodojadem, jest równie ważnym ogniwem łańcucha, jak wilk jedzący stworzenie, które pożarło pechowego jagodojada. Wiedzą także, że umierające jagodojady świadczą o jakimś plugastwie, złej magii lub chorobie.

Na Ziemiach Centralnych pełzające po ziemi myszy, szczury, jagodojady, króliki, zające, szopy i wiewiórki to widok powszechny. Calimshan i Tashalar – krainy o cieplejszym klimacie – są domem myszy, szczurów, wijaków (bardzo szybkie jagodojady o czarnej sierści), skraddów (niezwykle szybkie jaszczurki o lepkich językach, żywiące się owadami i małymi żabami) oraz sardrantów (podobni do pancerników roślinożercy – zwierzęta powolne, włochate, o słabym pancerzu, ale za to jadalnym mięsie).

Ryby wyskakują z oceanów i rzek: błękitnopłetwy i srebrnopłetwy, błyszczące, malutkie, niejadalne akary srebrne oraz splary (skrzydlate węgorze, które w rzeczywistości skaczą, a nie latają, jak się powszechnie sądzi).

Kudłate, podobne do bawołów rothy żyją zarówno w ciepłym, jak i zimnym klimacie. Na północy występują widmowe lub śnieżne rothy. Brunatne błąkają się po Ziemiach Centralnych i Południu – im mniejsza szerokość geograficzna, tym mniej są kudłate i tym odcień ich futra jest jaśniejszy. Podziemne rothy żyją w Podmroku.

Jedynie lekkomyślni poszukiwacze przygód lub mieszczuchy lekceważą pomniejszą faunę Faerunu. Poszukiwacz przygód imieniem Stalowe Oko zauważył niegdyś: „Króliki łatwo wpadają do kociołka, lecz upolowanie, oprawienie i ugotowanie smoka jest zadaniem, które może zająć nawet cały dzień".

Dom i ognisko domowe

Domy leśnych elfów to przytulne namioty wznoszone na leśnych polanach pod gwiazdami, rzadko stojące w tym samym miejscu dłużej niż dzień lub dwa. Tarczowe krasnoludy rzeźbią warsztaty i kopalnie w sercach gór, umacniając swoje siedziby. Gobliny i orkowie cenią podziemne labirynty i nory w dziczy. Z kolei domy ludzi są najbardziej różnorodne – od pasterskich chatek na Nieskończonych Pustkowiach po książęce pałace przy najbogatszych ulicach Waterdeep. Doświadczony podróżnik szybko zauważy, że w Faerunie każdy żyje na swój sposób.

Narody Faerunu rozdzielają rojące się od orków łańcuchy górskie, nawiedzane przez trolle pustkowia, dzikie lasy strzeżone przez przyczajone i nieprzyjazne istoty baśniowe oraz ogromne odległości. Miasta-państwa i królestwa Faerunu to małe wysepki cywilizacji na rozległym, wrogim świecie, utrzymujące ze sobą słabe kontakty.

Rząd

Najczęściej spotykaną formą rządów na Ziemiach Centralnych jest monarchia feudałów, charakterystyczna dla większych krain i bardziej odizolowanych obszarów. Z kolei w miastach-państwach i krainach zależnych od handlu panuje monarchia plutokratyczna. W obu wypadkach władza spoczywa w rękach dziedzicznego lorda, króla, regenta czy finansowego potentata – to on ustanawia prawa, wymierza sprawiedliwość i prowadzi politykę zagraniczną. Władzę monarchy w mniejszym lub większym stopniu ograniczają feudalni lordowie bądź też bogaci kupieccy książęta, którzy są mu winni lojalność.

Szlachta i znaczniejsi kupcy zgadzają się lub nie na sprawowanie nad nimi rządów. Dlatego też władza centralna w wielu państwach-miastach i królestwach Ziem Centralnych jest słaba oraz zależna od kaprysów arystokracji. Monarcha, który zbytnio naciska krnąbrnego szlachcica, może doprowadzić do otwartego

buntu. A ponieważ niejeden arystokrata posiada potencjał militarny porównywalny do władcy, zduszenie rebelii bywa niełatwym zadaniem. Co gorsza, monarcha może być zmuszony do zabiegania o wsparcie (a przynajmniej o neutralność) innych szlachciców, gdy zamierza podporządkować sobie jednego z parów. Takie poparcie zwykle ma swoją cenę, co dodatkowo osłabia władzę królewską.

Silni monarchowie o znacznej władzy należą do rzadkości. Za przykład niech posłuży choćby król Cormyru, Azoun Obarskyr – pokazał on, jak wiele dobra może uczynić mądry i odważny wódz, mający dużą władzę. Niestety, dziś los Cormyru jest niepewny, gdyż po śmierci króla Azouna na kraj ten spadła plaga zła. Córka władcy, regentka Alusair, musi lawirować pośród szlachty, starając się odzyskać potęgę, jaką dysponował jej ojciec.

Wojny domowe w kupieckich miastach-państwach Wewnętrznego Morza zdarzają się sporadycznie, lecz lordowie i książęta władający tymi małymi krainami muszą sobie jakoś radzić z kupcami-szlachcicami, równie krnąbrnymi i wyniosłymi, jak feudalni panowie na różnych zamkach. Bogaty arystokrata przebywający w murach miasta-państwa dwa razy pomyśli, zanim sprzeciwi się lokalnemu władcy – nie czuje się bezpiecznie, mając przed sobą kilometry drogi przez pustkowia, które dzielą go od jego posiadłości, a za plecami armie suwerena.

Miasto i wieś

Lud Ziem Centralnych jest podzielony w bardzo prosty sposób – na mieszczan i wieśniaków. Linia podziału czasami się rozmywa – duże wioski i małe miasteczka łączą wiele cech życia wiejskiego i miejskiego, a nawet w największych miastach Faerunu żyją rolnicy i pasterze, zbierający plony i opiekujący się trzodą w cieniu miejskich murów.

W większości krain na jednego mieszczanina dziewięć osób żyje na wsi. Duże miasta trudno jest wyżywić i większość mieszkańców Ziem Centralnych musi uprawiać ziemię, by przetrwać. Z tego też powodu większe miasteczka i miasta rozkwitają jedynie w miejscach otoczonych przez ziemie uprawne lub inne, które dostarczają pożywienia.

Życie wiejskie

Malujący portret przeciętnego Faerunczyka szybko spostrzeże, że najzwyklejszym, najmniej wyróżniającym się i najczęściej spotykanym przedstawicielem niezwykle różnorodnego ludu krainy jest rolnik. Żyje on w chatce z drew i darni lub kamiennym domu krytym strzechą, zbierając pszenicę, jęczmień, kukurydzę czy ziemniaki, uprawiając kilkanaście akrów własnej ziemi.

W pewnych krainach ów typowy rolnik to chłop pańszczyźniany, pozbawiony chroniących go praw i uważany za własność osoby, na ziemiach której mieszka. We władztwach okrutniejszych panów jest niewolnikiem, nagradzanym za wyniszczającą pracę groźbą bicza i szybką śmiercią, gdyby kiedykolwiek przeszło mu przez myśl bronić się przed nadzorcami i lordami żyjącymi z jego niekończącego się znoju. Na Ziemiach Centralnych ów rolnik jest biedny, owszem, ale też wolny; prawa krainy chronią go przed chciwymi miejscowymi panami, a ponadto może swobodnie wybrać zajęcie, do którego ma talent, i za jego sprawą wyżywić rodzinę i wychować dzieci.

Dom typowego rolnika stoi w odległości mniej więcej kilometra od małej wioski, w której może on wymieniać ziarno, warzywa, owoce, mięso, mleko i jajka na wytwarzane tam przedmioty – bele materiału, narzędzia czy wygarbowaną skórę. W jego życiu zdarzają się lata chuda, ale w większości przypadków nie zaznaje głodu lub wyniszczającej suszy, jako że Ziemie Centralne to obszar zasobny.

Lokalny pan chroni zwykłego rolnika przed bandytami, banitami i potworami. Jest drobnym szlachcicem, którego twierdza lub ufortyfikowana rezydencja strzeże rodzinnej wioski owego chłopa. Szlachcic wyznacza wiejskiego konstabla, który dba o porządek, i może gościć kilku królewskich rycerzy lub mieć własnych strażników, by bronić okolicy przed nieoczekiwanym atakiem. W odległości dnia jazdy od osady typowego wieśniaka wznosi się obsadzony przez kilkudziesięciu żołnierzy zamek potężniejszego arystokraty, do którego należy dziesięć lub dwadzieścia podobnych wiosek. Na niebezpiecznych obszarach obrona jest silniejsza i żyje tu też więcej wyszkolonych wojowników.

Życie miejskie

Typowy mieszczanin to zwykle wyszkolony rzemieślnik. W dużych miastach jest też wielu niewykwalifikowanych robotników i pomniejszych kupców oraz sklepikarzy. Niemniej jednak większość mieszczan zarabia na chleb pracą swych rąk, produkując z dostarczanych surowców gotowe towary. Na przemysł Faerunu składają się kowale, rymarze, garncarze, browarnicy, tkacze, drwale, rzemieślnicy różnej specjalności oraz wyszkoleni pracownicy i handlarze.

Mieszczanin mieszka w drewnianym lub kamiennym domu, krytym drewnianymi lub łupkowymi dachówkami, stojącym tuż obok podobnych budowli, które razem tworzą dzielnice. Pomiędzy nimi wiją się miriady wąskich uliczek i zaułków. W małych lub dobrze prosperujących miastach przy domu może znajdować się kawałek ziemi, nadający się w sam raz na ogród. Zatłoczona budowla to mieszkanie licznych krewnych, sublokatorów lub kilku obcych sobie rodzin. Mieszczanin, który nie ma żony lub męża, może bowiem mieszkać kątem u kogoś innego.

Są miasta, w których istnieje wymóg wstępowania w szeregi znacznych cechów rzemieślniczych, skupiających osoby o podobnych umiejętnościach – tym zaś, którzy nie stosują się do tego prawa grozi kara więzienia. W innych przedstawiciele władz bacznie obserwują życie i czyny mieszczanina, surowo wymuszając przestrzeganie norm ograniczających swobodę podróżowania i zakazujących pewnych zachowań. Niemniej jednak w większości miast ma prawo spakować się i odejść bądź też zmienić zawód, kiedy tylko zechce.

Mieszczanin kupuje żywność na miejskich targach i rynkach, pamiętając oczywiście, by nie opróżnić do cna swej szkatuły. Dobrze zarabiający mężczyzna może, ciężko pracując, bez problemu wyżywić rodzinę. Jednak w cięższych czasach biedniejsi robotnicy muszą przez wiele tygodni zaspokajać głód czerstwym chlebem i rozwodnioną zupą. Każde miasto otacza pierścień wiosek i gospodarstw rolnych, codziennie zapatrujących je w żywność. Ponieważ jego istnienie zależy od tych osad, w większości – z powodu obaw przed najazdem – zbudowano też wielkie spichlerze na trudniejsze czasy. Niejeden dostawca i właściciel kramu z żywnością specjalizuje się w przechowywaniu powoli psujących się produktów, czekając na chwilę, gdy na rynku zacznie brakować świeżej żywności.

Bez względu na wielkość miasta, niemal na pewno otaczają je mury, patroluje straż miejska, a chroni niewielka armia żołnierzy danego państwa. Typowy mieszczanin nie kłopocze się takimi sprawami jak siejące grozę potwory czy krwiożerczy bandyci, ale za to każdego dnia ma do czynienia ze złodziejami, włamywaczami i mordercami. Nawet w najlepiej strzeżonych miastach znajdą się dzielnice, w których nikt o zdrowych zmysłach nie postawi nogi.

Bogactwa i przywileje

Dziewięciu na dziesięciu Faerunczyków żyje w małych wioskach, a mniej więcej dziewiętnastu na dwudziestu to plebejusze. Rzadko udaje im się zgromadzić znaczniejsze bogactwo – dobrze prosperujący karczmarz lub zdolny rzemieślnik zdoła wrzucić do swej szkatuły kilka setek sztuk złota, lecz większość zwykłych rolników i handlarzy czuje się szczęśliwa, gdy poza imieniem posiada czterdzieści lub pięćdziesiąt srebrników.

W wielu krainach prawo nakazuje osobom niższego stanu posłuch tym, którzy są od nich lepsi – lordom i damom wywodzącym się ze szlacheckich rodów. Nawet jeżeli prawo nie wymaga darzenia szacunkiem arystokratów, lepiej i tak ich poważać. Szlachta cieszy się wieloma immunitetami i w niektórych przypadkach może uciec przed karą za napaść, prowokację czy wręcz zamordowanie plebejusza.

Typowy szlachcic to wiejski baronet lub pomniejszy lord, którego ziemie rozciągają się jedynie na kilka kilometrów i który w imieniu króla włada ledwie kilkoma setkami plebejuszy. Zbiera podatki od wieśniaków oraz rolników i jest znacznie bogatszy od większości przedsiębiorców działających na jego ziemi, może poza tymi najlepiej prosperującymi. Wraz z bogactwem i władzą przychodzą oczywiście pewne obowiązki. Ów lord odpowiada przed panem feudalnym za utrzymywanie na swych ziemiach prawa i porządku. Jego suweren może nakazać mu przysłanie żołnierzy i broni. Co jednak znacznie ważniejsze, większość szlachciców czuje się w obowiązku chronić swych poddanych przed potworami i bandytami. W tym celu często nawiązują kontakty z drużynami poszukiwaczy przygód, wynajmując ich, by pozbyć się kłopotliwych stworów i wyłapać zdesperowanych banitów.

Klasa i pozycja

Kłopoty, które ostatnio spadły na Cormyru, dowodzą, iż na Ziemiach Centralnych nie zawsze panuje pokój i bezpieczeństwo. Hordy orków, ogrów czy gigantów najeżdżają nawet dobrze bronione miasta. Kraj destabilizują również wewnętrzne walki o władzę i próby pałacowych przewrotów. Dumne i zarozumiałe obce potęgi bacznie poszukują wszelkich oznak słabości, zawsze gotowe zaanektować prowincję lub złupić jedno czy dwa miasta. Magiczne nieszczęścia, plagi i szalejące smoki mogą doprowadzić do ruiny nawet najspokojniejsze i – zdawałoby się – najbezpieczniejsze ziemie.

Stulecia starań i walki doprowadziły do powstania na znacznej części Ziem Centralnych oświeconego feudalizmu, dzięki któremu kraje unikają wielu takich niebezpieczeństw. Szlachcice władają swymi ziemiami w imieniu króla, mobilizując armie i zbierając podatki – wszystko w celu obrony całego państwa. Oczekuje się od nich, że odpowiedzą na wezwanie władcy i przystąpią do pospolitego ruszenia, by bronić jego interesów najlepiej jak potrafią. Cały system jest dość efektywny. Jego elementem są również wspierane przez państwo niezależne oddziały bojowe, które bronią oddalonych, odizolowanych terytoriów.

Chłopstwo

Jak wcześniej wspomniano, typowi rolnicy i zwykli robotnicy to znaczna część populacji faerúnskich królestw i miast. Chłopstwo, najniższa klasa na całych Ziemiach Centralnych, tworzy solidną podstawę, na której spoczywa potęga szlachty, kupców, świątyń i całych państw.

Większość wieśniaków żyjących na Ziemiach Centralnych nie jest przywiązana do uprawianej przez siebie ziemi, nie jest też winna żadnej specjalnej lojalności wobec władającego nimi lorda – poza przestrzeganiem jego praw i płaceniem mu podatków. Gospodarstwa nie są ich własnością; dzierżawią tylko pola i pastwiska od lokalnego szlachcica, co należy uznać za kolejny rodzaj podatku, zwykle zbieranego w czasie żniw.

W regionach granicznych, takich jak Zachodnie Ziemie Centralne, wielu rolników posiada ziemię, którą uprawia. Takie osoby zwykle zwie się po prostu właścicielami gruntu, chyba że jakiś lord rości sobie prawa do ich ziem. Jeżeli zaś podlegają władzy jakiegoś pana, nazywa się ich chłopami pańszczyźnianymi, choć posiadają ziemię, na której pracują.

Handlarze i kupcy

Nieco powyżej chłopstwa w piramidzie społecznej stoją zdolni rzemieślnicy i kupcy, którym miasta i miasteczka zawdzięczają bogactwo i dobrobyt. Tak zwana klasa średnia w większości państw feudalnych jest słaba i zdezorganizowana, lecz w wielkich handlowych miastach leżących wokół Morza Wewnętrznego powstały silne gildie kupieckie oraz cechy rzemieślników. Są na tyle potężne, by sprzeciwiać się dowolnemu lordowi i bronić przed władzą monarszą – brzęczącym orężem.

Najbogatszych kupców praktycznie nic nie odróżnienia od potężnych szlachciców. Nawet jeśli wywodzą się z chłopstwa, gdy ich majątek rozrośnie się do rozmiarów królestwa, mogą uczynić z siebie „lordów", co uchodzi im na sucho.

Kler

W regionach wiejskich panują stosunki feudalne, a w miastach istnieją gildie kupieckie, obok nich zaś rosną potężne świątynie bóstw Faerunu, równoważące autorytet władcy. Powszechnie uważa się, iż nawet najniżsi rangą akolici i bracia z zakonów żebraczych przewyższają statusem kupca z dorobkiem. Jeśli zaś chodzi o kapłanów, w których rękach spoczywa świątynna władza, to można ich porównać tylko do baronetów lub lordów. Duchowni wysoko stojący w hierarchii religii mającej duże znaczenie na danych ziemiach są równi najpotężniejszym miejscowym arystokratom, magnaterii.

Wiele faerúnskich religii walczy ze sobą zaciekle lub tylko rywalizuje. W większości wypadków lud wsi wyznaje jedno lub dwa bóstwa, które są szczególnie aktywne lub cieszą się czynnym wsparciem w okolicy. Jeśli tuż za murami miasteczka stoi potężna świątynia Tempusa, której duchowni są dobroczyńcami, wielu mieszczan będzie oddawać cześć temu bóstwu, choć w większości przypadków chłopi bardziej cenią sobie Chaunteę, a kupcy Waukeen.

Pomniejsza szlachta

Pomniejsi szlachcice wywodzą się od zbrojnych, którzy orężem wywalczyli sobie ziemię, jaką teraz władają (lub też zyskali cenną dziedziczną pozycję, związaną ze znacznym uposażeniem), służąc ojczyźnie lub królowi. To kręgosłup, na którym oparto feudalny system krainy. Dzieci tych szlachciców są rycerzami i oficerami w królewskiej armii. Ich przyboczna straż stanowi potrzebną władcy siłę roboczą i żołnierzy, a z ich skarbców czerpie on złoto, którego wymaga jego militarna potęga. W zamian szlachcice ci na swych ziemiach w imieniu króla pilnują przestrzegania praw i zbierają podatki.

Taki pomniejszy szlachcic powołuje sądy rozstrzygające spory rodzące się jego ziemi lub dotyczące jego zobowiązań. Ma także rozstrzygać mniej ważne sprawy – wszystkie, które nie dotyczą morderstwa lub zdrady. Szlachcic zbiera również dziesięcinę w złocie lub w naturze od wszystkiego, co plebejusze produkują na jego ziemi, oraz przysługuje mu prawo nakładania innych lokalnych podatków, dopóki nie kolidują one z królewskimi. W zamian oczekuje się, że bę-

Tytuły i formy zwracania się

W większość krain Faerunu istnieje szlachta, a w wielu żyją nawet rody królewskie. We wszystkich pojawiają się zaś osobistości noszące tytuły – od tak prostych jak „pan na..." do złożonych w rodzaju „jego najbardziej egzaltowana i straszliwa mość, ulubieniec bogów i obiekt czci całego swego ludu, a także dziedzic, którego linia potomków niech trwa wiecznie...". Wiele długich i skomplikowanych tomów Świecowej Wieży wylicza zawiłości rozmaitych systemów tytułowania, ich rangi i pierwszeństwa. Oto krótki przegląd:

Pozycja	Mężczyzna	Kobieta
Plebejusz	Gospodarzu	Gospodyni, panno
Rycerz, oficer	Panie	Pani
Burmistrz, stróż, dowódca, seneszal	Lordzie	Pani lub lady
Baron, hrabia	Milordzie	Milady
Diuk, wicehrabia, markiz	Jaśnie panie	Jaśnie pani
Wielki książę, książę	Wasza książęca mość	Wasza książęca mość
Król, królowa, arcyksiążę	Wasza królewska /arcyksiążęca mość	Wasza królewska /arcyksiążęca mość

Do powszechnych tytułów szlachty o niepewnej randze należy „zor/zora" w Mulmasterze, „syl" w Calimshanie oraz „saer" niemal wszędzie indziej i dla obu płci. Ten ostatni termin odnosi się także do szlacheckich dzieci, zbyt młodych lub mających zbyt niską rangę, by posiadać własny tytuł.

Na Ziemiach Centralnych stosuje się ogólną zasadę, iż jeśli głową szlacheckiego rodu jest „lord Szarogóry", to wszystkie jego dzieci są „saer [imię] Szarogóry". Owdowiali lub wiekowi rodzice głowy rodziny, bądź też starsi wujowie i ciotki żyjące, lecz pomijane w pierwszeństwie to „stary lord (lub lady) Szarogóry".

Wśród rozmaitych faerúnskich zawodów oraz ras istnieją popularne zwroty na powitanie i pożegnanie, a „miło poznać" pozostaje niemal uniwersalne w obu przypadkach. *Oloré* („o-LOR-ej") służy temu samemu celowi w regionie Morza Spadających Gwiazd, zaś ludzcy szlachcice przyjęli elfie powiedzenie na taką okoliczność: „słodkiej wody i radosnego śmiechu aż do czasu naszego następnego spotkania". Kupcy wszystkich ras często używają zwięzłego krasnoludzkiego „idę".

dzie bronił swego lenna i dbał o jego pomyślność. Niestety, niejeden lord to po prostu posiadający zamek złodziej, który wyrywa poddanym każdego miedziaka, jakiego zdoła.

W dobrze prosperujących państwach – takich jak Sembia i Impiltur – powstał nowy typ pomniejszych szlachciców, których zwie się kupieckimi książętami. Posiadają oni przedsiębiorstwa lub wytwórnie o znacznej i niezmiennej wartości, które są dziedziczone z pokolenia na pokolenie. Po jakimś czasie ci parweniusze zyskują szansę na zakupienie za złoto szlacheckiego tytułu, w dawnych czasach otrzymywanego jedynie w dowód męstwa.

Za pomniejszą szlachtę uważa się rycerzy, lordów, baronetów i baronów. Lordowie-burmistrzowie, szeryfowie, dowódcy, stróże i seneszalowie również posiadają ów tytuł, lecz nie ziemię.

Magnateria

Magnateria poprzez krew lub małżeństwo jest spokrewniona z rodziną panującą. Tym arystokratom lojalność winni są niemal wszyscy szlachcice. W przeciwieństwie do pomniejszych szlachciców, często mających tytuły, ale nie ziemię, magnateria to najczęściej właściciele ziemscy, władający wielkimi lennami, które uznać można za małe królestwa.

Magnaci rozstrzygają spory, które wykraczają poza kompetencje pomniejszej szlachty, i wymierzają sprawiedliwość za wszystkie zbrodnie – poza najhaniebniejszymi. W imieniu władcy zbierają podatki oraz nakładają dodatkowe, gdy uważają to za stosowne. Utrzymują też własne armie – liczące czasem setki żołnierzy, którzy aktywnie nadzorują oraz patrolują ich ziemie.

Najwyżsi doradcy królestwa są często zaliczani do magnaterii, nawet jeśli nie otrzymali ziemi. Królewskie uposażenia i różne pobory czynią z nich najbogatsze osoby w państwie.

Do magnaterii zalicza się hrabiów, wicehrabiów, diuków, grafów, markizów i margrabiów. Lordowie-gubernatorzy i najwyżsi doradcy także należą do tej grupy społecznej. Książęta, arcyksiążęta i królewicze zaliczani są do warstwy królewskiej, nawet jeśli nie są bezpośrednio spokrewnieni z rodem panującym.

Rodzina

Poszukiwacze przygód zwykle nie zakładają rodzin, szczególnie w dniach, gdy aktywnie działają – liczowie i smoki starają się, by na świecie nie brakowało wdów i sierot. Jednakże dla zwykłego ludu, a nawet dla wielkich lordów, najważniejszą rzeczą na świecie jest rodzina. Rodzice starannie szkolą dzieci w rzemiośle i starają się zabezpieczyć swe dobra, które pewnego dnia zamierzają przekazać potomkom wraz z ewentualnym rodzinnym interesem.

Jeśli chodzi o różnicę w postrzeganiu płci, =Ziemie Centralne można uznać za oświecone pod tym względem, a nawet liberalne. Kobiety mogą posiadać dobra na własność, prowadzić interesy oraz poszukiwać przygód – dokładnie tak jak mężczyźni. Wielu najpotężniejszych bohaterów Faerunu to przedstawiciele tak zwanej słabszej płci. W niektórych społecznościach widać wyraźne podziały między kobietami i mężczyznami (są matriarchaty i patriarchaty), lecz to tylko wyjątki potwierdzające reguły.

Małżeństwo

W niemal każdym społeczeństwie, ludzkim i nie-ludzkim, ceremonia zaślubin wiąże się ze świętowaniem, tańcami, pieśniami i opowieściami. Przebieg uroczystości zależy od krainy i zwyczajów, lecz w każdej wiosce na Ziemiach Centralnych ożenek to doskonała okazja – i wymówka – by na jeden dzień odłożyć pracę i świętować.

Pośród szlachty aranżowane małżeństwa nie są czymś niezwykłym. Jeśli jednak chodzi o poszukiwaczy przygód, bardzo niewielu z nich żeni się lub wychodzi za mąż wbrew swej woli. Małżeństwa z miłości zdarzają się zdecydowanie najczęściej. Rozwody to rzadkość, zwłaszcza że w niektórych krainach do wierności małżeńskiej podchodzi się z dość dużą swobodą. Nie jest widokiem niezwykłym mężczyzna lub kobieta mający jednocześnie więcej niż jednego małżonka. Niemniej jednak takie związki nie zdarzają się często, gdyż potrzeba do tego dużo pieniędzy lub znacznej władzy – wystarczających, by robić, na co ma się ochotę.

Dzieci

Na Ziemiach Centralnych pociechy uznaje się za błogosławieństwo i skarb. Duże rodziny to powszechność, zwłaszcza we względnie bezpiecznych i dobrze prosperujących regionach. Baczna uwaga kapłanów i uzdrowicieli oraz potęga leczniczej magii objawień sprawiają, że na większości cywilizowanych ziem porody rzadko kończą się śmiercią matki czy noworodka.

W wielu częściach Faerunu – zwłaszcza w okolicach wiejskich lub rolniczych – dzieci wcześnie zaczynają pracować. Pociechy mieszczan mniej więcej w tym samym wieku rozpoczynają naukę rzemiosła, którym trudnią się ich rodzice. Dzieci mające osiem czy dziesięć lat pokonały już niemałą część drogi pozwalającej im kontynuować pracę opiekunów. Potomstwo szlachty oraz bogatych kupców w tym wieku pobiera jeszcze nauki. Nastolatki wywodzące się z tych grup społecznych mają niewątpliwe więcej wolnego czasu niż ich rówieśnicy.

Ironia losu sprawia, że maluchy dorastające wśród nomadów i „dzikich" plemion mają najszczęśliwsze dzieciństwo, ponieważ – gdy bawią się w dziczy – zachęca się je do rozwijania umiejętności, które będą im służyć w dorosłym życiu. Nie oznacza to, że pozwala im się swobodnie wałęsać bez nadzoru dyskretnych opiekunów – życie w Faerunie jest zbyt niebezpieczne, by niewinne istoty błąkały się bez ochrony.

Starość

Zwykli robotnicy, rolnicy i chłopi pracują aż do śmierci, chyba że mają silne dzieci, na których mogą polegać i które przejmą rodzinny interes, opiekując się starszymi. Jedynie bogacze mogą sobie pozwolić na błogie lenistwo, podobnie jak niewielka liczba poszukiwaczy przygód, którzy dożyli wieku średniego, by w spokoju cieszyć się wydawaniem łupów. Z drugiej jednak strony, błogosławieństwa bóstw oraz dobroczynne modlitwy i zaklęcia kapłanów czy uzdrowicieli są w stanie odsunąć najgorsze efekty wieku starczego. Wiekowe osoby rzadko więc przed śmiercią cierpią na przewlekłe choroby lub kalectwa.

Nauczanie

Na Ziemiach Centralnych formalne nauczanie jest raczej wyjątkiem niż regułą. Jedynie dzieci bogatych lub wysoko postawionych rodziców otrzymują jakąkolwiek edukację w prawdziwym znaczeniu tego słowa. Mimo to większość Faerunczyków żyjących na cywilizowanych ziemiach jest piśmienna i rozumie wartość oraz potencjał słowa pisanego.

Większość z nich nauczyła się czytać i pisać od rodziców lub kapłanów Oghmy czy Deneira. Istnieje bardzo niewiele szkół, a na dodatek są to kosztowne, prywatne uczelnie lub akademie, poświęcające równie wiele uwagi nauce jeździectwa, dworskich manier czy szermierki, co wiedzy jako takiej. Większość młodych szlachciców czy kupców uczą prywatni nauczyciele, bardowie, heroldowie czy doradcy arystokratów, zatrudnieni specjalnie w tym celu przez ich rodziców.

Prawdziwa nauka to przywilej mędrców, skrybów, kapłanów i czarodziejów. Nie-ludzkie rasy Faerunu, szczególnie elfy, stanowią ewidentny wyjątek od tej reguły, podobnie jak ludzkie miasta lub państwa, gdzie duchowni bóstw mądrości i nauki zachęcają obywateli do zdobywania wiedzy.

Poszukiwacze przygód

Każdy bohaterski poszukiwacz przygód wyłamuje się z zasad i norm feudalnej hierarchii. Plebs często uważa go za herosa. Ma on również dostęp do najwyższych kręgów władzy, szczególnie gdy służy lordowi lub królowi. Pokolenia poszukiwaczy przygód o dobrych sercach pomogły uczynić Faerun miejscem bezpieczniejszym i lepiej zdatnym do życia. Każdy zaś władca wie, iż najlepszym sposobem na rozwiązanie problemu często okazuje się zatrudnienie odpowiedniego poszukiwacza przygód i zlecenie mu konkretnego zadania.

Z definicji, poszukiwacze przygód są dobrze uzbrojonymi i dysponującymi magią istotami, niezwykle niebezpiecznymi dla wrogów... a czasem też przyjaciół, którzy pojawią się w złym miejscu w złym momencie. Lordowie i kupcy ostrożnie lawirują pośród poszukiwaczy przygód. Często podejmują odpowiednie kroki, by ochronić się przed takimi śmiałkami – szczególnie gdy są oni fa-

natycznie oddani jakiejś sprawie lub mają niezaspokojony apetyt na władzę. Zwykle po prostu najmują wyszkolonych i dobrze opłacanych ochroniarzy, by zapobiec „przypadkowej" przemocy.

Organizacje poszukiwaczy przygód

Drużyny poszukiwaczy przygód tworzą czasami stowarzyszenia, które dzielą się skarbami, obowiązkami i ryzykiem. Organizacje skupiające tych śmiałków mają większą szansę na uzyskanie oficjalnej akceptacji oraz licencji królestwa, koalicji czy innych ośrodków władzy – szczególnie tam, gdzie preferuje się sformalizowane relacje z poszukiwaczami przygód, nie przepadając za „niekoncesjonowanym awanturnictwem". W rzadkich przypadkach takie stowarzyszenia otrzymują wyłączne prawa do określonego terytorium, które pozwala im na legalne „zniechęcanie" konkurencji.

Zakontraktowanych poszukiwaczy przygód uznaje się za funkcjonariuszy pracujących dla państwa, na którego terenie służą. Mają pewne gwarantowane przez kontrakt prawa, między innymi do aresztowania oraz bronienia siebie (i innych) przed ingerencją lokalnych lordów. W wielu miejscach wchodzący do miasta obcy muszą oddać broń lub też przynajmniej związać ją węzłem pokoju, lecz członkowie licencjonowanych organizacji mogą zachować oręż i pancerz – oczywiście dopóki zachowują się odpowiednio.

Poszukiwacze przygód a społeczeństwo

Większość mieszkańców Dolin, Cormyru, Zachodnich Ziem Centralnych oraz Północy jest pozytywnie nastawiona do poszukiwaczy przygód o dobrych sercach. Wiedzą, że ci śmiałkowie codziennie stawiają czoło niebezpieczeństwom, z którymi oni nigdy dobrowolnie nie chcieliby się spotkać. Zwykły lud ochoczo wysłuchuje wieści podróżnych o wielkich czynach i wydarzeniach w dalekich krajach, mając nadzieję, że w ten sposób odkryje, co przyniesie przyszłość.

Poszukiwacz przygód, który sprzymierzy się z panem o podobnych poglądach na świat, zyskuje potężnego patrona oraz miejsce w społeczeństwie współmierne do wpływów oraz statusu opiekuna. Śmiałkowie próbujący grozić lokalnemu suwerenowi, sami ściągają na siebie kłopoty. Ci, którzy nadużywają swych umiejętności, są nikim więcej jak potężnymi bandytami. Z kolei śmiałkowie wykorzystujący talenty do pomagania innym są traktowani jak herosi. Poszukiwacze przygód to osoby wyjątkowe, lecz żyją w społecznościach zwyczajnych Faerunczyków, wiodących zwyczajne życie.

Język

Wspólny język i kultura definiują państwo w równym stopniu jak granice, miasta i rząd. Każda większa nie-ludzka rasa posiada własną mową, ludzie zaś wydają się tworzyć dziesiątki języków – ich ziemie są tak rozległe, a komunikacja tak niebezpieczna i trudna, że z czasem powstają nowe dialekty. W Faerunie istnieją setki lokalnych ludzkich języków i tylko wspólna mowa umożliwia pokonanie przeszkód w porozumiewaniu się – wszystkich poza największymi.

Najstarsze używane w Faerunie języki są nie-ludzkie. Być może najdawniej powstał smoczy – mowa smoków. Giganci, elfi i krasnoludzki również należą do języków starożytnych. Najstarsze znane ludzkie języki datują się na jakieś trzy do czterech tysięcy lat wstecz. Wywodzą się z czterech głównych grup kulturowych – chondathskiej, imaskarskiej, narskiej i netheryjskiej – posiadających własne języki, z których nieliczne przetrwały do dziś w postaci zmienionej przez stulecia mieszania się.

Wspólna mowa

Wszystkie ludy posługujące się mową, w tym ludzie żyjący na różnych ziemiach, posiadają język ojczysty. Oprócz tego każdy człowiek oraz wielu nie-ludzi posługuje się wspólnym, będącym ich drugim językiem. Wspólny zrodził się z uproszczonej odmiany chondathskiego i pozostaje najsilniej związany właśnie z tym językiem, choć jest znacznie prostszy i mniej wyrazisty. Niuanse wysławiania się, złożona znaczeniowość i różnorodność zwrotów cechuje starsze, dojrzalsze języki, bowiem wspólny to li tylko mowa handlowa.

Wielką zaletą wspólnego jest oczywiście powszechność tej mowy. Każdy mieszkaniec Ziemiach Centralnych posługuje się nią na tyle dobrze, by poradzić sobie w rozmowach niewymagających specjalistycznej wiedzy. Nawet na dalekich rubieżach – niech za przykład posłużą Murghom czy Samarach – praktycznie każdy choć trochę zna wspólny, więc pomagając sobie gestykulacją, jest w stanie porozumieć się w tej mowie. Mieszkańcy bardzo odległych miejsc uznają zapewne akcent rozmówcy za zabawny, ale na pewno zdołają się porozumieć.

Alfabety

Alfabety ludzi i humanoidów Faerunu wykorzystują sześć zestawów znaków: thorass – symbole ludzi; espruar – pismo wynalezione przez elfy; dethek – runy stworzone przez krasnoludy; smoczy – alfabet smoków; niebiański, który

Troski potężnych

Nadchodzi czas, gdy każdy uczeń i wielu mijających mnie kupców, rolników czy nawet królów żąda ode mnie tej samej odpowiedzi: Dlaczego, o dociekliwy i potężny magu, jeszcze żeś nie naprostował tego, co skrzywione? Dlaczego nie uderzyć bezpośrednio w zło zagrażające Faerunowi? Dlaczego potężni o dobrym sercu wszystkiego nie naprawią?

Słyszałem ten błagalny okrzyk wiele razy. Posłuchajcie tedy, raz na zawsze, dlaczego wielcy i potężni każdego dnia *nie* naprawiają całego Torilu.

Po pierwsze, nie jest wcale pewne, że ci z nas, którzy mają władzę czy chęci, mogą w ogóle osiągnąć dziesiątą część żądanych od nas czynów. Siły skupione przeciw nam są mroczne i niezwykle potężne. Mogę zaskoczyć Manshoona czy starego Szass Tama i zmieść ich z powierzchni Torilu – albo oni mogą zrobić to samo ze mną. Tylko pochopny i krótko żyjący bohater pcha się do bitwy, gdy zwycięstwo nie może być pewne.

Po drugie, najmędrsi z nas wiedzą, że nawet bogowie nie mogą przewidzieć wszystkich konsekwencji swych czynów – a wszyscy aż nazbyt wiele razy widzieliśmy, jak coś dobrego odmieniało się w coś bardzo złego lub niechcianego. Nauczyliśmy się, że mieszanie się w sprawy innych czasem powoduje więcej szkód niźli dobra.

Po trzecie, niewielu potrafi dojść do porozumienia i ustalić, co jest słuszne, co trzeba uczynić i jaki będzie najlepszy rezultat. Gdy zamierzasz zadać potężny cios, bądź pewien, że każdy twój ruch będzie bacznie obserwował ktoś, komu nie spodoba się jego wynik. Ktoś, kto zrobi wszystko, by cię powstrzymać, i dobrze się przygotuje, by zrujnować ciebie i twoje królestwo. Ktoś, kto jest gotów uczynić wszystko, by cię pogrążyć.

Po czwarte, zważ też, że rzadko z małych rzeczy wynikają duże. Jak wiele pracy trzeba, by wznieść jeden dom? Zmienić wygląd komnaty? Jak wielu tedy prostych małych czynności potrzeba, by zniszczyć jedno królestwo i ustanowić inne – z nazwą, władcą oraz wybranym porządkiem społecznym?

Sądzisz wreszcie, że my, "potężni", jesteśmy ślepcami? Czy nie obserwujemy się wzajem i nie zgadujemy, co każdy z nas robi? Czyż nie próbujemy przeszkodzić celom innych możnych i potężnych? Nigdy się od tego problemu nie uwolnimy – i dobrze. Drżałbym na myśl o życiu w Faerunie, w którym wszyscy potężni idealnie zgadzają się co do wszystkiego. To droga do niewolnictwa, kajdan i zbrojnej tyranii... A mogę się założyć, że ty znalazłbyś się na samym dole tego porządku.

Tak się właśnie rzeczy mają. Masz jeszcze jakieś głupie pytania?

– Elminster z Cienistej Doliny

dawno temu trafił na Toril za sprawą kontaktów z dobrymi istotami z innych planów i piekielny, sprowadzony na kontynent przez przybyszy czarciego pochodzenia.

Imię skryby, który wynalazł zbiór symboli tworzących thorass, zaginęło na przestrzeni wieków. Niemniej jednak alfabet ten jest bezpośrednim przodkiem dzisiejszej mówionej odmiany wspólnego. Choć nikt nie mówi już w thorass, alfabet przetrwał we wspólnym oraz wielu innych językach.

Espruar jest alfabetem elfów księżycowych, który przed tysiącami lat zaadaptowały elfy słoneczne, drowy oraz inne ludy tej rasy. Te piękne, faliste symbole zdobią biżuterię, pomniki i magiczne przedmioty.

Dethek to runiczne pismo krasnoludów, które rzadko piszą na łatwo niszczącym się materiale. Używają do tego celu arkuszy metalu, a także kują litery w skale. W dethek nie istnieje interpunkcja, z wyjątkiem przerw między wyrazami i ukośników między zdaniami. Czasem część napisu bywa pomalowana – dla kontrastu lub podkreślenia. W takim przypadku nazwy istot i miejsc są wyróżnione czerwienią, a reszta tekstu jest czarna lub w ogóle pozbawiona barwy.

Trzy pozostałe pisma – smocze, niebiańskie i piekielne – są piękne, choć obce ludziom, zostały bowiem stworzone na potrzeby istot myślących w zupełnie odmienny sposób niż humanoidzi. Niemniej jednak ludzie, których wiązały ze smokami (oraz ich magią) lub istotami z odległych planów pradawne, silne więzi kulturowe, czasem adaptowali owe alfabety, transkrybując na nie własne języki. Dlatego też wspomnianymi symbolami zapisywane są nie tylko języki wywodzące się z innych planów.

Języki żywe

Uczeni ze Świecowej Wieży wyróżniają ponad osiemdziesiąt różnych języków, którymi mówi się na Torilu, nie licząc tysięcy lokalnych dialektów wspólnego, jak Calant (miękka, melodyjna odmiana używana na Wybrzeżu Mieczy), Kouroou (Chult) czy Skaevrym (Sossal). Nie wliczono tu również sekretnych języków, takich jak mowa druidów.

Wybór rasy oraz regionu postaci wpływa na automatyczne oraz premiowe języki, które zna. Tabela 1-4: Regiony postaci zastępuje informacje dotyczące automatycznych oraz premiowych języków zamieszone w *Podręczniku Gracza*. Postacie zawsze mogą też wybrać jako premiowe dowolne z następujących języków, niezależnie od rasy czy regionu: elfi, giganci, gnolli, gnomi, gobliński, krasnoludzki, leśny (druidzi), niebiański (kapłani), niziołczy, orkowy, otchłanny (kapłani), piekielny (kapłani), płomienny (ogniowi genasi), podwspólny, powietrzny (powietrzni genasi), smoczy (czarodzieje), wodny (wodni genasi), wspólny oraz ziemny (ziemni genasi). Poza wspomnianymi druidzi znają również druidzki.

Jeśli postać pragnie mówić językiem innym niż przysługujące jej automatyczne czy premiowe, determinowane przez rasę, region oraz powyższą listę, musi wydać punkty umiejętności na Język obcy, by nauczyć się danej mowy.

Języki martwe

Uczeni oraz badacze tajemnic potrafią wymienić wiele martwych języków. Są to często wcześniejsze formy jednego lub większej liczby języków współczesnych. Zwykle rozbieżności są tak duże, że słów nie zrozumie nikt, kto płynnie posługuje się współczesną mową. Żadnym z tych języków nie posługiwano się od tysięcy lat, jest więc wątpliwe, by ktokolwiek znał odpowiednią wymowę słów.

Język	Alfabet	Uwagi
Aragrakh	Smoczy	Stary potężnych jaszczurów
Hulgorkyn	Dethek	Archaiczny orkowy
Loross	Smoczy	Język netheryjskiej szlachty
Netheryjski	Smoczy	Poprzednik halruaańskiego
Roushoum	Imaskari	Poprzednik tuigańskiego
Seldruin	Hamarfae	Elfia najwyższa magia
Thorass	Thorass	Starożytny wspólny

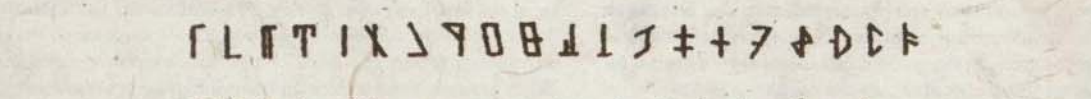
Języki te rozpozna każda osoba potrafiąca rozczytać alfabet, którego używa się w ich zapisie. Oczywiście słowa tworzą bełkot, chyba że postać wykorzystała umiejętność Język obcy, by nauczyć się rozumieć daną mowę, lub też powiódł się jej test Odcyfrowywania zapisów o ST 25. Ponieważ thorass to archaiczna postać wspólnego, więc osoby znające współczesną wersję owego języka co nieco rozumieją ze starszej, więc ST czytania takich zapisków wynosi jedynie 20. Teksty zapisane w roushoumie lub seldfruinie da się przeczytać jedynie wykorzystując czar *rozumienie języków* lub uzyskując sukces w teście Odcyfrowywania zapisów o ST 30 – alfabetów, których używano w tych mowach, dziś nikt już nie zna.

Tabela 3-2: Języki żywe

Język regionalny	Posługują się nim w...	Alfabet
aglarondzki	Aglarond, Altumbel	espruar
alzhedo	Calimshan	thorass
chessentski	Chessenta	thorass
chondathski	Amn, Chondath, Cormyr, Doliny, Północ (cywilizowana część), Przesmyk Vilhon, Sembia, Smocze Wybrzeże, Srebrne Marchie, Tethyr, Waterdeep, Wybrzeże Mieczy, Zachodnie Ziemie Centralne	thorass
chultski	Chult	smoczy
wspólny	Wszędzie na powierzchni Faerunu (język handlowy)	thorass
damarski	Damara, Impiltur, Morze Księżycowe, Narfell, Thesk, Vaasa, Vast, Wielka Dolina	dethek
dambrathski	Dambrath	espruar
durpari	Durpar, Estagund, Var, Veldorn	thorass
halruaański	Halruaa, Nimbral	smoczy
illuskański	Dzika Północ (obszary niecywilizowane), Luskan, Mintarn, Moonshae, Ruathym, Uthgardt (barbarzyńcy)	thorass
lantański	Lantan	smoczy
midani	Bedyni, Zakhara*	thorass
mulhorandzki	Mulhorand, Murghom, Semphar	niebiański
mulhorandzki (odmiana)	Thay	piekielny
nexalski	Maztika*	smoczy
rashemi	Rashemen	thorass
serusyjski	Wewnętrzne Morze (wodny język handlowy)	wodny
shaarski	Jezioro Pary, Lapaliiya, Sespech, Shaar	dethek
shou	Kara-Tur*	smoczy
tashalski	Czarna Dżungla, Dżungla Mhair, Samarach, Tashalar, Thindol	dethek
tuigański	Ziemie Hordy	thorass
turmski	Turmish	thorass
ulucki	Wielki Lodowiec	thorass
podwspólny	Podmrok (język handlowy)	espruar
untherski	Unther	dethek

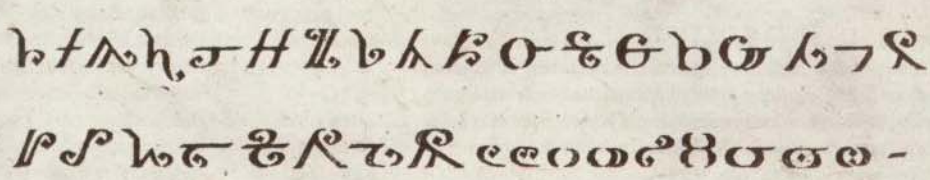
*Te części Torilu znajdują się poza Faerunem.

Dethek



Espruar

Thorass



System monetarny i handlowy

Gdyby ktoś chciał wymienić jedną rzecz, dzięki której ludziom udało się zdominować tak wielką część Faerunu, znacznie przewyższającą obszarowo ziemie starszych, mądrzejszych ras, bez wątpienia wspomniałby ogromne umiejętności kupieckie tej rasy, którymi górują nad pozostałymi mieszkańcami Torilu. Wielkie porty Morza Wewnętrznego gromadzą złoto niczym smoki. Krasnoludy celują w produkcji oraz rzemiośle, elfy zaś władają pradawną magią powstałą na długo przed tym, jak w Faerunie pojawili się ludzie. Jednak to na usługach tej ostatniej rasy znajduje się najpotężniejsza magia – magia złota.

Wzrost dobrobytu ludzi i ich wpływów na ziemiach będących niegdyś dziczą najlepiej widać na Ziemiach Centralnych. Wystarczy spojrzeć wstecz o jakieś tysiąc lat. W tym czasie ludzcy osadnicy wyrywali skrawki ziemi dziewiczej dziczy i wznosili na nich osady oraz wioski, często walcząc o życie i dobytek z żyjącymi tu potworami (a czasem z elfami, istotami baśniowymi czy mieszkańcami lasów). Z miejsc tych szybko zaczęły wędrować w świat towary i surowce – drewno, futra, cenne rudy, a rzadziej ryby czy mięso. Osady zamieszkiwało coraz więcej ludzi, którzy potrafili wykorzystać rodzące się bogactwo i tak oto powstały miasta, a potem wokół liczne wioski. Proces ten można i teraz dostrzec w wielu kniejach i górskich dolinach.

praca

Ciężka praca to sposób na życie mieszkańców całych Ziem Centralnych. Podobnie jak w średniowiecznej społeczności opisanej w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, standardowa dniówka robotnika to sztuka srebra. Na wsiach większość osób pracuje od świtu do zmierzchu, z przerwami na posiłki i drzemki.

Prosty lud – ciężko pracujący cały dzień za jednego srebrnika – może mieć pretensje do poszukiwaczy przygód, których finanse rządzą się innymi prawami i osiągają zupełnie inny poziom, co odzwierciedla lista cen w *Podręczniku Gracza* i *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Niemniej jednak zwykły Faerunczyk nie ryzykuje dzień po dniu, godzina po godzinie, głowy lub zdrowia. Patrząc na ogromną liczbę poszukiwaczy przygód, którzy giną na długo przed śmiercią swych ciężko pracujących krewnych, można dojść do wniosku, że styl życia tych śmiałków przeznaczony jest wyłącznie dla osób lubiących grać o własne życie i liczących na wielkie wygrane.

Praca i odpoczynek

Prości ludzie, artyści, kupcy, a nawet szlachcice pracują zwykle dekadzień za dekadniem – aż nie nadejdzie święto religijne, lokalna uroczystość czy jedno z dorocznych świąt, z którym wiąże się dzień wolny. W niektórych miejscach Ziem Centralnych pojawił się ostatnio nowy zwyczaj. Otóż ci, którzy nie chcą pracować dzień po dniu, mają wolny dziesiąty dzień tygodnia – oczywiście jeżeli mogą sobie na to pozwolić i jeżeli nie koliduje to z ich obowiązkami i odpowiedzialnością. Ten nieświąteczny dzień wolny nie posiada powszechnego miana. W Dolinach, z nieznanych nikomu powodów, nazywa się go „dniem elfim". W Cormyrze mówią na niego „odpoczynek smoka", gdyż znane jest tu powiedzenie: „Nawet smok musi odpoczywać".

W zasadzie w każdym miasteczku, siole czy mieście znajda się tacy, którzy z własnej woli pracują cały dekadzień. Dzień odpoczynku stał się jednak zwyczajem tak rozpowszechnionym, że prawie wszyscy starają się dziesiątego dnia w jakiś sposób unikać obowiązków. Uniesienie obydwu dłoni wnętrzem do góry, pokazanie wyprostowanych palców i poruszenie nimi to gest oznaczający „Nie przemęczam się i nie robię nic szczególnego".

Niewolnictwo

W granicach bardzo niewielkiej liczby ludzkich królestw i murach ledwie kilku miast Ziem Centralnych istnieje przyzwolenie na niewolnictwo. Umowy terminatorskie i służba pańszczyźniana zdarzają się dość często, a gdzieniegdzie wy-

magają oddania równego niewolnictwu i okazują się równie okrutne. Niemniej jednak nawet najnędzniejszy ze sług jest uznawany za istotę ludzką, nie zaś za własność pana.

Nie przeszkadza to łowcom niewolników wywodzącym się z innych ras i przybywającym z odległych miejsc szukać towaru na tych ziemiach. Orkowie i gobliny wylewają się z górskich fortec, porywając nieszczęśników, których czeka okrutna, katorżnicza praca w kopaniach i na polach. Piraci z Morza Wewnętrznego często sprzedają ofiary w niewolę na wschodzie – w Mulhorandzie czy Thay. Oddziały zhentarimskich łowców niewolników bezczelnie uprawiają plugawy proceder niemal na całych Ziemiach Centralnych, a odstraszyć ich może jedynie energiczna, twarda obrona. Thayskie enklawy w wielu niebezpieczniejszych miastach bezprawia nie kryją się z kupczeniem magicznymi urządzeniami w zamian za niewolników. Podobno w sekrecie prowadzą takie interesy również w miastach, w których nie wolno czynić tego jawnie.

Poza Ziemiami Centralnymi niewolnicze społeczeństwa to dość częsty widok. Twierdza Zhentil i Mulmaster nad Morzem Księżycowym w znacznym stopniu korzystają z pracy zniewolonych istot. Społeczeństwa zachodu – Thay, Mulhorand i Unther – zbudowano na fundamencie niewolnictwa i udręce milionów tych, którzy znajdują się w posiadaniu państwa lub w rękach prywatnych. W tych krainach nie istnieją wolni chłopi lub rolnicy z ludu. Uprawianie ziemi i inna ciężka praca spada na niewolników. Tam, gdzie ów proceder stosuje się powszechnie, silny i zdrowy niewolnik kosztuje od 50 do 100 sztuk złota.

Warunki życia niewolników różnią się znacznie w zależności od krainy, którą zamieszkują. W Mulhorandzie jest ich znacznie więcej niż wolnych obywateli, dlatego też – co nie powinno być zaskoczeniem – nie żyje im się tu dużo gorzej niż chłopom w większości innych państw. Niewolnicy w Thay i Untherze są traktowani znacznie gorzej, zarówno przez swych bezdusznych panów, jak i całe społeczeństwo; w tych krainach nie uważa się ich za jednostki obdarzone wolą czy mające jakiekolwiek prawa. Nieszczęśnik, który trafi w łapy okrutnych orków czy goblinów, ma niewielkie szanse, by przetrwać kolejny rok – haruje niedożywiony, żyje w skrajnej nędzy i pada ofiarą różnych „gier".

Niezależnie od tych warunków, większość ludzi żyjących na Ziemiach Centralnych uważa niewolnictwo za co najmniej odrażające, zaś dla wielu jest to drzazga w oczach bogów.

Rolnictwo i przemysł

Jedynie gnomy i – być może – mieszkańcy Lantanu korzystają z maszyn bardziej skomplikowanych niż młyn. W Faerunie trudno znaleźć urządzenie zdolne zastąpić parę silnych koni czy mocny wiatr. Każde zadanie, od orania do koszenia, od rzeźbienia w drewnie do przetapiania cennych rud, ludzie dokonują siłą swych rąk, wytrzymałością grzbietów i bystrością umysłów – bądź wysiłkiem elfów, krasnoludów, goblinów, niziołków czy orków, zależnie od krainy.

Rzadkością są gospodarstwa, na których pracuje ktoś więcej niż duża rodzina oraz jeden czy dwóch pracowników najemnych. Jedynie pola Mulhorandu i Thay wyłamują się z tej zasady, gdyż pracuje na nich wielu niewolników. Równie trudno znaleźć warsztat czy hutę, w której pracuje więcej niż pięciu-sześciu wyszkolonych robotników. Każde rzeźbione krzesło i każdy stół to unikatowe dzieło zdolnego rzemieślnika. Każde jabłko zebrały czyjeś ręce. Każda gomółka sera, każdy kawałek wędzonego mięsa to owoc czyjejś pracy.

Uprawy

Na Ziemiach Centralnych Faerunu uprawia się przede wszystkim zboża (pszenicę, jęczmień, żyto i inne), kukurydzę oraz wiele odmian warzyw. Sady i winnice również nie należą do rzadkości, oczywiście w klimatach łaskawych dla drzew owocowych i winorośli. Faeruńczycy rozpoczynają siew wczesną wiosną lub w okolicach jej połowy, w miesiącach ches lub tarsakh. Największe prace żniwne następują natomiast najczęściej w miesiącu eleint. W cywilizowanej części Ziem Centralnych zwykle orze się żelaznym pługiem, często o jednym lemieszu. Pozostałe prace wykonuje się albo ręcznie, albo przy użyciu prostych narzędzi.

Wieśniacy zwykle uprawiają ziemię tylko na użytek własny, choć wiele większych miast Faerunu importuje ogromne ilości ziarna, płodów rolnych, owoców i innej żywności, która nie jest produkowana w okolicy (z przyczyn klimatycznych lub ekonomicznych). Pomniejsza magia przedłuża świeżość takich produktów o dwa-trzy dni, lecz niewielu kupców handlujących szybko psującym się towarem odważa się wyruszyć w dalszą podróż.

Trzoda

Na ziemiach, które nie nadają się do uprawy – zbyt stromych, jałowych czy po prostu niebezpiecznych – często hoduje się zwierzęta. Stada owiec czy kóz mogą żywić się na skalistych wzgórzach, bagnistych tundrach, wysoko położonych górskich halach jedynie przez kilka miesięcy w roku nieośnieżonych czy też w okolicy często najeżdżanej przez potwory lub bandytów – zakładając, że pasterze potrafią umknąć przed niebezpieczeństwem wraz ze stadem.

Wypasanie stad zwierząt domowych to niewątpliwie nie jest sposób na wyżywienie dużej populacji. Do uzyskania kilograma mięsa potrzeba dziesięć razy więcej ziemi niż do zebrania kilograma ziarna. Zwierzęta stadne dają jednak również mleko, ser, kości, skórę, a nawet nawóz, którym można użyźnić glebę.

Na Ziemiach Centralnych najpowszechniejszymi zwierzętami domowymi są krowy, kury, kozy, świnie i owce. Każdy rolnik posiada niewielką liczbę takiej trzody, którą wypasa na każdym skrawku ziemi, jaki zdoła na ten cel przeznaczyć. Na równinach południa – Shaar, Dambrath i Estagund – wielkie stada bydła są podstawowym źródłem żywności większości mieszkańców. Na zimnych i skalistych wzgórzach północy pasterze owiec i kóz posiadają małe stadka, które wypasają na każdej górskiej przełęczy i w każdej dolinie. Oczywiście liczni, niebezpieczni drapieżcy i potwory Faerunu powodują znaczne straty wśród tej trzody. Większość pasterzy wyrusza zatem do pracy uzbrojona przynajmniej w proce i włócznie. Częściej posiadają jednak parę zaciekłych i dobrze wytresowanych wilczarzy oraz niezłą kuszę.

Górnictwo i metalurgia

Stalowa broń i pancerze nie rosną na drzewach, podobnie zresztą jak cynowe kubki, miedziane kociołki, żelazne garnki czy złota i srebrna biżuteria. Cenne rudy wydobywane są wszędzie, gdzie tylko można je znaleźć, we wszystkich krainach Faerunu, wyjąwszy jedynie najmniej cywilizowane i najdalsze regiony. Najczęściej wydobywa się i wytapia rudy żelaza, miedzi, ołowiu, cyny i cynku. Wykopuje się i wyżyna również węgiel, guano i torf.

Od tysięcy lat krasnoludy i elfy znają tajemnicę wytapiania stali. Większość ludzkich królestw na Ziemiach Centralnych także pracuje w tym metalu. Poza Ziemiami Centralnymi o stal jest zdecydowanie trudniej. Konserwatywne kultury Untheru i Mulhorandu przez wiele wieków unikały technologicznych innowacji po tym, jak ludzie z zachodu zdobyli sekret żelaza. Zanim nadszedł zmierzch tych imperiów, ich odziani w brąz żołnierze podbili niemal połowę znanego świata – i to pomimo technologicznego zacofania. Osiągnęli to dzięki doskonałej organizacji i bezpośredniemu przywództwu bóstw oraz umiejętnemu wykorzystaniu magii. Zbroje z brązu są symbolem dawnej chwały w obydwu państwach, choć mulhorandzkie legiony chroni teraz żelazo, a nawet najbardziej zatwardziali wodzowie Untheru porzucili dawne zwyczaje.

Na ziemiach Odległego Wschodu stal to również rzadkość. W Narfell i Rashemen oręż powstaje z żelaza kutego na zimno. Bardziej zaawansowane plemiona z dżungli Chult wykonują groty włóczni i strzał z miedzi, a żelazne ostrza zdobywają na drodze handlu, jeśli to tylko możliwe.

Mistrzami zarówno górnictwa, jak i metalurgii są, oczywiście, krasnoludy. Krasnoludy tarczowe pracują przede wszystkim w metalach podstawowych – ołowiu i żelazie. Wytwarzana przez nie stalowa broń i pancerze są najlepsze w całym Faerunie. Złote krasnoludy przodują w wykuwaniu ozdób, choć ich oręż i zbroje niemal dorównują dziełom kuzynów z północy.

Wytwarzanie papieru i introligatorstwo

Większość mieszkańców Faerunu musi korzystać z usług dobrze wyszkolonych skrybów, ręcznie kopiujących woluminy. To znojna praca, której efektem jest bardzo mała liczba egzemplarzy manuskryptu. Naprawdę bardzo rzadko zdarza się niezwykłe dzieło, które doczekało się ponad dziesięciu kopii – a każda

Dolina Lodowego Wichru
Legenda
Kadzidła
Kamień
Ziele fajkowe
Jedwab
Wino
Książki
Kawa
Wieprzowina
Konie
Przedmioty magiczne
Perfumy
Niewolnicy
Tran
Wołowina
Węgiel
Owoce morza
Zioła
Żywy inwentarz
Perły
Zapasy dla okrętów
Broń
Dzieła sztuki
Odzież
Złoto
Szkło
Wyroby skórzane
Oliwki
Sól
Warzywa
Pancerze
Sukno
Żelazo
Klejnoty
Biżuteria
Oliwa z oliwek
Dywany
Towary handlowe
Piwo
Ser
Srebro
Futra
Kość słoniowa
Najemnicy
Wyroby garncarskie
Drewno
Przyprawy
Wełna
Herbata
Ambra
Owoce
Liny
Cukier
Statki
Zapasy dla karawan
Miedź
Zboże
Handel określonym towarem
Handel ogólny
Srebrne Marchie
Północ
Wysoki Las
Anauroch
Imperium Cieni
Everlaska
Waterdeep
Evermeet
Doliny
Cormyr
Sembia
Zachodnie Ziemie Centralne
Smocze Wybrzeże
Wyspy Moonshae
Przesmyk Vilhon
Wyspy Nelanther
Amn
Calimshan
Jezioro Pary
Lantan
Tashalar
Samarach
Thindol

Bogactwa naturalne i handel
Vaasa
Narfell
Ziemie Hordy
Damara
Morze Księżycowe
Rashemen
Doliny
Wielka Dolina
Impiltur
Thay
Thesk
Sembia
Aglarond
Murghom
Turmish
Przesmyk Vilhon
Chessenta
Unther (Wolny)
Mulhorand
Chondath
Sespech
Unther (okupowany)
Jezioro Pary
Królestwa Graniczne
Estagund
Luiren
Lapaliiya
Dambrath
Halruaa

z nich jest oczywiście dobrze ukryta w bibliotece szlachcica lub świątyni. Lantańczycy konstruują wprawdzie pod przewodnictwem Gonda proste, obsługiwane ręcznie prasy drukarskie, lecz na razie trzymają je w sekrecie, chroniąc przed handlowymi potęgami Wybrzeża Mieczy.

Skrybowie najczęściej korzystają z pergaminów wykonywanych ze skór owiec, kóz lub cieląt. Zapiski na takich arkuszach można skrzętnie zetrzeć, by wykorzystać pergamin raz jeszcze. Niejeden bezcenny starożytny tekst został zniszczony przez lekkomyślnego skrybę, rozpaczliwie potrzebującego pergaminu. Prawdziwy, wykonywany z miazgi drzewnej papier to rzadkość. Powstaje on okazyjnie, w wyniku alchemicznego procesu, a nie technologii. Księgi czarów i inne ważne dzieła zapisuje się często na papierze welinowym, pergaminie wykonywanym ze skór nowo narodzonych cieląt. Nie jest to wprawdzie materiał tak wytrzymały jak pergamin, lecz jego powierzchnia ma lepszą jakość.

Wszystkie książki oprawia się ręcznie, a strony mocuje do pasków skóry i chroni okładkami z drewna obitego skórą. Na wschodzie książki mają postać połączonych ze sobą stron znajdujących się jedna po drugiej, tak iż tworzą długi zwój, nawinięty na dwie drewniane rączki i schowany w dopasowanej skórzanej tubie.

podróżowanie

Wiele osób jest silnie związanych z rodzinną okolicą i rzadko podróżuje daleko od domu, jednak zdumiewająca liczba innych latami przemierza kontynent w interesach. Podróżują przede wszystkim kupcy, handlarze, najemnicy i poganiacze bydła, transportując towary lub usługi (choćby siebie) z jednego miejsca w inne.

Najtańszy i najprostszy sposób podróżowania to wynajęcie barki pływającej po wodach śródlądowych, która dryfuje z prądem, czasem z pomocą wioseł lub tyczek, a pod prąd porusza się dzięki sile idących brzegiem zwierząt pociągowych. Podróż morska jest szybsza i tańsza, gdy rozpatrywać ją w kategoriach siły roboczej, szczególnie jeśli przewozi się dużą ilość towarów – z tego też powodu wybrzeża Faerunu są usiane portami.

Podróż powietrzna na wierzchowcach lub urządzeniach (takich jak *latające dywany* czy halruaańskie statki powietrzne) pojawia się w historiach opowiadanych w karczmach, ale mało który Faerunczyk doświadczył jej osobiście. Podróże takie utrudniają bowiem smoki, burze oraz inne niebezpieczeństwa, dlatego też tak porusza się tylko wojsko (rzadko) oraz potężne osobistości (magowie) lub takie, którym zależy na szybkości w pokonywaniu dużych dystansów (posłańcy przenoszący ważne informacje czy niezwykle kosztowne przedmioty). Zaklęcia *teleportacja* czy *portal* – pozwalające przenieść się z jednego miejsca w inne, bardzo odległe – to również niezwykłe sposoby podróżowania.

W większości wypadków osoby podróżujące po Faerunie polegają na swych nogach. Wędrowiec często prowadzi jucznego muła albo nawet kilka, które ciągną (lub pchają) wozy lub włóki. Może też jechać na wozie czy końskim grzbiecie, lub iść pieszo z biczem albo laską, prowadząc ośli zaprzęg. W niektórych krainach południa może również podróżować w lektyce, niesionej przez krzepkich tragarzy.

Większość faerúnskich dróg to piaszczyste trakty łączące miasta i placówki – na tyle szerokie, by wóz i koń mogły się minąć. Na głównych szlakach kupieckich – takich jak choćby Trakt Handlowy biegnący z Waterdeep do Wrót Baldura – zmieszczą się obok siebie trzy lub nawet cztery zaprzęgi. Brukowane drogi to rzecz niemal nieznana, lecz największe trakty handlowe wykonano z solidnie ubitej ziemi lub wbitych w ziemię kamieni porośniętych trawą, dzięki czemu karawany ponoszą mniejsze ryzyko, że utkną w błocie (co często się zdarza na mniej uczęszczanych, piaszczystych szlakach).

Miejskie ulice odrobinę lepiej nadają się do poruszania – są brukowane lub żwirowe, bądź też wykonane z ubitej ziemi, która w niepogodę zmienia się w błoto. Niemal o każdej porze dnia na tych drogach jest tłoczno; zajmują je kramy sprzedawców, wozy czy stosy towarów – przeszkody, które znacznie ograniczają szybkość.

Samotnemu wędrowcowi łatwiej się ukryć niż większej grupie, lecz grozi mu za to więcej niebezpieczeństw. Południowy Cormyr, wybrzeża Calimshanu w okolicach dużych miast i niektóre obszary Sembii oraz Dolin to wyjątki, choć i tu pojedynczy podróżny może paść ofiarą kieszonkowców, karczmarzy-oszustów i innych, mniej uczciwych wędrowców.

W świecie rojącym się od bandytów i drapieżnych potworów konni strażnicy chroniący karawany to konieczność. Karawany są zwykle dwóch rodzajów: zamknięte, czyli najemne (bardzo zdyscyplinowana grupa współpracujących ze sobą osób, często w jednolitym umundurowaniu) lub luźne, czyli drogowe (zbiór różnorodnych właścicieli wozów i innych podróżnych, którzy płacą przewodnikowi za ochronę i swego rodzaju dowództwo). Jeśli chodzi o wielkość, obronę i transportowane towary, są bardzo różnorodne.

Kompetentny przewodnik stara się zwykle, by w skład jego karawany weszły minimum cztery wozy z żywnością oraz przynajmniej dwa z zapasowym sprzętem, orężem, pancerzami, dodatkowymi uprzężami i kołami, osiami, linami holowniczymi i łańcuchami, opałem i chrustem, namiotami, narzędziami i innymi materiałami. Owe dodatkowe wozy mogą zastąpić zaprzęgi zepsute lub z innych powodów porzucone w efekcie napadu, zderzenia czy innego nieszczęścia. Ranne zwierzęta pociągowe są zwykle albo sprzedawane, albo zabijane i zjadane po drodze.

W niemal każdej gospodzie znajdą się wierzchowce i zwierzęta pociągowe, które podróżni mogą zakupić (nawet gdy ma miejsce wymiana zmęczonego lub rannego zwierzęcia na zdrowe, karczmarz życzy sobie monetę czy dwie). Wielu sprzedaje także ekwipunek porzucony przez wędrowców lub zostawiony wcześniej jako zapłata. W bazach karawan, takich jak Assam, Iriaebor, Ormpetarr, Riatavin, Scornubel, Silverymoon, Teziir, Uthmere i Waterdeep, podróżnicy mogą zdobyć wszystko, czego zapragną. Podobnie rzecz ma się w niemal każdym większym porcie morskim.

Większość przewodników karawan to strażnicy-weterani, którzy przetrwali dziesięć i więcej lat, a nieliczni to doświadczeni kupcy. Zarówno przewodnik, jak i najmowani przez niego strażnicy mają agentów handlowych, zwykle nazywanych pośrednikami, w każdej wartej uwagi kupca osadzie na obszarze, na którym działają. Pośrednicy to szpiedzy oraz źródło informacji (na temat źródeł wody pitnej, miejsc nadających się na obozowanie i ewentualnych niebezpieczeństw), choć organizują również magazyny na towary, spotykania z kowalami, kołodziejami, alchemikami oraz innymi rzemieślnikami, a także starają się o kryjówki.

handel

Handel nadaje Faerunowi życie, niczym krew w płynąca ludzkim ciele. Łączy kraje i ludy, które w przeciwnym wypadku albo nigdy by o sobie nie wiedziały, albo walczyłyby ze sobą zażarcie – w zależności od dzielącej je odległości. Krasnoludy tarczowe wymieniają wytwarzany przez siebie oręż i pancerze za duże ilości ziarna, wołowiny, piwa oraz innej żywności, trudno dostępnej w wysokich górach, które zamieszkują. Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay wymieniają bezcenne magiczne przedmioty za niewolników, stal, jedwab oraz góry złota. Elfie rzeźby w drewnie sporo kosztują w najdroższych sklepach Waterdeep, a bele lnu dobrej jakości z Dolin trafiają aż nad Jezioro Pary. Nawet waleczne goblińskie plemiona z Rozszczepionych Gór sprzedają węgiel, żelazo oraz kamień ludziom żyjącym w okolicy Przesmyku Vilhon.

Towary, surowce oraz materiały krążą traktami handlowymi i morskimi szlakami łączącymi bardzo odległe cywilizowane krainy. Większość z owych krain jest samowystarczalna, jeśli chodzi o produkcję żywności i ubrań, ale nawet takie najbardziej podstawowe dobra w jednych miejscach produkuje się szybciej i taniej niż w innych. Na poprzedniej stronie znajdziesz mapę przedstawiającą najważniejsze szlaki handlowe.

Kompanie kupieckie

Wielkie kompanie kupieckie zdominowały handel na Ziemiach Centralnych i wokół Morza Wewnętrznego. Kupują surowce lub gotowe produkty w miejscu ich powstania, a potem transportują je tam, gdzie cena tych towarów jest najwyższa, i sprzedają przez sieć własnych sklepów lub wykorzystując lokalnych kupców. Zwykle największe aktywa kompanii handlowej to kontrolowane przez nią szlaki handlowe oraz rynki zbytu. Potężna kompania nie cofnie się przed bezlitosnymi metodami, a nawet przed przemocą, by uniemożliwić konkurencji zaopatrywanie tej samej okolicy w konkurencyjne produkty.

Jeśli to tylko możliwe, kompanie ze wszystkich sił starają się uzyskać jak najniższe ceny u swych dostawców i zmonopolizować rynek określonych towarów,

aby narzucić możliwie najwyższe ceny. W Faerunie praktycznie nie słyszy się o prawach i regulacjach, dzięki którym dałoby się kontrolować takie praktyki. Splątana sieć rywalizujących ze sobą miast-państw, włości i królestw umożliwia kompaniom kupieckim prowadzenie interesów w taki sposób, jaki uznają za stosowny. Jeżeli zaś w jakiejś krainie czy miejscu ktoś próbuje zmusić taką potężną organizację do walki z uczciwą konkurencją, zawsze może ona poszukać innego rynku czekającego na takie same towary, gdzie znajdą się osoby gotowe płacić cenę, jakiej żąda kompania.

Karawany najemne

Pojęcie karawan najemnych oznacza spółkę pomniejszych niezależnych kupców i handlarzy, którzy organizują jedną karawanę, by uniknąć w podróży niebezpieczeństwa. Tworzenie takiej karawany to również interes – polega on na sprzedawaniu miejsca innym kupcom, którzy naturalnie mają wiele uwag co do sposobu, w jaki ich towary mają być transportowane.

Karawany takie często angażują poszukiwaczy przygód i najemników, oszczędzając w ten sposób na zawodowych strażnikach. Nie jest to szczególnie chwalebne zadanie, niemniej jednak bohater może w ten sposób zarobić od 1 do 20 sztuk złota na poziom dziennie. Wynagrodzenie zależy od umiejętności i reputacji śmiałka, od spodziewanych niebezpieczeństw, rodzaju drogi oraz sytuacji finansowej karawany.

W większości miast wzniesionych w niebezpiecznych okolicach powstaje wiele karawan najemnych, w których zatrudniani są przede wszystkim poszukiwacze przygód, a nie przedstawiciele innych faerúńskich grup społecznych. Najemnicy pracujący przy karawanach szybko uczą się niepisanej zasady rządzącej tym fachem: „Niczego nie zepsuj i do niczego się nie przyznawaj".

System monetarny

Wymiana barterowa i przysięga „Jestem twoim dłużnikiem" wystarczają na pograniczu, lecz bogactwo łatwe do transportowania – czyli twarda waluta w jakiejś postaci – pociąga za sobą konieczność sensownej wymiany towarów na dalekich dystansach i między dziwnymi krajami. Barter, umowy krwi i przeróżne „glejty kredytowe" są stosunkowo rozpowszechnione w Faerunie, a metalowe monety i sztabki kupieckie to już handlowa codzienność.

Ekonomia Faerunu opiera się – podobnie jak ta opisana w *Przewodniku Mistrza Podziemi* (patrz strona 155) – na srebrze i złocie. Innych metali, w tym miedzi i platyny, używają jako środka płatniczego tylko niektóre narody i kraje. Natomiast srebrne i złote monety są akceptowane w większości handlujących społeczności Ziem Centralnych – i to bez względu na to, jakiego królestwa, miasta-państwa czy starszej rasy pieniądz ów nosi znak. Papierowa waluta jest niemal nieznana, choć w Cormyrze, Sembii i Dolinie Archen akceptuje się weksle podpisane przez obie strony krwią i oznaczone pieczęcią królewskiego urzędnika wyznaczonego do nadzorowania handlu.

Monety mają bardzo różnorodne kształty i rozmiary, a wykonuje się je z różnych surowców i na różne sposoby. Pieniądze bije się niemal wszędzie, a waluta, jaką się płaci, nie ma najmniejszego znaczenia, byleby przynosiła zyski. W wyjątkowych sytuacjach – gdy lokalne monety lub glejty mogą mieć sztucznie zmienioną wartość – wartość pieniądza określa się w oparciu o metal, z jakiego go wykonano, a nie wiek, rzadkość czy symbol, jakim go oznaczono. Z tego właśnie powodu sztuki platyny, które bije się jedynie w kilku krajach, traktowane są dość podejrzliwie i w zasadzie wyszły już z łask, choć nadal pozostają w obiegu.

Wartość każdej monety ustalona jest względem standardowej sztuki złota – czyli okrągłej, litej monety grubości około 2 milimetrów i średnicy około 30 milimetrów. Monety „okrojone", starannie skrawane lub ścierane, są oznaczają oczywiście mniejszą wartość. Przeliczniki są następujące: 10 sztuk miedzi = 1 sztuka srebra, 10 sztuk srebra lub 100 sztuk miedzi = 1 sztuka złota, zaś 10 sztuk złota = 1 sztuka platyny.

Typowe monety

Za sprawą ambitnych kupców z Sembii, mające dziwny kształt monety tego kraju można znaleźć niemal wszędzie w Faerunie. Wiele innych ludzkich narodów i miast-państw bije własne pieniądze, które jednak nie są tak szeroko rozpowszechnione. Nie oznacza to jednak, iż nie mają wartości. W Faerunie akceptuje się bowiem wszystkie monety, chyba że odmowa ich przyjęcia ma służyć za pretekst do bójki.

W Waterdeep – kipiącym życiem, kosmopolitycznym centrum handlu – miedziaki zwie się dzióbkami, sztuki srebra łupinami, sztuki złota smokami, a sztuki platyny słońcami. W mieście tym używa się również dwóch miejscowych monet, zwanych toal i portowy księżyc. Pierwszą z nich bije się z brązu, a ma kształt kwadratu z otworem w środku, dzięki czemu łatwo zawiesić ją na pierścieniu lub sznurku. W Waterdeep toal to równowartość 2 sz, ale poza jego murami przestaje mieć jakąkolwiek wartość. Portowy księżyc to inkrustowany elektrum półksiężyc z platyny z dziurą w środku. W Waterdeep ma wartość 50 sz, poza nim 30 sz.

W bogatej i pełnej życia Sembii miedziaki zastępują żelazne grostale. Tu srebrniki to kruki, a złote monety szlachcice (pieniądz platynowy nie jest znany). Niemniej jednak akceptuje się każdą monetę (także miedziaki z innych krain). Żelazne pieniądze bite w Sembii są kwadratowe, srebrne – trójkątne, a złote – pięcioboczne.

W Cormyrze miedziaki zwie się kciukami, sztuki srebra – srebrnymi sokołami, sztuki złota – złotymi lwami, a platynowe monety – trójkoronami. W krainach południa miedziaki noszą miano skrawków, sztuki srebra – dirhamów, a złota – dinarów.

Mieszkańcy niektórych ziem (zwłaszcza Thay i Halruaa) podczas podróży za granicę używają pieniędzy innych krajów. Nic w tym dziwnego – większość osób unika ich rodzimego płaciwa, obawiając się magicznych klątw lub pułapek.

Wbrew tym przesądom Faerúńczycy uznają jednak monety legendarnych krain i centrów wielkiej magii, które od dawna nie istnieją. Posiadacz takich monet lepiej jednak zrobi, sprzedając je kolekcjonerom. Szczególnie cenne są monety z Cormanthyru: talwery (sztuki miedzi), bedoary (sztuki srebra), shilmaery (sztuki złota) i ruendile (sztuki platyny). Wiele tych ładnych monet wciąż krąży przede wszystkim pośród elfów.

Sztabki kupieckie

Duża liczba monet nie jest łatwa do transportu, a ponadto trudno je też przeliczyć. Z tego też powodu wielu kupców woli korzystać ze sztabek wykonanych z metali szlachetnych oraz ich stopów. Owe kupieckie sztabki akceptują niemal wszyscy. Są oznaczane pieczęcią lub innym symbolem organizacji handlowej czy rządu, który zlecił ich wybicie. 1/2-kilogramowa sztabka srebra ma wartość 5 sz, 1/2-kilogramowa sztabka złota 50 sz, zaś cięższe sztabki są warte proporcjonalnie więcej. Zwykle ich waga wynosi 1/2, 1, 2,5 i 5 kilogramów.

Miasto Wrota Baldura bije dużą liczbę srebrnych sztabek kupieckich i ustala standardy dla tej waluty. Uszkodzone sztabki są praktycznie bezwartościowe, natomiast te, za których powstaniem stały nieistniejące już organizacje lub państwa, zachowują swą nominalną wartość.

W Mirabarze bije się wrzecionowate sztabki z czarnego żelaza, ze ściętymi końcami, ważące około 1 kilograma i warte 10 sz w mieście, lecz jedynie 5 sz poza nim.

Złote sztabki kupieckie należą do rzadkości. Wytapiają je jedynie najbogatsi i najpotężniejsi kupcy oraz szlachcice, gdyż tylko oni przeprowadzają transakcje na kwoty, które wymagałyby takiej waluty.

Dziwne waluty

Monety i sztabki to nie jedyne znane waluty. Dzwonki Gonda mają postać niewielkich dzwoneczków wykonanych z brązu, w zwykłym obrocie handlowym są warte 10 sz, a w świątyni Gonda 20 sz. Shaarskie pierścienie mają postać wypolerowanych krążków z kości słoniowej z otworem w środku, które nomadzi z Shaar nawlekają na nici; każdy krążek ma wartość 3 sz.

Niektóre podmorskie rasy zwykły używać waluty w postaci pereł – szczególnie te, które żyją na płyciznach i często handlują z mieszkańcami lądów. Wartość perły zależy od jej rozmiaru (standardowa średnica to 6 milimetrów), rzadkości i jakości (posiadanie lub brak skaz). W okolicach i w Morzu Spadających Gwiazd biała perła, czyli seyar, ma „pod falami" wartość 1 sm, a na brzegu mniej więcej 2 ss. Żółta perła – hayar – to pod wodą równowartość 1 ss i około 2 sz na powierzchni; zielona – tayar – to odpowiednio 1 sz i 20 sz; błękitna – nuy-

ar – ma wartość 5 sz, gdy jest „mokra", i 100 sz, gdy jest „sucha". Najwyżej cenione są tąk zwane olmary, czyli romboidalne, oliwkowe perły długości ponad 17 i szerokości ponad 7 centymetrów; ich wartość pod wodą to 500 sz, a na powierzchni ponad 2000 sz.

Magia w społeczeństwie

Istoty posługujące się magią – objawień i wtajemniczeń – można spotkać wszędzie, począwszy od dymiących odlewni Luskanu do cudownych miast Halruaa. Czarodziejska moc już nieraz odmieniła oblicze świata – po opartych na magii imperiach Imaskar i Netheril pozostały jedynie pustynie Raurin i Anauroch. Potężni magowie wielokrotnie zmieniali bieg historii, działając z dobrych czy złych pobudek. Mimo to zwykły Faerunczyk bardzo rzadko bezpośrednio styka się z magią.

Sztuka

W większości społeczeństw niewiele jest osób, które władają magią wtajemniczeń – zwaną również Sztuką. Mniej więcej jeden na stu Faerunczyków posiada talent, dzięki któremu może zostać czarodziejem lub zaklinaczem. Połowa z nich to amatorzy i dyletanci – kupcy, którzy liznęli nieco czarodziejstwa, by bronić się w podróży, lub szlachcice, którzy otrzymali nietypowe wykształcenie. Istnieją oczywiście krainy oraz rasy, wśród których magia wtajemniczeń stoi na znaczenie wyższym poziomie. Ponoć każdy mieszkaniec mitycznych ziem takich jak Halruaa czy Nimbral to czarodziej (co nie jest do końca prawdą). Słoneczne i księżycowe elfy oraz skalne gnomy z łatwością opanowują tajniki Sztuki, więc pośród społeczności tych istot magów może być nawet dziesięć razy więcej niż gdziekolwiek indziej.

Czarodzieje i zaklinacze

W wielu miejscach czarodzieje i zaklinacze zwani są magami, gdyż większość mieszkańców Ziem Centralnych nie widzi i nie rozumie dzielących ich różnic. Jedni i drudzy władają tajemniczymi mocami, zachowują się dość dziwacznie, mają inteligentnych zwierzęcych przyjaciół i często stają się niewidzialni, latają czy strzelają z palców błyskawicami. Zresztą, dla zwykłego Faerunczyka różnice dzielące czarodziejów i zaklinaczy nie mają najmniejszego znaczenia.

W niektórych miastach i krainach rywalizacja pomiędzy czarodziejami a zaklinaczami przybiera śmiertelnie niebezpieczną postać, Choćby w Thay zaklinanie uznaje się za wypaczanie Sztuki, czarodziejstwo zaś otacza powszechnym szacunkiem, bowiem opiera się ono na badaniach i akademickich przemyśleniach (oczywiście przyczyną tego stanu rzeczy są konserwatywni władcy tych ziem).

W większości przypadków Faerunczycy starają się wykonać powierzone im zadania bez pomocy magii, w zwykły sposób dążąc do celu. Nawet potężni czarodzieje – którzy potrafią latać lub teleportować się w dowolne miejsca – wolą maszerować z miasta do miasta. Powód jest prosty: rozsądek podpowiada, że magii należy używać tylko wtedy, gdy jest to *naprawdę* konieczne. Czarodziej, który poświęca część swej mocy na latanie, może pewnego dnia pożałować, że nie pozostawił sobie na podorędziu *błyskawicy* czy *rozproszenia magii*, które uratowałyby mu życie.

Prości Faerunczycy a magowie

Niemal wszyscy mieszkańcy Faerunu traktują magów podejrzliwie i z obawą, a jednocześnie z szacunkiem. W każdej krainie sprawy czarodziejów i zaklina-

Mistrzowie i czeladnicy

Czarodzieje, którzy opanowali najpotężniejszą magię, mogą jeszcze bardziej zwiększać swe moce eksperymentując, choć jest to powolna i znojna droga w porównaniu z wyszukiwaniem zaklęć stworzonych przez wcześniejsze pokolenia magów. Nowicjusze nie wiedzą jednak, w którym kierunku podążać podczas badań, by mieć choćby najmniejszą nadzieję na sukces, a nawet na uniknięcie zatrucia się czy śmierci w wywołanej w wyniku doświadczeń eksplozji. Niedoświadczonemu czarodziejowi nic nie zastąpić nauczyciela zasad magii.

Z powyższego wynika konieczność istnienia czeladnictwa – okresu, podczas którego nowicjusz służy mistrzowi zgodnie z umową, na jaką obaj się zgodzili, w zamian ucząc się magii. Zwykle warunki takiej służby określa się w kontrakcie zawartym przed miejscowym władcą, gildią magów czy świątynią Mystry lub Azutha.

Czeladnicy często muszą ciężko harować, a na dodatek bywają upokarzani – robią mistrzowi pranie, gotują i cerują, zastępują go lub chronią w niebezpiecznych sytuacjach, zaś ich ciała bywają jego niewolnikiem. Nic zatem dziwnego, że wielu uczniów szczerze nienawidzi swych mistrzów. W odpowiedzi niektórzy nauczyciele sięgają albo po czary, albo fizyczne pęta (łańcuchy, zamknięcia w wieży czy lochu), aby zdobyć pewność, iż czeladnicy nie zabiją ich, nie okradną czy nie zdradzą podczas walki z rywalizującymi magami, ataku potworów czy kontaktów w interesach.

Z drugiej strony, czeladnicy mogą pokochać swych mistrzów, służąc im do śmierci i kontynuując ich pracę, gdy ci odejdą. Niektórzy całe lata starają się ratować lub pomścić nauczycieli, a inni dobrowolnie goszczą ich umysły w swych ciałach, gdy starzy czarodzieje tracą własne lub dobrowolnie opuszczają te stare, zniedołężniałe lub przeżarte chorobą skorupy.

Zwykle kontrakt czeladnika nie bywa bardziej skomplikowany niż umowa w rodzaju: „A zatem będziesz mi pomagał w pracy i uczył się obserwując, a czary poznasz przy okazji". Czasem jednak uczniowie, którzy posiadają majątek bądź pozycję społeczną, potrafią wynegocjować formalną obietnicę przekazywania wiedzy i określonych wcześniej zaklęć. Oczywiście czeladnicy bez grosza przy duszy muszą zaakceptować to, co dostaną.

Nie ma zbyt wielu niepisanych reguł dotyczących długości czy warunków służby w stosunku do zdobywanych zaklęć, ponieważ czarodzieje są bardzo tajemniczy. Ogólnie rzecz biorąc, nauczenie się (i otrzymanie kopii) 1-poziomowego lub słabszego czaru może wymagać miesiąca służby, podczas której ukończone zostaje przynajmniej jedno ważne zadanie, albo przynajmniej trzech miesięcy harówki. Czary wyższych poziomów wymagają poważniejszych zadań i opłat. Kiedy czeladnicy znają już wystarczającą ilość magii, by nie dać się zabić w pierwszej walce, wiele z tych zadań przybiera postać misji czy podróży na zlecenie mistrza, badań i odzyskiwania utraconych strzępków wiedzy czy wreszcie odnajdywania i zdobywania rzadkich komponentów do czarów.

Zakładając, że początkujący czarodziej potrafi władać magią, a mistrz ma pod ręką dość komponentów, wolnych kart na zapisywanie formuł zaklęć i tak dalej, nauczenie się czaru nie powinno zająć czeladnikowi więcej niż trzy-cztery dni intensywnego czarowania, praktyki i obserwacji efektów. Jeśli natura zaklęcia sprawia, że jego użycie nie wymaga wiele praktyki, albo też mag nie ma czasu na subtelności, a za to silną potrzebę wysadzenia czegoś w powietrze, poznanie nowego czaru może zabrać jedynie kilka godzin.

Żaden czarodziej nie jest zobligowany do nauczania, chyba że lokalnym prawem, zarządzeniem gildii czy osobistym dekretem Azutha, Mystry bądź innej boskiej mocy. Wielu magów nie lubi uczyć, bowiem tracą w ten sposób czas i prywatność, a w dodatku ryzykują bezpieczeństwo. Dobrowolnych nauczycieli jest niewielu, a sporo mistrzów to osoby leniwe, niezbyt zdolne lub bardzo słabe i stare.

czy to temat ciągnących się w nieskończoność plotek i spekulacji. Nad kuflami piwa miejscowi porównują opowieści o czynach tego czy innego maga i zastanawiają się, kto zwyciężyłby w pojedynku na czary.

Mag, którego członkowie lokalnej społeczności nie znają wystarczająco dobrze, jest uznawany za potencjalne niebezpieczeństwo – do czasu, aż czynami, słowami i zachowaniem nie udowodni, iż nie ma złych zamiarów. Nim to jednak nastąpi, miejscowi starają się go nie obrażać, a władze skrycie śledzą każdy jego krok.

Mag, który osiedli się w jakiejś okolicy lub też często ją odwiedza, dzięki czemu jej mieszkańcy mają okazję go poznać, niemal zawsze staje się ważnym i szanowanym członkiem społeczności. Jeśli pojawią się kłopoty, zwłaszcza magicznej natury, okoliczni mieszkańcy natychmiast biegną do niego po pomoc. W ekstremalnych przypadkach zwracają się jednak także do maga, który żyje w odosobnieniu i nie cieszy się zbyt dobrą opinią – oczywiście wcześniej udobruchawszy go darami i oznakami szacunku.

Targi magii

W niemal każdym mieście i miasteczku, w którym żyje co najmniej dziesięciu czarodziejów i zaklinaczy, raz do roku organizuje się targi magii. Jest to okazja do przeprowadzenia interesów, zaprezentowania umiejętności i zacieśniania więzi pomiędzy magami, którzy zwykle preferują samotność. Interesy najczęściej dotyczą umów terytorialnych, porozumień w kwestii wymyślania oraz sprzedawania czarów, przedmiotów czy informacji. Równie istotnym elementem targów są także przechwałki – rywalizujący magowie popisują się przed sobą nawzajem lub wyzywają na pojedynki. Zacieśnianie więzów towarzyskich przybiera różną postać: począwszy od czarodziejów wybierających nowych uczniów, poprzez wzajemne psoty (niekoniecznie sympatyczne), aż po magiczne pijackie konkursy.

Targi magii odbywają się zwykle w odosobnionych miejscach, nie więcej niż dzień lub dwa drogi od dużego miasta. Raz na jakiś czas zdarzają się wyjątki od tej reguły, które na zawsze pozostają w pamięci. Zaklinacze są na targach mile widziani, ale jeżeli nie słyną z potęgi, mogą być traktowani z przymrużeniem oka.

Religia

Wszyscy na Torilu szanują i obawiają się boskich mocy. Bóstwa Faerunu aktywnie działają wśród śmiertelników, propagując ważne dla nich zasady, strzegąc obszarów swych wpływów i nieustannie starając się zwiększać (lub przynajmniej zachować) potęgę poprzez ochronę wyznawców i zwiększanie zasięgu religii.

Ze świecą szukać śmiertelników zaprzeczających, iż bóstwa stworzyły świat i władały siłami natury. Niemniej jednak istnieją nieliczne stworzenia – tajemnicze sharny czy faerimmowie – które nie uznają istnienia bytów potężniejszych od siebie. Dusze ludzi (i humanoidów) odrzucających bogów czeka smutny koniec po zgonie ciała, nie mają bowiem patrona, który przemówiłby do nich na Planie Letargu. Nikt nie wie jednak, co dzieje się po śmierci z przedwiecznymi istotami w rodzaju sharnów.

Niektórzy Faerunczycy oddają fanatyczną cześć jednemu bóstwu, inni składają ofiary wielu bogom lub boginiom ale tylko jednego uznają za osobistego opiekuna. Jeszcze inni składają ofiary tak wielu bogom, jak to tylko możliwe, zmieniając „wiarę" w zależności od okoliczności i potrzeb. Do rzadkości należy Faerunczyk, który nie ma nadziei, że zjedna sobie złe i nieprzychylne bóstwo darem, lub też nigdy nie dziękuje dobrym potęgom za nieoczekiwane błogosławieństwo. Większość mieszkańców tego kontynentu wierzy w jednego boga lub boginię, lecz uznaje znaczenie innych, na opiekuna zaś wybiera bóstwo, którego krąg zainteresowań i sfera wpływów najsilniej dotyczy ich życia.

Boskie wpływy

Magia objawień może odgrywać znaczącą rolę w społeczeństwie, lecz nie zawsze wymaga bezpośredniego wstawiennictwa kapłana czy druida. Bóstwa dobrobytu i urodzaju, jak choćby Chauntea, odpowiadają na modlitwy wiernych, obdarzając ich obfitymi plonami i zapewniając dobrą pogodę. Bogowie chorób i głodu – przede wszystkim Talona – domagają się, by je raz po raz błagać i zjednywać, gdyż w przeciwnym razie zsyłają plagi oraz epidemie na każdego, kto odważył się sprzeciwiać ich mocy. Te nadnaturalne wpływy zwykle się równoważą, więc niewielu jest takich, którzy cieszą się niezwykłym dobrobytem czy cierpią straszliwy głód. Chauntea znajduje sposoby, by zapewnić odrobinę żywności nawet podczas największych plag, a Talona potrafi w choćby niewielkim stopniu zmniejszyć nawet najobfitsze plony.

Świątynie i kapłani

Wszyscy kapłani, kapliczki, kościoły, opactwa, świątynie i święte miejsca poświęcone jakiemuś bóstwu są ogólnie określane jako jego kościół, religia lub wiara. Żaden z tych terminów nie jest dokładny, ponieważ do kościoła Tyra zalicza się wiele świątyń tego boga, a jego religia dotyczy zarówno wszystkich wyznawców, jak i ich systemu przekonań.

Świątynie wielkich potęg – Bane'a, Chauntei, Tyra i kilku innych bóstw – są potężne niczym małe królestwa. Około dziesięciu najważniejszych przybytków wzniesionych w wielkich miastach całego Faerunu stanowi siedzibę setek kapłanów i żołnierzy wiernych danemu bogowi lub bogini. Dziesiątkom tysięcy wyznawców służą setki małych świątyń i kapliczek umiejscowionych w miastach i wioskach niezliczonych krain. Kościół bóstwa patronującego wojnie może gromadzić armię krzyżowców, a bóstwa kupców skupować ogromne ilości ziemi i powiększać skarbiec. Niemal każda organizacja religijna finansuje wydatki wysokopoziomowych kapłanów, rycerzy wiary, wyznawców i świeckich agentów, którzy pilnują interesów kościoła i bronią go przed wrogami niechętnymi jego potędze.

Znaczna część świątynnego kleru nie przynależy do klasy kapłanów. Są to fachowcy, arystokraci, a nawet plebejusze, doradzający wiernym i odprawiający codzienne obrządki. Kapłan zwykle przewodzi świątyni, kapliczce czy zakonowi, mocą zaklęć wspierając chorych i rannych wyznawców oraz wspomagając miejscowe władze w utrzymywaniu prawa i porządku w społeczności w sposób zgodny z ideałami jego bóstwa.

Leczenie

W niemal każdym siole i wsi Faerunu znajdują się świątynie lub kapliczki poświęcone różnym bóstwom. Większością z nich zarządzają kapłani danej religii na niskich lub średnich poziomach. Często posiadają oni moc leczenia, która jest niedostępna niskopoziomowym poszukiwaczom przygód.

Miejscowy kapłan może uleczyć śmiałków – zależy to jednak od zasad jego wiary, jego osądu oraz potrzeb osady. Większość kapłanów pomaga zwykle wyznawcom bóstwa, któremu i oni oddają cześć. Jeśli ich moc jest ograniczona, przede wszystkim udzielają pomocy swoim współwyznawcom. Oczywiście wyznawcy bóstw wrogo nastawionych do boga czy bogini kapłana nie powinni się spodziewać wsparcia, bez względu na okoliczności.

To samo bóstwo opiekuńcze: Jeśli postać lub postacie wymagające leczenia wyznają to samo bóstwo opiekuńcze co miejscowy kapłan, mają największe szanse na otrzymanie pomocy.

Umierający bohaterowie (punkty wytrzymałości pomiędzy 0 a –10) wyznający tę samą religię, co kapłan, zostaną przez niego ustabilizowani i to często za darmo. Niemniej jednak osoby, które nie są umierające, nie powinny liczyć na darmowe leczenie. Przecież każda istota powoli dochodzi do zdrowia, zatem większość kapłanów woli zachować czary na naprawdę naglącą potrzebę.

Poszukiwacze przygód mogą zakupić typowe zaklęcia leczące za standardową cenę. Niektórych kapłanów można wprawdzie skłonić do wyleczenia wyznawcy tej samej wiary za darmo, jednak tylko pod warunkiem, iż w interesie religii leży, by ranny możliwe najszybciej wrócił do zdrowia.

W przypadku dolegliwości innego rodzaju niż obrażenia zmniejszające punkty wytrzymałości – choroba, utrata poziomów czy oślepienie – sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana. Poszukiwacz przygód może liczyć na pomoc bez żadnych kosztów, jeśli dobrze służył swojej wierze. W przeciwnym razie zostanie wyleczony jedynie w zamian za specjalną dotację (od 20% do 50% normalnego kosztu czaru) lub usługę na rzecz świątyni.

Decyzji o przywołaniu z martwych czy wskrzeszeniu nie podejmuje się łatwo. Ogólnie rzecz biorąc, przyjaciele martwego bohatera powinni normalnie zapłacić za taki czar. W niektórych, bardzo rzadkich przypadkach, postać może zostać wskrzeszona przez kapłanów swej wiary, nawet jeżeli jej samej czy drużyny nie stać na opłacenie zaklęcia. Ma to jednak miejsce tylko wtedy, gdy zmar-

ły był przykładnym sługą kościoła, a kapłan ma powód wierzyć, że przywrócenie go do życia jest konieczne z punktu widzenia religii. Niemniej jednak w tym przypadku na wskrzeszonego może zostać nałożone zaklęcie *geas/poszukiwanie*, dzięki czemu odda on wierze i kościołowi usługi, które usprawiedliwią wysiłek i koszty sprowadzenia go na powrót do świata żywych.

Sprzymierzone bóstwo opiekuńcze: Miejscowy kapłan może oddawać cześć bóstwu sprzymierzonemu z bóstwem opiekuńczym poszukiwacza przygód albo też po prostu zechce wesprzeć śmiałków, którzy wyznają podobny system wartości lub zmierzają do tych samych celów. Taki duchowny będzie tylko nieco mniej pozytywnie nastawiony od kleryka tej samej wiary, którą wyznaje bohater. Ustabilizuje umierającego śmiałka, często nie oczekując w zamian zapłaty. Poszukiwacze przygód będą też moli zakupić u niego typowe czary leczące za standardową cenę. Niektórzy sprzymierzeni kapłani mogą wyleczyć bohatera, żądając w zamian nieco mniej pieniędzy (od 20% do 50% normalnego kosztu czaru) – pod warunkiem jednak, iż w bezpośrednim interesie religii leży, by ranny możliwe najszybciej wrócił do zdrowia.

Poszukiwacz przygód może też oczekiwać wsparcia w przypadku choroby i innych dolegliwości. Również w tym przypadku, jeśli w interesie świątyni leży pomoc śmiałkowi, opłata będzie miała postać specjalnego datku (od 20% do 50% normalnego kosztu czaru) lub usługi na rzecz świątyni.

Neutralne bóstwo opiekuńcze: Jeśli bóstwo opiekuńcze miejscowego kapłana nie jest ani przyjazne, ani wrogie bóstwom opiekuńczym poszukiwaczy przygód, decyzja, czy im pomóc, czy nie, będzie zależała od sytuacji. Każdy kapłan o dobrym charakterze jest skłonny ustabilizować umierającą postać, która do niego trafi, chyba że nie ma wątpliwości, iż ów śmiałek to sługa zła. W pozostałych przypadkach wszelkie czary leczące są dostępne po normalnych kosztach – tyle że kapłan takiego neutralnie nastawionego bóstwa musi być przekonany, iż wsparcie danego poszukiwacza przygód nie przyniesie szkody wyznawcom jego wiary i nie wiąże się z żadnym ryzykiem.

Przedmioty magiczne

Magia nie jest technologią. Czarodzieje i kapłani nie wytwarzają lewitujących wind i nie produkują masowo magicznych *portali* dla wygody czy czystego zysku. Takie urządzenia istnieją, ale niemal zawsze ich powstanie służy jakiemuś celowi, gdyż może je stworzyć tylko osoba wykwalifikowana i utalentowana, poświęcając na to dużo czasu oraz pieniędzy.

Większość magicznych przedmiotów należy do jednej z dwóch kategorii: gadżety i magia podróżnicza. Do pierwszej z nich zalicza się rzeczy powszechne, łatwe do wykreowania i niezbyt drogie, które bawią, zadziwiają i zachwycają, a czasami bywają przydatne. Magia podróżnicza nie jest już tak pospolita, ale za to bardziej praktyczna, pozwala bowiem zwiększyć moce i możliwości śmiałka, by lepiej radził sobie z przeróżnymi problemami, jakim zwykł stawiać czoło podczas poszukiwania przygód.

Niemal wszyscy Faerunczycy – nawet ci wywodzący się z najniższych warstw społeczeństwa, którzy nie unikają poszukiwania przygód – w jakimś momencie swego życia spotkali się z bodaj jednym magicznym gadżetem o małej mocy. Niewielu z nich posiada takie skarby na własność. Krążą jednak opowieści o kupcach-dorobkiewiczach i oszczędnych szlachcicach, którzy zdołali odłożyć pieniądze na taki przedmiot – rozgrzewający się garnek czy zamiatającą samodzielnie miotłę. *Prawdziwa* magia – różdżki i pierścienie, magiczna broń i cudowne urządzenia – to domena bogatych i potężnych osób oraz tych poszukiwaczy przygód, którzy natknęli się na takie przedmioty w trakcie wypraw i bitew.

Magiczne przedmioty Faerunu pochodzą z jednego z czterech głównych źródeł. Pierwszym jest odległa przeszłość. W zrujnowanych miastach, zapomnianych skarbcach, leżach smoków i podobnie niebezpiecznych miejscach można znaleźć potężne przedmioty – zaginione, zakopane lub skradzione dawno temu. Czasami poszukiwacze przygód odkrywają z rozgoryczeniem, że prawowici spadkobiercy tych dóbr wciąż żyją i oczekują zwrotu własności przodków. Częściej jednak wieść o cennym przedmiocie wydobytym z jakiegoś szczególnie niebezpiecznego miejsca przyciąga uwagę łotrzyków lub magów, skłonnych raczej go ukraść, niż negocjować jego odzyskanie lub zakup.

Drugim źródłem owych przedmiotów są potężne świątynie Faerunu. Klasa kapłańska jest bogata, a kościoły dobrze zorganizowane i skłonne inwestować w produkcję magicznych urządzeń, ułatwiających pracę wybranym agentom religii. Niejeden magiczny oręż czy pancerz wykuto w kuźni Moradina, Tempusa i Tyra.

Trzecie ze wspomnianych podstawowych źródeł to niezależni czarodzieje, pracujący z sobie tylko znanych tajemnych powodów. Czarodzieje parający się jednocześnie handlem lub też zatrudniani przez kupców tworzą dużą część gadżetów przeznaczonych na konkretny rynek i do specyficznych celów.

Ostatnim źródłem są Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay, którzy zawsze posiadali niezwykły talent do magicznego rzemiosła. W osłoniętych murami enklawach basenu Morza Wewnętrznego sprzedają swe towary, szeptem namawiając do kupna i oferując przesadnie szczodre kredyty, dzięki którym skłaniają głupców do kupowania więcej, niż mogą sobie na to pozwolić. A Czerwonym Czarnoksiężnikom lepiej nie być nic dłużnym. Tych zaś, którzy próbują ich oszukać, czeka niewyobrażalnie straszliwy koniec – przynajmniej, jeśli wierzyć plotkom.

Rzemiosło i inżynieria

Z kilkoma wyjątkami, Faerun to kraina pozbawiona przemysłu ciężkiego, maszyn parowych i broni palnej. Przez tysiąclecia magia, a nie technologia, pozwalała zyskać zrozumienie i prawdziwą potęgę. Każdego roku setki czarodziejów wymyślają nowe zaklęcia, tworzą nowe magiczne przedmioty czy odkrywają nowe dziedziny magicznej wiedzy. Tymczasem liczba uczonych wpływających na rozwój przyziemnych, zwykłych, niemagicznych nauk jest dużo mniejsza. Ponadto architekci czy inżynierowie strzegą swej wiedzy i rzadko przekazują ją innym, w czym są podobni do czarodziejów, niechętnie dzielących się magicznymi sekretami.

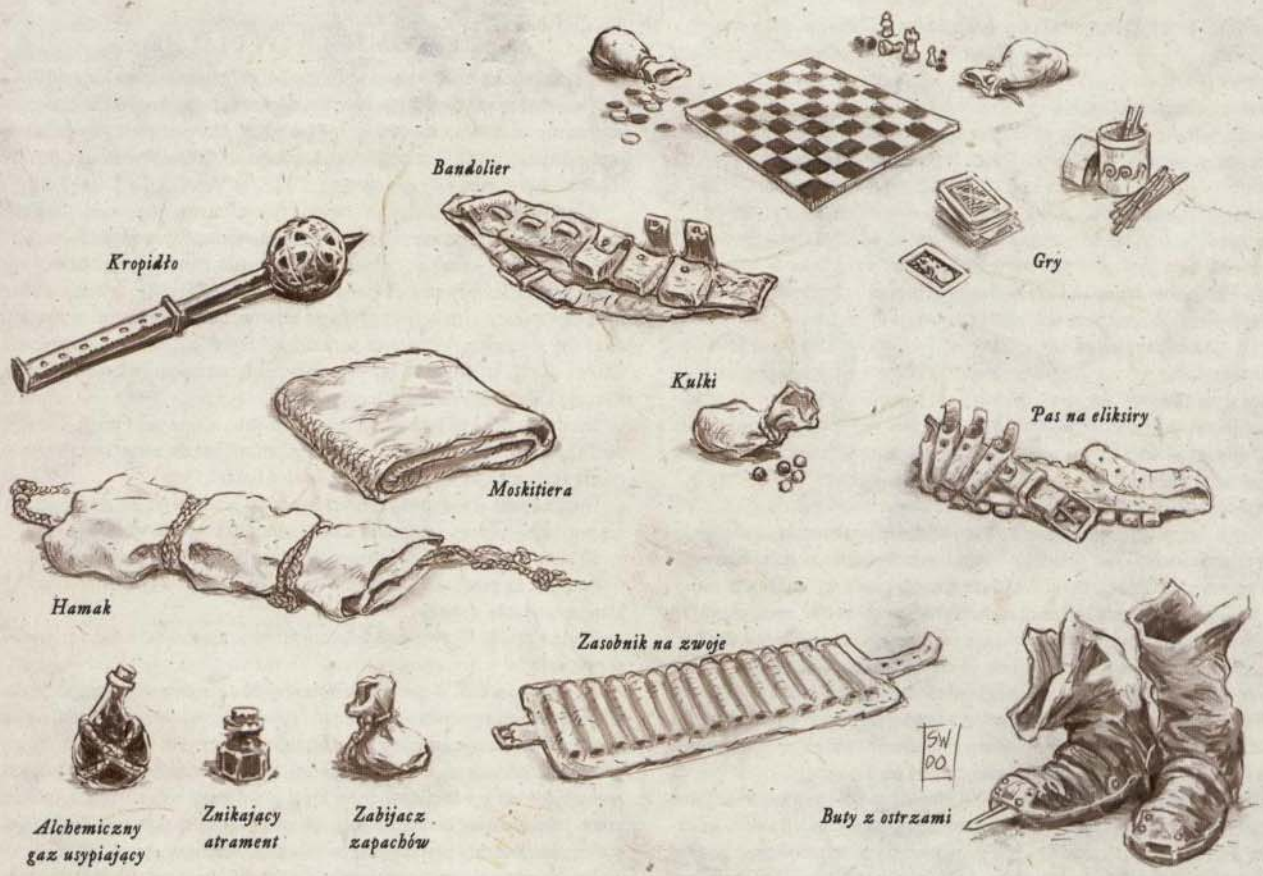
Czasem technologia jest postrzegana jako pozbawiona elegancji i nie tak potężna, jak prawdziwa moc magiczna, niemniej jednak większość mieszkańców Ziem Centralnych zaznajomiło się choć trochę z prostymi mechanizmami, takimi jak młyny wodne, i podstawowymi elementami architektonicznymi, choćby z łukiem. Magia często ułatwia wykonanie złożonych i dużych projektów, nie zastępuje jednak inżynierii ani miesięcy czy nawet lat ciężkiej pracy. Nowy most w mieście zaplanuje zapewne fachowiec architekt, który jednakże skonsultuje się z czarodziejami w kwestii wzmocnienia budowli za pomocą magii, gdy konstrukcja ta już powstanie. Najwspanialsze i najtrwalsze struktury powstały w oparciu o wiedzę konstrukcyjną oraz potężną magię i są dowodem na to, jak wiele można zdziałać, łącząc ze sobą te z pozoru sprzeczne umiejętności.

Umocnienia

Twierdze, zamki, strażnice i mury to najlepsze sposoby ufortyfikowania miasta lub portu i to pomimo powszechnego występowania magii czy potężnych potworów. Jedynie przesadnie energiczny i niezwykle zdeterminowany dojrzały smok rozważa atak w pojedynkę na dobrze zbudowany i świetnie broniony zamek. Dopiero co najmniej 15-poziomowy czarodziej dysponuje potęgą wystarczającą do samodzielnego zburzenia twierdzy. Setki ton kamienia i żelazne wrota o podwójnych zamkach okazują się zdumiewająco odporne na wszelkie niszczące czary poza *dezintegracją* czy *trzęsieniem ziemi*, a nawet w ich przypadku potrzeba kilku zaklęć, by całkowicie zniszczyć fortecę.

Niemniej jednak umocnienia zbudowane na powierzchni ziemi najlepiej sprawdzają się w przypadku wrogów rozmiaru człowieka, którzy nie dysponują zbyt potężną magią. Z kolei przeciw napastnikom, którzy potrafią ryć tunele lub unosić się w powietrzu, należy wystawić obrońców władających magią, żywiołaki ziemi lub oddziały na latających wierzchowcach. Przewidujący obrońcy wolą nie polegać tylko na magii, i w walce z latającymi przeciwnikami stosują sieci i balisty, a w starciach z kopiącymi w ziemi – wilcze doły, gazowe pułapki czy inne mechanizmy umiejscowione pod powierzchnią. Z tego też powodu mury zwykle wyposażane są w blanki.

Oczywiście największe zagrożenie stanowią potężne zaklęcia oraz stwory obdarzone znacznymi magicznymi mocami. Dlatego największe i najbardziej imponujące umocnienia zwykle są wyposażane również w magiczne protekcje. Oło-



Ryc. Sam Wood

wiane płyty w murach i drzwiach blokują działanie wielu czarów wieszczenia, a czar *zakaz* powstrzymuje wrogów przed teleportowaniem się do fortecy i eterycznym pokonaniem jej murów.

Główną bramę fortecy chroni najprawdopodobniej *wytrzymałość żywiołową*, ma więc znaczną trwałość oraz wiele punktów wytrzymałości, przez co niemal nie sposób się przez nią przebić. Niejeden czarodziej doszedł do wniosku, że nieruchome fortece to wynik li tylko szlacheckiej próżności i nie zwraca na nie zbytniej uwagi, lecz równie wielu nadmiernie pewnych siebie magów spotkał smutny koniec podczas szturmu na zamek.

okręty

Po morzach i rzekach Faerunu pływają wszelkiego rodzaju statki oraz łodzie, odzwierciedlające różne poziomy techniki. Większość statków wychodzących na zachodnie morza – Bezdrożne Morze i Morze Mieczy – to żaglowce: kogi i karawele. Mieszkańcy leżącego na północy Ruathym i okolic Moonshae budują sneki z żaglami i wiosłami. Ogromne handlowe potęgi Waterdeep i Amn słyną z wielkich statków, czyli karak – imponujących żaglowców wyglądających raczej na pływające zamki niż okręty. Lekkie galery cenione są na wodach przybrzeżnych, choć nie radzą sobie najlepiej z wiatrami i sztormami nawiedzającymi Wybrzeże Mieczy.

Na Morzu Spadających Gwiazd wiosłowe galery i dromony są równie powszechne jak żaglowce. Większość okrętów wojennych pływających po Wewnętrznym Morzu to galery zdolne do taranowania wrogich jednostek, a potem dokonywania abordażu, podczas którego znaczenie ma przewaga liczebna. Istnieją żaglowce na tyle zwrotne, by uciec tym okrętom, lecz w większości walk niebezpieczny taran zapewnia galerom sporą przewagę.

W skład elfich flot Evermeet wchodzą szybkie fregaty i slupy – są to szczytowe osiągnięcia szkutnicze Torilu. Żaden okręt wojenny ludzi nie jest w stanie prześcignąć elfiego żaglowca płynącego pod pełnymi żaglami – albo uciec mu, jeśli elfy zmierzają do bitwy.

ekwipunek

W Faerunie można dostać każdy przedmiot opisany w Rozdziale 7 *Podręcznika Gracza*, jeśli tylko szuka się go w odpowiednio dużym mieście. Oprócz standardowego wyposażenia, bohaterowie Zapomnianych Krain mogą sięgnąć po pewną liczbą unikatowych przedmiotów.

Początkowa gotówka i ekwipunek premiowy: Bohaterowie pochodzący z okolic, w których ich klasa jest szczególnie ceniona, zyskują na 1. poziomie pewne korzyści. Otrzymują ekwipunek premiowy zależny od regionu *plus* normalny początkowy majątek w złocie. Jeśli zdecydują się na dodatkową gotówkę zamiast premiowego ekwipunku, mogą sprzedać wyposażenie za połowę normalnej wartości i zwiększyć w ten sposób swój majątek w złocie.

Przedmioty zwykłe

Opisane dalej przedmioty są dość popularne wśród faerúnskich poszukiwaczy przygód. Ich ceny podano w Tabeli 3-3: Przedmioty zwykłe.

Bandolier: Skórzany pas wyposażony w pętle lub sakiewki do noszenia małych przedmiotów (o wielkości nie przekraczającej wielkości sztyletu). Zwykle nosi się go na piersi. Zmieści się w nim osiem przedmiotów.

Bandolier, mistrzowski: Ten dobrze wykonany bandolier mieści dwanaście przedmiotów.

Gry: Dalej opisano niektóre gry taktyczne, lecz gry losowe również są popularne. Jednym z ulubionych sposobów spędzania wolnego czasu są także zakłady dotyczące dowolnej gry.

Kości starca: Gra podobna do współczesnych bierek. Należy zdejmować kości ze sterty, na którą je rzucono, jedną po drugiej, nie niszcząc kupki. „Bierki" wykonane są z kości (zwykle ptasich), a w skład zestawu wchodzi też skórzany lub metalowy pojemnik, w którym się je przechowuje.

Szachy: W faerúnskiej wersji szachów występują następujące pionki – królowie, królowie, kapłani (gońcy), błędni rycerze (skoczki), wieże i pionki. Istnieją

Tabela 3-3: Przedmioty zwykłe

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Bandolier	5 ss	1/4 kg
Bandolier, mistrzowski	50 ss	1/4 kg
Hamak	1 ss	1 kg
Kości starca, zestaw	2 ss	1/2 kg
Kropidło	5 sz	1,5 kg†
Kropidło (srebrne)	50 sz	1,5 kg†
Moskitiera	5 sz	1/2 kg
Pas na eliksiry	1 sz	1/2 kg
Pas na eliksiry, mistrzowski	60 sz	1/2 kg
Szachy, zestaw (droższe)	25 sz	3,5 kg
Szachy, zestaw (zwykłe)	2 sz	2 kg
Talia talis	2 sz	1/8 kg
Warcaby, zestaw	1 sz	1 kg
Zasobnik na zwoje	5 sz	1/4 kg

† Przedmioty te ważą jedną czwartą podanego ciężaru, jeśli zostały wykonane dla postaci o małym rozmiarze.

zestawy, w których królowie wzorowani są na znanych postaciach, choćby władcach czy bóstwach. Zestaw składa się z trzydziestu dwóch figur oraz szachownicy w drewnianym pojemniku. W droższym zestawie pionki wykonane są z mahoniu i kości słoniowej, a szachownica z marmuru. Zwykły zestaw jest zrobiony ze skromniejszych materiałów, na przykład z rzeźbionego i barwionego drewna.

Talia talis: Talia siedemdziesięciu ośmiu kart – zwykle wykonanych z lakierowanego papieru lub pergaminu – w drewnianym pudełku, podobna do talii tarota.

Warcaby: Gra podobna do współczesnych warcabów. Zestaw składa się z dwudziestu czterech glinianych lub kamiennych pionków i planszy – szachownicy jasnych i ciemnych pól – w drewnianym pojemniku.

Hamak: Wynalazek z krainy Maztika. Hamak to konopny lub lniany koc z wplecionymi weń wytrzymałymi sznurami, za pomocą których można go zawiesić między dwoma drzewami lub innymi pionowymi wspornikami.

Kropidło: Lekkie metalowe urządzenie z wyglądu przypominające małą maczugę albo lekki buzdygan, wyposażone w pojemnik, w którym zmieści się do 1,5 litra (trzy flaszki) wody święconej. Potrząsając kropidłem (akcja standardowa), można skropić cel znajdujący się w zasięgu walki wręcz, wylewając nań flaszkę wody święconej. Jest to atak dotykowy na dystans, który nie prowokuje okazyjnego ataku. Używanie kropidła nie wymaga żadnej biegłości. Wielu poszukiwaczy przygód woli je wykorzystywać, zamiast ciskać flaszkę lub wylewać jej zawartość.

Kulki: Około dwudziestu mieszanych kulek – szklanych, kamiennych, kryształowych i glinianych – w skórzanej sakiewce. Zwykle służą do zabawy, choć przydają się również do sprawdzania nachylenia lochu (wystarczy położyć jedną i zobaczyć, w którą stronę się potoczy) lub jako bezkrwawa wersja pajączków. Jedna torebka wystarczy na pokrycie kulkami kwadratu o boku 1,5 metra. Stworzenia przechodzące przez ten obszar lub walczące na nim muszą wykonać test Równowagi (ST 15) – nieudany oznacza, iż przez rundę nie są w stanie się poruszać (bądź upadają, patrz opis umiejętności Równowaga w *Podręczniku Gracza*).

Pas na eliksiry: Wytrzymały skórzany pas podobny do bandoliera, wyposażony w kieszonki ukształtowane tak, by idealnie pasowały na fiolki z eliksirami, zaopatrzone dodatkowo w rzemienie czy klapki, dzięki którym można zabezpieczyć ich zawartość. W pasie mieści się sześć flakoników z miksturami. Wyjęcie z niego fiolki to akcja darmowa (tylko jeśli dokonuje się tego raz w rundzie).

Pas na eliksiry, mistrzowski: W tym dobrze wykonanym pasie zmieści się dziesięć flakoników z miksturami. Wyjęcie z niego fiolki to akcja darmowa (tylko jeśli dokonuje się tego raz w rundzie).

Moskitiera: Narzuta z drobnej siatki wykonanej z jedwabiu z Kara-Tur. Założona na śpiącego na materacu lub w hamaku, nie dopuszcza do niego zwykłych insektów (filigranowego robactwa, lecz nie efektów działania magii wykorzystujących takie stworzenia, jak choćby *plaga insektów* czy *pełzająca zagłada*).

Zasobnik na zwoje: Długi pas ze skóry, wyposażony w nachodzące na siebie grupy piętnastu kieszeni przyszytych po jednej stronie. Każda z nich idealnie pasuje do zwoju z jednym czarem (wystaje tylko część, na której zapisana jest nazwa zaklęcia). Dzięki temu możesz bez problemu przeglądać swój zbiór. Zasobnik wyposażony jest w klamrę i sakwę (obie przyszyto do pasa), dzięki czemu łatwo go zwinąć i schować, chroniąc przed działaniem żywiołów.

Przedmioty specjalne

Ceny tych przedmiotów podano w Tabeli 3-4: Przedmioty specjalne.

Alchemiczny gaz usypiający: Płyn ten wyparowuje szybko w zetknięciu z powietrzem i na pewien czas tworzy trujące opary, które usypiają wdychające je istoty. Możesz rzucić flaszką gazu usypiającego jak bronią wybuchową o przyroście zasięgu 3 metry.

W przypadku bezpośredniego trafienia (nie następuje spryskanie, ponieważ gaz natychmiast wyparowuje), żywy cel musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) – nieudany oznacza uśpienie na 1 minutę. Po minucie ofiara musi wykonać kolejny rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) lub zaśnie na kolejne 1k4 minuty. Gaz usypiający działa na stworzenia niepodatne na magiczne efekty usypiające, lecz nie na te, które są niepodatne na działanie trucizn. Czary i efekty, które negują lub przeciwdziałają truciznom (jak *neutralizacja trucizny*), skutkują przeciwko temu gazowi.

Gaz działa tylko na jedno stworzenie rozmiaru co najmniej małego. W przypadku istot o rozmiarze malutkim i mniejszym wpływa na wszystkie takie stworzenia znajdujące się na obszarze kwadratu o boku 1,5 m.

Uwaga: Śpiące stworzenie jest bezradne. Budzi je uderzenie lub zranienie, lecz nie normalne odgłosy. Obudzenie śpiącej istoty to akcja standardowa.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia gazu wynosi 25.

Beczułka na proch: Zwyczajna drewniana beczułka, w której zmieści się 7,5 kilograma *prochu dymnego*.

Róg na proch: W tym wodoodpornym rogu zmieści się kilogram *prochu dymnego*.

Zabijacz zapachów: W tym niewielkim woreczku znajdują się aromatyczne zioła lub alchemiczna mieszanka o silnym zapachu. Bez względu na znajdującą się w sakiewce substancję, utrudnia ona korzystanie ze zmysłu węchu. Możesz rzucić woreczkiem niczym bronią wybuchową (przyrost zasięgu 3 metry) lub rozprowadzić substancję w miejscu, przez które przechodzić będzie tropiąca węchem istota (pokryje obszar kwadratu o boku 1,5 metra). Zabijacz zapachów działa przez godzinę od momentu użycia – rozrzucenia w taki czy inny sposób.

Istota może wciągnąć w nozdrza zabijacz zapachów w wyniku bezpośredniego trafienia, w efekcie rozprysku lub korzystając ze zmysłu węchu na obszarze, na którym rozprowadzono substancję. W przypadku bezpośredniego trafienia wykonuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza utratę zmysłu węchu na minutę. Po tym czasie wykonuje ona kolejny rzut obronny na Wytrwałość (ST 18) – nieudany oznacza utratę zmysłu węchu jeszcze na godzinę. W przypadku rozprysku substancji efekt jest identyczny, ale ST rzutów obronnych spada do 15. Ofiarą zabijacza zapachów użytego na któryś z tych dwóch sposobów może paść tylko jedna istota rozmiaru co najmniej małego. Zawartość woreczka wpływa na wszystkie stworzenia rozmiaru malutkiego i mniejszego znajdujące się w promieniu 1,5 metra od miejsca zadziałania substancji.

Uwaga: ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia zabijacza zapachów wynosi 15. Ranga co najmniej 5 w Profesji (zielarstwo) zapewnia premię synchroniczną +2 do testów tworzenia tej substancji.

Zioło, cassil: Cassil to mały krzew podobny do gorczycy, którego ziarna miele się na drobny, pozbawiony smaku proszek, powstrzymujący płodność u osobników płci męskiej. Jak łatwo się domyślić, tego specyfiku używają mężczyźni, którzy nie chcą zostać ojcami. Humanoid płci męskiej, który zje około łyżeczki cassilu, przestaje być płodny na 3k4 dni. Warto pamiętać, że zioło zaczyna działać mniej więcej w godzinę po spożyciu.

Krążą opowieści o nielojalnych dworzanach, którzy podsuwali ów specyfik swym panom (królom i lordom), by nie dopuścić do poczęcia dziedzica. Działanie cassilu można wykryć, wykorzystując umiejętność Leczenie lub Profesja (zielarstwo) – wystarczy zakończony powodzeniem test o ST 15. Można również przeciwdziałać wpływowi tej substancji, wykonując udany test (ST 20) wymienionych umiejętności.

Zioło, korzeń nara: Korzeń nara to czarna, zdrewniała bulwa o smaku podobnym do lukrecji. Z zaparzonych w gorącej wodzie obierków korzenia powstaje mocny napar, który pozbawia kobietę płodności na k4+2 dni. Surowy nie smakuje najlepiej, ale jeśli go przerzuć, działa dłużej – 2k4+4 dni. Jak łatwo się domyślić, tego specyfiku używają kobiety, którzy nie chcą zajść w ciążę. Działanie korzenia nara można wykryć, wykorzystując umiejętność Leczenie lub Profesja (zielarstwo) – wystarczy zakończony powodzeniem test o ST 15. Można rów-

nież przeciwdziałać wpływowi tej substancji, wykonując udany test (ST 20) wymienionych umiejętności.

Znikający atrament: Tekst zapisany tym czerwonym lub niebieskim atramentem znika w przeciągu godziny (można stworzyć inkaust, który będzie znikał po dłuższym czasie, na przykład po dniu, dekadniu czy nawet miesiącu). Gorąco – choćby płomień świecy – sprawi, że napis pojawi się znowu. Udany test Przeszukiwania lub Zauważania (ST 20) pozwala dostrzec słabe ślady atramentu na papierze czy pergaminie.

ST testu Alchemii wykonywanego podczas tworzenia znikającego atramentu wynosi 25.

Tabela 3-4: Przedmioty specjalne

Przedmiot	Koszt	Ciężar
Alchemiczny gaz usypiający	30 sz	625 g
Beczułka na proch (240 strzałów)	250 sz	10 kg
Róg na proch (32 strzały)	35 sz	1 kg
Zabijacz zapachów	5 sz	—
Zioła		
Cassil (1 dawka)	1 sz	—
Korzeń nara (1 dawka)	2 ss	—
Znikający atrament	5 sz	—

Broń zwykła

Długie miecze i kusze są w Faerunie tak samo popularne, jak w każdym innym świecie fantasy. Niemniej jednak oprócz broni opisanej w *Podręczniku Gracza*, tutejsi płatnerze tworzą przedmioty, które są typowe dla pewnych obszarów lub w ogóle występują tylko w owych unikatowych miejscach. Informacje dotyczące kategorii i właściwości broni znajdziesz w *Podręczniku Gracza*, w Rozdziale 7, na stronie 96.

W tym świecie wynaleziono broń palną, lecz Faerunczycy zamiast prochu strzelniczego używają *prochu dymnego*. Broń taka jest rozpowszechniona przede wszystkim na wyspie Lantan i pośród skalnych gnomów, ale można ją dostać w niemal każdym zakątku Faerunu – jeśli tylko kupca na nią stać. Wykorzystaj informacje dotyczące renesansowej broni, podane w *Przewodniku Mistrza Podziemi* (Rozdział 7, strona 162). *Proch dymny* to magiczna substancja alchemiczna, dlatego też przestaje działać w polu antymagii i w obszarach martwej magii.

Stworzenie *prochu dymnego* wymaga posiadania atutu Stworzenie cudownej rzeczy oraz co najmniej 9 rangi w umiejętności Alchemia. 0,5 kilograma tej substancji ma wartość rynkową 16 sz. Do wystrzelenia jednego pocisku potrzeba 30 gram *prochu dymnego*.

Batog: Jest to bicz o wielu plecionych rzemieniach zaopatrzonych w zadziory, które zwykle pokrywa się trucizną aplikowaną poprzez rany (na przykład zielonokrwisty olej, jad średniego pająka czy dużego skorpiona). Używając batoga, otrzymujesz premię +2 do spornych testów ataku, gdy starasz się rozbroić przeciwnika (również do testu, który ma nie dopuścić, abyś został rozbrojony, jeżeli nie powiodła ci się próba rozbrojenia).

Możesz tym orężem przewracać przeciwników. Jeśli podczas próby przewrócenia zostaniesz obalony, możesz upuścić batog, by uniknąć wylądowania na ziemi.

But z ostrzem: Urządzenie dopasowywane do butów, w którego skład wchodzi twarda podeszwa, ukrywająca sprężynowy sztylet. Nabywca może wyposażyć w ostrze jeden ze swych butów lub też zapłacić za dwa, do obu sztuk obuwia.

Gdy ostrza są schowane, osoba wyposażona w taki but chodzi bez problemu. Jeśli jednak wysunie choć jeden sztylet, nie może ani biegać, ani szarżować. Walczący tym orężem mnich ma prawo wykorzystywać swój atak bez broni, uwzględniając korzystniejszą liczbę ataków w rundzie i zadając obrażenia od buta z ostrzem. W przypadku tego oręża można zastosować atut Finezja w broni.

Postać biegle posługująca się tym niezwykłym orężem może atakować jednym butem lub dwoma – w pierwszym przypadku stosuje się zasady dotyczące podstawowej broni, a w drugim walki dwoma rodzajami broni, zakładając jednak, iż jednocześnie nie walczy przy użyciu rąk. Śmiałek taki może natomiast zaatakować trzymanym w ręku podstawowym orężem oraz jednym butem z ostrzem, który staje się bronią drugorzędną, ale nie ma wówczas prawa do ataku drugą bronią. Postać nie może jednocześnie zaatakować podstawowym orężem, bronią trzymaną w drugorzędnej ręce i butem z ostrzem, jeśli nie posiada atutu Walka kilkoma rodzajami broni, opisanego w *Księdze Potworów*.

Postać mająca na nogach buty z ostrzami otrzymuje premię +4 do testów Wyzwalania się, jeśli uwalnia się z pęt lin lub sznurów.

Ciężki młot: Jest to po prostu dwuręczny młot pokaźnych rozmiarów, którym uwielbiają walczyć krasnoludy.

Czakram: Dysk lub pierścień średnicy około 30 centymetrów o zaostrzonych krawędziach, przeznaczony do rzucania.

Kopesz: Słynny miecz z Mulhorandu, który wyglądem nieco przypomina zwykły długi miecz, choć jego klinga w odległości około 30 centymetrów od rękojeści zakrzywia się niczym sierp. Kopesz to ciężka broń, którą trudno się posługiwać bez długiego treningu. Zakrzywione ostrze sprawia, że można za jej pomocą przewracać przeciwników.

Kord: Krótki, ciężki nóż o lekko zakrzywionej klindze, przeznaczony przede wszystkim do cięć i pchnięć, popularny wśród żeglarzy. Ciężka koszowa rękojeść zapewnia osobie walczącej kordem premię z okoliczności +2 do wszystkich testów opierania się rozbrojeniu.

Smocze pazury: Broń popularna pośród zaklinaczy i czarodziejów należących do Kultu Smoka. Jest to metalowa opaska zakładana na ramię, z której wyrastają trzy stalowe pazury sięgające około 10 centymetrów poza czubki wyprostowanych palców użytkownika. Osoba nosząca smocze pazury może normalnie rzucać czary, a ponadto nie sposób jej rozbroić. Znaczna część tego typu oręża jest magiczna.

Szabla: Broń Tuiganów i Narów. Szabla to długi, ciężki miecz stworzony z myślą o walce konnej i długich cięciach. Walcząca nią osoba dosiadająca wierzchowca otrzymuje premię z okoliczności +1 do testów ataku.

Tabela 3-5: Broń

Broń żołnierska – wręcz

Broń		Koszt	Obrażenia	Krytyk	Przyrost zasięgu	Ciężar	Rodzaj
Mała	Kord	15 sz	1k6	19-20/×2	—	1,5 kg	Cięte i kłute
Średnia	Szabla	20 sz	1k8	19-20/×2	—	2 kg	Cięte i kłute
Duża	Ciężki młot	15 sz	1k10	×3	—	10 kg	Miażdżone
Broń egzotyczna – wręcz							
Malutka	But z ostrzem	15 sz	1k4	19-20/×2	—	1/2 kg	Kłute
	Smocze pazury	30 sz	1k4	19-20/×2	—	1 kg	Kłute
Średnia	Batog*	20 sz	1k8	×2	—	1 kg	Cięte
	Kopesz	20 sz	1k8	19-20/×2	—	6 kg	Cięte
Broń egzotyczna – dystansowa							
Mała	Czakram	15 sz	1k4	×3	9 m	1 kg	Cięte

*W opisie tej broni znajdują się specjalne zasady.

GEOGRAFIA

Ktoś, kto chciałby na własne oczy ujrzeć każde królestwo, każde miasto-państwo, każdy górski łańcuch, las i zrujnowany zamek Faerunu, musiałby spędzić wiele ludzkich żywotów poświęconych jedynie podróżom. Kontynent ten to kraina skrajności, jeśli chodzi o klimat, ukształtowanie terenu oraz geografię jako taką. Znajdziesz tu niemal wszystko, co przyjedzie ci na myśl – kryjące się gdzieś w dzikich ostępach i różnorodnych kulturach. Faerun jest bowiem domem ponad sześćdziesięciu ośmiu milionów mieszkańców. Ogromne góry oraz oceany traw, jałowe pustynie oraz bujne lasy, barbarzyńcy w skórach i z żelazem w dłoniach oraz dekadenccy mieszczanie w jedwabiach i otoczeni wonią perfum... To wszystko istnieje gdzieś w Faerunie – to i wiele, wiele innych rzeczy.

wędrówka po Faerunie

Drużyna poszukiwaczy przygód może udać się w niezliczone miejsca i dokonać niewyobrażalnej liczby czynów w dziesiątkach królestw, setkach miast i tysiącach ruin, legowisk oraz dzikich ostępów Faerunu. Bohaterowie są wielkimi podróżnikami, a zarazem badaczami Torilu – nieliczną garstką uprzywilejowanych, którzy o każdym wschodzie słońca widzą nową ziemię i każdego dnia stawiają czoło nowym wyzwaniom.

Mapa na stronach 100 i 101 pokazuje, jak przebiegają najważniejsze granice polityczne, które dzielą Faerun na dziesiątki krajów i regionów.

ziemie centralne

W tym rozdziale znajdziesz przynajmniej podstawowe informacje o każdej krainie i wszystkich ważniejszych miastach-państwach Faerunu, niemniej jednak koncentruje się on na Ziemiach Centralnych, czyli regionie obejmującym Cormyr, Doliny i Sembię.

Narody Ziem Centralnych posiadają wspólny język, a ich dziedzictwo kulturowe i porządek społeczny są podobne. Państwa te nie należą do najgęściej zaludnionych, najniebezpieczniejszych czy najpotężniejszych krain Faerunu, ale mimo to są chyba najbardziej reprezentatywne dla kontynentu. Zwykle podróżny pochodzący z jednej części Ziem Centralnych w innej spotka kupców i władców podobnych do tych, z jakimi miał do czynienia w rodzinnej okolicy. Również wioski, osady i miasta niewiele się od siebie różnią. Zupełnie inaczej rzecz ma się w przypadku mieszkańców obszarów poza Ziemiami Centralnymi, w miejscach dzikich, niecywilizowanych, dekadenckich lub bardziej starożytnych, niż można uwierzyć.

Wielu poszukiwaczy przygód wiedzie długi i wypełniony sukcesami żywot, nie wykraczając poza granice Ziem Centralnych. Nie brak tu groźnych potworów, tajemniczych ruin i niebezpiecznych lochów. Złowieszcze potęgi – drowy, Zhentarimowie, Kult Smoka, Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay, a ostatnio też dumni arcyczarodzieje z Pomroku – pragną rozszerzyć swe sfery wpływów na tutejsze królestwa ludzi. Pomiędzy światłą a bardzo mroczną przyszłością Faerunu stoją jedynie odważni i zdecydowani poszukiwacze przygód.

dla mistrza podziemi

Na najbliższych stronach znajdziesz setki pomysłów na przygody i miejsca akcji, które rozsiano pośród opisu ziem i ludów Zapomnianych Krain. Niemniej jednak w tym rozdziale przedstawiono jedynie szkic większości krain, mieszkańców i niebezpieczeństw Faerunu, choć niewątpliwie jest to przewodnik po świecie pełnym przygód.

Opisy uporządkowano alfabetycznie, na początku umieszczając charakterystykę najważniejszego regionu – na przykład Półwyspu Chultskiego, Starych Imperiów czy Odległego Wschodu – a następnie królestw, miast-państw, prowincji czy ziem plemion, które znajdują się w danej krainie. Jeśli poszukujesz informacji o określonym miejscu, zajrzyj do albo Spisu treści, albo do Indeksu.

Informacje o regionie

Opis każdego królestwa, każdej prowincji i każdego regionu rozpoczyna się od zestawienia, zawierającego następujące informacje.

Stolica: Miasto będące stolicą królestwa czy krainy, jeśli takowe istnieje. W niektórych przypadkach w owym mieście nie będzie się mieścił pałac panującego, ale mimo to należy je uznać za siedzibę władz. Takie informacje również podano w tym miejscu.

Populacja: Liczba wszystkich rozumnych humanoidów uważanych za mieszkańców tej ziemi. Procenty informują o rasowym rozkładzie populacji. Fakt, iż jakiejś rasy nie wymieniono, nie oznacza wcale, iż na danym obszarze nie żyją żadni jej przedstawiciele – jest ich po prostu za mało, by stanowili choć 1% całej populacji. Zwróć uwagę, że zsumowanie wszystkich procentów da ci 99%, nie 100% – właśnie dlatego, że wzięto pod uwagę przedstawicieli pozostałych ras.

Żyjący w okolicy humanoidzi nie zostali wliczeni do populacji, chyba że naprawdę należy ich uznać za mieszkańców danej ziemi. Choćby Burzowe Rogi i Grzmiące Wierchy to dom tysięcy orków i goblinów, lecz mimo to tych istot nie traktuje się jak mieszkańców Cormyru, zatem nie uwzględniono ich w populacji.

Rząd: Forma rządów krainy. Zajrzyj do definicji systemów politycznych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* (Rozdział 6, strona 156). Niektórymi krainami włada szlachta dziedzicząca tron, ale nie są to rody na tyle wielkie i potężne, by nazwać tę formę sprawowania rządów prawdziwą monarchią – dlatego też ukuto dla niej nową nazwę: władztwo.

Religie: Bóstwa, których świątyń lub wyznawców jest szczególnie dużo w krainie. Czcicieli niewymienionych bogiń i bogów jest niewielu, a przy tym nie organizują się sami, państwo zaś nie sankcjonuje ich religii.

Import: Towary często przywożone do krainy przez obcych kupców.

Eksport: Towary i produkty, które produkuje się w nadmiarze i sprzedaje do innych krain.

Charakter: Ogólne tendencje dotyczące charakteru osób żyjących w granicach krainy, poczynając od najczęściej występującego. Przynajmniej jedno miasto lub miasteczko, w którym znajduje się siedziba władz, cechuje najpowszechniejszych charakter w regionie.

Anauroch

Stolica: Pomrok (u Bedynów brak)
Populacja: 114 048 [nie licząc miasta Pomrok] (ludzie 77%, asabi 17%, gnolle 5%)
Rząd: magokracja (miasto Pomrok), struktura plemienna (Bedyni)
Religie: Beshaba, Elah (Selune), Kozah (Talos), N'asr (Kelemvor), duchy miejsc, Shar
Import: towary z drewna, trzoda
Eksport: przyprawy, sól
Charakter: NZ, CZ, CD

Anauroch (czyt. A-nor-ach) to jałowe pustkowie, dzielące północny Faerun na wschodnią i zachodnią część. Znane jest także pod mianem Wielkiej Pustyni lub Wielkiego Morza Piasku. Ponad piętnaście stuleci temu pochłonęło starożytne imperium Netheril, a potem bogate królestwa, które powstały na jego gruzach. Pokolenie za pokoleniem pustynia rozrastała się, niszcząc kolejne krainy i przeganiając potwory coraz dalej.

Anauroch to największa z pustyń Faerunu, ale mimo to nie jest wyludniona. Jej bezmiar przemierzają szlachetni barbarzyńcy – nomadowie zwani Bedynami. Garnizony i patrole Zhentarimów zajmują szereg oaz wzdłuż Czarnej Drogi – kupieckiego szlaku wijącego się na zachód od ruin Doliny Teshen aż do Llorkh pod ścianą Gór Szarego Płaszcza. W końcu – co najważniejsze – na obszarze zwanym niegdyś Mielizną Pragnienia powstało Imperium Cieni. Pomrok – netherilskie miasto, które uniknęło smutnego losu, uciekając na Plan Cieni – nie tak dawno powróciło do Faerunu, a jego władcy przyglądają się uważnie aktualnemu kształtowi świata, rozważając, jakie kroki przedsięwziąć i na jakie podboje się odważyć.

Życie i społeczeństwo

Bedyni – nomadowie żyjący z najazdów i z przeprowadzania karawan sekretnymi szlakami – stawiają swe domy na pustkowiach. Tworzą dziesiątki małych plemion rządzonych przez szejków, których bogactwo mierzone jest w wielkości i zdrowiu stad. Bedyni wędrują od oazy do oazy, rzadko zatrzymując się na dłużej w jednym miejscu.

Zhentarimowie od dziesięcioleci poszukują bezpiecznego wiodącego przez Anauroch szlaku dla swoich karawan. Wędrujących północną drogą prowadzącą przez Wysoki Lód nękają hordy potworów zbyt liczne, by z nimi walczyć. Z kolei karawany podążające południowymi szlakami są prześladowane przez humanoidalnych łupieżców, a ponadto trasy te wiodą zbyt blisko Dolin i Cormyru. Po latach mozolnej pracy Zhentarimowie zdołali stworzyć sieć karawanserajów w oazach Miecza – piaszczystej południowej części Anauroch. Przez lata garnizony i bandyci z Twierdzy Zhentil walczyli również z Bedynami, lecz zdołali jedynie opanować te ziemie, które teraz kontrolują.

Tak jak na wielu innych pustyniach, pod powierzchnią Anauroch toczy się ukryte życie. Jedynie najlepiej wykształceni mędrcy wiedzą, że pod Wielką Pustynią, w magicznej bańce, uwięziono rasę złych stworzeń zwanych faerimmami. Niegdyś w granicach owego pustynnego więzienia istoty te miały ogromną potęgę, lecz teraz są rozproszone i rozbite. Pod piaskami pustyni żyje też rasa jaszczurczych humanoidów, zwanych asabi.

Nowymi panami Anauroch są arcyczarodzieje z Pomroku. Ich czarna cytadela – całe miasto-państwo mogące przenosić się z jednego miejsca w inne, a nawet pomiędzy wymiarami – stoi blisko środka pustyni. Społeczeństwo Pomroku jest zhierarchizowane, oddane rodzinnemu miastu i lojalne wobec jego książąt, najpotężniejszych magów tej krainy. Do innych mieszkańców pustyni odnosi się zaś pogardliwie, uznając, że nie zasługują na uwagę.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Ci, którzy słyszeli tylko o Wielkiej Pustyni, zwykle uznają ją za jedno ogromne pustkowie. Tak naprawdę Anauroch to jednak mieszanina różnego rodzaju pustyń – tu obszary suchego jak pieprz pyłu płynnie przechodzą w smagane wichrami skaliste stepy, te zaś ustępują miejsca zamarzniętej tundrze, niegościnnym górom, a w końcu gigantycznemu lodowcowi, zwanemu Wysokim Lodem. Wielkie Morze Piasku można zatem podzielić na trzy rozległe obszary: Wysoki Lód, Równinę Stojących Kamieni oraz Miecz.

Azirrhat: Rozszczepione, skalne iglice wznoszące się po wschodniej stronie Zwierciadła At'ar. W głębokich rozpadlinach znajdują się wejścia do jaskiń zamieszkanych przez agresywne plemiona asabi, nękających pustynię w promieniu dziesiątków kilometrów.

Miecz: Piaszczysta pustynia i wielkie morze wydm zarazem. W jej centrum znajduje się Obszar Pustki, do którego nie zapuszczają się nawet Bedyni.

Morze Cieni: W miejscu tym znajdowała się wcześniej Mielizna Pragnienia – wielka, rozciągająca się na wiele kilometrów we wszystkie strony świata niecka słonego pyłu, całkowicie pozbawiona wody. Kiedy do Faerunu powrócił Pomrok, potężna magia przemieniła jeden z najniebezpieczniejszych obszarów Torilu w jezioro czystej, chłodnej wody, którą zawsze zakrywają ciemne opary i mgły. Miasto wznosi się na północnym brzegu tego jeziora.

Saiyaddar: Nieopodal Mielizny Pragnienia rozciąga się Saiyaddar – sucha preria, na której pasą się różne zwierzęta. Owe stepy – setki kilometrów bogactw w środku Miecza – to tereny łowieckie plemion Bedynów

Sejmitarowe Iglice: Ciemne, podobne do obelisków skaliste iglice oddzielają Mieliznę Pragnienia od kamiennego pustkowia noszącego miano Zwierciadła At'ar. Czarne, poszarpane kamienne ostrza wznoszą się jakby wprost z drobnego piasku – bez podgórza, wąwozów i najmniejszego śladu życia roślinnego. Góry przecinają dwie przełęcze, Przesmyk Czaszek oraz Droga Szakali.

Ważne miejsca

Podróż przez Anauroch zawsze wiąże się z jakimś niebezpieczeństwem. Burze piaskowe, upiorne gorąco, które zimą ustępuje miejsca straszliwym mrozom są w stanie zabić nawet osoby przyzwyczajone do życia w trudnych warunkach.

Hlaungadath: Mniej więcej sześćdziesiąt kilometrów na wschód od zrujnowanego miasta Ascore, na północno-zachodnim skraju pustyni, z piasków wynurza się kolejne zrujnowane miasto. Wiekowe, acz nietknięte zębem czasu ruiny są siedzibą potężnego i zuchwałego klanu lamii. Stworzenia te grasują wokół pobliskich oaz, poszukując nieostrożnych Bedynów lub kiepsko strzeżonych karawan Zhentów. Przywódcą lamii jest podobno potężny zaklinacz. Niemniej jednak Hlaungadath cieszy się pośród mieszkańców pustyni złą reputacją, dlatego też omijają oni to miejsce szerokim łukiem.

Pomrok (metropolia, 25 000+): Na początku Roku Dzikiej Magii nad Złowieszczym Lasem zmaterializowało się tajemnicze latające miasto o czarnych murach i wysokich iglicach. Niedługo potem spoczęło ono w pobliżu Sejmitarowych Iglic, na południu Anauroch. Jego przybycie zbiegło się w czasie z zalaniem Mielizny Pragnienia. Mieszkańcy owego „nowego" miasta są potomka-

Granice polityczne
Dolina Lodowego Wichru
Srebrne Marchie
Pasmo
Północ
Wybrzeża Mieczy
Dzikie Pogranicze
Wysoki Las
Anauroch
Morze Księżycowe
Waterdeep
Evereska
Doliny
Cormyr
Sembia
Wybrzeże Mieczy
Moonshae
Zachodnie Ziemie Centralne
Smocze Wybrzeże
Lśniące Równiny
Amn
Hlondeth
Wyspy Nelanther
Tethyr
Jezioro Pary
Lantan
Calimshan
Królestwa Graniczne
Lapaliiya
Chult
Tashalar
Thindol
Samarach

Pasmo
Vaasa
Damara
Narfell
Rashemen
Ziemie Hordy
Morze Księżycowe
Wielka Dolina
Impiltur
Doliny
Vast
Thesk
Sembia
Wyspy Pirackie
Thay
Aglarond
Smocze Wybrzeże
Murghom
Turmish
Unther [wolny]
Chessenta
Mulhorand
Chondath
Hlondeth
Sespech
Unther [okupowany przez Mulhorand]
Jezioro Pary
Veldorn
Durpar
Królestwa Graniczne
Wielka Rozpadlina
Shaar
Estagund
Lapaliiya
Luiren
Złoty Var
Dambrath
Halruaa
Obszar sporny
Obszar, do którego nikt nie zgłasza pretensji

mi netheryjskich czarodziejów, którzy uciekli na Plan Cieni, aby uniknąć losu całego imperium. Ulice Pomroku oraz jego okolice patrolują legiony czarodziejów-wojowników w czarnych pancerzach. Samym miastem włada krąg korzystających z mocy cienia arcyczarodziejów pomroków – podobnie jak panujący na tych ziemiach w dawnych czasach netheryjscy magowie-książęta. W Pomroku skupiła się ogromna moc magii wtajemniczeń; to jedno z niewielu takich miejsc na powierzchni Torilu. Niespodziewane pojawienie się tego miasta niepokoi wielu mądrych i potężnych mieszkańców Faerunu.

Historia regionu

Anauroch powstało za sprawą faerimmów – rasy możnych nie-ludzkich czarodziejów, która tysiące lat temu rozrosła się w Podmroku pod sercem Netherilu. Gdy imperium osiągnęło szczyt potęgi, ci tajemniczy przeciwnicy stworzyli straszliwą magię *wysączania życia*. Była to klątwa, która doprowadziła do wyjałowienia ziem Netherilu – za jej sprawą j arcyczarodzieje rozpierzchli się po dziesiątkach różnych krain.

Faerimmowie pragnęli zniszczyć życie w całym Faerunie, lecz na szczęście zdołali jedynie unicestwić Netheril. Przedstawiciele innej przedwiecznej rasy – sharnowie – postanowili załagodzić szkody uczynione przez faerimmów i uwięzili większość z nich pod ruinami netheryjskiego imperium.

Po upadku potężnych czarodziejów Netherilu oraz rozproszeniu się jego ludu, na obszarze nieskażonym klątwą faerimmów powstały trzy państwa stanowiące swego rodzaju następców imperium. Miasta Anauria, Asram i Hlondath przetrwały wieki po zagładzie Netherilu. Niestety, pustynia wdzierała się coraz dalej i dalej, karmiona wściekłością faerimmów. Hlondath upadło jako ostatnie – znikło dopiero w niecałe trzysta lat po wzniesieniu Stojącego Kamienia w Cormanthorze. Mija już jednak ponad tysiąc lat od porzucenia wszystkich trzech Zasypanych Królestw, jak wspólnie zwane są te państwa. Potomkowie ich mieszkańców do dziś przemierzają pustkowia Anauroch, choć stopili się z Bedynami – ludźmi magicznie przeniesionymi na Wielkie Morze Piasku z Zakhary – i wspólnie stworzyli ciekawą mieszkankę kultur.

Bedyni przez wiele lat żyli po swojemu w pustynnym domu, gdyż mało który najeźdźca był w stanie przetrwać gniew Anauroch. Jeszcze nie tak dawno faerimmowie pozostawali uwięzieni pod Wielkim Morzem Piasku, rozwijając magiczne moce i poszukując drogi ucieczki. Dopiero pojawienie się miasta Pomrok na początku tego roku strzaskało Ściana Sharnów. Choć mogłoby wydawać się inaczej, faerimmowie nie są wcale zadowoleni z takiego obrotu sprawy, jako że cienie i mrok to jeszcze gorsi wrogowie tej rasy. Dlatego też w tym roku głęboko pod Anauroch może dojść do wielkiej bitwy. Dotyczące jej wyniku wróżby ukazują jedynie cienie...

Intrygi i plotki

Poszukiwacze przygód od pokoleń przybywają do Anauroch w poszukiwaniu magicznej potęgi zniszczonego Netherilu oraz wspaniałych skarbów Zasypanych Królestw. Nie wiadomo, czy żołnierze i czarodzieje z miasta Pomrok zwrócą uwagę na tę działalność i podejmą kroki, by powstrzymać napływ śmiałków... Nie wiadomo również, co takiego uczynią cienie i pomrok...

Nieprzekraczalny termin: Pod koniec jednej ze swych przygód BG odkrywają mapę położenia wspaniałego skarbu zakopanego na Wielkiej Pustyni Anauroch. Narysował ją agent Zhentów, powracający z nią do Twierdzy Zhentil. Co ciekawe, mapę dołączył do innego dokumentu – zbioru proroctw Alaundo ze Świecowej Wieży, który uważał, że Wielkiej Pustyni grozi w 1372 roku RD jakaś ogromna magiczna katastrofa.

Twórcę mapy szczególnie martwił fakt, że Twierdza Zhentil nie będzie miała dość czasu, by zebrać drużynę na tyle potężną, by odnaleźć skarb. I faktycznie, Zhenci nie odnajdą skarbu, gdyż nie mają już mapy. BG jednak czasu nie zabraknie, prawda?

Hadrhune

Mężczyzna pomrok Czar10/Aci10: SW 22; średni przybysz; KW 10k4+10 plus 10k4+10; pw 77; Init +9; Szyb 9 m; KP 25 (dotyk 15, nieprzygotowany 20); Atak +11/+6 wręcz (1k6+1/+1k10 zimno, *mroczna laska Hadrhune'a*) lub +15/+10 dotykowy na dystans (czarem); SC zdolności adepta cienia; OC 17; Char NZ; MRO Wytrw +12, Ref +18, Wola +23; S 10, Zr 20, Bd 13, Int 21, Rzt 14, Cha 14. Wzrost 1,80 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +15, Blefowanie +12, Czarostwo +25, Dyplomacja +4, Koncentracja +24, Nasłuchiwanie +7, Przebieranie +12, Przeszukiwanie +9, Rzemiosło (rzeźbienie w drewnie) +8, Ukrywanie +15, Wiedza (tajemna) +25, Wiedza (plany) +25, Wróżenie +25, Zastraszanie +4, Zauważanie +7; Błyskawiczny refleks, Magia Cienistego Splotu, Nieustępliwa magia, Podstępna magia, Poprawiona inicjatywa, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Urodzony czarownik, Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju, Zgubna magia, Żelazna wola.

W ciemności lub cieniu: pw 97; Szyb 15 m; KP 29 (dotyk 19, nieprzygotowany 24); Atak +13/+8 wręcz (1k6+3/+1k10 zimno, *mroczna laska Hadrhune'a*) lub +17/+12 dotykowy na dystans (czarem); SC zdolności pomroka, zdolności adepta cienia; OC 31; MRO Wytrw +17, Ref +22, Wola +27; S 10, Zr 20, Bd 17, Int 21, Rzt 14, Cha 18.

Umiejętności w ciemności lub cieniu: Blefowanie +13, Ciche poruszanie +13, Dyplomacja +5, Koncentracja +25, Nasłuchiwanie +11, Przebieranie +13, Ukrywanie +23, Zastraszanie +5, Zauważanie +11.

Hadrhune

Specjalne cechy: Zdolności pomroka: kontrolowanie światła, szybkie leczenie 2, niewidzialność, wzrok pomroków, cienisty obraz, cienisty krok, cienista podróż. Zdolności adepta cienia: widzenie w ciemnościach, widzenie w słabym świetle, cienista obrona +3, cienisty duplikat, cienista kopia, tarcza cieni (10 rund dziennie), potęga czaru +3.

Czary na dzień: 4/6/6/5/5/5/5/4/4/4. Bazowa ST = 19 + poziom czaru, 20 + poziom czaru w przypadku iluzji, nekromancji, zaklinania oraz ciemności.

Księga czarów: Hadrhune – jeden z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych czarodziejów w mieście Pomrok – ma obszerną bibliotekę z czarami, w której znajdują się wszystkie zaklęcia z tej książki oraz z *Podręcznika Gracza*, należące do szkół iluzja, nekromancja, zaklinanie, a także te posiadające określnik ciemność.

Ekwipunek: mroczna laska Hadrhune'a (drąg lodu +1 z czarami nawała cieni, szara aureola Grimwalda, wyssanie energii, wyświetlony obraz, 33 ładunki), czarna szata arcymaga, rękawiczki zręczności +6, buty szybkości, amulet naturalnego pancerza +5, płaszcz odporności +5, perła mocy (7. poziom), zwoje z czarami wtajemniczeń: *dominacji nad potworem, masowe zauroczenie, ohydne usychanie, wycie banshee* i *zjawisko*.

Ryc. Sam Wood

Chłodny, wyrachowany i zły Hadrhune wywalczył sobie drogę na szczyt hierarchii miasta Pomrok dzięki talentowi, determinacji oraz umiejętnością manipulowania przeciwnikami. Aktualnie jest prawą ręką władcy pomroku – najwyższego Telamonta – pełniąc rolę jego wysłannika i agenta.

Hadrhune jest potężnym czarodziejem i nie obawia się tworzyć magicznych przedmiotów, dzięki którym ma jeszcze większą moc, a które czasem stają się też łapówkami. Szpieguje podwładnych oraz rywali, a informacje przekazuje również innym osobom posiadającym władzę. Bez wahania eliminuje wszelkie zagrożenia, które stają na jego drodze. Interesuje go też wygląd i stan reszty świata, dlatego też często korzysta z magii wieszczeń, za sprawą której uzyskuje wiedzę o okolicy. Ze wszystkich pomroków posiada najlepsze informacje dotyczące tego, co się dzieje na Ziemiach Centralnych. To on zaproponował pozbycie się sąsiadujących z Pomrokiem miast, których mieszkańcy mogliby odkryć powrót mroku. Hadrhune zdaje sobie po prostu sprawę z zagrożenia, jakie współcześni czarownicy i poszukiwacze przygód stanowią dla planów jego ludu. Jego agenci w Faerunie szukają netheryjskich ruin oraz informacji o osobach władających potężnymi czarami.

Hadrhune to istota bardzo ambitna. Pragnie zostać gubernatorem Thay lub Północy, gdy pomrokowie podbiją Faerun. Wtedy będzie mógł badać magię Czerwonych Czarnoksiężników i poszukiwać ukrytych skarby Podgóry. Na razie jest jeszcze młody, ale zamierza przemienić się w istotę nieumarłą, gdy jego ciało przestanie spełniać swe funkcje.

Charakterystycznym magicznym przedmiotem Hadrhune'a jest ciemna laska, którą karze niekompetentnych podwładnych i odpiera ataki zazdrosnych książąt. Należy do osób milczących, o powściągliwych manierach, ale gdy jest podekscytowany, pociera kciukiem o rączkę laski. Powstało w niej w tym miejscu wgłębienie, przez które czasami wysącza się mroczna energia, na szczęście nieszkodliwa.

chłodne ziemie

Na obszar zwany Chłodnymi Ziemiami składają się ziemie przylegające lub sąsiadujące z Wielkim Lodowcem, czyli Damara, Narfell, Sossal i Vaasa. Na niegościnny klimat tych regionów ma wpływ przede wszystkim lodowiec. To zbiorowisko narodów wielu błędnie zwie Ziemiami Krwawnika, choć miano to dotyczy tak naprawdę Damary i Vaasy. Ziemie te – rzadko zasiedlone, lecz bogate w minerały – przyciągają cudzoziemców pragnących się szybko wzbogacić. Większość zraża się jednak szybko z powodu nieprzyjaznego środowiska i agresywnych plemion.

Damara

Stolica: Heliogabalus
Populacja: 1 321 920 (ludzie 87%, krasnoludy 6%, niziołki 4%, półorkowie 2%)
Rząd: monarchia
Religie: Ilmater, Silvanus, Tempus (barbarzyńcy)
Import: drewno, trzoda, żywność
Eksport: klejnoty, srebro, złoto, żelazo
Charakter: PN, N, NZ

Na północ od Impiltur i na wschód od Morza Księżycowego leży Damara. Niegdyś było to potężne królestwo, które teraz odbudowuje się po dekadach wojen z sąsiadami oraz orkami i gnollami z gór. W państwie tym toleruje się wszystkie rasy i większość religii. Jego mieszkańcy są przyjaźnie nastawieni do gości – zwłaszcza tych, którzy potrafią zabijać potwory. Osoby zainteresowane polityką i przygodą czeka tu wiele możliwości.

Damara utrzymuje przyjazne stosunki ze swymi sąsiadami. jej gospodarka opiera się przede wszystkim na handlu klejnotami, zwłaszcza chalcedonem (zwanym też krwawnikiem z racji czerwonych plamek), w którego złoża obfituje. Przywódcy Damary mają jednak baczenie na sąsiednią krainę Vaasa i są gotowi na wszelkie niebezpieczeństwa, które mogą stamtąd nadciągnąć.

Życie i społeczeństwo

Krzepki lud Damary ciężko pracował, by odbudować swoje królestwo. Wielu mieszkańców gorzko opłakuje dawny styl życia, jednak wiara w Ilmatera wszystkim daje nadzieję oraz siłę w obliczu trudów. Widuje się tu wielu paladynów Płaczącego Boga (szczególnie z Zakonu Złotego Pucharu) oraz mnichów tej samej religii, należących do Opactwa Żółtej Róży, stojącego w pobliżu Lodowca Białego Robaka.

Pomimo trudnej historii – a szczególnie smutnych ostatnich lat – Damarczycy są dumni ze swojego kraju, który jest domem żyjących w pokoju obok siebie ludzi, krasnoludów, niziołków oraz półorków. Z kopalni państwa wydobywa się wystarczająco wiele rud metali i klejnotów, by pokryć koszty poprawienia stanu królestwa. Niedawno pod Przełęczą Krwawnika klan svirfneblinów otworzył szkołę magii iluzyjnej.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Nieliczne damarskie drogi są raczej nie do użytku zimą, ale na szczęście rzeki umożliwiają prowincji komunikację ze stolicą. Kiedy jest ciepło, chłodne, bystre

Lodowiec Białego Robaka

Ze szczytów Gór Ziemnej Ostrogi (patrz część dotycząca Impiltur, dalej) wylewa się zamarznięta rzeka lodu, z jednej strony płynąca do Morza Księżycowego, a z drugiej do Jeziora Roztop pomiędzy Damarą a Impiltur. Lodowiec Białego Robaka nazwę swą zawdzięcza białym remorhazom, które po nim wędrują, często w dużych stadach liczących kilkunastu osobników. Jeśli wierzyć pogłoskom, mają one też swojego „króla" – robaka o ogromnym rozmiarze. Poszukiwacze przygód opowiadają o ucieczkach przed śnieżnymi pająkami gigantycznych rozmiarów albo o remorhazach, których głowy wieńczyły długie giętkie macki. Na lodowcu tym żyje również wiele mniejszych stworzeń.

W starych opowieściach ów lodowiec jest częścią Wielkiego Lodowca, który pokrywał te ziemie. Współcześni zaś mędrcy ostrzegają, że coś złowieszczego kryje się w lub pod lodem. Lodowiec sięga bowiem zbyt daleko na południe i leży na zbyt małej szerokości geograficznej, by mógł istnieć bez wsparcia potężnej, opartej na zimnie magii. Być może bezpieczeństwo całego Faerunu zależy od odkrycia, kto używa tej magii i dlaczego – a przynajmniej poznania prawdziwej natury i potęgi „białych robaków".

Na lodowiec spogląda Cytadela Białego Robaka – twierdza wbudowana w poszarpaną ścianę jednego z najwyższych szczytów Ziemnej Ostrogi. W skład tej potężnej fortecy z tarasami, oknami i wieżyczkami wchodzą tunele wgryzające się w skały poniżej, a także niezliczone komnaty, korytarze i wiekowe katakumby. Cytadela jest lepiej znana jako Opactwo Żółtej Róży – święty dom Ilmatera. Tutejsi mnisi czczą Cierpiącego Boga, warzą wino z czarnych jagód i przechowują bogate archiwa dotyczące Ziem Krwawnika oraz prace wiernych Ilmatera we wspaniałym muzeum sztuki i rękodzieła. Zbierają także i zapisują lokalne wieści z Damary, Impiltur, Narfell oraz Vaasy.

wody przemierzają barki, a zimą zamarznięte rzeki przemieniają się w trakty dla konnych sań.

Góry Galeny: Poszarpane, popękane szczyty poznaczone śnieżnymi czapami oraz lodem. Mieszkają tu tysiące goblinów i gigantów, a także inne humanoidalne potwory. Mieszkańcy czterech najważniejszych krasnoludzkich osiedli – Kopalń Krwawnika (osada, 500), Hali Dalekie Szczyty (małe miasteczko, 1500), Żelaznej Ostrogi (małe miasteczko, 1000) oraz nowego osiedla złotych krasnoludów, Hali Ognistego Młota (wieś, 300) – ryją Galeny, wydobywając żelazo, srebro oraz krwawniki. Potwory trzymają się z dala od tych patrolowanych przez krasnoludy okolic. Nieopodal znajduje się jednak Podmrok, a mieszkańcy miast drowów, derro i duergarów również kopią pod tymi górami. Miasta Melvaunt i Mulmaster łożą na ufortyfikowane obozy górnicze stojące na zachodnim przygórzu.

Przełęcz Krwawnika: Jedyna prawdziwa przełęcz pozwalająca pokonać Galeny. Ten, kto ją kontroluje, kontroluje też handel pomiędzy Vaasą oraz Damarą. Może też z łatwością powstrzymać armię, która podążałaby w jednym czy drugim kierunku. Na przełęczy znajdują się Wrota Krwawnika (duże miasto, 13 233), niewielki las i górskie jezioro.

Ziemny Las: Mały, gęsty las tętni życiem do tego stopnia, że w kilka lat zarasta każdy wyrwany mu kawałek ziemi. Legendy głoszą, że dawno temu wielki druid zaczarował ową knieję na przekór lodowcowi i od tamtej pory ani razu nie pokryła się śniegiem. Ogólnie rzecz biorąc, potwory unikają tego lasu.

Ważne miejsca

Rząd Damary nadal – po inwazji hord złego licza – określa granice swych wpływów. Dlatego też to państwo jest idealnym miejscem dla poszukiwaczy przygód.

Heliogabalus (metropolia, 44 111): Dawna siedziba damarskiego tronu, odzyskana na potrzeby nowej monarchii. Heliogabalus jest dobrze prosperującym miastem handlowym, do którego prowadzą drogi kupców podróżujących na północ z innych części Faerunu. Zaopatruje ono całą Damarę w towary importowane. Wielkie wpływy mają tu niezależne gildie kupieckie.

Jeszcze pięć lat temu miasto nie posiadało własnej armii, a jedynie najemników kontrolowanych przez gildie. Niemniej jednak nowy król rozkazał organizacjom zwolnić najemników. Teraz starsi paladyni Ilmatera dowodzą patrolującymi miasto młodymi rekrutami.

Koniec Szlaku (duże miasto, 14 116): Stolica baronii, zbudowana wokół dużego, dobrze ufortyfikowanego zamku. Miasto i baronia utrzymują przyjazne stosunki z państwem Impiltur. Baron Donlevy Młody (PN mężczyzna człowiek Wjk3/Łtr3), który w ukryciu przetrwał panowanie króla-czarnoksiężnika, naciskał na ten sojusz, chcąc w ten sposób udzielić poparcia królowi zwanemu Smoczą Zgubą. Dziś baron to bogaty szlachcic i główne ogniwo łączące króla z Impiltur.

Koniec Szlaku to najczęściej pierwsze miasto, jakie widzą przybywający do Damary, toteż pracuje tu kilku pośredników, zajmujących się wyłącznie znajdywaniem nietypowego zatrudnienia dla poszukiwaczy przygód.

Wrota: Dwa wielkie mury forteczne, które strzegą krańców Przełęczy Krwawnika. We Wrotach przechowywane są zapasy żywności na wypadek inwazji. Nie trzeba chyba wspominać o regularnych patrolach. Damarskie Wrota mają prawie 5 kilometrów długości, 9 metrów wysokości i w regularnych odstępach wzmocnione są bronionymi przez balisty wieżami oraz warownią. Vaaskie Wrota są z kolei długie na niecały kilometr, a wysokie na 20 metrów. Chronią je podobne wieże, ale brak tu warowni. Obozuje tu wielu poszukiwaczy przygód, traktujących to miejsce jak bazę wypadową podczas polowań na potwory Vaasy.

Historia regionu

Damara została założona niemal trzy tysiące lat temu, za dynastii Krwawych Piór. Niegdyś było to bogate królestwo kupieckie, które zarabiało dzięki złożom rud żelaza i srebra oraz krwawnikom (miały postać sztabek kupieckich wartych po 25 sz; teraz uznaje się je za przynoszące pecha „przeklęte pieniądze"). Niestety, do upadku Damary doprowadziła trwająca dwieście lat wojna z najeźdźcami z Vaasy – krainy leżącej na północnym-zachodzie.

Król-czarnoksiężnik Vaasy poprowadził na Damarę armię gigantów, goblinów, orków oraz nieumarłych i po krótkotrwałym oporze pokonał króla Virdina Krwawe Pióra nad Brodem Goliad. Plugawe stwory z Vaasy zajęły północną Damarę, lecz gdy potęgę ich pana złamała drużyna poszukiwaczy przygód, szybko się rozpierzchły. Dzięki wsparciu prostego ludu, Gareth Smocza Zguba zdołał umocnić kluczowe sojusze z pomniejszymi szlachcicami i w 1359 roku RD koronowany został na króla Damary.

Od chwili zjednoczenia Damary król Smocza Zguba (PD mężczyzna człowiek Pal20/Kpn5 Ilmatera) ciężko pracuje nad odbudową gospodarki oraz armii swego kraju. Królestwo otrząsa się ze zniszczeń spowodowanych przez wojnę z Vaasą i sprawuje straż we Wrotach, chroniąc się w ten sposób przed ewentualną inwazją z ziem północnego sąsiada. Relacje handlowe z Impiltur znacznie się ożywiły, a sztabki kupieckie z krwawnika są coraz częściej i coraz chętniej akceptowane.

Król Smocza Zguba stara się przyciągnąć do swego kraju poszukiwaczy przygód i w tym celu robi wszystko, by Damara miała reputację regionu przychylnego tym śmiałkom. Jego słudzy opowiadają o bogatych w minerały górach, bliskości pełnej potworów Vaasy, szkole iluzyjnej magii podziemnych gnomów i okazji do zyskania ziemskich nadań. Co więcej, Gareth obdarza osoby prawe i dobre pomniejszymi tytułami szlacheckimi, jeśli zapragną się tu osiedlić i przysiąc lojalność Damarze. Wszystko to zachęca śmiałków, którzy płyną do tego królestwa niczym wody rzek do morza.

Intrygi i plotki

Na bohaterów czeka mnóstwo okazji, by wykazać się w pełnych potworów górach oraz na ziemiach północy. Ci, którzy tu przybędą, mogą pośród politycznego zamętu zdobyć prestiż i znaczenie.

Dziedzictwo króla-czarnoksiężnika: Działalność bandytów w Galenach i w północnej Damarze ma być może związek z Cytadelą Skrytobójców – złą organizacją, która wspierała króla-czarnoksiężnika. Wspomaganych zaklęciami rzucanymi przez złego czarodzieja Knellicta (PZ mężczyzna człowiek Czar15/Skr4) bandytów trudno jest wykryć, a co gorsza, są oni bardzo skuteczni. Schwytanie któregoś z nich może doprowadzić do przełomu – odkrycia organizacji i zniszczenia ostatniego bastionu potęgi Zhengyia.

Podziemne koneksje: Niedawno górnicy z Ziemnej Ostrogi niespodziewanie przekopali się do części Podmroku. W dużej jaskini, którą odkryli, znajduje się lodowe jezioro, które – jak wielu uważa – łączy się z kilkoma znanymi podziemnymi miastami zła. Drużyny poszukiwaczy przygód już się zbierają, by zbadać te obszary i nanieść na mapy podziemi miriady korytarzy oraz jaskiń.

Narfell

Stolica: Boldoobaris (tylko latem)
Populacja: 36 720 (ludzie 99%)
Rząd: plemienny
Religie: Lathander, Tempus, Waukeen
Import: biżuteria, ubrania
Eksport: konie
Charakter: CN, CD, CZ

Narfell to kraina, w której przetrwają jedynie najsilniejsi. Jej ziemie są bezpłodne i rosną na nich jedynie rzadkie trawy. W Narfell żyją plemiona ludzi zwanych Narami – surowi jeźdźcy dosiadający koni, uważający, że każdego należy osądzać tylko po czynach. Ich motto – „Czyn, nie krew" – ukazuje pogardę, jaką żywią wobec osób, które oczekują szacunku z powodu „szlachetnej" krwi. Członkowie niektórych plemion nie są przyjaźni względem obcych, lecz wszyscy Narowie raz do roku porzucają uprzedzenia, by zorganizować targowisko.

W tym regionie żyją nie tylko jeźdźcy, ale również yeti z tundry (złowieszcze małpy), a w górach hordy hobgoblinów. Starożytne Narfell było potężnym, rządzonym przez czarodziejów państwem, które uległo zniszczeniu podczas wojny z już nieistniejącym imperium Raumathar. Żyjący tu dziś barbarzyński lud niewiele pamięta ze swej cywilizowanej przeszłości, choć Narowie natrafiają czasami na świadectwo własnego dziedzictwa – zagrzebane miasta i potężne przedmioty magii bojowej.

Ryc. Carlo Arellano

Targ w Narfell

Życie i społeczeństwo

Na suchym, płaskim stepie żyją liczne stada reniferów i dzikich wołów oraz nomadowie, którzy żywią się tą zwierzyną. Narowie przemieszczają się wraz ze swym pożywieniem, budując tymczasowe wioski z namiotów tam, gdzie zastanie ich noc. Co roku zbierają się w Bildoobaris na trwające dekadzień Targi Handlowe, spotykając się z cudzoziemcami i kupcami w ogromnym mieście namiotów.

Podczas Targów Handlowych dwadzieścia siedem plemion Narów ustala wspólną strategię w kwestii spraw zagranicznych, takich jak wojny i spotkania z zagranicznymi delegacjami kupieckimi. Przez resztę roku komunikację pomiędzy plemiennymi wodzami zapewniają konni posłańcy – jeśli jest ona konieczna.

Narów łączą luźne więzy plemiennej rady, której przewodzi największe plemię – Harthgroth. Jest ono w stanie wystawić cztery tysiące jeźdźców pod komendą siwego, starego wojownika imieniem Thalaman Harthgroth (N mężczyzna człowiek Bbr5/Wjk11). Cudzoziemców uznają raczej za kupców, na których można się wzbogacić, niż za wrogów, których należy ograbić i zabić. Inne plemiona są niewątpliwie bardziej wrogie – zwłaszcza Creel, którzy atakują tak obcych, jak i innych Narów. Z kolei plemię Var wita cudzoziemców z otwartymi ramionami, a jego członkowie starają się upodobnić do tych przybyszów z odległych stron. Dag Nost są równie cywilizowani jak lud Impiltur.

Plemiona Narów nie posługują się symbolami, strojami, barwami czy sztandarami, po których można by je rozpoznać. Cudzoziemiec, który nie wygląda na Nara – śniada skóra, długie czarne włosy zebrane w kitkę, krzykliwe ubrania, niezwykłe zdolności jeździeckie – zawsze naraża się na niebezpieczeństwo. Konie tego ludu są wysokie, krzepkie, silne i niezwykle wytrzymałe. To największe bogactwo i podstawowy towar Narów, którzy kochają wymieniać się i handlować. Cechuje ich słabość (szczególnie mężczyzn) do biżuterii oraz ubrań w jaskrawych kolorach.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Płaskie równiny Narfell nie posiadają zbyt wielu cech charakterystycznych. Więcej ciekawych miejsc znajduje się pod powierzchnią – w tym ruiny starożytnego imperium, które niegdyś rozkwitało na tych ziemiach.

Lodowe Jezioro: Spływa tu woda z Wielkiego Lodowca, jezioro jest więc bardzo czyste i obfituje w ryby. Niemniej jednak jest przy tym tak zimne, że lekkomyślny pływak może umrzeć w ciągu 10 minut. W jeziorze żyje wiele niezwykłych wodnych stworzeń. Wiadomo również o agresywnych złowieszczych niedźwiedziach, które żyją wokół jego brzegów.

Ważne miejsca

„Miasta" Narfell to w większości osady, w których zbierają się nomadowie.

Bildoobaris (metropolia, 33 048, tylko latem): Każdego lata plemiona Narów zbierają się na jeden dekadzień, by stworzyć ogromne miasto namiotów. Ziemię kryją wówczas kilometry zwierzęcych skór, a tubylcy przez krótki okres mile witają kupców z innych państw, wymieniając konie i znalezione w ruinach skarby na ubrania, biżuterię, suszone mięso, broń oraz dobrej jakości ladry.

Historia regionu

Powstanie państwa Narfell datuje się na wiele lat wstecz – niemal od czasów wojen orkowej bramy, w wynik których złamała się potęga Mulhorandu. To właśnie najemnicy, najęci do walki z orkowymi najeźdźcami założyli krainę Narfell. Zarówno oni, jak i ich wrogowie z Raumathar zgłaszali roszczenia do północnej części imperium Mulhorandu. W końcu oba te państwa rozpoczęły wojnę i choć obydwa poprosiły Mulhorand i Unther o pomoc, nie otrzymały jej od

żadnego z tych krajów, które obawiały się proroctw mówiących, że taka wojna zakończy się obopólnym zniszczeniem.

W ostatniej bitwie pomiędzy Narfell a Raumatharem wzięły udział demony oraz smoki. W jej trakcie użyto też potężnej magii, która spopieliła wiele miast. Gdy dym się rozwiał, nie istniało żadne z dwóch państw, a ich lud podzielił się na małe plemiona i enklawy żyjące na wypalonej ziemi. Od tego czasu Narfell trwa w takiej barbarzyńskiej postaci, nieświadome swej dawnej chwały. Część dziedzictwa jednak pozostała – wspaniała broń oraz heroiczne imiona nielicznych Narów to pamiątka sprzed tysięcy lat i czasów wielkości królestwa.

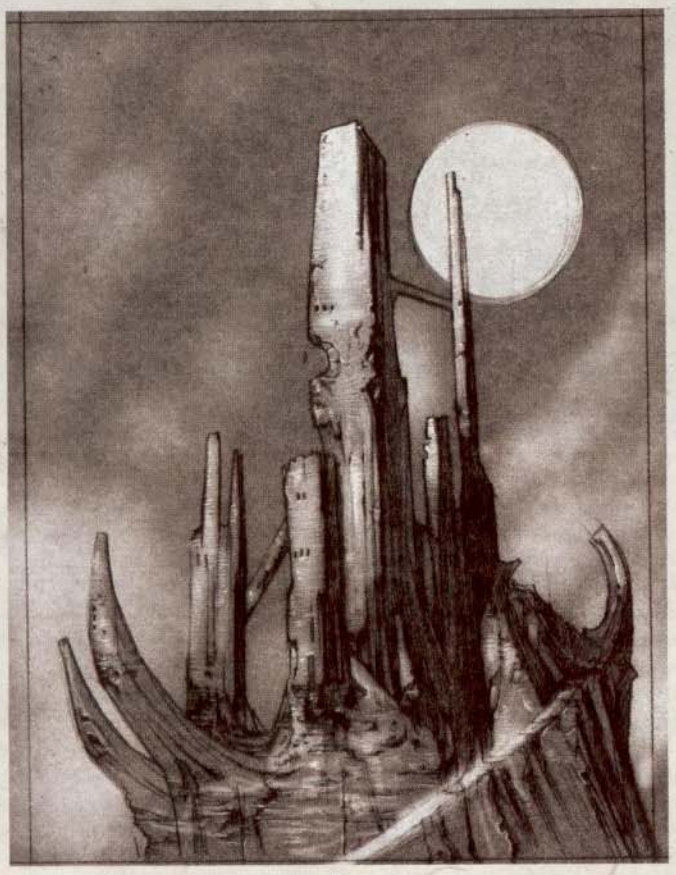
Intrygi i plotki

Poszukiwanie przygód w Narfell oznacza kontakty z plemionami tubylczymi. Jeśli bohaterowie nie spotkają Narów, którzy po prostu od razu zaatakują, będą musieli „dowieść" swojej wartości, aby ich wysłuchano.

Roszczenie sobie praw: Król Gareth Smocza Zguba z Damary postarał się o przyjazne relacje z Thalmanem Harthgrothem, uzyskując dla mieszkańców swego państwa pozwolenie na prace górnicze po narfellskiej stronie Gór Gigantycznych Iglic – w zamian oddaje dziesiątą część zysków. Teraz baronowie Damary poszukują osób, które znajdą miejsca na kopalnie i ochronią je przed atakami nieprzyjaznych humanoidów.

Vaasa

Stolica: brak
Populacja: 145 440 (ludzie 60%, krasnoludy 30%, orkowie 9%)
Rząd: brak (dawniej dyktatura)
Religie: krasnoludzki panteon, orkowy panteon
Import: broń, żywność
Eksport: klejnoty, skóry
Charakter: CZ, PN, N



Zamek Grozy

Ryc. Carlo Arellano

Te dzikie pustkowia, zamarznięte wrzosowiska oraz tundry były siedzibą złego licza Zhengyi króla-czarnoksiężnika – do chwili pokonania go przez drużynę poszukiwaczy przygód. Teraz Vaasa znów stała się odludną krainą upstrzoną naprędce skleconymi gospodarstwami i zamieszkaną przez złych humanoidów oraz inne potwory. Niegościnność terenu i klimatu region nadrabia niewykorzystanym bogactwem – góry Vaasy są pełne rud metali i klejnotów, przede wszystkim krwawnika. Wiele kilometrów łańcucha nie ma żadnego władcy, nic zatem dziwnego, że wielu dobrze uzbrojonych poszukiwaczy udaje się tu w nadziei na znalezienie klejnotów tak dużych, jak pięść mężczyzny, i przeżycie wystarczająco długo, by je sprzedać.

Życie i społeczeństwo

Vaasa to zimny, ponury region o słabej ziemi. Tylko magiczna pomoc umożliwia większym osadom przetrwanie. Podczas krótkiego lata zamarznięta ziemia zmienia się w grząskie błoto, co sprawia, że podróż jest jeszcze trudniejsza niż zimą, gdy powszechnym widokiem są zaprzęgnięte w psy sanie oraz narty. Na równinach i w górach polują liczne bandy humanoidów, poszukujące zwierzyny, przede wszystkim karibu i małych roślinożerców. Inni humanoidzi pożywiają się nawet martwymi wrogami wywodzącymi się z innych plemion.

Osady ludzi są dobrze chronione lub znajdują się w odizolowanych miejscach, gdzie trudno je odkryć. Życie jest ciężkie, a mieszkańcy twardzi, cisi i ponurzy. Osadnicy z równin mówią mieszaniną wspólnego i krasnoludzkiego, zaś mieszkańcy oddalonych górskich osad (i tych bliskich Palischuk) używają wielu słów z orkowego.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Otoczona przez góry oraz Wielki Lodowiec Vaasa jest praktycznie odizolowana od reszty Faerunu.

Bezdenne Bagna: Duże, czasami trudne do zauważenia obszary błota i gnijących krzewów stanowią śmiertelną pułapkę dla nieostrożnych – chwytają ofiary równie silnie, jak potężni giganci, po czym wciągają je w głąb topieli. Niektóre bagniska powstają wokół gorących źródeł, podobno zasilanych przez magiczne źródła, których woda rzekomo wzmacnia atrybuty, leczy rany, a nawet obdarza magiczną potęgą.

Wielki Lodowiec: Lodowiec stworzony z magicznego lodowego naszyjnika bóstwa Ulutiu, który od stuleci nieustannie się wycofuje, a jeszcze trzysta lat temu pokrywał Vaasę i Damarę. W jego odległych zakątkach żyją plemiona ludzi (Ulutunów), którzy czasami podróżują do „gorących krain" po mięso i żelazną broń. Na tym zamarzniętym obszarze wznosi się jeszcze łańcuch górski zwany Novularond, gdzie ponoć znajdują się zaginione miasta, wolne od lodu.

Lodowiec jest domem białych smoków, remorhazów, śnieżnych kwiatów (jadalnych roślin, które wędrują poruszane lodowatymi podmuchami), lodowych kwiatów, „lodowych robaków" (istot o białej sierści, długich jak ramię mężczyzny, które żywią się wodą z roztopów i śnieżnymi kwiatami), widmowych, czyli białych rothów, a nawet wędrownych gelugonów. Są to Lodowe Pazury Iyraclei, czyli słudzy pradawnej i potężnej ludzkiej kapłanki, która mianowała siebie Królową Lodu.

Panią Wielkiego Lodowca jest Iyraclea (NZ kobieta człowiek Kpn15/Bos5/Hie5 Auril), która żyje w krainie pod lodem. Z jakiegoś nieznanego, lecz niewątpliwie złowieszczego powodu przyciąga ona czarami młodych, pełnych wigoru magów. Czci Auril Lodową Panią i włada niezwykle potężną magią, w tym wymyślonymi przez siebie zaklęciami, takimi jak *lodowa brzytwa*, *lodowa pięść* czy *zimne pazury*. Mało kto widział jej wykuty w lodzie zamek i przeżył na tyle długo, by o tym opowiedzieć.

Ważne miejsca

Zamek Grozy to miejsce bardzo niebezpieczne, ale mimo to robi największe wrażenie i przyciąga największą liczbę przybyszów do Vaasy – krainy teraz w dużej mierze pustej.

Darmshall (małe miasto, 5333): Tę ufortyfikowaną wioskę leżącą w południowej Vaasie, tuż przy południowych szczytach Galenów, założyła drużyna poszukiwaczy przygód Dziesięć Kling. Osada przetrwała wzlot i upadek potęgi Zhengyia, a teraz jest centrum małego, lecz wciąż powiększającego się obszaru gospodarstw i zagród dla bydła.

Na terenie otoczonego murami Darmshall znajdują się wielkie podziemne spichlerze oraz zbrojownie. Fortecy broni niemal pięciuset wyszkolonych żołnierzy pod komendą Gelgara Obronnego Szpona (PN mężczyzna człowiek Trp15 Helma). W Darmshall żyje niewiele kobiet, więc Gelgar wysłał posłańców do Smoczego Przesmyku, Telflamm i Impiltur, szukając żon dla tutejszych mężczyzn.

Hale Del i Talaghar: Po niedawnych roztopach na granicach lodowca Lodowy Potok odkryto te dwie długo zamarznięte krasnoludzkie kopalnie, bogate w złoża krwawników, szmaragdów oraz rubinów i posiadające żyły rud żelaza i miedzi.

Palischuk (małe miasto, 9211): Miasteczko wzniesione na wschód od Zamku Grozy to większa, a mimo to mniej imponująca forteca, która powstała na gruzach zrujnowanego miasta przebudowanego przez półorków. Mieszkańcy Palischuk starają się zaprzyjaźnić z pobliskimi osadami, co nawet im się udaje. Są pokojowo nastawieni i szanują sąsiadów. Handlują z Wrotami Krwawnika, Darmshall oraz żyjącymi w okolicy krasnoludami, lecz mimo to ludzie wciąż bacznie obserwują to miejsce.

Zamek Grozy: Vaasa już dziesiątki lat temu stała się siedzibą zła – wtedy, gdy demony w jedną noc zbudowały fortecę z ciemnego kamienia. Zamek Grozy na brzegach Jeziora Łez był siedzibą licza Zhengyia, który mianował się królem-czarownikiem i władcą Vaasy. Wspierany przez demony zebrał armię złowieszczych wilków, gigantów, goblinów, orków oraz nieumarłych i ruszył na podbój Damary.

Potężny zamek to dziś ruiny, po których kręcą się jedynie potwory i poszukiwacze przygód pragnący potęgi Zengyia. Twierdza zawaliła się, gdy Gareth Smocza Zguba poprowadził bohaterów do Vaasy, aby pokonać licza.

Na czubku Zamku Grozy czasami osiedlają się smoki, jednak zawsze przeganiają je lub zabijają poszukiwacze przygód albo też czające się, straszliwe *coś*, co wyraźnie żywi się istotami nawet tak dużymi i potężnymi jak wielkie jaszczury.

Historia regionu

Vaasa pozostawała we władaniu zimna zbyt dużego, by na tym zamarzniętej ziemi powstała jakakolwiek cywilizacja. Przez stulecia żyły tu jedynie plemiona humanoidów i pojedynczy myśliwi, traperzy oraz rolnicy. Vaasę odmieniło dopiero przybycie Zhengyia i powstanie jego fortecy – w 1347 roku RD był to kraj wojowniczych goblinoidów, orków, gigantów, nieumarłych, demonów, bandytów oraz wyszkolonych skrytobójców. Owa potężna armia powstała z myślą o podbojach.

Armie Vaasy zaatakowały i podbiły Damarę, dzieląc ją na małe baronie. Król-czarnoksiężnik zniknął na jakiś czas, a wtedy powstała grupa bohaterów zamierzających pokonać jego demoniczne sługi, a końcu i samego licza. To doprowadziło do zniszczenia Zamku Grozy. Dzisiejsza Vaasa powróciła do dawnej tradycji – wędrownych band potworów pozbawionych władzy. Powszechnie jednak uważa się, że bandyci i skrytobójcy wciąż ukrywają się gdzieś na pustkowiach, planując zemstę.

Intrygi i plotki

Potężna magia oznacza wielkie skarby – tak przynajmniej uważają poszukiwacze przygód. króla-czarnoksiężnika już nie ma, lecz pozostały po nim ślady, począwszy od ruin Zamku Grozy, a skończywszy na służących mu stworzeniach.

Polowanie na potwory: Król Smocza Zguba z Damary jest zatroskany dużą liczbą humanoidów żyjących w górach i na równinach Vaasy. W nadziei na przekonanie poszukiwaczy przygód, by podjęli się trudnego zadania wyplenienia tych stworów, zwiększył nagrodę za gobliny, niedźwiężuki i gigantów do odpowiednio 5 sz, 15 sz i 20 sz. Mimo to wokół Zamku Grozy gromadzą się coraz liczniejsze tłumy tych humanoidów. Być może służą jakiejś nowej rosnącej w siłę potędze zła.

sossal

Kraina ta leży daleko na północ od Narfell i ma niewielki kontakt z resztą Faerunu. Raz lub dwa razy w roku (zwykle w lecie) goście z Sossal pojawiają się w Damarze, przywożąc skóry, focze mięso z Wielkiego Lodowca, piękne przedmioty z drzewa oraz złoto. Odchodzą z krasnoludzką bronią, srebrem i rozmaitymi gatunkami mięs, by handlować z ludami lodowca.

Niektórzy mieszkańcy Sossal obdarzeni są wrodzonymi mocami podobnymi do magii druidycznej. Potrafią naginać rośliny do swej woli, przechodzić przez nieprzebyte dla innych gąszcze, a nawet przenosić się z jednego drzewa do innego. Tak naprawdę ozdobne i gładkie meble z Sossal – te, które osiągają tak wygórowane ceny w Sembii – nie są wcale rzeźbione, lecz kształtowane mocą umysłów tamtejszych „rzeźbiarzy".

cormyr

Stolica: Suzail
Populacja: 1 360 800 (ludzie 85%, półelfy 10%, elfy 4%)
Rząd: monarchia
Religie: Chauntea, Deneir, Helm, Lathander, Lliira, Oghma, Malar, Milil, Selune, Silvanus, Tempus, Tymora, Waukeen
Import: kość słoniowa, przyprawy, szkło
Eksport: drewno, miecze, pancerze, rzeźbiona kość słoniowa, ubrania, węgiel, żywność
Charakter: PD, PN, ND

Założone ponad tysiąc lat temu królestwo Cormyru zyskało wiele dzięki oświeconej monarchii, ciężko pracującym mieszkańcom oraz pomyślnemu położeniu. Ten cywilizowany kraj otaczają góry, lasy i osady złych humanoidów. Słynie z dobrze wyszkolonej armii oraz zaradnej grupy rzucających zaklęcia osób, której działania sankcjonuje państwo. W Cormyrze żywność jest dobra, a mieszkańcy królestwa uczciwi i nie stronią od kontaktów z resztą świata. Kraina ma też swe tajemnice.

Cormyr wiele ostatnio doświadczył – spadła nań zdrada szlacheckich rodzin, najazd armii goblinów i orków, głód, gniew antycznego czerwonego smoka oraz śmierć ukochanego monarchy. Teraz królestwo walczy o zachowanie swego statusu. Jedno z jego miast legło w gruzach, a po okolicznych ziemiach wciąż błąka się duża liczba złych humanoidów, nic zatem dziwnego, że w Cormyrze potrzeba przedsiębiorczych jednostek pragnących bronić korony i stawiać czoło jej wrogom.

Życie i społeczeństwo

Cormyr to państwo stabilne i dobrze prosperujące, choć wydaje się, iż z wielu różnych ważnych powodów nie powinno tak być. Jego lubiący pokój mieszkańcy są lojalni wobec władcy i zadowoleni z istniejącego stanu rzeczy, a żyją dostatnio – i to pomimo burzliwej przeszłości, nieustannej walce z bestiami i widmem grozy czającym się na granicach oraz częstych intryg wewnętrznych. Nieszczęścia, które spadły na królestwo w ciągu ostatnich lat, bardzo wstrząsnęły Cormyrczykami. Niemniej jednak spodziewają się oni nadejścia lepszych czasów i gotowi są wiele uczynić dla swego dobra.

Cormyrem włada rodzina Obarskyrów, którą wspierają królewscy magowie. Wieloletnie panowanie Azouna IV, któremu doradzał były królewski mag Vangerdahast, zapewniło państwu stabilność i dobrobyt, budzące zazdrość u większości mieszkańców Faerunu.

Szczebel niżej w hierarchii społecznej znajduje się bogata, wyrobiona, często podzieloną na frakcje szlachta. Rody arystokratyczne mają długie rodowody i znaczne wpływy, ale demonstrują lojalność względem korony. Wojenni Czarodzieje – zastęp bojowych magów, którymi dowodzi wielu rozsądnych czarodziejów, jak choćby Caladnei – łagodzą niepokoje po obu stronach: szlacheckiej i królewskiej. Mędrzec Bradaskras z Suzail bardzo celnie zauważył, iż Obarskyrowie, szlachta i Wojenni Czarodzieje „tworzą trzy nogi stołka, na którym siedzi prosty lud".

Większość Cormyrczyków to rolnicy, hodowcy koni, leśnicy czy rzemieślnicy. Królestwo posiada dużą, wyszkoloną armię zwaną Purpurowymi Smokami – nie mylić ani z królem Azounem IV, który miał przydomek Purpurowy Smok, ani z Purpurowym Smokiem Thauglórem, który dawno temu był największym i najpotężniejszym jaszczurem żyjącym w Smoczym Przesmyku.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Ziemie Leśnego Królestwa są lekko pofałdowane, zielone i przyjazne. Otaczają je góry, u stóp których rozciąga się wiele gospodarstw i pastwisk, które mogłyby wyżywić wszystkich Cormyrczyków. Krajobraz determinują wiekowe, bujne i ogromne knieje. Niektórzy twierdzą, że owe lasy dominują również charakter narodowy Cormyru. W lokalnych opowieściach ludowych, balladach i heraldyce kraj opisywany jest przez alegorię smoka, jelenia i jednorożca. Jaszczur reprezentuje starą, nigdy do końca nie ujarzmioną dzikość. Jeleń symbolizuje królewską (i szlachecką) rozrywkę, a także dobrobyt dla wszystkich. Z kolei jednorożec oznacza ukryte tajemnice i spokój w sercu lasów oraz odwieczne schronienie, jakie te zielone ostępy zapewniały Cormyrczykom w razie niebezpieczeństwa. Nawet królowie wykorzystywali knieje jako miejsce azylu, gdy na ich kraj spadała najmroczniejsza groza.

Bór Hullack: Hullack był niegdyś częścią Cormanthoru i wytyczał wschodnią granicę Cormyru. W szczęśliwych czasach, za panowania Azouna IV, Cormyrczycy osiedlili się na obrzeżach boru i powoli go wycinali. Hullack to jeden z najstarszych lasów Cormyru – pełno tu mrocznych dolinek i ukrytych jarów, których od dziesięcioleci nie widziały oczy ludzi, elfów i podobnych istot. Nic zatem dziwnego, że lokalny folklor wzbogacają niezwykłe widmowe stworzenia oraz pradawne potwory. Z Grzmiących Wierchów zaś często nadciągają orkowie i gobliny. Cormyrscy strażnicy zwykli kierować poszukiwaczy przygód właśnie do Hullack, licząc na to, że zdołają w ten sposób w końcu okiełznać knieje.

Burzowe Rogi: Niegościnny stromy masyw górski, tworzący wysoki mur z wyłomami w pobliżu Przełęczy Wysokiego Rogu oraz Przełęczy Gnolli, które strzegą Zamek Wysoki Róg i Zamek Crag. Burzowe Rogi chronią Cormyr przed atakami, lecz jednocześnie ograniczają ekspansję na północ i zachód. W górach żyją plemiona humanoidów, ale na szczęście dawno temu złamano ich potęgę. Stanowią zagrożenie jedynie wtedy, gdy szaman lub charyzmatyczny barbarzyńca zdołają zebrać kilka z nich i skłonić do najazdu na królestwo. Niektóre z tych plemion uczą się pokojowego handlu, wymieniając rudę żelaza i skóry na żywność i złoto. Inne – te żyjące w wyższych partiach Burzowych Rogów – gardzą mieszkańcami równin i zasadzają się na podróżnych. Sporo orków ocalałych z ataku na Arabel wycofało się do wschodniej części pasma, a równie wielu błąka się po równinach pomiędzy górami a miastem. Łańcuch to także dom samotnych smoków, które często – gdy odpoczną po długim locie – budzą się wygłodniałe.

W Burzowych Rogach wznoszą się dwie stałe ludzkie osady. Orli Szczyt (wieś, 153) zbudowano na dużym wzniesieniu skalnym i od dawna jest to popularne miejsce postoju karawan. Z kolei Czaszkowa Grań (wieś, 270) to społeczność górników żyjących w cieniu wielkiej skały poświęconej Kelemvorowi i będącej jego kapliczką.

Grzmiące Wierchy: Dzikie i niebezpieczne góry, które swą nazwę zawdzięczają nagłym i niszczycielskim burzom, nękającym te okolice przez okrągły rok. Żyją w nich plemiona orków i goblinów, które nie przepadają za Cormyrem, Sembią czy Dolinami. Humanoidowie bez przerwy napadają na osady i to pomimo cormyrskich patroli. Dlatego też przemierzającym Grzmiące Wierchy podróżnym zaleca się ostrożność i posiadanie broni. Zimą górskie przełęcze blokuje śnieg. Kapryśna pogoda utrudnia górnictwo na większą skalę, choć pojedynczy poszukiwacze wracają czasami ze srebrnymi samorodkami wielkości pięści. Wielu jednak spotyka śmierć z rąk Aurgloroasy Syczący Cień – drakoliczycy żyjącej w opuszczonym krasnoludzkim mieście Sioło Grzmotu.

Królewski Las: Jest to najbardziej na zachód wysunięta część Cormanthoru, którą dawno temu opuściły elfy, ustępując miejsca ludziom. Bór charakteryzuje niewielkie poszycie, mnogość zwierząt oraz wysokie drzewa. Królewski Las jest wyłączną własnością korony i był przyjemnym miejscem na przejażdżki. Teraz jednak żyją tu orkowie wygnani z Arabel. W Królewskim Lesie nie ma żadnych ruin (a przynajmniej nikt takich nie odnalazł). Nie wiadomo również, by przed przyjściem orków gnieździły się tu jakieś paskudne stwory.

Moczary Odległego Morza: Te ponure moczary to grobowiec upadłej cywilizacji, która powstała jeszcze przed kulturą elfów. Jedynymi świadectwami jej istnienia są ruiny budynków o zdobieniach wykonanę ze szkła wytrzymałego niczym stal. Ci, którzy widzieli te budowle, rzadko jednak żyją długo, bowiem bagno to wylęgarnia chorób i zarazy. W ruinach znaleźć można dziwne stwory i złoto, które przyciąga poszukiwaczy przygód, zdających sobie sprawę z niebezpieczeństw.

Moczary Tun: Bagna bliźniaczo podobne do Moczarów Odległego Morza. One również kryją pozostałości po równie starożytnej cywilizacji. Stare opowieści mówią o dwóch rywalizujących miastach-państwach, który użyły przeciw sobie plugawej magii. Ponoć mieszkańców namówiła do tego stara kobieta, która mogła być sługą lub manifestacją złego bóstwa.

Gdzieś na tych bagnach kryją się bandy ludzi napadających na karawany opuszczające Cormyr. Owych osobników nie imają się żadne choroby, a przewodzi im bandyta imieniem Thaalim Torchtower (PZ mężczyzna człowiek Wjk10).

Przepastne Bagnisko: Moczary te tworzą naturalną granicę pomiędzy Cormyrem a Sembią – po prostu dlatego, iż żadne z państw nie rości sobie do nich praw. Mieszkańcy obu krajów zwracają na nie uwagę tylko wtedy, gdy żyjące tam potwory zawędrują w ich pobliże. A na moczarach gnieżdżą się gnolle, hobgobliny, jaszczuroludzie i trolle. Wiadomo również o żyjących na Przepastnych Bagniskach kilku małych czarnych smokach, jednym czy dwóch szalonych beholderach, błędnych ognikach, a nawet dziwniejszych istotach. To chyba najniebezpieczniejsza część królestwa. Na szczęście potwory zwykle nie opuszczają moczarów, a Cormyrczycy nie mają powodu, by na nie wkraczać, toteż starają się je po prostu ignorować.

Wody Wywernów: Jezioro w kształcie gwiazdy o czystej i przejrzystej wodzie. Żyje tu mnóstwo ryb (przede wszystkim węgorzy) oraz raków. O poranku wody zasnuwa gęsta mgła, dlatego też wstających o brzasku rybaków zwie się rybakami mgieł. Rzeka Wywernów łączy Wody Wywernów ze Smoczym Morzem, a zatem również z Morzem Spadających Gwiazd.

Ziemie Skaliste: Rozległe kamienne pustkowia rozciągające się pomiędzy Burzowymi Rogami a Anauroch. Żyją tu grupki wojowniczo nastawionych goblinów, gnolli, orków i złych ludzi, którzy noszą wspólne miano granicznych łupieżców. Przez dziesięciolecia władcy Cormyru szczodrze nadawali ziemie poszukiwaczom przygód, którzy zechcieliby ujarzmić te obszary i założyć tu osady ludzi. Nie próżnowali tu również Zhentarimowie, aktywnie zbierający siły goblińskich łupieżców, lecz rzadko osiągali znaczące sukcesy.

Ważne miejsca

Cormyr to kraina szlachetnych rycerzy, zwaśnionych arystokratów oraz bogatych i rozkwitających gospodarstw. Jego mieszkańcy kochają wolność i są dumni z tego, że żyją pod sztandarem Purpurowego Smoka. Często zachowują dużą niezależność i być może dlatego tak narzekają na niesprawiedliwość, korupcję i dekadencję.

Arabel (metropolia, 30 606): W czasie wojny z goblinami mieszkańców Arabel magicznie ewakuowano do Suzail, a miasto przez kilka miesięcy okupowała armia orków i goblinów. Posterunki kompanii kupieckich zostały złupione, nieliczni ocalali najemnicy zbiegli do innych miast, a wielką świątynię Tymory spalono (podobnie jak kaplice Chauntei, Deneira, Helma, Lliiry, Tempusa i Wakeen). Władczyni Arabel, Myrmeen Lhal (ND kobieta człowiek Trp 12 Tymory), zwana Jej Wysokość Lady Arabel, przysięgła odzyskać miasto. W walkach straciła lewą rękę, którą odzyskała później za sprawą magii. Potem wiele miesięcy zbierała siły – najemników, tropicieli, zwiadowców i poszukiwa-

czy przygód – a następnie wyparła orków z miasta. Pokonani uciekli do Hullack, Królewskiego Lasu, wschodniej części Burzowych Rogów i na równiny rozciągające się na północ od Arabel. Z humanoidami żyjącymi na równinach łatwo było sobie poradzić, jednak wytrzebienie ich z lasów będzie znacznie trudniejsze.

Dhedluk (małe miasteczko, 936): Osada stojąca w Królewskim Lesie (dopiero kilka lat temu zakazano jego wycinania), w której żyją rolnicy, stolarze, cieśle i rzeźbiarze. Otacza ją drewniana palisada, gdyż mieszkańcom zagrażają orkowie wygnani z Arabel. Władca Dhedluk – Thiombar (ND mężczyzna człowiek Wjk8) – ma niezwykłą umiejętność oceniania innych i ponoć zna każdą ważniejszą osobistość Cormyru. Na obrzeżach miasteczka znajduje się dwustronny *portal* łączący Dhedluk z miejscem w pobliżu Królewskiego Dworu w Suzail.

Eveningstar (małe miasteczko, 954): Miasto stojące na rozdrożu, któremu wiele zawdzięczają otaczające je gospodarstwa i nieliczni rzemieślnicy korzystający z pracy rolników i kies podróżujących tędy poszukiwaczy przygód. Władczyni – Tessaril Zima (CD kobieta człowiek Czar12/Wjk6) – to osoba szybko podejmująca decyzje i skuteczna w działaniu. W osadzie znajduje się wprawdzie kapliczka Lathandera, ale znana jest przede wszystkim z racji znajdujących się w pobliżu ruin, Nawiedzanych Sal (patrz Rozdział 8, Znane lochy Faerunu). W okolicy żyje też wiele skrzydlatych kotów zwanych tressymami, przez co chętnie zaglądają tu osoby chcące pozyskać takiego chowańca (jak choćby Tessaril). Kapłan Mielikki stworzył *portal*, który łączy rosnące w miasteczku drzewo niebieskoliścia z podobnym w królewskich ogrodach w Suzail. Spokojne życie mieszkańców nie tak dawno zakłóciła Myrmeen Lhal, która wykorzystała osadę jako punkt rekrutacji w wojnie o odbicie Arabel. W efekcie Eveningstar musiało odeprzeć kilka najazdów orków.

Kamień Grzmotów (małe miasteczko, 1800): Miasteczko drwali i rybaków, które nazwę zawdzięcza pobliskim Grzmiącym Wierchom. Ostatnio przemieniło się w przystań dla poszukiwaczy przygód przygotowujących się do badania Boru Hullack. Otworzyła tu sklep grupa gnomów-alchemików i sprzedaje teraz śmiałkom swe towary – z niezłym zyskiem. Najczęściej kupowane artykuły to kwas, worki plączonożne i (oczywiście) kamienie grzmotów. Przełęczy wiodącej do Sembii strzeże garnizon liczący setkę Purpurowych Smoków. Żołnierze czasami muszą ratować poszukiwaczy przygód uciekających z boru z potworami na karku. Miasteczko nie ma władcy, lecz Purpurowe Smoki egzekwują prawa Cormyru, a dowodzi nimi Faril Laheralson (PD mężczyzna człowiek Wjk7/Trp3).

Immersea (małe miasteczko, 1170): Rodzinne okolice rodów Wyvernspur i Thundersword, właścicieli posiadłości na południowo-zachodnim krańcu osady. Przybyszów ostrzega się, by szanowali każdą wytwornie ubraną osobę i każdego arogańta, bowiem wspomniane rody są bardzo potężne i nie boją się tego udowadniać.

Immersea to przystanek na drodze handlowej. W gospodzie „Pod Pięcioma Pierwszorzędnymi Rybami" warzy się piwo znane w całym Cormyrze. Brak tu świątyń, ale jest otwarta dla wszystkich kaplica poświęcona Selune, którą opiekuje się kapłan tej religii. Obecnym panem Immersea jest Culspiir (PN mężczyzna człowiek Ltr3), były herold poprzedniego władcy.

Marsember (metropolia, 36 007): Drugie co do wielkości miasto w Cormyrze, port morski zbudowany na wyspach połączonych mostami i poprzecinanych kanałami. Miasto powstało na bagnie, lecz rozrosło się na okoliczne tereny. Mimo to w Marsember wciąż śmierdzi jak na moczarach.

Marsember zwane jest również Miastem Przypraw, gdyż głównym źródłem jego dobrobytu są sprowadzane z dalekich krain zioła i korzenie, którymi się tu handluje. Kanały są zapchane małymi łódkami, a wiele interesów zawiera się w sekrecie, by uniknąć prawa.

W tym mieście trudno o płaski, twardy grunt pod nogami. Tylko bogaci mogą sobie pozwolić na duże brukowane tereny, zwykle i tak znajdujące się na szczytach budynków. Jedyna duża świątynia w Marsember jest poświęcona Lathanderowi, choć są tu również małe kapliczki Tymory, Umberlee i Waukeen. Bledryn Scoril (PD mężczyzna człowiek Wjk9) przejął władzę nad miastem po przedwczesnym zgonie poprzednika.

W Marsember stacjonuje licząca dwanaście okrętów brygada imperialnej floty.

Suzail (metropolia, 45 009): Stolica, siedziba króla oraz najbogatsze miasto Cormyru. Tu mieszkają ważni arystokraci oraz rodziny kupieckie. W centrum stoi pałac królewski, otoczony ogrodami i budynkami Królewskiego Dworu.

W mieście znajdują się pokaźnych rozmiarów koszary Purpurowych Smoków, a także magazyny, spichlerze, przystanie oraz dziesiątki karczm, tawern oraz gospod. Największa świątynia poświęcona jest Tymorze, ale w Suzail znaleźć można też kapliczki Lliiry, Oghmy, Malara, Milila, Tempusa i Waukeen. Sławni są miejscowi rzeźbiarze, którzy kupują egzotyczną kość słoniową sprowadzaną z wielu krain, aby nadać jej nowe, piękne kształty i potem sprzedać za ogromne sumy.

Władcą miasta jest Sthavar (Pd mężczyzna człowiek Wjk10/Rps5) – pewny siebie i lojalny mąż, dowodzący również Purpurowymi Smokami.

Od śmierci Azouna znacznie bardziej widać stacjonujących w mieście Wojennych Czarodziejów i Purpurowe Smoki. W ten sposób księżniczka-regentka daje prostemu ludowi poczucie bezpieczeństwa, a jednocześnie szkoli żołnierzy na wypadek buntów i rebelii, które inspiruje wroga jej szlachta. Raz po raz pojawia się z dziedzicem, dzięki czemu poddani mają dostęp tak do niej, jak i do następcy tronu. W ten sposób daje dowód, że nie boi się ani o swoje życie, ani o przyszłość Cormyru.

Tilverton (dawniej małe miasto, 9002, teraz opuszczone): Okupowane przez wiele lat miasto, które formalnie stało się częścią Cormyru w zeszłym roku. Niegdyś było to miejsce o wielkiej wartości, gdyż stało na straży jednego z trzech traktów prowadzących przez Grzmiące Wierchy. Niestety, w mirtulu 1372 roku RD Tilverton zaatakowały nieznane siły. Dziś po mieście pozostał jedynie duży lej, który wypełniają cienie, gdzieniegdzie poznaczone obszarami nieprzeniknionego mroku. W pobliżu niegdysiejszego Tilverton stacjonuje oddział pięćdziesięciu Purpurowych Smoków, którzy ostrzegają podróżnych noszących się z zamiarem odwiedzenia zniszczonej osady. Wiadomo, że osoby, które wejdą na splugawiony obszar, wpierw rozmywają się, a potem znikają, by nigdy nie powrócić – przynajmniej w poprzedniej postaci.

Skalane miejsce z bezpiecznej odległości badało trzech czarodziejów z Waterdeep, lecz na razie ujawnili oni tylko tyle, że użyto tu potężnej magii. Ponoć

Starożytne ruiny ze szkła na Moczarach Odległego Morza

Ryc. Carlo Arellano

wykorzystano tak wielką moc, iż wypaczeniu uległ sam Splot, co w znacznym stopniu ogranicza dalsze analizy.

W trosce o podróżnych wyznaczono trakt omijający dziwne ruiny, którym podążają teraz karawany.

Waymoot (małe miasteczko, 1980): Osada zbudowana na wykarczowanym obszarze Królewskiego Lasu o średnicy siedmiu kilometrów. W Waymoot stoi duża forteca, lecz ponieważ otaczające miasteczko knieje są dość bezpieczne, pozostałych budynków nie chroni mur.

Waymoot to osada handlowa, której mieszkańcy specjalizują się w hodowli koni oraz konstruowaniu i naprawianiu wozów. Lokalny lord to Filfar „Zabójca Trolli" Drewnoręki (PD mężczyzna człowiek Wjk10) – bardzo silny mężczyzna, który czuje się nie najlepiej w roli, w jakiej się znalazł, choć na tytuł niewątpliwie zasłużył (w młodości pomógł odeprzeć atak trolli).

W miasteczku są malutkie świątynie Tymory i Lliiry.

Wheloon (małe miasto, 6661): Miasto, które wyrosło wokół przeprawy promowej przez Rzekę Wywernów, dziś znane jest przede wszystkim z racji jaskrawozielonej dachówki kryjącej niemal każdy budynek. Owe dachówki wykonuje się z kamienia pochodzącego z dużego i pełnego potworów kamieniołomu położonego dokładnie na północ od Wheloon.

Większość miejscowych to rzemieślnicy wykonujący łodzie, kosze, żagle oraz garnki, a włada nimi Sarp Czerwonobrody (ND mężczyzna człowiek Wjk9). Ten zawzięty mąż w wielu kwestiach nie zgadza się z polityką dworu. Miejscowi lubią jego postawę, która – jak podejrzewają – nie pozwala Purpurowym Smokom usiedzieć w spokoju.

W mieście znajduje się świątynia Chauntei i kapliczka Silvanusa.

Zamek Crag: Forteca zbudowana z myślą o obronie północnej granicy Cormyru przed niebezpieczeństwami nadciągającymi ze Skalistych Ziem. Stacjonuje tu pięć setek Purpurowych Smoków oraz oddział pięciu Wojennych Czarodziejów. Stanowczy dowódca – Bren Smukły (PN mężczyzna człowiek Wjk10) – często organizuje musztry i przeprowadza inspekcje. Poszukiwacze przygód nie są tu mile widziani, a ci, którzy się zjawią, są najszybciej jak to możliwe zachęcani do wyruszenia w dalszą drogę.

Alusair Obarskyr

Historia regionu

W pradawnych czasach Leśny Kraj leżący pomiędzy Grzmiącymi Wierchami a górami Burzowych Rogów był siedzibą smoków – w tym „Tego" Purpurowego Smoka, potężnego jaszczura Thauglorimorgorusa. Elfy, które się tu osiedliły, toczyły z owymi gadami wojnę. Wieloletni konflikt zakończył dopiero pojedynek Szlachetna Finta, w którym elf Ilifar Nelnueve, Pan Bereł, pokonał Thauglora. Kiedy zaś elfy zmusiły smoki do opuszczenia tej ziemi, napłynęli tu ludzie z Impiltur i Chondath, spychając pierwotnych mieszkańców coraz dalej od wybrzeży przyszłego Cormyru.

Spór pomiędzy ludźmi a elfami narastał. Ci pierwsi wycinali lasy i tworzyli gospodarstwa. Najmądrzejsze elfy szybko zrozumiały, że przedstawiciele ich rasy nie zdołają ani powstrzymać, ani tym bardziej pokonać intruzów. Uznali osadnika Ondetha Obarskyra za najbardziej wpływowego przywódcę ludzki i zdecydowali się kierować nim poprzez czarodzieja Baerauble Etharra (małżonka elfki Alei Dahast), który także był człowiekiem. W ten sposób elfy miały nadzieję spowolnić osadnictwo, utrzymać pokój i zachować najlepsze obszary lasu. Koniec końców gospodarstwo Ondetha rozrosło się w miasto Suzail, które swą nazwę zawdzięcza jego żonie – Suzary. O ironio, owa kobieta tak bardzo nienawidziła Cormyru i życia na pograniczu, iż po jakimś czasie opuściła to miejsce.

Ondeth był sprawiedliwym i honorowym człowiekiem. Baerauble zaś niechętnie opuszczał społeczność elfów, lecz mimo to został pierwszym ze sławnych królewskich magów Cormyru. Kiedy umarł Ondeth, elfy przekonały jego syna, Faerlthanna, by został pierwszym królem ukształtowanego przez nie ludzkiego królestwa. Tak oto w Roku Otwierających się Drzwi (26 roku RD) założono Cormyr.

Na tronie przez tysiąc lat zasiadali kolejni Obarskyrowie – a to dzięki wysiłkom Baeraubla i jego następców oraz za sprawą energii i sprytu cechujących królewską rodzinę. W tym czasie Leśne Królestwo stało się krajem dostatnim i potężnym, przetrwało kilka inwazji, wchłonęło krainy Esparin i Orva, rościło sobie prawa do wciąż dzikich Skalistych Ziem, a także zmiażdżyło bunty raz po raz wybuchające w Arabel i Marsember. Korona – mimo licznych zagrożeń, niepokojów i powstań – pozostała w rękach Obarskyrów. Władali oni Cormyrem wspierani i kierowani przez mądrych, wybiegających myślą w przyszłość czarodziejów.

Szczyt potęgi Cormyr osiągnął za panowania króla Azouna IV, koronowanego w 1336 roku RD. Władca ów panował umiejętnie, wspierany mądrością królewskiego maga Vangerdahasta. Dzięki niemu Cormyr stał się silnym państwem – rosła jego potęga i wpływy, wzrastała liczba mieszkańców, a Cormyrczycy byli coraz lepszymi kupcami i handlarzami. Każde pokolenie zyskiwało więcej bogactwa i wiedzy niż przodkowie.

Za panowania Azouna w znacznym stopniu zasiedlono zachodnie rubieże, odrzucono roszczenia Sembii dotyczące przebiegu granic, wzmocniono obronę Skalistych Ziem (chroniąc granice przed rosnącą siłą Zhentarimów), okupowano Tilverton (był to tak naprawdę protektorat) i rozpoczęto zawiązywanie trwałego sojuszu z Dolinami. Choć Cormyr nigdy nie mógł dorównać bogactwom sąsiadującej z nim Sembii, zazdroszczono mu potęgi i bezpieczeństwa.

Niestety, pokój w Cormyrze dobiegł końca w ciągu dwóch ostatnich lat panowania Azouna. W krainie wybuchła zaraza, orkowie i gobliny napadły ją w czeredach o liczebności niespotykanej tu od stuleci, a starzy wrogowie Obarskyrów powstali za sprawą złej magii, przybierając postać gaznetów (wysączające magię skrzydlate stwory obdarzone wielką mocą). Cormyr ruszył do wojny jedynie po to, by odnosić porażkę za porażką. Na północnych rubieżach powstały goblińskie zamki, Vangerdahast zniknął, a do gaznetów dołączyła przemierzająca przestworza ogromna samica jaszczura – Nalavarauthatoryl Czerwona, zwana też Diabelską Smoczycą.

Azoun i jego wojownicza młodsza córka, Alusair Stalowa Księżniczka, walczyli z goblinoidami, lecz doznawali tylko porażek. Oblegane Arabel w końcu padło, choć zdołano wcześniej ewakuować mieszkańców, miasto jednak wpadło w łapy armii goblinów. Niektórzy szlachcice otwarcie zdradzili, sprzeciwiając się księżnej matce. Tak oto okazało się, że lojalność wielu cormyrskich arystokratów wobec tronu ogranicza się li tylko do szacunku dla Azouna.

Pod koniec tego kryzysu Diabelska Smoczyca i Azoun IV zabili się nawzajem na polu bitwy. W tym czasie śmierć poniosło też wielu najpotężniejszych wojowników, żołnierzy, dowódców, Wojennych Czarodziejów oraz kwiat szlachty królestwa. Księżna matka, Tanalasta, pokonała gaznetów, lecz wkrótce potem zmarła podczas porodu, dając państwu nowego króla – niemowlę, któremu nadano miano Azouna V.

Dzisiaj Cormyrem włada regentka, księżniczka Alusair, której umiejętnie pomaga królowa wdowa Filfaeril. Niedomagający czarodziej Vangerdahast wybrał następczynię – jest nią wojownicza kobieta-zaklinacz – po czym usunął się ze sceny. Wielu szlachciców tylko krok dzieli od buntu, inni pragną wywal-

Ryc. Matt Wilson

czyć drogę z wygnania, a Sembijczycy starają się w tajemnicy przejąć kontrolę nad Cormyrem lub przynajmniej zyskać tu znaczne wpływy. Niemniej jednak królestwo powoli się odbudowuje, oferując coraz to nowe możliwości – i niebezpieczeństwa.

Intrygi i plotki

Regentka ma do zrobienia więcej niż pozwalają jej na to środki. Alusair zawsze odnosiła się przychylnie do poszukiwaczy przygód, a teraz zwraca się wprost do kompanii śmiałków oraz najemnych drużyn bohaterów, by pomogli jej przywrócić porządek w kraju. Niestety, część cormyrskiej magnaterii uważa, że to kolejny znak słabości w Suzail.

Baron Skalistych Ziem: Zhentarimowie kontrolują obszar Morza Księżycowego i znów spoglądają na południe, mając nadzieję wkroczyć do Cormyru przez Skaliste Ziemie. Król Azoun oferował niegdyś tytuł barona Skalistych Ziem osobie, która by zamieszkała w owej krainie, zbudowała zamek i pilnowała porządku. Alusair spodobał się ten pomysł, zatem sprytny i potężny poszukiwacz przygód może wykorzystać sytuację, oczyszczając teren z potworów, bandytów oraz agentów Zhentarimów. Po nadaniu tytułu postać może postawić twierdzę i zapewnić sobie na stałe miejsce w historii Cormyru.

Zimna wojna: W szlacheckich posiadłościach oraz na królewskim dworze panuje zamęt. Nieopodal, na horyzoncie majaczy groźna Sembia. Nic zatem dziwnego, że pośród szlachty Cormyru intrygi są dziś w modzie. Rody starają się zdobyć nowe ziemie, wpływy, tytuły i pozycje na dworze, starannie dobierając słowa i popierając popularne frakcje. Sembia wykorzystuje swą kupiecką potęgę, wygnani arystokraci starają się powrócić do łask, zyskujące na znaczeniu rodziny wywierają nacisk na Alusair, a Wojenni Czarodzieje nakłaniają, by szpiegować każdą szlachecką posiadłość, by w ten sposób zapobiec zdradzie. Poszukiwacze przygód mogą wspierać lub krzyżować plany dowolnej z frakcji – ich wysiłki oraz lojalność nagrodzą zapewne tytuły i nadania ziemskie.

Caladnei

Ryc. Matt Wilson

Alusair Obarskyr

Kobieta człowiek Wjk7/Trp1/Rps2: SW 10; średni humanoid; KW 10k10+30; pw 85; Init +3; Szyb 6 m; KP 28 (dotyk 16, nieprzygotowana 25); Atak +17/+12 wręcz (1k8+8/17-20, *migbłystalny długi miecz +3*); SC ulubiony wróg (orkowie +1), walka dwoma rodzajami broni, zdolności Rycerza Purpurowych Smoków; Char ND; MRO Wytrw +13, Ref +5, Wola +5; S 16, Zr 16, Bd 16, Int 14, Rzt 13, Cha 14; Wzrost 1,65 m.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +6, Jeździectwo (koń) +10, Nasłuchiwanie +7, Postępowanie ze zwierzętami +7, Profesja (żeglarz) +2, Przeszukiwanie +5, Skakanie +4, Tajniki dziczy +4, Wspinaczka +4, Wyczucie pobudek +4, Zastraszanie +8, Zauważanie +7; Atak w przelocie, Konna walka, Krzepkość, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Porywająca szarża, Specjalizacja w broni (długi miecz), Tropienie, Zdolności przywódcze (12), Zogniskowanie broni (długi miecz), Żelazna wola.

Specjalne cechy: Zdolności Rycerza Purpurowych Smoków: bohaterska tarcza, inspirowanie odwagi 1/dzień, inspirujący okrzyk.

Ekwipunek: migbłystalny długi miecz +3, krasnoludzka mithrilowa pełna zbroja płytowa (odpowiednia dla człowieka), *duża metalowa tarcza +2* (z symbolem Azouna: purpurowy smok na czarnym tle), królewski cormyrski sygnet (pozwala Caladnei komunikować się z nią telepatycznie i znać jej położenie), *pierścień ochrony przed wykryciem i lokalizacją* (zakłada go tylko, gdy to konieczne, neguje bowiem moce sygnetu), *pierścień swobodnego działania, pierścień ochrony +3*.

Księżniczkę Alusair Nacacia Obarskyr pó śmierci ojca, Azouna IV, nazwano Stalową Regentką Cormyru. Dziś włada królestwem w imieniu bratanka, Azuona V, który jest jeszcze niemowlęciem.

Niegdyś była zbuntowaną, skłonną do gniewu chłopczycą – impulsywnym najmłodszym dzieckiem Azouna i Filfaeril. Podbiła serca plebejuszy za sprawą walecznej postawy w bitwach z tuigańską hordą. Posiada wiele umiejętności przydatnych w walce, planowaniu strategii i życiu w trudnych warunkach, doskonale radzi też sobie z końmi. Większość żywota spędziła walcząc i jeżdżąc po Skalistych Ziemiach wraz z innymi młodymi szlachetnie urodzonymi rycerzami, którzy

purpurowy smok

A teraz poznaj jeden z największych sekretów królestwa... Nachyl się bliżej i słuchaj bacznie. Są tacy, co zabijają dla tej wiedzy – a inni, by utrzymać to w tajemnicy.

Słyszałeś, nie wątpię, że gdzieś w Cormyrze, na Skalistych Ziemiach lub w Burzowych Rogach, czy też w zielonej kniei lasów, czai się Purpurowy Smok.

Tak, tak. Jaszczur o purpurowych łuskach, który potrafi oblec się w postać człowieka i tak się skryć, choć jego oczy palą się wtedy niczym purpurowe płomienie. Nikt nie zna wszystkich mocy Purpurowego Smoka. Wiadomo li tylko tyle, że nienawidzi nadmiernego wycinania drzew, zbyt wielu polowań i chciwości, kocha zaś dzikie istoty, które stanowią o pięknie tej krainy. Chce, by jej lud mógł marzyć bez ograniczeń, a w czynach swych dawać dowody męstwa.

Purpurowy Smok to samotnik trzymający się od innych na dystans. Nikt też nie zna jego zamysłów. Potrafi być przyjacielski i troskliwy, albo srogi i zabójczy. W jednej chwili ratuje zaginione dziecko, by w następnej wyrywać z pancerzy jedną po drugiej zakrwawione kości dumnych i okrutnych rycerzy.

Purpura jego łusek to efekt elfiej magii, która dawno temu wsączyła się w krew tutejszych smoków. Nikt nie wie, co było tego przyczyną, a każdy boi się o to zapytać. Dzięki temu stworzenia potrafią przybierać postać człowieka oraz dokonywać innych wspaniałych lub troskliwych czynów.

Powiada się, że gdy zginie ostatni Purpurowy Smok, zginie także Cormyr. Według niektórych dzień ten nie jest wcale odległy. Inni – wrogowie korony – szukają Purpurowego Smoka, zamierzając go zabić i przynieść kres Leśnemu Królestwu. Osobiście mam nadzieję, że znajdą to, czego szukają. W końcu niełatwo jest zabić smoka, a tak będzie o jednego Zhenta, Thayczyka czy wyniosłego lorda mniej.

– stary cormyrski leśnik

z podziwem nazywali ją Stalową Księżniczką, doceniając w ten sposób jej męstwo w bitwach i bojowego ducha. Jest najlepszym dowódcą w całym Cormyrze – lepiej się czuje, prowadząc atak czy tocząc potyczkę, niż prowadząc dyplomatyczne rozmowy.

Alusair nienawidzi dworskiego życia, plotek i nieustannych zabaw. Rola, która jej przypadła, budzi w niej wściekłość, owa złość zaś sprawia, że jest niezwykle precyzyjna, konkretna i chłodna w kontaktach dyplomatycznych. Na szczęście dzięki rozsądnym radom Caladnei i Filfaeril, które uzupełniają zebrane w trakcie walk doświadczenia Stalowej Regentki, nie umyka jej wiele niuansów dworskich intryg.

Następczyni Azouna IV zamierza odbudować morale i militarną potęgę Cormyru. W tym celu pragnie odzyskać i zasiedlić utracone wcześniej tereny, zaorać ziemię i zebrać plony oraz odbudować wszelkie dobra. Jednocześnie uniemożliwia inwestorom z Sembii i Wrót Zachodu stworzenie przyczółków w Cormyrze i zwalcza wszelkie próby kontrolowania oraz wpływania na sprawy jej królestwa.

Dopóki będzie w stanie wyładowywać wściekłość w krótkich, szaleńczych potyczkach na miecze z Ostrzami (młodymi szlachcicami, z którymi uczestniczyła w wielu wyprawach i którym ufa), dopóty będzie skuteczną i dobrą regentką – coraz bardziej zadowoloną ze swej roli. Umie sprawować władzę, a śmierć ojca, która według niej była mu przeznaczona (nie odwrócił się wszak od swych powinności), skłaniają ją do włożenia wszystkich sił, by zachować królestwo dla następnego Azouna. Nie daje się podjudzać przebiegłym wysłannikom i nie robi nic, co nie jest dla Cormyru korzystne.

Caladnei

Kobieta człowiek Zak11/Wjk4: SW 15; średni humanoid; KW 11k4+14 plus 4k10+4; pw 67; Init +7; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 15, nieprzygotowana 17); Atak +13/+8 wręcz (1k8+5/ /19-20, *długi miecz +2*) lub +12/+7 dotykowy na dystans (czarem); Char ND; MRO Wytrw +10, Ref +7, Wola +12; S 12, Zr 16, Bd 13, Int 14, Rzt 14, Cha 18; Wzrost 1,57 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +5, Czarostwo +12, Dyplomacja +6, Jeździectwo (koń) +10, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +5, Pływanie +6, Postępowanie ze zwierzętami +9, Przeszukiwanie +4, Rzemiosło (kowalstwo) +4, Skakanie +3, Wiedza (tajemna) +12, Wiedza (lokalna: Cormyr) +3, Wiedza (geografia) +3, Wróżenie +7, Wspinaczka +4, Zastraszanie +7, Zauważanie +5; Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Poszerzenie czaru, Przygotowanie zaklęcia, Specjalizacja w broni (długi miecz), Stworzenie cudownej rzeczy, Twardość, Wielka wytrwałość, Zogniskowanie broni (długi miecz), Żelazna wola.

Znane czary (6/7/7/7/7/4; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, naprawa, oszołomienie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, światło, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny;* 1 – *prawdziwe uderzenie, spadanie jak piórko, tarcza, wierzchowiec, zbroja maga;* 2 – *bycza siła, kwasowa strzała Melfa, niewidzialność, ochrona przed strzałami, wykrycie myśli;* 3 – *lot, ognista strzała, przemieszczenie, rozproszenie magii;* 4 – *kamienna skóra, wróżenie, wyczerpanie;* 5 – *stożek zimna, teleportacja.*

Ekwipunek: długi miecz +2, laska uroków, pierścień ochrony +2, karwasze pancerza +5, słabszy płaszcz przemieszczenia, skrzydlate buty, brosza osłony.

Caladnei wychowała się w Turmish. Jej ojcem był Cormyrczyk, a matką Turmijka. Opuściła dom rodzinny, by przyłączyć się do drużyny poszukiwaczy przygód. Podróżując przez *portale*, które odkryła jej grupa, zapoznała się z ludami oraz kulturami innych części świata. Szkoliła się u boku wojowników w Waterdeep, wymieniała zaklęcia z czarodziejami z Halruaa oraz uczyła się kuć metal pośród złotych krasnoludów z Wielkiej Rozpadliny. Przybyła do Cormyru, by zaopiekować się niedomagającym ojcem. Powrócił on do ojczyzny po śmierci matki Caladnei, która utonęła podczas sztormu na morzu. Młoda dziewczyna utrzymywała się przy życiu, rzucając zaklęcia i tworząc magiczne przedmioty, biorąc za to oczywiście zapłatę.

Caladnei zwróciła uwagę Vangerdahasta, królewskiego maga Cormyru, w pojedynkę przepędzając orków, którzy przybyli z Grzmiących Wierchów na łupieżczą wyprawę. Szczególne wrażenie zrobiło na nim zachowanie dziewczyny, która – mimo niewątpliwej potęgi – nie poszukiwała sławy. Jego zainteresowanie spotęgował fakt, że Caladnei odmówiła przyjęcia tytułu szlacheckiego, choć osobiście zaaranżował całą sprawę. W subtelny sposób zaczął szkolić ją więc do służby pod królewskim sztandarem Cormyru. Kiedy zaś po ostatnich kłopotliwych wydarzeniach zdecydował się usunąć w cień, mianował Caladnei na swego następcę, a ona pokornie się zgodziła.

Pomimo wrodzonej skromności, Caladnei to osoba niespokojna i zadufana w sobie, przez co trudno jej przychodzi radzenie sobie z dworskimi intrygami. Na szczęście regentka Alusair jest obdarzona podobnym temperamentem, dzięki czemu mogą wprost dyskutować o sprawach państwowych. Caladnei woli kryć się w cieniu, lecz Alusair powoli, acz niezmiennie, ujawnia jej udział w rządach i obarcza coraz liczniejszymi obowiązkami, próbując choć na kilka chwil uciec od plotek i intryg.

Doliny

Stolica: brak
Populacja: 602 640 (ludzie 80%, drowy 6%, półelfy 5%, elfy 4%, niziołki 2%, gnomy 1%, krasnoludy 1%)
Rząd: w zależności od doliny; Rada Dolin luźno jednoczy wszystkie doliny
Religie: Chauntea, Lathander, Mielikki, Silvanus, Tempus, Triada (Ilmater, Torm, Tyr)
Import: biżuteria, broń, książki, pancerze, papier, szkło, wyroby włókiennicze, wyroby z metalu
Eksport: chleb, drewno, owoce, piwo, ser, skóry, warzywa, zboża
Charakter: GD, ND, N

Doliny to obszerne leśne kotliny, które cechują łagodne, pofałdowane równiny oraz łączące je wąskie trakty handlowe biegnące poprzez piękne bory. Ziemie są tu żyzne, a klimat umiarkowany (nie licząc niezwykle ostrych zim), nic zatem dziwnego, iż kraina ta stała się spichlerzem Ziem Centralnych. Unoszący się nad Dolinami duch niezależności i odwieczny sojusz z elfami z Cormanthoru uczyniły z tej okolicy historyczne miejsce narodzin lub też ukochany dom wielu największych bohaterów Faerunu.

Dziś istnieje jedenaście odrębnych dolin – każda posiada własne terytorium, rząd (nie zawsze), milicję, handlowe umowy, ambicje oraz charakter. Dolina Archen i Dolina Radła ponad wszystko cenią handel. W Dolinie Tassel najważniejszy jest przemysł i rzemiosło. Dolina Sztyletu samotnie stawia czoło potężnemu wrogowi. Dolina Blizny walczy o odzyskanie niepodległości po latach okupacji. Pozostałe krainy szanują stary Pakt Dolin i ich mieszkańcy wolą, by każda z tych krain byłą pozostawiona sama sobie.

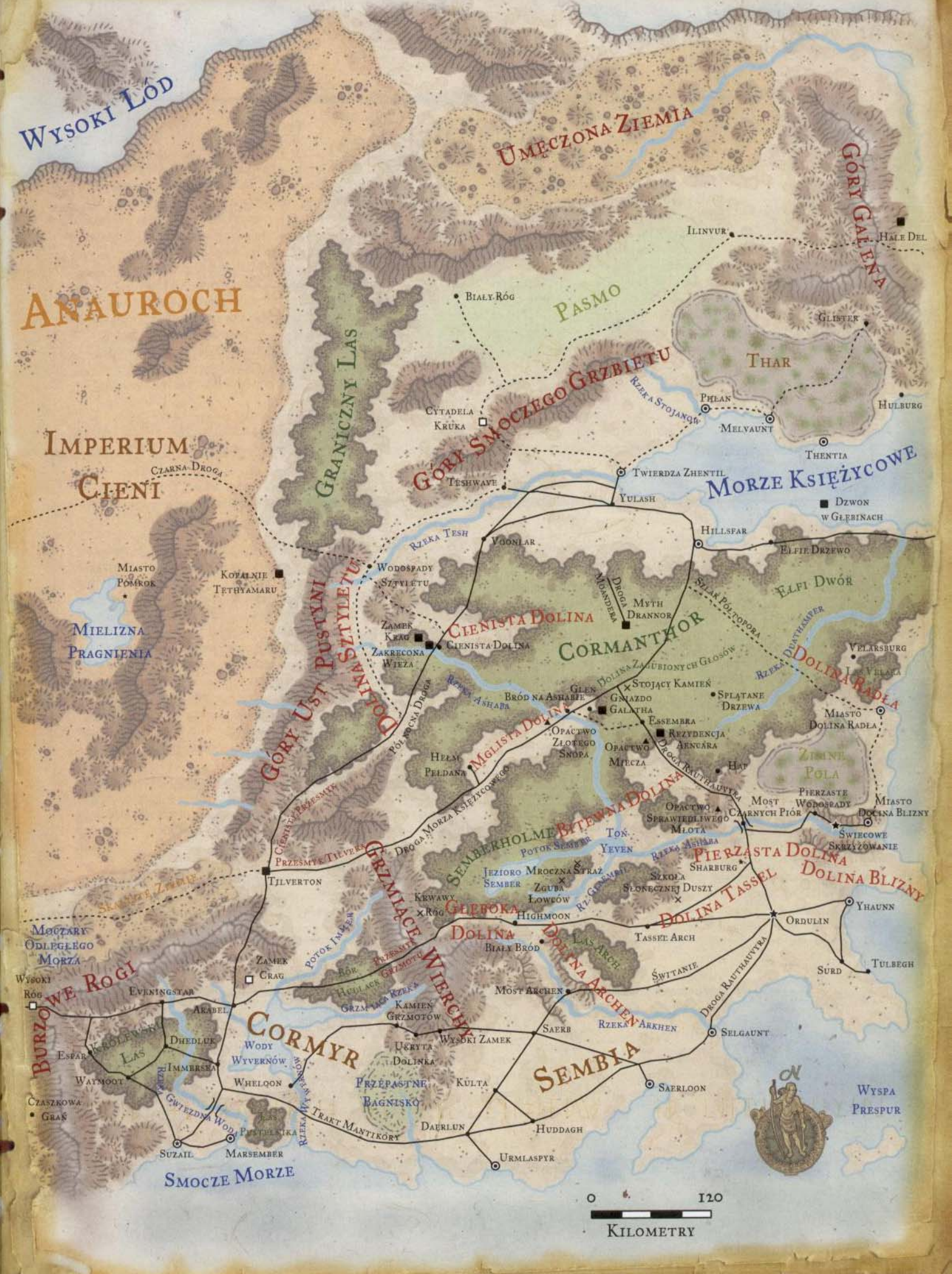
Charakter Dolin

Doliny mają wspólną tradycję, podobną kulturę i religię, lecz mimo to nie tworzą jednego królestwa, jak Cormyr czy Sembia. Stanowią natomiast zagadkę dla reszty Faerunu. Jak małe i zdezorganizowane grupy drwali i rzemieślników potrafią utrzymać kontrolę nad będącymi łakomym kąskiem ziemiami, które otaczają wielki las elfów?

W przeszłości knieje te były istotnym warunkiem egzystencji Dolin, bowiem obecność Elfiego Dworu odstraszała większość wrogów. Teraz elfy nie są już najpotężniejszymi mieszkańcami Cormanthoru, więc mieszkańcy Dolin korzystają teraz z darów, które mieli od zawsze: odwagi, niezależności oraz silnego, niemal klanowego poczucia wspólnoty.

Dla przybysza z zewnątrz mieszkańcy Dolin wyglądają na małomównych, podejrzliwych i pełnych rezerwy. Wolą uprzejmie milczeć niż być sztucznie uprzejmi – dopóki nowo przybyły nie zostanie uznany za przyjaciela (lub wroga), bądź póki nie poleci go jakiś zaufany towarzysz. Kiedy zaś zaakceptują obcego, stają się otwarci i przyjaźni, zwłaszcza jeżeli chodzi o kwestie wspólnej obrony. Zawsze bowiem oczekuje się, że przybysz, którego mieszkańcy Dolin uznają za przyjaciela, dołoży swoje trzy grosze do ochrony całej społeczności.

W większość dolin działa przynajmniej nieformalna milicja, której członkowie mają różne wyszkolenie i trudno ich nazwać zawodowcami. Niemniej jed-


Wysoki Lód
Umęczona Ziemia
Góry Galena
Anauroch
Ilinvur
Hale Del
Pasmo
Biały Róg
Graniczny Las
Thar
Glister
Góry Smoczego Grzbietu
Rzeka Stojanow
Phlan
Hulburg
Melvaunt
Cytadela Kruka
Imperium Cieni
Czarna Droga
Thentia
Twierdza Zhentil
Morze Księżycowe
Teshwave
Yulash
Dzwon w Głębinach
Rzeka Tesh
Hillsfar
Vaasilar
Elfie Drzewo
Miasto Pomrok
Kopalnie Tethyamaru
Wodospady Sztyletu
Elfi Dwór
Droga Miandera
Myth Drannor
Szlak Półtopora
Mielizna Pragnienia
Zamek Krag
Cienista Dolina
Cormanthor
Zakrecona Wieża
Góry Ust Pustyni
Dolina Sztyletu
Velarsburg
Las Velara
Rzeka Deathamper
Dolina Radła
Zaginionych Głosów
Stojący Kamień
Glen
Bród na Ashabie
Splątane Drzewa
Gniazdo Galatha
Essembra
Miasto Dolina Radła
Rezydencja Aencara
Opactwo Złotego Snopa
Opactwo Miecza
Hełm Peldana
Mglista Dolina
Hat
Zimne Pola
Pierzaste Wodospady
Most Czarnych Piór
Miasto Dolina Blizny
Opactwo Sprawiedliwego Młota
Bitewna Dolina
Semberholme
Toń Yeven
Świecowe Skrzyżowanie
Pierzasta Dolina
Dolina Blizny
Sharburg
Jezioro Sember
Mroczna Straż
Zguba Łowców
Szkoła Słonecznej Duszy
Dolina Tassel
Yhaunn
Krwawy Róg
Głęboka Dolina
Highmoon
Ordulin
Tassel Arch
Biały Bród
Las Archen
Dolina Archen
Tulbegh
Surd
Świtanie
Most Archen
Saerb
Rzeka Arkhen
Selgaunt
Saerloon
Sembia
Cormyr
Wysoki Zamek
Ukryta Dolinka
Przepastne Bagnisko
Kulta
Wyspa Prespur
Daerlun
Huddagh
Urmlaspyr
Suzail
Marsember
Smocze Morze
Mocz ary Odległego Morza
Burzowe Rogi
Wysoki Róg
Evenningstar
Arabel
Zamek Crag
Królewski Las
Dhedluk
Esear
Immersea
Waymoot
Wody Wyvernów
Whelqon
Czaszkowa Graś
Rzeka Gwiezdna Woda
Rzeka Wyvernów
Trakt Mantikory
Grzmiące Wiercie
Potok Imfen
Przesmyk Grzmotów
Kamień Grzmotów
Ukryta Dolinka
Przesmyk Tilverton
Droga Morza Księżycowego
Tilverton
Cienisty Przesmyk
Północna Droga
Rzeka Ashaba
Skalne Zęby
0
120
Kilometry

utracone doliny

Bardowie snują barwne opowieści o dolinach, które już nie istnieją – zostały po nich zarośnięte ruiny w leśnych kniejach, a tamtejsze skarby czekają, by ktoś je odnalazł. Wiele historii o tańczących duchach, skradających się potworach i zaginionych bogactwach to poetycka fantazja, lecz w każdej legendzie tkwi ziarno prawdy. A wszyscy mieszkańcy Dolin znają nazwy niedawno utraconych – Doliny Księżycowej, Doliny Sessren i Doliny Teshen. Doliny upadały przed wiekami i nadal będą upadać.

Dolina Księżycowa: Położona daleko od wielkiego lasu i zbyt blisko Sembii setki lat temu odłączyła się od Doliny i przystąpiła do młodego kupieckiego królestwa. Na jej miejscu zbudowano Ordulin, stolicę Sembii. Mieszkańcy Dolin uważają transformację dawnej doliny za ostrzeżenie przed zbytnim zbliżaniem się do południowej potęgi. Mieszkańcy Tassel są wyjątkiem – czasami uznają tę historię nie za ostrzeżenie, lecz dowód rozsądku.

Dolina Sessren: Tak zwana Martwa Dolina powstała w 880 RD. Leżała pomiędzy wschodnią ścianą Grzmiących Wierchów a zachodnim skrajem Semberholme i rozciągała się od Przesmyku Grzmotu na południu do Przesmyku Tilvera na północy. Południowa jej część leżała blisko Doliny Archen, która również zgłaszała roszczenia do Przesmyku Grzmotu, co przypieczętowało los Doliny Sessren.

Krainą pasterzy, murarzy, handlarzy i górników rządził Mroczny Lord, którego mieszkańcy Doliny Archen oskarżali o czarną magię. Jego władza upadła, gdy armia tej ostatniej doliny najechała na Sessren w 1232 RD. Lud Archen zabił lub wypędził ofiary inwazji i zniszczył wszystkie budynki, pola oraz kopalnie. Następnie najeźdźcy obsiali tutejsze pola solą, chcąc w ten sposób upewnić się, że rodziny Sessreńczyków, którzy zbiegli do Doliny Bitewnej i Głębokiej Doliny, nigdy nie zasiedlą na nowo swych ziem. Dziś na nawiedzone ziemie Doliny Sessren zapuszcza się jedynie kilku traperów i drwali.

Dolina Teshen: Położona była na ziemiach wzdłuż Tesh, w cieniu Twierdzy Zhentil. Gdy ta ostatnia przemieniła się z niezależnego handlowego miasta w siedlisko zła, dni Doliny Teshen były policzone. Dolina Sztyletu przetrwała potyczki z Twierdzą Zhentil względnie nietknięta, lecz Teshen w 1316 RD poddała się hordom orków najętych przez Zhentów. Teshwave i Śnieżna Opończa – były miasta Doliny Teshen – wciąż pojawiają się w planach Zhentów dotyczących Dolin.

Rada Dolin trzyma wolne miejsce dla reprezentanta Doliny Teshen – po części jest to ostrzeżenie dla tych, którzy nie doceniają Zhentów, a po części świadectwo, że Doliny nie zawsze potrafią wspierać się nawzajem tak szybko, jak powinny.

nak wszyscy przeszli trening w posługiwaniu się bronią do walki wręcz oraz dobrym łukiem z Dolin. Miejscowi łucznicy są najlepszymi ludzkimi strzelcami Faerunu, co ewentualni najeźdźcy muszą brać pod uwagę.

pakt dolin

Doliny niegdyś porastały drzewa tworzące niedostępne knieje, w których nawet smoki polowały niechętnie, bowiem wolały żywić się ogrami, jeleniami, niedźwiedziami i rothami – tym bardziej, że mnogość tych istot przemierzała leżące na zachodzie otwarte Skaliste Ziemie. Gdy populacja gadów zmalała, a elfów wzrosła, Cormanthyr – kraina tych ostatnich – przeżyła swój rozkwit.

Na obrzeżach puszczy zamieszkali ludzie – przybysze z krajów dzisiaj zwanych Chondath i Impiltur. Za tymi osadnikami podążyli ludzie z innych regionów Faerunu: uciekający przed sprawiedliwością wygnańcy oraz poszukiwacze przygód, dla których ta kraina stanowiła wielką obietnicę. Około –200 roku RD na skraju Cormanthoru jedno po drugim wyrastały sioła i gospodarstwa. Elfy utrudniały wycinanie drzew, więc osady ludzi powstawały daleko od siebie, a nie na gościnnych równinach, jak to miało miejsce na ziemiach, które na zachodzie stały się Cormyrem, a na południu Sembią.

Wódz elfów, Eltargrim, przewidział zagładę swego ludu, gdyby ten próbował walczyć z coraz liczniejszymi ludzkimi osadnikami. Doprowadził więc do zawarcia paktu pomiędzy elfami z leśnego imperium – Cormanthyru – a ludźmi, którzy później zostali mieszkańcami Dolin. Czarodzieje obu ras wspólnymi siłami wznieśli w sercu Cormanthoru Stojący Kamień – symbol jedności pomiędzy oboma ludami. W zamian za obietnicę, iż nie zagłębią się w las, przodkom dzisiejszych mieszkańców Dolin pozwolono osiedlać się na skraju puszczy lub w miejscach, w których nie rosły wielkie drzewa.

W czasach gdy młode krainy powstałe w dolinach walczyły o przetrwanie, elfy z Cormanthoru stawały się coraz potężniejsze i pewne siebie. W 220 roku RD elfi wódz pozwolił ludziom wkroczyć do królestwa swej rasy. W 261 roku RD podjął brzemienną w skutkach decyzję i powitał ich z sercem na dłoni, przemieniając elfie miasto – wówczas zwane Cormanthor – w otwarte dla wszystkich Myth Drannor, w którym mile widziani byli przedstawiciele każdej rasy. Przez pięć wieków w Myth Drannor panowała złotá era. Jego mieszkańcy wspięli się na wyżyny sztuki, rzemiosła i kultury – do dziś nikt im nie dorównał. Rozwój miasta przyczynił się do pojawienia się na ziemiach Smoczego Przesmyku ludzi, niziołków, krasnoludów oraz gnomów – kupców, imigrantów i osadników.

Powstanie Myth Drannor pozwoliło Dolinom przetrwać trudną młodość, a jego upadek w 714 roku RD oznaczał szansę na rozkwit, który nie byłyby możliwy, gdyby elfia potęga pozostała nietknięta. Nieliczni ocaleli z klęski miasta uciekli przed demonami, diabłami oraz smokami – stworami, które obróciły to miejsce w ruiny. Uchodźcy zabrali do pobliskich dolin niewielkie ślady dawnego bogactwa, magii oraz nauki.

Choć pakt już nie obowiązuje, większość Dolin wciąż przestrzega jego zasad. Teraz w miejscu elfiej potęgi stoi tradycja i to ona stała się główną przyczyną, dla której ludzie nie łamią umowy. Póki co jest to wystarczający powód, by granice Cormanthoru pozostały w obecnej postaci.

legenda do dolin

W porównaniu z większością krain opisanych w pozostałej części tego rozdziału Doliny zajmują niewielki obszar. Dlatego też dwa elementy zestawienia informacji mają nieco inne znaczenie niż te same wiadomości dotyczące dużych królestw, jak Cormyr czy Sembia.

Religie: Tu wymieniono bóstwa, których świątynie znajdują się w dolinie. Religie, którym poświęcono jedynie kapliczki, wymieniono w nawiasach.

Import i eksport: Niemal wszystkie doliny importują i eksportują towary podane wcześniej, w zestawieniu otwierającym opis Dolin – oprócz tych wymienionych tutaj.

Rada Dolin

Co roku w Śródzimie każda dolina posyła delegata do wybranego miasta krainy Dolin na Radę Dolin. Delegaci omawiają na niej sprawy dotyczące wszystkich dolin – na przykład kwestie utrzymania handlowych traktów, obrony regionu, paktów chroniących przed agresją ze strony Zhentów lub Sembii, sporów granicznych między sąsiadującymi dolinami oraz problemów dotyczących wielkiego lasu Cormanthor.

Dotychczas dokonano dwóch znaczących prób zjednoczenia Dolin. Za pierwszą stał legendarny Aencar, Król w Opończy, który pragnął stworzyć jeden kraj, lecz zginął w 1044 roku RD, a jego marzenie umarło wraz z nim. Drugi idealista pojawił się i zniknął w 1356 roku RD. Był to lord Lashan z Doliny Blizny, który najechał na Bitewną Dolinę, Pierzastą Dolinę oraz Dolinę Radła, obwieszczając zamiar podbicia wszystkich Dolin. Lashan zniknął po porażce w wielkich bitwach w Dolinie Mgieł i Cienistej Dolinie, lecz pozostawił po sobie spuściznę, która zainicjowała łańcuch nieszczęśliwych zdarzeń, po dziś dzień nękających Dolinę Sztyletu.

Morze kłopotów

W bieżącym roku, 1372 roku RD, Doliny stają przed licznymi straszliwymi zagrożeniami. Wróg, którego znają najlepiej, gnieździ się na północy – w Twierdzy Zhentil. Pojawił się też nieoczekiwany przeciwnik, który stworzył Imperium Cieni na pustkowiach Anauroch. Jeśli zaś chodzi o elfy, to po Odwrocie na Evermeet pozostawiły one las Cormanthor na łasce kolejnego wroga – drowów.

Bardzo możliwe, że właśnie drowy okażą się najgorszym przeciwnikiem mieszkańców tego regionu, tym bardziej, iż Pakt Dolin się kruszy. Przez ponad trzynaście stuleci traktat przetrwał zdrady (zwykle ze strony ludzi), magiczne klęski (do których najczęściej przyczyniały się elfy) oraz naciski ze strony kolonizatorów (Sembijczycy) i najeźdźców (lud Morza Księżycowego). Teraz, gdy elfy z Cormanthoru powróciły na Evermeet, niewiele powstrzymuje mieszkańców Dolin przed karczowaniem lasów. Czy pozostałości dawnego paktu wystarczą, by ludzie uprawiali jedynie te ziemie, która natura sama oczyściła z drzew? Mieszkańcy niektórych dolin, na przykład Archen, już cieszą się na myśl o szansie wycięcia i wykorzystania elfich lasów. Ludzie z innych dolin, choćby z Głębokiej, zrobili jednak wszystko co w ich mocy, by zachęcić elfy do pozostania w puszczy.

Na następnym spotkaniu Rady Dolin – ma się ono odbyć w 1373 roku RD – dwoma najbardziej palącymi tematami będą zapewne drowia okupacja Cormanthoru oraz los Doliny Blizny. Drowy stanowią realne zagrożenie dla tych dolin, które leżą najbliżej Cormanthoru. Pozostała część regionu może dopiero ucierpieć – choćby Dolina Sztyletu, gdzie ma się odbyć najbliższe spotkanie (za pół roku). Niemniej jednak najniebezpieczniejszym wrogiem Doliny Sztyletu są Zhenci, którzy przyczynili się do nędzy w tej okolicy. Dopiero teraz okaże się, czy doliny zgodzą się wspólnie przeciwdziałać niebezpieczeństwom grożącym ze strony któregoś z tych wrogów.

Bitewna Dolina

Stolica: Essembra
Populacja: 32 714 (ludzie 87%, półelfy 5%, niziołki 4%, gnomy 2%, krasnoludy 1%)
Rząd: władztwo
Religie: Gond, Tempus (Chauntea, Corellon Larethian, Silvanus)
Import: liny, olej, wyroby z metalu dobrej jakości, przyprawy, ubrania
Eksport: mięso, owoce, piwo, sery, trzoda, wełna, zboże
Charakter: CD, ND, N

Złowroga nazwa – Bitewna Dolina – nie odzwierciedla charakteru tego miejsca czy prowadzonej przez władzę polityki zagranicznej. To tylko wskazówka dotycząca położenia geograficznego, gdyż dolina ta znajduje się na drodze inwazji na ten region Faerunu. Największe batalie toczyły się właśnie na łagodnie pofalowanych łąkach Bitewnej Doliny.

Nie wszyscy cudzoziemcy przybywają tu z zamiarem walki. Na przestrzeni stuleci region ten był również miejscem spotkań oraz azylem przeróżnych wojowników, poszukiwaczy przygód oraz handlarzy z całego Faerunu.

Życie i społeczeństwo

Z racji rozmiarów Bitewna Dolina jest niemal tak złożona jak Waterdeep. Kupcy z Turmish osiedlają się na wsi, następnie wychowują dzieci, które wyprowadzają się do Pasa lub wstępują do lokalnej milicji. Uciekinierzy przed wojną ogarniającą Tethyr przybywają do Bitewnej Doliny, aby tu jako myśliwi służyć sembijskiemu posiadaczowi ziemskiemu, często pozostając po jego odejściu, po czym ślą wieści w rodzinne strony, chcąc sprowadzić krewnych.

Z drugiej strony, dzieci, które przyszły na świat w Bitewnej Dolinie, często odchodzą, stając się poszukiwaczami przygód, kupcami lub podróżnikami – wiele z nich już nigdy nie powraca w rodzinne strony. Dolina jest rozległa, lecz populacja względnie mała. W wielu miejscach więcej jest zarośniętych ruin niż zamieszkanych chat. Największe miasteczko doliny, Essembra, nawet nie znajduje się w jej granicach – leży niespełna pięćdziesiąt kilometrów na północ, w elfich lasach.

Essembra to miasto, które chyba najbardziej przypomina stolicę. Jego władcą jest Ilmeth, mający jednak niewielkie wpływy w pozostałej części Bitewnej Doliny. Region ten nie posiada też praw jako takich. O prawa i porządek dbają sąsiedzi, a poważne problemy – jak choćby bandytyzm, podpalenia czy morderstwa – trafiają pod osąd Ilmetha, jeśli nie sposób ich rozwiązać na lokalnym gruncie. Władca Essembry nie ma wprawdzie obowiązku rozstrzygać sporów, które powstały poza granicami miasta, ale jest dobrym i sprawiedliwym panem, więc mieszkańcy Bitewnej Doliny słuchają jego rad.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Dla większości przybyszów Bitewna Dolina to synonim zielonych łąk i pól ciągnących się wzdłuż Drogi Rauthauvyra. Tak naprawdę dolina ma kilka odrębnych regionów.

pomiędzy tarczowymi wiecami

W cztery lata po ostatnim święcie Tarczowego Wiecu (1368 RD) lista potencjalnych uczestników tegorocznego znacznie się zmieniła. Randal Morn odbił Dolinę Sztyletu z rąk Zhentów. Zaraza zdziesiątkowała Dolinę Blizny oraz okupujące ją wojska. Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay budują enklawę handlową w zniszczonym porcie Dolina Blizny. Na południe od Dolin nowy, energiczny namiestnik przejął władzę nad Sembią. Drowy (niektóre z *portali* wiodących z Podmroku kończyły się w Bitewnej Dolinie) budują fortece w Cormanthorze. Na północy majaczy Twierdza Zhentil, źle wróżąca na przyszłość – szczególnie teraz, gdy Bane powrócił, by wzmocnić potęgę zhentarimskich kapłanów.

Z drugiej strony, księżycowe, leśne oraz niewielka liczba słonecznych elfów, które odeszły na Evermeet, powracają do Dolin przez Evereskę, Głęboką Dolinę oraz sobie tylko znanymi leśnymi ścieżkami. Elfi sojusznicy Bitewnej Doliny obiecują, że pojawią się na tegorocznym Tarczowym Wiecu, radując tych, którym brakowało gracji i piękna, jakie wnosili ze sobą członkowie Elfiego Dworu.

Pas: Region pofałdowanych, rozległych pól uprawnych rozciągających się przy Drodze Rauthauvyra. Jest to przyjemna okolica, w której znajdują się przede wszystkim małe otoczone płotami sady i gospodarstwa oraz obszerne pastwiska dla owiec. Wieśniacy żyją w otoczonych palisadami wioskach lub chatach, chroniąc się przed niebezpieczeństwami w postaci bandytów i bestii z Cormanthoru.

Pas znaczą również strumienie i stawy pełne ryb, obok których często stoją małe kapliczki Chauntei lub Silvanusa. Przybytki bogini mają postać kamiennych stołów, na których podróżni i mieszkańcy Pasa kładą ofiary – żywność przeznaczoną dla głodnych wędrowców. Kapliczki Silvanusa to z kolei małe dzwonki zawieszone nad sadzawkami lub leśnymi strumieniami.

Ziemia Trzech Rzek: Obszar, na którym strumień Sember i rzeka Glaemril łączą się z Ashabą. Rozciąga się na północny-zachód od Toni Yeven. Ziemie są tu żyzne i piękne, lecz rzadko zasiedlone. Wypalone ruiny twierdz i posiadłości zabitych poszukiwaczy przygód świadczą o okrucieństwie sowoniedźwiedzi, likantropów oraz innych magicznych bestii, które czasami nękają Trzy Rzeki.

Las Yeven: Pradawne knieje, w których żyje mnóstwo zwierzyny i w których brak niebezpiecznych stworzeń. Rosną tu również niezwykle smaczne jadalne grzyby, zwane relszarami. Na przestrzeni stuleci bór otrzymał wiele mian, w tym Las o Wielu Nazwach, Las Bitew (w czasach gdy orężem wypleniano z niego potwory), Azylem Satyra (tę nazwę zawdzięcza sławnemu satyrowi-zaklinaczowi, który koniec końców znikł w Podmroku) czy Twierdza Leśników (pamiątki z czasów gdy knieje zamieszkiwali emigranci z Aglarondu, którzy nie byli do końca pewni, czy chcą stać się częścią Bitewnej Doliny).

Ważne miejsca

W odróżnienia od dolin, w których znajduje się ledwie jedno interesujące miasto oraz gros zwykłych chat i sadów, Bitewna Dolina słynie z niebezpiecznych miejsc położonych w odległości pół godziny marszu od względnie bezpiecznych obszarów.

Essembra (duże miasteczko, 2804): Największe miasto Bitewnej Doliny nie zasługuje na tyle szacunku, co Most Archen, ani nie robi na gościach takiego wrażenia, jak piękne Highmoon. Essembra położona w ostępach lasów elfów to długi szereg chat rozrzuconych obu stronach Drogi Rauthauvyra. Główna „ulica" jest usiana posterunkami strażniczymi – małymi drewnianymi wieżyczkami dla łuczników, wyposażonymi w sprzęt do blokowania drogi (zwykle są nieobsadzone). Do innych chat stojących w lesie prowadzi ledwie kilka przecinających się, wijących pomiędzy domkami dróg – raczej ścieżek niż ulic.

W pobliżu centrum Essembry znajduje się wielki, otoczony murem dziedziniec Bitewnego Dworu – jest to jedyna część osady, którą mieszkańcy uważają za miasteczko. Na stosunkowo niewielkiej przestrzeni skupiono tu około pięćdziesięciu rezydencji, tawern i sklepów oraz świątynię Gonda i jeden oficjalny budynek – rezydencję Ilmetha. Świątynia, znana pod mianem Domu Gonda, robi duże wrażenie, lecz goście przywykli do gondyjskiego zamiłowania do nowinek mogą się nieco rozczarować. W świątyni w Bitewnej Dolinie żyją kapłani, którzy mniej cenią sobie aspekt wynalazczości, a bardziej solidne rzemiosła.

Opactwo Miecza: Czternaście lat temu, w Czasie Kłopotów, na polu bitwy nad Strumieniem Mieczy w Mglistej Dolinie pojawił się Tempus. Kapłan z Amn o imieniu Eldan Ambrose wyśledził szlak, którym przybył bóg, i odkrył, że ów pojawił się w Faerunie w ruinach zamku stojącego w Bitewnej Dolinie. W odbudowanej części zamku założył więc świątynię – Opactwo Miecza. Mniej więcej od pięćdziesięciu do stu wyznawców Tempusa wzięło na siebie obowiązek strzeżenia świątyni oraz licznych *portali* ukrytych w lochach, a także tuneli prowadzących do Podmroku.

W 1371 roku RD opactwo zaatakowały znaczne siły vhaeraúnskich drowów – straż przednia klanu Auzkovyn. Napastnicy przeszli przez niestrzeżony *portalu* znajdujący się w pobliskiej głębokiej grocie i przedarli się przez obrońców. W trakcie tego ataku zginął sam Eldan Ambrose, pożarty przez demona. Szczęśliwie zdążył wcześniej zniszczyć *portal*, dzięki czemu siły klanu Auzkovyn nie zaatakowały niestrzeżonej Bitewnej Doliny.

Obrońców opactwa spotkało też inne nieszczęście – po zaciekłej walce awangarda drowów znikła w lasach, ale członkowie klanu Auzkovyn zdołali później otworzyć inny *portal*, gdzieś w głuszy na północ od Bitewnej Doliny i sprowadzili resztę swego ludu do Cormanthoru. Obrońcy Opactwa Miecza nie mieli wtedy wystarczająco wielu wojowników, by strzec wszystkich

Aencar, król w opończy

Lud Dolin podziwia bohaterów, którzy przypominają ich samych, zwykłych mieszkańców tej krainy – skromnych, ciężko pracujących i wytrwałych. Takich, którzy szybko mobilizują się po porażce, odbudowują, zamiast lamentować i bez przechwałek stają w obronie tego, co uważają za słuszne. „Obawiam się, że pierwej będziesz musiał mnie powalić" to spokojne ostrzeżenie, spopularyzowane przez pierwszego człowieka, który zjednoczył Doliny, Aencara Króla w Opończy.

Aencar (aj-AN-kar) Burlisk był zbrojnym z Bitewnej Doliny, który dorastał wśród lokalnych elfów, ucząc się od nich wiedzy o lesie, toczenia walk oraz roztropności, którą wchłonął wraz z cierpliwością oraz empatią. Jako młodzieniec opuścił Doliny, aby szukać przygód z sembijskimi znajomymi, którzy nażywali się Kolczymi Opończami. Członkowie tej drużyny osiągnęli znaczne sukcesy jako najemnicy, służąc jednemu sembijskiemu pracodawcy za drugim. W końcu jednak bojaźliwi chlebodawcy i lokalni wrogowie skazali ich na śmierć. Śmiałkowie postanowili więc wymknąć się z Sembii i wrócili do Bitewnej Doliny.

Przybywszy do owej krainy, Aencar i jego towarzysze stwierdzili, że skorumpowani lokalni kupcy wykorzystują biednych sąsiadów, stosując lichwę i nasyłając na opornych najemnych zbirów. Postanowili więc położyć kres takim praktykom, a kiedy im się udało, Aencara, podówczas już przywódcę grupy, ogłoszono władcą Bitewnej Doliny. Dbał on o bezpieczeństwo i dobrobyt ludu równie troskliwie, jak dobry gospodarz o trzodę. Pozostałe Kolcze Opończe zajęły się patrolowaniem doliny, co nie było trudnym zadaniem. W ciągu 9 lat Aencar uczynił tę krainę jeszcze potężniejszą. Kupcy z innych dolin szybko docenili jego umiejętności i opowiedzieli mu o potworach i ucisku władz w innych miejscach.

W 1038 RD Aencar postanowił zostać królem Dolin. Przez zimę przekonał lud Cienistej i Tassel, by dołączył do Bitewnej Doliny pod jego panowaniem. A na wiosnę ruszył niczym zagniewana burza na pozostałe doliny. Uderzał szybko i pędził dalej, zostawiając za sobą Kolcze Opończe, których mianował miejscowymi lordami lub fechtmistrzami. Nie minęła wiosna, a sztandar Kolczych Opończy załopotał nad wszystkimi dolinami, poza Archen i Wysoką. A w ciągu następnych dwóch lat lud Dolin pokochał swego króla i uznał jego władzę za prawomocną.

Niestety, Aencar był królem Dolin jedynie 6 lat, bowiem świadectwa o jego „piętnastoletnim panowaniu" uwzględniają również okres, gdy był władcą wyłącznie Bitewnej Doliny. W tym czasie Aencar rzadko mógł odpoczywać, gdyż toczył bezustanną walkę z potworami, bandytami, agentami Doliny Archen oraz Sembii, a także złymi czarodziejami. Jeden z tych ostatnich przeklął władcę, którego zaczęła toczyć zgnilizna. Wtedy Aencar okrył swą schorowaną skórę pod czerwonym kapturem, maską i płaszczem, stając się Królem w Opończy.

W 1044 RD podczas uczty zabił go jednak drakolicz. Przyboczni króla zniszczyli szkielet smoka oraz tych, którzy go przyzwali (złych czarodziejów, szczególnie Alacanthera z Arrabar), po czym spalili zwłoki swego króla w jego rezydencji. Zrujnowana budowla o wielu wieżach wciąż stoi tuż obok Drogi Rauthauvyra.

Ryc. Carlo Arellano

Inwazja drowów na Bitewną Dolinę

położonych pod ziemią *portali*. Co gorsza, nawet zaklęcie *prawdziwe wskrzeszenie* nie przywróci Ambrose'owi życia, dopóki żyje demon, który go pożarł.

Rezydencja Aencara: Sześć kilometrów na południe od Essembry znajdują się ruiny, które widać z Drogi Rauthauvyra. Rezydencja Aencara to jedno z najbardziej podstępnych miejsc Faerunu, gdyż zdaje się jakby zapraszać wędrowców. W przeciwieństwie do wielu nawiedzanych budowli, dom ten wciąż wygląda na wytworny i majestatyczny. Ściany rezydencji zdobią płaskorzeźby konnych rycerzy, po których można poznać, iż jest to siedziba wojownika. Ogrody otaczające budynek i jej okolice są na tyle bezpieczne, że mieszkańcy Bitewnej Doliny mogą w tym miejscu obchodzić wielkie święto Wiecu Tarczowego.

Wnętrze rezydencji to jednak zupełnie inna sprawa. Budynek z pewnością jest nawiedzony, lecz widma nie nękają każdego, kto wejdzie do środka. Ponadto w jednej z piwnic budynku znajduje się sekretna siedziba Kultu Smoka, dostępna poprzez tunele wiodące z Podmroku.

Rezydencja Ilmetha: Obecny władca Bitewnej Doliny mieszka w otoczonej fosą twierdzy znajdującej się wewnątrz okolonego murami Bitewnego Dworu, we wschodniej części Essembry. Ilmeth (PN mężczyzna człowiek Wjk8/Ryw3 Helma) to człowiek uczciwy, lecz ponury i ogarnięty obsesją dotyczącą jego obowiązków, wśród których najważniejszym jest dowodzenie nieliczną armią Bitewnej Doliny – tworzącą szwadron setką wojowników zwanych Ludźmi Lorda. Jeśli poszukiwacze przygód nie wejdą mu w drogę (i – co najważniejsze – nie zbliżą się do jego rezydencji), będzie ich niechętnie tolerował, uznając za przydatnych zwiadowców oraz dodatkowych strażników, których nie musi żywić, zbroić ani leczyć.

Widmowe Posiadłości: Na każdą wciąż zamieszkaną posiadłość sembijskiego szlachcica przypadają dwie lub trzy, które popadły w ruinę i zarosły zielskiem. Ponieważ mieszkańcy skupiają niemal całą swą uwagę na walce z drowami z Cormanthoru, drogi i rubieże Bitewnej Doliny nie są dziś tak bezpieczne jak niegdyś. A zrujnowane posiadłości czasami zajmują bandyci. Ilmeth poszukuje drużyny poszukiwaczy przygód o dobrej reputacji, którzy wyczyściliby „widmowe posiadłości", gdyż garstka znajdujących pod jego komendą żołnierzy patroluje okolicę w obawie przed najazdami drowów.

Hap (osada, 467): Osiedle składające się z dwunastu budynków oraz licznych znajdujących się w okolicy gospodarstw. Mieszka tu kowal i cieśla, jest tawerna oraz kapliczka Lathandera. Stacjonuje tu też oddział (od 5 do 15) podlegających Ilmethowi Ludzi Lorda. Strażnicy poświęcają czas na polowanie, hazard lub ćwiczenia, lecz mają również baczenie na podróżujących Drogą Rauthauvyra. Zawsze też pełni obaw zerkają na Wzgórze Haptooth.

Wzgórze Haptooth: Granitowe wzgórze górujące nad Hap wieńczy wieża starego czarodzieja. Nie tak dawno mieszkał tu Czerwony Czarnoksiężnik o imieniu Dracandros, którego zabili poszukiwacze przygód. Rozwiązali oni przy okazji kwestię jego drowich sojuszników, którzy zgromadzili jakieś tajemne siły w korytarzach przecinających wzgórze. Teraz, gdy drowy wróciły do Cormanthoru, ludzie obawiają się, że ci nowi najeźdźcy mogą spróbować zająć starą twierdzę znajdującą się pod wieżą czarodzieja.

HISTORIA REGIONU

Bitewna Dolina powstała z połączenia części innych dolin, których mieszkańcy uznali, że ich władcy nie są godni zaufania i że muszą wziąć sprawy we własne ręce.

Historia Essembry – najbardziej wpływowej osady Bitewnej Doliny – jest lepiej znana. Swoją nazwę miasteczko zawdzięcza rudowłosej poszukiwaczce przygód, która zyskała sławę dzięki biegłości w mieczu, zawziętości i intelektowi. Essembra odtrąciła elfiego lorda, gołymi rękami udusiła krasnoludzkiego króla podczas zapaśniczego pojedynku, a wreszcie ujawniła swą prawdziwą na-

turę smoka pieśni, poślubiając srebrnego smoka. Niektórzy utrzymują, że na poły smoczy potomkowie kobiety wciąż żyją w pobliżu miasta noszącego jej imię. Wiadomo zaś na pewno, że w dziś w Essembrze na świat przychodzi niezwykle wielu zaklinaczy – ludzi oraz elfów – obdarzonych niespętanym magicznym talentem, który nie poddaje się ograniczeniom czarodziejstwa.

Nieco ponad trzysta lat temu w Bitewnej Dolinie pojawił się władca, który stał się kimś na kształt najwyższego króla wszystkich dolin – jedynym, jakiego te okolice miały. Aencar został panem Bitewnej Doliny w 1030 roku RD. Przyjął tytuł Króla w Opończy i rozpoczął kampanię na rzecz zjednoczenia Dolin. Po początkowych sukcesach człowiek ów, który mógł stać się najwyższym królem, przyjął zaproszenie na ucztę w Essembrze, a ta okazała się pułapką. Aencara zabił drakolicz przyzwany przez jednego z jego wrogów. Cienista Dolina i inne przyłączone przez Aencara do jego władztwa nie czuły związku z Bitewną Doliną, a lojalności dochowywały jedynie Aencarowi, więc marzenie o zjednoczeniu umarło wraz z Królem w Opończy.

Essembrą władają teraz potomkowie kapitana fechtmistrzów Aencara. Kanclerz Ilmeth, obecny władca Essembry, jest urodzonym wojownikiem, delegatem Bitewnej Doliny na Radzie Dolin.

Doliny Bitewna oraz Głęboka są zaangażowane w walkę z drowami okupującymi część Cormanthoru. Mieszkańcy Essembry byli od zawsze dobrymi przyjaciółmi elfów z wielkiego lasu, toteż od czasu napadu na Opactwo Miecza niepokoją się, czy nie pojawi się więcej najeźdźców.

Intrygi i plotki

Największym zagrożeniem dla bezpieczeństwa Bitewnej Doliny są drowy z Domu Jaelre (patrz Cormanthor, dalej), które widzą szansę pokonania słabej doliny, jednocześnie gromadząc siły do walki z lepiej bronionymi lub lepiej zorganizowanymi ludzkimi siedzibami. Potyczki z drowami spędzają sen z powiek mieszkańców tej doliny z racji organizowanego co cztery lata Tarczowego Wiecu, który tym razem odbędzie się w Śródzimie nieopodal Rezydencji Aencara. Z tego też powodu władca Essembry poszukuje lojalnych i kompetentnych poszukiwaczy przygód, którzy pomogą mu ochronić granice doliny, zanim nadejdzie wspomniany świąteczny dzień.

Dziwna wizyta: Na ziemie Bitewnej Doliny spokojnie wkracza Czerwony Czarnoksiężnik, mówiąc wszystkim, którzy go o to pytają, że zamierza odwiedzić stojąca na Wzgórzu Haptooth Wieżę Dracandosa. Dociera do Hap i wchodzi do budynku, lecz z niego nie wychodzi. Miejscowi – widząc tańczące wokół wieży dziwne światła i słysząc dochodzące z niej niepokojące dźwięki – dochodzą do wniosku, że wyjaśnienie tajemnicy to zadanie dla poszukiwaczy przygód. Proszą śmiałków, by sprawdzili, co stało się z Czerwonym Czarnoksiężnikiem i dlaczego wszedł on do siedziby Dracandosa.

cienista dolina

Stolica: Cienista Dolina
Populacja: 14 020 (ludzie 78%, półelfy 8%, elfy 6%, gnomy 4%, niziołki 3%)
Rząd: elekcyjni władcy
Religie: Chauntea, Lathander, Tymora (Mielikki, Silvanus)
Import: biżuteria, gotowe wyroby, rudy
Eksport: piwo, płody rolne, złupione magiczne przedmioty
Charakter: CD, ND, CN

Cienista Dolina to najpewniej najsłynniejsza z dolin – znana dzięki zwycięskim bitwom z drowami, Zhentami oraz niedoszłymi zdobywcami, takimi jak Lashan z Doliny Blizny. Nie należy do największych, ale niewielką populację mieszkańcy nadrabiają jakością. Jest to również siedziba wielu poszukiwaczy przygód, którzy wolą spokojniejsze życie, lecz gdy to konieczne, zdolni są do wielu niezwykłych czynów.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Cienistej Doliny nie żyją w takim rozproszeniu, jak lud Bitewnej Doliny. Kryją się za murami miasteczek lub płotami wiosek, na małych gospodarstwach i w niewielkich chatach – stojących tak blisko siebie, by być w zasięgu wzroku sąsiada, lecz nie słyszeć, jak kłóci się z żoną.

Lud Cienistej Doliny wybiera władców w powszechnych wyborach. Ostatnich dwóch zaproponował Khelben „Czarnokij" Arunsun z Waterdeep, lecz tradycja nakazuje, by mieszkańcami rządził naprawdę zasługujący na ten zaszczyt heros – i na razie nikt nie zamierza łamać tego zwyczaju. Centrum obywatelskiego życia regionu jest miasteczko Cienista Dolina, będące również siedzibą wielu miejscowych bohaterów, władcy oraz jego milicji.

Charakterystyczne cechy geograficzne

W przeciwieństwie do leżącej na zachodzie Mglistej Doliny, którą oczyścił spadający meteoryt, w Cienistej Dolinie pozbawione roślinności obszary znajdują się tuż obok niewielkich lasów i połaci ziemi porośniętej gęstymi krzewami. Cienistą Doliną przecina Północna Droga biegnąca z południa na północ, łącząca region z Cormyrem, oraz rzeka Ashaba, płynąca z zachodu na wschód. Północna Droga krzyżuje się z Ashabą w zalesionym miejscu, w którym zbudowano miasteczko Cienista Dolina i nad którym majaczy Stara Czaszka.

Cienisty Przesmyk: Przełęcz w Górach Ust Pustyni, położona na południu Cienistej Doliny. To miejsce stanowiące kilka granic. Po pierwsze, Góry Ust Pustyni przechodzą tu w Grzmiące Wierchy. Po drugie, Cienisty Przesmyk oddziela leżące na wschodzie ziemie kontrolowane przez Doliny od zachodnich ziem kontrolowanych przez Cormyr. Po trzecie, od czasu, gdy Tilverton stało się dymiącą czarną dziurą, przełęcz ta przypomina podróżnym wędrującym z Cienistej Doliny, że zbliżają się do owych ruin.

Pajęcze Lasy: Jedynie zaklinacze i czarodzieje, których zaklęcia wymagają komponentów takich jak sieci, jaja czy kły ogromnych pająków, mają powód zapuszczać się w ten mroczny las. Wszyscy inni winni bacznie spoglądać na linię drzew, gdy podróżują Północną Drogą w kierunku Cienistej Doliny czy Cienistego Przesmyku. Wiadomo wszak, że ettercapy i pajęczaki wyłażą z lasu, by łapać wędrowców i zabierać ich ze sobą.

Stara Czaszka: Cypel z białego granitu, położony po północnej stronie Północnej Drogi, nieco na wschód od Ashaby. W czasach gdy Cienistą Doliną władały drowy, Stara Czaszka majaczyła nad miasteczkiem niczym wiadomość z grobu i znak nadejścia złych chwil. Dziś, w dniach wolności i po tym, jak mieszkańcy dowiedli swej wartości, pokonując wielu przeciwników, wielka biała kopuła przestała budzić obawy. Lud Cienistej Doliny myśli o niej nawet z pewną czułością. Pasterze nie boją się już prowadzić stad owiec z miasteczka na wzgórza położone za Czaszką (z tego powodu roślinność na tych rzadko porośniętych wzniesieniach nie gęstnieje).

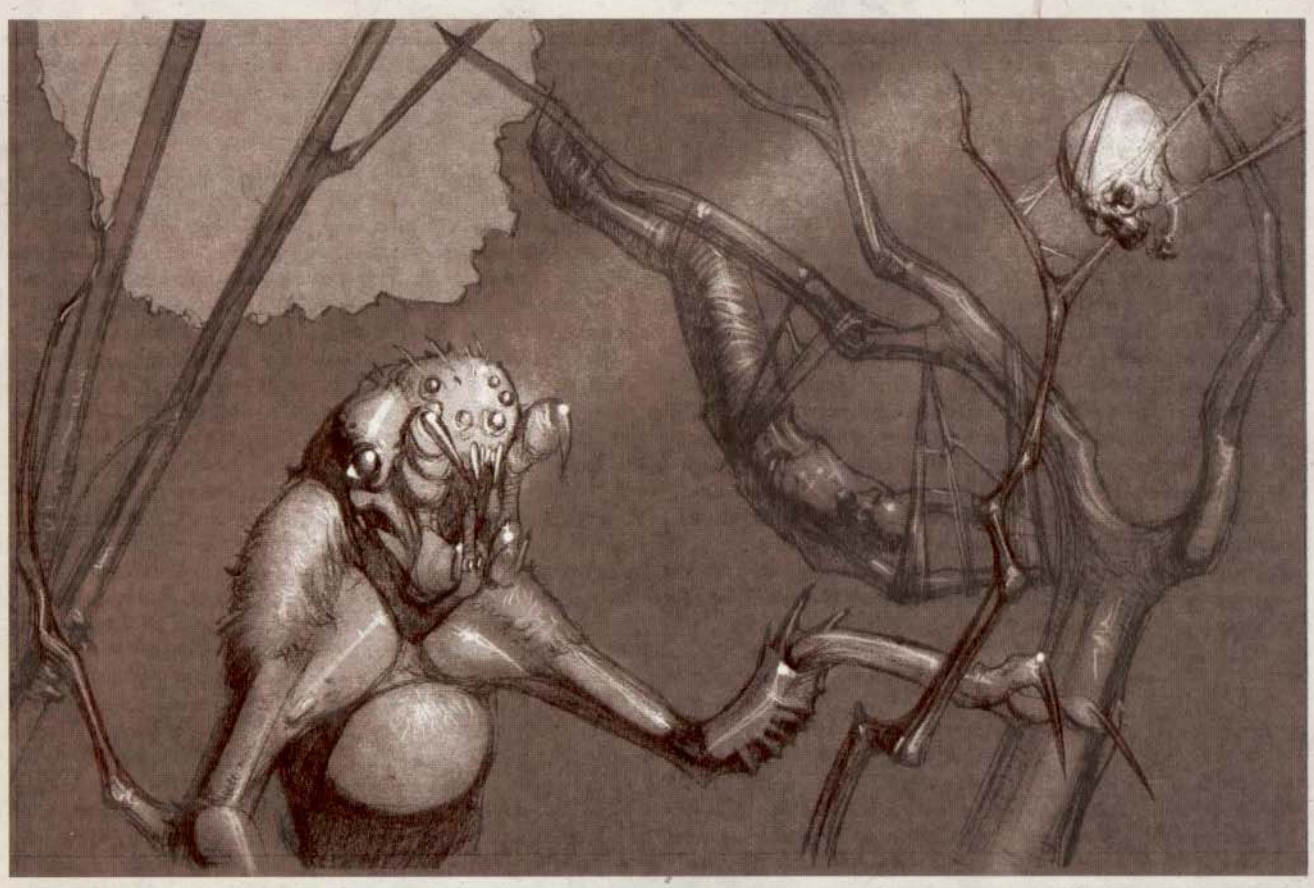
Jednak pod powierzchnią ziemi Stara Czaszka kryje mroczne sekrety. Zakręcona Wieża stanowiła zaledwie awangardę drowiej potęgi w dolinie. Otchłanie Starej Czaszki sięgają do samego Podmroku. Dziś potworni mieszkańcy tego miejsca rzadko dają się we znaki mieszczanom – zwłaszcza po 1350 roku RD, w którym to w opuszczonym wiatraku po południowej stronie wzgórza zamieszkał Elminster. Poszukiwacze przygód starający się znaleźć drogę do starej wulkanicznej kopuły wykraczają poza obszar chroniony przez wspomnianego czarodzieja i tylko od ich sprytu oraz umiejętności zależy, czy przetrwają. Co kilka lat pojawia się drużyna śmiałków, którzy twierdzą, że raz na zawsze oczyścili Starą Czaszkę. Mniej więcej taka sama liczba mieszkańców Podmroku może jednak przysiąc, że nauczyła głupców z Cienistej Doliny, ile ryzykują, nachodząc to miejsce.

Ważne miejsca

Większość istotnych miejsc w dolinie położona jest albo w stojącym na zachodnim krańcu doliny miasteczku Cienista Dolina, albo w jego okolicy.

Cienista Dolina (małe miasteczko, 1402): To miasteczko zawsze wygląda na uśpione, a jego mieszkańcy wiodą spokojne życie. Z tego też powodu kilku niedoszłych najeźdźców zlekceważyło ten cel. W wytrzymałych drewnianych i kamiennych budynkach, w których można przetrwać srogie zimy przepędzające Sembijczyków na cieplejsze równiny, żyje lud umiejący zachować niezwykłą równowagę pomiędzy codziennością i pospolitością, a niezachwianą odwagą i determinacją.

W przeciwieństwie do mieszkańców miasteczek innych dolin, leżących wzdłuż traktów handlowych, osadnicy z Cienistej Doliny nie wychodzą z siebie,



Ryc. Carlo Arellano

Pajęcze Lasy

by zaspokajać żądania kupców i nie zniechęcają karawaniarzy. Nie pozwalają, by ich żywota kręciły się wokół potrzeb handlarzy, którzy tylko przejeżdżają przez miasteczko.

Hala Poranka: Sam Lathander zaczerwieniłby się na widok wystawności poświęconej mu świątyni stojącej w miasteczku Cienista Dolina. Ten cudowny budynek stworzono z nietłukącego się różowawego szkła, któremu nadano kształt ogromnego feniksa ze skrzydłami rozłożonymi w geście powitania świtu. W Czasie Kłopotów pierwszą świątynię zniszczył sam Bane. Fanatyczni duchowni Lathandera odtworzyli ją później z dbałością o każdy szczegół. To tylko spotęgowało niechęć mieszkańców Cienistej Doliny, którzy wysoko cenią sobie boga, ale o jego kapłanach mają nie najlepsze zdanie – koniec końców, dwa razy postawili w miasteczku identyczną krzykliwą budowlę.

Karczma „Pod Starą Czaszką": Ta gospoda stojąca u stóp Starej Czaszki ma około stu lat. Słynie na całych Ziemiach Centralnych jako jedno z najlepszych miejsc spotkań poszukiwaczy przygód w całym Faerunie. Owa sława jest tak szeroka, że śmiałkowie używają poza dolinami przymiotnika „staroczaszkowa", by opisać doskonałą karczmę. Właścicielka, Jhaele Srebrnowłosa (ND kobieta człowiek Fach2/Wjk2) ma słuszne podejście do gości, dzięki czemu szybko zyskuje w oczach stałej klienteli i równie szybko zniechęca niemile widziane indywidua. Wielu poszukiwaczy przygód wspomina, że w piwnicach karczmy znajdują się sekretne korytarze prowadzące do Podmroku położonego pod Starą Czaszką. Owa plotka staje się najprawdziwszą prawdą w uszach każdego, kto ma niewielkie doświadczenie, dlatego też rozgłaszanie takich pogłosek wystarcza, by zyskać przydomek „nowicjusz".

Wieża Elminstera: Jeśli to nie Elminster jest najpotężniejszą śmiertelną istotą w Faerunie, trudno byłoby wskazać inną. Czarodziej mieszka po południowej stronie Starej Czaszki, w zwykłej wieży, która wygląda niczym stary spichlerz czy wiatrak. Nie zachęca gości do odwiedzin.

Zagajnik Druida: Na północnym-zachodzie, tuż za granicami miasteczka Cienista Dolina, odbywały się spotkania jednego z najpotężniejszych kręgów druidycznych Faerunu; jego członkowie odprawiali rytuały wzmacniające potęgę lasu. Krąg rozpadł się niedługo po Czasie Kłopotów. Mimo to potężni druidzi, którzy mogli być jego członkami, raz na jakiś czas odwiedzają starą polanę i stojący na niej pierścień pradawnych menhirów. Żaden z nich nie wspomina oczywiście, gdzie aktualnie spotykają się przedstawiciele kręgu.

Zagajnik to bez wątpienia miejsce mocy. Pradawne obeliski na pewno kryją wiele sekretów, a niektóre z nich mogłyby zostać wykorzystane w walce z drowami z lasu.

Zakręcona Wieża: Jeżeli uznać za miarę przetrwanie imponującej inwazji Zhentów, to mającą kształt spirali Zakręconą Wieżę wypadałoby nazwać najpotężniejszą fortecą dolin. Swą nazwę warownia zawdzięcza dziwacznemu wyglądowi. Mourngrym, władca Cienistej Doliny, sprawuje rządy właśnie z tej dawnej twierdzy drowów. W wieży stacjonuje garnizon stu osób. Obecnie jest to również lądowisko hipogryfów, których dosiada kilku strażników twierdzy.

Historia regionu

Przed faktycznym powstaniem Cienistej Doliny oddające cześć bogini Lolth drowy wykorzystały upadek Myth Drannor i podbiły obszar zwany Ziemią Pod Cieniem. Ludzie i elfy walczyli z najeźdźcami przez niemal dwa stulecia, aż wreszcie w 906 roku RD potężny związany z wodą czarodziej Ashaba wypędził mroczne elfy z Zakręconej Wieży. Lud Cienistej Doliny docenił wysiłki maga i wybrał go na pierwszego władcę tej krainy.

Przez czterysta lat od powstania kraju Medalion Ashaby – magiczny symbol władcy Cienistej Doliny – przekazywany był dobrym i potężnym osobistościom (Aencar Król w Opończy) oraz nielicznym fałszywym królom. Najgor-

szym z nich był oszust o imieniu Jyordhan, który w 1339 roku RD został władcą Cienistej Doliny. Najpierw w sekrecie, a potem otwarcie rządził on w imieniu Zhentów. Sześć lat później Jyordhana zabił czarodziej Khelben z Waterdeep, który później poparł nowego kandydata na władcę – poszukiwacza przygód zwanego Doust Dusza Lasu.

Aktualnego władcę – Mourngryma Amcathrę (ND mężczyzna człowiek Wjk8) – zaproponował Khelben, gdy Dusza Lasu ustąpił. Uznając zasługi, które Mourngrym oddał Doustowi oraz dolinie, mieszkańcy wybrali go na swego króla. Amcathra poślubił szpiega Cormyru – Shaerl Siwy Płaszcz (PN kobieta człowiek Łtr8). Ta jednak szybko wyrzekła się poprzedniej ojczyzny i uczyniła wiele dobra dla swego nowego ludu. Małżonkowie doczekali się syna, Scottiego, który dziś ma 14 lat. Mourngrym wychowuje chłopca tak, jakby miał po nim odziedziczyć rządy – może to być ciężka próba dla mieszkańców, którzy starają się unikać dziedziczenia tytułu władcy.

Historycznie rzecz biorąc, na obszarze Cienistej Doliny toczyły się liczne walki pomiędzy ludźmi a drowami. Dlatego też na ironię zakrawa fakt, iż Mourngrym póki co trzymał swe wojska z dala od vhaeraúńskich drowów. Mroczne elfy osiedlające się na powierzchni, w Cormanthorze, postanowiły nie najeżdżać ani nie szpiegować Cienistej Doliny. Inne doliny oskarżają więc Mourngryma, że nic nie robi, by pozbyć się plagi zagrażającej całemu regionowi. Prawda jest jednak taka, że Amcathra zdaje sobie doskonale sprawę z niebezpieczeństwa, ale nie chce głośno o tym mówić, obawiając się, że to tylko zaniepokoi delegatów na Radę Dolin.

Intrygi i plotki

Poszukiwacze przygód przybędą do Cienistej Doliny zapewne z jednego z trzech powodów: chcąc zbadać jaskinie Podmroku rozciągające się pod Starą Czaszką; zamierzając udać się na Elfi Dwór; planując męczyć Elminstera o jakiś okruch jego wiedzy. Nieliczni, którzy przybyli tu z trzeciego powodu, opuszcza dolinę z niejaką satysfakcją, choć oczywiście czasem uda im się czegoś dowiedzieć.

Nie stąd: W karczmie „Pod Starą Czaszką" nocą zbierają się członkowie dziwnej drużyny poszukiwaczy przygód. Przybyli z różnych stron, ale najwyraźniej się znają. Wszystkich też cechuje żołnierski dryg – nawet magów. Kiedy zaczną kupować zapasy i snuć plany, stanie się jasne, że zamierzają przy użyciu siły zbadać Zamek Krag (patrz Rozdział 8: Znane lochy Faerunu). Owa grupa to być może Srebrne Kruki z Sembii albo Wojenni Czarodzieje z Cormyru. Niewątpliwie posiadają informacje, które umknęły bohaterom graczy – wydają się bardziej kompetentni niż to konieczne dla zwykłej eksploracji Zamku Krag.

Jeśli BG nie zainteresują się tą sprawą, wojownicza drużyna osiągnie sukces i na jakiś czas zawładnie Zamkiem Krag. Być może czeka ich jednak spektakularna porażka, w wyniku której na Cienistą Dolinę spadnie przerażające zło. Elminster i inni ważni członkowie społeczności toczą ważniejsze bitwy, zatem posprzątanie bałaganu spadnie na barki BG.

Storm Silverhand

Kobieta człowiek (wybraniec Mystry) Łtr1/Wjk4/Zak12/Brd8/Zwh3: SW 32; średni humanoid; KW 1k6+8 plus 4k10+32 plus 12k4+96 plus 3k6+24; pw 226; Init +8; Szyb 9 m; KP 28 (dotyk 16, nieprzygotowana 24); Atak +18/+13/+8 wręcz (1k8+9/19-20, *długi miecz szczęścia +1*) lub +16/+11/+6 dotykowy na dystans (czarem); SA ukradkowy atak +1k6; SC muzyka bardów, wiedza bardów +10, niepodatności wybrańca, zdolności czaropodobne wybrańca, wykrycie magii, zwiększona Budowa, ulubiony wróg (Zhentarimowie +1), zdolności Harfiarza, wiedza Harfiarzy, korzyści z poziomu epickiego, niepodatność na elektryczność, wykrywanie pułapek, srebrny ogień, lecznicze zaklęcia; Char CD; MRO Wytrw +18, Ref +15, Wola +18; S 18, Zr 18, Bd 26, Int 15, Rzt 16, Cha 18. Wzrost 1,85 m.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +6, Ciche poruszanie +24, Czarostwo +17, Dyplomacja +12, Jeździectwo (koń) +9, Koncentracja +23, Kradzież kieszonkowa +8, Leczenie +10, Nasłuchiwanie +15, Odcyfrowywanie zapisów +6, Otwieranie zamków +8, Profesja (zielarstwo) +8, Przebieranie +6, Przeszukiwanie +8, Równowaga +9, Skakanie +5, Stosowanie liny +8, Stosowanie magicznych urządzeń +9, Tajniki dziczy +6, Ukrywanie +18, Unieszkodliwianie urządzeń +6, Upadanie +8, Wiedza (lokalna: Doliny) +6, Wiedza (religia) +6, Wiedza (tajemna) +12, Wróżenie +12, Wspinaczka +8, Wyczucie pobudek +9, Występy (taniec, śpiew) +16, Zauważanie +11, Zbieranie informacji +9; Czujność, Krzepkość, Poprawiona inicjatywa, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (długi miecz), Stworzenie cudownej rzeczy, Szczęście bohaterów, Uniki, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (długi miecz), Żelazna wola.

Specjalne cechy: Muzyka bardów: inspirowanie odwagi, kontrpieśń, fascynacja, podniesienie kompetencji, sugestia. Niepodatności wybrańca: Na Storm nie wpływają ataki duplikujące następujące efekty: *dezintegracja, krąg śmierci, kula ognista, labirynt, osłabienie umysłu, pryzmatyczny deszcz, rój meteorów, strach, wprowadzenie w błąd, zauroczenie osoby.* Zdolności czaropodobne wybrańca (wszystkie 1/dzień): *identyfikacja, kamienna skóra, oddychanie pod wodą, synostodweomer Simbul* (przekształca przygotowane zaklęcia w 2 punkty leczenia na poziom czaru), *teleportacja, wiedza o legendach, wykrycie myśli.* Wykrycie magii (zn): pole widzenia. Niepodatność na elektryczność: Storm jest niepodatna na elektryczność w naturalnej postaci, takiej jak błyskawica. Zwiększona Budowa: Szablon wybrańca Mystry dodaje +10 do Budowy Storm. Korzyści z poziomu epickiego: pięć efektywnych poziomów barda oraz trzy zwiadowcy Harfiarzy (wzięte pod uwagę w wyliczeniu powyżej). Zdolności Harfiarza: oko Deneira (uświęcona premia +2 przeciwko glifom, runom i symbolom), Zogniskowanie umiejętności (występy), Zogniskowanie umiejętności (wyczucie pobudek), uśmiech Tymory (premia ze szczęścia +2 do jednego z rzutów obronnych codziennie). Srebrny ogień (zn): szczegóły patrz Rozdział 2. Lecznicze zaklęcia: Wymienione czary obdarzają Storm tymczasowymi punktami wytrzymałości (zanikającymi po godzinie), zamiast ją ranić: *błyskawica, burza lodowa, łańcuch błyskawic, magiczny pocisk.*

Znane czary barda (3/4/4/2; bazowa ST 14 + poziom czaru; niepowodzenie czaru wtajemniczeń 20%): 0 – *czytanie magii, odporność, oszołomienie, raca, otwarcie/zamknięcie, tańczące światła;* 1 – *identyfikacja, leczenie lekkich ran, spadanie jak piórko, zauroczenie osoby;* 2 – *leczenie średnich ran, niewidzialność, sugestia, światło dnia;* 3 – *leczenie poważnych ran, migotanie, wróżenie.*

Znane czary zaklinacza (6/7/7/7/7/5/3; bazowa ST 14 + poziom czaru; niepowodzenie czaru wtajemniczeń 20%): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, naprawa, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, światło, tajemny znak, widmowy odgłos, wykrycie magii;* 1 – *magiczny pocisk, pajęcza wspinaczka, powodowanie strachu, rozumienie języków, skok;* 2 – *dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja, lustrzany obraz, sieć, tajemny zamek;* 3 – *języki, lot, rozproszenie magii, wstrzymanie osoby;* 4 – *mniejsze tworzenie, wymiarowe drzwi, zauroczenie potwora;* 5 – *teleportacja, wstrzymanie potwora;* 6 – *pole antymagii.*

Znane czary Harfiarza (2/1; bazowa ST 14 + poziom czaru; niepowodzenie czaru wtajemniczeń 20%): 1 – *czytanie magii, pajęcza wspinaczka, rozumienie języków, rozrzucenie, skok, spadanie jak piórko, światło, uśpienie, wiadomość, wierzchowiec, wymazywanie, zauroczenie osoby, zmiana siebie;* 2 – *dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja, kołatka, magiczne usta, maska cieni, niewidzialność, splendor orła, widzenie w ciemnościach, wprowadzenie w błąd, wykrycie myśli, zlokalizowanie przedmiotu.*

Ekwipunek: amulet naturalnego pancerza +5, elfia kolczuga +2, płaszcz elfów, buty elfów, pierścień ochrony +2, pierścień zaklęć, amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją, tiara odporności na ogień (potężna), długi miecz szczęścia +1 (pozostało jedno życzenie), *2 eliksiry leczenia poważnych ran (10), sprzączka piórkospadania i ciepła.* Z racji powiązań z Harfiarzami, Storm ma dostęp do wielu innych przedmiotów, jeśli ma czas na ich zdobycie.

Storm to sławna kobieta-bard z Cienistej Doliny, znana z pogodnego charakteru i śmiałych czynów, których dokonała będąc przywódcą Harfiarzy. Do życia jako takiego podchodzi pełna zapału i energii. Z pewnością nie należy do osób zarozumiałych. Poświęca wiele czasu na szkolenie młodych Harfiarzy, ochronę Cienistej Doliny przed wrogami i pomaganie nieszczęśliwym. Storm najbardziej denerwują nieszczęścia spadające na dobrych ludzi, dlatego też za swe najważniejsze zadanie uważa uszczęśliwianie innych.

Dla ludu Cienistej Doliny jest lokalną uzdrowicielką, akuszerką, zielarką oraz bliźnim zza miedzy i chłopką, która pomoże w żniwach, przyprowadzając kilku skorych do pracy Harfiarzy, by posłużyli za bezpłatnych pomocników. Miejscowi zanoszą do niej rannych i chorych, a Storm – bez względu na porę – wita wszystkich z uśmiechem. Dzieci ją kochają, prosty lud uwielbia, zaś elfy z Eve-

reski nagrodziły ją wysokimi tytułami szlacheckimi, których nigdy wcześniej nie otrzymał żaden człowiek.

Głupota władców drażni ją, a celowe nadużywanie władzy wywołuje furię. Ponure usposobienie i dążenie do wyrównywania rachunków zmusza Storm do wymierzania „poetyckiej sprawiedliwości" (kary stosownej do zbrodni) oszustom, złodziejom, podpalaczom, wandalom i tyranom. Z tymi przeciwnikami będzie walczyć, nie zważając na własne bezpieczeństwo, bacząc jednak, czy jej czyny nie sprowadzą zagrożenia na osoby trzecie. Jest gotowa współpracować z władcami, których według niej da się „uratować" – za sprawą edukacji lub rad.

Harfiarze uważają ją za najcenniejszego członka organizacji. Być może inni są potężniejsi lub mądrzejsi, lecz Storm to doskonała nauczycielka, potrafiąca zainspirować wielu. Co więcej, jest ulubienicą bogini Mystry, która kilkakrotnie uratowała swą służebnicę od pewnej śmierci (niemniej jednak Storm nigdy nie spodziewa się takiej pomocy i nie liczy na nią).

Ryc. Todd Lockwood

Cormanthor

Stolica: Myth Drannor (patrz opis)
Populacja: 154 223 (drowy 47%, elfy 30%, półelfy 10%, ludzie 10%, niziołki 2%)
Rząd: brak
Religie: Corellon Larethian, Eilistraee, Mielikki, Mystra, Silvanus, Vhaeraun
Import: brak
Eksport: futra, magiczne przedmioty złupione w Myth Drannor, mięso
Charakter: każdy

Storm Silverhand

Wędrując pod baldachimem z ogromnych klonów, groźnych cienioczubów i imponujących dębów Cormanthoru ludzie szybko zdają sobie sprawę, że weszli do świata, który ich nie potrzebuje. Wielki las jest żywym testamentem zapomnianej epoki zieleni – czasów gdy człowiek nie był dominującą rasą.

Podczas Odwrotu Elfów ponad 90% przedstawicieli owej rasy odeszło na Evermeet lub na zachód, do Evereski. Pozostała jedynie garstka, przede wszystkim na obszarze Semberholme (w pobliżu jeziora Sember) oraz w osadach Bristar i Wzgórze Wschodu Księżyca w Głębokiej Dolinie. Ci, którzy mieli ludzkich partnerów lub przyjaciół, bądź też półelfie dzieci, pozostali w innych częściach Dolin.

Opuszczające Cormanthor elfy zostawiły pułapki i magiczne bariery, mające zniechęcać ludzi oraz inne istoty do wkroczenia na ziemie, którymi od wieków władały. Owe zabezpieczenia były szczególnie potężne wokół dawnego Elfiego Dworu. Poddani królowej Amlaruil musieli zdawać sobie sprawę, że ich wysiłek nie powstrzyma nie-elfów przez wieczność. Niewątpliwie nie spodziewali się jednak, że wcześniej przez zabezpieczenia prześlizgną się pradawni wrogowie elfów – drowy, które zawłaszczą wielki las.

Życie i społeczeństwo

Formalny tryb życie Elfiego Dworu zastąpiły mniej konwencjonalne polowania tropicieli i wędrówki druidów. Cormanthor to wciąż piękne miejsce – pozostał wspaniałym lasem wartym opiewania przez bardów w pieśniach i poematach – jednak na jego granicach coraz więcej drzew się przewraca, a w jego sercu toczy się coraz więcej cichych starć.

Tak naprawdę w Cormanthorze wrze wojna – ludzie, elfy, drowy i gnolle starają się wyciąć w zielonych ostępach miejsca na osiedla, zbudować twierdze i ustanowić granice, których będą mogli bronić przed rywalami. Wiekowa puszcza elfów rozciąga się na setki kilometrów, a to wystarczająco wiele miejsca dla wielu rywalizujących sił i mnogich osad. Drowy, elfy oraz nieliczni ludzcy osadnicy mogą wędrować po lesie całymi dniami, a nawet dekadniami, nie natrafiając przy tym nawet na ślad istnienia rywali. Niemniej jednak Cormanthor również może okazać zbyt mały, by przedstawiciele każdej z tych ras znaleźli w nim dla siebie miejsce, dzieląc knieje między siebie.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Tak naprawdę najbardziej charakterystycznym elementem tego regionu jest sam Cormanthor. Niegdyś wielki las rozciągał się aż do Smoczego Przesmyku, a drzewa porastały ziemie, które dziś należą do Cormyru i Sembii. I tysiące lat, podczas których ludzie wdzierali się w głąb borów Elfiego Dworu, nie wystarczyły, by zmienić jedną rzecz – Cormanthor to wciąż najgęściej porośnięty drzewami obszar w tej części Faerunu.

Jezioro Sember: Piękne jezioro położone w południowym Cormanthorze, w sercu elfiej społeczności zwanej Semberholme. Ludzie, w których żyłach nie płynie choć odrobina elfiej krwi, nie są mile widziani nad tymi wodami – poza wyjątkowymi przypadkami. Jezioro Sember uznaje się za centrum życia elfów, które mieszkają w tej okolicy.

Ważne miejsca

Wspaniałości Cormanthoru to dzieło rąk elfów. Z kolei ludzie i szalone bóstwa poznaczyli knieje ranami, które nigdy się do końca nie zabliźnią.

Dolina Zagubionych Głosów: Wąwóz przecinający Drogę Rauthauvyra pomiędzy Stojącym Kamieniem a Essembrą. Oczywiście dolina istniała wcześniej i Rauthauvyr miał po prostu pecha, budując szlak wiodący przez pradawne cmentarzysko elfów. Podróżni, którzy nie schodzą z drogi, są stosunkowo bezpieczni. Jednak ludzie, którzy oddalą się od niej i zagłębią w drzewa Doliny Zagubionych Głosów, ryzykują spotkanie z elfimi zjawami i duchami strażniczymi – to zaś oznacza śmierć lub przyspieszoną starość. Oczywiście jest to teren święty, przynajmniej dla elfów, które czasami odwiedzają to miejsce samotnie, nigdy w grupach. Elfy nie budują niczego w Dolinie Zagubionych Głosów i nie osiedlają się tutaj, drowy zaś unikają tego miejsca jeszcze staranniej niż ludzie.

Droga Moandera: Moandera, bóstwo zepsucia i zgnilizny, uważano za martwego od czasów chwały Myth Drannor. Tak naprawdę jednak spał on w ruinach Yulash, na północ od Dolin. W 1357 roku RD Alias od Lazurowych Więzów niechcący obudziła stare bóstwo, które po przebudzeniu wycięło szlak zniszczenia wiodący aż do ruin Myth Drannor. Moander zamierzał wchłonąć magiczne energie, które wciąż drzemały w tym niebezpiecznym miejscu. Alias i jej towarzysze zdołali go jednak powstrzymać, zanim zniszczył dużą połać lasu.

Na stworzonej przez Moandera „drodze" zwykła roślinność się nie rozwija – pełno tam dziwnych grzybów, ohydnych śluzów i roślinnych potworów. Nie powstrzymuje to jednak zhenckich agentów, którzy wykorzystują ten „szlak", uznając go za szybką (i dla nich bezpieczną) trasę do Myth Drannor. Unikają oni wysokiego wzgórza, które tak naprawdę jest zwłokami martwego boga.

Elfi Dwór: Dwór zajmował znaczny obszar, bo elfy zawsze lubiły mieć dużo życiowej przestrzeni i dlatego pozostawiały wystarczająco wiele miejsca, by pomiędzy ich drzewnymi domami spokojnie wędrowały leśne stworzenia, nie mając przy tym świadomości, że są zamknięte w mieście. Dwór wpływał na całą północno-zachodnią część Cormanthoru, choćby w taki sposób, iż na tym obszarze powstał szereg przemyślnie umiejscowionych polanek połączonych promieniami słońca oraz miniaturowymi *portalami* mającymi postać kamieni, na które należało stanąć.

Księżycowe i słoneczne elfy z Cormanthoru podczas Odwrotu rozmontowały największe konstrukcje, lecz mimo to zawieszone na drzewach budowle niegdysiejszego Elfiego Dworu wciąż stanowią najwygodniejsze domy i najlepsze do obrony miejsca w Cormanthorze. Dziś żyją tu drowy powierzchni, które od dziesięcioleci szkolą się w zdejmowaniu elfich barier i unieszkodliwianiu ich pułapek.

Drowy, przedstawiciele Domu Jaelre, większość czasu poświęcają ugruntowaniu swej pozycji na obszarze dawnego dworu. W przeciwieństwie do poprzednich łupieżców, unikają elfich podziemnych siedzib pod drzewnymi domami – wolą nie tracić czasu na walkę z duchami strażniczymi poprzedników, zanim nie umocnią władzy nad lasem.

Myth Drannor: To chyba najbardziej obfitujące w bogactwa i najniebezpieczniejsze miejsce dla poszukiwaczy przygód w całym Faerunie. Tak naprawdę nie jest to jeden obszar, a dziesiątki położonych blisko siebie punktów – ruiny wielkiego miasta elfów i ludzi, które niegdyś było najpotężniejszym magicznym ośrodkiem na świecie.

Myth Drannor było siedzibą niezwykle bogatej cywilizacji. Pozostały po nim złote, magiczne przedmioty oraz inne wartościowe zabytki, których strzegą magiczni strażnicy. Po różnych poszukiwaczach przygód (ludziach, nie-ludziach i potworach), którzy odważyli się wkroczyć do ruin, pozostał jedynie ekwipunek i ciała, a czasem i dusze. To wszystko z kolei może trafić w ręce przedstawicieli jakiegoś złego kultu, ambitnego maga czy drużyny śmiałków, która akurat się na nie natknie.

W dawnych czasach Myth Drannor chronił *mythal* – to jedna z postaci, jaką przybrała najpotężniejsza magia elfów. Gdy elfy odeszły do Evermeet, moc *mythalu* osłabła. W Myth Drannor prawa porządkujące działanie magii ulegają zmianom, lecz większość powołanych do istnienia za sprawą *mythalu* efektów wpływających na przestrzeń i czas zanikła.

Semberholme: Dęby i klony żywione czystymi wodami jeziora Sember wyrastają wysoko ponad inne drzewa, tworząc majestatyczny azyl dla elfów, które chciały uciec od polityki i paranoi Elfiego Dworu. Wapienne jaskinie, w których dawniej chroniły się elfy, teraz są kryjówkami drowów żyjących na powierzchni. Biorąc pod uwagę fakt, że Semberholme położone jest blisko Bristar i Wschodu Księżyca oraz historyczną wagę tego miejsca (była to wszak siedziba jednej z trzech głównych społeczności elfów Cormanthoru), w najbliższym czasie będą się o nie z pewnością toczyć krwawe walki.

Opuszczony Elfi Dwór w Cormanthorze

Splątane Drzewa (małe miasteczko, 1168): Była to trzecia – po Elfim Dworze i Semberholme – wielka osada w Cormanthorze. Mieszkały tu przede wszystkim młode elfy – wojownicy, poszukiwacze przygód, półelfy oraz łotrzykowie, którzy nie przyłączyli się do Odwrotu.

Splątane Drzewa mogłyby być najliczniejszym osiedlem elfów w lesie, gdyby nie fakt, że zwykle większość mieszkańców przebywa w innym miejscu. Elfi Dwór i Semberholme mają postać rozrzuconych po dużym obszarze siedzib rodzin i nielicznych wspólnych przestrzeni. Z kolei Splątane Drzewa słyną z przecinających się szlaków, sieci, platform oraz nadrzewnych twierdz, w których żyje zamknięta grupa elfów i półelfów oraz ich nieliczni ludzcy przyjaciele czy kochankowie. Zimą, gdy do miasteczka ściągają wędrowcy, a liczba patroli znacznie się zmniejsza, faktyczna populacja jest dwukrotnie większa niż podano.

Stojący Kamień: Ten wielki postument z połyskliwego szarego kamienia wzniesiono dla upamiętnienia Paktu Dolin, który wiązał Elfi Dwór z ludem Dolin. Wciąż stoi on w lesie, symbolizując minioną chwałę. Dzięki magii wszystkie uszkodzenia, jakich doznaje kamień, naprawiają się same, dlatego też cały czas można bez problemu odczytać elfie runy wijące się wokół podstawy postumentu, choć od jego stworzenia minęły 1372 lata. Pierwotnie ludzie nie mieli tak łatwego dostępu do Stojącego Kamienia, kiedy jednak Rauthauvyr z Sembii, grożąc wojną, wymusił poprowadzenie przez lās drogi, elfy wytyczyły tuż obok niego szlak. W ten sposób pragnęły dać do zrozumienia ludziom, którzy byli ich przyjaciółmi, że mogą oni osiągnąć swe cele, nie posuwając się do przemocy.

HISTORIA REGIONU

Niegdyś nieprzebyte zielone lasy rozciągały się nieprzerwanie od Morza Spadających Gwiazd do Umęczonej Ziemi na północ, na zachód przez przełęcze Grzmiących Wierchów i wokół Skalistych Ziem aż do Burzowych Rogów. Drzewa okalały obydwie krawędzie Smoczego Przesmyku, od czasu do czasu ustępując miejsca szczytom, obszarom wypalonym przez pożary wzniecone przez błyskawice oraz nieckom, gdzie wielkie drzewa pochylały się ku ziemi.

Potem pojawiły się elfy – pierwsi ogrodnicy lasu. Odkryły niesamowite piękno uświęconego jeziora Sember. Wędrując dalej na północ, w pobliżu Elfiego Drzewa, ujrzały dzieło swych najpotężniejszych bogów. Osiedliły się w owym miejscu, dziś zwanym Elfim Dworem. Przez lata opiekowały się kniejami równie troskliwie, jak królewski ogrodnik. Rozjaśniły wieczne cienie rzucane przez drzewa, tworząc magiczne polany. Podczas niezwykłych łowów wygnały lub zabiły większość wielkich i straszliwych bestii.

Na mniej więcej cztery tysiąclecia przed powstaniem Dolin i pojawieniem się ich kalendarza w wielkim lesie Cormanthor powstało królestwo Cormanthyr. Przez jakiś czas elfy żyły spokojnie w przepastnej puszczy, lecz era ich panowania dobiegła końca wraz z nadejściem ludzi. Najpierw obserwowały, jak nowo przybyli wgryzają się w głąb niegdyś niezmierzonych, nietkniętych borów – jak je wycinają, jak wytyczają w nich szlaki i budują drogi. Na ten widok w ich sercach budził się gniew. Drwali, poszukiwaczy przygód i chłopów, którzy zapuścili się zbyt śmiało w zieleń wiekowego lasu elfów, często spotykała więc śmierć pod postacią strzał pierwszych mieszkańców kniei.

Fala przybyszów jednak cały czas wzbierała – było ich równie wielu, jak komarów. Pod ludzkimi toporami padały dęby, cienioczuby i czarnodrzewy. Co gorsza, wraz z osadnikami przybyli wojownicy i czarodzieje, którzy mieli zmierzyć się z elfimi strzałami. Dalekowzroczni przywódcy elfów dostrzegli, że serca i siła ich rasy osłabnie, jeśli na każdym kroku będą walczyć z ludźmi. W tych bitwach z pewnością straciłyby siły, stając się łatwym celem dla hord orków czy bandy żyjących pod ziemią drowów, nie mówiąc już o innych potęgach – bezlitosnych zimowych wilkach czy stadach smoków.

Elfy przywitały zatem ludzi niczym przyjaciół oraz dały gnomom, krasnoludom i niziołkom prawo do podróżowania i osiedlania się. Były to początki czasów, w których obowiązywał Pakt Dolin – traktat, jaki przyczynił się do powstania krainy Doliny. Elfy pragnęły pokoju z ludźmi i nie chciały z nimi walczyć, lecz mimo to uważnie przypatrywały się sąsiadom. Postanowiły strzec

Ryc. Todd Lockwood

siebie i swej krainy – w tym celu w granicach Cormanthoru użyły potężnej magii, dzięki której na wielu obszarach zaczął działać *mythal*.

Mythal powstawał podczas odprawiania rytuałów wykorzystujących wysoką magię elfów. Tworzył magiczne pole wpływające na rozmaite warunki w jego obszarze. Czasem chronił las przed pożarami i ognistą magią. Innym razem zwiększały moc zaklęć uzyskiwanych za sprawą elfich bóstw lub rzucanych z elfich zwojów, jednocześnie tłumiąc magię pozostałych istot.

Przez stulecia życia elfy z Cormanthoru poznaczyły las *portalami*, niewidzialnymi kryjówkami i ochronnymi barierami. Za sprawą ich magii knieje ożyły. Niestety, wysoka magia elfów miała ogromny koszt. Usiany międzywymiarowymi bramami wielki las stał się miejscem bardziej otwartym i innym łatwiej było tworzyć wiodące do niego *portale*. Krainie groził wrogi najazd, co z kolei mogło doprowadzić do wypaczenia działania *mythalu*. Dziś we wspaniałym niegdyś Myth Drannor mieszkają czarty. Niegdyś cudowne miasto to teraz splugawione ruiny. Na szczęście pozostała część Cormanthoru nie jest tak niebezpieczna jak Myth Drannor. Niemniej jednak tysiąclecia, w ciągu których na jego obszarze działały czarodziejskie ochronne bariery, *portale* i magiczne wezwania, nie pozostały bez śladu. Istnieją w borach tereny tak przemienione, że na ich obszarze przetrwają jedynie osoby posiadające znaczne umiejętności, najlepiej znające las lub władające potężną magią.

Drowy z Cormanthoru

Przez wiele lat za największe niebezpieczeństwo czające się w Lesie Elfów powszechnie uważano czarty i wysoką magię niszczejącą w Myth Drannor. Ostatnio grozę zaczęło wywoływać jeszcze coś innego – powracające na powierzchnię drowy. Podczas minionych dekad Odwrotu elfy opuściły swój dwór i otaczający go las, pozostawiając te miejsca niemal całkowicie wyludnione. Zdając sobie z tego sprawę, niektóre drowy – przede wszystkim lojalne Vhaeraunowi, nie Lolth – poczęły rozważać możliwość powrotu na powierzchnię. Najpierw wyruszyły małe grupki zwiadowców, a za nimi podążyły liczniejsze oddziały wojskowe, aż w końcu w świecie ponad Podmrokiem pojawili się zdobywcy prowadzący niewolników i obarczeni dobrami. Tak oto drowy osiedliły się w głębi Cormanthoru.

W Cormanthorze od dawna nie widziano drowów, ale przypomniały one o sobie napadami na doliny Archen, Bitewną, Głęboką i Mglistą. Najeźdźcy wyrządzili też mieszkańcom Dolin znacznie większą krzywdę. Niedługo po ich inwazji w pobliżu Myth Drannor zaginął wielki druid Cormanthoru. Leśne zwierzęta opowiedziały innym druidom, iż spotkała go śmierć w starciu z demonem przyzwanym przez ledwo co przybyłe do zrujnowanego miasta drowy. Jedynym pocieszeniem dla mieszkańców Dolin jest to, iż – jak mówią druidzi – wielki druid zdołał zniszczyć przeciwnika.

Jeszcze bardziej alarmujące niż perspektywa wojny w cieniu drzew wielkiego lasu jest zainteresowanie, jakim drowy darzą porzucony *mythal*. Mroczne elfy pragną wypaczyć cormanthorski *mythal* w sposób, który będzie im odpowiadał. Moc wysokiej magii oddana na usługi tych istot z pewnością obróci się przeciw ludziom oraz elfom. Same drowy nigdy nie byłyby w stanie stworzyć czegoś tak potężnego jak *mythal*. Poświęcając jednak dużo czasu na badania, zapewne zdołają opanować magię Elfiego Dworu i na zawsze pogrążyć w mroku wielki las. Wiedzą o tym elfy, które powróciły z Evermeet, dlatego też cały czas starają się ukryć prastarą magię przed drowami, albo też bronią obszary na tyle duże, że nie można ich schować za pomocą nawet najpotężniejszej magii ochronnej, jaką dysponują.

Mało kto wie, że drowy, które wkroczyły do Cormanthoru, dzielą się na kilka frakcji. Kilka tych grup rywalizuje między sobą, tylko czasem współpracując w osiągnięciu upragnionego celu, a jest nim uczynienie z wielkiego lasu nowej twierdzy drowów. Dalej przedstawiono najważniejsze frakcje, uzupełniając opis o informacje dotyczące innych drowich sił w lesie.

Całujący Pająki (1168 drowów): Terminem tym określa się różne oddające cześć Lolth drowy, które oddzieliły się od innych grup lub przybyły do Cormanthoru z Podmroku. Nie mają one zamiaru na stałe osiedlić się na powierzchni. Planują raczej odzyskać ojczyste miasta, wykorzystując do tego celu tradycyjny instrument zmian w społeczności drowów: wojnę domową. Wyznawcy Lolth (Ssinssriggorbb) wolą przebywać w pobliżu wejść do Podmroku, nawet jeśli narażają się w ten sposób na ataki najeźdźców z podziemnych miast.

Dom Jaelre (7945 drowów): Przed dziesięcioleciami duża grupa wyznawców Vhaerauna przegrała wojnę domową w Menzoberranzan. Zwyciężeni nadali sobie miano Jaelre i powędrowali w głębiny Podmroku, byli bowiem zbyt słabi, by odzyskać ojczyste miasto. Mniej więcej w tym samym czasie, gdy klan Auzkovyn przeszedł przez *portal* pod Opactwem Miecza, drowy z tego domu znalazły w Blingdenstone – zrujnowanym mieście gnomów – *portale* prowadzące do tych części Cormanthoru, które niegdyś były niedostępne, chroniła je bowiem potęga mythdrannorskiego *mythalu*.

W przeciwieństwie do Auzkovyn, Jaelre pragną zająć niegdysiejsze domy elfów, zwłaszcza okolice Elfiego Dworu. Liczą na to, iż zdołają wykorzystać *mythal* i bariery ochronne swych poprzedników. Mają też nadzieję, że uda im się potem użyć magii elfów, by odeprzeć wszystkich wrogów – tak drowów, jak i elfów.

Siłami domu Jaelre, których zadaniem jest budzenie zamętu w Dolinach, dowodzi Jezz Kulawiec – zdolny zaklinacz i łotrzyk w jednej osobie. Działania jego drowów odwracają uwagę mieszkańców Dolin od wydarzeń mających miejsce w dawnym Elfim Dworze. W tej chwili siły Jezza z wielkimi sukcesami wdzierają się do Mglistej Doliny.

Klan Auzkovyn (3505 drowów): Przez wieki drowy Auzkovyn (ich nazwa wywodzi się od imienia dawno zmarłego założyciela klanu) błąkały się po górnych rubieżach Podmroku, czasem zamieszkując nawet na powierzchni. Niemal dwieście lat temu wywalczyli dla siebie małą domenę w sercu Wysokiego Lasu. Byli zdecydowani umocnić się na powierzchni i stworzyć tu ojczyznę, mimo iż otaczało ich wielu wrogów.

Klan Auzkovyn tracił potęgę w wybuchających raz po raz starciach, a w tym samym czasie leśne elfy z Wysokiego Lasu – od zawsze przeciwne Odwrotowi – urosły w siłę i zyskały prężność. Wkrótce postanowiły odbudować Eaerlann, pradawne królestwo swej rasy. Drowy z Wysokiego Lasu dostrzegły rosnącą potęgę leśnych elfów i zdały sobie sprawę, że mogą spodziewać się jedynie wojny, która nigdy nie dobiegnie końca.

Poświęciły więc wiele sił, by w sekrecie stworzyć *portal* prowadzący do Cormanthoru – a dokładnie: do Podmroku w pobliżu Opactwa Miecza. Wyznawcy Tempusa odparli atak klanu Auzkovyn i zniszczyli pierwszy *portal*, lecz reszta drowów z Wysokiego Lasu szybko stworzyła drugi i dołączyła do awangardy w lasach na północ od Bitewnej Doliny.

W przeciwieństwie do domu Jaelre, klan Auzkovyn nie pragnie osiedlić się w starych osadach elfów, takich jak choćby Elfi Dwór. Czuje się swobodniej, prowadząc tryb życia leśnych nomadów. Należące do niego drowy czasami się rozpraszają, tworząc większe i mniejsze grupki wędrujące po niemal całym Cormanthorze i zakładające tymczasowe obozy na ziemi, drzewach, a także – rzadziej – w jaskiniach wiodących do Podmroku.

Większość Auzkovyn składa ofiary Vhaeraunowi, choć nie każdy z nich uznaje go za swe bóstwo opiekuńcze. W przeciwieństwie do innych żyjących na powierzchni drowów, którzy najechali Cormanthor, są skłonni przyjmować w szeregi klanu elfy, półelfy, a być może nawet wyznających Vhaerauna ludzi – to na dłuższą metę zapewne okaże się korzystne.

Ponieważ Auzkovyn są wyznawcami Vhaerauna i na dodatek nie zamierzają zająć określonego terytorium, mają dość dobre stosunki z domem Jaelre. Oczywiście w przypadku drowów sformułowanie „dobre stosunki" oznacza tylko tyle, że nie podrzynają sobie nawzajem gardeł po strzeleniu do siebie usypiającymi strzałami.

Najeźdźcy z Podmroku: *Portale* z Blingdenstone nie tylko umożliwiły drowom z domu Jaelre przedostanie się do Cormanthoru, ale pozwoliły także podążyć za nimi ambitnym dowódcom z Menzoberranzan. Owi najeźdźcy albo napadają na swych dawnych towarzyszy, albo na mieszkańców Dolin (w ten sposób zyskują dodatkową korzyść – ofiary zwykle winią za atak drowy zasiedlające Cormanthor).

Intrygi i plotki

Cormanthor to niezbyt bezpieczne miejsce – wystarczy wymienić choćby drowich łupieżców, ludzkich bandytów oraz niebezpieczne leśne stwory, by zniechęcić potencjalnych gości do odwiedzin. W sercu kniei drzemie słabnąca moc *mythalu* chroniącego Myth Drannor i jego wspaniałe bogactwa oraz potęgę i jednocześnie więżącego niewypowiedziane zło.

Elfia zbrojownia: Bohaterowie odnajdują mapę prowadzącą do elfiego skarbca, najwyraźniej położonego w pobliżu dawnego Elfiego Dworu, tuż za jego granicami. Jeżeli zaufać zapiskom znajdującym się na planie, w ukrytej jaskini znaleźć można kilka potężnych magicznych pancerzy, które będą pasować na każdego i które obdarzą właściciela niesamowitymi zaklęciami bojowymi oraz innymi mocami. Problem polega na tym, iż zaznaczony na mapie szlak opisano w sposób frustrujący nawet elfy – odnosząc się do drzew danego gatunku oraz cieni rzucanych przez nie o określonej porze dnia.

Gdy BG rozszyfrują wreszcie mapę, zrozumieją, że prawdziwy problem stanowią drowy z domu Jaelre, które często pojawiają się na tym terenie. Jeśli BG zdołają pokonać wszystkie przeszkody i zdobędą pancerze, mogą użyć zaklęcia *czytanie magii*, by zrozumieć runiczne elfie pismo wyryte na zbrojach. Ostatnim problemem okaże się być magiczny *geas*, nakazujący osobie noszącej pancerz wypełniać pewne określone zadania i obowiązki. Niektóre zbroje powiodą właścicieli na niezwykłe wyprawy do tajemniczych ruin w innych częściach Faerunu.

Jezz Kulawiec

Mężczyzna drow Łtr6/Zak6: SW 14; średni humanoid (elf); KW 6k6 plus 6k4; pw 36; Init +9; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 17, nieprzygotowany 24); Atak +14/+9 wręcz (1k4+2/15-20, *kukri ostrości +2*) lub +12 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA ukradkowy atak +3k6; SC drowie cechy rasowe, uchylanie, korzyści z chowańca, wykrywanie pułapek, nieświadomy unik (nie może być flankowany, premia z Zr do KP); OC 23; Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +12, Wola +9; S 10, Zr 20, Bd 11, Int 16, Rzt 14, Cha 19; Wzrost 1,57 m.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +9, Ciche poruszanie +27, Czarostwo +13, Dyplomacja +12, Jeździectwo (koń) +7, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +15, Pływanie +1, Przebieranie +8, Przeszukiwanie +10, Równowaga +11, Stosowanie liny +10, Stosowanie magicznych urządzeń +6, Tajniki dziczy +4, Ukrywanie +17, Upadanie +9, Wiedza (tajemna) +8, Wiedza (lokalna: Doliny) +8, Wspinaczka +5, Wyczucie pobudek +8, Zastraszanie +11, Zauważanie +15; Biegłość w broni egzotycznej (kukri), Czujność, Finezja w broni (kukri), Poprawiona inicjatywa, Przystosowanie do światła dnia, Skradanie.

Specjalne cechy: Korzyści z chowańca: Zapewnia Jezzowi Czujność (gdy jest w zasięgu), wspólne czary, więź empatyczna (1,5 km), chowaniec może przenosić czary dotykowe, wróżenie, rozmawianie z właścicielem.

Znane czary (6/7/6/4; bazowa ST = 14 + poziom czaru; szansa niepowodzenia czaru 10%): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, naprawa, promień mrozu, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny;* 1 – *spadanie jak piórko, tarcza, zaciemniająca mgła, zmiana siebie;* 2 – *kocia gracja, niewidzialność;* 3 – *lot.*

Ekwipunek: kukri ostrości +2, skórznia skradania +5, pierścień ochrony +2, rękawiczka-schowek, maść Keoghtoma, łyżka Murlynda, lina wspinaczki, smarowidło (2 dawki).

Jezz Kulawiec

Ryc. Matt Wilson

Keheneshnef: chowaniec samiec żmii; SW 1/2; malutka magiczna bestia; KW 1/4 k8 (12 KW); pw 18; Init +3; Szyb 4,5 m, wspinanie 4,5 m, pływanie 4,5 m; KP 20 (dotyk 15, nieprzygotowany 17); Atak +12 wręcz (zatrucie, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 m; SA zatrucie (początkowe i drugorzędne obrażenia – tymczasowa utrata 1k6 Budowy, ST 11); SC poprawione uchylanie, węch; Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +10, Wola +8; S 6, Zr 17, Bd 11, Int 8, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +15, Równowaga +11, Ukrywanie +18, Wspinaczka +12, Zauważanie +15; Finezja w broni (ugryzienie).

Jezz Kulawiec jest jednym z przywódców Jaelre. Dowodzi drowami najeżdżającymi na Doliny, w ten sposób odwracając uwagę od tych członków jego domu, którzy rezydują w starych elfich siedzibach w Cormanthorze. Jezz był zwiadowcą Jaelre podczas wędrówki przez Podmrok. W trakcie walki z brunatnym kolosem złamał nogę, gdyż zawalił się na niego strop jaskini. Towarzysze uznali go za martwego, lecz dekadzień później jakimś cudem przykuśtykał do obozu. Jeden z kapłanów złamał zrastającą się kość i nastawił ją w prawidłowej pozycji, lecz stara rana od czasu do czasu przypomina o sobie bólem. Dlatego też Jezz nosi specjalną opaskę oraz but, dzięki którym łatwiej mu chodzić.

Młody i pewny siebie Jezz wie, jak wiele trzeba, by mieszkańcy Dolin zdołali się jakoś skrzyknąć i wspólnie ruszyć na las. Woli, by jego oddział był niezbyt liczny i składał się z podwładnych gotowych do działania po krótkim czasie przygotowań. Biorąc pod uwagę charyzmę Jezza oraz szacunek, którym darzą go podwładni, mógłby zostać przedstawicielem domu Jaelre odpowiedzialnym za kontakty ze światem zewnętrznym – gdyby wcześniej udało mu się ustanowić stały przyczółek w lesie.

Dolina Archen

Stolica: Most Archen
Populacja: 92 300 (ludzie 92%, półelfy 3%, gnomy 2%, niziołki 2%)
Rząd: autokratyczna władza Mieczy
Religie: Chauntea, Lathander, Tempus, (Mielikki, Selune, Silvanus)
Import: egzotyczne wyroby z metalu, jedwabie, przyprawy
Eksport: drewno, płody rolne, rudy
Charakter: ND, PN, N

Większość dolin to republiki lub kraje o oświeconym feudalizmie. Wyjątek stanowi jednak Dolina Archen, którą włada trzech zamaskowanych autokratów, którzy nazywają się Mieczami. Przez minione kilkaset lat Miecze wykorzystywali militarystyczne skłonności ludu Archen, nalegając, by dolina była potężniejsza od sąsiadów.

Nalegania Mieczy przyniosły rezultat. Obrońcy Archen – dziesięć szwadronów (w skład każdego wchodziło sześćdziesięciu jeźdźców w kolczugach) – to największa i najlepiej wyposażona siła bojowa w Dolinach. Zwani są potocznie Jeźdźcami Archen. Pędzą po dobrze utrzymanych drogach po obu stronach rzeki Arkhen, poszukując szpiegów z innych dolin lub z południa, kultystów z Thay bądź przygodnych wędrowców wyglądających na osoby, które potrzebują lekcji archeńskiej sprawiedliwości.

Przyglądając się obronności Archen, należy przyznać, iż wzbogaciła się ona dzięki bezlitosnemu merkantylizmowi, a nie militarnym działaniom. W przeciwieństwie do innych dolin – które przede wszystkim uprawiają ziemię, potem polują, a dopiero na końcu handlują – Archen jest rajem kupców. Mieszkańcy stolicy, Mostu Archen, uwielbiają tryb życia bogatego kupca. Most Archen jest ośrodkiem handlu wszystkich Dolin i pierwszym przystankiem wędrujących na północ sembijskich karawan.

Życie i społeczeństwo

Pomimo tej niezwykłej pozy, Archen to *niewątpliwie* dolina. Żyjący tu prosty lud oraz kupcy i żołnierze (choć nie cała szlachta i elita wojowników) szanują uczciwość i prawość. Biorąc pod uwagę wojownicze zamiłowania Archen, nie dzi-

wi istnienie znacznej świątyni Tempusa w twierdzy Szpic Miecza. Do innych popularnych w regionie bóstw zalicza się Chaunteę (czczoną przez prosty lud, który zajmuje się małymi gospodarstwami, nie interesując się tym, co dzieje się w mieście i nie utrzymując kontaktów z jego mieszkańcami) oraz Lathandera (mieszczanie żyjący w Moście Archen uznali go za swe bóstwo opiekuńcze). Wiara w Chaunteę odpowiada przede wszystkim tym, którzy pragną oczyścić możliwie największe obszary Lasu Arch i innych elfich kniei – wszak przygotowywanie ziemi pod uprawy z powodzeniem da się nazwać szczytnym działaniem ku czci bogini.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Wodospady, bystre rzeki i zalesione północne zbocza sprawiają, że Archen posiada chyba najbardziej malownicze krajobrazy w Dolinach – tuż po lasach i wzgórzach Głębokiej Doliny.

Góra Thalagbror: Mieszkańcy Dolin zwykle zmieniają nazwy miejsc, których miana wywodzą się od złych istot, gdy te są już martwe. Jednak żyjący w Archen wciąż nazywają tę górę imieniem ogrowego maga, który niegdyś terroryzował całą dolinę, aż wreszcie zginął z rąk bohaterów o zapomnianych już mianach. Wysoko na zboczu – w pobliżu jaskini, która była siedzibą ogrowego maga – znajduje się obfite źródło, które daje początek rzece Arkhen.

Koryto Arkhen: Ta długa rozpadlina wyrzeźbiona przez rzekę Arkhen stanowi ziemie Doliny Arkhen. Koryto z obu stron ma wysokie brzegi, na które można wspiąć się pieszo, lecz nie konno. Jeźdźcy i wozy mogą wydostać się z rozpadliny dwoma szlakami prowadzącymi do dwóch krańców rozpadliny. Owe drogi biegną na północ, do Białego Brodu, i na południe, do Mostu Archen.

Las Arch: Knieja, która porasta ziemie północnej części Archen, na południe od Doliny Głębokiej i na zachód od Doliny Tassel. Zajmuje ważne miejsce w ekonomicznym, społecznym i politycznym życiu wszystkich wymienionych trzech społeczności.

Choć Las Arch tak naprawdę nie jest częścią Cormanthoru, przed całkowitym wycięciem uratowała go właśnie bliskość owych kniei. Tak naprawdę puszcza i Las Arch stapiają się ze sobą w okolicach biegnących wśród drzew ścieżek Highmoon i w leśnych ogrodach Głębokiej Doliny.

Lud Archen zawsze dążył do wycinki tego lasu. W 1370 roku RD wybuchła na tym tle sprzeczka podczas Rady Dolin, po której mieszkańcy Archen wystąpili z planami wycięcia drzew rosnących blisko granicy doliny. Rok później wycinka Lasu Arch zakończyła się tak gwałtownie, że sąsiedzi żyjący w okolicznych dolinach mogli usłyszeć spadające na ziemię topory. Władcy Archen nie ogłosili powodu swej decyzji. Prawda jest zaś taka, że drwale odkryli pradawne ruiny, których spokoju lepiej było nie naruszać – a przynajmniej tak zadecydowali Miecze.

Wodospady Arkhen: Woda największego i najpiękniejszego wodospadu w Dolinach wypływa z naturalnego źródła na górze Thalagbror, a następnie spada dziesiątki metrów w dół – do leżącej poniżej doliny. W słoneczne dni wyznawcy Chauntei i Mielikki udają się nad wodospad, mając nadzieję ujrzeć brykające w pianie wodnej pegazy.

Ważne miejsca

Stolica doliny – Most Archen – to jeden z największych ośrodków miejskich w tym regionie, wokół którego znajdują się najważniejsze miejsca w okolicy.

Biały Bród (małe miasteczko, 1052): Archeńczycy chcieli mieć godny zaufania bród prowadzący przez spienione, bystre nurty Arkhen. W tym celu nieco poniżej Wodospadów Arkhen wrzucali głazy do rzeki. Wokół brodu wyrosło senne miasteczko, którego mieszkańcy żyją z przejeżdżających kupców, ale nie pracują zbyt ciężko, by nie zwrócić na siebie ich uwagi i nie konkurować z położonym na południu Mostem Archen. Wielu z nich pracuje w drewnie, uprawia rolę czy zbiera grzyby. Nieliczni zaciągają się do Jeźdźców Archen, którzy w sile sześćdziesięcioosobowego oddziału lub dwóch bronią kamiennych umocnień zwanych Twierdzą Arch. Całą osadę szerokim łukiem otacza dość wysoki mur zwany Wilczym Szańcem. Znajdujące się w nim bramy zwykle są otwarte, lecz gdy nadchodzą ciężkie czasy lub zimowe mrozy, zamyka się je, by zagradzać drogę stworom, które chciałyby dostać się do Białego Brodu w poszukiwaniu pożywienia.

Most Archen (małe miasto, 8179): Jest to największe miasto w Dolinach i jedyne w Archen, które posiada więcej niż dwa tysiące mieszkańców. Bliskość granicy z Sembią to przyczyna istnienia silnych powiązań z owym krajem, które napędzają dobrze prosperujące archeńskie rynki, domy kupieckie oraz inwestycje. Z kolei strach przed sembijskim wojskiem stanowi podbudowę militaryzmu Doliny Archen. Miecze przekonały Archeńczyków, że sukcesy handlowe i wojskowe to nieodłączne elementy narodowego charakteru doliny.

W efekcie powstało szybko rozwijające się i dobrze prosperujące miasto, którego mieszkańcy żywią jednak wiele niepokojów. Most Archen nieustannie się powiększa i raz po raz trzeba przebudowywać mury, by objęły nowe domy. Wnętrze miasta jest równie gwarne i tętniące życiem jak rynki Waterdeep. Szlachta i bogaci kupcy budują wysokie domy w centrum, by mieć baczenie na wszystko, co się wokół nich dzieje. Owe budynki chronią okiennice, otwory strzelnicze i jeszcze bardziej skuteczne środki obronne.

Szczodra Bogini: Znajdująca się w stolicy świątynia Chauntei to jaskrawo pomalowany spichlerz, w którym składane są dziesięciny. Wierni wchodzą przez łukowe wrota pomiędzy dwoma filarami rzeźbionymi na podobieństwo ogromnych kłosów pszenicy i kroczą obok pięknej fontanny. Legenda głosi, że jeśli w Dolinie Archen zostanie zabity kapłan Chauntei, woda w fontannie zmieni się w krew zdolną leczyć choroby, rany, a nawet likantropię. Oczywiście duchowni bogini starają się ograniczyć rozpowszechnianie tej opowieści.

Szpic Miecza: Potężna twierdza stoi na skalistym wzniesieniu ponad Mostem Archen, kontrolując północną część Koryta Arkhen, kupiecki trakt wiodący z Ordulin oraz wodny szlak idący z biegiem Arkhen. Ogromną fortecę chronią liczne balisty, katapulty oraz inne machiny wojenne, przeznaczone do odparcia ewentualnego oblężenia. Mury są jednak stare i gdzieniegdzie się rozpadają. Nie naprawiano ich niemal w ogóle od czasu, gdy zbudował je okryty złą sławą rabuś, barona zwany Sangalar Grań. Wszystkie te braki nadrabia jednak ich grubość.

Szpic Miecza to najważniejszy budynek w Dolinie Archen, siedziba Mieczy oraz koszary ich wojowników – Jeźdźców Archen, których trzy szwadrony (każdy liczący 60 żołnierzy) stacjonują w tym miejscu lub patrolują okolice.

Mieszkańcy innych Dolin uważają wysokie morale stacjonujących w Szpicu Miecza żołnierzy za przejaw arogancji archeńskiego wojska i patrzą na to z niechętną podejrzliwością. Na morale pozytywny wpływ ma niewątpliwe znajdująca się w obrębie murów kaplica Tempusa, dzięki której wojownicy wiedzą, że ich bóg jest z nimi. Tajemne tunele prowadzące do i ze Szpica Miecza nie obchodzą żołnierzy dopóty, dopóki dowódcy zdają sobie sprawę z ich istnienia. Jeśli zaś chodzi o zamkniętych w lochach więźniów – niewątpliwie zasłużyli oni na taki los.

Historia regionu

Historia Archen toczy się wokół konfliktów z Sembią o nigdy nie wyznaczoną do końca granicę. Na ironię zakrawa fakt, że militarny rozwój doliny został sfinansowany dzięki wojennym retrybucjom – co roku Sembia płaciła bowiem Mieczom tysiące sztuk złota w klejnotach. Z czasem wspomniane odszkodowanie przerodziło się w swego rodzaju haraczu, który Archen otrzymuje za to, by nie przeszkadzać Sembii w handlu.

Nowy sembijski namiestnik, Kendrick Selkirk, słusznie ocenił, że Dolina Archen zbytnio uzależniła się od owego handlu, by przeszkadzać sembijskim kupcom, dlatego też postanowił, że przestanie płacić, co oczywiście nie zażegnało granicznych konfliktów.

Intrygi i plotki

W Archen poszukiwacze przygód rzadko są mile widziani. Lud doliny jest ogólnie rzecz biorąc zadowolony z dobrobytu i porządku, o który dbają Miecze. Ci zaś z kolei nie mają najmniejszej ochoty widzieć na swej ziemi siły tak chaotycznej, jak poszukiwacze przygód. Oczywiście mimo intencji władców śmiałkowie przemierzają Dolinę Archen.

Klątwa Sessren: Prominentni mieszkańcy żyjący w różnych miejscach Doliny Archen zaczynają ginąć z rąk potężnej i niebezpiecznej zjawy – podobno jest to duch samego Mrocznego Lorda z Doliny Sessren. Przepełnionymi strachem głosami plotkuje się o tym, jakoby stwór nie miał zamiaru spocząć, dopóki nie

zabije po jednym potomku każdego żołnierza, który przed stuleciem pomaszerował na Sessren – czyli przynajmniej jednej osoby z setek archeńskich rodzin. Właśnie nadeszła setna rocznica tych walk i lud obawia się zemsty.

Trudno oczywiście jednoznacznie stwierdzić, czy zamordowani obywatele to naprawdę potomkowie przeklętych rodzin i czy faktycznie do ich śmierci przyczyniła się zjawa. A jeśli sprawa ma się zupełnie inaczej, niż mówią ludzie? Kto w takim przypadku zabija Archeńczyków? I dlaczego?

Dolina Blizny

Stolica: Świecowe Skrzyżowanie
Populacja: 125 015 (94% ludzie, 3% półorkowie, 2% niziołki)
Rząd: republika (anarchia)
Religie: Tempus, Tymora
Import: gotowe wyroby, nielegalne substancje, olej
Eksport: piwo, warzywa, ziarna
Charakter: PN, N, CZ

Dolina Blizny – zniszczona przez wojny, które wszczęła, okupację wrogów i straszliwą zarazę – mogłaby podążyć tą samą drogą, którą idzie Dolina Teshen. Mieszkańcy tego regionu są jednak ulepieni z twardej gliny. Chcąc postawić swą dolinę z powrotem na nogi, odcięli się od swej dawnej stolicy, portu zwanego Miasto Dolina Blizny, w którym Ashaba wpływa do Morza Spadających Gwiazd.

Miasto Dolina Blizny ogarnęła prawdziwa anarchia, jednak inne ważniejsze osady doliny – Głęboka Blizna i Świecowe Skrzyżowanie – otrząsnęły się z nieszczęść, które spadły na Dolinę Blizny w ciągu minionych piętnastu lat i powoli odbudowują potęgę doliny. W Mieście Dolina Blizny najpotężniejsze frakcje stworzyli Sembijczycy i Zhenci.

Życie i społeczeństwo

Miasto Dolina Blizny musi się otrząsnąć z trzech ciosów: klęski w Mglistej Dolinie, okupacji i zarazy. Sprawujący władzę przenieśli się z tego portu do rolniczych i kupieckich ośrodków w głębi kraju, na co niewątpliwie wpływ miał fakt, iż wielu mieszkańców opuściło to miasto, aby przenieść się do żyjących gdzie indziej krewnych.

Obecnie rządy sprawuje dziewięcioosobowa rada, której nominalnie przewodniczy tymczasowy gubernator Khelvos Dermmen (PN mężczyzna człowiek Wjk4/Kpn4 Torma) – kapłan wybrany na miejsce wcześniejszego władcy, Myriana Buka, po jego rezygnacji. Z miasteczek Świecowe Skrzyżowanie i Głęboka Blizna wybiera się po czterech członków rady, a dziewiąty jest losowo dobierany z jednego z gospodarstw stojących wzdłuż Ashaby. Dopóki zaraza nie wypędziła z Miasta Dolina Blizny żołnierzy, rada liczyła trzynastu członków, a w jej skład wchodzili jeszcze dowódcy garnizonów stacjonujących w Sembii, Twierdzy Zhentil, Hillsfar i Dolin, które stacjonowały w porcie. W praktyce wojskowi rzadko kłopotali się uczestniczeniem w Radzie Doliny Blizny i ignorowali jej edykty.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Oto najbardziej charakterystyczne elementy krajobrazu Doliny Blizny: biegnąca przez dolinę z zachodu na wschód rzeka Ashaba, leżące u jej ujścia Morze Spadających Gwiazd oraz wielka rozpadlina nazywana Blizną, której dolina zawdzięcza swe miano.

Blizna: Legenda głosi, iż ta rozpadlina o wysokich zboczach powstała w wyniku niecelnego ciosu mieczem, który wyprowadził Corellon Larethian, walcząc z orkowym bogiem Gruumshem. Rana wciąż jest głęboka, lecz dobrze się goi. Teraz przez Bliznę płynie bystry nurt Ashaby – to ostatni odcinek rzeki przed ujściem do morza. Rozpadlina na niemal całej długości ma od 25 do 30 kilometrów szerokości. Na jej zachodnim krańcu znajdują się Pierzaste Wodospady, a Miasto Dolina Blizny wznosi się na wschodnim – tam, gdzie Ashaba wpada do Morza Spadających Gwiazd.

Upadek Miasta Dolina Blizny przyczynił się do powstania nowego portu w górze Ashaby, na obszarze Blizny – miasteczka Świecowe Skrzyżowanie. Niemniej jednak do tego miejsca nie mogą dopłynąć duże okręty i nawet małe statki trzeba rozładowywać przy Pierzastych Wodospadach, a towary transportować dalej w inny sposób.

Ważne miejsca

Miasto Dolina Blizny straciło na znaczeniu, gdy ośrodki władzy przeniosły się w głąb kraju.

Miasto Dolina Blizny (duże miasteczko, 4440 [dawniej małe miasto, 11 099]): Przed zarazą w Mieście Dolina Blizny mieszkało ponad 10 000 osób – była to największa i najpotężniejsza społeczność Doliny. Nawet teraz, choć przetrzebione, pozostaje duże jak na standardy Dolin, a mieszkańcy nieco się otrząsnęli po zarazie. Niemniej jednak na każdego uczciwego obywatela, który uciekł z miasta, przybył jeden (albo i dwóch) łotr czy bandyta, uważający życie w Dolinie Blizny za przyjemniejsze od ciągłego krycia się po lasach Dolin.

Z tego niegdyś kwitnącego portu dziś korzystają jedynie najodważniejsi, najpotężniejsi czy najbardziej źli kupcy. Mimo to pozostał równie duży, jak za czasów okupacji, co wiele mówi o liczbie odważnych i pozbawionych skrupułów handlarzy przemierzających Morze Spadających Gwiazd.

Ponieważ żaden znaczniejszy rząd nie zaryzykował okupacji Doliny Blizny po zarazie, miasto rządzi się samo – prawem jest anarchia, toczy się nieustająca walka o władzę, a przyjaźnie zawsze mają niczym miecz dwa ostrza. W tej nienaturalnej sytuacji istotne są więc przede wszystkim charakter i zamiary grup, które starają się zdobyć kontrolę nad miastem.

Na wzmiankę zasługuje jedno z wielu interesujących punktów Miasta Dolina Blizny – jest to Fontanna Czterech Delfinów, która jakimś cudem przetrwała czasy chaosu. Otaczający piękną rzeźbę czterech skaczących delfinów dziedziniec to centrum portowej dzielnicy miasta. Mieszkańcy uwielbiają fontannę nie tylko dlatego, że jest naprawdę wspaniała. Cenią ją sobie przede wszystkim osoby pragnące prywatności i dyskrecji, ponieważ tworzy ona niezwykły magiczny efekt, który uniemożliwia wykorzystywanie na obszarze dziedzińca magii wróżącej i magicznych podsłuchów. Dlatego też, jeżeli to tylko możliwe, członkowie thayskiej enklawy załatwiają interesy właśnie przy Fontannie Czterech Delfinów. Chcą w ten sposób zagwarantować mieszkańcom Dolin pewność, że gdy kupują cenne magiczne przedmioty, nie śledzą ich wścibscy czarodzieje z innych dolin.

Świecowe Skrzyżowanie (duże miasteczko, 4790): Chaos, który ogarnął Miasto Dolina Blizny, nie dotarł do Świecowego Skrzyżowania. Miasteczko jest czyste, farba na drewnianych domach świeża, a lokalna straż – składająca się wyłącznie z mieszkańców Doliny Blizny, bez kierujących nią cudzoziemskich wojsk – kompetentna. Choć mieszkańcy Świecowego Skrzyżowania niemal nie pamiętają już o pierwotnym Pakcie Dolin, ogólnie rzecz biorąc uważają, że współpraca z pozostałymi Dolinami może przynieść korzyści – pod warunkiem jednak, iż inni będą trzymać swe wojska z dala od Doliny Blizny, a swych szpiegów w Sembii i Cormyrze.

Świecowe Skrzyżowanie i partnerujące mu miasteczko Głęboka Blizna są siedzibą rządu Doliny Blizny. Gubernator Khelvos zarządza doliną z małej twierdzy górującej nad Ashabą, a w miasteczku odbywa rutynowe spotkania Rady Doliny Blizny.

Historia regionu

Kiedy Lashan Aumersair odziedziczył tronu po ojcu, Ulufie, rozpoczął budowanie potęgi i bogactwa Doliny Blizny, zamierzając podbić wszystkie południowe doliny. W 1356 roku RD opanował Dolinę Radła, Pierzastą Dolinę i, na jakiś czas, Bitewną Dolinę. Następnie ruszył na Mglistą Dolinę i sprzymierzoną z nią Cienistą Dolinę, lecz spotkała go dotkliwa porażka, gdyż wspomniane kraje zawarły pospieszny sojusz. Wsparły je jeszcze obce siły, które nie chciały, by ów region zjednoczył jeden potężny przywódca – na przykład Lashan.

Po upadku Lashana Dolinę Blizny okupowała chwiejna koalicja wojsk Cormyru, Sembii, innych dolin, a nawet Twierdzy Zhentil. Jak się okazało, czyny Aumersaira zachwiały bezpieczeństwem całych Ziem Centralnych, dlatego też

Ryc. Carlo Arellano

Fontanna Czterech Delfinów, Dolina Blizny

lokalne potęgi musiały również zająć się pilnowaniem, by takie zagrożenie nigdy więcej nie miało miejsca. Tak naprawdę Sembijczycy i Zhenci zamierzali utrzymać swą władzę nad Doliną Blizny i w tym kierunku zmierzały działania ich wojsk.

Do 1370 roku RD władcy Sembii uznali, że są gotowi udowodnić potęgę swego kraju. Cormyrczycy oraz siły innych Dolin już odeszły, wojska Hillsfar przekupiono, a gdyby Sembijczycy wypędzili Zhentów z doliny, nikt pewnie by nie protestował. Zanim jednak rozpoczęto działania, na Dolinę Blizny spadło kolejne nieszczęście – ciarkowa zaraza. Choroba dotkliwie przetrzebiła sembijski garnizon, gdyż przeżyło jedynie trzech żołnierzy. Miasteczka i wiejskie okolice Doliny Blizny ucierpiały w znacznie mniejszym stopniu.

Miasto Dolina Blizny przemieniło się w krainę bezprawia, obszar walk gangów i działań agentów rozmaitych krajów, kultystów oraz przywódców religijnych. Jak na razie inne doliny wspominają, że warto byłoby ustanowić nowy rząd tymczasowy kontrolujący miasto i nie dopuścić do pogorszenia sytuacji, ale gubernator Khelvos i Rada Doliny Blizny sprzeciwiają się kontynuowaniu okupacji w jakiejkolwiek postaci. Zważywszy na kłopoty innych dolin z Zhentami i przybycie cormanthorskich drowów, niewiele osób chce stawiać czoło oporowi ponurego ludu Blizny.

Khelvos i inni członkowie rady ciężko pracują na rzecz odbudowania regionu. Zastanawiają się też, jak na nowo ustanowić rządy prawa w największym mieście doliny. Tymczasem coraz więcej mieszkańców regionu liczy na powrót do władzy rodziny Aumersair. Nie pojawił się wprawdzie żaden dziedzic Aumersaira, a los Lashana wciąż pozostaje nieznany, lecz niedawno odkryto dokument, który wstrząsnął radą i stanowił ostrzeżenie dla innych dolin. W miesiąc po wybuchu zarazy w Mieście Dolina Blizny odkryto ostatnią wolę i testament Lashana, w którym wyznaczył on na dziedzica swą nieślubną córkę – zhenckiego rycerza Scylluę Darkhope (jej opis znajduje się części Morze Księżycowe, dalej).

Wieści, że „prawowitą" dziedziczką rodziny Aumersair jest zhencka wojowniczka, wywołały w dolinie mieszane reakcje. Niektórzy mieszkańcy doliny sądzą, że Scyllua byłaby dobrym władcą i otwarcie popierają powrót rządów Aumersairów – w dowolnej postaci. Większość uważa zaś, że Miasto Dolina Blizny i panująca tam niegdyś rodzina to problemy, bez których dolinie byłoby lepiej. Tak czy inaczej, Scyllua nie przybyła do Doliny Blizny i nie rości pretensji do władzy, choć nie wiadomo, co się stanie, jeżeli to uczyni.

Frakcje w Dolinie Blizny

Wprawdzie w Mieście Dolina Blizny nie ma rządów jako takich, nie oznacza to jednak, iż panuje tu całkowite bezprawie. Kilka frakcji stara się wyegzekwować własny porządek w panującym chaosie.

Tancerze: Niziołki wojownicy-łotrzykowie, najchętniej walczący magicznie ulepszonymi kukri. Wyglądają na zwykłych bandytów szukających okazji, by z miejskiego chaosu wyciągnąć jak najwięcej złota. Zwykle szybko sięgają po ostrza i bełty, by podkreślić swą siłę, i przechwalają się słowami: „Możesz liczyć tylko na jeden taniec z Tancerzem".

Długa Śmierć: Mnisi należący do tej frakcji wykorzystali zamęt panujący w Dolinie Blizny, aby założyć szkołę w starym magazynie w dzielnicy portowej. Nie działają do końca legalnie, lecz mimo to gracze przestawiający pionki na politycznej szachownicy mają nadzieję wykorzystać ich dla własnych celów, toteż nie robią nic, by zlikwidować szkołę.

Srebrne Kruki: Oficjalnie polityka Sembii zakłada, że Dolinę Blizny należy zostawić samą sobie – przynajmniej dopóki nie wyjaśni się tajemnica ciarkowej

zarazy. W sprzeczności z nią stoją Srebrne Kruki, dowodzone przez Miklosa Selkirka (patrz Sembia, dalej), który nie ma zamiaru patrzeć, jak Zhenci zabierają łup należny Sembii. Miklos ma nadzieję zreformować Miasto Dolina Blizny i stworzyć tu wolny portu na wybrzeżu Morza Spadających Gwiazd, który składać będzie deklaracje poparcia dla Paktu Dolin. Uważa, że nazwa „Srebrna Dolina" brzmi bardzo ładnie.

Thayska enklawa: Czerwoni Czarnoksiężnicy stworzyli w Mieście Dolina Blizny średniej wielkości enklawę. Jak zwykle sprzedają magiczne przedmioty każdemu, kto jest gotów zapłacić oferowaną cenę – oczywiście niezwykle korzystną. Działający w dolinie czarnoksiężnicy mają neutralny charakter, dlatego też przybysze z Thay należą do najbardziej godnych zaufania frakcji w mieście. Nawet agenci Harfiarzy traktują ich obecność w tym miejscu z pewną wyrozumiałością, bowiem Czerwoni Czarnoksiężnicy z Doliny Blizny starają się unikać zabijania.

Twierdza Zhentil: Mieszkańcy Dolin zastanawiają się, co począć z prawem Scyllui Darkhope do tronu Doliny Blizny – zakładając, że nie jest to podstęp Zhentów. Zhentarimscy agenci przygotowują w mieście grunt dla ewentualnych roszczeń Scyllui. Niestety, stare zwyczaje trudno wykorzenić i niektórzy z nich zajmują się tradycyjnymi akcjami – sabotażami, porwaniami, wymuszeniami i morderstwami.

Intrygi i plotki

Łatwo zadać ważkie pytania, które spędzają sen z powiek mieszkańcom Doliny Blizn. Gorzej jednak, gdy przyjdzie znaleźć na nie odpowiedź. Czy okupacja się skończyła? Kto rządzi w Mieście Dolina Blizny?

Jeśli chodzi o pierwsze pytanie, odpowiedź wydaje się twierdząca – zakładając, że nie dotyczy Miasta Dolina Blizny. Lud doliny zajmuje się własnymi sprawami i robi to od lat. Wcześniej czy później tymczasowego gubernatora będzie jednak musiał zastąpić prawdziwy władca – lord, najwyższy doradca czy osoba sprawująca inne stałe stanowisko. Niestety, nie wiadomo, kto zostanie wybrany następcą Khelvosa Dermmena. Frakcje z Doliny Blizny – niektóre wspomagane przez obce siły – walczą o przewagę, czekając na odpowiedni moment, by ogłosić niepodległość Doliny Blizny. Na razie ich taktyka opiera się na cichych groźbach, zbieraniu wojsk, dawaniu pokaźnych łapówek oraz wszelkiego rodzaju działaniach w ukryciu.

A kto przejmie władzę w Mieście Dolina Blizny? Zapewne pierwsza potęga, która wyląduje na przystani z paroma setkami wojska i zajmie port.

Dolina Radła

Stolica: Miasto Dolina Radła
Populacja: 42 061 (ludzie 90%, półelfy 5%, elfy 4%)
Rząd: republika (plutokracja)
Religie: Chauntea, Mystra, Oghma, Tymora (Malar, Mielikki, Silvanus)
Import: broń, jedwab, koronki, narzędzia, papier, przyprawy, ruda, wyroby ze szkła
Eksport: baranina, drewno, futra, owoce, piwo, sery, wełna, wołowina
Charakter: PD, PN, ND

Mieszkańcy Doliny Radła – najstarszej ocalałej – potrafią dbać o własne interesy, szanować sąsiadów i troszczyć się o swój region, i to zarówno o oczyszczone ziemie rolników, jak i o lasy, które uważają za wypożyczone od elfów. Jeszcze nie tak dawno żyjący w innych dolinach określiliby ich konserwatywnymi wieśniakami, podobny jak społeczność Pierzastej Doliny. Niemniej jednak teraz Miasto Dolina Radła stało się dużym portem, który zmienił ów wizerunek.

Życie i społeczeństwo

Wystarczyło ledwie 10 lat, by nieszczęścia, które spadły na Dolinę Blizny, zmieniły sąsiadującą z nią Dolinę Radła. Dziś Miasto Dolina Radła można uznać za najlepszy, aczkolwiek nie największy port w całych Dolinach. Żyjący w nim mieszczanie są bardziej otwarci na świat niż jeszcze do niedawna ich rodzice, i chętniej goszczą cudzoziemców. W przeciwieństwie do oportunistów z Doliny Archen, nowi przedsiębiorcy z Miasta Dolina Radła nie oddalili się nazbyt od tradycyjnych wartości swej doliny, przedkładając staranne plany nad ryzykowne spekulacje.

Lud żyjący na wsi nie zmienił się prawie wcale. Mieszkańcy Doliny Radła – podobnie jak ich sąsiedzi z Głębokiej Doliny – często osiedlają się pośród drzew. Nie są tak związani z Elfim Dworem jak lud Głębokiej Doliny, lecz sympatyzują z druidami, tropicielami oraz innymi osobami podzielającymi elfią więź z ziemią.

Doliną Radła włada Rada Siedmiu Obywateli, czyli siedmiu najbogatszych mieszkańców doliny. Piastują to stanowisko dożywotnio, a w przypadku śmierci na nowego członka radni wybierają najbogatszego mieszkańca doliny.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Granice Doliny Radła są bardzo wyraźnie wyznaczone – na północy ogranicza je Cormanthor, na wschodzie Smoczy Przesmyk, a na południowym-zachodzie Zimne Pole. Okolica ma charakter rolniczy. pełno tu gospodarstw, które na wybrzeżu ustępują miejsca sadom, a w pobliżu centrum doliny – Lasowi Velara.

Las Velara: Drwale z Doliny Radła pracują tylko na obrzeżach tego pradawnego lasu, gdyż w jego głębi polują płaszczowce, trolle, żądlaki, kościoperze i inne niebezpieczne drapieżniki, na które z kolei czają się wyznawcy Eilistraee, mający w północnej części boru ukrytą świątynię. Drowy,czczące Mroczną Panią spędzają teraz większość czasu w Cormanthorze, walcząc z vhaerauńskimi drowami, aczkolwiek nie zostawiły świątyni bez straży.

Zimne Pola: W południowej części Doliny Radła i północnej Doliny Blizny rozciąga się bezdrzewne wrzosowisko, nawiedzane przez duchy wojowników, którzy zginęli tu w dziesiątkach bitew. Latem pasterze z Doliny Radła oraz wiejskich obszarów Doliny Blizny wypasają owce w wysokiej trawie, bowiem te zwierzęta w mniejszym stopniu niż ich panowie przejmują się niespokojnymi duchami osób spoczywających w nieoznaczonych grobach pod wzgórzami. Niemniej jednak zimą jedynie głupcy zapuszczają się w te okolice.

Ważne miejsca

Najważniejsze miejsca tego regionu położone są w Mieście Dolina Radła zbudowanym na wybrzeżu Morza Spadających Gwiazd.

Dom Mystry: Wszystkie trzy świątynie znajdujące się w Mieście Dolina Radła często na różne sposoby wspierają poszukiwaczy przygód. Kapłani świątyni Tymory lubią igrać z losem śmiałków, finansując liczne grupy zajmujące się tropieniem reliktów pobłogosławionych przez boginię. Duchowni świątyni Oghmy pomagają drużynom za opłatą. Natomiast Dom Mystry stara się wykorzystać dobrą wolę śmiałków. Niestety, ku rozpaczy najwyższej kapłanki świątyni, Llewan Osiki (ND kobieta człowiek Kpn11 Mystry), Dolina Radła stała się ostatnio nie najlepszym miejscem na świątynię Mystry. Starzy Radlanie nie ufają czarodziejom ani tym, którzy posługują się Sztuką. Z kolei przedstawicielom młodszego pokolenia brak magicznych uzdolnień. Koniec końców, niewielu z nich posiada talent do Sztuki. Działalność świątyni finansują datki podróżnych, kupców, cudzoziemców oraz klientów tawerny „Spadające Gwiazdy".

Miasto Dolina Radła (duże miasteczko, 4206): Najlepszym świadectwem tego, że Radlanie potrafią dbać o swoje interesy jest fakt, iż nie pozwolili, by rozkwit portu przesłonił inne uroki osady. Dlatego też pozostawiono niektóre najbardziej charakterystyczne budynki, zbudowane w poprzedniej epoce dobrobytu, sześćset-siedemset lat temu.

Rada Siedmiu Obywateli rządzi twardą ręką. Zwierzchnikiem sił porządkowych jest Ellarian Róg Świtu (PD kobieta słoneczna elfka Wjk5/Czar4), która nie przepada za poszukiwaczami przygód, zwłaszcza jeśli pochodzą z Sembii. Śmiałkowie, którzy zdołają uniknąć konfrontacji, mogą jednak liczyć na pomoc miejskich świątyń i ludu. Radlanie nie mają nic przeciwko poszukiwaczom przygód – pod warunkiem jednak, że rozwiązują oni problemy, zamiast je stwarzać.

Twierdza Halvana: Wypalona ruina stojąca na obrzeżach Miasta Dolina Radła. Ta niegdysiejsza rezydencja znienawidzonego tyrana po dziś kryje sekrety, w tym ponoć skarbiec Halvana. Wiadomo wszem i wobec, że młodych mieszkańców miasta przed wchodzeniem do twierdzy dla zabawy powstrzymuje jedynie kara w wysokości 50 sz, którą straż miejska nakłada na każdego, kto wy-

chodzi z ruin. Zniszczona budowla – niczym świeca ćmy – przyciąga jednak członków sekretnych organizacji, mrocznych bractw czy sekt mnichów oraz osoby przyzywające potwory, a także poszukiwaczy przygód.

Historia regionu

W pierwszych wiekach Dolin region ten zwano Doliną Velara – od imienia jej założyciela, od którego wywodzi się również nazwa Lasu Velara. W tych czasach doliną rządzili chaotyczni władcy, była więc równie zdezorganizowana jak dzisiaj Pierzasta Dolina. Tyran imieniem Halvan nauczył jednak mieszkańców tego regionu, że anarchia może kosztować ich wolność. Po jego szalonej (i fatalnej w skutkach) próbie wyrycia Szlaku Półtopora wiodącego do serca Elfiego Dworu, lud doliny zmienił jej nazwę i ustanowił aktualną formę rządów – powołał radę, w której skład weszło siedmiu najbogatszych kupców z Miasta Dolina Radła.

W ciągu minionych dwudziestu lat na Dolinę Blizny spadło wiele nieszczęść, otwierając Dolinie Radła drogę do budowy najważniejszego portu na tym obszarze. Wynikający z tego faktu rozkwit gospodarczy hamuje jednak kilka czynników. Przede wszystkim paru członkom Rady Siedmiu Obywateli zależy na tym, by nie zachęcać pozostałych Radlan do zdobywania coraz to większych bogactw. Jednocześnie nie chcą też przesadnie wykorzystywać nowych ekonomicznych możliwości dla własnych korzyści. W związku z tym polityka gospodarcza doliny kładzie nacisk na jednostajny i umiarkowany rozwój, a nie na szybkie zyski. Odpowiada to Radlanom, którzy cieszą się wprawdzie, że do kieszeni coraz szerszym strumieniem płynie im złoto, ale nie chcieliby dzielić swej ziemi z sembijskimi oportunistami, oszustami z Morza Księżycowego oraz węszącymi po traktach w poszukiwaniu większych zysków Archeńczykami.

Intrygi i plotki

Zakątek Elfiego Dworu, który leży na wschód od rzeki Duathamper, to jeden z najdzikszych i najbardziej wyludnionych obszarów lasu. Żyją tu złowieszcze zwierzęta, magiczne bestie oraz niebezpiecznie sprytne bandy gnolli, które zawędrowały w te okolice z Vast. Dolinę Radła stale nękają więc ataki dzikich zwierząt i humanoidów.

Czarny rynek: Kapłan Tyra rozpoczyna kampanię, której celem jest zatrzymanie towarów Zhentów z dala od Doliny Radła. Rady Siedmiu nie martwi jednak fakt, że większość kupieckich karawan Zhentów podąża przez ich ziemie. Woleliby, aby kapłan zainteresował się zhenckimi atakami, a nie handlem. Niemniej jednak duchowny nie przerywa swej akcji – dopiero nieudany atak skrytobójcy skłania go do zmiany zdania. Czy to kontratak Zhentów, czy też postanowił go uciszyć któryś z lokalnych kupców?

Dolina Sztyletu

Stolica: Wodospady Sztyletu
Populacja: 28 041 (88% ludzie, 5% krasnoludy, 3% półorkowie, 2% gnomy, 1% niziołki)
Rząd: władztwo
Religie: Lathander (Mielikki, Silvanus, Tempus)
Import: biżuteria, broń, książki, pancerze, papier, szkło, wyroby włókiennicze, wyroby z metalu
Eksport: futra, mięso, ruda
Charakter: PD, ND, N

Lud Doliny Sztyletu znany jest z twardości, ponurego charakteru i skłonności do długotrwałego chowania urazy. Podstawowym powodem tego stanu rzeczy pozostaje Twierdza Zhentil, która od dziesięcioleci próbuje zagarnąć ich ziemię. Zhenci starają się rządzić Doliną Sztyletu jak państwem lennym lub zmiażdżyć ją jak Dolinę Teshen. W rzeczywistości agenci tej mrocznej twierdzy władali doliną przez niemal trzydzieści lat, wygnawszy stąd Randala Morna – prawowitego pana tej krainy.

Trzy lata temu Randal Morn (ND mężczyzna człowiek Wjk6/Łtr4) obalił zhenckich okupantów i odzyskał siedzibę swych przodków. Niestety, lud jego krainy wciąż toczy wojnę z agresorami z Twierdzy Zhentil. Dlatego też Randal nie może przyjść z pomocą innym cierpiącym dolinom.

Ze wszystkich dolin właśnie Dolina Sztyletu najchętniej oferuje umowy i wsparcie drużynom poszukiwaczy przygód, którzy pragną walczyć z Zhentami, oczyszczać zamieszkałe przez potwory kopalnie, odbijać zakładników z rąk bandytów czy podążać w góry za drapieżnymi wampirami. Jeśli Dolina Sztyletu ma przetrwać, podwładni Randala Morna i wynajęci przez niego najemnicy muszą ujarzmić dzikie ostępy i wypędzić żyjące tam potwory.

Życie i społeczeństwo

Lata zhentarimskiej okupacji zmusiły żyjących w Dolinie Sztyletu chłopów do odłożenia pługów i przedzierzgnięcia się w myśliwych lub pasterzy. Dziczyznę czy kozy łatwiej było ukryć przed zhenckimi poborcami podatkowymi niż pola obsiane oziminą i kapustą.

Większość osad w Dolinie Sztyletu chronią mury i zamknięte bramy, które mieszkańcy otwierają tylko przed przyjaciółmi lub osobami poleconym przez jednego z nich. Żyjący tu lud często zachowuje się tak, jakby wciąż toczył wojnę z Zhentami. Możliwe, że z czasem szorstcy mieszkańcy Doliny Sztyletu złagodnieją. Niemniej jednak równie prawdopodobne jest to, że by przetrwać, staną się równie bezlitośni jak Zhenci.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Znaczną część krainy zajmują zalesione wzgórza, poprzecinane labiryntami skalistych dolinek. Tereny te idealnie nadają się do wypasu zwierząt, a duże gospodarstwa powstają tylko w regionie otaczającym Wodospady Sztyletu.

Góry Ust Pustyni: Surowy łańcuch wyznaczający zachodnią granicę Dolin i górujący nad wzgórzami Doliny Sztyletu. Teraz, gdy na Mieliźnie Pragnienia stoi miasto Pomrok, Góry Ust Pustyni osłaniają Doliny przed czymś więcej niż tylko silnymi wichrami z Anauroch.

Góry te były niegdyś siedzibą krasnoludów – wielkiego królestwa Tethyamar. Kilkaset lat temu padło ono pod naporem orków, ogrów, złych czarodziejów i czartów (nieliczne wciąż czają się pośród szczytów). Ostatni król Tethyamaru, Ghellin, umarł ze starości w 1369 roku RD w Cormyrze, marząc jeszcze o odzyskaniu utraconej krainy.

Graniczny Las: Bory stanowiące granicę między czterema regionami Faerunu – Doliną Sztyletu i pozostałą częścią Dolin dalej na południe, Morzem Księżycowym i zhencką Cytadelą Kruka na wschodzie, Anauroch na zachodzie i Umęczoną Ziemią na północy. Rdzenni mieszkańcy lasu to istoty baśniowe – satyry, skrzaty, świerszczyki czy driady. Stworzenia te są dość okrutne i skłonne do przemocy, za to mniej kapryśne niż ich pobratymcy z południa. Zapewne po części wpłynęły na to walki, jakie nieustannie toczą z zhenckimi drwalami ze Śnieżnej Opończy.

Wodospady Sztyletu: To właśnie wodospadom ponad Brodem Sztyletu stolica doliny zawdzięcza swoją nazwę. Tych wodogrzmotów nie sposób pokonać łodziami. W przeciwieństwie do Pierzastych Wodospadów na Ashabie, są zbyt wysokie nawet na to, by mogły je pokonać wracające z Morza Spadających Gwiazd łososie.

Wzgórza Sztyletu: Tylko niewielka część porośniętych gęstymi paprociami Wzgórz Sztyletu pozostaje wolna od bandytów. Co gorsza, jest to również kraina potworów – wilków, leukrokot, sowoniedźwiedzi, likantropów, a nawet beholderów polujących w gęstym poszyciu. W czasach zhenckiej okupacji oczyszczonymi polami ponownie zawładnęła natura – nie lasy z południa, lecz gęste zarośla i cierniste krzewy z północnych wzgórz. Rośliny te są odporne zarówno na ludzkich intruzów, jak i na ogień.

Ważne miejsca

Sercem Doliny Sztyletu jest miasteczko Wodospady Sztyletu. Większość ważnych miejsc w regionie znajduje się albo w nim, albo w jego pobliżu.

Orle Gniazdo: Na wznoszącym się nad Wodospadami Sztyletu skalistym pagórku znajdują się ołtarze, które członkowie krasnoludzkiego klanu Lśniące Ostrze uznają za święte. Czasem przybywają tu nawet, by złożyć ofiary. Ran-

dala Morna cieszy fakt, że może oddać krasnoludom jakieś przysługi, ponieważ w przeszłości jego ród doprowadził do krwawego sporu z przedstawicielami tej rasy. Oczywiście, obecny władca doliny nie może sobie pozwolić na takie konflikty, jeśli chce utrzymać Zhentarimów z dala od miasteczka.

Światło Lathandera: Wokół świątyni Lathandera w Wodospadach Sztyletu wciąż unosi się odór spalenizny, w czasie zhenckiej okupacji zniszczył ją bowiem ogień. Lud Sztyletu odbudował ją, dowodząc w ten sposób swej determinacji w dążeniu do uleczenia ran zadanych w dniach wojny. Mieszkańcy wielbią duchownych Lathandera – nic więc dziwnego, że szerokim strumieniem napływają tu młodzi kapłani, by nieść światło Pana Poranka tam, gdzie jest ono potrzebne.

Wieża Konstabla: W ciągu kilku ostatnich stuleci ta forteca stojąca w pobliżu Wodospadów Sztyletu była wielokrotnie odbudowywana. Dziś jest tak imponująca, że Randal Morn chciałby uczynić z niej siedzibę swego rządu. Uniemożliwiają mu to jednak niekończące się magiczne katastrofy, które wstrząsają twierdzą – burze *błyskawic* czy *kul ognistych*, deszcze *dezintegracji* oraz *roje meteorów*, wymieszane z potężną magią innej natury, która raz po raz niszczy budowlę, niwecząc próby jej odbudowy. Głupcy, którzy odważą się wejść do wieży, szybko odniosą dotkliwe rany, padając ofiarą zaklęć, przeciwko którym nie pomogą żadne zaklęcia lecące. Randal Morn oferuje 5000 sz, ziemię oraz tytuł każdemu, kto umożliwi zamieszkanie w wieży.

Wodospady Sztyletu (duże miasteczko, 2804): Może i miasteczko to do najładniejszych nie należy, ale dla mieszkańców Doliny Sztyletu jego kamienne mury stanowią najpewniejsze schronienie. Zbudowano je na północny-zachód od Brodu Sztyletu, w miejscu, gdzie Szlak Tethyamaru przecina rzekę Tesh poniżej wodospadów. Domy wzniesiono z kamienia, a dzięki stromym dachom z płytek łupkowych potrafią przetrwać największe śnieżne opady w zimie.

Pierwotnie Wodospady Sztyletu były magazynem dla wytwarzanych przez krasnoludy metali, które transportowano z gór do leżących na południe krain. Mimo upływu wielu lat, miasto zachowało pograniczny charakter – każdy nosi tu broń, a czasem ma nawet okazję się nią posłużyć, czy to dla dobra publicznego, czy załatwienia osobistych porachunków.

Historia regionu

Na początku swej historii Dolina Sztyletu nosiła inne miano – Radosnej, a jej mieszkańcy wiedli życie szczęśliwe i spokojne. Niestety, pokój i dobrobyt dobiegł końca w wyniku ataku wampirów. Mieszkańcy musieli wówczas przebijać kołkami serca swych nieumarłych dzieci i z każdym uderzeniem młotów stawali się coraz bardziej ponurzy. W ciągu kilku lat pierwotna nazwa wyszła więc z użycia, aż w końcu zastąpiono ją nowym mianem – Dolina Sztyletu –tłumaczeniem oryginalnej nazwy wywodzącej się z języka krasnoludzkiego.

Przez długi czas mieszkańcom Doliny Sztyletu dobrze się wiodło, a to za sprawą partnerstwa handlowego z krasnoludzką krainą Tethyamar. Jednakże wraz z upadkiem owego królestwa rozpoczęły się dla niej trudne czasy. Z kwitnącego handlu pozostały ledwie wspomnienia, a region stał się zacofanym zaściankiem, szczęśliwie omijanym przez nieszczęścia, jakie spotkały inne Doliny.

Wszystko uległo zmianie w 1336 roku RD. W dwadzieścia lat po tym, jak Dolina Teshen wpadła w ręce Zhentów, Dolinę Sztyletu spotkał ten sam los. Randal Morn, dziedziczny władca doliny, został wygnany na wzgórza. Przez lata toczył zaciekłą walkę z zhenckimi siłami okupującymi Wodospady Sztyletu – największe miasto w dolinie.

W 1353 roku RD Randal Morn i jego przyjaciele zabili Malyka, marionetkowego władcę osadzonego na tronie przez Zhentów, którzy w ten sposób stwarzali pozory, że dolina posiada autonomię. Niestety, to tylko spotęgowało determinację Twierdzy Zhentil, która zamierzała za wszelką cenę utrzymać kontrolę nad regionem. Zhentarimowie powołali na stanowiska konstabli wielu swych agentów. Uzupełnili też lokalny garnizon, najmując podejrzanych miejscowych. Wydawało się, że zdobyli wówczas przewagę w toczonych na wzgórzach partyzanckich walkach z siłami Randala Morna, więc ich poplecznicy w mieście zajmowali się przede wszystkim sprawowaniem władzy nad pobratymcami z doliny.

Prywatna wojna Morna w roku 1369 RD przerodziła się w kampanię na dużą skalę – wtedy właśnie udało mu się odbić miasteczko Wodospady Sztyletu, zabijając lub wypędzając wszystkich Zhentów. Po tych czasach pozostało wiele ran. Była to wszak wojna domowa jednych mieszkańców doliny z innymi.

Intrygi i plotki

W ciągu ostatnich pięciu lat Twierdzą Zhentil wstrząsały wewnętrzne tarcia między różnymi frakcjami organizacji i liczne inne trudności. Randal Morn zdołał wówczas wykorzystać słabość okupantów i wyzwolił się spod ich władzy. Niestety, teraz trudno byłoby liczyć na taką okazję. Zhenci kontrolują praktycznie cały obszar Morza Księżycowego. Niektórzy członkowie Czarnej Sieci znów spoglądają na południe, a Dolina Sztyletu może nie mieć dość sił, by drugi raz uwolnić się spod władzy Zhentów.

Mroczne czyny, jaśniejąca relikwia: Zhentarimowie nie tylko spalili świątynię Lathandera, ale na dodatek ją złupili. Niemniej jednak nie zabrali do swej twierdzy jednej ze świętych relikwii tego przybytku – magicznego naszyjnika emanującego światłem rozpraszającym czary *ciemności*. Kapłani wykorzystali zaklęcia wieszczące i ustalili, że naszyjnik znajduje się gdzieś na Orlim Gnieździe, być może na obszarach świętych dla krasnoludów z klanu Lśniące Ostrze.

To delikatna misja, jako że na Orlim Gnieździe znajdują się również relikwie krasnoludów, które oczywiście muszą pozostać nietknięte. To zadanie Randal Morn lub duchowni świątyni Lathandera zlecą tylko tym poszukiwaczom przygód, których uznają za godnych zaufania.

Dolina Tassel

Stolica: Cecha Tegala
Populacja: 14 020 (ludzie 94%, niziołki 2%, gnomy 2%, półelfy 1%)
Rząd: republika
Religie: Tyr
Import: cyna, klejnoty, srebro, złoto
Eksport: gotowe wyroby dobrej jakości, wyroby garncarskie, wyroby włókiennicze
Charakter: PD, PN, N

Dolina Tassel rozciąga się na północny-wschód od Lasu Arch, na południowy-zachód od Pierzastej Doliny i na północ od Sembii, od której uzależnieni są mieszkający tu rzemieślnicy i handlarze. Nic więc dziwnego, że nawet Archeńczyków i członków Rady Dolin dziwi fakt, iż nie zaanektowała ona jeszcze formalnie Doliny Tassel. Prawda jest jednak taka, że Sembijczycy wolą mieć na swej północnej granicy niezależne państwo, stanowiące swego rodzaju przedmurze. Dlatego też aneksja w rodzaju tej, jaka spotkała Księżycową Dolinę przemienioną w Ordulin nie nastąpi szybko, przynajmniej dopóki Sembia nie będzie w stanie zająć innych dolin – przede wszystkim tych, które naprawdę się liczą.

W tym regionie wyraz „tassel" oznacza miasteczko. W dwunastu tasselach Doliny Tassel żyje nieco ponad połowa jej mieszkańców. W innych regionach jednak miejscowe tassele byłby najwyżej wsiami.

Życie i społeczeństwo

Większość mieszkańców tej doliny to osoby zadowolone z życia. W skład populacji wchodzą przede wszystkim rzemieślnicy, drobni rolnicy, handlarze i artyści, którzy uważają siebie raczej za przyjaciół Sembii niż jej klientów.

Mieszkańcy innych Dolin niechętnie odnoszą się do Tasselczyków, choć jest to lud odważny i opanowany, potrafiący bronić swych interesów, gdy zachodzi taka potrzeba. W przeciwieństwie do mieszkańców innych Dolin, umieją również doprowadzić do sytuacji, w której nie muszą się nieustająco bronić.

Bardzo niewielu mieszkańców tej doliny nie pociąga życie wolnego rzemieślnika. Migrują na jakiś czas do innych dolin albo też polują lub zakładają wnyki w Lesie Arch. Owi leśni Tasselczycy zupełnie nie przystają do obrazu reszty mieszkańców doliny, gdyż mają reputację równie popędliwych jak Archańczycy.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Podobnie jak położona na południu Sembia, Dolina Tassel to w większości rozległe równiny, doskonale nadające się pod uprawy. Z kolei znajdujący się na zachodzie Las Arch stanowi źródło futer, skór, drewna i zwierzyny dla tych

mieszkańców regionu, którzy nie potrafią zmusić się do pracy przy krośnie czy pługu.

Bagno Glaun: Te położone na południe od Brunatnych Wzgórz mokradła zagrażają przemierzającym je podróżnym wieloma niebezpieczeństwami, takimi jak choćby ruchome piaski, mięsożerne rośliny czy złośliwe błędne ogniki. Miejscowi potrafią jednak wędrować po bagnie i wydobywać z niego torf oraz rudę żelaza, nie zakłócając przy tym spokoju nieumarłych duchów zamieszkujących kurhany w centrum trzęsawisk.

Brunatne Wzgórza: Wzniesienia przecinające pod kątem północną część doliny, oddzielające ją od Bitewnej Doliny na północy, Głębokiej Doliny na zachodzie i należącej do Pierzastej Doliny części Ashaby na południu. Częściej można tu spotkać stada dzikich kuców niż włóczące się bandy goblinów, dlatego też Tasselczycy uważają wzgórza za bezpieczną okolicę.

Ważne miejsca

Wielu zapewne powiedziałoby, że w Dolinie Tassel nie ma ciekawych miejsc. I tylko mieszkaniec tego regionu mógłby mieć na ten temat inne zdanie.

Cecha Tegala (małe miasteczko, 1402): Tak zwana stolica Doliny Tassel zawdzięcza swą nazwę pradawnemu twórcy mieczy. Mieszkańcy Cechy Tegala są dumni z rzemieślniczych wyrobów, jakie powstają w tym miasteczku. Najszybszym sposobem, by wpaść tu w kłopoty, jest sprzedaż pośledniejszych towarów, albo – co grosza – kupczenie nimi wraz z reklamą, że powstały w Cesze Tegala.

Opactwo Sprawiedliwego Młota: Na mieszkańców tego poświęconego Tyrowi klasztoru spada obowiązek ujarzmiania Brunatnych Wzgórz. Opactwo leży w pobliżu Ashaby i podkreśla „sprawiedliwy" aspekt Tyra. Duchowni za darmo udzielają porad prawnych i kształcą w tym zakresie każdego, kto uda się do nich po wskazówki. Problemy z drowami, które spadły na pobliską Bitewną Dolinę, sprawiły, że w klasztorze niewielu jest kapłanów. Byli obrońcy opactwa woleli udać się na północ i walczyć w imieniu sprawiedliwości, a nie patrolować okiełznane już Brunatne Wzgórza. Wielu z nich nie przeżyło jednak wyprawy do lasu, dlatego też duchowni złagodzili twardą politykę niechęci wobec poszukiwaczy przygód.

Sharburg: Położony powyżej Cechy Tegala Sharburg to pradawna forteca elfów, którą przekształcono w kwaterę główną konnej szandarmerii (miejscowa odmiana żandarmerii) pilnującej porządku w tej dolinie. Nawet jeśli plotki dotyczące utajonej magii elfów obecnej w obrębie murów warowni nie są tylko pobożnym życzeniem, Tasselczycy przynajmniej nigdy nie próbowali jej wykorzystać.

Zakon Słonecznej Duszy: Mnisi z tego zakonu przyczynili się do ujarzmienia Brunatnych Wzgórz, przede wszystkim odnawiając zrujnowaną twierdzę i przemieniając ją w jeden z niewielu istniejących w Dolinach klasztorów. Członkami zgromadzenia mogą zostać dobrze przygotowani uczniowie wywodzący się z dowolnej rasy czy narodu. Niemniej jednak zgromadzeniu szczególnie zależy na przyszłych mnichach sembijskiego pochodzenia.

Historia regionu

Rywalizacja pomiędzy leśnikami z Doliny Archen i mieszkańcami niektórych wsi – jak choćby Tassel Arch – przemieniła się w zażartą walkę w 1368 roku RD, gdy nieznani napastnicy zamordowali kilku tasselskich myśliwych. Mieszkańcy Dolin Archen i Tassel toczą teraz w Lesie Arch specyficzną odmianę wojny o pewnych ograniczeniach.

Na bitwy Wojny Leśnych w znacznej mierze wpływ mają chęci młodych i twardych żołnierzy oraz tropicieli, którzy gotowi są nosić w Lesie Arch barwy strony konfliktu, do której należą. W przypadku Archeńczyków jest to czarny i srebrny, a Tasselczyków – niebieski i żółty. Walczący, którzy się poddadzą lub zostaną pobici do nieprzytomności, tracą swe barwy, a czasem także wynoszą ze starcia połamane kości. Zwykle jednak pozostają przy życiu. Kilka gospod z obu dolin dokłada swoje trzy grosze do tej gry wojennej, wywieszając zabrane przeciwnikom barwy.

Kobiety – tak wojownicy, jak i tropiciele – żyjące w obu dolinach najczęściej starają się nie angażować w tę głupią wojnę. Niestety, nieliczne, które biorą w niej udział, podchodzą do sprawy bardzo poważnie. Powiedzenie „Zaprowadź kobietę na Wojnę Leśnych" potwierdza, że sytuacja zrobiła się śmiertelnie niebezpieczna tym bardziej, iż w zeszłym roku poszukiwaczki przygód z obydwu dolin zabijały mężczyzn z przeciwnej strony barykady.

Głęboka Dolina

Stolica: Highmoon
Populacja: 50 239 (ludzie 70%, półelfy 20%, elfy 9%)
Rząd: republika z elekcyjnym władcą
Religie: Corellon Larethian, Oghma
Import: bawełna, gotowe wyroby dobrej jakości, jedwab, wełna, wyroby włókiennicze
Eksport: drewno, futra, mięso
Charakter: PD, ND, CD

Głęboka Dolina, o którą Cormyr rywalizuje z Sembią, mogłaby podążyć militarną drogą, po jakiej kroczą Dolina Archen i Dolina Blizny. Mieszkańcy są gotowi do walki, która nie jest też obca władcom, lecz mimo to regionu nie opętała jeszcze ani cechująca Dolinę Blizny żądza podbojów, ani fascynacja potęgą właściwa Dolinie Archen. Głęboka Dolina pozostała po prostu wierna ideałom stojącymi u jej podstaw – przede wszystkim paktowi z elfami z Cormanthoru, podług którego elfy miały gościć lud Dolin i wspólnie z nim chronić wielkie drzewa kniei.

Wielu mieszkańców Dolin, a nawet nieliczne elfy, często określają Głęboką Dolinę innym mianem – Dolina Drzew. W przeciwieństwie do żyjących z wykarczowanych ziem rolników z innych dolin, lud Głębokiej zajmuje się leśnictwem, chcąc w ten sposób zachować oryginalną szatę roślinną tej okolicy. Lasy, w których mieszka część populacji doliny, dają sobie radę równie dobrze, jak gospodarstwa Pierzastej Doliny. Starannie przeprowadzona wycinka i opieka nad żywopłotami, drzewami, krzewami, zwierzyną oraz bogatymi w ryby strumieniami i rzekami krainy przemieniły tę dolinę w leśny ogród.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Głębokiej Doliny są chyba najbardziej tolerancyjni i gościnni z ludów wszystkich Dolin. Zwykle oceniają innych według czynów, nie słów czy wyglądu, zatem poszukiwacze przygód, którzy dobrze się zaprezentują, mogą tu znaleźć życzliwych przyjaciół. Z drugiej jednak strony śmiałkowie, którzy nie mówią prawdy lub obstają przy wycince drzew czy polowaniach tam, gdzie nie powinni, dowiadują się, że lud Głębokiej Doliny może pozwolić sobie na tolerancję. Po prostu mieszkańcy tego regionu ufają w własne siły, i wiedzą, że poradzą sobie z tymi, których uważają za zagrożenie. Potwierdza to fakt, że wielu z nich służy w lokalnej milicji.

Większość wywodzących się z tej okolicy śmiałków podąża ścieżką tropiciela. Nawet służący w milicji ludzie szkolą się w skradaniu po rodzinnych lasach. Poza tym, w formacji tej spotyka się także przedstawicieli innych ras, choćby elfich łuczników ze Wzgórza Wschodu Księżyca i zaklinaczy-tropicieli z Bristaru.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Głęboka Dolina jest najbardziej ze wszystkich dolin powiązana z Cormanthorem, który zresztą częściowo opłata. Jej mieszkańcy żyją w cieniu drzew i mniej zalesionych miejscach na skraju wielkiego lasu.

Glaemril i Winny Potok: Ziemie Głębokiej Doliny rozciągają się wokół strumieni i rzek. Glaemril i Winny Potok mają bystry nurt, a żyje w nich mnóstwo łososi, którymi żywią się zarówno leśne stworzenia, jak i mieszkańcy Highmoon. Niemniej jednak każdy cudzoziemiec, który złowi więcej niż jednego łososia, uważany jest za bandytę.

Jezioro Eredruie: Urzekająco piękny staw położony w dorzeczu Glaemril. Mieszkańcy Głębokiej Doliny, zwłaszcza księżycowe elfy z Bristar, które strzegą wód przed intruzami, nazywają ten duży staw jeziorem, bowiem posiada nadnaturalne moce znacznie większe, niż wskazuje na to jego rozmiar. Jest to święte miejsce elfiego bóstwa, Labelasa Enoretha. Flakony z wodą z jeziora mają moc analogiczną do eliksiru *leczenia lekkich ran*, jednak działają tylko w przypadku elfów i półelfów. Woda zachowuje magiczne właściwości przez dzień po

nabraniu jej do pojemnika. Ponadto dana osoba może skorzystać z tej mocy tylko trzy razy na dekadzień – kolejne porcje nie przynoszą efektów.

Krwawy Róg: Wielka niczym czerwony kieł góra wznosząca się ponad ruinami Doliny Sessren, siedziba dojrzałej czerwonej smoczycy Thraxaty. Głęboka Dolina miała w tym przypadku pecha, znajduje się bowiem najbliżej legowiska stwora. Thraxata zwykle poluje na południu i zachodzie od swego leża, lecz złupiła już i zniszczyła kilka karawan na Trakcie Wschodnim. Staje się coraz bardziej agresywna, gdyż wraz z upływem czasu nabiera sił i potęgi.

Ważne miejsca

Ludzkie osady położone są wzdłuż uczęszczanego szlaku zwanego Traktem Wschodnim, od Wzgórz Glaun niemal do granic dawnej Doliny Sessren.

Bristar (osada, 701): Znajdująca się na południe od Jeziora Eredruie osada księżycowych elfów przetrwała lata Odwrotu i nie zerwała więzi z Głęboką Doliną, choć mogła przyłączyć się do leżącej nieopodal społeczności Semberholme, porzucając lojalność wobec Elfiego Dworu. Teraz, gdy Odwrót dobiegł końca, Bristar to jedna z największych społeczności elfów, jakie istnieją w Cormanthorze. Jej mieszkańcy nie zapominają o obowiązku obrony okolic i wzmacniają milicję Głębokiej Doliny oddziałem łuczników, którzy nieustannie patrolują teren w poszukiwaniu drowich zwiadowców i najeźdźców.

Highmoon (duże miasteczko, 3505): Jest to druga po leżącym na północy Silverymoon faerúńska osada o tak silnie zintegrowanej społeczności ludzi, elfów i półelfów. Ma jedynie trzysta lat i szybko się rozrasta. Przed przybyciem vhaeraúńskich drowów plany rozbudowy murów miejskich zwykle utykały w martwym punkcie z powodu braku poparcia dla militarnych przygotowań przed hipotetycznymi wrogami. Teraz jednak, gdy drowy z klanu Auzkovyn z Wysokiego Lasu nawiedzają południowe rubieże Cormanthoru, rozbudowa i umacnianie murów Highmoon przebiega w szybkim tempie.

Liście Nauki: W tej świątyni Oghmy w Highmoon – wznoszącej się jeszcze wyżej niż Wieża Wschodzącego Księżyca lorda Ulatha – znajduje się jedna z największych bibliotek Faerunu. Próżno tu szukać ksiąg na temat magii, z których zrezygnowano na rzecz dzieł niezwiązanych ze Sztuką. Z tego też powodu świątynny zbiór się rozrastał, nie wzbudzając nadmiernego zainteresowania u przesadnie dociekliwych czarodziejów.

Cudzoziemcy mogą oglądać księgi, płacąc 15 sz za wolumin – cena pozostaje niezmienna, lecz nie jest tak wysoka, jak mogłoby się wydawać, ponieważ biblioteka ma wspaniały indeks, powstały za sprawą unikatowej wizji wysoko postawionego w hierarchii kościoła kapłana, Danali Bibliografa (PD mężczyzna człowiek Kpn9 Oghmy). Dzięki temu badacz zwykle od razu może odnaleźć potrzebną mu księgę lub księgi i nie musi płacić za dzieła, które nie zawierają poszukiwanych przez niego informacji. Kapłani i nowicjusze Oghmy płacą jedynie 1 sz za wolumin, lecz cena ta dotyczy tylko ich, nie zaś ich dociekliwych przyjaciół.

Mroczna Straż: Na północ od Glaemril, głęboko w lesie – tak głęboko, że tylko elfy mogą mieć powody, by tam zaglądać – rozciąga się długa, ciemna rozpadlina otoczona pociemniałymi, powykręcanymi drzewami. Przedstawiciele Elfiego Dworu i magowie z Dolin zdołali ustalić, że niegdyś w tym miejscu uwięziono potęgę oddaną złu i zepsuciu. Nie wiadomo, czy był to teraz nieżyjący już bóg Moander w jakiejś wczesnej formie, czy też inna plugawa istota, ani czy ów potwór wciąż pozostaje w więzieniu, gdyż nikt nie ośmielił się zejść w nienaturalny mrok panujący pod stromymi zboczami.

Pewne jest natomiast to, iż rozpadlina przyciąga złe duchy i mrocznych bogów. Szaleństwo ogarnia leśne stworzenia i magiczne bestie, które tu zabłądzą, czasami powodując zabójczy szał. Kapłani Cyrica, Księcia Kłamstw, rozkoszują się energią wirującą wokół szczeliny. Odwiedzają Mroczną Straż, poszukując bluźnierczego ożywczego tchnienia, choć żaden nie zostaje tu długo. Nawet vhaeraúńskie drowy unikają Mrocznej Straży.

Wieża Rhauntidesa: Do 1371 RD ta mała sześciokątna wieża stojąca na szczycie Wzgórza Czarów w Highmoon była domem mędrca z Głębokiej Doliny, znanego czarodzieja Rhauntidesa. Mąż ów zmarł ze starości, pozostawiając swe dobra Theremenowi Ulathowi (ND mężczyzna księżycowy półelf Wjk7), władcy Highmoon. Ulath przeniósł rzeczy mędrca do skarbca w Wieży Wschodzącego Księżyca. Jedynie *pas gwiazd* Rhauntidesa wzięła jego uczennica, Shaunil Tharm, po czym wyruszyła na sekretną misję i od tego czasu jej nie widziano.

Ku zaskoczeniu wszystkich, Rhauntides zapisał swą wieżę mnichowi z Waterdeep, z którym się zaprzyjaźnił, gdy ów przejeżdżał przez Głęboką Dolinę będąc jeszcze poszukiwaczem przygód. Mnich, Teesha Than (PD mężczyzna człowiek Mch11/Fach1) założył w Wieży Rhauntidesa małe opactwo – pierwsze opactwo Starego Porządku w Dolinach. Miejscowi byli z początku pełni rezerwy, lecz teraz wiedzą już, że ćwiczący z Teesha mnisi są dobrymi sąsiadami.

Wieża Wschodzącego Księżyca: Czarna forteca lorda Theremena Ulatha stoi na wzniesieniu w obrębie murów Highmoon. Nigdy nie musiała odpierać poważnych ataków, dzięki czemu znana jest nie z potęgi, a raczej z dobrego humoru panującego w niej władcy, cudów architektury oraz wspaniałych i radosnych uczt.

Takie jest zresztą życzenie Ulatha. Uśpieni przez opowieści o cudach wieży (wiszących roślinach w atrium otwartym na gwiazdy, lecz w jakiś sposób osłoniętym przed deszczem, oraz zachwycającej mapie Dolin wyrytej na wielkim drewnianym stole na środku Komnaty Spadających Gwiazd) najeźdźcy mogą nie docenić potęgi fortecy, którą w 1022 RD zbudował półelf Aglauntaras, a która skrywa niezwykłe środki obrony oraz broń, w większości niemagiczne.

Wzgórze Wschodu Księżyca (osada, 818): Podobnie jak mieszkańcy Bristar, elfy z tej osady, która leży zaledwie parę kilometrów na północny-wschód od Jeziora Eredruie, służą w Mieczach z Głębokiej Doliny – nieoficjalnej i rzadko zbierającej się tutejszej milicji. Elfy ze Wzgórza Wschodu Księżyca są jednak bardziej nieprzystępne niż ich pobratymcy z Bristar. Poszukiwacze przygód nie są tu mile widziani, toteż nim się tu zapuszczą, powinni poćwiczyć umiejętność unikania strzał.

Historia regionu

Głęboką Dolinę założyła półelfia zaklinaczka Imryll Eluarshee, zwana także Księżniczką z Głębokiej Doliny. Zdołała powołać do istnienia społeczność, w której ludzie, półelfy i elfy połączyły swe siły w dążeniu do jednego celu. Tak powstała wspólnota oparta na elfich zwyczajach i zasadach, których nie zdołała naruszyć ludzka głupota.

Relacje Głębokiej Doliny z elfami i Elfim Dworem zawsze były serdeczne i takie pozostały. Półelfie pochodzenie to dla mieszkańców tego regionu powód do dumy. Nawet podczas szczytowej fazy Odwrotu Ulath i inne półelfy oraz ludzie z Głębokiej Doliny utrzymywali doskonałe relacje z elfimi społecznościami z Bristar i Wzgórza Wschodu Księżyca.

W przeciwieństwie do innych przywódców dolin, którzy żywią mieszane uczucia wobec końca Odwrotu, lord Ulath ciepło wita elfy, które pragną osiąść w Głębokiej Dolinie lub walczyć z vhaeraúńskimi drowami o domy swych przodków w Cormanthorze. Przyjął nawet drowich wyznawców Eilistraee, doszedł bowiem do wniosku, że mogą oni władać magią, która pozwoli zmusić wyznawców Vhaerauna oraz Lolth do odwrotu.

Ulatha interesuje ostatnio dostęp do potężnej magii, który utracił wraz z odejściem zaufanego doradcy, czarodzieja Rhauntidesa. Utalentowani i mądrzy magowie mogą więc znaleźć zatrudnienie u tego władcy wciąż szukającego następcy zmarłego druha.

Intrygi i plotki

Głęboka Dolina – podobnie jak kilka innych dolin, w których panuje pokój – staje przed poważnym zagrożeniem w postaci zdeterminowanego wroga. Na południowo-zachodnim skraju lasu mimo Odwrotu pozostała najliczniejsza grupa elfów. Niemniej jednak członkowie klanu Auzkovyn uznają Głęboką Dolinę i jej elfich sojuszników za największą przeszkodę w uzyskaniu dominacji nad lasem.

Król Burz: Gdzieś w górskich ostępach, na południe od Przełęczy Grzmotu, wznosi się czarna twierdza Króla Burz – chaotycznego złego giganta burzowego, który nie dość, że jest zaklinaczem, to na dodatek dowodzi kilkoma bandami ogrów i licznymi plemionami goblinów. Król Burz zażądał od mieszkańców Highmoon haraczu, grożąc, że w przeciwnym wypadku spustoszy ziemię pomiędzy Arkhen a Traktem Wschodnim. Lord Ulath większość środków przeznaczył na budowanie murów miejskich, nie ma zatem złota, a poza tym ani mu się śni płacić haracz. Niestety, brak mu wojowników, którzy mogliby strzec doliny przed atakiem z gór.

Jedna czy dwie drużyny doświadczonych poszukiwaczy przygód mogłyby wystarczyć do odparcia sił, które Król Burz pośle na Głęboką Dolinę. Być może także grupa oddanych i potężnych bohaterów zdoła rozwiązać problem raz na zawsze, atakując siedzibę giganta, zanim zbierze on armię goblinów i ogrów.

Mglista Dolina

Stolica: Bród na Ashabie
Populacja: 27 807 (ludzie 87%, krasnoludy 5%, gnomy 3%, niziołki 2%, półelfy 2%)
Rząd: republika
Religie: Chauntea, Moradin, Silvanus, Tyr
Import: gotowe wyroby, olej, rudy, wyroby włókiennicze
Eksport: buraki, mięso, piwo, ser, siano, warzywa, zboże, ziemniaki
Charakter: PD, ND, CD

Tysiące lat temu niebiosa zapewniły Mglistej Dolinie przyszły dobrobyt, bowiem właśnie wtedy spadająca gwiazda wyryła w lesie elfów korytarz długi na 150 i szeroki na 50 kilometrów, którego drzewa nigdy nie zarosły. Kiedy jednak mieszkańcy doliny zaczęli tu orać, ziemia okazała się zdumiewająco żyzna. Mglistą Dolinę spotkały też inne szczęśliwe przypadki – pobłogosławiona została żyzną glebą, przed wrogami takimi jak Twierdza Zhentil czy Sembia chronią ją inne doliny lub Elfi Dwór, a na dodatek przez jej ziemie biegną szlaki handlowe łączące Cormyr i Morze Księżycowe.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcom Mglistej Doliny żyło się dobrze – przynajmniej do czasu wybuchu walk z drowami z lasu. Dolina nie posiada jednego władcy. Rządzi nią sześciu doradców, tworzących Radę Sześciu i wybierających siódmego – Mistrana – który jest najwyższym doradcą, dzierży czarne berło będące znakiem urzędu oraz dowodzi Jeźdźcami Mglistej Doliny. Aktualnie to znaczne stanowisko zajmuje Haresk Malorn (PD mężczyzna człowiek Fach6/Wjk2), spokojny kupiec słynący bardziej z mądrości i współczucia niż umiejętności bojowych. Haresk już nieraz stanął na wysokości zadania, toteż udało mu się utrzymać w dolinie spokój mimo grożącego jej niebezpieczeństwa. Obawia się jednak, że prędzej czy później będzie musiał ustąpić miejsca prawdziwemu wojownikowi.

Mglista Dolina rozciąga się na dość znacznym obszarze. Mieszkańcy rozrzuconych po niej małych osad mogą widzieć się nawzajem ponad lekko falującymi wzgórzami, jednak rankami i wieczorami, gdy mgła z rzeki wypełnia dolinę i ogranicza pole widzenia, jest to niemożliwe. Z tego też powodu każda z wiosek posiada specjalny dzwon, którego dźwięk przenika białe opary. Za pomocą owych sygnałów przekazuje się zarówno ostrzeżenia, jak i zapytania, a pojedyncze dźwięki bez problemu rozpoznają długoletni mieszkańcy osad, choć pozostają one tajemnicą dla cudzoziemców.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Mglista Dolina zajmuje pustą przestrzeń po obu stronach Drogi Morza Księżycowego, na wschód od Hełmu Peldana i zachód od miejsca, w którym jakieś pięć kilometrów przed Stojącym Kamieniem zaczyna się las. Przez środek doliny biegnie rzeka Ashaba, którą przecina Droga Morza Księżycowego w naturalnym brodzie tuż pod murami miasta Bród na Ashabie.

Z Mglistej Doliny wiedzie też najkrótsza droga do pradawnych ruin Myth Drannor oraz czasami dość niebezpieczne ścieżki przez las, prowadzące do Essembry na wschodzie i Cienistej Doliny na północy.

Kraj Bestii: Zachodnie rubieże Mglistej Doliny zawsze były niebezpieczne, jako że zamieszkiwały je plemiona niedźwiedzuków, orków, goblinów i innych ohydnych stworzeń, które schodziły z Grzmiących Wierchów w łagodniejszy klimat Dolin. Jest to jednak wymarzone miejsce dla tropicieli i innych utalentowanych myśliwych, mniej ciekawe dla zwykłych mieszkańców tego regionu. Pojawienie się drowów z Domu Jaelre nie poprawiło reputacji Kraju Bestii.

Wzgórza Kurhanów: To położone na zachodnim krańcu doliny miejsce zawdzięcza nazwę martwym wojownikom pochowanym tu w długich szeregach niskich, pokrytych trawą kurhanów. Złożone tu zwłoki starożytnych netheryjskich czarodziejów-wojowników mają niepokojący zwyczaj – przejawiają potężne moce typowe dla nieumarłych.

Ważne miejsca

Większość populacji Mglistej Doliny to twardzi wolni gospodarze i dzierżawcy. Aż roi się tu od małych wiosek, lecz prawdziwych osad jest tylko kilka.

Bród na Ashabie (małe miasteczko, 1859): To największe miasteczko w Mglistej Dolinie i centrum handlowe rolników rozproszonych po całej okolicy, toteż zawsze warto je odwiedzić. Ostatnio drowy z Domu Jaelre z Cormanthoru rozpoczęły wojenną kampanię, na którą składają się błyskawiczne najazdy i potyczki mające na celu osłabienie sił mieszkańców Brodu na Ashabie i odwrócenie ich uwagi od umocnień budowanych przez atakujących w Elfim Dworze. Niestety, chatki, domy i budynki stojące wzdłuż wschodniego brzegu rzeki nie powstały z myślą o obronie, której właśnie teraz Bród na Ashabie najbardziej potrzebuje.

Pobliska mapa Brodu na Ashabie ilustruje wygląd typowej osady Dolin. Poniżej opisano miejsca oznaczone na mapie liczbami.

1. Gospoda „Pod Białym Jeleniem": Własność emerytowanego poszukiwacza przygód, Holfasta Tarczodźwięka (ND mężczyzna człowiek Wjk9) udostępniająca usługi wszystkim osobom o dobrym sercu przejeżdżającym przez Bród na Ashabie. Holfast szczególnie lubi dobrych poszukiwaczy przygód i chętnie dzieli się informacjami oraz poradami z tymi, którzy gotowi są go wysłuchać lub zadadzą mu jakieś pytanie. Skłonny jest natomiast wyrzucić sembijskich kupców czy handlarzy z Morza Księżycowego, jeśli uzna, że nie podoba mu się wygląd czy maniery gościa. Kwatera kosztuje 1 sz za noc.

2. Młyn Torma: Thorm Ubler (NZ mężczyzna człowiek Fach3) to skąpiec, który z radością napełni swą sakiewkę kolejnymi monetami, jest bowiem właścicielem jedynego młyna w Mglistej Dolinie. Heldo i Parvus, jego nic nie warci synowie, to lokalne chwalipięty i osiłki (CZ mężczyźni ludzie Zbr5, obydwaj). W jakiś cudowny sposób udaje im się unikać przyłapania na występku wystarczająco poważnym, by spotkała ich sroga kara.

3. Stajnie Kaulvaerasa: To jedna z najlepszych stajni w Dolinach, której właścicielem jest Kaulvaeras Szary Płaszcz (PN mężczyzna księżycowy półelf Fach2/Wjk2). Podróżni zawsze mają tu do wyboru doskonałe konie i kuce wierzchowe. Kaulvaeras ćwiczy i hoduje rumaki bojowe, lecz w każdym dekadniu ma a sprzedaż jedynie 1k4–2 lekkie rumaki bojowe i 1k4–3 ciężkie.

4. „Doskonałe Skóry Lhuina": Lhando Lhuin (ND mężczyzna człowiek Fach2) to świetny rymarz. Jego towary są zwykle niedrogie, lecz dobrze wykonane. Ich koszt wynosi przeciętnie około 10% mniej niż ceny podane w *Podręczniku Gracza*.

5. „Aksamitna Zasłona": Mały bar i sala biesiadna raczej niewarta swej nazwy, szczególnie w porównaniu z wyperfumowanymi lokalami tak wielkich miast jak Waterdeep czy Suzail. Tutejsi artyści i służący zbierają wieści ze wszystkich zakątków Dolin, słuchając opowiadań każdego podróżnika.

6. Świątynia Tyra: Duża i imponująca świątynia wzniesiona zaledwie trzy lata temu. Dzięki niej Bród na Ashabie zyskał na znaczeniu. Najwyższy kapłan Nerval Czujny (PD mężczyzna człowiek Kpn7 Tyra) nie ufa poszukiwaczom przygód, a czas i wysiłki poświęca na pomaganie Jeźdźcom w obronie miasteczka przed najazdami drowów z Cormanthoru.

7. „Ramiona Brodu na Ashabie": Lokal starszy i bardziej wystawny od „Białego Jelenia". Tu za noc trzeba zapłacić 1 sz i 6 ss, lecz za to obsługa jest luksusowa – przynajmniej na standardy Dolin.

8. Kapliczka Chauntei: Mała kapliczka, teraz jeszcze dodatkowo jakby zmniejszona z racji powstania wielkiej świątyni Tyra, którą opiekuje się kapłanka Jhanira Barasstan (ND kobieta człowiek Kpn6 Chauntei).

9. „Doskonałe butelki Arhlo": Browar i gorzelnia o pewnej lokalnej renomie, znane z wyjątkowej jakości produktów. Zakład prowadzi cichy i trzymającego się na uboczu mężczyzna zwany Arhlo z Arabel (PD mężczyzna człowiek Fach4).

10. Kupiec Multhimmer: Multhimmer (CN mężczyzna człowiek Łtr7) prowadzi stragan, gdzie kupuje i sprzedaje niemal wszystko. Czasami zajmuje się też paserstwem, choć zwraca uwagę na to, by nie były to przedmioty skradzione miejscowym.

11. Braunstar Kołodziej: Braunstar (PN mężczyzna człowiek Wjk1/Fach6) – uosobienie beznamiętnego, zamyślonego mieszkańcy Dolin obdarzonego ogromną dozą zdrowego rozsądku – konstruuje i naprawia wszelkiego rodzaju wozy oraz wózki.

12. „Importowane towary Jarwaina": Sklepik specjalizujący się w sprzedaży jedwabiu, przypraw, bawełny i koronek. Prowadzi go Jarwain (CZ mężczyzna księżycowy półelf Fach3) – przystojny mężczyzna o ognistych oczach i nienagannych manierach. Sprzedawane przez Jarwaina towary ostatnio stopniowo drożeją, przede wszystkim z racji niepokojów i zamętu handlowego w targanym wojną Cormyrze.

13. Końska Sadzawka: Otwarta studnia służąca wszystkim przechodniom, a przy okazji lokalne miejsce spotkań i centrum wymiany sąsiedzkich plotek.

14. Sadzawka Hareska: Jeśli wierzyć miejscowym legendom, dawny kapitan bandytów ukrył na dnie tej sadzawki wielki skarb. Co jakiś czas ktoś próbuje go wyciągnąć, nie znajduje jednak nic interesującego poza śmierdzącym błotem i chwastami.

15. Dom najwyższego doradcy: Najwyższy doradca Mglistej Doliny, Haresk Malorn, posiada sklep w miasteczku i znaczne ziemie nieopodal. Nie jest ani czarodziejem, ani znacznym lordem, lecz uczciwym i mądrym kupcem, lubianym przez mieszkańców. Dom Hareska to największy budynek w Brodzie na Ashabie, więc Rada Sześciu używa go jako siedziby rządu. Plany zbudowania gmachu przeznaczonego dla rady od lat pokrywają się kurzem, ponieważ nikt nie chce płacić za kosztowny budynek użyteczności publicznej.

16. Kramarz Czarny Orzeł: Iletian Czarny Orzeł (PN mężczyzna człowiek Fach3) skupuje miejscowe zboże, ser, piwo i skrzynki z solonym mięsem na sprzedaż w Hillsfar i w Dolinie Radła.

17. Almaes Alchemik: Almaes (ND mężczyzna gnom Czar3/Fach3), a raczej Almaestaddamir Prazamek, wytwarza i sprzedaje rozmaite przydatne mikstury alchemiczne, a także płączonożne worki, słoneczne pręciki, kwas, antytoksynę czy – okazjonalnie – niewielkie porcje dymnego prochu. Niedawno zaproponował skonstruowanie machiny miotającej beczkami z dymnym prochem, czym zamierzał zaskoczyć następną bandę drowich wichrzycieli, lecz najwyższy doradca Haresk grzecznie odmówił.

18. Dom Jhaer Radosna Pieśń: Niecierpliwa podróżniczka Jhaer Radosna Pieśń (CD kobieta księżycowy elf Brd6) bardzo rzadko przebywa w domu. Otacza ją sława najlepszego minstrela w Mglistej Dolinie, lecz spędza czas wędrując po wszystkich Dolinach, a czasami także innych okolicznych ziemiach. Uwielbia opowieści o dawnej magii oraz zagładach, których udało się uniknąć. Czasami pomaga poszukiwaczom przygód, którzy podzielą się z nią swymi historiami.

19. Noristuor Mag: Noristuor (N mężczyzna diablę Czar8) znany jest z nie najlepszych manier, ostrego języka i przerażającego wyglądu. Zamieszkał w Brodzie na Ashabie, aby uniknąć utrudnień w prowadzonych badaniach – mówi o tym głośno i niesympatycznie, jeśli ktoś odważy mu się przeszkodzić. Mieszkańcy Brodu na Ashabie nie lubią Noristuora, ten jednak na szczęście trzyma się na uboczu, zajmując tylko własnymi sprawami, a na dodatek od czasu do czasu godzi się użyć swej magii dla dobra miasta.

20. Koszary Jeźdźców: Otoczony palisadą obszar służący za koszary Jeźdźców Mglistej Doliny, którzy na dziedzińcu ćwiczą milicję Brodu na Ashabie, a niewielkiego warownego budynku używają jako więzienia. Sprawiający kłopoty zwykle są więzieni, dopóki najwyższy doradca nie zdecyduje, co z nimi zrobić.

21. Dom Arvien: Siedziba Arvien Czarnowłosej (PZ kobieta człowiek Fac2/Łtr4) zajmującej się obróbką stopu cyny z ołowiem. Otacza ją reputacji najbardziej wścibskiej osoby w mieście. Arvien jest tak naprawdę szpiegiem Zhentów, dlatego też bacznie obserwuje działalność Rady i ruchy Jeźdźców. Bardzo dobrze zna się na swoim fachu, więc mieszczanie, nieświadomi jej obłudnej misji, zasugerowali ostatnio, że mogłaby być świetnym kandydatem na doradcę.

Ciemna Droga: Mało uczęszczana leśna ścieżka biegnie przez Cormanthor do Essembry. Podróżni korzystaliby z niej pewnie częściej, gdyby nie była wytyczona tak blisko Doliny Zagubionych Głosów. Jedynym pocieszeniem dla

mieszkańców Mglistej Doliny, którym niezbyt odpowiada sąsiedztwo owej doliny, jest fakt, iż owego miejsca jeszcze bardziej od ludzi nie lubią drowy. Wciąganie tych ostatnich do Doliny Zagubionych Głosów mogłoby stanowić całkiem interesującą taktykę.

Glen (osada, 717): Krasnoludzka wioska kamiennych, krytych strzechą chat skrywa pewien sekret – otóż znajdująca się na jej skraju Głęboka Kopalnia nie jest wcale kopalnią, lecz tunelem do Podmroku. Dzięki temu korytarzowi (tak zwanej Długiej Drodze) mieszkańcy Glen handlują ze swymi pobratymcami żyjącymi bardzo daleko, nawet w Wielkiej Rozpadlinie, gdyż droga ta biegnie na południe przez całe Morze Spadających Gwiazd.

Ostatnio tajemnica Głębokiej Kopalni dotarła też do uszu zwykłych mieszkańców Mglistej Doliny. Wieść o tym połączeniu z Podmrokiem na pewno wywarłaby na nich większe wrażenie, gdyby nie walki z drowami z klanu Auzkovyn i Domu Jaelre, które już toczą. Pocieszający jest fakt, że krasnoludy z Glen wykonują dobrą robotę, pilnując owych tuneli, w przeciwieństwie do co poniektórych wyznawców Tempusa w Bitewnej Dolinie.

Gniazdo Galatha: Mniej więcej 25 kilometrów od Glen, a kilka kilometrów w głąb Cormanthoru, znajduje się zrujnowana twierdza bandytów, w której podobno ukryty jest wielki skarb. Opowieści o tym miejscu okazują się być na tyle interesujące, by raz na jakiś czas do Gniazda Galatha podążyła jakaś drużyny poszukiwaczy przygód. Na razie żadna nie znalazła skarbu, który rzekomo leży gdzieś w zalanych tunelach ciągnących się pod twierdzą, a niemal każda musiała stoczyć bój z potworami i innymi przeciwnikami również szukającymi legendarnego skarbca.

Hełm Peldana (wieś, 210): Malutka wioska otoczonych kamiennym murem chat stanowiąca ludzki przyczółek w Kraju Bestii, na zachodnim krańcu Mglistej Doliny. Myśliwi z Sembii, Cormyru i innych części Faerunu przybywają tu, by ubić wspaniałą zwierzynę. Wielu z nich jednak kończy jako zwierzyna.

Opactwo Złotego Snopa: Analogicznie do Złotego Pola w północnej części Wybrzeża Mieczy, ta świątynia Chauntei to jednocześnie otoczone palisadą gospodarstwo. Złoty Snop nie jest tak duże jak wspomniane opactwo, ma bowiem jedynie nieco ponad 7,5 kilometra kwadratowego powierzchni. Mimo to dwanaście tutejszych pól daje największe plony z hektara w całym ludzkim Faerunie. Mówi się nawet, że w opactwie zgromadzono wystarczająco wiele żywności, by latami karmić wszystkie doliny. Tutejsi kapłani Chauntei mają wielką władzę i znaczne wpływy w Mglistej Dolinie.

Historia regionu

Zdarza się, iż szpiedzy obserwujący siły zbrojne Dolin zapominają o mieszkańcach Mglistej Doliny, choć mają oni czym się pochwalić. Niedawno, w 1356 RD, Jeźdźcy Mglistej Doliny (z niewielką pomocą) pokonali Lashana z Doliny Blizny i jego armię. A co więcej, mieszkańcom tej doliny zawsze dobrze się powodziło, zarówno w czasie pokoju, jak i wojny.

Niektórzy powiadają, że w tym roku szczęście Mglistej Doliny może dobiec końca. Odczuwa ona wszak najbardziej ze wszystkich Dolin pojawienie się vhaeraúnskich drowów z Cormanthoru. Wcześniej jedynie zachodnie rubieże doliny padały ofiarą najazdów, lecz teraz cała znajduje się w niebezpieczeństwie i nikt nie wie, gdzie może wybuchnąć następne starcie z drowami.

Jeźdźcy, którzy w Czasie Kłopotów odparli siedmiotysięczną armię Zhentów, nie mogą pochwalić się takim sukcesem w walce z drowami. Wynika to przede wszystkim z partyzanckiej taktyki tych ostatnich. Obrońcy Mglistej Doliny nie wiedzą jeszcze, że w Cormanthorze żyje kilka grup drowów i że ich głównymi przeciwnikami są członkowie Domu Jaelre, którymi dowodzi Jezz.

Intrygi i plotki

Sen z powiek najwyższego doradcy oraz Jeźdźców pod jego komendą spędza ustalenie, skąd przybywają drowi najeźdźcy i jak są liczni, ponieważ tylko dysponując takimi informacjami, mogliby przeprowadzić skuteczny kontratak. Dotąd jednak wszystkie wysiłki mające na celu zlokalizowania vhaeraúnskich drowów i wypędzenia ich z Mglistej Doliny zawiodły.

Czarna Sieć: Na Drodze Morza Księżycowego banda drowich rabusiów zabiła sembijskiego kupca. Na szczęście grupę szybko przepędzili Jeźdźcy Mglistej Doliny. Przy ciele znaleźli zaś zapieczętowaną i zaszyfrowaną wiadomość. Po jej odczytaniu okazało się, że list był opisem starań Hareska wzmacniającego obronę Brodu na Ashabie. Najwyraźniej raport ten przekazał Sembijczykowi zhencki szpieg działający w miasteczku. Kto jest owym szpiegiem? I czego jeszcze zdołał się dowiedzieć? Czy Zhenci planują atak na Mglistą Dolinę?

pierzasta dolina

Stolica: brak
Populacja: 14 020 (84% ludzie, 11% niziołki, 2% półelfy, 2% gnomy)
Rząd: demokracja
Religie: Lathander
Import: broń, gotowe wyroby dobrej jakości, olej, pancerze
Eksport: kukurydza, ser, solone mięso, warzywa, zboże
Charakter: ND, N, CD

Pierzasta Dolina to wciąż stosunkowo spokojny teren zdominowany przez rolnictwo i wolny od religijnych niepokojów. To przede wszystkim odróżnia ją od okolicznych potężniejszych dolin, które albo popadły w anarchię, albo zbroją się na wojnę. Owa enklawa spokoju rozciąga się na niziny położone na północ od Ashaby, pomiędzy Mostem Czarnych Piór na zachodzie a Pierzastymi Wodospadami na wschodzie. Przetrwała wszystkie wzloty i upadki okolicznych dolin, choć nigdy nie miała władcy, stolicy, stałej armii, a nawet większego ośrodka miejskiego.

Najważniejsze zalety mieszkańców tej doliny to prężność, zdrowy rozsądek, krzepa oraz wrodzony talent do rolnictwa. Sembijczycy, choć nie tylko oni, uważają, iż owe cechy czynią z ludu Pierzastej Doliny doskonały materiał na obywateli. Niemniej jednak Sembii trzykrotnie nie udało się zaanektować tych ziem, skierowała więc uwagę gdzie indziej.

Życie i społeczeństwo

Większość mieszkańców Pierzastej Doliny to rolnicy. Młodzi są zwykle zadowoleni z życia u boku rodziców i nigdy nie wyruszają w świat dalej niż do Essembry, Cienistej Dolinie czy – w przypadku najodważniejszych – pozostałości Doliny Blizny. Zresztą, nawet te „wyprawy" zdarzają się okazjonalnie.

Polityczne spotkania w przypadku tej doliny ograniczają się do rzadkich czteroi lub pięciodniowych zebrań zwanych Wiecami Doliny. Są to otwarte dla wszystkich debaty, które odbywają się w Pierzastych Wodospadach. W ich trakcie rozstrzygane są spory oraz problemy mieszkańców Pierzastej Doliny.

Lud tej doliny jest znany z tego, iż długo chowa urazy. Niewielu mieszkańców Pierzastej Doliny ze spokojem przyjmie widok Czerwonego Czarnoksiężnika paradującego po okolicy bez śladu strachu, gdyż dziesięć lat temu dwóch członków tej plugawej organizacji zamordowało mieszkającego tu czarodzieja. Z drugiej jednak strony, gdyby żywili oni urazy względem każdej grupy, która zrobiła im coś złego, byliby pewnie bardzo osamotnieni. Dlatego też nie atakują wszystkich Sembijczyków, nie zrzucają bowiem na nich odpowiedzialności za okazjonalne zamachy stanu organizowane przez owo państwo. Podobnie nie uznają wszystkich mieszkańców Doliny Blizny za winnych inwazji Lashana.

Mieszkańcy Pierzastej Doliny rozstrzygają prywatne spory w sposób honorowy, zwykle prowadząc dysputę w obecności szanowanych starszych gospodarzy. Ponad 60 lat temu w dolinie rozgorzały jednak krwawe waśnie, gdy kilka rodzin starło się w walce o dyskusyjną ziemię. Zaangażowane w spór rodziny wyniszczały się nawzajem, dopóki ród miejscowych bardów i zaklinaczy nie wygnał adwersarzy.

Charakterystyczne cechy geograficzne

W odróżnieniu od innych dolin, Pierzasta rozciąga się na nizinach, toteż jest doliną tylko z nazwy. Jej ziemie obfitują w dobrą glebę, znajdującą się w łuku Ashaby, płynącej na wschód do Morza Spadających Gwiazd. W przeciwieństwie do mieszkańców innych Dolin, tutejszy lud nie ma zbyt wiele wspólnego z lasami elfów.

Pierzaste Wodospady: Wodogrzmot stanowiący wschodnią granicą pomiędzy Dolinami Pierzastą a Blizny. Woda spada szeregiem strumieniem w kierunku Doliny Blizny, do rozpadliny, której wspomniany region zawdzięcza swoją na-

zwę. Ani łodzie, ani barki nie są w stanie pokonać wodospadów w żadnym kierunku, jednak łososie, które rozmnażają się daleko w górze Ashaby, mogą dotrzeć na szczyt po zajmującej cały dzień wyprawie między krótkimi spadkami i wirującymi sadzawkami, wchodzącymi w skład tych katarakt.

Rzeka Ashaba: Źródło tej wielkiej rzeki znajduje się w Burzowych Rogach, w pobliżu Doliny Sztyletu. Potem Ashaba płynie przez Cienistą Dolinę, a następnie rusza w kierunku Morza Spadających Gwiazd przez Cormanthor, Mglistą Dolinę, Bitewną Dolinę, Pierzastą Dolinę, a w końcu przez Bliznę i samą Dolinę Blizny.

Wokół tej rzeki koncentruje się społeczne i ekonomiczne życie Pierzastej Doliny, w której dominuje rzeczny transport i taka komunikacja. Służą do tego małe barki, na których pracują kobiety i mężczyźni zarabiający na życie wiosłowaniem w górę i w dół Ashaby. W minionych stuleciach podczas zdarzających się niemal każdą wiosną powodzi nurt rzeki zalewał pola, lecz dziś skomplikowana sieć rowów oraz od dawna stosowana magia zapobiegają zbyt dużym szkodom.

Ważne miejsca

Gdyby zebrać wszystkich obywateli Pierzastej Doliny w jednym miejscu, wystarczyłoby ich ledwie do zaludnienia małego miasteczka w Sembii lub Cormyrze. Większości mieszkańców Faerunu region ten kojarzy się jedynie z przyjemnym odcinkiem drogi pomiędzy ziemiami o większym znaczeniu.

Most Czarnych Piór (osada, 818): Szybko rozrastająca się osada otacza przerzucony przez rzekę Ashaba most o tej samej nazwie. Most, podobnie jak miasteczko, uległ znacznemu rozwojowi od czasu jego pierwszego wcielenia – kilku rozklekotanych belek przerzuconych nad rzeką i pomalowanych na czarno, co miało zwiększyć wiarę podróżnych w trwałość konstrukcji. Teraz most jest kamienny, a czasami strzegą go młodzi ochotnicy wypatrujący Czerwonych Czarnoksiężników albo kapłanów Cyrica. Gdyby ktoś taki pojawił się na drodze, strażnicy są gotowi pojechać na wzgórza po pomoc. Mieszkańcy Pierzastej Doliny wiedzą, że kapłani Cyrica uważają most za święte miejsce, lecz tylko nieliczni znają ku temu powód (to tutaj wspomniany bóg mordu zabił Leirę, bytą boginię iluzji). Duchowni owego boga przybywają na most, by się modlić i składać ofiary za pomyślność.

Pierzaste Wodospady (osada, 784): Niegdyś to położone przy wodospadzie miasteczko było największą osadą w Pierzastej Dolinie, dziś jednak ten tytuł należy się Mostowi Czarnych Piór. Pierzaste Wodospady to standardowy punkt cumowniczy dla małych barek przemierzających Ashabę. Teraz, gdy Cholandrothipe nie żyje, towary znoszone są na przystań za wodospadem.

Świątynia pod Wodospadem: Ukryte groty pod wodą i głazami Pierzastych Wodospadów stanowią albo tło opowieści mających na celu zabawienie dzieci oraz łatwowiernych poszukiwaczy przygód, albo prawdziwe schronienie podróżujących kultystów, przemytników oraz wygnanych zaklinaczy – wszystko zależy od tego, kto odpowiada na pytanie o sposób ich wykorzystania. Niektórzy miejscowi wymawiają słowa „Świątynia pod Wodospadem" złowieszczym tonem, uważając to za dobry dowcip; innym nie jest jednak wtedy do śmiechu.

Wieża Cholandrothipe'a: Czarodziej Cholandrothipe władał potężną magią, za pomocą której zmniejszał całe łodzie i przemieszczał je wraz z towarami w górę i w dół Pierzastych Wodospadów, zwalniając je z konieczności przeładunku. Kilka lat temu zabili go Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay – być może dlatego, że odmówił podzielenia się zaklęciami albo skarbami, które zgromadził w wieży.

Thayczycy weszli do wąskiej wieży w pobliżu Pierzastych Wodospadów, lecz magiczni strażnicy i pułapki sprawiły, że uciekli w obawie o życie. Od tego czasu do siedziby maga zakradło się wielu poszukiwaczy przygód, którzy przynieśli informacje o rozległych podziemnych korytarzach i ponurych laboratoriach. Dzięki nim udało się ustalić, że Cholandrothipe nie był tylko dobroczyńcą ludu Pierzastej Doliny.

Historia regionu

Podobnie jak Mglista Dolina, Pierzasta cieszyła się dość spokojną egzystencją. Podczas gdy pierwsza ze wspomnianych uniknęła okupacji wrogich sił, szczęście drugiej polegało na tym, że wychodziła z takich epizodów bez większych szkód. Gdy Lashan z Doliny Blizny podbił Pierzastą Dolinę, jej mieszkańcy na długie miesiące pochylili karki, licząc, że starannie pielęgnowana przyjaźń z mieszkańcami innych Dolin w końcu ich ocali. Dopóki lud tej doliny będzie hojnie obdarowywał sąsiadów i wspierał Radę Dolin, liczne więzi rodzinne z dolinami silniejszymi pod względem militarnym powinny wystarczać, by takie potęgi jak Sembia nie zdołały zająć tego regionu.

Intrygi i plotki

Pierzastą Dolinę rzadko nękają potwory. Nie żyje tu też zbyt wielu bandytów czy banitów – mało tu po prostu miejsc, w których złowroga banda mogłaby się ukryć.

Cena wolności: Sembijski czarodziej szuka poparcia dla idei magicznie wspomaganego punktu przeładunkowego przy Pierzastych Wodospadach. Już kilkakrotnie starał się zwołać Wiec Doliny, aby omówić finansowanie i działalność takiego projektu. Niestety, tak zwany Sembijczyk jest naprawdę zhentarimskim łowcą niewolników, który pragnie jedynie ściągnąć do Pierzastych Wodospadów możliwie jak najwięcej ludzi. Gdy uda mu się zwołać Wiec Doliny, zamierza przez *portale* i tunele Podmroku przyprowadzić kilka groźnych grup łowców niewolników, aby pojmać setki obywateli doliny.

Wysoka Dolina

Stolica: Wysoki Zamek
Populacja: 8179 (ludzie 86%, gnomy 10%, półelfy 3%)
Rząd: republika z obieralnym najwyższym naczelnikiem
Religie: bogowie Miejsca Tanów
Import: broń, książki, pancerze, papier, wyroby włókiennicze, wyroby z metalu
Eksport: miedź
Charakter: PD, PN, ND

Urodzeni w Wysokiej Dolinie chełpią się wspaniałymi widokami, jakie rozciągają się z niej na Grzmiące Wierchy wznoszące się pomiędzy Cormyrem a Sembią oraz samowystarczalnymi i samostanowiącymi swe prawa mieszkańcami tej ziemi – pasterzami, drobnymi rolnikami, rzemieślnikami czy kamieniarzami. Z kolei ci, którzy przyszli na świat w innych miejscach, uznają tę dolinę li tylko za dobrze położoną przełęcz tuż ponad linią drzew, stanowiącą co najwyżej dobry punkt strategiczny.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Wysokiej Doliny mają jedną wielką przewagę nad żyjącymi niżej kuzynami – obcy mogą zazdrościć im strategicznego położenia krainy na przełęczy pomiędzy Cormyrem a Sembią.

Lud Wysokiej Doliny żyje względnie wolny od politycznych intryg i kupieckiej rywalizacji, które często zakłócają egzystencję w położonych niżej dolinach. W zamian za to muszą zachować czujność na wypadek pojawienia się potworów, których nie obchodzi polityka czy gospodarka. Niemniej jednak jeśli w prostym życiu można odnaleźć szczęście, to mieszkańcy Wysokiej Doliny są szczęśliwi.

Pokój w Wysokiej Dolinie niedługo dobiegnie jednak końca. W Czasie Kłopotów okupowali ją najemnicy Zhentów, a teraz kilku potężnych sembijskich kupieckich książąt dostrzegło kłopoty Cormyru i pomyślało o inwazji. Gdyby do niej doszło, Wysoka Dolina stałaby się doskonałym miejscem, przez które zachodząca z flanki armia mogłaby dotrzeć do Cormyru i zamknąć w potrzasku wszelkie siły zebrane do obrony równin rozciągających się na południe od Przepastnego Bagniska.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Twórcy niektórych map w ogóle nie dostrzegają istnienia Wysokiej Doliny, wciśniętej tuż pod głównym masywem Grzmiących Wierchów i odrobinę na północ od odnogi tego łańcucha, która biegnie na zachód, wzdłuż cormyrskiego

Przepastnego Bagniska. Większość tego obszaru stanowi wznoszący się na znaczną wysokość płaskowyż nadający się do uprawy roli. Jego mieszkańcy zdobywają jednak dodatkowe ziemie, wycinając w sąsiadujących górach tarasy.

Na przełęczy Wysokiej Doliny znajdują się trzy ukryte kotliny, odchodzące od niej na boki: Miedziany Haust, Miejsce Tanów i Ukryta Dolinka. Podróżnicy zazwyczaj nie mają okazji ujrzeć tych obszarów, gdyż nie są one zasiedlone. Niemniej jednak w Miejscu Tanów żyją potężni ludzkie i nie-ludzkie.

Kieł Wywerna: Rozciągająca się dalej na północ i wschód pozostała część doliny – potężna ostroga Grzmiących Wierchów – to słynna i niebezpieczna siedziba wywernów. Żyje tu ponad dwanaście wspomnianych stworów, z których przynajmniej jeden obdarzony jest ponadprzeciętną inteligencją i na dodatek posiada umiejętności organizacyjne. Wywerny mają nawet wartowników, którzy wypatrują latających intruzów. Co dziwniejsze, w dostępnych jedynie z powietrza ostępach Grzmiących Wierchów można znaleźć małe stadka zaniedbanych owiec. Zabójcy potworów spekulują więc, że wywerny zapewniają sobie odnawialne źródła pożywienia, pozwalając części skradzionych zwierząt rozmnażać się na odizolowanych górskich halach. Zastanawiają się także nad pozostawionymi to tu, to tam skarbami setek ofiar zaskoczonych przez wywerny gdzieś na Drodze Grzmotu.

Miedziany Haust: W dolince tej znajduje się wiele bieda-szybów, służących do wydobywania rudy miedzi. Mniej więcej w połowie z nich wciąż ktoś pracuje. Nawet jeśli któryś z szybów łączy się z Podmrokiem, górnicy jeszcze nic o tym nie wiedzą.

Ukryta Dolinka: Przed wiekami w tej trudnej do znalezienia dolince osiedliły się gnomy, które uzyskały wcześniej pozwolenie mieszkańców Wysokiej Doliny. Wędrujących tędy ludzi fascynują albo niezliczone górskie dzikie kwiaty (późne lato i jesień), albo wirujące mgły (pozostała część roku), nie dostrzegają więc domków gnomów, wciśniętych pomiędzy drzewa i głazy na zboczach. Gnomy uczestniczą w życiu Wysokiej Doliny, lecz do Czasu Kłopotów nie miały wiele wspólnego z wydarzeniami toczącymi się poza nią. Niemniej jednak po objawieniu się Gonda w postaci gnoma (1358 RD), wielu młodych mieszkańców Ukrytej Dolinki porzuciło wygodne życie w jej obrębie i wyruszyło szukać przygód. Przyjaciele, którzy pozostali w osadzie gnomów, często starają się wyciągnąć od przejeżdżających śmiałków informacje o owych pobratymcach.

Ważne miejsca

W opowieściach o Wysokiej Dolinie jaśnieje jeden znaczący punkt wielkiej mapy Faerunu: Miejsce Tanów. Jest to dolinka poświęcona najważniejszym bogom, którzy proszą wyznawców, aby wciąż naprawiali świat.

Szpic Strzały: Te ziemne umocnienia tuż za miasteczkiem Wysoki Zamek zbudowała Łucznicza Kompania Pegaza – drużyna najemników pochodzących spoza doliny. Warunkiem założenia bazy w Wysokiej Dolinie było stworzenie magicznej więzi, która nie pozwalała członkom tej grupy podnieść broni przeciwko dolinie ani próbować nią rządzić. Biorąc pod uwagę odosobnione położenie siedziby owych śmiałków, cena nie była zbyt wygórowana. Niemniej jednak może dziwić fakt, że członkowie bractwa przechodzą tak gruntowny trening.

Miejsce Tanów: Trzecia z ukrytych kotlinek Wysokiej Doliny położona jest zaledwie kilka kilometrów na północny-zachód od Wysokiego Zamku. Kapłani Mielikki, Mystry, Oghmy, Selune i Silvanusa dbają o znajdujący się tu święty ogród. Jest to miejsce święte dla ludzi i elfów, jako że ponad dziesięć bóstw tych ras objawiło się tutaj w 720 RD, inspirując powstanie Harfiarzy. Elfy i Harfiarze pielgrzymują do Miejsca Tanów, choć zawarte przez nich umowy z bogami nie pozwalają im długo tu pozostawać. Inne porozumienia dotyczące tej dolinki zmuszają Cormyr do obrony Wysokiej Doliny, gdyby ta była zagrożona.

Wysoki Zamek (osada, 818): W zimie w największym osiedlu Wysokiej Doliny otwartych jest jedynie kilka sklepów i tawern, choć i tak większość podróżnych ma dość rozsądku, by unikać Drogi Grzmotu w niepogodę. Wysoki Zamek został ciężko doświadczony podczas krótkiej okupacji Zhentów. Wszyscy bogatsi obywatele stracili wówczas wszystko, co udało im się zgromadzić.

Wysoki Zamek: Zamek nosi to samo miano, jak miasteczko, które chroni. Spadające z wznoszących się ponad nim gór głazy zniszczyły część budowli, ale mimo to balisty i katapulty wciąż mają całkiem niezłe pola ostrzału na Drogę Grzmotu i pozostałą część doliny. Zhencki atak, który miał miejsce w 1358 RD, ominął tę linię obrony, gdyż napastnicy wykorzystali magiczny *portal*.

Droga Grzmotu: Trakt dla wozów biegnący od Kamienia Grzmotów w Cormyrze do Wysokiej Doliny, a potem w dół – do małego miasta Saerb w Sembii. Niewielu podróżuje Drogą Grzmotu, gdyż jest to trudniejszy i niebezpieczniejszy szlak niż trasa wiodąca przez Daerlun na południu lub Przesmyk Grzmotu na północy. Niemniej jednak jest to najlepszy trakt handlowy, jaki posiada Wysoka Dolina.

Historia regionu

W porównaniu do Dolin Archen, Bitewnej i Cienistej, Wysoka nie odegrała wielkiej roli w przełomowych momentach historii regionu. Jest natomiast godna uwagi ze względu na to, co *nie* miało miejsca w obrębie jej granic. Pomimo okazyjnych groźnych gestów i potyczek, Cormyr i Sembia nigdy nie toczyły wojny o tę wysoką górską przełęcz w Grzmiących Wierchach.

Historycy spoza Wysokiej Doliny wyróżniają jedynie dwa ważne wydarzenia w jej historii: objawienie się sześćset lat temu ponad dziesięciu potężniejszych bóstw Faerunu w Miejscu Tanów oraz niedawną okupację wojsk Twierdzy Zhentil podczas Czasu Kłopotów. Elminster i Troje Tropicieli pozbyli się wówczas najeźdźców, zanim zdołali oni wyrządzić poważniejsze szkody, a lud Wysokiej Doliny z zadowoleniem pozostawił za sobą ów etap historii. Życie znów mogło toczyć się normalnym trybem.

Intrygi i plotki

Wysoka Dolina stoi w obliczu podobnego zagrożenia jak Głęboka, którą niepokoją wojska Króla Burz. Rozciągające się na północ stąd góry są praktycznie nie do przebycia, lecz goblińscy słudzy złego chmurowego giganta odnaleźli podziemne przejścia prowadzące z jego czarnej twierdzy do górnego wylotu Haustu Miedzi oraz Ukrytej Dolinki.

Polowanie na myśliwych: Magiczne osłony Miejsca Tanów są zbyt potężne, by ktokolwiek poza największymi czarnymi charakterami mógł choćby spróbować je pokonać w bezpośrednim szturmie. Jednakże czy pielgrzymi wędrujący w tajemnicy do tego świętego miejsca są tak dobrze chronieni? Źli druidzi i Lud Czarnej Krwi skazali tych nieświadomych nieszczęśników na okrutną śmierć na ziemiach położonych pomiędzy Przesmykiem Grzmotu a Wysoką Doliną.

Jezioro Pary

Stolica: brak (głównie niezależne miasta-państwa)
Populacja: 1 745 280 (ludzie 90%, niziołki 9%; w Granicznych Królestwach więcej nie-ludzi)
Rząd: różny
Religie: wszelkie
Import: drewno, kamień, konie, małe statki, trzoda, zboże, żołnierze (zależy od regionu)
Eksport: atrament, barwniki, broń, farbowana wełna, klejnoty, kożuchy, księgi czarów, łańcuchy, magiczne przedmioty, najemnicy, odlewy z mosiądzu i brązu, owoce morza, owoce, perły, solidne książki, warzywa, wino, wozy, zwierciadła (zależy od regionu)
Charakter: każdy

Jezioro Pary to zbiór niezależnych miast-państw położonych na północnym wybrzeżu oraz rozrzuconych po południowej części regionu kraików stworzonych lub podbitych przez przedstawicieli wielu ras, wyznawców licznych religii i członków organizacji. W tej okolicy krzyżują się różnorodne interesy, handel kwitnie bez ustanku, a granice zmieniają się niezwykle często. Większość miast stojących na północnym wybrzeżu w przeszłości stanowiła część Calimshanu. Ich mieszkańcy wciąż pragną bogactw, wygód i wpływów przodków, odczuwając przy tym silną potrzebę niezależności. Intrygi oplatające owe miasta skła-

niają wielu obserwatorów tego regionu do nazywania wspomnianego północnego wybrzeża Morzem Księżycowym południa.

W Granicznych Królestwach na południowym wybrzeżu żyje wielu potężnych poszukiwaczy przygód. Każdy z nich szuka tu dla siebie kawałka ziemi, po czym włada w nim w sposób, który uważa za najlepszy – przynajmniej dopóki nie zdecyduje się przejąć tego skrawka kolejny chętny. Region usiany jest więc wieżami czarodziejów, klasztorami, fortecami i świątyniami, których właściciele raz po raz się zmieniają.

Na południe od Jeziora Pary, na wschodnich wybrzeżach Lśniącego Morza, rozciąga się podzielone na części królestwo Lapaliiya, stanowiące granicę pomiędzy równinami Shaar, dżunglami Chultu i zielonym Jeziorem Pary.

Życie i społeczeństwo

Północne wybrzeże Jeziora Pary łączą silne historyczne więzi z Calimshanem, co niejako wyjaśnia materialistyczne nastawienie żyjącego tu ludu. Mieszkańcy tych okolic posiadają jednakże niezwykłą potrzebę niezależności i nie tolerują niewolnictwa. Z kolei lud położonych na ogarniętym chaosem południowym wybrzeżu jeziora Granicznych Królestw nie miał w zasadzie szans na wykształcenie jakiejkolwiek tożsamości narodowej. „Obywateli" tych ziem łączy bowiem tylko stoicka determinacja, by toczyć życie niezależnie od osoby, która danego roku ogłosiła się królem, władcą, teokratą, najwyższym czarodziejem, wielkim mistrzem gildii czy naczelnym muzykiem.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Charakterystyczne cechy geograficzne tego obszaru to oczywiście samo jezioro oraz Lśniące Morze położone na południu, a także okoliczne lasy.

Ciernisty Las: Jeden z najniebezpieczniejszych lasów w południowo-zachodnim Faerunie. Żyją tu złe humanoidy, niebezpieczne rośliny i przynajmniej jeden beholder. Leśne elfy, druidzi i drzewce starają się jakoś powstrzymać tę falę zła. Legendy mówią o Mieczu Zieleni – ostrzu, które co dziesięć lat wyrasta z pewnego zagajnika. Ową klingę do ręki może wziąć tylko ktoś, kto jest tego godzien, a broń pomoże mu wówczas zwalczać zło. Zagajnik otaczają kolczaste rośliny, a rozpoznać go można jedynie dzięki liściom w kształcie miecza – porastają one rośliny, z których wyłoni się ostrze.

Jezioro Pary: Pomimo swego miana, Jezioro Pary (nazywane także Arnaden) to słonowodna zatoka Lśniącego Morza. Z cuchnącej żółtej wody unoszą się kłęby pary, do których powstania przyczynia się podwodna działalność wulkaniczna. Z tego też powodu zatoka pozostaje zawsze ciepła, a w zimne noce bywa zasnuta nieprzeniknionymi mgłami. Jezioro Pary jest płytkie niczym patelnia – w najgłębszym miejscu ma nieco ponad 60 metrów głębokości, a w zachodnim ramieniu ledwie kilkanaście metrów.

Ciepła, żelazista, niezdatna się do picia woda jest bogata w minerały, dzięki którym wodorosty, skorupiaki i ryby rozrastają się do wielkich rozmiarów. Temu faktowi zatoka zawdzięcza swój przydomek: „Spichlerz Mórz". Niestety, z tego samego powodu duże rozmiary osiągają też drapieżcy – od ptaków i wydr po smokożółwie. Żyje tu także wiele delfinów, rekinów i pijawek (niektóre mają wielkość łodzi, a polują przy brzegu podczas wilgotnych nocy), które liczebnością przewyższają bardziej przerażające morskie potwory. Jezioro znane jest także z zielonkawych pereł, które rodzą występujące w jego wodach ostrygi.

Wyspy na Jeziorze Pary ulegają nieustającym zmianom, znikając i pojawiając się na przemian. Zwykle największa ich liczba wyrasta u zachodniego krańca Arnaden. Skała Arn to wciąż aktywny wulkan, który wybuchł około tysiąca lat temu. Ma postać niskiego, otwartego krateru porośniętego drzewami oraz wypełnionego parującymi gorącymi źródłami i fumarolami. Tu osadę założyła społeczność niziołków, które nazywają samych siebie Arnami. Łowią ryby, uprawiają ziemię i tworzą odlewy z miedzi, wykorzystując w piecach wulkaniczne gorąco.

Wyspę Olodel zamieszkuje duża liczba dzikich bestii. Niegdyś była to prywatna posiadłość tzw. lordów z Olodel, ekscentrycznych calishyckich kupców, którzy łowili na wyspie zwierzynę. Sprowadzili oni w te okolice kilka pomiotów mroku, które karmili niebezpiecznymi potworami – od tygrysów po mantikory i chimery, a zginęli, zabici promieniami z oczu beholderów, które teraz władają Olodel.

Wyspa Twierdza Felmera wygląda niczym zamek, lecz jest tak naprawdę wygasłym wulkanem o stromych zboczach, które tworzą blanki fortecy, w kraterze zaś znajduje się kwitnąca łąka.

Arnaden łączy z Lśniącym Morzem Cieśnina Sztormów (nazywana także Gardzielą Suldolfor lub Szeroką Wodą), w której prądy są niezwykle silne. Załogi statków, które pragną dotrzeć na północ, czekają czasami całymi dniami na silne wiatry i pomyślne pływy.

Las Qurth: Gęstwina, przez którą niemal nie sposób się przebić. Dawno temu calishycki zaklinacz przeklął jednego z lokalnych władców i przepowiedział, że potwory napadną na jego krainę. Choć klątwa umarła wraz z władcą, który dopuścił się obrazy, potomstwo owych istot wciąż żyje w tej właśnie okolicy. Sowoniedźwiedzie, inteligentne grzyby i ogromne pająki występują tu niezwykle często, a od czasu do czasu pojawiają się również niebezpieczne nagi. W głębi lasu wciąż natrafić można na zarośnięte ruiny miast dawno porzuconych przez mieszkańców, których wygnały potwory.

Las Zmroku: Obszar splątanych roślin będący siedliskiem żądlaków, drapieżnych drzew, ogromnych pająków i gigantycznych węży. Jest to niebezpieczne miejsce, ale mimo to wciąż odwiedzają je poszukiwacze rzadkich okazów flory, cenionych przez zielarzy, czarowników i alchemików. Las słynie także z kilku sadzawek, które ponoć są w stanie naprawiać magiczne przedmioty. Vauntagar, magiczna ochrona, zapewnia istnienie potworom strzegącym tych oczek wodnych. Gdy jeden z nich zostanie poważnie zraniony, przechodzi do pozawymiarowej przestrzeni, w której żyją podobne mu stworzenia. W jego miejsca zaś jest wysyłana zdrowa istota. W lesie spotkać można nie tylko potwory związane z Vauntagar, ale również przynajmniej jednego beholdera.

Puszcza Jundar: Ten las o wysoko wznoszących się drzewach zamieszkują pająki wszelkiego rodzaju – zarówno normalne, jak i ogromne. Krążą plotki, że żyją tu także inteligentne pajęcze istoty: ettercapy czy aranee, ale brak dowodów potwierdzających ten fakt. Niemniej jednak, gdyby stworzenia takie tu występowały, najpewniej żyłyby w podziemnych korytarzach lub wysoko w koronach drzew. We wschodnim krańcu Puszczy Jundar wznosi się wulkaniczne wzgórze zwane Kopcem Jundar, które przynajmniej raz na miesiąc wypluwa niewielkie ilości lawy i wielkie masy popiołu; często, jeśli wiatr wieje w kierunku lasu, drzewa stają wtedy w ogniu.

Zimowa Puszcza: Korony rosnących tu drzew nie przepuszczają światła słonecznego. Ziemię często zasnuwa biała, przypominająca śnieg mgła. O to terytorium walczą zielone elfy, orkowie i inteligentne pleśniowe istoty. Żyje tu także Foilsunder – stary zielony smok obdarzony druidycznymi mocami.

Ważne miejsca

Wulkany na dnie jeziora zniechęciły krasnoludy i inne kopiące w ziemi rasy do osiedlania się w tej okolicy. Z kolei osady i krainy ludzi niszczyły armie Calimshanu oraz przychodzące falami okresy rządów beholderów. Te ostatnie bestie czają się w górach na zachód i północ od jeziora i wciąż czasami opuszczają swe podziemne domeny, by na czele zauroczonych sług atakować karawany oraz obozowiska. Na wybrzeżach zaś roi się od bandytów, którzy zbiegli przed sprawiedliwością Calimshanu.

Ankhapur (metropolia, 33 514): Przez wiele lat miastem władał nieumarły król, którego zniszczył aktualny władca – Janol Famisso (N mężczyzna człowiek Łtr10). Nowy władca otworzył miasto na handel, zmniejszył podatki dla kupców i zrekompensował stratę, podnosząc je szlachcie (w ten sposób oczywiście zyskał popularność wśród pierwszej z grup, a stracił pośród przedstawicieli drugiej). Z nieznanych powodów wszystkie tressymy w mieście znikają na dzień przed Śródleciem i wracają trzy dni później.

Dalelost: Niegdyś ruiny te były miastem rywalizującym z Yhep o prymat w handlu perłami. Niestety, seria różnorodnych katastrof doprowadziła do upadku tej osady, która od mniej więcej 10 lat stoi opuszczona. Dziś ma tu siedzibę kabała kapłanów Bane'a, których kontroluje Pokrętna Runa, sprawujących opiekę nad małą świątynią poświęconą ich bogowi. Kapłani kontrolują też pewną liczbą słabszych nieumarłych, choć podobno pod miastem znaleźć można i potężniejszych.

Graniczne Królestwa (9485 mieszkańców): Skrawek wybrzeża upstrzony wioskami i miasteczkami podobnymi do tych stojących w każdej innej części Faerunu. Podstawowa różnica polega na tym, że tutejsi mieszkańcy przywykli do częstych zmian władzy, do których przyczyniają się między innymi potężni poszukiwacze przygód pragnący wywalczyć dla siebie małe królestwa i porządzić w nich choćby przez chwilę. A ponieważ dobrych miejsc na siedziby nie ma tu nazbyt wiele, między kandydatami na panujących często wybuchają walki. Wspomniane częste zmiany bardzo utrudniają zebranie dokładniejszych informacji o sytuacji w regionie. Wiadomo jednak, że zamieszkujący go plebejusze są krzepcy i pragmatyczni, a populacja takich miasteczek jak Beldargan, Derlusk, Themasulter, Theymarsh i Yallash liczy od 1000 do 2000 osób, które żyją z wycinki drzew, górnictwa oraz rybołówstwa.

Innarlith (metropolia, 48 691): W tym ufortyfikowanym mieście można kupić wszystko – za odpowiednią cenę oczywiście. Są tu dostępne choćby nielegalne towary, jak trucizny i narkotyki. Przywódca miasta, Ransar Pristoleph (CZ mężczyzna ogniowy genasi Zak8/Miw5 Cyrica) zniechęca kapłanów dobrych religii i bezlitośnie prześladuje złodziei, lecz nie ma nic przeciwko enklawie Czerwonych Czarnoksiężników. W zeszłym roku obalił w śmiałym zamachu poprzedniego tyrana oraz jego Ogniste Smoki, jednocześnie wypędzając z miasta rywala – Mandalaxa.

Pristoleph jest mistycznym wyznawcą Cyrica. Dzięki jego milczącemu poparciu kapłani Czarnego Słońca infiltrują miejskie domy kupieckie i przekonują przywódców społeczności do swej złowieszczej sprawy. Wyznawcy Cyrica marzą o przemienieniu Innarlith w Twierdzę Zhentil południa – fortecę, w której wyznawcy Księcia Kłamstw będą dzierżyć najwyższą władzę.

Mintar (duże miasto, 21 500): To miasto oraz niegdysiejsze tethyrskie miasteczko Kzelter podbiła armia kościoła Xvima (teraz Bane'a), której przewodził Teldorn Darkhope (PZ mężczyzna człowiek Kpn9 Bane'a). Teraz wszystko w Mintar podporządkowano armii oraz kościołowi, co popiera Zhentarim Fzoul Chembryl. Ocaleli z Akademii Wyciągniętego Miecza połączyli swe siły z innymi niezadowolonymi w Saelmur i przygotowują się do ataku na odosobnione obozowiska armii Bane'a. To tutaj Darkhope i Chembryl wykuli *Berło Oka Tyrana* – pierwszą relikwię Xvima, teraz poświęconą kościołowi Bane'a.

Ponieważ Mintar leży ponad dziewięćset kilometrów od Innarlith, jakiekolwiek zmiany w jednym mieście nie wpływają na drugie.

Saelmur (metropolia, 25 294): Niegdyś było nazywane najczystszym miastem nad jeziorem, teraz jednak jest przeludnione, gdyż tu właśnie napłynęli uchodźcy z Mintar. W Saelmur żyje wiele osób władających magią wtajemniczeń oraz członków szkoły Mistrzów Klingi. Łatwo tu znaleźć magiczne przedmioty oraz komponenty do czarów. Miejscowe kościoły Helma, Torma i Tyra bezustannie toczą jałową debatę, jak poradzić sobie z rodzącym się w Mintar zagrożeniem ze strony Bane'a.

Yhep (małe miasto, 5691): Miasto słynące z jaskrawoczerwonych pereł rodzących się w żyjących tu ostrygach. Jego część zbudowano na palach ponad prawdziwymi farmami ostryg. Miejscowi szkutnicy konstruują wspaniałe statki wzmocnione magią lewitacyjną i wyposażone w podobne do nart płozy, dzięki którym niczym ptaki suną przez wodę, błoto i mieliny z piasku. Na niektórych szlachciców w mieście wpływają słudzy Vaxalla, beholdera z Ciernistego Lasu i sojusznika kapłanów Bane'a z Mintar.

Historia regionu

Wszystkie miasta-państwa wzniesione nad Jeziorem Pary niegdyś należały do Calimshanu lub też do ich powstania przyczynili się przedstawiciele imperium bądź uciekinierzy z jego granic, w tym rywalizujący między sobą szlachcice i uprawnieni do tego generałowie. Calimshan stracił część wschodnich posiadłości podczas kilku wojen z elfami, beholderami i drowami (wliczając w to długi okres, w którym powszechne były kulty beholderów), w wyniku czego miasta-państwa są od kilkuset lat niezależne.

Miasta-państwa Jeziora Pary mają kontakt z partnerami handlowymi w regionie i nad Przesmykiem Vilhon. Ich mieszkańcy żyją w dostatku i bogactwie, lecz brak im silnego przywództwa. Ziemią tą włada złoto, a potężni książęta kupieccy obalili niejednego władcę miasta, który wtrącał się w ich prywatne sprawy (a przede wszystkim wtykał nos w ich skarbce).

Intrygi i plotki

Graniczne Królestwa od zawsze kipiały w wyniku wojen oraz waśni i działań żądnych władzy poszukiwaczy przygód. Dziś największym zagrożeniem dla chwiejnej równowagi i stabilności miast-państw jest zaciekła rywalizacja handlowa na północnym wybrzeżu oraz rosnące siły wojskowe kościoła Bane'a w Mintar.

Rzadkie znalezisko: Ilmur Baraskro, kupiec z Ankhapur, utrzymuje, że znalazł tajemniczy magiczny przedmiot, który pozwala właścicielowi tworzyć liczne ciała i swobodnie przenosić między nimi umysł. Oferuje go na sprzedaż każdemu zainteresowanemu – za cenę, bagatela, dwóch milionów złotych monet. Przeżył już trzy zamachy na swoje życie, w trakcie których zabito jedno z jego zapasowych ciał.

Kilku mędrców twierdzi, że ów przedmiot może być słynnym *Kołnierzem Thringala*. Dodają, iż stworzenie za jego pomocą zbyt wielu ciał może doprowadzić właściciela do obłędu. Ponoć jedno z ciał musi cały czas nosić *Kołnierz*, a obrażenia zadane jednemu z nich osłabiają pozostałe. Zainteresowane taką potęgą siły polują na Baraskro, najczęściej udając potencjalnych kupców.

Demoniczne łowy: Przyzwany tuż przed podbojem Mintar demon uwolnił się z pęt magicznego kręgu, wywołując zamęt pośród oddziałów Bane'a, po czym uciekł na południe. Wyznawcy plugawego boga chcą pojmać lub zniszczyć uciekiniera. Pozostali zamierzają przekupić demona, aby dalej atakował sługi Czarnej Ręki. Sam stwór chce natomiast zdobyć ziemię w Granicznych Królestwach.

Arrk

Ryc. Matt Wilson

Arrk

Mężczyzna troll Wjk2: SW 7; duży gigant; KW 6k8+30 plus 2k10+10; pw 78; Init +2; Szyb 9 m; KP 22 (dotyk 11, nieprzygotowany 20); Atak +12/+7 wręcz (2k6+10/19-20 plus czar, *wielki miecz czaru +1*) lub +8/+3 dystansowy (1k6+6, topór rzucany); Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; SC widzenie w ciemnościach 27 m, regeneracja 5, węch; Char CN; MRO Wytrw +13, Ref +4, Wola +4; S 22, Zr 14, Bd 20, Int 9, Rzt 10, Cha 6. Wzrost 2,40 m.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +7, Pływanie +8, Ukrywanie –4, Zauważanie +6; Czujność, Potężny atak, Zogniskowanie broni (wielki miecz), Żelazna wola.

Ekwipunek: wielki miecz czaru +1 (aktualnie z zaklęciem *zadawanie poważnych ran*; obłożony dziwną klątwą – wyciągnięty z pochwy, ocieka krwią), *złoty naszyjnik Arrka* (działa jak *pierścień piórkospadania*), koszulka kolcza, 2 mistrzowskie topory do rzucania.

Arrk – mniejszy, acz sprytniejszy od większości pobratymców – porzucił swe plemię po latach walk o przetrwanie wśród okrutnych ziomków. Opuścił miejsce narodzin, czyli Łan Neth, po czym przekonał bandę banitów, by użyczyli mu miecza i pozwolili się do nich przyłączyć. Zabrał się za obowiązki wyjątkowo dobrze, lecz uznał wynagrodzenie za niewystarczające. Porzucił zatem bandytów i dołączył do kompanii najemników, gdzie odnosił spore sukcesy, miał przy tym okazję do podróży, a od czasu do czasu mógł swobodnie zaspokoić swoją żądzę krwi.

Arrk jest teraz dość znany w okolicach Jeziora Pary, choć niezbyt popularny. Sprzedaje swe usługi każdemu, kto ma pieniądze, pod warunkiem jednak, że praca zajmuje maksymalnie dekadzień, bowiem troll nie potrafi się dłużej skupić, a ponadto szybko nużą go potencjalni towarzysze. A kiedy się nudzi lub denerwuje, ma nieprzyjemny zwyczaj lizania krwawiącego miecza, co niewielu potrafi znieść ze spokojem. Co zaś do higieny, nie lepiej z tym u niego niż u innych trolli, trudno się więc dziwić, że nikt nie wytrzymuje z nim zbyt długo.

Pomimo wspomnianych wad można się spodziewać, że Arrk dotrzyma umowy. Biorąc pod uwagę fakt, że zjada osoby, które go oszukają lub okradną, zleceniodawcy również zwykli być względem niego uczciwi. Arrk często eskortuje karawany lub też jest osobistym ochraniarzem ważnej osobistości zmuszonej odwiedzić nieprzyjazną okolicę. Czasem najmuje się również w drużynach poszukiwaczy przygód, gdzie oczywiście bierze na siebie rolę osiłka do wszystkiego.

Lapaliiya

Miasta-państwa położone wzdłuż południowo-wschodniego wybrzeża Lśniącego Morza tworzą ligę czy konfederację nazywaną Lapaliiya. Mieszkańcy tych ziem są fanatycznymi wojownikami i przedsiębiorczymi kupcami, którzy nade wszystko cenią sobie honor i własność. Często wybuchają wśród nich waśnie, często też toczą pojedynki o rzeczy, na które inni w ogóle nie zwróciliby uwagi.

Każdemu miastu w Lapalskiej Lidze patronuje jedno bóstwo, którego religia jest w nim najbardziej popularna. Ilmater, Kelemvor, Selune, Talos i Waukeen to bogowie i boginie pięciu największych miast tego regionu. Wiara w inne bóstwa niż to, które patronuje miastu, nie jest tu mile widziana, toteż wyznawców takich bóstw zwykle zniechęca się do osiedlania. Relacje pomiędzy miastami zwykle odzwierciedlają też sojusze oraz niesnaski między bogami i boginiami.

Niegdyś Lapalczycy byli ludem plemiennym, który zasiedlił obszerne połacie ziemi pomiędzy południowymi wybrzeżami Chultu (gdzie położone jest morze wciąż zwane Lapalskim) a granicami Shaar. Wojowniczy barbarzyńcy nękali granice wielkiego imperium Calimshanu, dopóki magowie-królowie z dynastii Shoon nie podbili ich i nie ucywilizowali. Miastami ligi nadal rządzą więc satrapowie wywodzący się podobno z samych Shoonów.

Lśniące południe

Wzdłuż południowo-wschodniego wybrzeża Faerunu rozciąga się rozległa ziemia magii, tajemnic, plotek i legend. Dla mieszkańców Ziem Centralnych, oddalonych o tysiące kilometrów, Południe jest krainą mitów i opowieści, które wydają się nieprawdopodobne. Ziemia, gdzie wszyscy są czarodziejami? Królestwo niziołków? Państwo rządzone przez drowy? Na południu można jednak na własne oczy ujrzeć te dziwy i jeszcze wiele, wiele więcej.

Zwykle uznaje się, iż Południe obejmuje wybrzeża Halruaa, Luiren, Dambrath, Durparu, Estagundu, Złotego Var oraz Veldornu. W jego skład wchodzą także rozległe stepy zwane Shaar oraz Wielka Rozpadlina – potężne krasnoludzkie królestwo w samym ich środku.

Halruaa

Stolica: Halarahh
Populacja: 1 676 160 (ludzie 90%, krasnoludy 5%, niziołki 2%, elfy 1%, półelfy 1%)
Rząd: magokratyczna oligarchia (Rada Starszych)
Religie: Azuth, Mystra, Shar (nowy kult)
Import: egzotyczne magiczne przedmioty, metale szlachetne
Eksport: elektrum, wino Haerlu
Charakter: PD, PN, ND

Na dalekim południu leżą otoczone górami ziemie Halruaa, gdzie żyje naród czarodziejów. Halruaańczycy to potomkowie ludzkich czarodziejów, którzy umożliwili swej mocy nieograniczony rozrost, w wyniku czego wypaczyła ona ich dusze i obróciła w pył ich ciała. Mieszkańcy Halruaa pielęgnują cechującą owych Netheryjczyków fascynację magią i oddają się Sztuce z wręcz fanatycznym uwielbieniem, uważając pozostałe nauki za podrzędne. Na razie jednak unikają zaślepienia dusz, które zgubiło Netheril.

Halruaańscy czarodzieje są zadufani w sobie. Bardziej interesuje ich prowadzenie badań w zaciszu domowych laboratoriów niż eksploracja czy wykorzystywanie pozostałej części Torilu. Nieliczni opuszczający ojczyznę to kupcy lub agenci poszukujący nietypowych komponentów do czarów. Zdarza się, że któryś z tych ostatnich jest osobistością na tyle ważną, iż podróżuje na pokładzie jednego ze sławnych halruaańskich statków podniebnych. Niemniej jednak latające żaglowce są kruche i niezwykle cenne, więc przekraczają granicę Halruaa jedynie w najważniejszych misjach.

Życie i społeczeństwo

Nie każdy Halruaańczyk jest czarodziejem, lecz wszyscy zachowują się tak, jakby nimi byli. Przestrzegają wysublimowanych i złożonych dworskich manier, poświęcają czas na długie deklaracje zamierzeń, rytualną wymianę komponentów do czarów oraz inne zawiłe towarzyskie subtelności. Postronny obserwator mógłby uznać te praktyki za stratę czasu, a nie troskę o własne zdrowie – gdyby nie fakt, że jakiś niezadowolony obywatel może bez problemu zmienić takiego delikwenta w żabę. Halruaańczycy często poświęcają więcej czasu badaniom niż rodzinie, rzadko wychowując dużą liczbę dzieci, przez co zaludniają swój kraj w mniejszym stopniu niż obdarzone większym wigorem ludzkie społeczności.

Halruaańczycy otrzymują publiczne wykształcenie, a uczą się przynajmniej do trzynastego roku życia. Pięciolatek przechodzi selekcję sprawdzającą jego talent do magii. Najzdolniejsi uczniowie często opanowują sztuczki już w wieku lat piętnastu.

Posługiwanie się magią nie jest w Halruaa niezbędne do prowadzenia dostatniego życia, lecz niewątpliwie w tym pomaga. Osoby potrafiące rzucać zaklęcia czarodziejów „posiadają dar", nawet jeśli nie wykorzystują talentu. Warto nadmienić, że mniej więcej 1/3 Halruaańczyków ów dar posiada, a około 2/3 z nich przechodzi jakieś mistyczne szkolenie (opisane przy atucie Magiczne wyszkolenie, patrz Rozdział 1: Postacie), reszta zaś ma przynajmniej jeden poziom czarodzieja. Dla mieszkańców tych ziem prawdziwą Sztuką jest czarodziejstwo – zaklinanie postrzegają jako niebezpiecznie niezdyscyplinowane i prymitywne podejście do magii. Nieliczni Halruaańczycy, których dary zmuszają do zostania zaklinaczami, a nie czarodziejami, albo bagatelizują posiadaną moc, albo opuszczają kraj.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Na tych ziemiach panuje ciepły, wilgotny klimat. Na większej wysokości, u podnóża wzgórz i w dolinach Ściany Halruaa jest jednak chłodniej i przyjemniej niż na nizinach.

Bagno Akhlaura: To bagno, zajmujące ponad 10 000 kilometrów kwadratowych, jest dla okolicznych mieszkańców przestrogą, iż katastrofa, która zniszczyła Netheril, może się powtórzyć w Halruaa. Akhlaur był ambitnym specjalistą w przyzywaniu, który poświęcił się badaniom międzyplanarnych połączeń i posunął się tak daleko, że został przez nie pochłonięty. Wraz z jego odejściem magia, którą obudził, wymknęła się spod kontroli. Mokradła noszące imię maga są przez cały czas zasilane przez nieustannie otwarty *portal* prowadzący do Planu Żywiołu Wody. Co gorsza, każdego roku bagno połyka kolejne kilkadziesiąt metrów otaczających je ziem. Czarodzieje i poszukiwacze przygód często wyruszają w głąb tych mokradeł, pragnąc znaleźć osławione magiczne skarby Akhlaura lub sposób na „wyłączenie" *portalu*. Nieliczni, którzy przetrwali taką wyprawę, mieli szczęście nie spotkać na swej drodze wysysających magię demonów zwanych larakenami, żyjących wyłącznie na tym obszarze.

Jezioro Halruaa: Ten położony w samym środku Halruaa zbiornik słonawej wody łączy miejscowe rzeczne porty z morzem. Silne i nieprzewidywalne wiatry wiejące z gór sprawiają, iż jest trudne do żeglugi i rybołówstwa. Tym zaś,

którzy odważą się polecieć nad nim w podniebnym statku, szykuje bardzo przykrą niespodziankę.

Ściany Halruaa: Od zachodu, północy i wschodu Halruaa strzeże mur potężnych gór, przez które prowadzą trzy przełęcze otwierające się na często nieprzyjazne królestwa. Halruaańczycy zdołali ujarzmić większość ziem leżących po ich stronie tych łańcuchów, lecz po drugiej żyją ogry, wysokie paszczowce, giganci, perytony oraz zabłąkani przybysze, którzy jednak wiedzą, że lepiej nie prowokować gniewu halruaańskich czarodziejów.

Ważne miejsca

Halruaańczycy wolą mieszkać w małych wioskach, dlatego też nawet w największych miastach żyje nie więcej niż siedem czy osiem tysięcy mieszkańców.

Góra Talath (małe miasteczko, 1170): W górze tej wykuto potężną świątynię Mystry, w skład której wchodzi imponująca, ogromna komnata dla wiernych oraz duży kompleks jaskiń zbudowany z myślą o bezpiecznym gromadzeniu przez stulecia magicznej wiedzy. Wspomniany kompleks zorganizowano tak, że każdy magiczny fakt można w nim zlokalizować po nie więcej niż pięciu czy sześciu latach pilnych badań. Halruaańscy czarodzieje szczycą się umiejętnością wyszukiwania potrzebnych im informacji w jaskiniach Talath – po prostu wymyślają coraz to nowe zaklęcia przeznaczone specjalnie do tego celu. Ich nie-halruaańscy odpowiednicy płacą zaś niebotyczne ceny za samo wejście do pomieszczeń przeznaczonych dla halruaańskich czeladników.

Halagard (małe miasto, 7500): Niegdysiejsza stolica Halruaa jest tylko trochę mniejsza od aktualnej, czyli Halarahh. Król Zalathorm (PN mężczyzna człowiek Wsz20/Miw9) sto lat temu przeniósł stolicę na północ, lecz mieszkańcy Halagardu wciąż uważają, że to właśnie oni posiadają prawdziwego halruaańskiego ducha. Cechuje ich także niechęć do nowomodnych halarahhskich zwyczajów, objawiająca się między innymi tym, że specjalizują się w szkole przyzywania lub wywoływaniu, nie zaś w wieszczeniu.

Halarahh (małe miasto, 8000): Mniej więcej trzy tysiące mieszkańców stolicy to praktykujący czarodzieje, których wieże dominują nad okolicą. Król Zalathorm zniechęca jednak poddanych do prowadzenia „wojny wież" – niekończącego się współzawodnictwa polegającego na tym, iż czarodzieje z Halarahh próbują wznieść wyższe wieże, niż mają ich rywale. Chcąc zyskać łaskę władcy, mniej znaczni czarodzieje zmniejszyli więc wysokość swych siedzib, dzięki czemu przestworza są teraz bezpieczniejsze dla podniebnych statków.

W stolicy mieszka siedemnastu członków Rady Starszych.

Tych, którzy nie zostali obdarzeni darem, czeka w Halarahh trudne życie. Dziwnym trafem faworyzowani są tu i promowani tylko ci, którzy posiadają dar, inni zaś muszą godzić się z pasmem porażek. Z ust sfrustrowanych byłych mieszkańców Halarahh, którzy wynieśli się z tego miasta, często pada więc powiedzenie „bezużyteczny jak miecz w Halarahh".

Historia regionu

Pierwsi halruaańscy czarodzieje przybyli tu niemal dwa tysiące lat temu z północy, z Netherilu, uciekając przed plagą faerimmów. Przewodził im arcyczarodziej Raumark, który przewidział zagładę ojczyzny. Uciekinierzy odkryli piękny i bogaty kraj, zamieszkały przez nielicznych pasterzy i rybaków.

Raumark i jego świta lojalnych magów, uczniów oraz ich rodzin nie podbili rdzennych Halruaańczyków. Po prostu w ciągu pokolenia czy dwóch obydwie społeczności zżyły się ze sobą i połączyły poprzez małżeństwa oraz interesy. Netheryjscy książęta obdarzyli prosty lud Halruaa rządami (zorganizowaną grupą sprawującą władzę), prawami, sprawiedliwością i wspaniałymi mechanizmami. Ci z rdzennych mieszkańcy tego regionu, którzy posiadali magiczny talent, zostali bez wahania przyjęci na naukę. Co więcej, potężni czarodzieje szybko pozbyli się potworów i łupieżców, którzy nękali halruaańskie niziny.

W pierwszych stuleciach po ucieczce Raumark i jego towarzysze dokonali jeszcze jednego podziwu godnego czynu – przygotowali się na atak faerimmów, który musiał nastąpić po upadku leżącego na północy Netherilu. Przeliczyli się jednak – latające miasta Netherilu rozpadły się w proch, piaski połknęły Wąskie Morze, a podzielone krainy ocalałych z upadku imperium znikły do III wieku RD, lecz faerimmowie nie zaatakowali Halruaa.

Halruaa nigdy nie toczyło wojny, na którą przygotował je Raumark, jednak sąsiedzi nie pozostawili krainy w spokoju. Barbarzyńscy Dambrathczycy zazdrościli jej bogactw oraz magicznych skarbów i najeżdżali kilkakrotnie. W 558 RD flota dambrathskich galer spadła na wybrzeże Halruaa i przez kilka miesięcy okupowała terytorium na południe od jeziora Halruaa, dopóki wielki król-czarodziej Mycontil nie pokonał najeźdźców i nie zabił ich przywódcy. Ostatnia poważna inwazja miała miejsce jakieś sto lat temu, kiedy to charyzmatyczny satrapa Lapaliiya poprowadził wielką armię przez przełęcz Talath, którą Halruaańczycy z łatwością odparli.

Aktualny król-czarodziej, Zalathorm, jest wieszczem, toteż kilkakrotnie wykorzystał już swe moce przepowiadania przyszłości, zapobiegając zagrożeniom, jeszcze zanim pojawiło się ich źródło. Zalathorm i służący mu wieszczowie okazali się na tyle skuteczni, że wszyscy mieszkańcy doszli do wniosku, iż ich krajem winni rządzić czarodzieje specjalizujący się właśnie w tej szkole. Przestano ufać mistrzom wywoływania, przyzywania czy innych szkół, którzy władali państwem w czasach, gdy broniło się ono przed najazdami.

Intrygi i plotki

Złodziejstwo, bandytyzm i ataki potworów zdarzają się w Halruaa dość rzadko. Interesujące wydarzenia (przynajmniej dla poszukiwacza przygód) w tym kraju związane są z czterystoma Starszymi – najpotężniejszymi czarodziejami w państwie. Spiskują oni i knują, tworząc dziesiątki różnych frakcji. Jeśli jednak wystarczająco wielu Starszych stworzy jedną silną grupę, nawet Zalathormowi będzie trudno z nią polemizować.

Rozrost cienia: Na obrzeżach społeczności Halruaa rodzi się w sekrecie niebezpieczeństwo mające postać grupy adeptów cienia sprzymierzonych z działającym w tajemnicy kościołem Shar. Dumnych i aroganckich Starszych, jednego po drugim, bez rozgłosu podporządkowują Bogini Sekretów jej wysłannicy, szeptem zapytując, czy uważają oni Splot Mystry za przeszkodę do większej potęgi. Kilku potężnych i ambitnych halruaańskich czarodziejów już zostało adeptami cienia. Co gorsza, w przeciwieństwie do frakcji, na które podzielona jest Rada Starszych kraju, jednoczy ich wiara w Shar oraz pragnienie szerzenia jej wpływów w tej najbardziej magicznej z krain.

Luiren

Stolica: Beluir
Populacja: 838 080 (niziołki 92%, ludzie 4%, elfy 2%, półelfy 1%)
Rząd: dobrowolna teokracja
Religie: Brandobaris, Tymora, Yondalla
Import: trzoda, wyroby z metalu
Eksport: owoce, piwo, płody rolne, zboże
Charakter: PD, ND, N

Luiren jest jedyną krainą w Faerunie rządzoną i zamieszkaną niemal wyłącznie przez niziołki. To ojczyzna waleczniaków, podobnie jak Wielka Rozpadlina jest ojczyzną złotych krasnoludów. Żyje tu także niewielka liczba lekkostopych i zjawomyślnych, lecz pierwsze z wymienionych niziołków stanowią 9/10 populacji. Tak naprawdę termin „niziołek z Luiren" określa więc przede wszystkim waleczniaków.

Mieszkańcy Luiren to rolnicy, rzemieślnicy i kupcy, podobnie jak lud większości innych krajów. Bogate pola tej krainy są spichlerzem Wielkiej Rozpadliny. Tu rodzą się też pomarańcze, limonki i cytryny – wielce pożądane w krajach północy. Mieszkańcy Luiren są mistrzami w rzeźbieniu w drewnie, czym dorównują ludności Tethyru. Niewielu jest w stanie uwierzyć, że niziołki mają jakieś wojskowe tradycje, lecz mieszkańcy Luiren przeczą temu przekonaniu, gdyż posiadają dobrze zorganizowaną milicję, której przewodzą mnisi i kapłani lokalnych świątyń, a która dzięki temu jest wspierana potężną magią objawień. Umiejętności i determinacja ich łuczników i kapłanów nieraz pozwoliła im odeprzeć najazd ludzi, orków czy gnolli z Shaar.

W Luiren nie istnieje rząd centralny, a lokalne władze same o sobie stanowią. Społeczność jednoczą jednak świątynie panteonu niziołków. To duchowieństwo włada krajem, a przewodzą mu kapłani Yondalli. Pobożny Mówca tejże bogini – Faran Ferromar (PD mężczyzna niziołek waleczniak Kpn13 Yondal-

li) – jest najwyższym przywódcą religijnym i w związku z tym również realnym władcą Luiren.

Luireńskie niziołki nie uważają, by musiały się przed kimkolwiek poniżać i zwykły określać się mianem „hin".

Życie i społeczeństwo

Większość mieszkańców tej krainy wiedzie życie na wpół koczownicze i nie zagrzewa w jednym mieście miejsca dłużej niż sześć miesięcy. Nic zatem dziwnego, że osady Luiren odzwierciedlają tę żądzę wędrówki i aktywność. Stałe siedziby i norki we wzgórzach mają tylko rody, klany, przedsiębiorstwa i świątynie (zwykle związane z pracą lub jakimiś obowiązkami), które chętnie przyjmują u siebie nowo przybyłych obcych lub członków rodzin. Dlatego też w określonym czasie zwykle jedynie 3/4 wszystkich kwater w Luiren jest zajęta. Przed opuszczeniem miejsca zamieszkania niziołki, które chcą, by przywitano je ponownie z radością, sprzątają po sobie i przygotowują dom czy norkę na przybycie następnego gościa. Zwykle pomagają im w tym sąsiedzi lub przyjaciele, chyba że byli bardzo uciążliwymi współmieszkańcami.

Dla luireńskich hin niezwykle ważna jest praca zespołowa. W porównaniu z niziołkami z północy, tutejsze przedkładają zbiorowy wysiłek i współpracę nad indywidualizm. Pojedyncze niziołki niezbyt często pozostają długo w tej samej grupie. Z kolei owe grupy zwykle utrzymują się dość długo, choć nie ma gwarancji, że ci, którzy pełnili w nich jakieś funkcje przy kolejnym spotkaniu znów je otrzymają. Bardzo możliwe za to, że w następnym sezonie będą należeć do tej samej grupy, ale żyć w zupełnie innym mieście.

Ludziom, elfom, krasnoludom, a nawet gnomom trudno zrozumieć, jak Luireńczykom udaje się przy tym być tak zorganizowanym i praworządnym społeczeństwem – wszak tutaj każdy obywatel zmienia zwyczaje niczym rękawiczki. Hin dobrze wiedzą, że cudzoziemcy uważają ich sposób bycia za dziwny, one jednak są zszokowane faktem, że cudzoziemcy potrafią przez całe życie tkwić w jednym miejscu.

Luireńczycy posiadają jednak tradycję, którą uwielbiają i której są tak oddani, że nigdy by jej nie porzucili. Chodzi oczywiście o słynne Igrzyska – lokalne, regionalne i państwowe wydarzenia sportowe, w których chętnie biorą udział obywatele. Niemal za każdym razem na Igrzyskach toczą się inne zawody. Aktualnie najpopularniejsze sporty to bieg z przeszkodami i walki latawców. We wspomnianym wyścigu rywalizują ze sobą drużyny z różnych miast. Zawodnicy mają prawo używać magii, lecz muszą się liczyć z tym, że jeśli coś takiego uczynią, mogą paść ofiarą zaklęć członków drużyny przeciwnej. Walka latawców jest „wolna od Sztuki", co oznacza, że odbywa się bez stosowania magii.

Bardzo rzadko zdarza się, by wychowane w północnym Faerunie niziołki odwiedzające Luiren miały ochotę tu zostać – większość uważa tę krainę i panujące w niej zwyczaje za co najmniej dziwaczne. Mimo to niektóre niziołki z północy emigrują do Luiren i zostają na zawsze. Podobnie wielu tutejszych hin nie może się doczekać ucieczki z ojczyzny i życia na modłę północnych kuzynów.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Niegdyś Luiren nękały potwory z lasów i bagien, lecz wiele pokoleń hin zdołało w końcu ujarzmić duże połacie dziczy. Ziemia jest tu żyzna i bogata w zwierzynę, a krajobrazy piękne. Niemniej jednak nie brak tu również dzikich ostępów, które opierają się wszelkim próbom ucywilizowania. Pilnują ich młodzi wojownicy i magowie hin, bacząc, by potwory nie sprawiały kłopotów na drogach i w miastach. Cudzoziemscy poszukiwacze przygód mogą, jeśli taka ich wola, „spróbować szczęścia" w luireńskich lasach i bagnach, a nawet zachować połowę znalezionych skarbów – to niewątpliwie okazja, gdyż potwory złupiły wcześniej skarbce mieszkańców Luiren.

Puszcza Lluir: Gęsty las wyznaczający północną granicę Luiren. Druidzi, tropiciele i niektórzy luireńscy łotrzykowie czują się w południowej części puszczy całkiem dobrze. Inni hin rzadko się do niej zapuszczają, gdyż brak im umiejętności unikania potworów, których większość przywędrowała tu z Gór Żabich. Jeśli zaś wysokie paszczowce, trolle czy inne bestie popełnią błąd i zapuszczą się poza granice Lluir, zwykle szybko radzi sobie z nimi luireńska milicja, kapłani Yondalli czy myśliwi hin. Puszcza ta nie jest jednak nazbyt bezpieczna dla podróżników.

Bagno Mortick: Jedyne w regionie mokradła, na dodatek zamieszkane przez dużą liczbę merrowów (wodnych ogrów) oraz scragów (wodnych trolli). Wspomniane stwory często napadają na pobliskie ziemie, kradnąc zwierzęta i pustosząc spichlerze. Merrowom przewodzi potężny ogrowy szaman czy może wódz, zwany królem bagna, któremu czasami udaje się nawet nagiąć do swej woli scragi.

Południowa Lluir: Las ten – położony na południe od Puszczy Lluir i na zachód od Luiren – pozostał nieujarzmiony. Jego wschodnie granice są stosunkowo spokojne, lecz i tak na wszelki wypadek patroluje je milicja z Luiren oraz druidzi i tropiciele niziołków. W głębinach lasu żyją beholdery i yuan-ti.

Ważne miejsca

W luireńskich miastach panuje spokój, a cudzoziemscy podróżnicy są w nich mile widziani. Żyje w nich także niewielka liczba ludzkich kupców i rzemieślników.

Beluir (metropolia, 27 210): Cudzoziemcy uważają Beluir za stolicę Luiren, ponieważ jest to największe miasto regionu i znajduje się tu najważniejsza ze świątyń Yondalli. Niemniej jednak żadne z luireńskich miast nie stanowi siedziby władzy. Cudzoziemscy dyplomaci i emisariusze zwykle zjawiają się właśnie tutaj, szukając Pobożnego Mówcy Yondalli. Tutaj rzucają także kotwicę statki kupców z Wielkiego Morza, którzy w Beluir zaopatrują się w luireńskie płody rolne i rękodzieło.

Chethel (duże miasto, 14 512): Portowe miasto będące jednym z głównych luireńskich ośrodków handlowych. Mniej więcej 1/10 populacji Chethel stanowią elfy i półelfy. Ze wszystkich miast Luiren to najbardziej przypomina zwykły ludzki gród. W Chethel osiedliło się kilka rodzin niziołków, których członkowie zaprzyjaźnili się z elfami, nadając w ten sposób pozory stabilności z natury koczowniczej społeczności. Dłużej mieszkają tu również hin zajmujący się szkutnictwem.

Thruldar: Położone na wschodnim skraju Puszczy Lluir zrujnowane estagundzkie miasteczko, którego strzegą członkowie żyjących w pobliżu plemion zjawomyślnych niziołków. Jakieś sto lat temu potężny zły druid sprzymierzył się z mrocznymi drzewami oraz zabójczymi roślinami i zniszczył Thruldar. Wspomniane zjawomyślne zabiły druida i wzniosły magiczne bariery, by jego sługi nie opuściły ruin. Zamordowany druid stał się zjawą, a liczne roślinne potwory wciąż czają się w zniszczonym Thruldar, pilnując ocalałych z najazdu bogactw miasteczka.

Historia regionu

Tysiące lat temu Luiren było niezaludnioną dziczą, którą przemierzały trzy wielkie plemiona niziołków: lekkostopych, waleczniaków i zjawomyślnych. Te trzy rasy przez stulecia zaciekle broniły swych lasów przed intruzami, odpierając dambrathskich barbarzyńców czy watahy wściekłych gnolli i dzieląc się zasobami Puszczy Lluir. Zdarzały się pomiędzy nimi waśnie, lecz większość czasu wszystkie te plemiona żyły w pokoju.

Około –100 RD do lasu wkroczył zły duch. Pod dowództwem potężnej kapłanki o imieniu Desva zjawomyślne niziołki poddały się mrokowi, czcząc Malara i sławiąc przemoc oraz rozlew krwi. Dzicy zjawomyślni myśliwi, o twarzach pomalowanych na kształt czaszek, przemierzali lasy w poszukiwaniu zwierzyny – innych niziołków. Z każdym dniem rośli w siłę, bowiem Desva wprowadzała ich coraz głębiej w tajemnice kultu Malara, ucząc najlepszych myśliwych, jak przybierać formę wilkołaków i plugawić leśnych drapieżców żądzą krwi. Przez pokolenia Puszcza Lluir była miejscem straszliwych mordów.

W –68 RD myśliwy imieniem Chand został wodzem ludu waleczniaków i nawiązał sojusz z przywódcą lekkostopych. Plemiona te zjednoczyły swe siły, zamierzając wykorzenić szaleństwo zjawomyślnych niziołków. Zaciekle tropili więc i niszczyli kolejne twierdze wrogów. Wreszcie w –65 DR sam Chand zabił Desvę. W wojnie tej nie znano litości – palono wioski zjawomyślnych, a ich mieszkańców zabijano z zimną krwią. Chand nie pozwolił, by cokolwiek zwiodło go z obranej drogi i pilnował, by żaden wojownik hin nie utrudniał mu tego zadania.

W wyniku upiornych wojen hin liczebność zjawomyślnych niziołków została zredukowane do ledwie garstki. Większość ocalałych wygnano z Puszczy Lluir, a zostać pozwolono jedynie nielicznym, którzy wyrzekli się Desvy i przyłączyli do wojowników Chanda. Uchodźcy osiedlili się w Puszczy Chondath i złożyli przysięgę, że zachowają milczenie, dopóki nie odkupią zwierzęcej dzikości, która rzuciła się cieniem na ich przeszłość. Zjawomyślne już dawno odbyły tę pokutę, lecz po dziś dzień trudno je namówić, by zabrały głos.

Wielu lekkostopych, przerażonych uczynkami Chanda i waleczniaków, postanowiło opuścić Puszczę Lluir. Dziś są koczownikami wędrującymi po całym Faerunie, adaptującymi zwyczaje i tradycje ludu, na którego ziemiach się zatrzymują.

W Puszczy Lluir pozostały waleczniaki. Ponieważ nie ograniczała ich już obecność lekkostopych czy zjawomyślnych, oczyścili las i osiedlili się w na wpół stałych wioskach, które z każdym mijającym pokoleniem stawały się coraz większe i coraz bardziej trwałe. Z wędrujących po lasach koczowników przemienili się w osiadłych rolników i rzemieślników, przez lata broniących swej ziemi przed licznymi inwazjami i najazdami. Po pewnym czasie nieliczni lekkostopi powrócili wprawdzie do nowego Luiren, lecz teraz była to już kraina waleczniaków.

Intrygi i plotki

Wpływy Luiren łatwiej poznać na odległość, niż doświadczyć z pierwszej ręki, co jest typowe dla krain położonymi daleko od Ziem Centralnych.

Igrzyska: Niziołki stanowiące znaczną część populacji wioski na Ziemiach Centralnych planują zorganizować własną wersję Igrzysk. Zachęcają ludzi do wzięcia udziału w zabawie, między innymi wysokimi nagrodami. Ludzie będą zapewne lepiej dopingowani, lecz konkurencje faworyzują niziołków, przewidziano bowiem turnieje ciskania kamieniami, biegi z przeszkodami, ściganie nasmarowanej tłuszczem łasicy przez labirynt podziemnych tuneli i tym podobne.

Krótko i ostro: W pewnym ludnym mieście BG wdają się w zatarg z gangiem luireńskich niziołków. Hin specjalizują się w rzucaniu workami plączonożnymi i okradają przyszpilone do ziemi ofiary. Nawet zarozumiali poszukiwacze przygód będą więc pewnie woleli oddać kosztowności, niż skończyć z nożem w plecach.

shaar

Stolica: brak (Wzgórza Rady)
Populacja: 587 520 (ludzie 60%, wemikowie 15%, gnolle 14%, centaury 10%)
Rząd: różni nomadyczni wodzowie
Religie: Maska, Oghma, Tempus
Import: broń, pancerze, wino
Eksport: biżuteria, kość słoniowa, niewolnicy
Charakter: CN, N, CD

Shaar to rozległe, pokryte wzgórzami stepy rozciągające się od Lśniącego Morza do dalekich ziem wschodu. W zasadzie brak tu rozwiniętych cywilizacji. Krainę tę zamieszkują bowiem koczownicze plemiona (około dziesięciu) ludzi – tzw. Shaaryjczyków – i nie-ludzi, choćby centaurów, gnolli i wemików. Ci ostatni trudnią się myślistwem, ludzie wypasają rothy oraz konie, a gnolle zajmują się łupiestwem. Step porastają bujne trawy, lecz region nie nadaje się do uprawy roli – nie jest to wprawdzie pustynia, lecz za dnia ziemia mocno się nagrzewa, a nocą niemal zamarza.

Rzadko kiedy większa liczba tutejszych ludzi opuszcza równiny przodków – przede wszystkim dlatego, że cenione przez nich konie nie czują się dobrze poza Shaar. Hodowane tu rumaki są silniejsze i szybsze niż wierzchowce z innych regionów Faerunu, tylko jednak wtedy, gdy mogą hasać po ojczystych stepach. Te wielkie konie chorują i umierają, jeśli nie jedzą trawy, która rośnie jedynie na rozległych równinach Shaar. Shaaryjczycy dobrze o tym wiedzą, toteż niewielu z nich opuszcza ojczyznę i porzuca tradycje, by podróżować po Faerunie.

Ryc. Sam Wood

Wemikowie w Shaar

Życie i bezpieczeństwo

Shaaryjczycy to wspólne miano dla członków około dziesięciu koczowniczych plemion, które nigdy się nie zjednoczyły, choć mają wspólną kulturę i sposób bycia. Cudzoziemcom trudno jest odróżnić przedstawicieli jednego szczepu od innego. Miejscowi oczywiście od razu rozpoznają członków plemion po ubiorze, akcencie, maści wierzchowca i sposobie wykonania broni.

W kilku plemionach kobiety są równe mężczyznom i jeżdżą z nimi ramię w ramię, w nielicznych zaś to właśnie one przewodzą pozostałym. Przywódców najczęściej wybiera starszyzna w tajnym głosowaniu. Wiadomo też o dwóch plemionach, w których istnieją potężne charyzmatyczne rody, starające się zachować władzę.

Shaaryjczycy zwykli organizować łupieżcze wyprawy na inne szczepy, w których bierze udział do 20 wojowników. Taka napaść nie jest tu uznawana za początek wojny plemiennej. Za deklarację tej ostatniej przyjmuje się dopiero najazd liczniejszej grupy. Wojna to jednak ogromne ryzyko, bowiem szczep, który ją wypowiedział, nie może brać udział w międzyplemiennych radach, dopóki nie zrezygnuje z agresji lub w inny sposób nie naprawi swego błędu (pod uwagę bierze się choćby wojenne retrybucje).

Czasami w shaaryjskich radach biorą udział wemikowie, choć najczęściej wodzowie tych istot dążą do realizacji własnych celów, nie dbając o tradycje czy protokoły ludzkich koczowników.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Pofałdowane stepy raz na jakiś czas ustępują miejsca niewielkim wydmom i bogatym w zwierzynę dolinkom z jeziorami. W tych miniaturowych oazach znaleźć też można ruiny wcześniejszych cywilizacji. W wielu z nich tymczasowe obozy zakładają współcześni koczownicy.

Jezioro Lhespen: Wschodnia część jeziora przechodzi w mokradła porośnięte mangrowcami, pośród których żyją ogromne węgorze i topiki. Brzegi usiane są solą wymytą z podwodnych skał, toteż jeśli koczownicy nie chcą kupować w Shaarmid soli dla swych koni, po prostu ją tutaj zbierają.

Lasy Shaar i Shara: W lasach tych koczownicy zbierają zioła, polują, a czasami kryją się przed wrogami. Zalesiony teren nie nadaje się dla koni, więc nigdy nie starali się zasiedlić tego regionu swej krainy.

Rzeka Shaar: Shaar wypływa z głębokiego, chłodnego jeziora zwanego Rozpadliną, dziesiątki metrów pod znajdującymi się wyżej równinami. Rzeka toczy swe ryczące wody przez ponad 150 kilometrów podziemi, aż wreszcie wyłania się z wielkiej groty u stóp Wyniesienia. Stamtąd płynie korytem przez niższe Shaar aż do jeziora Lhespen.

Wyniesienie: Wschodnia część Shaar znajduje się od 60 do 120 metrów wyżej niż zachodnia. Wyniesienie to granica podziału, rozcinająca step na południe od gór Ognisty Stopień i na północ od Lasu Amtar. Walczące ze sobą plemiona koczowników często starają się zająć pozycje po różnych stronach klifu, chcąc mieć w ten sposób szansę na dostrzeżenie zbliżającego się wroga.

Ważne miejsca

Koczownicy nie posiadają zbyt wielu stałych osad. Tutejsze miasta założyły inne ludy Shaar.

Wzgórza Rady: Wiosną i jesienią wszystkie koczownicze plemiona – z wyjątkiem tych toczących wojny – posyłają swych przedstawicieli na Wzgórza Rady, gdzie prowadzone są rozmowy pokojowe oraz trwają huczne biesiady. Wzgórza Rady zawsze uważa się za teren neutralny, na którym koczownicy nie mogą toczyć wojen.

Lhesper: Zrujnowane miasto będące siedzibą potężnego klanu zaklinaczy yuan-ti. Ludzie podróżujący brzegami jeziora Lhespen często padają ofiarą bandytów znajdujących się pod dominacją tych stworzeń. Schwytanych w ten sposób nieszczęśników w Lhesper czeka straszny los – zwykle zostają złożeni w ofierze mrocznemu bogowi yuan-ti, a czasem nawet stają się potwornymi sługami wężowej rasy. Koczownicy omijają więc te ruiny szerokim łukiem.

Shaarmid (duże miasto, 23 501): Wolne miasto handlowe zamieszkane przez lud, który nie przyznaje się do pokrewieństwa z koczownikami. Mieszkańców Shaarmid łączy jednak z nimi długotrwały sojusz, ponieważ od dawna w imieniu swych sprzymierzeńców zajmują się prowadzeniem handlu z resztą Faerunu – dla obopólnej korzyści. Kupcy tłumnie ściągają do miasta, gdyż jest to bezpieczne miejsce, w odróżnieniu od pustkowi, na których zdarzają się napady shaaryjskich bandytów i innych łupieżców.

Historia regionu

Mieszkańcy cywilizowanego Faerunu nie uznają historii Shaar za prawdziwe dzieje. Jeśli zaś chodzi o aktualne ważne wydarzenia, zalicza się do nich konflikty na drobną skalę ze złotymi krasnoludami, którzy mają dość ataków shaaryjskich bandytów na swoje karawany, oraz nieustające walki wzdłuż Wyniesienia toczące się pomiędzy plemionami, które starają się powstrzymać rywali przed dotarciem na Wzgórza Rady.

Intrygi i plotki

Wiecznie zmieniające się zapatrywania polityczne koczowników sprawiają, że każda drużyna poszukiwaczy przygód może znaleźć w Shaar albo mnóstwo sojuszników, albo wrogów.

Gigantyczne porządki: Klan gigantów wzgórzowych z Gór Żabich wkracza do wschodniego Shaar, pokonując wszystkich, których napotkał na swojej drodze. Napastnicy docierają w końcu na Wzgórza Rady i zajmują święte jaskinie, w których znajdują się czaszki przodków koczowników. Shaaryjczycy stają w obliczu poważnego problemu – muszą pozbyć się gigantów, nie doprowadzając do rozlewu krwi na świętej ziemi. Oczywiście krew poszukiwaczy przygód spoza Shaar może zrosić korytarze świętych grot.

wielka rozpadlina

Stolica: Poddom
Populacja: 1 308 960 (złote krasnoludy 90%, tarczowe krasnoludy 6%, gnomy 2%, niziołki 1%)
Rząd: monarchia
Religie: Clangeddin Srebrnobrody, Dugmaren Jasny Płaszcz, Haela Jasny Topór, Moradin
Import: owoce, płody rolne, trzoda, zboże
Eksport: biżuteria, klejnoty, magiczne przedmioty, srebro, złoto
Charakter: PN, PD, N

Przez sam środek Wschodniego Shaar biegnie Wielka Rozpadlina – ciągnący się z południa na północ kręty kanion, który wygląda, jakby powstały w wyniku ciosu gigantycznego miecza. W najgłębszym punkcie sięga prawie 300 metrów poniżej poziomu okolicznych równin, lecz jego dno wznosi się dość wysoko ponad poziomem morza. Jeśli wziąć pod uwagę także sąsiednie, patrolowane przez krasnoludy ziemie, Rozpadlina zajmuje obszar nieco większy niż Sembia. A ponieważ od stuleci krasnoludy traktują ją jak naturalny kamieniołom, powiększyła się dodatkowo, choć sam naturalny kanion już miał imponujące rozmiary. Dziś Rozpadlina to najpotężniejsze królestwo krasnoludów w Faerunie.

Wielka Rozpadlina jest siedzibą złotych krasnoludów. W przeciwieństwie do tarczowych z północy, złote rozwijały się przez wiele pokoleń w jednej krainie. Ucierpiały podczas własnych starożytnych wojen, lecz wyniki owych starć obróciły się na ich korzyść. Wielka Rozpadlina – rana na ziemi, która (według pewnej teorii) powstała tysiące lat temu za sprawą wrogich krasnoludom drowów – to dziś złowieszcza forteca rasy, którą mroczne elfy planowały zniszczyć.

Złote krasnoludy kontrolują dno Rozpadliny, przecinające jej ściany tunele i jaskinie, powierzchnię w odległości dnia jazdy kucem we wszystkich kierunkach oraz obszary Podmroku w zasięgu patroli.

Życie i społeczeństwo

W porównaniu z patriarchalnymi królestwami tarczowych krasnoludów północy, krasnoludy złote są znacznie bardziej liberalne, istnieje bowiem wśród nich tradycja powoływania na tron również kobiet. W ich społeczności mężczyźni

i kobiety są sobie równi, choć te ostatnie mają reputację dużo bardziej rozważnych przywódców. Same złote krasnoludy wyjaśniają ów fakt, twierdząc, że mężczyźni z ich rasy myślą raczej o złocie, potędze i chwale, kobiety zaś pamiętają także o przyszłych pokoleniach.

Na pewno szacunek do ziemi oraz magicznych metod utrzymywania jej w dobrym stanie wyraźniej widać w społecznościach złotych krasnoludów niż u ich tarczowych pobratymców z północy. Również magia wszelkiego rodzaju jest wśród nich powszechniejsza. Czarodzieje, zaklinacze i pieśniarze kamieni (jak nazywają bardów) to obok runotwórców i kapłanów cenieni i szanowani członkowie społeczności Wielkiej Rozpadliny, współpracujący ze sobą w tworzeniu potężnych magicznych przedmiotów.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Wielka Rozpadlina jest światem samym w sobie, ekosystemem odmiennym od krainy rozciągającej się na górze. Panuje tu specyficzna pogoda (jest tu bardziej wilgotno niż na górze), żyją inne zwierzęta (i to w większej liczbie, ponieważ krasnoludy albo je wypasają, albo kontrolują) oraz rośliny. W niektórych miejscach Rozpadlina jest na tyle szeroka, że można stanąć na jej dnie i nie widzieć potężnych klifów – jej krawędzi.

Dzicz w Czeluści: Krasnoludzkie miano na obszar Podmroku rozciągający się pod Shaar i na południe od niego, którego przedstawiciele tej rasy nie kontrolują. Dzicz w Czeluściach obejmuje tak różnorodne obszary, jak leżące pod Shaar miasto drowów Llurth Dreier, Smocze Pieczary (niebezpieczny ciąg smoczych legowisk połączonych tunelami biegnącymi pod Shaar) oraz Katarakty w Czeluści (wielki podziemny wodospad).

Jezioro Rozpadlina: Jezioro na dnie Wielkiej Rozpadliny jest czyste, chłodne i słodkowodne. Spływa do niego woda z niemal całej Rozpadliny, przesączając się przez podłoże, oraz z wielkich, głębinowych źródeł połączonych podobno *portalami* z Planem Żywiołu Wody. Jezioro Rozpadlina to także źródło potężnej rzeki Shaar, która przez pewien czas płynie dnem kanionu, by zniknąć pod ziemią w wypełnionym pianą wąwozie na północnym krańcu Wielkiej Rozpadliny. Złote krasnoludy szczycą się tym, że odpady z ich kuźni nie zanieczyszczają ani ziemi, ani wody.

Królestwo w Czeluści: W odróżnieniu od Dziczy w Czeluści, obszar ten kontrolują lub zamieszkują krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny. Niektóre z podziemnych miast tego królestwo opisano w części Ważne miejsca, dalej..

Ważne miejsca

Znaczna część największych osiedli złotych krasnoludów znajduje się w jaskiniach Podmroku w pobliżu Wielkiej Rozpadliny. Sama Rozpadlina zaś zapewnia im połączenie ze światem zewnętrznym, którego brakuje wielu innym krasnoludzkim społecznościom.

Młot i Kowadło (małe miasto, 7899): Złote krasnoludy wolą, by przedstawiciele innych ras nie zagłębiali się w Wielką Rozpadlinę dalej niż do Młotu i Kowadła – handlowej osady pełnej namiotów, przenośnych chat i czujnych krasnoludzkich strażników. Zbudowano ją przy zachodniej ścianie gwałtownie rozwijającej się, pełnej szpiegów i tuneli krasnoludzkiej fortecy Serce Ziemi.

Tutaj krasnoludy sprzedają wyroby z metalu, broń i usługi (specjalizują się przede wszystkim w dopasowywaniu pancerzy i szlifowaniu oraz oprawianiu klejnotów), a kupują owoce, warzywa, sery, wyroby włókiennicze dobrej jakości, papier, lampy oliwne, trzodę oraz inne przedmioty, których potrzebują lub cenią. W zasadzie cały czas połowę mieszkańców osady stanowią nie-krasnoludy, które przybyły tu w celach handlowych.

Poddom (metropolia, 49 650): Poddom to serce społeczności złotych krasnoludów. Władają nim lordowie Czeluści – szlachetne krasnoludy przewodzące wielkim klanom wojowników i rzemieślników – którzy podlegają królowej Karrivvie z klanu Rozpalona Kuźnia. Poddom w znacznie większym stopniu niż pozostałe miasta związany jest z Wielką Rozpadliną, bierze więc na siebie odpowiedzialność za jej obronę oraz za stada wypasające się na dnie, wokół jeziora Rozpadlina.

Obrona Poddomu, podobnie jak jego życie w czasach pokoju, koncentruje się na głównym korytarzu łączącym otwartą przestrzeń Rozpadliny z najważniejszymi halami miasta, leżącymi już w Podmroku. Prowadzące doń dwudziestometrowe odrzwia, zwane po prostu Wrotami, otwierają się na jaskinię strażniczą. Zbudowano je nie tylko z myślą o bezpieczeństwie, ale także by wzbudzać w gościach zachwyt. W i tak już solidne drzwi wpleciono poza tym magiczne ochronne znaki i runy, co sprawia, że są bardziej wytrzymałe i funkcjonalne, niż wydaje się na pierwszy rzut oka. Niegdyś Wrota zatrzymały potężnego wielkiego jaszczura, który rzucił się na nie z całej siły, próbując wyważyć je swym cielskiem. Okazały się zatem silniejsze od smoka.

Serce Ziemi (metropolia, 44 008): Jeśli Poddom (patrz wcześniej) jest politycznym centrum Wielkiej Rozpadliny, to Serce Ziemi niewątpliwie stanowi jej główny ośrodek religijny. Wzdłuż jego szlaków dla pielgrzymów wznoszą się wielkie świątynie. W przeciwieństwie do przybytków na powierzchni, które rosną w górę, tu kościoły rozbudowują się w dół. Z tego powodu na pierwszy rzut oka wyglądają na małe kapliczki, lecz tak naprawę ciągną się przez wiele poziomów w dół – częściowo dostępnych zwykłym wiernym, a częściowo jedynie kapłanom, którzy odwiedzają tajemnicze trzewia ziemi. W mieście tym stacjonuje również armia zawodowa liczącą 14 000 krasnoludów, zwanych Stalowymi Tarczami. Nad Sercem Ziemi panuje Władca Berła, którego co roku wybierają lordowie Czeluści całego Królestwa w Czeluści.

Wieże Skraju Rozpadliny: Rozpadliną oraz okolicznymi równinami (w odległości do dnia jazdy kucem) włada Krzepki Lud, potwierdzając swe roszczenia do tej ziemi za sprawą sześćdziesięciu masywnych kamiennych wież strażniczych stojących wzdłuż krawędzi kotliny. Do Wież Skraju Rozpadliny prowadzą podziemne tunele, w środku znajdują się zaś przeróżne katapulty i balisty. W każdym z garnizonów stacjonuje ponad sześćdziesięciu krasnoludzkich wojowników.

Krasnoludzcy wartownicy i zwiadowcy patrolujący dno Rozpadliny oraz okolice zawsze noszą przy sobie rogi, za pomocą których są w stanie szybko wezwać z Wież Skraju Rozpadliny siły „pokojowego młota" – dwudziestu dosiadających hipogryfów krasnoludów, którzy ze śmiercionośną precyzją ciskają toporami, a w walce twarzą w twarz posługują się lancami. Niektórzy powietrzni jeźdźcy używają magicznych lanc, które po wypowiedzeniu słowa rozkazu strzelają ogniem lub magicznymi pociskami.

Historia regionu

W przeciwieństwie do tarczowych krasnoludów, które wykrwawiły się w walkach z gigantami i orkami, złote stosunkowo szybko pokonały wrogów z Podmroku. W minionym tysiącleciu z wyboru izolowały się od północnych

Kto stworzył Wielką Rozpadlinę?

Podług jednych legend Rozpadlina powstała, gdy wielką jaskinię lub cały labirynt grot rozerwała zła magia wojowniczych drowów. Inni twierdzą, że to zawał spowodował gniew krasnoludzkich bogów – tytaniczny cios, który zagrzebał mroczne elfy pod ziemią. Jeszcze inni powiadają, że do powstania zapadliska przyczynili się alhoonowie (ilithidzcy liczowie), którzy za pomocą magii wezwali zbyt duże smoki, by pomogły im w walce z beholderami. Są też tacy, którzy utrzymują, że zawał spowodował żyjący w jaskiniach smok – wejście do jego legowiska znalazł wraży jaszczur, co z kolei doprowadziło do walki wstrząsającej skałami.

Jak by jednak nie było, w Rozpadlinie próżno szukać śladów wulkanicznej działalności czy szalejących wodnych strumieni, co raczej wyklucza jej naturalne pochodzenie.

kuzynów, których sądzili, iż zostali obłożeni klątwą. Ich nastawienie zmieniło się dopiero w 1306 RD, w wyniku Błogosławieństwo Grzmotu i jego konsekwencji.

Złote krasnoludy również zostały poddane Błogosławieństwu Grzmotu, a ponieważ już wcześniej dobrze im się wiodło, ich populacja rozrosła się do tego stopnia, że niektóre postanowiły osiedlić się na nowych ziemiach. Część nie chciała powiększać Królestwa w Czeluści Wielkiej Rozpadliny i udała się na północ, by założyć kolonie w górach północnego Faerunu. W ten sposób powstały przyczółki złotych krasnoludów w Dymiących Górach Untheru, w Górach Potoku Giganta na zachód od Turmish i w Północnej Ścianie Halruaa.

Intrygi i plotki

Większość przygód związanych z Wielką Rozpadliną będzie tylko po części rozgrywała się na jej obszarze, chyba że bohaterowie mają szczęście lub ambicje, by za pomocą *portali* udać się do tego miejsca, w którym nie będą mile widziani.

Zbiegły gwardzista: Uwikłanym w walkę bohaterom nieoczekiwanie przybywa z pomocą Matharm Derukhed – złoty krasnolud, wojownik-czarodziej dosiadający hipogryfa. Sojusznik przebywa daleko od domu, ponieważ wyruszył na poszukiwanie morderców brata bliźniaka. Bez względu na to, czy BG sprzymierzą się z Matharmem i czy zechcą mu w jakiś sposób pomóc, zabójcami okażą się ich starzy wrogowie. Mordercy dokonali zbrodni, pragnąc złota i klejnotów, które we włosach i brodzie nosił brat Matharma.

BG, którzy zignorują opowieść krasnoluda, mogą później znaleźć jego zwłoki – najwyraźniej on również padł ofiarą morderców brata. Oczywiście jego ekwipunek wpadł w ręce zabójców. Sprawa skomplikuje się dodatkowo, gdy krasnolud nie będzie latał po północnym Faerunie na swym cennym wierzchowcu. Tak czy inaczej, Matharm zdecydował się porzucić lud i dokonać zemsty, a dopiero potem powrócić do obowiązków.

Bronnia Tnąca Kamienie

Ryc. Todd Lockwood

Bronnia Tnąca Kamienie

Kobieta złoty krasnolud Czar7: SW 7; średni humanoid (krasnolud); KW 7k4+ +21; pw 45; Init +0; Szyb 6 m; KP 10 (dotyk 10, nieprzygotowana 10); Atak +4 wręcz (1k6+1, drąg), +3 dotykowy wręcz (czar); SC cechy rasowe złotego krasnoluda, korzyści z chowańca; Char NZ; MRO Wytrw +6, Ref +3, Wola +7; S 12, Zr 10, Bd 16, Int 17, Rzt 13, Cha 12, Wzrost 1,20 m.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +5, Czarostwo +8, Dyplomacja +5, Nasłuchiwanie +3, Koncentracja +13, Przeszukiwanie +5, Rzemiosło (kowalstwo) +8, Wiedza (tajemna) +8, Wiedza (architektura i inżynieria) +5, Wiedza (plany) +8, Zastraszanie +5, Zauważanie +5; Bliźniak grzmotu, Potężniejszy chowaniec, Stworzenie różdżki, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (zaklinanie).

Specjalne cechy: Cechy rasowe złotego krasnoluda: premia rasowa +1 do ataków przeciwko wynaturzeniom, widzenie w ciemnościach 18 m, skalny zmysł, +2 do rzutów obronnych przeciwko truciznom, +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom, premia unikowa +4 przeciwko gigantom, premia rasowa +2 do testów Szacowania i Rzemiosła związanego z kamieniami lub metalem. Korzyści z chowańca: Gdy jest w zasięgu zapewnia Bronnii Czujność, wspólne czary, więź empatyczna (1,5 km), przekazywanie czarów dotykowych przez chowańca, rozmawianie z chowańcem.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/5/4/3/1; bazowa ST = 13 + poziom czaru, 15 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły zaklinania.

Księga czarów (* = czar ze szkoły zaklinanie): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie**, *otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny;* 1 – *deszcz kolorów, hipnoza**, *identyfikacja, magiczny pocisk, niewidoczny służący, ożywienie liny, pajęcza wspinaczka, spadanie jak piórko, szybki odwrót, tarcza, uśpienie**, *wytrzymałość żywiołowa, zauroczenie osoby**, *zbroja maga;* 2 – *chmura mgły, hipnotyczny wzór, kocia gracja, kołatka, kwasowa strzała Melfa, magiczne usta, niewidzialność, ochrona przed strzałami, ohydny śmiech Tashy**, *wezwanie potwora II, wykrycie myśli;* 3 – *kula ognista, lot, przyspieszenie, rozproszenie magii, spowolnienie, sugestia**, *wstrzymanie osoby**, *zatrzymanie nieumarłego;* 4 – *emocja**, *wymiarowe drzwi, zakłopotanie**.

Ekwipunek: płaszcz odporności +1, różdżka zauroczenia osoby (20 ładunków), *różdżka magicznego pocisku* (3. poziom, 27 ładunków), *różdżka wstrzymania osoby* (18 ładunków), *zwoje zbroi maga* (26 ładunków), *zwoje wtajemniczeń zakłopotania, emocji i osłabienia umysłu,* 2 *eliksiry leczenia lekkich ran* (3. poziom), *eliksir niewidzialności.*

Keschk: kobieta quasit chowaniec; SW 3; malutki przybysz (chaotyczny, zły); KW 3k8; pw 19; Init +3; Szyb 6 m, latanie 15 m (doskonała); KP 22 (dotyk 15, nieprzygotowana 19); Atak +8 wręcz (1k3–1 plus trucizna, 2 pazury), +3 wręcz (1k4–1, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 m; SA zatrucie (Wytrw 13, 1k4 Zr/2k4 Zr), zdolności czaropodobne; SC różne kształty, redukcja obrażeń 5/srebro, odporność na ogień 20, poprawione uchylanie, niepodatność na trucizny, regeneracja 2 (normalne obrażenia od kwasu i błogosławionej lub świętej broni), zdolności czaropodobne; OC 5; Char CZ; MRO Wytrw +3, Ref +6, Wola +6; S 8, Zr 17, Bd 10, Int 10, Rzt 12, Cha 10, Wzrost 60 cm.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +6, Czarostwo +4, Nasłuchiwanie +6, Przeszukiwanie +4, Ukrywanie +14, Zauważanie +6; Finezja w broni (pazur), Finezja w broni (ugryzienie).

Specjalne cechy: Różne kształty (zn): na życzenie polimorfowanie w nietoperza lub wilka. Poprawione uchylanie (zw): Rzut obronny na Ref – żadnych obrażeń lub połowa. Zdolności czaropodobne (zc): *wykrycie dobra, wykrycie magii* i *niewidzialność* (jedynie na siebie) na życzenie, *powodowanie strachu* (jak czar, ale promień 9 m wokół) 1/dzień – wszystkie zdolności analogiczne do czarów Zak6 (ST 10 + poziom czaru). Raz na siedem dni może użyć *obcowania* jak 12-poziomowy kapłan i zadać sześć pytań.

Bronnia nie była zadowolona z życia w Wielkiej Rozpadlinie. Czuła się ograniczona przez swój klan. Dlatego też wyruszyła w podróż przez Shaar w poszukiwaniu pieniędzy, magii i rozrywki. Szybko narobiła sobie wielu wrogów, lubi bowiem rzucać uszczypliwe uwagi i nie zwraca uwagi na to, dla kogo pracuje. Nic dziwnego, że dość często musi uciekać, szczególnie jeśli w okolicy pojawia się jej brat bliźniak – Belgard – który bezustannie namawia ją do powrotu do domu.

Bronnia najmuje się jako inżynier, kowal, wędrowny czarownik i twórca różdżek. Jej licznymi wędrówkami kieruje chciwość, która skłoniła ją także do pracy dla Czerwonych Czarnoksiężników, rzemieślników z Untheru, szlacheckiej

rodziny z Sembii oraz młodego paszy z Calimshanu, jednak tylko część jej pracodawców pożegnała się z nią uprzejmie.

W miejscu publicznym chowaniec Bronnii ukrywa się lub przybiera postać nietoperza. Jest to zresztą jedyne stworzenie, które dobrze traktuje.

Bronnia chętnie przyłączy się do drużyny poszukiwaczy przygód, jeśli uzna, że pomogą jej zdobyć pieniądze lub broń. Woli rzucać czary, niż używać różdżek, chyba że wykorzysta cały arsenał zaklęć. Nie boi się stosować magii do osiągnięcia upragnionego celu, wliczając w to częste rzucanie czarów *uroku*.

Dambrath

Pięćset lat temu barbarzyńskie ludzkie królestwo Arkaiun stoczyło krwawą wojnę z potężnym miastem drowów pod Górami Gnollowej Straży. Mroczne elfy zwyciężyły, zawarły sojusz ze znaczącym wśród barbarzyńców kultem Loviatar i zniewoliły lud Arkaiun, stając się satrapami i szlachcicami podporządkowującymi sobie populację. Tak właśnie powstała dziwna i niebezpieczna kraina Dambrath.

Dambrath to ludzkie państwo, którym rządzą półelfy, w większości będące półdrowami. Elfy wywodzące się z ras lojalnych Elfiemu Dworowi nie są tu mile widziane. Oficjalnym bóstwem w państwie jest Loviatar.

Durpar

Przed burzami piaskowymi Raurin chronią Durpar masywne Góry Pylnej Ściany. Jest to dobrze prosperujące kupieckie królestwo położone na północno-wschodnim wybrzeżu zatoki zwanej Złota Woda. Krainą włada rada kupców, w której skład wchodzą przywódcy jedenastu najbogatszych chaka (domów kupieckich). Aktualnie państwem rządzi można Nawab Kara Jeratma (PD kobieta człowiek Ary4/Ilu10) – jedna z najbogatszych Faeruńczyków.

Tu prowadzi się wielkie interesy. Przedstawiciele durparskich domów kupieckich należą więc do najlepiej prosperujących handlowców w tej części świata.

Mieszkańców krainy łączy żarliwa wiara w mały panteon faeruńskich bóstw, które czczą jako całość. Ich stolicą jest miasto Vaelen.

Estagund

Kraina mająca wspólne dziedzictwo kulturowe z Durparem i Złotym Var. Mieszkają tu Durparczycy ceniący handel i czczący Adamę, panteon i kodeks moralny wspólny dla wszystkich trzech królestw. W przeciwieństwie do mieszkańców Durparu, rządzonych przez najbogatszych kupców, lud Estagundu ponad wszystko szanuje klasę szlachetnych wojowników. Radża Estagundu, Ekripet Seltarir (PD mężczyzna człowiek Ary5) jest nie tylko najbogatszym kupcem kraju, lecz także jego wojennym wodzem i najwyższym monarchą.

Stolicą Estagundu jest miasto Cahavyondat, położone nad Zatoką Królów.

Bethild, wielkie bagno

Największe bagno Faerunu rozciąga się za wschodnim krańcem Ściany Halruaa. W tym upalnym miejscu roi się od oblepionych mchem gajów cyprysowych, mórz piłotrawy i bagnistych rzeczek, w których żyją ogromne pijawki, ogromne żaby, węże, jaszczuroludzie, gnilniki i jeszcze gorsze istoty. W pobliżu serca mokradeł znajduje się zrujnowane, przesiąknięte złem miasto – schronienie dawno zapomnianej rasy.

Veldorn

Veldorn, zwane także Ziemią Potworów, wiążą w całość niezobowiązujące przysięgi żyjących tu istot. Zaludniające tę krainę potwory przyrzekły sobie bowiem, że w przypadku ataku będą się nawzajem bronić. W dawnych czasach durparska armia, maszerująca na jednego z tak zwanych wodzów bestii, sprowokowała reakcję dziesiątków potworów, co z kolei doprowadziło do krwawych i zażartych bojów.

Wodzowie bestii napadają na karawany podążające do Mulhorandu. Zwykle nie wtykają nosa w sprawy sąsiadujących z nimi potworów, a działają dopiero wtedy, gdy coś zagraża wszystkim ludom Veldornu.

Złoty Var

Trzecie z durparskich królestw, Złoty Var, leży na południowym wybrzeżu Złotej Wody. Przydomek „złoty" zawdzięcza nie północnej zatoce, lecz niekończącym się polom zbóż, które zajmują większość ziemi tej rolniczej krainy. Kupcy (czyli nawabowie), szlachetni właściciele ziemscy (nazywani jahwami) i kapłani Adamy (tzw. janasowie) rywalizują o władzę nad tym bogatym regionem, spiskując przeciw sobie. Intryganci są niebezpiecznie bliscy obalenia władzy tzw. wyniosłego dziedzica Anwira Dupretiskavy (PZ samiec antyczny błękitny smok).

Tylko najbliżsi doradcy wyniosłego dziedzica znają jego prawdziwą naturę, choć wszyscy wiedzą, że rządzi od niemal dwóch stuleci i czasem przez dłuższy czas nie zasiada na tronie. Ostatnimi laty niektórzy najniebezpieczniejsi przeciwnicy smoka padli ofiarą fanatycznych skrytobójców. Takie represje mogą jednak zachęcić nawabów lub hajwów do otwartego buntu przeciwko wyniosłemu dziedzicowi.

Morze Księżycowe

Stolica: brak
Populacja: 1 745 280 (ludzie 69%, orkowie 10%, półorkowie 6%, niziołki 5%, krasnoludy 5%, ogry 2%, gnomy 2%)
Rząd: niezależne miasta-państwa, zwykle rządzone przez oligarchię
Religie: Bane, Cyric Loviatar, Maska, Talos, Talona, Umberlee
Import: wyroby włókiennicze, żywność
Eksport: drewno, futra, klejnoty, niewolnicy, surowe minerały, wykuty metal
Charakter: N, PZ, PN

Morze Księżycowe to naturalne głębokie jezioro położone na północ od Dolin i na zachód od Vast. Z Morzem Spadających Gwiazd łączy je płytka, bagnista rzeka Liz. Nazwa Morze Księżycowe obejmuje zarówno jezioro, jak i jego okolice – czyli ziemie sięgające na południe aż do ujścia Liz, gdzie wpływa ona do Smoczego Przesmyku, na zachód do Gór Smoczego Grzbietu, na północ do mroźnych stepów Pasma, Tharu i Umęczonej Ziemi, a na wschód do Galenów i Gór Ziemnej Ostrogi.

Region Morza Księżycowego kryje wielkie bogactwa mineralne, które jednak wydobywać mogą jedynie najwięksi śmiałkowie. Okolica ta cieszy się złą sławą z racji ponurych krajobrazów, ostrych zim, szalejących smoków, piratów i drapieżnych lokalnych rządów. Słynące z agresywnej polityki miasta Faerunu powstały właśnie na wybrzeżach Morza Księżycowego – wymienić wystarczy Hillsfar, Mulmaster i Twierdzę Zhentil. Jeśli w tej okolicy istnieje jakaś władza, to z pewnością sprawuje ona rządy żelaznej ręki. Można tu także spotkać niezliczone grobowce, ruiny i legowiska potworów. Nie należy też zapomnieć o wielowarstwowych intrygach i dwulicowych tyranach. Bitewny zew często wykrzykiwany przez mieszkańców krainy dobrze odzwierciedla jej charakter: „Odważ się i strzeż się!"

Życie i społeczeństwo

Morze Księżycowe to pogranicze, toteż zamieszkujący go lud ma odpowiednia dla takiego położenia mentalność. Region stanowi zaporę pomiędzy leżącymi na południu ziemiami elfów a mroczniejszymi i bardziej złowieszczymi krainami Pasma oraz Thar – ziemiami smoków, gigantów i ogrów. Miasta buduje się tu szybko, przede wszystkim za sprawą odwagi i bogactwa miejscowych. Jednak równie szybko niszczeją one w wojnach i inwazjach, tylko po to oczywiście, by po jakimś czasie znów się odbudować.

W regionie Morza Księżycowego dobrze wiedzie się tylko najsilniejszym i najdzikszym. Największe miasta znajdują się we władzy złych osobników, którzy bezlitośnie kontrolują również okoliczne ziemie. Mieszkańcy Hillsfar, Melvaunt, Mulmaster i Twierdzy Zhentil są przyzwyczajeni do okrutnych panów, jako że cała ta kraina słynie z okrucieństwa. Panuje tu przekonanie, że lepiej popierać diabła, którego się zna, niż stawiać czoło mocy jeszcze bardziej śmier-

cionośnej i jeszcze bardziej plugawej, a do tego nieznanej. Mniejsze miasta, takie jak Elfie Drzewo, Phlan i Thentia, nie epatują złem, cechuje je natomiast silna niezależność i niemal chaotyczna natura.

Mieszkańcy Morza Księżycowego traktują resztę świata, a nawet inne miasta regionu podejrzliwie i z nieufnością. W odpowiedzi pozostała część Faerunu uznaje ich za nieprzyjaznych, ponurych, zniechęconych, chytrych, a przede wszystkim niebezpiecznych. Trudno jednak wszystkich uważać za szczególnych okrutników, podobnie jak lepiej nie ryzykować stwierdzenia, że wszyscy żyjący na południu mieszkańcy Dolin są dobrzy. Oczywiście podróżujących przez ten region mimo to ostrzega się, by zachowali ostrożność.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Krajobraz tego regionu kształtuje oczywiście Morze Księżycowe oraz wpływające doń i wypływające zeń bystre, chłodne rzeki, a także otaczające je góry. Z kolei na północ i na zachód od niego przesączone intrygami miasta ustępują miejsca niebezpiecznej przyrodzie oraz rdzennym mieszkańcom tych ziem – których zupełnie nie obchodzi to, kto akurat włada okolicą.

Góry Smoczego Grzbietu: Zachodnia ściana tych wysokich gór wyznacza granicę regionu Morza Księżycowego. Pośród najwyższych szczytów żyją czerwone i białe smoki, zaś gobliny, orkowie i giganci objęły władanie nad niższymi czubami oraz dolinami. Rudy z kopalni w zachodniej części gór transportowane są do Twierdzy Zhentil, zaś miasta Melvaunt i Hillsfar czerpią bogactwo z zasobów wschodniego skraju łańcucha.

Morze Księżycowe: Głębiny zimnych, czystych i purpurowych wód Morza Księżycowego podobno łączą się z podziemnymi jeziorami oraz z Planem Żywiołu Wody. Na jego powierzchni nie ma ani jednej stałej wyspy, krążą za to opowieści o wysepkach, które wynurzają się tylko w pewne określone noce roku.

Zatopiony Las: Cuchnące mokradła, które otacza bagienny las, położone pomiędzy rzeką Liz a Górami Ziemnej Ostrogi. Niegdyś knieje te były częścią Cormanthoru, lecz w ciągu mniej więcej stu ostatnich lat ich teren zapadł się, tworząc płytkie, zarośnięte zagłębienie. Nadal porastają go drzewa, lecz od ponad roku stoją martwe. Wiele z nich grozi upadkiem pod najlżejszym dotknięciem, to zaś może być dla badaczy tego terenu równie niebezpieczne, jak krążące po okolicy potwory. Sytuację pogarszają zwisające zewsząd i porastające niemal wszystko mchy oraz grzyby.

Na mokradłach żyją jaszczuroludzie, czarne smoki, sporo grzybowych stworzeń oraz mięsożerne rośliny. Niektóre z tych istot nie są rdzennymi mieszkańcami tego obszaru, co potwierdza hipotezy, iż ktoś lub coś zaludnia bagno, by utrzymać innych z daleka.

Głęboko w bagiennych ostępach ukryte są siedziby banitów i piratów (zwłaszcza przy południowym krańcu mokradeł). Plotki wspominają również o położonych tam zrujnowanych świątyniach Gruumsha, Moandera i Bane'a. Powrót tego ostatniego pozwala przyjąć założenie, że poświęcone mu przybytki w sekrecie naprawiono i ponownie otwarto – być może z myślą o rozciągnięciu wpływów Bane'a na południe, do Vast.

Ważne miejsca

Ważne miejsca nad Morzem Księżycowym to przede wszystkim lokalne miasta oraz ruiny, odzwierciedlające długą i gwałtowną historię tego regionu. Prowadzi doń wiele dróg, szlaków i nieoznaczonych tras karawan, wiodących zwłaszcza z północy. Do okolicznego transportu w większości wykorzystuje się jednak statki, ponieważ drogi i przetarte szlaki między tutejszymi miastami-państwami praktycznie nie istnieją. Region jest rzadko zasiedlony, a nieliczne cywilizowane osady ciasno zabudowane, gdyż zapewnia to lepszą ochronę przed zimnem i rabusiami z północy. Wędrowcy muszą pokonać długą drogę pomiędzy miejscami postojów i źródłami zaopatrzenia, na dodatek rzadko udaje im się rozbić gdzieś bezpieczne obozowisko.

Cytadela Kruka (duże miasteczko, 3330): Duży, dobrze chroniony łańcuch połączonych ze sobą fortec położonych na północnych zboczach zachodniej ściany Gór Smoczego Grzbietu. Ma on długość około 15 kilometrów i może w nim stacjonować ogromna liczba żołnierzy.

Do 1276 RD cytadela miała postać szeregu zrujnowanych twierdz dawno zapomnianego królestwa. W owym roku połączone siły Hillsfar, Melvaunt, Mulmaster, Thentii, Yulash i Twierdzy Zhentil odbudowały fortyfikacje, tworząc bastion chroniący miasta przed atakami z północy. Obsadzona przez wspomniane połączone siły cytadela odpierała nieustanne ataki ogrów i orków.

W 1355 RD wykorzystując przekupstwo, groźby i zdrady Twierdza Zhentil przejęła kontrolę nad cytadelą, wygnała wszelkie inne siły i zawiesiła na murach sztandar Zhentów. Podczas oblężenia Twierdzy Zhentil Zhentarimowie przenieśli tutaj koszary i do dziś pozostaje ona ich bazą. Aktualnie stacjonuje tu 2500 żołnierzy oraz 200 urzędników, skrybów, służących i pracowników niezbędnych do kontrolowania różnorodnych interesów Zhentarimów.

W ostatnich latach w pobliżu cytadeli rozkwitło małe miasteczko założone przez uchodźców z Twierdzy Zhentil oraz zhentarimskich pasożytów. Obecnie mieszka w nim około 600 osób, ale z miesiąca na miesiąc populacja rośnie. Jeszcze nie tak dawno Zhentarimowie zniechęcali do osiedlania się w pobliżu cytadeli, lecz ostatnio dostrzegli przydatność usług, jakie może zapewnić rozwijająca się społeczność. Zaplanowali nawet ufortyfikowanie miasteczka i teraz chętnie witają tu przedstawicieli różnych zawodów, zdolnych rzemieślników i rolników.

Tytularnym dowódcą cytadeli jest Fzoul Chembryl, choć większość czasu spędza on teraz w Twierdzy Zhentil. Na miejscu zastępuje go lord Kandar Milinal (PZ mężczyzna człowiek Wjk12), zhencki lord i zhentarimski przywódca oraz wierny sługa Fzoula i jego prawa ręka. Przez lata cytadelą rządził arcymag Manshoon – wciąż ma tu umocnioną twierdzę, strzeżoną przez wiele zabójczych czarów i stworzeń. Dziś założyciel Zhentarimów pojawia się i znika, kiedy tylko ma na to ochotę, nadal nadzoruje jednak sprawy Czarnej Sieci, choć najwyraźniej nie rządzi już nią bezpośrednio.

Dzwon w Głębinach: Jedno z najbardziej tajemniczych miejsc w regionie Morza Księżycowego, Dzwon w Głębinach, to część ruin Północnej Twierdzy. Górną część owej fortecy – wąskie iglice, dziś złamane – wciąż widać z przepływających obok łodzi. Okolica jest podobno nawiedzona, bowiem pierwotni obrońcy Północnej Twierdzy pilnują Chłodnych Ziem. W mgliste noce dźwięki dzwonów zawieszonych na najwyższych z wież, teraz zatopionych, da się usłyszeć aż w Hillsfar.

Elfie Drzewo (wieś, 366): Położone na skraju Cormanthoru Elfie Drzewo przez stulecia po upadku Myth Drannor było miejscem spotkań elfów i ludzi. Od dawna jest schronieniem tropicieli, artystów, półelfów i druidów, a także przyczółkiem Harfiarzy. Elfie Drzewo ma układ wioski elfów, z domami w płytkich jaskiniach i wydrążonych drzewach, próżno szukać w nim dużych budynków czy rozległych wspólnych placów.

W Elfim Drzewie nie ma przywódcy, lecz nie panuje tu bezprawie, a to za sprawą obecnych w tym miejscu Harfiarzy, elfów i wiary w bóstwa natury, takie jak Silvanus, Eldath i Mielikki. W razie potrzeby osady bronią jej mieszkańcy, wśród których jest kilku potężnych magów, a także duchowni ze świątyni Mielikki i Mystry.

Hillsfar (metropolia, 39 976): Położone na południowym wybrzeżu Morza Księżycowego Hillsfar rywalizuje z Twierdzą Zhentil o kontrolę nad całym regionem. Podobnie jak wiele innych miast tej krainy, chroni je pierścień murów z pojedynczą wielką bramą umieszczoną wysoko ponad poziomem morza. Przez wrota te mogą przejść tylko osoby, które akceptuje aktualny rząd, a nie-ludzie mają zakaz wstępu.

Obecnie miastem rządzi Maalthiir, pierwszy lord Hillsfar – przebiegły, bezlitosny i niezależny kupiec, a zarazem mag (N mężczyzna człowiek Czar18). Jego władzę wspierają Czerwone Pióropusze, czyli była kompania najemników, której liczebność urosła do ponad 5000.

Hillsfar otacza zła sława, do której powstania przyczyniła się arena – miejsce walk gladiatorów. Odwiedzający okolicę nie-ludzie muszą liczyć się z ryzykiem, że wylądują właśnie w tym miejscu. Poza tym trafiają tu także wszyscy ci, których obowiązujący reżim uzna za niewygodnych. O Hillsfar warto wspomnieć również dlatego, że jako drugie miasto nad Morzem Księżycowym umożliwiło Czerwonym Czarnoksiężnikom założenie enklawy.

Melvaunt (metropolia, 33 313): Duża, otoczona kilkoma kręgami murów wspólnota położona na południowej granicy Thar, na północ od Morza Księżycowego. Jest to zimne, surowe miejsce, nad którym zawsze unosi się dym – efekt nieustannie pracujących kuźni i hut. Mieszkańcy Melvaunt są nieprzyjaźni i bezwzględni.

Melvaunt to miasto kupieckie i raj dla kowali. Niebo jest ciemne od oparów, powietrze ciężkie od dymu, a atmosfera przesycona znojem. Wszystkim rządzi tu handel, który najczęściej toczy się na otwartym rynku w centrum miasta. Za odpowiednią cenę można tu kupić każdy towar – melvauntczycy zajmują się nawet handlem niewolnikami, transportując jeńców na południe, do Starych Imperiów i na Wyspy Pirackie.

Melvaunt i Hillsfar stanowią tradycyjną i teoretyczną wschodnią granicę wpływów Twierdzy Zhentil w regionie Morza Księżycowego. Pomimo sojuszu Zhentarimów z Mulmaster, tak też wskazuje praktyka.

Melvaunt jest miastem intryg, które toczą się przede wszystkim pomiędzy członkami trzech najważniejszych rodów szlacheckich: Leiyraghonami, Nantherami i Bruilami. Owe trzy rodziny łączy jedynie nienawiść do Czarnej Sieci. Każdy ród pragnie kontrolować rządzącą Radę Lordów i zdominować handel oraz produkcję. Niewielkie starcia uliczne pomiędzy zbirami z różnych frakcji należą tu do porządku dziennego.

Armia Melvaunt liczy 500 mieczy, ale często wzmacniają ją najemnicy. Jej generałem jest Lord Kluczy – wyjątkowo silny i okrutny mąż imieniem Halmuth Bruil (NZ mężczyzna człowiek Wjk13). Melvaunccy żołnierze noszą purpurowe płaszcze i opaski na ramionach, a także symbole na piersi – srebrny miecz przecinający srebrną podkowę.

Mulmaster (metropolia, 46 639): Mulmaster zbudowano na zboczach gór, które osłaniają je od południa. Morze Księżycowe ochrania miasto od północy, a duża twierdza strzeże drogi prowadzącej na południe – do Vast. Samo miasto także warownią i jedną z najsilniejszych fortec, u szczytu potęgi skutecznie rywalizującą z Twierdzą Zhentil.

Najwyżej położone miejsce górskiego miasta to Wieże Ostrza, w których mieszkają władające osadą rody. Przewodzi im arcyostrze Mulmaster, Selfaril Uoumdolphin (NZ mężczyzna człowiek Wjk20/Trp2) – chytry, szczwany mężczyzna, który poświęcił lata, by ograniczyć wpływy Twierdzy Zhentil we wschodniej części obszaru Morza Księżycowego. Zawiązując sojusze i rozwijając wojsko starał się uczynić z Mulmaster dominującą siłę w regionie. Mieszkańców zaskoczyła więc jego nagła decyzja o przyłączeniu się do Zhentarimów. Większość po prostu uznała, że zapewne postawił na najbardziej prawdopodobnego zwycięzcę. Prawda jest jednak taka, że prawdziwego władcę zastąpił jego brat-bliźniak Rassendyll, który skradł imię i pozycję arcyostrza.

Snujący intrygi „Selfaril" to przebiegły i niebezpieczny rządca, który umacnia swą władzę poprzez morderstwa lub dyskredytowanie zagrażających mu osób. Nie tak dawno poślubił pierwszą księżniczkę Thay, tharchionkę z tharchu Eltabbar, która wciąż mieszka w swym dworze w ojczyźnie, a jedynie trzy razy do roku odwiedza małżonka, podróżując za pomocą magii. Wybranka „Selfarila" jest kobietą o znacznej urodzie. W czasie zalotów książęcej pary wpływy Czerwonych Czarnoksiężników w Mulmaster znacznie się zwiększyły – już przed wielu laty stworzyli enklawę w handlowej dzielnicy miasta.

Militarne siły Mulmaster liczą 6000 ostrzy i 15 okrętów (między innymi stare kogi i statki żeglugi przybrzeżnej). Znacznie bardziej niebezpieczną jednostką są Płaszcze z Mulmaster – grupa czarodziejów, którzy przysięgli bronić tronu Mulmaster (czyli zawsze zasiadającej na nim osoby), czym bardzo przypominają Wojennych Czarodziejów z Cormyru. Każdego maga na poziomie co najmniej 4. „przekonuje się", by wstąpił w szeregi tej organizacji. Jeśli odmówi, musi opuścić miasto. Jednostka liczy 200 czarodziejów, z których 9 znajduje się na poziomie 12. i wyższym. Starszym Płaszczy jest aktualnie Thurndan Długa Różdżka (CZ mężczyzna człowiek Czar19), który zakazuje praktykowania magii w murach Mulmaster wszystkim czarodziejom i zaklinaczom – pod karą tortur, okaleczenia lub śmierci. Ograniczenie to nie dotyczy misji dyplomatycznych i dworów królewskich. Zakaz nie obejmuje także osób służących w enklawie Czerwonych Czarnoksiężników.

Jeden z warunków paktu pomiędzy Fzoulem Chembrylem a arcyostrzem umożliwił zbudowanie przybytku Mrocznego Władcy. Świątynia Bane'a – która pierwotnie była kościołem Xvima, a potem została rekonsekrowana – stanęła na początku tego roku. Mieszkańcy pozostałej części regionu Morza Księżycowego słusznie uważają to przedsięwzięcie za niesłychanie złowróżbne.

Phlan (duże miasteczko, 3198): Wojny, najazdy i ataki smoków wielokrotnie pustoszyły miasto, ale nigdy nie zrujnowały go do cna. Ostatnio Phlan powoli zaczyna odzyskiwać swą minioną chwałę. Położone u ujścia rzeki Stojanow miasto stało się popularnym przystankiem dla statków i karawan wędrujących z północy – zwłaszcza teraz, gdy dostęp do Hillsfar jest ograniczony. Transportowane z Tharu do Morza Księżycowego klejnoty i inne skarby przepływają właśnie przez Phlan. Wraz z towarami przybywają tu poszukiwacze przygód, osadnicy, rolnicy oraz, a może przede wszystkim, złoto.

Phlan włada działająca rotacyjnie Rada Dziesięciu (sami sędziowie), której przewodzi najwyższy doradca, będący jednocześnie faktycznym burmistrzem. Aktualnie stanowisko to piastuje surowa poszukiwaczka przygód Kella Voskorm (PN kobieta półork Wjk5). Wybory organizuje się niezwykle często, ponieważ zazwyczaj niedługo po przybyciu do miasta jakiegoś charyzmatycznego śmiałka zgłaszane jest wotum nieufności.

Znaczna część Phlan wciąż leży w ruinach lub jest poważnie zniszczona – nie dziwi zatem, że odbudowa to poważne przedsięwzięcie, przy którym zatrudnia się głownie uwięzionych zbrodniarzy. Każdego dnia pośród ruin któryś z nich dokonuje nowego odkrycia lub natrafia na zasypane niebezpieczeństwa.

Teshwave (małe miasteczko, 1256): Niegdyś było to jedno z najlepiej prosperujących miast dawnej Doliny Teshen. Dziś Teshwave to baza wojskowa Twierdzy Zhentil. Stąd wyruszają nie tylko karawany, ale również wojskowe ekspedycje przemierzające ziemie Dolin. Podczas oblężenia Twierdzy Zhentil i w trakcie późniejszych wydarzeń Teshwave było ważnym punktem zbornym oddziałów i magazynem zapasów posyłanych ku Morzu Księżycowemu.

Teshwave włada wojskowy rząd, który kontroluje dowódca najsilniejszej w danym czasie jednostki. Zwykle jest to wojownik na poziomie od 8. do 12., którego wspiera kilka oddziałów najemników, paru kapłanów Bane'a, czarodziej mniej więcej 6. poziomu oraz kilka plemion orków, gnolli lub ogrów. Poza stałymi mieszkańcami w mieście stacjonuje zawsze od 2000 do 3000 żołnierzy.

Thentia (metropolia, 26 651): Zaciekle walczące o niezależność, a przy tym militarnie słabe miasto położone na północnym wybrzeżu Morza Księżycowego, niewątpliwie najbardziej otwarte na świat spośród wszystkich osad regionu.

Życie w Thentii nadzoruje lord opiekun, którego wybiera lokalna szlachta. Obecnie jest nim Gelduth Czarnowieży (PN mężczyzna człowiek Ary1/Wjk10). Nie rządzi żelazną ręką, bowiem jego władza jest czysto symboliczna. Tak naprawdę o wszystkim decyduje miejscowa szlachta – w tym członkowie takich starych rodów jak Szybkoręcy, Khodoil, Mamarrathen, Birneir i Casplardann. Owych arystokratów z kolei wspierają niezależni (i zwykle chaotyczni) magowie.

Niemniej jednak Thentia słynie przede wszystkim z największego w całym regionie Morza Księżycowego (być może poza tajemniczym konklawe w Twierdzy Żelazny Kieł) zbiorowiska potężnych, acz niezorganizowanych czarodziejów. Nie sprawiają oni zbyt wielu kłopotów, jako że znaczna ich część uciekła tu przed Płaszczami z Mulmaster lub Wojennymi Czarodziejami z Cormyru. Najwartościowsi z nich to: Phourkyn Jednooki (ND mężczyzna człowiek Czar20/Acm3), Flammuldinath „Ognistopalcy" Thuldoum (CD mężczyzna człowiek Czar20), Rilitar Wodny Cień (CD mężczyzna księżycowy elf Czar17) oraz tajemniczy mag znany jedynie jako Rozpostarty Płaszcz (CN? mężczyzna? człowiek? Czar18?). Dzięki nim melvaunccy łowcy niewolników, łupieżcy z Twierdzy Zhentil i piraci z Morza Księżycowego dwa razy pomyślą, zanim zaatakują zhenckie statki lub obywateli tego miasta.

Twierdza Zhentil (duże miasto, 14 658): Pierwsze ludzkie miasto zbudowane na północnym wybrzeżu Morza Księżycowego. Twierdza Zhentil zawdzięcza początki swego bogactwa kopalniom w północnej części akwenu, z których rudy i klejnoty wciąż są przez nią transportowane. Miasto, które przycupnęło na zachodnim brzegu Morza Księżycowego, było niegdyś otoczoną murem metropolią o populacji liczącej niemal pięćdziesiąt siedem tysięcy dusz. Twierdza Zhentil była i jest jednym z ważniejszych portów Morza Księżycowego. U szczytu potęgi w mieście na obydwu brzegach rzeki Tesh wznosiły się liczne sześciokondygnacyjne budynki z kamienia.

W 1368 RD północna część miasta została złupiona i zniszczona, zawaliły się też wówczas obydwa miejskie mosty. Ocalali stłoczyli się w południowej części osady, zabezpieczonej odrębnymi fortyfikacjami. Od czasu tych wydarzeń Zhenci zdołali odbudować oba mosty i portową infrastrukturę na północnym brzegu Tesh. Przystań od otaczających ją ruin oddzielono murem, a Zhenci prowadzą też prace nad umocnieniami biegnącymi wzdłuż północnej części miasta, co można uznać za wstęp do odbudowy całości.

W wielu innych aspektach Twierdza Zhentil pozostała taka, jak zawsze. Nocami po ulicach wciąż włóczą się gangi, szukając nieostrożnych obywateli, któ-

rych dałoby się wcielić w szeregi zhenckiego wojska (lub z niezłym zyskiem sprzedać w niewolę). Obcy mogą się w każdej chwili spodziewać, że zostaną zatrzymani i wypytani o przyczynę podróży.

W Twierdzy Zhentil cześć oddaje się złym bóstwom, szczególnie Bane'owi, lecz mimo to wyznawcy Cyrica nie są tu mile widziani. Po powrocie pierwszego z wymienionych bogów każdy wierzący w tego drugiego otrzymał jedną szansę na zmianę poglądów na rzecz Bane'a. Ci, którzy odmówili albo chociaż się zawahali, zostali ofiarami ku czci Bane'a. Wielu kapłanów i wyznawców Cyrica uciekło przed rzezią i osiadło w Amn. Wiara w dobre bóstwa nie jest w Twierdzy Zhentil zakazana, ale władze potrafią do niej skutecznie zniechęcać mieszkańców.

Aktualnie Twierdza Zhentil znajduje się w żelaznym uścisku Zhentarimów – tak silnym, jakiego nie zaznała jeszcze nigdy wcześniej. Zniszczenie miasta będącego siedzibą Czarnej Sieci tylko w niewielkim stopniu naruszyło całą organizację, ponieważ przywódcy, agenci, skarby i sekrety już wcześniej ukryto w Cytadeli Kruka oraz w Mrocznej Twierdzy na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Po upadku lordów miasta, twierdzą otwarcie rządzą dziś Zhentarimowie. Fzoul Chembryl, ich przywódca i najwyższy kapłan świątyni Bane'a, po śmierci Orgautha, ostatniego z lordów miasta, ogłosił się tyranem. Dla Fzoula Twierdza Zhentil to tylko jedna z zhentarimskich baz i posiadłości, zarządza więc miastem niczym zbrojownią i azylem dla Czarnej Sieci.

Obecnie w garnizonie Twierdzy Zhentil przebywa około 2000 żołnierzy. Jest to również macierzysty port zhenckiej floty (chwilowo 9 okrętów, więcej dopiero powstaje). Stanowisko kasztelana i obrońcy twierdzy piastuje aktualnie Scyllua Darkhope, która dowodzi stacjonującą tu armią i lokalną strażą miejską. Na niej spoczywa także obowiązek nadzorowania zhentarimskich interesów w twierdzy i pobliskich podbitych miastach Teshwave, Voonlar oraz Yulash. Dzięki temu lord Fzoul może skupić się na ważniejsze planach dotyczących innych miejsc.

Twierdza Żelazny Kieł

Ryc. Todd Lockwood

Twierdza Żelazny Kieł: Odpychająca twierdza z czarnego bazaltu wznosząca się z klifów w pobliżu ujścia Białej Rzeki. Brak w niej okien czy blank, a do wnętrza prowadzi tylko jedno wejście – wrota na poziomie ziemi.

Żelazny Kieł od dawna jest podobno siedzibą szkoły lub wspólnoty czarodziejów o wielkiej i mrocznej mocy. Mniej więcej raz na dziesięć lat małostkowy król czy baron posyła do niej drużynę poszukiwaczy przygód – po to tylko, by wkrótce potem odkryć we własnej sypialni resztki jej członków, poukładane niczym drwa do kominka. Któregoś razu z Mulmaster wysłano armię, która zdołała jedynie poruszyć lokalną populację gnolli.

Twierdza wydaje się być odporna na wszelkie próby wykorzystania mocy wieszczenia i teleportacji – nawet te dokonywane w obrębie jej murów. Nie wiadomo, czy jest to efekt obejmujący okolice twierdzy, czy też wynika z jakichś właściwości jej murów.

Nie istnieją żadne wiarygodne świadectwa mówiące o wnętrzu twierdzy. Opowieści nielicznych, którzy przetrwali spotkanie z czarodziejami z Żelaznego Kła, pozwalają stwierdzić, że owi magowie są najaktywniejsi nocą, a ich magię niezwykle trudno wykryć i rozproszyć. Niektórzy sugerują, że w twierdzy działa akademia władających Cienistym Splotem czy kabała adeptów cienia – albo jedno i drugie równocześnie.

Voonlar (małe miasteczko, 1578): Największy rywal Cienistej Doliny. Północna Droga – szlak prowadzący do Cienistej Doliny i Teshwave – oraz wiodąca do Teshwave Droga Shind spotykają się właśnie w tym miasteczku, na skrzyżowaniu tuż obok ważnych miejskich budynków.

Nominalnie Voonlar to niezależne miasto, którym władane miejscowy bron (szeryf), mający prawo dowodzić maksymalnie sześcioma zastępcami oraz powoływaną w razie potrzeby milicją złożoną z wieśniaków. Teoretycznie brona wybierają wieśniacy w corocznych wyborach. W praktyce jednak miasteczko kontrolują Zhentarimowie, a bron jest od dawna ich marionetką – aktualny, Buorstag Hlammythyl (PZ mężczyzna człowiek Wjk9) to krzepki wojownik czczący Bane'a. Przed przybyciem do Voonlar zyskał niemałą sławę jako najemnik.

Voonlar to względnie spokojne miasteczko. Jego mieszkańcy przywykli do kapryśnej natury swego pana. Wolą też płacić podatki na najemników w Dolinach, niż samemu odbywać służbę wojskową.

W Voonlar mieści się również kwatera główna Tarczowej Kompanii Kupieckiej – niewielkiego domu kupieckiego, który działa zarówno w regionie Morza Księżycowego, jak i Dolinach. Ciesząca się całkiem niezłą reputacją kompania jest uważana (i słusznie) za niezależną od zhentarimskich wpływów.

zhencka terminologia

Intrygi Twierdzy Zhentil wykształciły specyficzną nomenklaturę.

Zhent: Osoba z Twierdzy Zhentil. Przymiotnik „zhencki (e)" oznacza kogoś (lub coś), kto pochodzi z Twierdzy Zhentil. „Zhentyjski" jest określeniem nieprawidłowym i wzbudza drwiny nawet w miejscach, w których pogardza się Twierdzą Zhentil i Zhentarimami. Nie wszyscy Zhentowie należą do organizacji Zhentarimów.

Zhentilar: Nieużywane już pojęcie, za pomocą którego niegdyś odróżniano siły militarne Twierdzy Zhentil od sił Zhentarimów.

Zhentarim: Członek sekretnego stowarzyszenia Zhentarimów lub grupy jako takiej. Zhentarim może, ale nie musi, wchodzić w szeregi zhenckiej armii.

Ylraphon (małe miasteczko, 1666): Mały port nad Morzem Spadających Gwiazd, czasami uważany za część Vast. Miasto zbudowały elfy, potem najechali je kolejno orkowie, krasnoludy i ludzie. Rogatki Ylraphon leżą w ruinach, a Zatopiony Las sięga już niemal pod zachodnie mury. Miasto jest przystanią dla włóczęgów, piratów i bandytów wszelkiego rodzaju, rządzi nim zaś rada niezależnych kupców – niektórzy to zapewne przemytnicy lub piraci.

Yulash (małe miasteczko, 1134): Niegdyś było to warowne miasto, lecz dziś prawie połowa budynków leży w gruzach – to wynik bezustannych wojen nękających ten obszar. Yulash było bowiem kością niezgody pomiędzy siłami Hillsfar i Twierdzy Zhentil, a konflikt tych dwóch potęg doprowadził w końcu do jego upadku.

Pozostałości Yulash chronią się za pospiesznie budowanymi palisadami – największe otaczają ruiny miejskiej cytadeli, nad którą powiewa sztandar Twierdzy Zhentil. Zhenci nazywają Yulash swoim „protektoratem".

Znaczenie Yulash wynika z jego położenia geograficznego, stoi bowiem na wysokim płaskowyżu ze skał i ziemi, wznoszącym się ponad okolicę niczym tarcza położona grzbietem do góry. Ze szczytu można kontrolować teren w promieniu wielu kilometrów. Płaskowyż Yulash przecinają podobno sekretne tunele i kryjówki, a w niektórych jaskiniach znaleźć można ponoć nawet międzywymiarowe *portale* do innych planów egzystencji. Z tego powodu region przyciąga coraz to nowych poszukiwaczy przygód.

Historia regionu

Pierwszą ludzką osadą w regionie Morza Księżycowego była Północna Twierdza, miasto założone w 348 RD na wyspie położonej w pobliżu południowego brzegu jeziora, mniej więcej w połowie drogi między dzisiejszymi miasteczkami Elfie Drzewo i Wiązowy Las. Północna Twierdza była ostoją cywilizacji. Stąd wyruszały długie karawany kupców pragnących handlować z krasnoludami z Północy – nie tylko z Tethyamarem, lecz także z klanami z Chłodnych Ziem, które sprzedawały wytwory z metalu i rękodzieła w zamian za wielce potrzebną im magię.

Potęga Północnej Twierdzy stała się w końcu przyczyną jej kłopotów, sprawiła bowiem, że orkowie, giganci i inne złe istoty obrały ją sobie za cel i utworzyły Mroczny Sojusz, by ją opanować. Wrogie siły starały się jednak unikać walk na wodzie, więc położona na wyspie Północna Twierdza czuła się bezpiecznie. Jednakże w 400 DR na miasto spadły wrogie wojska, przetransportowane tu na smoczym grzbiecie, a jednocześnie ze statków wysypała się armia, która złupiła miasto. Zwycięstwa dopełniła grupa nie-ludzkich magów i kapłanów (według niektórych kronik liczyła ona 40 000 osób), która zebrała się na północnym brzegu Morza Księżycowego i zesłała zemstę swych bóstw na ludzkich intruzów. Miasto zalały purpurowe fale.

Opisane wcześniej wydarzenia stanowią wzorzec, wedle którego postępowało późniejsze osadnictwo. Ludzkie osiedla istniały przez kilka lat, zwykle dzięki sile woli mieszkańców oraz ostrzom ich mieczy, a następnie padały pod napływem goblinów, orków, smoków, beholderów lub gigantów.

Najświeższą historię regionu Morza Księżycowego zdominowała Twierdza Zhentil. Na pierwszy rzut oka zawsze wydawała się ledwie jednym z kilku państewek walczących o kontrolę nad regionem, rywalizującym z Hillsfar, Melvaunt i Mulmaster. Była to jednak także siedziba okrytych złą sławą Zhentarimów, kabały złych kapłanów, czarodziejów i nie-ludzkich stworzeń, pragnących kontrolować handel pomiędzy Wybrzeżem Mieczy a Morzem Księżycowym, a także Cormyr i Anauroch.

W Czasie Kłopotów, po upadku Bane'a, Twierdzą Zhentil krótko rządził Cyric. Kapłani tego bóstwa zorganizowali kilka pogromów, starając się wyeliminować każdą znaczącą osobę w mieście, która była lojalna Bane'owi lub Iyachtu Xvimowi, jego półdemonicznemu synowi i bogowi zarazem. To właśnie ta ostatnia potężna istota sprzeciwiła się Cyricowi, a pomagał jej Fzoul Chembryl (były kapłan Bane'a). Kulminacja walk pomiędzy Cyriciem a Xvimem miała miejsce w 1368 RD. Zniszczeniu ulegała wówczas większa część miasta, a jego populacja zmalała z prawie 60 000 do niecałych 20 000 – tak okrutna była zemsta boga. Ocalali stłoczyli się w cudzoziemskiej dzielnicy miasta, podczas gdy armia gigantów i smoków łupiła ruiny.

Zniszczenie Twierdzy Zhentil groziło zachwianiem równowagi sił w regionie Morza Księżycowego, ponieważ na wieść o jej kłopotach szybko zareagowały Hillsfar oraz Mulmaster. Siły pierwszego zajęły leżące na skrzyżowaniu szlaków miasteczko Yulash i ruszyły na Voonlar, chcąc odciąć miasto od zachodu. Tymczasem z Mulmaster wysłano morskie patrole, które odcięły Twierdzę Zhentil od wschodu. Wszystko wskazywało na to, że potężna metropolia stanie się kolejną ruiną nad Morzem Księżycowym.

Rzeczy miały się jednak nieco inaczej, niż się wszystkim wydawało. Okazało się bowiem, że prawdziwa potęga Twierdzy Zhentil spoczywała w rękach Zhentarimów, ci zaś dysponowali siecią agentów obejmującą niemal połowę Faerunu. Fzoul Chembryl podporządkował sobie arcyostrze z Mulmaster, zyskując w nim znacznego sojusznika. Pieczołowicie zaplanowana i skutecznie rozegrana bitwa morska pomiędzy sporą mulmasterską flotą a resztkami zhenckiej marynarki zaowocowała szokującym zwycięstwem tych ostatnich. Wygrana Zhentów wyeliminowała morskie zagrożenie ze strony Mulmaster, a jednocześnie okręty tych ostatnich mogły dalej parać się piractwem na Morzu Księżycowym, ku szkodzie Hillsfar i Melvaunt. Tuż po morskiej klęsce przeprowadzono skrupulatną czystkę pośród Ostrzy z Mulmaster, dzięki czemu arcyostrze zyskał niepodważalną władzę nad miastem. A kiedy „Selfaril" potajemnie został wysoko postawionym członkiem Zhentarimów, przejęli oni faktyczną kontrolę nad Mulmaster. Tak oto potęga Twierdzy Zhentil znów rośnie, odbijając się od zdawałoby się dna wieńczącego jej upadek.

Nie był to jednak koniec militarnych poczynań twierdzy. Armia Zhentów pod dowództwem Scyllui Darkhope wyparła wojska Hillsfar z Yulash i odepchnęła je od Voonlar. Pod koniec 1370 RD rywale Twierdzy Zhentil uznali, że miast osłabnąć, Zhenci urośli w siłę, a potęgę zapewnił im potajemny sojusz z Mulmaster.

Aktualnie pozostałe miasta położone w regionie Morza Księżycowego poniewczasie zaczęły podejrzewać prawdę. Maalthiir z Hillsfar rozważa porozumienie z odległą Sembią, mając nadzieję, że zdoła wykorzystać kupiecką potęgę Morza Wewnętrznego w walce z handlowymi siłami północy. Thentia i Melvaunt rozpatrują możliwość zawarcia paktu obronnego, bowiem żadne nie chce samodzielnie stanąć przeciwko Czarnej Sieci czy wspomaganemu przez sembijskie złoto Hillsfar.

Intrygi i plotki

Wystarczy pobieżny rzut oka na region Morza Księżycowego, by dostrzec jakiś spisek, intrygę, waśń bądź zbliżającą się wojnę. Miasta wręcz roją się od szpiegów, a osadom na odludziu zagrażają potwory.

Duchy z Północnej Twierdzy: Pod wodą, w i wokół Dzwonu w Głębinach, widuje się światła. Coś się tam szykuje. Co? I dlaczego?

Zaginione załogi: Na Morzu Księżycowym znaleziono już kilka dryfujących, pozbawionych załogi statków pływających pod różnymi banderami. Marynarze po prostu znikają, pozostawiając ładunek, ekwipunek, a nawet niedojedzone posiłki. Wygląda to tak, jakby się rozpłynęli, na okrętach brak bowiem śladów przemocy czy walki. Znikają w ten sposób zarówno poddani Zhentarimów, jak i niezależni marynarze. Wszyscy chcą wiedzieć, jak to się dzieje i dlaczego.

Fzoul Chembryl

Mężczyzna człowiek (wybraniec Bane'a) Kpn17/Hie2: SW 23; średni humanoid; KW 19k8+57; pw 146; Init +7; Szyb 9 m; KP 23 (dotyk 15, nieprzygotowany 20); Atak +19/+14/+9 wręcz (1k8+6, *ciężki buzdygan +3*) lub +16/+11/+6 dotykowy na dystans (czar); SC moce wybrańca Bane'a, zwiększona Roztropność, zwiększona Charyzma, zdolności hierofanty, karcenie nieumarłego 10/dzień; Char PZ; MRO Wytrw +16, Ref +8, Wola +20; S 14, Zr 16, Bd 16, Int 14, Rzt 21, Cha 24; Wzrost 1,85 cm.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +12, Czarostwo +14, Dyplomacja +18, Jeździectwo (koń) +4, Koncentracja +17, Leczenie +8, Ukrywanie +13, Wiedza (historia Morza Księżycowego) +7, Wiedza (Morze Księżycowe – lokalna) +6, Wiedza (religia) +17, Wiedza (tajemna) +11, Wyczucie pobudek +10, Zastraszanie +14; Konna walka, Poprawiona inicjatywa, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Zogniskowanie broni (ciężki buzdygan), Żelazna wola.

Specjalne cechy: Moce wybrańca Bane'a: SW +4, redukcja obrażeń 10/+1, nie starzeje się, jego cień może swobodnie wędrować jako nieumarły cień pod jego

kontrolą, wezwanie beholderów tyranów śmierci. Zdolności czaropodobne wybrańca Bane'a: stale – *ochrona przed negatywną energią, wytrzymałość żywiołowa* (każda energia), *znieczulenie umysłu*; na życzenie – *rozkaz, zachwyt*; 5/dzień – *hipnoza, usunięcie strachu* lub *powodowanie strachu*; 3/dzień – *zauroczenie potwora, sugestia*; 1/dzień – *dominacja nad potworem, geas*. Zdolności hierofanty: porażenie niewiernego, duchowy zasięg.

Zaklęcia kapłana na dzień: 6/8/7/7/7/6/5/5/4/4. Bazowa ST = 15 + poziom czaru. Bóstwo: Bane. Domeny: Nienawiść (+2 do ataków, rzutów obronnych, KP przeciwko jednemu wrogowi), Tyrania (dodaj +2 do ST rzutów obronnych na jego czary przymusu).

Ekwipunek: Berło Oka Tyrana (słaby artefakt Bane'a, *ciężki buzdygan +3*, Int 6, Rzt 17, Cha 14, Char PZ, *lot*, właściciel jest niepodatny na wszystkie promienie beholdera poza antymagią, ciągłe *przemieszczenie*, działa analogicznie do *berła władców* przez 30 minut/dzień, *emocja: wściekłość* przez 10 rund/dzień, *prawdziwe uderzenie* 3/dzień, *wstrzymanie potwora* 4/dzień, *krąg zagłady* 1/dzień, istoty mające inne bóstwo opiekuńcze niż Bane, które dotykają tego berła, w każdej rundzie padają ofiarą *promienia osłabienia* aż ich S spadnie do 0 – wtedy zostają wciągnięte do przedmiotu za pomocą *pochwycenia duszy*), *karwasze pancerza +8, płaszcz nietoperza, kadzidło medytacji* (1 kostka), *pierścień swobodnego działania, pierścień teleportacji* (można używać raz dziennie).

Fzoul Chembryl

Przez lata Fzoul był drugim w hierarchii Zhentarimów. Jego przebiegły zwierzchnik, Manshoon, cieszył się poparciem potężnych beholderów, a Chembryl zmagał się z nakazami swego bóstwa oraz rywalami we własnym kościele. Jednak w ciągu ostatnich dwóch lata Fzoul pozbawił Manshoona władzy i przejął kontrolę nad wschodnimi siłami Zhentarimów oraz samą Twierdzą Zhentil. Chytry, egocentryczny, spiskujący i obdarzony ciętym językiem Chembryl zareagował na zesłane przez Iyachtu Xvima wizje i podążył krętą ścieżką, by stać się tyranem-wybrańcem syna Bane'a. W Mintar sprzymierzył się z fanatykiem Teldornem Darkhope i razem wykuli nową relikwię swej wiary, *Berło Oka Tyrana*. Po reinkarnacji Bane'a wiara Fzoula zatoczyła pełen krąg – otrzymał znaczną nagrodę za oddanie i służbę. Wsparcie bóstwa i polityczny spryt Chembryla sprawiły, że stał się on prawdziwym tyranem Morza Księżycowego.

Przebiegły i kochający władzę, jest zdolny do wszystkiego, a życie poświęcił szerzeniu tyranii w Faerunie. Włada Twierdzą Zhentil i tytułuje się najwyższym kapłanem Kościoła Bane'a oraz arcylordem Zhentarimów. W najbliższej przyszłości zamierza przejąć kontrolę nad Arrabar oraz Reth i w ten sposób zdominować handel niewolnikami znad Jeziora Pary. Chondath i Sespech będą następne. Oczywiście Fzoul chciałby wszędzie widzieć świątynie Bane'a.

Otacza go niemal namacalna aura władzy. Jeśli znajdzie się w obliczu prawdziwego zagrożenia, wezwie co najmniej osiem beholderów tyranów śmierci (patrz Rozdział 9: Potwory), by walczyły za niego, a jeśli zajdzie potrzeba, umknie do swego tajemnego schronienia.

Scyllua Darkhope

Kobieta człowiek Pal5/Trp4/Rcc6 Bane'a: SW 15; średni humanoid; KW 15k10+45; pw 127; Init +1; Szyb 6 m; KP 21 (dotyk 11, nieprzygotowany 20); Atak +18/+13/+8 wręcz (1k10+3/15-20, *ostry miecz półtoraręczny prawa +2*); SA aura rozpaczy, mroczne błogosławieństwo, walka dwoma rodzajami broni, stosowanie trucizny, ugodzenie dobra 2/dzień, ukradkowy atak +2k6; SC rozkazywanie nieumarłym 6/dzień, mroczne błogosławieństwo, *wykrycie dobra*, więź empatyczna z czarcim sługą, ulubiony wróg (Zhentarimowie +1), czarci sługa (Targaraene, biały koszmar), nakładanie rąk (18 pw/dzień), wspólne czary z czarcim sługą; Char PZ; MRO Wytrw +19, Ref +8, Wola +11; S 13, Zr 12, Bd 16, Int 14, Rzt 15, Cha 16. Wzrost 1,57 m.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +10, Jeździectwo (koń) +15, Koncentracja +8, Leczenie +7, Nasłuchiwanie +5, Postępowanie ze zwierzętami +8, Przeszukiwanie +7, Tajniki dziczy +7, Ukrywanie +2, Wiedza (Morze Księżycowe – lokalna) +7, Wiedza (religia) +7, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +8, Zauważanie +11, Zwierzęca empatia +7; Konna walka, Poprawione trafienie krytyczne (miecz półtoraręczny), Porywająca szarża, Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Tropienie, Żelazna wola.

Zaklęcia rycerza ciemności na dzień: 2/2/1. Bazową ST = 12 + poziom czaru.

Zaklęcia tropiciela na dzień: 1. Bazowa ST = 12 + poziom czaru. Bóstwo: Bane.

Ekwipunek: zbroja płytowa słabej osłony +2, ostry miecz półtoraręczny prawa +2

Targaraene: koszmar; SW 5; duży przybysz (zły); KW 10k8+30; pw 75; Init +6; Szyb 12 m, latanie 27 m (dobra); KP 27 (dotyk 11, nieprzygotowany 25); Atak +14 wręcz (1k8+5 plus 1k4 ogień, 2 kopyta); +9 wręcz (1k8+2, ugryzienie); Front/Zasięg 1,5 m na 3 m/1,5 m; SA płomienne kopyta, dym; SC projekcja astralna, eteryczność, poprawione uchylanie, wspólne rzuty obronne, rozmawianie z panią; Char NZ; MRO Wytrw +16, Ref +9, Wola +10; S 20, Zr 15, Bd 16, Int 13, Rzt 13, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +15, Dyplomacja +3, Nasłuchiwanie +16, Przeszukiwanie +14, Ukrywanie +1, Wyczucie kierunku +14, Wyczucie pobudek +14, Zastraszanie +4, Zauważanie +16; Czujność, Poprawiona inicjatywa, Żelazna wola.

Scyllua Darkhope jest kasztelanem Twierdzy Zhentil, zwierzchnikiem stacjonującej w niej armii oraz zaakceptowanym przez miasto obrońcą. Jest także mieczem Fzoula Chembryla, fanatycznym sługą swego mrocznego boga i wrogiem wszystkiego, co dobre. Pod jej dowództwem Zhentarimowie powoli podnoszą się ze zniszczeń, których doświadczyło ich miasto cztery lata temu, i ponownie zbierają siły na ojczystej ziemi. Scyllua to najbardziej zdeterminowany, najwytrwalszy i najinteligentniejszy wódz, jakiego od pokoleń mają żołnierze twierdzy.

Przez pierwszą część swego życia Scyllua nie była rycerzem zła. Dorastała w Dolinach, gdzie jako dziecko wraz z matką została pojmana w niewolę i trafiła do Twierdzy Zhentil. Rodzicielka Scyllui zwróciła uwagę zhenckiego szlachcica (kuzyna Teldorna Darkhope z Mintar) i trafiła pod jego dach, a dziewczyna przyjęła nazwisko arystokraty. Została żołnierzem armii Twierdzy Zhentil, lecz pomimo okoliczności, w jakich dorastała, jednocześnie poświęciła się Tyrowi. Zamierzała pewnego dnia wymierzyć Zhentarimom sprawiedliwość – prowadząc przeciw plugawej sieci armię plebejuszy.

W 1368 RD Cyric zrównał z ziemią Twierdzę Zhentil w odwecie za brak wiary ludu. W tych mrocznych dniach Scyllua szybko pięła się po szczeblach hierarchii, co rusz dowodząc w walce swej wartości. Pod koniec oblężenia była już jednym z najważniejszych obrońców miasta i otwarcie krytykowała dawne zwyczaje. Ponieważ podczas oblężenia znaczna część członków Czarnej Sieci uciekła z miasta, Scyllua zwróciła uwagę na lorda Orgautha i postanowiła przeniknąć otaczające faktycznego władcę miasta pokłady korupcji i zła oraz doprowadzić do upadku złych panów.

Determinacja i odwaga pozwoliły jej przedzierać się przez oszustwa Orgautha niczym kosie tnącej żyto. W końcu osaczyła lorda i starła się z nim chłodną zimową nocą w 1370 RD. Jednak Orgauth – który tak naprawdę był piekiel-

Ryc. Todd Lockwood

nym czartem o wielkiej potędze i niemałym sprycie – uległ pod naporem jej gniewu i pokornie zaproponował pomoc w naprawie tego, co napawało ją odrazą. Scyllua posłuchała jego przesłodzonych słów i w ten sposób utraciła łaskę.

Orgauth zaś powoli sprowadzał ją coraz dalej w otchłań zepsucia, aż wreszcie Scyllua wyrzekła się ślubów złożonych Tyrowi i została rycerzem ciemności na służbie Bane'a. W ostatecznym akcie upadku zwróciła się przeciw kusicielowi i kilka miesięcy później go zniszczyła. Potem skontaktował się z nią Fzoul, chętnie przyjmując ją w szeregi członków Czarnej Sieci, którą przez tak wiele lat chciała zniszczyć.

Szczupła i wysportowana Scyllua jest obdarzona surową charyzmą, która inspiruje jej sojuszników i paraliżuje wrogów. Osobiście przewodzi rajdom Zhentów, dosiadając wielkiego białego koszmaru imieniem Targaraene. Do walki rzuca się z radością i w niezwykłym uniesieniu.

wodzeniem stwierdzić, że sposób myślenia mieszkańców tych krain również jest „odległy".

Thay to agresywna magokracja, Aglarond broni swych granic przed wszelkimi intruzami z zewnątrz, a Rashemen jest chłodną, niegościnną ziemią potężnych czarownic i zaciekłych wojowników. Mieszkańcy Ziem Odległego Wschodu handlują ze Starymi Imperiami, które znajdują się najbliżej, oraz z Thesk, skąd do Faerunu trafiają egzotyczne towary z dalekich wschodnich ziem Kara-Tur.

Opisywany tu region słynie z potężnej i dziwnej magii. Władcą Aglarondu jest najpotężniejsza zaklinaczka Faerunu, Thay kontrolują Czerwoni Czarnoksiężnicy, a tajemnicze Czarownice z Rashemen dowodzą broniącymi tej krainy berserkerami.

pasmo

Otwarty step położony pomiędzy Górami Smoczego Grzbietu, Granicznym Lasem a Szarą Ziemią Thar. Żyją tu plemiona dosiadających koni barbarzyńców, które traktują każdego wkraczającego na ich ziemię wędrowca jak dobrą zwierzynę. Plemiona te często walczą ze sobą, jednak potrafią też szybko zjednoczyć się przeciwko zewnętrznemu zagrożeniu – jak choćby w 1352 RD, podczas marszu Zhentarimów na Glister w Tharze. W położonych na północ od chłodnych równin górskich zboczach znajduje się wiele kopalń opłacanych przez Twierdzę Zhentil i Melvaunt.

thar

Thar, zwany także Wielką Szarą Ziemię, to smagane wichrami, nierówne wrzosowiska o surowym klimacie. Miejscowe ogry i orkowie wspominają czasy, gdy ich ludy tworzyły tu wielkie królestwo, lecz teraz pozostały po nim ledwie wojujące plemiona. Legendy opowiadają także o *Młocie Vorbyksa* – wielkiej broni, którą dzierżył pierwszy król Tharu. Ponoć wciąż spoczywa ona w jakiejś kryjówce w oczekiwaniu na nowego króla, który po nią sięgnie. W krainie tej roi się od mantikor, ogromnych jaszczurek, bulette i latających potworów, choćby yrthaków. Biegnie przez nią szlak karawan przemierzających północną część regionu Morza Księżycowego. Istnieje tu tylko jedna osada ludzi – targowisko Glister.

Ryc. Sam Wood

Scyllua Darkhope

aglarond

Stolica: Velprintalar
Populacja: 1 270 080 (ludzie 64%, półelfy 30%, elfy 5%)
Rząd: autokracja (reprezentowana przez radą doradców)
Religie: Chauntea, Seldarine, Selune, Umberłee (pogardzana), Valkur
Import: szkło, wyroby włókiennicze, żelazo
Eksport: drewno, klejnoty, miedź, wino, zboże
Charakter: N, ND, CD

O Aglarondzie mówi się, iż tylko on powstrzymuje Czerwonych Czarnoksiężników przed zaatakowaniem reszty cywilizowanego Faerunu. Państwo to jest sławne również za sprawą swej władczyni – potężnej zaklinaczki zwanej Simbul. Tylko niewielu kraina ta kojarzy się z czymś więcej. Jednakże w Aglarondzie drzemie również pradawna magia, a ponadto znajduje się tu jedno z największych osiedli półelfów na świecie. Armia strzeże kraju przed zagrożeniem ze strony Thay, a najlepsi tropiciele patrolują granice na wypadek kłopotów. Małe plaże kamienistego wybrzeża Aglarondu upstrzone są wioskami rybackimi. Odkąd zaś Simbul ogłosiła, że wszystkich piratów uznaje się za agentów Thay (schwytanych czeka zatem kara śmierci), podróż po wodach tej krainy jest bardzo bezpieczna. To jedno z niewielu królestw, które nie pozwala Czerwonym Czarnoksiężnikom zakładać w swych granicach żadnych enklaw.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy tej krainy to krzepcy, surowi rybacy, rolnicy i pasterze, których nie interesuje nic, co nie dzieje się w granicach ich krainy. Do innych przekonują się powoli, lecz jeśli już komuś zaufają, niełatwo ich zrazić. Choć należą do poważnych i ciężko pracują, nie są im obce hulanki ani radosne świętowanie – oczywiście dopiero, gdy wypełnią już swoje obowiązki. Nie przepadają za magią, więc wskazując na przykład Czerwonych Czarnoksiężników, dowodzą, że jest ona plugawym i niegodziwym narzędziem. Zdarzają się jednak wyjątki – dobrzy władcy ich ziem, którzy używają magii do obrony swoich poddanych. Choć wierzą w boskie moce, na ich ziemiach wznosi się niewiele dużych świątyń.

Półelfy z Puszczy Yuir są potomkami leśnych elfów. W leśnych kniejach żyją rozmaite koczownicze szczepy o plemiennej kulturze, które znają dziwne stare elfie sekrety Puszczy Yuir. Na obrzeżach lasu mieszkają zaś półelfy, które postępują zgodnie z miejscowymi ludzkimi zwyczajami i bez skrupułów posługują się magią.

umęczona ziemia

Usianą dziwnymi filarami i formacjami skalnymi Umęczoną Ziemię wyrzeźbiły przesuwające się warstwy lodu, które odmieniły wygląd zastygłej od wieków wulkanicznej lawy. Tak powstałe naturalne rzeźby wygładził później wiatr. Gdzieniegdzie jednak skały odłamują się od większych formacji, tworząc ostre i poszarpane krawędzie. Żyją tu małe drapieżniki i szybkie, dzikie potwory o dziwnych kształtach.

odległy wschód

Mieszkańcy Ziem Centralnych uważają te leżące na wschodzie krainy za tajemnicze, egzotyczne i zabójcze – za ziemie straszliwej magii, niewypowiedzianego bogactwa oraz dziwnych i zmiennych praw. Słowo „odległy" odwołuje się do dystansu, jaki dzieli ten region od Ziem Centralnych Faerunu. Można jednak z po-

Wszystkie ludy Aglarondu szanują Simbul, ponieważ to jej potęga tak długo powstrzymuje Czerwonych Czarnoksiężników. Niemniej jednak ta sama potęga oraz jej porywcza natura wzbudzają pewne podejrzenia co do metod i pobudek władczyni.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Aglarond to zalesiony półwysep wskazujący na zachód, ku środkowi Morza Spadających Gwiazd, i oddzielający Wschodni Przesmyk od Morza Alamber.

Brunatne Moczary: Ogromne bagniska i muliste trzęsawiska stanowiące pierwszą linię obrony Aglarondu przed Thay. Żyje tu wiele niebezpiecznych stworzeń, między innymi żądlaki, jadowite węże, hydry, gnilniki czy trolle, oraz roznoszące choroby insekty. Moczary te już nieraz powstrzymały atak armii Thay.

Góry Tannath: Łańcuch stanowiący południową granicę Gór Smoczej Paszczy, rozciągający się na południe od Brunatnej Rzeki. Góry są wysokie i poszarpane, a łańcuch kończą szerokie przełęcze. Nigdy nie zamieszkali tu humanoidzi, lecz pośród wysokich szczytów latają gryfy, a żyją tu też głazopodobne stworzenia zwane galeb duhr. Strażnicza Ściana – wysoki na 10 i szeroki na 2 metry mur gładkiej, jednolitej skały – zaczyna się pośród gór i biegnie w kierunku warowni Glarondar w lesie Yuir.

Puszcza Yuir: Las będący domem półelfów z Aglarondu. Aż roi się tu od starych ruin. Coś blokuje magię wykrywającą i wróżącą, nie sposób zatem za jej pomocą spojrzeć w głąb kniei. Ci, którzy podejmują takie próby, widzą jedynie zbiorowisko niczym niewyróżniających się drzew. Utrudnia to oczywiście wrogom wyśledzenie osiedli i umocnień półelfów. Niektóre z leśnych kamiennych kręgów to *portale* prowadzące do odległych miejsc Torilu (także na Evermeet), a nawet do innych światów.

Ważne miejsca

Właściwy Aglarond to Puszcza Yuir oraz miasta na północnym wybrzeżu półwyspu. Osady na południowym wybrzeżu są niepodległe, ale też bardzo zagrożone przez Thay.

Altumbel: Małe ludzkie królestwo w najbardziej na zachód wysuniętej części półwyspu aglarondzkiego. Z Aglarondem wiąże je luźne przymierze, z pozostałymi sąsiadami utrzymuje raczej niewielki kontakt. Jego mieszkańcy są bardzo zamknięci w sobie i wrogo nastawieni do nie-ludzi. Podstawą istnienia tej ponurej, bezustannie smaganej wichrami krainy jest rybołówstwo.

Daleki Dom (metropolia, 40 643): Jedno z pierwszych ludzkich osiedli w tej części Faerunu. Daleki Dom to biedna społeczność, której wielu mieszkańców żyje na obrzeżach miasta w lepiankach i chałupach krytych strzechą. Nie przeszkadzało to jednak temu miejscu zdobyć sławy dzięki uprawianym w tutejszych cieplarniach tropikalnym kwiatom. Przybrzeżne wody są płytkie, toteż do portu wpływają jedynie małe żaglowce.

Emmech (małe miasto, 7620): W tej ponurej fortecy stacjonuje 1/3 aglarondzkiej armii. U stóp wzniesionej na niskim wzgórzu warowni powstało małe miasteczko. Jest tu wystarczająco wiele zapasów, by żołnierzy oraz wszyscy mieszkańcy miasteczka przetrwali nawet sześciomiesięczne oblężenie.

Stopa Relkatha (małe miasto, 5080): Największa stała osada półelfów z Puszczy Yuir, zbudowana wokół czterech dużych i bardzo starych drzew. Lokalna milicja aktywnie patroluje okolice, często organizując zasadzki i szpiegując podróżnych. U leśników ze Stopy Relkatha często szkolą się ludzcy tropiciele.

Velprintalar (metropolia, 66 044): Jedyny duży port Aglarondu. Większość obcych zaskakuje widok ściśniętych, stojących jeden tuż obok drugiego budynków. Szokuje również całkowity brak miejskich murów. Velprintalar to miejsce spotkań rady Aglarondu. Wznosi się tu również zbudowany z zielonego kamienia pałac Simbul.

Historia regionu

Dawno temu w Puszczy Yuir mieszkały leśne elfy, które władały potężną magią, budowały kamienne menhiry i kręgi oraz żyły w pokoju. Kiedy na ich terytorium wdarły się potwory, wycofały się w głąb kniei.

Ludzie pojawili się tu w 756 RD, zasiedlając południe, wycinając las i ścierając się z potworami oraz elfami. Kiedy w ślad za nimi nadciągnęli poszukiwacze przygód zamierzający zabijać potwory, elfy z Yuir wycofały się jeszcze głębiej w las.

Po jakimś czasie ludzie przeniknęli ochronne bariery Yuir, sprzymierzyli się z wyczerpanymi elfami i pomogli im zniszczyć potwory. Przedstawiciele obu ras łączyli się w pary, dając światu kolejne pokolenia półelfów, które zaczęły odzyskiwać leśne królestwo. W końcu doszło do otwartego konfliktu między nimi a ludźmi z wybrzeża, którzy wciąż się rozmnażali, osiedlali w okolicy i wycinali las. Rozzłoszczone półelfy nakazały im zaprzestać wycinki, przybysze jednak zignorowali ostrzeżenie. Kolejnych już nie było. Półelfy napadły na mieszkańców wybrzeża, wypędzając lub zabijając tych, którzy się opierali. W 1065 RD doszło do bitwy u Ręki Ingdala, po której rozpoczęto rokowania pokojowe. Tak właśnie powstała kraina Aglarond. Ci z ludzi natomiast, którzy nie chcieli podzielić się władzą, udali się na sam koniec półwyspu i utworzyli państwo Altumbel.

Aglarondem rządził szereg półelfich królów, z których wielu zginęło z ręki thayskich najeźdźców. Potem, po śmierci brata, zasiadły spadkobierczynie królewskiego dziedzictwa – Thara i Ulae, zwane Szarymi Siostrami. Przez lata udawało im się utrzymywać granice Aglarondu i zapewnić krainie bezpieczeństwo. Córka Ulae, Ilione, sama wybrała następcę – została nią jej uczennica, kobieta dziś zwana jedynie Simbul. Objęła ona władzę w 1320 RD i od tego czasu broni swego kraju przed Thayczykami.

W 1371 RD zulkirowie zaoferowali Simbul rozejm i ogłosili koniec wrogości. Władczyni potraktowała jednak tę ofertę dość sceptycznie. Jak na razie wygląda na to, że Thayczycy dotrzymują swojej części umowy, więc Simbul skoncentrowała wysiłki, by poprawić jakość życia swoich poddanych. Nie zrezygnowała jednak z tworzenia dalszych umocnień, mających chronić Aglarond przed długoletnimi wrogami.

Intrygi i plotki

Wiekowe ruiny porozrzucane po Puszczy Yuir są dla poszukiwaczy przygód niczym lep na muchy. Mieszkańcy lasu przyglądają się jednak bardzo uważnie przybyłym do Aglarondu ewentualnym łupieżcom.

Ogniste sny: Mieszkańcy wschodniej części Puszczy Yuir doświadczają magicznych halucynacji, w których widzą płonące drzewa. Trudno na tej podstawie ustalić jakiś wzór czy schemat wizji. Wiele osób doświadczyło ich kilkakrotnie, ale równie wielu ominęły. Jedynym wspólnym elementem i zarazem śladem wydaje się być samotny, rzeźbiony, do połowy zagrzebany kamień znajdujący się w tej części lasu. Od owego kamienia ktoś lub coś odłamało kawałek długi niczym przedramię człowieka, na którym widniały jakieś elfie runy.

Wartownicy: Z jakiejś przyczyny gnilniki z Brunatnych Moczarów pomaszerowały na południe i uformowały długą linię biegnącą nieco ponad półtora kilometra od południowej granicy bagna. W ich ciałach wiją się żywe węże i kryją brzęczące insekty. Stoją całymi dniami w szeregu, a gdy co pewien czas któryś z nich odchodzi, za każdym razem pojawia się zastępca. Gnilniki atakują wszystkie stworzenia, które zobaczą, ale poza tym najwyraźniej po prostu na coś czekają.

Simbul

Kobieta człowiek (wybraniec Mystry) Zak20/Acm2/Czar10: SW 36; średni humanoid; KW 14k4+112 plus 2k4+16 plus 4k4+32; pw 210; Init +8; Szyb 9 m; KP 26 (dotyk 17, nieprzygotowana 22); Atak +16/+11 wręcz (1k4+6/19-20, *sztylet +4*), +14/+9 dotykowy na dystans (czar); SA zdolności czaropodobne wybrańca; SC tajemne moce arcymaga, niepodatności wybrańca, wykrycie magii, zwiększona Budowa, korzyści z poziomu epickiego, srebrny ogień, zdolności nadnaturalne; Char CN; MRO Wytrw +13, Ref +9, Wola +18; S 14, Zr 18, Bd 26, Int 20, Rzt 15, Cha 20. Wzrost 1,75 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +25, Czarostwo +30, Dyplomacja +7, Koncentracja +43, Leczenie +14, Pływanie +7, Profesja (zielarz) +12, Przeszukiwanie +15, Wiedza (Aglarond – lokalna) +15, Wiedza (historia Aglarondu) +15, Wiedza (historia Rashemenu) +15, Wiedza (religia) +15, Wiedza (tajemna) +41, Wróżenie +25, Wyczucie pobudek +7, Występy +10, Zastraszanie +13, Zauwa-

żanie +12; Bliźniaczy czar, Poprawiona inicjatywa, Sprawniejsze kontrczarowanie, Stworzenie różdżki, Urodzony czarownik (zaklinacz), Wykucie pierścienia, Zapisanie zwoju, Zdolności przywódcze (37), Zogniskowanie czaru (transmutacja), Zogniskowanie czaru (wywoływanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Specjalne ataki: Zdolności czaropodobne wybrańca: 1/dzień – *kula ognista z opóźnionym zapłonem, lot, pole antymagii, polimorfowanie kogoś, pryzmatyczna ściana, sieć, spadanie jak piórko, synostodweomer Simbul* (przekształca przygotowane zaklęcia w 2 punkty leczenia na poziom czaru), *wstrzymanie potwora.*

Specjalne cechy: Tajemne moce arcymaga: potęga czaru +2, mistrzostwo w żywiołach. Niepodatności wybrańca: Na Simbul nie wpływają ataki duplikujące następujące efekty: *dezintegracja, krąg śmierci, kula ognista, magiczny pocisk, osłabienie umysłu, palec śmierci, rój meteorów, strach, wprowadzenie w błąd, zauroczenie osoby.* Wykrycie magii (zn): pole widzenia. Zwiększona Budowa: Szablon wybrańca Mistry dodaje +10 do Budowy Simbul. Korzyści z poziomu epickiego: sześć efektywnych poziomów zaklinacza i tyle samo czarodzieja (zawarte w wyliczeniu powyżej). Srebrny ogień (zn): szczegóły patrz Rozdział 2. Zdolności nadnaturalne: Dzięki *życzeniom* i magicznym eksperymentom na własnej osobie Simbul posiada następujące zdolności nadnaturalne – *dostrzeganie niewidzialnego, ochrona przed czarami, ochrona przed złem, wykrycie magii* (zawsze aktywny czar o mocy jak w 1. rundzie jego działania), *zmiana kształtu.* Jest również chroniona tak, jakby nosiła *pierścień ochrony +3* i *amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacja.* Może przemienić samą siebie, wywołując efekt analogiczny do *łańcucha błyskawic*, który kończy się jako smuga meteorów przemieszczających się z szybkością 21 m. Jest w stanie odtworzyć się dopiero po 1k4+2 godzinach i zajmuje jej to 10 minut. Wykorzystała także czar życzenie, by poznać jeden więcej 9-poziomowy czar niż normalnie pozwala na to posiadany przez nią poziom zaklinaczki. Czasami wykorzystuje życzenia także po to, by usunąć z repertuaru znany czar i zrobić w ten sposób miejsce dla innego.

Typowe znane czary zaklinacza (6/8/8/7/7/7/5/5/6; bazowa ST = 18 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, naprawa, otwarcie/zamknięcie, raca*, światło, tajemny znak, tańczące światła*, wykrycie magii*; 1 – *magiczny pocisk, płonące dłonie*, powiększenie*, rozumienie języków, spadanie jak piórko*; 2 – *kocia gracja, roztrzaskanie*, sieć, światło dnia, zmiana siebie*; 3 – *kula ognista*, lot, rozproszenie magii, ściana wiatru**; 4 – *ognista tarcza, polimorfowanie kogoś*, wrzask*, zauroczenie potwora*; 5 – *osłabienie umysłu, ściana mocy, telekineza*, teleportacja*; 6 – *dezintegracja*, kontrolowanie pogody, łańcuch błyskawic**; 7 – *ograniczone życzenie, pryzmatyczny deszcz, sekwencja czarów Simbul* (rzucone po tym zaklęciu trzy kolejne czary poziomu maksymalnie 4. uruchamia jednocześnie jedno wypowiedziane słowo); 8 – *masowe zauroczenie, polimorfowanie dowolnego obiektu*, słoneczny wybuch**; 9 – *synostodweomer Simbul* (przekształca przygotowane zaklęcia w 2 punkty leczenia na poziom czaru), *seria czarów Simbul* (jak sekwencja, lecz wpływa na czary do 7. poziomu), *zatrzymanie czasu, życzenie.*

*Z racji Zogniskowania czaru (wywoływanie) albo Zogniskowania czaru (transmutacja), bazowa ST rzutów obronnych przeciwko tym zaklęciom wynosi 20 + poziom czaru.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/6/5/4/4/3. Bazowa ST = 17 + poziom czaru, 19 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły wywoływania i transmutacji.

Księga czarów: Simbul zna wszystkie zaklęcia czarodzieja do poziomu 5. z *Podręcznika Gracza* i z tej księgi.

Ekwipunek: karwasze pancerza +9, pierścień zaklęć (*identyfikacja, oko czarodzieja, prawdziwe widzenie*), *pierścień spadających gwiazd, różdżka magicznego pocisku* (9. pozom, 20 ładunków), *różdżka błyskawicy* (10. poziom, 20 ładunków), *sztylet +4, 4 eliksiry leczenia poważnych ran* (10. poziom). Simbul to potężna zaklinaczka, a na dodatek władczyni całej krainy, ma więc na podorędziu niemal wszystkie niezwykłe zasoby i jest w stanie zdobyć lub stworzyć niemal każdy przedmiot (lecz nie artefakt), jeśli tylko ma na to czas.

Ryc. Todd Lockwood

Simbul

Alassra Silverhand, jedna z Siedmiu Sióstr będących wybrankami Mystry, to dziś dla większości Faerunczyków jedynie Simbul. Jest królową Aglarondu (przez niektórych nazywaną „królową-wiedźmą" – wielu wierzy, iż ten przydomek to część jej oficjalnego tytułu) obdarzoną legendarnymi magicznymi mocami i odpowiednim do posiadanej potęgi temperamentem.

Bardzo dawno temu opanowała niemal wszelkie tajemnice metamagii i samodzielnie, łącząc zaklęcia w tytanicznym wysiłku, pokonała armie Thay, które najechały jej ziemię. Król Azoun IV z Cormyru nazwał ją niegdyś „dobrą przyjaciółką, acz śmiertelnym wrogiem". Od pewnego czasu jest kochanką sławnego (lub – jak uważają niektórzy – niesławnego) czarodzieja Elminstera z Cienistej Doliny. To za sprawą jego miłości zdołała okiełznać drzemiący w niej berserkerski szał. Przyniosło jej to wyłącznie profity, stała się bowiem jeszcze trudniejszym przeciwnikiem, jako że wciąż nie odczuwa strachu, lecz bierze pod uwagę ewentualne szkody, do których może się przyczynić. Jak do tej pory jest chyba jedynym Faerunczykiem, który znalazł się tak blisko możliwości okiełznania magii – wszystko wskazuje na to, że w końcu tego dokona.

Simbul cały czas podróżuje po Torilu oraz innych planach, nigdy nie poddając się żadnej rutynie i co chwila zmieniając kształty (często przybiera postać czarnego kruka). Jeśli przybiera oryginalną postać, nie przywiązuje zbyt dużej wagi do swojego wyglądu – zwykle ma na sobie znoszoną czarną szatę i jest boso lub w zwyczajnych podróżnych butach. Jej włosy nie poddają się wymogom żadnej fryzury i zawsze wyglądają jak splatana grzywa. Nawet mieszkańcy Aglarondu, którym włada, obawiają się jej zmiennych nastrojów, unikają jej i uważają za szaloną. Powszechnie wiadomo, że Czerwoni Czarnoksiężnicy słabną na samą myśl, że mogliby spotkać się z nią twarzą w twarz w walce. I to chyba jedyne mądre stwierdzenie tych plugawych osobników.

Impiltur

Stolica: Lyrabar
Populacja: 1 205 280 (ludzie 90%, krasnoludy 5%, niziołki 4%)
Rząd: monarchia

Religie: Ilmater, Selune, Tymora, Valkur, Waukeen
Import: egzotyczne towary, herbata, owoce, szkutnicy, warzywa, wyroby z drewna
Eksport: klejnoty, srebro, towary pochodzące z Chłodnych Ziem, złoto, żelazo
Charakter: PD, PN, CD

Impiltur to królestwo przyjaznych kupców lubiących pokój, lecz zdolnych do przemyślanych aktów wojennych, jeśli to konieczne. Mieszkańcy tej krainy ochoczo bronią jej granic, choć rząd tradycyjnie zachowuje neutralność, przez co sąsiedzi są zdani na własne siły. Do Impiltur z północy napływają wszelkiego rodzaju cenne surowce, do portów zaś trafiają różnorodne egzotyczne towary.

Faerunczycy zamieszkujący pozostałą część kontynentu często zwą Impiltur „Zapomnianym Królestwem". Można tu spotkać kopalnie i drzewa typowe dla krain północy, lecz brak wiedźm czy tyranów skłonnych słać całe armie na podbój sąsiadów. Wytwarzane tu dobra trafiają najpierw do Sembii albo Telflamm, więc nabywcy nie wiedzą nawet o impilturskim pochodzeniu przedmiotów z miedzi czy srebrnych i żelaznych sztabek. Kraina ta stanowi również wrota do Damary. Ponadto coraz większa liczba tutejszych rolników zaczyna trudnić się eksportem wędzonego mięsa, serów i sycącego ognia (mocnego, wytrawnego wina kiepskiej jakości, lecz dużej mocy).

Impiltur pozostaje w pokojowych stosunkach z sąsiadami, lecz mimo to utrzymuje armię w pełnej gotowości bojowej. Region niepokoją bowiem ataki bandytów oraz orków i hobgoblinów z Gór Ziemnej Ostrogi, a prace górnicze i kopalnie odkrywkowe często budzą uśpione w głębi ziemi potwory. Do tego dochodzą intrygi agentów Thay, którzy nie omijają miast Impiltur, zasilonych nowym zastrzykiem energii kapłanów Shar oraz innych mrocznych mocy.

Życie i społeczeństwo

Swoje bogactwo Impiltur zawdzięcza handlowi pomiędzy Chłodnymi Ziemiami a państwami leżącymi nad Morzem Spadających Gwiazd. Mieszkańcy tej krainy są gotowi jej bronić, lecz szczęśliwie mogą prowadzić spokojne życie. W utrzymaniu porządku nieoceniona jest silna milicja, potrafiąca walczyć na lądzie, górskich płaskowyżach i wodzie.

W skład typowego patrolu Bojowych Mieczy z Impiltur wchodzi co najmniej dwudziestu odzianych w kolczugi konnych wojowników, uzbrojonych w lance i kusze. Jeśli napotkają oni groźne potwory lub znaczne siły wroga, wzywają inny patrol, bądź też doprowadzają do najęcia poszukiwaczy przygód, którzy służą za „ostrze miecza". Śmiałków tych nie obejmują za to pewne typowe prawa tej krainy.

Państwo pełni rolę ważnego ośrodka handlowego, więc jego obywateli nie dziwi widok przedstawicieli rozmaitych ras, choć wciąż rzadko spotyka się tu elfy i półelfy. Impilturczycy są dumni ze swojej Rady Lordów i owdowiałej królowej Sambryl (CD kobieta człowiek Ary5/Czar4). Niestety, ich władczynię rządzenie nudzi do tego stopnia, iż chętnie pozwala na nie innym.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Impiltur to państwo położone pomiędzy Morzem Spadających Gwiazd a Górami Ziemnej Ostrogi.

Góry Ziemnej Ostrogi: Wysokie szczyty stanowiące zachodnią granicę Impiltur, których łańcuch ciągnie się od południowego brzegu Morza Księżycowego do Morza Spadających Gwiazd. Pośród wierchów bezustannie wyją zimne wichry, nadciągające od leżącego w sercu regionu Lodowca Białego Robaka. Nie wytyczono tu zbyt wielu szlaków, za to potworów nie brakuje. Ponieważ jednak Ziemna Ostroga to góry bogate w złoto, srebro i krwawnik, powstało tu sporo górniczych osad, choć tutejsze niebezpieczeństwa przyczyniają się do wysokiej śmiertelności ich mieszkańców. Plotki wspominają o ukrytej przełęczy łączącej Impiltur z Vast na zachodzie, lecz ów szlak nigdy nie znalazł się na żadnej z map.

Szary Las: Dawno temu las ten zamieszkiwały księżycowe elfy, które powoli oddawały swe królestwo napływającym tu hobgoblinom i innym potworom. Stojąc w obliczu zagłady, lecz nie chcąc porzucić swych domów, elfy przemieniły się w majestatyczne drzewa o szarej korze. Kręgi tych niezwykłych roślin można dziś znaleźć pośród normalnych drzew, toteż Impilturczycy (i inni humanoidzi) starają się unikać tych obszarów.

Ważne miejsca

Dla tych, którzy potrafią ciężko pracować i dla odważnych poszukiwaczy przygód dzisiejszy Impiltur to kraina nieograniczonych wręcz możliwości. Z każdym mijającym miesiącem jego mieszkańcy ulepszają drogi, oczyszczają ziemię dla gospodarstw rolnych i odsuwają pogranicze coraz dalej od cywilizacji.

Dilpur (metropolia, 31 838): Średniej wielkości miasto handlowe, prowadzące interesy w całym Impiltur. Władcy Dilpur dobrze wiedzą, że gdy zmniejszy się wydobycie, kupcy najpewniej przeniosą się do innych miast mających lepsze położenie geograficzne i więcej szlaków handlowych oraz kopalni. Dlatego też gromadzą zasoby, chcąc zapobiec temu ewentualnemu nieszczęściu.

Hlammach (metropolia, 36 386): Ważny port morski otoczony murem, o zwartej zabudowie. Dużo tu przede wszystkim kupców, handlarzy i żeglarzy. W obszernych dokach cumuje znaczna liczba statków. W Hlammach znajduje się królewska mennica, a złodzieje niemal nieustannie próbują kraść przechowywane tu monety i sztabki kupieckie. Mieści się tu również niewielka szkoła czarodziejstwa, której uczniowie poznają przede wszystkim magię pomocną w handlu i morskim transporcie oraz ochronie cennych przedmiotów.

Lyrabar (metropolia, 52 305): Największe miasto w tej części Faerunu. Lyrabar jest długie i wąskie – ciągnie się wzdłuż wybrzeża przez prawie 1,5 kilometra. W skład tutejszej pokaźnej floty wchodzą żaglowce kupieckie i okręty wojenne, zapewniające bezpieczeństwo portu. Miasto ma dobre relacje z Procampur i Tsurlagol. Znajduje się tu również niewielka szkoła czarodziejstwa, specjalizująca się w magii pomocnej w żegludze.

Historia regionu

Na północnym wybrzeżu Morza Spadających Gwiazd pomiędzy Górami Ziemnej Ostrogi, Górami Ziemnej Opoki a Wschodnim Przesmykiem istniały co najmniej dwie krainy o mianie Impiltur. Dzisiejsze państwo założył wódz imieniem Imfras, który w 1095 RD zjednoczył cztery niezależne miasta – tylko po to, by wspólne siły stawiły czoło hordom hobgoblinów schodzących z Gór Gigantycznych Iglic. Po zwycięstwie jeden z generałów zaproponował zjednoczenie, a pozostali chętnie przystali na takie rozwiązanie.

Od tego czasu Impiltur jest monarchią wspomaganą przez radę lordów (większość to paladyni lub osoby o praworządnym albo dobrym charakterze). W historii królestwa dominuje specyficzny izolacjonizm – tutejsi monarchowie woleli trzymać się z dala od konfliktów sąsiadów i nawet zaatakowanym państwom nie udzielali pomocy, z wyjątkiem sytuacji, gdy brak działania mógł narazić Impiltur na poważne konsekwencje. Wspomniana polityka sprawiła, że kraj ten uważa się za znakomitego partnera handlowego, lecz marnego przyjaciela w czasach wojny, o czym podczas inwazji Vaasy przekonała się Damara.

Dziś w Impiltur rządzi królowa Sambryl, wdowa po Imfrasie IV. Władczyni lubi podróżować po swoim kraju, chętnie też pomaga jego mieszkańcom, starając się rozwiązywać ich problemy. Tak naprawdę jest jednak marionetką w rękach prawdziwych władców Impiltur: dwunastu lordów Imfrasa II – paladynów, którzy nie wywodzą się bezpośrednio z jego rodu, ale są z nim połączeni więzami pokrewieństwa. Wspomniana dwunastka to dzielni dowódcy wojskowi, którzy często spotykają się na naradach i opracowują nowe strategie obrony. Trudne zadania zaś zwykle zlecają kłopotliwym lub potężnym poszukiwaczom przygód, wykorzystując ich w walce z wrogami Impiltur.

Intrygi i plotki

Choć tuigańska horda nie dotarła do Impiltur, chaos wywołany przez uciekinierów sprowadził na krainę biedę, głód i tabuny bandytów. Jak do tej pory, porządek panuje jedynie w otoczonych murami miastach portowych. Odkryte nie tak dawno na północ od Lyrabar i w pobliżu Wysokiej Przełęczy bogate złoża przyczyniły się do rozwoju handlu oraz wzrostu zamożności i pewności siebie ich mieszkańców.

Leśne sekrety: Nowy przywódca gromadzi siły hobgoblinów z Szarego Lasu. Podobno jest wampirem lub wilkołakiem – potrafi rozkazywać złowieszczym wilkom, które pomagają jego plemieniu w trakcie ataków. Hobgobliny żyją nie tylko w lesie. Prawdopodobnie mają też co najmniej jedną siedzibę w pobliskich Górach Ziemnej Opoki.

Co czai się pod spodem: Część jednej z powstałych ostatnio w Ziemnej Ostrodze kopalń zapadła się, otwierając na starą krasnoludzką świątynię. Badanie przybytku pozwoliło stwierdzić, że poświęcono go Laduguerowi – złemu bóstwu szarych krasnoludów. Przy okazji odkryto kilka prowadzących w głąb mniejszych korytarzy. Górnicy chcą nająć drużynę poszukiwaczy przygód, by zbadała tunele i stwierdziła, czy łączą się one z osiedlami szarych krasnoludów w Podmroku. Jednocześnie przynajmniej jedna gildia kupiecka szykuje ekspedycję, chcąc odkryć, czy szare krasnoludy nie byłyby zainteresowane kontaktami handlowymi.

Rashemen

Stolica: Immilmar
Populacja: 654 480 (ludzie 99%)
Rząd: monarchia/magokratyczna ginarchia
Religie: Bhalla (Chauntea), Ukryta (Mystra), Khelliara (Mielikki)
Import: sukno, wyroby z drewniana, żywność
Eksport: futra, ogniste wino, rzeźby, sery, wełna
Charakter: ND, CD, N

Rashemen to zimna, surowa kraina, której mieszkańcy są krzepcy i niezwykle niezależni. Urodzeni tu mężczyźni to berserkerzy – gardzą zbrojami, a walczą toporami, włóczniami, mieczami oraz łukami. Kobiety zaś władają potężną magią związaną z tą ziemią. Szkołą również dziewczyny obdarzone magicznym potencjałem, by służyły swemu królestwu i Rashemitom. Regionem rządzi podobno potężny wojownik zwany Żelaznym Panem, jednak jest on tylko marionetką w rękach wybierających go czarownic, które posiadają prawdziwą władzę.

W krainie aż roi się od duchów przyrody, które łatwo ulegają zazdrości lub chęci zemsty za drobne nawet urazy. Prawa Rashemitów są proste, bo oparte na honorze. Gardzą oni zdobyczami cywilizacji i zmierzają do realizacji wojowniczych ideałów, rywalizując w konkursach atletycznych i pokonując inne trudne wyzwania fizyczne, choćby pływając w niemal zamarzniętych rzekach. Dzięki temu są silni i wytrwali, co jest warunkiem ich przetrwania – najmniejsza nawet słabość oznacza śmierć zadaną pazurami licznych żyjących tu potworów.

Życie i społeczeństwo

Dla Faerunczyków Rashemen to Kraina Berserkerów – mroźna, skalista ziemia poznaczona górami, którą władają tajemnicze czarownice. Krążą liczne barwne opowieści o ich okrucieństwie, choć są to historie dalekie od prawdy. W istocie bowiem czarownice te mają wprost nieograniczoną władzę i owszem, są stanowcze i surowe, lecz nienawidzą okrucieństwa, gdyż wielokrotnie zakosztowały go z rąk Thayczyków.

Rashemiccy wojownicy noszą skóry lub skórznie i dosiadają kuców. Za hańbę uznają najmniejszą oznakę tchórzostwa lub braku umiejętności w bitwie. Walczą w niezbyt zdyscyplinowanych bandach zwanych Kłami, które posiadają niezależnych wodzów. W czasie wojny Kłami dowodzą czarownice.

Powszechnie wiadomo, że podczas walki Czarownice z Rashemen noszą czarne szaty i maski, zakładają magiczne pierścienie i zbroją się w bicze. Wspomniana broń ożywa w powietrzu i walczy, jakby posiadała własną wolę, a w tym samym czasie dzierżąca ją przed chwilą kobieta rzuca zaklęcia.

Armią Rashemenu dowodzi Huhrong, Żelazny Pan, uważany za wcielenie ideału rashemickiego wojownika. Wybierają go czarownice w głosowaniu. Podczas tajemnego spotkania każda z nich ma prawo zaproponować własnego kandydata, którym może być dowolna osoba. Należy oczekiwać, że Żelazny Pan będzie rządził rozsądnie i raczej zajmował się utrzymaniem porządku w Rashemenie, niż decydował o jego polityce. Mówiąc wprost, ma obowiązek przypilnować, by pomiędzy miastami dało się podróżować bezpiecznie, a na granicy panował spokój, i by liczebność niebezpiecznych potworów została ograniczona do minimum. Czarownice rozkazują Żelaznemu Panu, ale też go ochraniają, choć jeśli chcą, mogą go też usunąć ze stanowiska.

W całym Rashemenie czarownicom oddaje się cześć i posłuch. Zranienie któreś z nich oznacza pewną śmierć, podobnie jak nieposłuszeństwo (na łaskę mogą liczyć dzieci, inne czarownice oraz obcy, którzy pierwszy raz sprzeciwili się słowom jednej z faktycznych władczyń tej krainy). Jeśli zaś chodzi o same czarownice, dążą one do zrozumienia żywych istot oraz swych pobratymców, Rashemitów, nie pozwalają sobie zatem na zbyt wiele sporów. Dzięki nim lud żyje w zgodzie, a cały kraj jest silny i zjednoczony. Być może ma na to wpływ przedstawianie Thayczyków jako śmiertelnych wrogów Rashemenu – świętej ziemi, którą trzeba chronić i o którą należy się troszczyć.

Czarownice to oczywiście bez wyjątku kobiety. Garstka władających czarami mężczyzn nosi miano Vremyonni, Wiekowych, jako że dzięki magii ich życie bardzo się wydłuża. Kryją się w Płynących Skałach, a czas poświęcają na wynajdowanie nowych zaklęć, które potem czarownice wykorzystują w walce.

Pozycja w hierarchii czarownic zależy od wieku, doświadczenia i osiągnięć (wiek większości Vremyonni zapewnia im miejsce pośród wychlaran, jak nazywają siebie czarownice). W podobny sposób określa się hierarchię pozostałych Rashemitów – tych, którzy nie władają magią. Większość z nich nigdy nie opuszcza swego kraju – z wyjątkiem *dajemma*, czyli trwającej rok wyprawy, podczas której młodzieńcy, zwiedzając świat, wchodzą w dorosłość. Cudzoziemcy natomiast znajdują się na samym dole owej piramidy społecznej

Rashemici są niscy, muskularni i krzepcy. Lubią ścigać się nawet w mroźne zimowe dni, badać stare północne ruiny upadłego Raumatharu oraz polować na śnieżne koty bez pancerza i tylko z lekką bronią. Wypasają owce, kozy i śnieżne rothy, eksportują wełnę, futra, kamienne rzeźby, kości i *jhuild*, czyli ogniste wino (w pozostałych częściach Faerunu osiągające cenę nawet 25 sz za szklanicę). Uwielbiają *sjorl* – tłusty, wędzony ser, którego smak cudzoziemcy określają jako okropny.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Przybysze uznają Rashemen za krainę bardzo dziką, gdzie upraw jest niewiele, drogi to piaszczyste szlaki, a osady należą do rzadkości. Gospodarstwa Rashemitów zwykle kryją się w kotlinkach, na leśnych polanach i wzdłuż koryt strumieni, a otaczają je ogrodzenia z głazów i dzikiego żywopłotu. Ich domy to najczęściej jaskinie lub chaty wbudowane w zbocze wzgórza lub przykryte pagórkiem ziemi.

Dolina Immil: Region położony na północ od Lasu Ashen, zawsze zielony i ciepły – nawet zimą. Wiecznie wiosenna temperatura wynika ze znajdujących się tu gorących źródeł oraz nieznacznej liczby wulkanów o niewielkiej aktywności i parowych fumaroli, za sprawą których dolina często wypełnia się mgłą. Podobnie jak w całym Rashemenie, i tutaj pełno jest duchów.

Jezioro Ashane: Lodowcowy zbiornik wodny, zwany także Jeziorem Łez. Miano to zawdzięcza dużej liczbie bitew stoczonych na jego brzegach. Jezioro chronią różne dziwne wodne stworzenia – rusałki, nereidy oraz inne, nieznane z nazwy, a wszystkimi włada potężny wodny duch.

Las Ashen: W kamieniach i drzewach tego pradawnego lasu żyją potężne duchy. Rashemici nie założyli tu nawet jednej osady. Czasami jedynie polują niezbyt głęboko, lecz zawsze wcześniej oddają szacunek miejscowym duchom. Żyją tu także sowoniedźwiedzie, trolle i ettercapy.

Las Urling: Gęste i dzikie knieje rozciągające się u północnego krańca Gór Wschodzącego Słońca. Dużo czasu spędzają tu czarownice, rozmawiając z duchami, składając ofiary, odprawiając pętające rytuały i warząc mocne rashemickie ogniste wino. Cudzoziemcom nie wolno tu wchodzić – schwytanych na gorącym uczynku skazuje się na śmierć. Granice boru patrolują słudzy Żelaznego Pana, którzy chronią ewentualnych gości. Większość czarownic mieszka w pobliskim miasteczku Urling.

Północny Kraj: Region często traktowany jak odrębna część Rashemenu. Znajdują się tu ruiny z Narfell i Raumatharu, kryjące pradawną magię i znaczne skarby, chronione przez duchy strażnicze, czary i potwory. Od dawna rashemiccy szlachcice badają te okolice, chcąc w ten sposób dowieść swej odwagi.

Ryc. Sam Wood

Jezioro Ashane w Rashemenie

Wysoki Kraj: Najbardziej na północ wysunięta część Gór Wschodzącego Słońca to kraina pradawnych, mrocznych wzgórz, wiekowych kamiennych monolitów i dzikiej magii. Żyją tu koboldy, gobliny, trolle, wilki, zimowe wilki oraz zmarli Rashemici i Tuiganie. Mieszkają tu również nieliczni myśliwi, preferujący samotność.

Ważne miejsca

Rashemici są silnie związani z ziemią i przedkładają naturalną dzicz nad ogrody, płoty czy wyszukane budynki. Gardzą miastami, mówiąc o nich: „Miejsca, w których pławią się złagodniali". Wolą wieść życie na prowincji. Co ciekawe, nawet w chłodne dni ubierają się dość lekko.

Immilmar (duże miasto, 21 210): Miasto, w którym wznosi się cytadela Żelaznego Pana, zbudowana przy pomocy czarownic z żelaza i kamienia. Wokół fortecy wyrosło centrum miasta. Domy położone coraz dalej od niego bardziej przypominają zwykłe chaty Rashemitów. Znajduje się tu również mała świątynia Chauntei, której kapłan baczy, aby kult „Bhalli" nie oddalił się zbytnio od oficjalnej doktryny.

Mulptan (metropolia, 39 390): Miasto będące północną bramą handlową Rashemenu na świat zewnętrzny. Na rozciągających się wokół niego polach tłoczą się kupcy z wielu różnych ziem. Dwa bardzo ważne szlacheckie rody, Ydrass i Vrul, organizują tu między sobą konkursy, dzięki którym ich przedstawiciele są znakomitymi wojownikami, myśliwymi i rzemieślnikami.

Mulsantir (duże miasteczko, 4848): Miasteczko będące głównym celem thayskich ataków. Przetrwało co najmniej pięć oblężeń, a to za sprawą wytrzymałych kamiennych murów stworzonych przez czarownice. Osada stoi nieopodal jeziora noszącego to samo miano – Mulsantir – w którym flota rybacka pokaźnych rozmiarów łowi jesiotry.

Historia regionu

Rashemen to bardzo stara kraina. Tutejsze osady powstały jeszcze w czasach, gdy region był terenem spornym pomiędzy Narfell a Raumatharem. Kiedy od upadku owych imperiów minęło wiele lat, żyjący tu ludzie zjednoczyli się i stworzyli naród. Pomogły im czarownice, które zaoferowały się chronić krainę w zamian za prawo wybierania królów i wodzów wojennych, co po raz pierwszy uczyniły w –75 RD.

Kraj oparł się najazdom Mulhorandu, wielokrotnym inwazjom Thay, a nawet obronił przed tuigańską hordą, nie tracąc nawet skrawka ze swych ziem. Choć tradycyjni wrogowie (Czerwoni Czarnoksiężnicy) zajęci są innymi sprawami, miejscowy lud nie osiadł na laurach, tylko umacnia południową granicę, spodziewając się zdrady i kolejnej inwazji.

Intrygi i plotki

Przed zbadaniem tajemnic Rashemenu odstraszają niebezpieczeństwa dzikich ostępów, zaciekli berserkerzy i podejrzliwa ludność. Nic dziwnego, że decydują się na to jedynie najbardziej przedsiębiorczy poszukiwacze przygód.

Królowa wiedźm: Cytadelę Rashemar oblegała i wreszcie zniszczyła tuigańska horda. Teraz w tej stercie rozłupanych kamieni kryją się gobliny, ogromne pająki i wiedźmy. Ostatnio owe stwory zaczęły nękać pobliskie rashemickie wioski. Przewodzi im przebiegła wiedźma obdarzona znacznymi mocami zaklinacza. Zabiła już dwie czarownice, które wkroczyły na jej teren, i teraz wychłaran pragną zemsty.

Podróż Wiekowych: Kilku Wiekowych zmęczyło życie w odosobnieniu i zapragnęli poznać więcej świata. Poprosili o zgodę czarownice, ale te odmówiły, obawiając się, że wiedza Vremyonni mogłaby trafić w niepowołane ręce. Nieszczęśliwi Wiekowi postanowili uciec – potrzebują przewodnika, który w kilka dekadni pokaże im to i owo, po czym zamierzają powrócić do swych obowiązków. W tym samym czasie agenci wrogich sił (choćby Czerwonych Czarnoksiężników czy Zhentów) starają się pojmać rashemickich czarodziejów i zdobyć posiadaną przez nich wiedzę. Poszukiwacze przygód mogą służyć za negocjatorów pomiędzy Wiekowymi a czarownicami, co nie będzie łatwe, jako że te ostatnie nie tolerują sprzeciwów.

Thay

Stolica: Eltabbar
Populacja: 4 924 800 (ludzie 62%, gnolle 10%, orkowie 10%, krasnoludy 8%, gobliny 5%, niziołki 4%)
Rząd: magokracja
Religie: Bane, Gargauth, Kelemvor, Kossuth, Loviatar, Malar, Shar, Talona, Umberlee
Import: czary, magiczne przedmioty, niewolnicy, potwory, żelazo
Eksport: biżuteria, drewno, dzieła sztuki, magiczne przedmioty, owoce, rzeźby, zboże
Charakter: PZ, NZ, N

Thay to państwo, którym władają okrutni czarodzieje. Bogactwo i wygody zapewniają im niewolnicy. Mogą dzięki temu w spokoju prowadzić magiczne badania i marzyć o podbojach. Krainą włada ośmiu zulkirów, najpotężniejszych czarodziejów w kraju, którzy wybierają tharchionów – cywilnych gubernatorów zajmujących się codziennymi państwowymi sprawami oraz spełniających zachcianki Czerwonych Czarnoksiężników.

Potęga Czerwonych Czarnoksiężników rozciąga się dalęko poza granice Thay. Ich enklawy istnieją w dziesiątkach ważnych miast regionu Morza Wewnętrznego. Wymieniają magiczne przedmioty za towary, bogactwa oraz – w niektórych przypadkach – niewolników. Thayczyków niemal wszyscy traktują z niechęcią i nieufnością, lecz mimo to ich wpływ na handel magicznymi przedmiotami wciąż rośnie, przez co stają się nieodzownymi partnerami wielu klientów.

Złowieszcze praktyki handlowe obdarzają mieszkańców ojczyzny zulkirów nieprawdopodobnym wręcz bogactwem. Może właśnie dlatego nieustannie spiskują oni i organizują intrygi przeciwko sąsiadom (więcej informacji o poszczególnych zulkirach znajdziesz w Rozdziale 7: Organizacje). Thayskie armie wielokrotnie maszerowały na Aglarond i Rashemen. Wielu uważa, że już niedługo Thayczycy powrócą do starego zwyczaju zdobywania upragnionych ziem potęgą oręża i śmiercionośnych czarów.

Życie i społeczeństwo

Faeruńczycy uważają Thay za mroczne i złe imperium, w którym okrutni Czerwoni Czarnoksiężnicy bezustannie strzelają biczami nad jęczącymi niewolnikami, magicznie przekształconymi w dziwaczne stworzenia.

Prawda tylko niewiele różni się od tego obrazu.

Czerwoni Czarnoksiężnicy tworzą elitarną klasę, szlachtę tej krainy. Skutecznie wykorzystują rozległą, regionalną biurokrację, którą złożyli na barki wybieranych przez siebie tharchionów. Poprzez nich decydują o thayskim prawie, handlu i społeczeństwie. Wolni Thayczycy wywodzą się z jednej z sześciu klas: Czerwoni Czarnoksiężnicy, biurokraci, kapłani, kupcy, żołnierze i rzemieślnicy lub pracownicy wykwalifikowani – stojący ledwo o stopień ponad niewolnikami. W Thay nie ma jednak zbyt wielu kapłanów i kupców.

Wszystkie thayskie dzieci bada się w młodym wieku pod kątem magicznego talentu. Te, które wykazują odpowiednie oznaki, zabiera się od rodziców i poddaje rygorystycznej edukacji w tajemnych sztukach – kulminacją tego procesu jest praktyka u Czerwonych Czarnoksiężników. Wspomniani czarodzieje nie przykładają zbyt wielkiej wagi do opieki nad swoimi uczniami, a wręcz przeciwnie, wykorzystują ich na każdym kroku (tych zaś, którzy wykazują talent w sztuce zaklinania, zachęcają do zmiany zapatrywań, stłumienia mocy lub opuszczenia kraju, ponieważ Czerwoni Czarnoksiężnicy gardzą zaklinaczami, którzy nie muszą kończyć magicznych szkół). Szczęśliwcy, który zdołają przetrwać owo szkolenie, zostają Czerwonymi Czarnoksiężnikami. Warto przy okazji wspomnieć, iż nie jest to organizacja demokratyczna, do której należą życzliwi czarodzieje. Chcąc zdobyć prawdziwą potęgę, młody Czerwony Czarnoksiężnik musi najpierw opanować możliwie wiele sekretów magii wtajemniczeń, a potem obrócić swą wiedzę przeciw towarzyszom, nie wahając się i nie okazując litości.

O polityce całego kraju decydują podczas narad zulkirowie – przedstawiciele każdej ze szkół, w których specjalizują się czarodzieje. Każdego z nich wybierają Czerwoni Czarnoksiężnicy zaliczani do mistrzów danej szkoły. Zulkirowie piastują swój urząd, póki są w stanie sprostać jego wymogom – żywi lub nieumarli. Wszyscy mają wielu rywali, którzy starają się ich zniszczyć, lecz mimo to (albo może właśnie dlatego) są przebiegłymi, bezlitosnymi i dobrymi administratorami – w przeciwnym razie szybko straciliby stanowisko.

Thay jest podzielony na tharchy, rządzone przez cywilnych władców, czyli tharchionów, odpowiedzialnych za lokalne drogi i mosty, warunki sanitarne, obronę, irygację, transport wodny oraz utrzymywanie pokoju. Tharchionowie z kolei wybierają podwładnych im autharchów – biurokratów. Zwykle tymi ostatnimi zostają najlepsi żołnierze, członkowie zamożnych rodzin mających taką tradycję lub, rzadziej, kupcy i wolni Thayczycy, którzy po prostu posiadają odpowiednie kwalifikacje. Czerwoni Czarnoksiężnicy często zresztą subtelnie wpływają na wybór tharchiona, chcąc za jego sprawą zwiększyć własną potęgę i bogactwa.

Wszyscy tharchionowie i zulkirowie mogą wystawić własne armie, a wielu Czerwonych Czarnoksiężników posiada licznych ochroniarzy. Z tego też powodu trudno mówić o stałej potędze militarnej Thay. Tym bardziej, iż w skład jednostek wchodzą zarówno niemal nagie gobliny walczące w zgrajach, jak i zakuta w pełne zbroje płytowe i dobrze wyszkolona kawaleria na latających rumakach lub magicznie wzmocnionych wierzchowcach. Często owe wojska toczą ze sobą potyczki (oczywiście „nieoficjalne"), gdy ich panowie prowadzą spory lub gdy jeden przyłapie drugiego na robieniu czegoś, co wykracza poza granice prawa.

Thay niemal nieustannie toczy też walki z Aglarondem i Rashemenem, lecz zakosztował nazbyt wielu porażek, by dalej żarliwie okazywać wrogość. W czasie coraz rzadziej spotykanej „wojny totalnej" może jednak wystawić przynajmniej dwie specjalne jednostki: bardzo liczny Legion Kości (piechota szkieletów w zbrojach) oraz przerażający Legion Gryfa (czterystu szkolonych do walki Czerwonych Czarnoksiężników, miotających zaklęciami i rzucających materiałami łatwopalnymi z grzbietów gryfów).

W Thay istnieje niewielka, lecz wciąż rozrastająca się „klasa średnia" wolnych – są to służący zulkirów lub tharchionów, albo też kupcy czy wędrowni agenci handlowi. Thayczycy ci pozwalają snuć przypuszczenia, jak mogliby wyglądać i zachowywać się mieszkańcy krainy, gdyby nie stulecia magicznej tyranii. Są ostrożni, starają się skrywać uczucia, nakładają maskę łagodnej grzecz-

ności i w sekrecie obserwują tańce, hulanki i inne rozrywki, lecz nigdy nie ważą się brać w nich udziału. Zwykle dużo jedzą i piją, mają jednak tak krzepkie ciała, że rzadko upijają się czy cierpią z przejedzenia (są też w stanie oprzeć się działaniu trucizny i zepsutej żywności).

W Thay niewolników spotyka się na każdym kroku. Na dobrze prosperujących targach sprzedaje się żywy towar sprowadzony z Amn, Calimshanu, Chessenty, Mulhorandu, Semfaru i Thesk. Znacząca liczba niewolników to ludzie, lecz handluje się także orkami, goblinami, gnollami, półorkami i niziołkami. Thayczycy wciąż organizują wyprawy łowców niewolników na inne ziemie, lecz większość z nich nabywają zwykłą drogą handlową.

Właściciel ma prawo zrobić z niewolnikiem wszystko, na co mu przyjdzie ochota. Zniewolonym zaś nie wolno nawet obcinać włosów czy samodzielnie wybierać ubrania (większość chodzi niemal nago). Wielu niewolników żyje więc w niewoli zaledwie kilka lat.

Thayczycy krzywą patrzą na tych, którzy traktują niewolników z niepotrzebnym okrucieństwem (kara okulawienia na przykład znacznie zmniejsza ich wartość). Mimo to przewidują karę śmierci nawet za drobne przewinienia – w ten sposób szlachta Thay stara się uniknąć krwawego i obejmującego cały kraj powstania, którego się obawia.

Tutejszych Czerwonych Czarnoksiężników otacza niesława z racji ich plugawych magicznych eksperymentów. Niewątpliwie stanowiliby znacznie niebezpieczniejszą siłę, której musiałby obawiać się cały Faerun, gdyby nie gwałtowne i żywe wewnętrzne spory w ich szeregach.

Czerwoni Czarnoksiężnicy golą wszystkie włosy na głowie (również brwi, a często także rzęsy) oraz – czasami – owłosienie na ciele. Większość zdobi skórę licznymi tatuażami, w których często przechowują zaklęcia „na wyjątkowe okazje" (to właśnie dzięki nim miało miejsce tak wiele cudownych ucieczek Thayczyków uwięzionych w innych państwach). Ponieważ rozpoczynają karierę jako cisi, czujni podwładni potężnych starszych magów, uczą się żelaznej samokontroli i ośmielają spiskować jedynie wtedy, gdy zawładną potężnym wachlarzem zaklęć. Tylko oni mają w tym kraju prawo nosić czerwone szaty.

Thay to kraina słabo zorganizowana, targana wewnętrznymi walkami i sporami, której mimo to obawiają się wszyscy sąsiedzi.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Thay to kraina gorąca i w większości sucha oraz smagana wichrami. Wielu jej mieszkańców pragnie wolności, a równie wielu większej potęgi i władzy. Pogodę kształtuje tu pajęczyna starannie dobranych i powtarzanych zaklęć, dzięki którym aura służy zbiorom – przez większość nocy padają ulewne deszcze, a za dnia jest gorąco, lecz nie upalnie. Dużą ilość pożywienia kraina zawdzięcza oczywiście sile niewolniczej, która żywi się lokalnie warzonym piwem i wypiekanym chlebem oraz niemal niekończącymi się zapasami gotowanych lub marynowanych warzyw. Thay eksportuje wiele zboża, lecz mógłby sprzedawać go dużo więcej, gdyby jego władcy nie obawiali się ataków z zewnątrz oraz nie budowali i nie wypełniali po brzegi spichlerza za spichlerzem.

Góra Thay: Z samego środka Płaskowyżu Thay wnoszą się poszarpane wulkaniczne szczyty zwane wspólnie górą Thay. Trzęsienia ziemi i wypluwane z kraterów raz po raz chmury popiołu pozwalają sądzić, że działalność wulkaniczna się nasila. Mimo to Czerwoni Czarnoksiężnicy nie opuścili swej fortecy na zboczach góry. Wręcz przeciwnie – zdają się coraz częściej ją odwiedzać, wzywani na tajne narady. Cały czas prowadzą również budowę coraz to nowych i potężniejszych umocnień.

Na górze Thay znajdują się koszary militarnych rezerw państwa (tysięcy gnolli, ciemnostworów i innych paskudnych istot). Słynie ona również z bogatych kopalni złota, dzięki którym Czerwoni Czarnoksiężnicy przez lata mieli pieniądze. Nie można też zapomnieć o wyczerpanych już złożach, których sztolnie prowadzą aż do Podmroku. W górze Thay mieści się również pradawna Cytadela (patrz Intrygi i plotki, dalej) – niektórzy szeptem wspominają, iż panuje tam chaos spowodowany przez wciąż działające zaklęcia, które wyrwały się spod kontroli.

Z ponurej fortecy góry Thay wypełzały w sekrecie liczne magicznie wypaczone istoty i potwory, które wypełniały złowieszcze misje na terenie całego Faerunu. Tu znajdują się też czarodziejskie warsztaty i zbrojownie, w których pod nadzorem zwierzchników pracują setki młodych Czerwonych Czarnoksiężników.

Jezioro Thaylambar: Rozległe, głębokie jezioro bogate w ryby, choć żyją tu również smokożółwie lubiące tutejsze lodowate głębiny i często atakujące rybackie kutry. Thayscy szlachcice wyruszają czasami na polowania właśnie na te potwory – zwykle połowa myśliwych powraca z trofeami, a połowa znika raz na zawsze.

Moczary Sur: To ponure, przeżarte gorączką bagnisko zamieszkują plemiona jaszczuroludzi. Niektóre szczepy tych istot wchodzą w szeregi armii Thay (jaszczuroludzie uznają to za wielki zaszczyt). W głąb moczarów udają czasem się szlachcice polujący na potwory, których tu nie brakuje.

Płaskowyż Thay: Serce Thay to położony w samym jego centrum, gęsto zasiedlony płaskowyż. Region ten często i uważnie patrolują strażnicy (ludzie i gnolle), którzy rozglądają się za cudzoziemcami i zbiegłymi niewolnikami. Oddziały wyruszają z małych warowni zwanych posterunkami podatkowymi.

Posterunki podatkowe otaczają wioski, w których mieszkają wolni Thayczycy. Żyją oni z usług i towarów, przydatnych na rozległych i żyznych ziemiach uprawnych, które obejmują niemal cały płaskowyż. Pracujący na polach niewolnicy są wykorzystywani bezlitośnie, lecz dzięki temu przyczyniają się do szybkiej produkcji dużej ilości żywności.

Każdy centymetr płaskowyżu został okiełznany. Tam, gdzie ziemi nie oczyszczono i nie ogrodzono pod gospodarstwa lub wioski, stoją wieże i rozciągają się posiadłości Czerwonych Czarnoksiężników. Ci pogrążeni w badaniach i spiskach czarodzieje nie przyjmują nieproszonych gości.

Dociekliwi magowie z innych ziem, którzy odważą się spróbować na odległość zbadać płaskowyż (poprzez wróżenie lub wieszczenie), odkryją, że otaczają go liczne i wielowarstwowe osłony, skutecznie zapobiegające takim wysiłkom. W wielu miejscach ich siłę można porównać do potęgi osławionego *mythalu*. Wspomniana tarcza spędza sen z powiek tych wszystkich, którzy obawiają się Czerwonych Czarnoksiężników i mają się przed nimi na baczności. Skłania ona również do poszukiwania innych sposobów poznania thayskich intryg.

Ważne miejsca

Czerwoni Czarnoksiężnicy podzielili Thay na jedenaście tharchów rządzonych przez tharchionów.

Alaor: Tharch, w którego skład wchodzą dwie wyspy na południe od wybrzeży Thay. Tu znajduje się największa baza marynarki kraju (duże miasto, 20 520), która w trakcie wojen z salamandrami (patrz Historia regionu, dalej) uległa znacznym zniszczeniom, lecz została ostatnio odbudowana na nowoczesną modłę.

Delhumide: W tharchu tym mieściła się stolica prowincji Thay w czasach, gdy region kontrolował Mulhorand. Uległa ona jednak zniszczeniu – wraz z innymi oznakami cywilizacji – w trakcie wojny o niepodległość. Teraz tharch to tylko ruiny i gospodarstwa, na których pracują niewolnicy. Tharchion Delhumide głośno argumentuje za magicznym handlem, mając nadzieję, że w ten sposób zwiększy dobrobyt swej biednej dziedziny.

Eltabbar: Tharch o ogromnym znaczeniu politycznym. Tharchionem jest tu kobieta (Dmitra Flass, PZ kobieta człowiek Ilu7/Czc8), która stara się ograniczyć waśnie i intrygi zulkirów. Zachęca także do dalszego rozwoju handlu magicznymi przedmiotami. Jej mężem jest arcyostrze Mulmaster – ów mariaż zapewnił Thay lepszy dostęp do Morza Księżycowego, właśnie poprzez enklawę w Mulmaster.

W tharchu tym znajduje się stolica Thay, również zwana Eltabbar (metropolia, 123 120). Miasto jest wielkie i pełne niewolników, których aukcje odbywają się tu regularnie. Biegnące przez miasto kanały niegdyś napełniały mocą zaklęcie pętające demona, który spoczywał uwięziony pod Eltabbar. Istota ta zdołała jednak uciec, gdy w wyniku jednego z trzęsień ziemi czar został osłabiony.

Gauros: Tharch położony na północnym wschodzie Thay. Graniczy z Rashemenem, z którego siłami często toczy potyczki o bogate w minerały wzgórza. Tharchion Gauros nienawidzi Rashemenu i bezustannie spiskuje, pragnąc go zniszczyć – i to mimo iż zulkirowie podjęli decyzję o tymczasowym zawieszeniu broni.

Góra Thay: Tharch, w którym znajduje się spora forteca wojskowa oraz kopalnie złota (w górach w samym centrum). Ponieważ góra Thay jest kwaterą główną zulkirów, wszystkie toczone na tym terenie działania objęte są największą tajemnicą i dostęp mają do nich tylko najwyżej postawieni Czerwoni Czarnoksiężnicy.

Lapendrar: Tym położonym na południowym zachodzie kraju tharchem włada kapłan Kossutha. Choć miasto Amruthar (metropolia, 41 040) jest teoretycznie niezależne, płaci Thay za to, by nie ulec aneksji. Mieszka tu niewielu Thayczyków i w zasadzie żaden Czerwony Czarnoksiężnik, aczkolwiek niektórzy z nich odwiedzają to miejsce. Bogaci i dekadenccy władcy opływają w luksusy. Niektórzy Amrutharczycy chcą przeciąć wszelkie więzi z Thay, czyniąc miasto zupełnie niezależnym. Inni pragną nawet zjednoczenia z Aglarondem – patrząc na sprawę realistycznie, wspomniany kraj jest jednak za daleko, aby zapewnić miastu jakąkolwiek pomoc.

Z kolei Escalant (metropolia, 28 728) raz był niezależny od Thay, a raz okupowany przez Czerwonych Czarnoksiężników. Aktualnie rządy sprawują tu Thayczycy, choć miejscowi cieszą się niejaką wolnością. Rozległe miasto jest obsadzone przez gnolle z thayskiej armii.

Priador: Mieszkańców tego tharchu terrorem zmusił do posłuszeństwa lokalny tharchion słynący z okrucieństwa. Obecnie region ten nie najgorzej prosperuje, lecz zulkirowie planują interwencję, jeśli tylko handel osłabnie. Bezantur (metropolia, 136 800), największe miasto Thay, jest istotnym gwarantem dobrobytu kraju, a to z racji prowadzonego przezeń handlu morskiego. Miejscowi cierpią z powodu panujących tu zbyt potężnych gildii złodziejskich. Bezantur to również ważny ośrodek religijny, w którym wznoszą się świątynie niemal każdego bóstwa – poza Azuthem i Mystrą.

Pyarados: Góry tego tharchu kryją bogate złoża minerałów. Do otoczonego murem miasta również zwanego Pyarados (metropolia, 54 720) mają prawo przybywać poszukiwacze przygód, nawet cudzoziemcy, i mogą tu zostać, dopóki nie ingerują w sprawy Thay. Niemniej jednak dzielnica przeznaczona dla cudzoziemców znajduje się poza murami miasta. Władze przymykają oko na zbrodnie i pozwalają, by prawo ulicy rozstrzygało spory i stanowiło sprawiedliwość. Z tego miasta często wyruszają poszukiwacze przygód zmierzający w Góry Wschodzącego Słońca.

Surthay: Mały tharch tradycyjnie wykorzystywany jako punkt zborny wojsk przed atakami na Rashemen – i w żadnym innym celu. Miejscowi żyją z roli i handlu z kupcami z Thesk. Miasto Surthay (duże miasto, 17 784) miało być fortecą chroniącą przed atakami Rashemitów, lecz dziś pełni zgoła odmienną rolę – jest bazą, z której wyprowadzane są ataki na Rashemen. Pobliskie mokradła sprawiają, że często wybuchają tu dziwne zarazy.

Thazalhar: Tharch kontrolujący szlaki handlowe prowadzące do i z Mulhorandu. Jego tharchion jest generałem w stanie spoczynku, żądającym wysokich ceł od karawan i podróżnych. Cały tharch to tak naprawdę jeden wielki cmentarz, gdyż liczne wojny z Mulhorandem wyrządziły tu wiele szkód. Nocą niektóre obszary nawiedzają duchy zabitych wojowników.

Tyraturos: Dobrze patrolowany tharch, który kontroluje dwa najważniejsze gościńce kraju. Miasto Tyraturos (metropolia, 68 400) już jest bardzo rozległe, ale nadal niekontrolowanie się rozrasta. Znajduje się w nim między innymi targ niewolników, na którym za odpowiednią cenę można nabyć niemal każde stworzenie, w tym egzotyczne lamie, centaury i drowy. Obcy muszą tu uważać, by kilka kroków od gospody ktoś ich nie pojmał i nie sprzedał w niewolę.

Historia regionu

Przez stulecia tereny dzisiejszego Thay znajdował się we władzy potężnego imperium Mulhorandu. Rdzenni mieszkańcy tej ziemi – Rashemici – podlegali szlachcie z Mulhorandu, Mulanom. Sytuacja zmieniła się dopiero wtedy, gdy wielki mag Ythazz Buvarr, członek sekretnego mulhorandzkiego stowarzyszenia zwanego Czerwonymi Czarnoksiężnikami, zapragnął stworzyć niezależną krainę, w której zamiast bogów-królów rządziliby czarodzieje. Ythazz i jego poplecznicy zorganizowali armię i złupili stolicę thayskiej prowincji. Czerwoni Czarnoksiężnicy zdołali pokonać opór dawnych panów i w 922 RD założyli państwo Thay.

Od tego czasu Thay wielokrotnie próbował zaanektować część Aglarondu czy Rashemenu, czasami współpracując z drowami i demonami, innym razem za pomocą morderstw, a nawet poprzez sztucznie wywołane „katastrofy naturalne". Wszystkie te działania kończyły się jednak fiaskiem. Zwykle przyczyną niepowodzenia była nieumiejętność współpracy, tak silnie cechująca Czerwonych Czarnoksiężników. Ostatnim razem Thayczycy próbowali wykorzystać pomoc przywódców ifritów oraz salamander z Planu Żywiołu Ognia. Niestety, sprzymierzeńcy obrócili się przeciw nim. Dopiero kapłani Kossutha, pana żywiołaków ognia, zdołali ubłagać swe bóstwo o interwencję i zniszczenie pozostałych w Thay przybyszów. Za sprawą tego czynu kościół Kossutha wiele zyskał w oczach Thayczyków.

Niemożność przeprowadzenia skutecznych podbojów skłoniła zulkirów do zmiany taktyki. Skupili się na zatem na handlu, odkryli bowiem, że w miastach regionu Morza Wewnętrznego panuje popyt na thayskie towary – a zwłaszcza na przedmioty magiczne. Biorąc zaś pod uwagę liczebność Czerwonych Czarnoksiężników oraz tradycję trwającej lata nauki i równie długi okres wspinania się w hierarchii organizacji, doszli do wniosku, że mogą z łatwością zmobilizować dużą liczbę magów i tworzyć potężne magiczne przedmioty na sprzedaż, a cenami konkurować z innymi czarodziejami o handlowych aspiracjach.

Przez kilka ostatnich lat handel przestał być prostą metodą na napełnianie kufrów zulkirów i nowym sposobem wykorzystywania uczniów, a stał się niezwykle dochodowym przedsięwzięciem. Pod kierunkiem różnych zulkirów średniej rangi Czerwoni Czarnoksiężnicy założyli w faerúńskich miastach enklawy – otoczone murem budowle lub fortece-przyczółki – by poprzez nie rozprowadzać magiczne towary w zamian za bogactwa dziesiątków krain.

Porażki militarne i stojące do nich w sprzeczności sukcesy na polu handlowym skłoniły część Czerwonych Czarnoksiężników do założenia nowej frakcji, skupiającej się na kupiectwie, nie zaś na wojnie. Pod ich wpływem zulkirowie (którym przewodzi Szass Tam, nekromanta i zapewne najpotężniejszy Czerwony Czarnoksiężnik Thay) zgodzili się na jakiś czas zrezygnować z podbojów i jawnej wrogości wobec innych – jest to jednak rozwiązanie tymczasowe, by sprawdzić, czy sam handel wystarczy do osiągnięcia zamierzonych celów. Dzięki temu na granicach z Aglarondem i Rashemenem panuje chwiejny rozejm.

Intrygi i plotki

Niewolnictwo w Thay i agresywność tego państwa ściągają w jego granice dobrych poszukiwaczy przygód, chcących nadszarpnąć autorytetu okrutnych Czerwonych Czarnoksiężników.

Zasypani: Powracająca z Gór Wschodzącego Słońca drużyna poszukiwaczy przygód opowiada o dziwnych bladych ludziach, których jej członkowie napotkali w nowo powstałej jaskini. Ich rysy twarzy sugerowały, że należą do podobnej rasy, jak władający Thay Mulanie, lecz byli biali niczym albinosi i niemal kompletnie ślepi. Posługiwali się zaś twardą jak stal bronią ze złota, za sprawą której rzucali dziwne zaklęcia pozbawione efektu światła. Poszukiwacze przygód opowiedzieli swą historię w Pyarados, a potem wyruszyli walczyć z owymi stworzeniami, które wielu mieszkańców Thay uważa za zdegenerowany odłam uwięzionych przed stuleciami Mulhorandczyków.

Cytadela: Na północnym skraju gór w tharchu Góra Thay wznosi się stara forteca nazywana po prostu Cytadelą. Istniała jeszcze przed przybyciem tu ludzi, a zbudowali ją inteligentni jaszczuroludzie, być może przodkowie prymitywnych plemion żyjących na Moczarach Sur. W tej ponoć łączącej się z Podmrokiem Cytadeli aż roi się od troglodytów, rastów i innych podziemnych istot (także drowów).

Fortecę badają Czerwoni Czarnoksiężnicy i potężni thayscy poszukiwacze przygód. Ostatnio liczba ekspedycji uległa zwiększeniu, a wiele drużyn opłacają zulkirowie. Często w grupach tych można też spotkać cudzoziemców. Zupełnie inną kwestią pozostaje, czy owe drużyny obcych poszukiwaczy przygód będą mogły opuścić Thay z informacjami lub skarbami.

Szass Tam

Mężczyzna licz Nek10/Czc10/Acm2/Ep7: SW 31; średni nieumarły; KW 20k12+5; pw 131; Init +2; Szyb 9 m; KP 29 (dotyk 14, nieprzygotowany 27); Atak +12/+7 wręcz (1k6+2, *laska potęgi*) lub +10 wręcz (1k8+5 [Wola ST 25 zmniejsza o połowę] plus paraliż, dotyk licza), lub +12/+7 dotykowy na dystans (czarem); SA paraliżujący dotyk, aura strachu; SC tajemne moce arcymaga, ko-

rzyści z poziomu epickiego, niepodatności, odporność na odegnanie +4, redukcja obrażeń 15/+1, zdolności Czerwonego Czarnoksiężnika, cechy nieumarłych; Char NZ; MRO Wytrw +8, Ref +10, Wola +21; S 11, Zr 14, Bd–, Int 22, Rzt 20, Cha 20. Wzrost 1,80 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +26, Ciche poruszanie +10, Czarostwo +32, Dyplomacja +7, Koncentracja +25, Leczenie +9, Nasłuchiwanie +15, Pływanie +2, Profesja (zielarz) +9, Profesja (żeglarz) +9, Przeszukiwanie +20, Rzemiosło (jubilerstwo) +16, Tajniki dziczy +7, Ukrywanie +10, Wiedza (architektura i inżynieria) +11, Wiedza (historia Thay) +16, Wiedza (religia) +11, Wiedza (tajemna) +26, Wróżenie +26, Wyczucie pobudek +13, Zastraszanie +11, Zauważanie +15; Maksymalizacja czaru, Mistrzostwo w czarach (*kontrolowanie nieumarłego, magiczny pocisk, ożywienie umarłego, stożek zimna, teleportacja*), Przyspieszenie czaru, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie różdżki, Tatuaż mocy (nekromancja), Umysł ponad ciałem, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (nekromancja), Zogniskowanie czaru (wywoływanie), Zogniskowanie tatuażu (nekromancja).

Specjalne ataki: Paraliżujący dotyk (zn): Dotknięte stworzenia muszą wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 25) – nieudany oznacza paraliż. Aura strachu (zn): Znajdujące się w promieniu 18 m od licza i patrzące na niego stworzenia o mniej niż 5 KW muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 25) – nieudany oznacza, że podlegają działaniu mocy analogicznej do czaru *strach* rzucanego przez 29-poziomowego zaklinacza.

Specjalne cechy: Tajemne moce arcymaga: mistyczny zasięg, potęga czaru +2. Korzyści z poziomu epickiego: dwa efektywne poziomy arcymaga (zawarte w wyliczeniu powyżej), premiowy poziom czarów ×7 (zawarte w wyliczeniu poniżej). Niepodatności (zw): niepodatność na zimno, elektryczność, polimorfię i ataki wpływające na umysł. Zdolności Czerwonego Czarnoksiężnika: obrona specjalisty (nekromancja) +4, potęga czaru (nekromancja) +5, przywódca kręgu, Wykłucie tatuażu, przywódca wielkiego kręgu.

Czary czarodzieja na dzień: 5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1/1/1/1/1. Bazowa ST = 18 + poziom czaru, 20 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły wywoływanie, 28 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły nekromancja. Poziom czarującego czarodzieja: 22. Szkoła specjalizacji: nekromancja. Zakazane szkoły: zaklinanie, iluzja.

Księga czarów: Szass Tam to bardzo stary licz, potężny czarodziej i jeden z władców narodu czarodziejów, ma zatem dostęp do praktycznie każdego znanego zaklęcia. Opracował też wiele unikatowych nekromantycznych czarów znanych tylko jemu i ewentualnie innym Czerwonym Czarnoksiężnikom. Zwykle przygotowuje przyspieszoną *teleportację* i kilka innych przyspieszonych zaklęć. Zazwyczaj 16-poziomową komórkę na czary przeznacza na przygotowanie przyspieszonego, zmaksymalizowanego *wyssania energii*.

Ekwipunek: Szass Tam to praktyczny władca krainy, ma więc na podorędziu niemal wszystkie jej niezwykłe zasoby i jest w stanie zdobyć lub stworzyć niemal każdy przedmiot (lecz nie artefakt). Ponadto ma dostęp do przynajmniej dwóch znanych netheryjskich artefaktów: *kuli śmiercionośnego księżyca i siedziska Thakorsila*. Cały czas ma przy sobie *laskę mocy, karwasze pancerza +10* oraz *pierścień trzech życzeń*.

Przebiegłego, oziębłego i okrutnego Szass Tama okrywa niesława, choć jest zulkirem nekromancji, najbardziej wpływowym Czerwonym Czarnoksiężnikiem i – jak mówią obserwatorzy – prawdziwym władcą Thay. Od jakiś 200 lat jest liczem, lecz potęgę zawdzięcza ogromnej zarozumiałości, umiejętnościom, skrupulatnym przygotowaniom, przerostowi ambicji oraz niezwykłym intrygom. Należy go niewątpliwie uznać za jedną z najbardziej chytrych i inteligentnych istot żyjących w Faerunie.

Podobnie jak inni Czerwoni Czarnoksiężnicy, Szass Tam woli nie wystawiać się na widok publiczny, działa więc poprzez podwładnych i sługi (korzysta choćby z dużych armii nieumarłych, którymi dowodzą wampiryczni generałowie). Jeśli jakiś jego plan lub podwładny zawodzi, porzuca go i próbuje osiągnąć cel raz jeszcze, zaczynając wszystko od początku. Zmęczyły go ciągłe zdrady i liczne mordy w szeregach Czerwonych Czarnoksiężników, postanowił więc, że najlepiej dla przyszłości Thay i jego organizacji będzie, jeśli doprowadzi do zjednoczenia – pod jego kontrolą, oczywiście. Zamierza zatem za pomocą magii i strachu zespolić kraj i Czerwonych Czarnoksiężników. Posiadanej już władzy stara się jeszcze nie wykorzystywać otwarcie. Woli jak najwięcej sił Thay zachować na przyszłość, choć jednocześnie stara się przejąć możliwie największą kontrolę nad wszystkim, tak jednak, by nie wywoływać otwartych konfliktów.

Szass Tam

Ryc. Sam Wood

Szass Tam posiada naprawdę niezwykłą kolekcję magicznych przedmiotów – pierścienie, różdżki i inne ozdoby oraz laski, golemy i artefakty. Jego twierdza, której praktycznie nie sposób zdobyć, wznosi się na północny zachód od Tyraturos. Nieliczni, którzy mają okazję spotkać Szass Tama (lub jego magiczne odbicia, wyglądające niczym prawdziwe osoby, które wysyła w różne zakątki Faerunu), ze zdziwieniem odkrywają, że jest spokojny, kulturalny, a nawet sympatyczny. Zwykle przybiera naturalną postać bogato odzianego, chudego (istny szkielet) i bladego mężczyzny, łysiejącego, o ciemnych oczach, rzednącej czarnej brodzie i wysuszonych dłoniach przypominających szpony. Oczywiście potrafi za pomocą magii zmienić swój wygląd. Jego ulubiona fałszywa postać to wysoki mędrzec, stary, lecz pełen energii, o błyszczących, czarnych niczym atrament oczach oraz łagodnym głosie.

Szass Tam jest uprzejmy, lecz bezceremonialny, a w obliczu bezczelności lub świadomego oporu może natychmiast wpaść w chłodny, kontrolowany szał. Z drugiej jednak strony potrafi podziwiać przebiegłość tych, którzy odważyli się wejść mu w drogę lub pokrzyżować jego plany – dopóki uprzejmie go traktują. Zawsze prowadzi jednocześnie więcej intryg niż większość Faerunczyków ma lat. Zdobywa coraz większą władzę, a życie traktuje niczym jedną wielką grę, w której udział biorą intrygi i spiski – jego pionki lub, jak kto woli, broń.

Thesk

Stolica: brak
Populacja: 855 360 (ludzie 85%, gnomy 8%, orkowie 6%)
Rząd: oligarchia
Religie: Chauntea, Maska, Shaundakul, Waukeen
Import: konie, towary handlowe, złoto
Eksport: towary gnomów, towary z Kara-Tur, żelazo, żywność
Charakter: N, ND, CD

Thesk to kraina zamieszkana przez sprytnych, acz przyjaznych kupców oraz utalentowanych rolników. Wiedzie tędy kupiecki szlak prowadzący z odległego Kara-Tur. To za jego sprawą Theskijczycy mają okazję spotykać przedstawicieli różnych ludów i poznawać różnorodne kultury. Dzięki temu z kolei Thesk należy uznać za jedno z najbardziej tolerancyjnych państw Faerunu.

Nie tak dawno kraina przeżyła najazd tuigańskiej hordy. Dziś mieszkańcy Thesk odbudowują więc miasta oraz miasteczka. Pozwolili jednak orkowej armii – pozostałości po Zhentarimach – osiedlić się na swojej ziemi.

Theskijczy słyną ze znajomości rzadkich, lecz dobrze wykonanych towarów, przez co są nieocenieni przy ich szacowaniu. Jeśli dodać do tego niewielką ilość

występującej tu magii wtajemniczeń oraz wpływy Mistrzów Cieni (cech złodziei popierany przez kościół Maski), Thesk przestaje być kolejnym zwykłym państwem handlarzy.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy wiejskich obszarów Thesk prowadzą spokojny żywot, zajmując się ziemią i zwierzętami. W przeciwieństwie do innych części Faerunu, wielu tutejszych rolników i pasterzy to orkowie czystej krwi. Przedstawiciele wspomnianej rasy żyją także w miastach, pracując obok innych kupców i robotników zarabiających na Złotym Szlaku – ważnej drodze handlowej łączącej Faerun z Najdalszym Wschodem. Warto bowiem wiedzieć, że mieszkańcy Thesk od dawna czerpią zyski z karawan docierających tu ze wszystkich stron świata, toteż starają się, by cudzoziemscy kupcy wyjechali stąd zadowoleni. Nic zatem dziwnego, że są przyzwyczajeni do dziwnych twarzy, języków i towarów.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Thesk leży pomiędzy Płaskowyżem Thay a Lasem Lethyr. Rozległe obszary kraju są praktycznie niezamieszkane – większość populacji koncentruje się wzdłuż drogi prowadzącej z Telflamm do Dwóch Gwiazd.

Ashanath: Ten niezasiedlony region o żyznej glebie porasta gęsta, krótka trawa, wśród której błąkają się małe stada dzikich wołów i kuców. Byłby doskonałym miejscem na gospodarstwa rolne i z łatwością utrzymałby niejedno miasto-państwo, gdyby nie szalejące tu latem huragany (czasem nawet jeden na dekadzień). Owe wichury uważa się za uboczny efekt magii kontrolującej pogodę, którą często posługują się Czerwoni Czarnoksiężnicy, poprawiając warunki swych upraw. Roi się tu również od bulette i ankhegów.

Góry Smoczej Paszczy: Klany gnomów z tego górskiego łańcucha są częstymi gośćmi w ludzkim mieście Milvarune. Wszystko wskazuje na to, że istnieje ono tylko po to, by rozprowadzać dalej transportowane tu przez wspomniane gnomy i wytwarzane przez nie narzędzia, wynalazki, biżuterię oraz wysokiej jakości odlewy z żelaza. W górach mieszkają również co najmniej dwa miedziane smoki, które każdego roku toczą z gnomami turniej dowcipów.

Góry Thesk: Jałowe i nieprzyjazne, często nawiedzane przez nagłe lawiny i osunięcia ziemi. Znajdują się tu nieliczne złoża rud żelaza. Wydobywany w kopalniach surowiec zaspokaja potrzeby kraju, a nawet bywa.

Ważne miejsca

Najważniejszy dla Thesk jest oczywiście Złoty Szlak.

Nyth (małe miasto, 11 501): Dawniej miasto znajdowało się pod kontrolą Telflamm. Dziś jednak znów uważa się je za część Thesk. Jego mieszkańcy prowadzą nieograniczony handel z okolicznymi miastami, również z Telflamm. Miasto zawdzięcza swą nazwę przypominającemu błędny ognik stworzeniu, które zwykło nawiedzać zachodni skraj Lasu Tethyr, zwanemu nyth. Stworzenie to pokonała w końcu kabała czarodziejów, walka skończyła się jednak obustronnym wyniszczeniem. Od tego czasu czarodzieje są w Nyth otaczani głębokim szacunkiem, choć powszechnie się uważa, iż czeka ich zła przyszłość i gorzki koniec.

Phsant (duże miasto, 21 564): Miasto, które zyskało sławę tylko z jednego powodu – tu tuigańska horda doświadczyła porażki w walce z armiami zachodniego sojuszu. W okolicy osiedlili się orkowie będący żołnierzami Zhentów. Co ciekawe, dość dobrze się tu zaadaptowali. Niektórzy pracują na roli, część zakupiła małe gospodarstwa, a inni zatrudniają się w roli najemników, robotników czy strażników. Mieszkający w tej krainie orkowie to również górnicy drążący Góry Thesk, którzy wracają do Phsant i jego okolic, by odwiedzić współplemieńców. Nieliczni orkowie poślubili miejscowe kobiety, lecz reszta wciąż szuka żon – stąd płynący w ten region miarowy strumień półorkowych kobiet, szukających silnych mężów o bardziej cywilizowanym światopoglądzie niż członkowie tradycyjnych plemion orków.

Tammar (duże miasteczko, 3594): Tuiganie niemal całkowicie spalili to miasto, które potem przez jakiś czas kontrolowała banda rzezimieszków żądających wysokiego myta od przejeżdżających przez te ziemie karawan. Oligarchia opłaciła więc oddział stu orków, który przegnał bandytów. Teraz wojownicy o długich kłach są w odbudowanym miasteczku otoczeni czcią i uważani za bohaterów. Do Tammar powrócili też jego dawni mieszkańcy.

Telflamm (duże miasto, 23 361): Miasto położone na końcu Złotego Szlaku. Czerpie wielkie zyski z handlu, kontroluje bowiem dostęp do Morza Spadających Gwiazd, a ponadto jest niezależne od Thesk, choć z nim sprzymierzone. Telflamm rzekomo rządzą „kupieccy książęta", lecz tak naprawdę władzę sprawują tu Mistrzowie Cieni. Gildia złodziei wzięła zaś w posiadanie miejskie gospody, tawerny i salony gier hazardowych. Jej członkowie wymuszają też opłaty za „ochronę" od kupców i bogaczy.

Mistrzom Cieni przewodzi miejscowy arcykapłana Maski (którego tutejsza świątynia, Dom Mistrza Cieni, jest największą w Faerunie poświęconą temu bóstwu). Ów kapłan zna rytuał, dzięki któremu wierny może wymienić część swej energii życiowej w zamian za moc *chód cienia* (raz dziennie). Przez lata od czasu odkrycia obrzędu, zdolność niezwykle przydała się członkom gildii. Mistrzowie Cieni mają kryjówki w każdym mieście Thesk.

Historia regionu

Thesk założyła w 937 RD koalicja przyjaźnie do siebie nastawionych miast kupieckich i rolniczych. Od dawna jest to jednak kraina chłopów wykorzystujących handlowe szlaki łączące ich ziemię z Kara-Tur i płynące nimi towary.

Swe ogromne bogactwo Theskijczycy zawdzięczają Złotemu Szlakowi. I to właśnie status majątkowy stanowi podstawę ich systemu politycznego. Tu burmistrzem zostaje najbogatsza osoba w mieście, automatycznie wchodząc w skład rządzącej państwem rady, do której należą wszyscy piastujący owo stanowisko.

Thesk nie posiada prawie w ogóle bogactw naturalnych i nie jest nazbyt gęsto zaludniony. Dzięki temu uniknął łapczywego spojrzenia Czerwonych Czarnoksiężników. Stał się za to ich godnym zaufania partnerem handlowym, sprzedającym żywność i egzotyczne towary przywożone Złotym Szlakiem. Aktualnie odzyskuje równowagę po najeździe tuigańskiej hordy, która wyrządziła mu znaczne szkody, wykorzystała bowiem system dobrze utrzymanych gościńców, by szybko zaatakować kilka miast.

Pokonanie hordy nie oznaczało końca kłopotów. Jeszcze przez kilka lat Thesk miał problemy z powodu uchodźców przed tuigańskimi atakami. Chaos dodatkowo pogłębiły tysiące orkowych żołnierzy, których pozostawili po sobie Zhentarimowie. Niektórzy mieszkańcy popadali nawet w paranoję, gdyż przedstawicieli owej rasy nie widziano tu od setek lat, więc teraz uznano ich za demony. Mistrzowie Cieni z Telflamm przekupstwem zmusili orków do wycofania się z miasta. Pokonani ruszyli na Las Lethyr, ale tu odparli ich miejscowi druidzi. Po tej porażce orkowie osiedlili się w Phsant oraz w jego okolicach. Ponieważ zaś zmienili swe nastawienie na pokojowe, miejscowi w końcu ich zaakceptowali. Znaczny wpływ miał na to oczywiście ich wkład w zwycięstwo nad tuigańską hordą kilka kilometrów od Phsant.

Intrygi i plotki

W przeciwieństwie do Rashemenu czy Thay – wschodnich krajów, w których poszukiwacze przygód nie są mile widziani – mieszkańcy Thesk skłonni są zaakceptować każdego, kto sprawi, że ich ziemie będą choć odrobinę bezpieczniejsze od potworów. Równie miło powitają każdego, kto zechce stawić czoło potędze Mistrzów Cieni.

Starzy żołnierze: Ostatnio Zhentarimowie, którzy umocnili swe wpływy w znacznej częścią regionu Morza Księżycowego, zaczęli sięgać wzrokiem coraz dalej, ku znajdującym się daleko agentom. Oczywiście zamierzają tworzyć coraz silniejsze przyczółki w innych regionach świata. W Thesk ich agentami są tysiące orków, niegdyś będących żołnierzami w armii Zhentarimów. Byli wojacy przyzwyczaili się jednak do nowego życia i mało który ma ochotę wracać do czasów, gdy narażał życie w bezsensownych walkach. Zhenci mogą próbować skusić orków pieniędzmi albo siłą zmusić ich do powrotu do służby.

wielka dolina

Stolica: brak
Populacja: 211 680 (ludzie 99%)

Rząd: hierarchia druidów
Religie: Chauntea, Eldath, Mielikki, Silvanus
Import: narzędzia z żelaza, srebro, złoto
Eksport: łuki, magiczne przedmioty, produkty alchemiczne, rzeźby z drewna, strzały, zioła
Charakter: N, ND, CD

Kraina, w której skład wchodzą ledwie dwa duże lasy i płachetek ziemi pomiędzy nimi, zamieszkana przez lubiących samotność rolników, oziębłych i nieprzyjaznych druidów oraz zamkniętych w sobie tropicieli. Mieszkańcy Wielkiej Doliny niemal nie utrzymują kontaktów ze światem zewnętrznym – ograniczają je wyłącznie do zdobycia przedmiotów z żelaza, których nie są w stanie samodzielnie wykonać, w zamian za które oferują zioła, produkty alchemiczne lub towary z drewna o wyjątkowej jakości. Gleba jest tu żyzna i zdatna do uprawy, jednak nie osiedliło się na niej zbyt wielu rolników.

Gdzieś w Wielkiej Dolinie, w zamku z żywych drzew mieszka tajemniczy Nentyarch – potężny druid lub zaklinacz – który zabija wszystkich odwiedzających. Obcy nie mają pojęcia o jego czynach. Nie wiedzą nawet, czy jest władcą tej krainy. Na pytania dotyczące Nentyarcha mieszkańcy Wielkiej Doliny odpowiadają niespokojnym wzruszeniem ramion. Druidzi tolerują biegnący między ich lasami szlak handlowy tylko dlatego, że przewodnicy karawan dobrze wiedzą, iż zakłócenie spokoju kniei oznacza śmierć.

Życie i społeczeństwo

Życie wieśniaków mieszkających w małych wioskach niemal niczym nie różni się od życia chłopów w innych krainach – tutejsi muszą się jedynie bardziej starać, by zebrać odpowiednio duże plony i wyżywić się z ziemi. Przetrwanie zapewniają im polowania na drobną zwierzynę, uprawianie małych obszarów prerii i zbierania w lesie chrustu. Gdy zbliżają się wrogowie, plebejusze (wszyscy znają choć odrobinę tajników dziczy) znikają w lasach, chronieni przez tropicieli i druidów, którzy bezlitośnie zabijają każdego, kto celowo niszczy bory.

Tropiciele i druidzi opiekują się roślinami i zwierzętami tej krainy, przekazują uczniom wiedzę o prawach natury, kreują wspaniałe drewniane przedmioty, zdobywają rzadkie zioła i tworzą przedmioty magiczne oraz alchemiczne na sprzedaż. Młodzieńców o otwartych umysłach po takim szkoleniu posyła się w świat, by rozmawiali z innymi druidami i tropicielami. Niektórzy otrzymują ziarno drzewca, by mogli zasadzić je w odpowiednim do tego lesie. Innym wydaje się zaś polecenie, by zabijali wyznawców Malara.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Wielka Dolina rozciąga się od Wschodniego Przesmyku Morza Wewnętrznego do wielkiego jeziora Ashane na granicy Rashemenu.

Las Lethyr: Duży las o gęstym baldachimie z gałęzi, za sprawą którego nawet w najjaśniejsze dni w kniei jest równie ciemnym jak o zmroku. Odwiedzający to miejsce obcy wspominają o panującej tu atmosferze zagłady i o obdarzonych świadomością drzewach, które aktywnie przeciwdziałają wycince boru. W lesie tym żyje również duża liczba druidów, którzy nie są mile nastawieni do intruzów, a szczególnie drwali. W południowej części Lethyru znajdują się małe osady Doliny Ujścia Włóczni i Doliny Zapału. W południowe ostępy zapuszczają się też wędrowni orkowie z Thesk.

Las Rawlins: Las niemal bliźniaczo podobny do położonego na południu Lethyru. W jego najwęższym punkcie znajduje się Dolina Dender i mała osada drwali oraz traperów. Tu także mieści się siedziba Nentyarcha, jego forteca Dun-Tharos, ukryta w pobliżu gęstego serca boru. Na północno-zachodnim krańcu lasu leży obozowisko druidycznego kręgu, który nie pozwala na jakiekolwiek działania wymierzone w knieje ze strony mieszkańców damarskiego miasteczka Tellerth.

Ważne miejsca

Niegdyś większość tego obszaru było częścią dziś nieistniejącego imperium Narfell, po którego miastach i wieżach pozostały jedynie oplecione pnączami ruiny.

Bezentil: Rozdroże oznaczone dziesięcioma głazami wysokości krasnoluda, ustawionymi wzdłuż drogi co trzy metry. Na ostatnim kamieniu wyryto znak drzewa w kręgu. Tu karawany obozują, odpoczywają i prowadzą handel z miejscowymi.

Uthmere (małe miasto, 8820): Miejsce powiązane z Wielką Doliną jedynie z racji bliskości. W tym mieście żyją ludzie z Impiltur, Damary i Thesk. Zatrzymuje się tu wielu kupców, a mieszkańcy ostrzegają niezaznajomionych z sytuacją o niebezpieczeństwach, które mogą im grozić, jeśli wejdą w drogę druidom. Miejscowi, którzy chcą wymienić się na jakieś zagraniczne towary, czasami udają się właśnie do Uthmere.

Wielkie Głazy: Krąg kamieni pokrytych runami i symbolami zaczerpniętymi z przyrody, święte miejsce druidów z Lethyr. Układ głazów czasami się zmienia, a cały krąg z roku na rok przesuwa się coraz dalej. Kamienie to tak naprawdę *portal* łączący Lethyr z innymi lasami Faerunu, lecz wiele kluczy znikło w otchłani czasu.

Wieża Nocnego Jastrzębia: Wieża będąca tak naprawdę skomplikowaną platformą z konarów i wytrzymałej liny, zbudowaną na czubku wielkiego dębu. Hensoi (ND mężczyzna człowiek Drd12 Silvanusa), tutejszy druid, ma sentyment do ptaków drapieżnych. Do tego miejsca przybywają więc chore i ranne drapieżniki. Hensoi jest jednym z najbardziej tolerancyjnych druidów w tym kraju, choć i tak trudno go nazwać przyjaznym.

Wieża Trzech Iglic: Wieża o szerokiej podstawie, z której wyrastają trze wysokie iglice. Zbudowali ją dziś zapomniani już ludzie, którzy w ten sposób chcieli ochronić swe ziemie przed inwazją ze wschodu. Wieża pewnie dawno temu by się zawaliła, gdyby nie oplatające ją niezwykle grube winorośle, za sprawą których wygląda niczym gigantyczna, wyciągnięta w górę dłoń. Druidzi co roku odprawiają w tym miejscu tajemny rytuał.

Historia regionu

Region ten ludzie zasiedlają co najmniej od czasów, w których mieszkańcy Dolin przez Smoczy Przesmyk wkroczyli do Cormanthoru – a więc przynajmniej od –200 RD. Przez wszystkie te lata nie zamieszkali tu przedstawiciele żadnej innej rasy. Gdzieniegdzie w leśnych ostępach można natrafić na pradawne kamienie z elfimi znakami, brak tu jednak jakichkolwiek innych śladów cywilizacji. Najbardziej prawdopodobna teoria wyjaśniająca taki stan rzeczy zakłada plagę, która spadła na rdzenną populację elfów oraz istot baśniowych, lub też masowy exodus tych stworzeń. Tak czy inaczej, region był niezamieszkały i jakby czekał na przybyłych tu później ludzi.

Intrygi i plotki

Poszukiwacze przygód przybywają do Wielkiej Doliny zapewne po to, by zbadać jej lasy i dziwne ruiny. Muszą jednak uważać, gdyż tutejsi potężni druidzi bacznie obserwują każdego, kto przemierza ich bory.

Ruiny fortecy Clymph: Ruiny powszechnie uważane za dziedzictwo tej samej osoby, która zbudowała Wieżę Trzech Iglic, są od lat przeklęte. Unikają ich druidzi, tropiciele oraz zwykłe leśne stworzenia. Czasami niektóre kamienie zewnętrznych murów rozgrzewają się do czerwoności, a z głębi ziemi dochodzą jakieś trzaski. Ruiny przyciągają złe stworzenia, są więc bardzo niebezpiecznym miejscem.

podmrok

Stolica: brak
Populacja: nieznana (abolethy, drowy, duergarowie, illithidzi, płaszczowce, quaggothy, svirfnebliny)
Rząd: miasta-państwa, każde z innym rządem (autokracja, magokracja, matriarchat, monarchia, teokracja i tak dalej)
Religie: różnie, zwykle panteon rasowy
Import: broń, drewno, niewolnicy, pancerze, żywność
Eksport: broń, egzotyczne towary, magia, pancerze
Charakter: N, PZ, CZ

Region nazywany Podmrokiem to tak naprawdę cały świat rozciągający się pod stopami mieszkańców powierzchni Faerunu. Mieszkają tu potworne i złe istoty, stroniące od światła dnia. Znajdują się tu również miasta, a nawet państwa derro, drowów, duergarów i łupieżców umysłów (illithidów). To także dom jeszcze dziwniejszych ras – abolethów, beholderów i kuo-toa, a także niewolników wywodzących się z praktycznie każdej inteligentnej humanoidalnej rasy spotykanej na powierzchni.

Te złe istoty walczą ze sobą o potęgę oraz handlują zasobami i magią, tworząc chwiejne sojusze, rozpadające się wraz z rozwojem nowych intryg lub gdy tylko pojawią się nowe, lepsze możliwości. Inwazjom złowieszczych sąsiadów opierają się izolowane enklawy gnomów, svirfneblinów, krasnoludów oraz innych dobrych i neutralnych ludów, oddzielone od siebie wojującymi miastami-państwami.

Życie i społeczeństwo

Podmrok to okrutna kraina, w której rządzą dwie nadrzędne zasady: przetrwanie oraz zniszczenie wrogów. Żyją tu istoty, które przed wiekami wykształciły widzenie w ciemnościach lub rozwinęły zmysły rekompensujące wzrok, ponieważ w większości tego niezwykłego regionu panuje całkowity mrok, czego ubocznym skutkiem jest utrata tolerancji na światło słoneczne. Tylko niektóre miejsca w Podmroku są słabo oświetlone przez świecące kamienie, błyszczące kryształy lub fosforyzujące mchy, porosty oraz grzyby. Występują tu także dziwaczne rośliny, których obcy nie potrafią ani rozpoznać, ani też określić, czy są niebezpieczne bądź trujące bez użycia magii lub stosowania ryzykowanych eksperymentów.

Co ciekawe, najcenniejszym dobrem w Podmroku jest woda, ponieważ nie padają tu deszcze. Mieszkańcy muszą zatem wykorzystywać to, co przedostanie się do ich krainy z powierzchni. Odkrytego źródła wody należy pilnować i bronić nawet za cenę życia.

Poza wodą w Podmroku pewne surowce występują częściej, a inne rzadziej. Dlatego też każde miasto specjalizuje się w produkcji pewnych przedmiotów, którymi w czasach pokoju handluje z sąsiadami. W skład typowej kupieckiej karawany przewożącej towary wchodzi kilkudziesięciu dobrze uzbrojonych kupców i żołnierzy oraz dwa lub trzy patrole służące za awangardę oraz ariergardę. Bogatsze miasta teleportują karawany wprost do celu lub wykorzystują istniejące *portale*, znacznie skracając w ten sposób czas podróży. Często o takie magiczne wrota toczone są zażarte wojny. Nieliczne miasta, które wsławiły się zabijaniem lub więzieniem karawan w czasie pokoju (w przeciwieństwie do chłodnej wrogości i nieokrzesania, których należy się spodziewać gdzie indziej), zwykle poniewczasie odkrywają, że zostały odcięte od wszelkich cennych zasobów i stanowią łatwą zdobycz dla agresorów.

Warto pamiętać, że w tunelach Podmroku zwykle panuje cisza, przez co echo niesie się daleko. Zwiadowcy szkolący się w tej krainie potrafią rozpoznawać niebezpieczeństwo – czy to mające postać zwierząt, czy innych naturalnych wrogów – po samym tylko echu odgłosów.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Mieszkańcy powierzchni pobieżnie zbadali jedynie część Podmroku. Ponadto największe jaskinie mają tu jedynie kilka kilometrów długości. Nic zatem dziwnego, że trudno obcym wskazać charakterystyczne cechy geograficzne różnych miejsc. Za największe uznaje się jeziora, ale czasem trudno określić, czy podzielony przez skalną ścianę zbiornik wodny to jeszcze to samo rozlewisko, czy już zupełnie inne.

Tunele w Podmroku ciągną się całymi kilometrami, czasami rozszerzając w jaskinie mierzące kilkaset metrów wszerz, a czasami zwężając do przejść zbyt małych, by przecisnął się przez nie niziołek. Największe groty odzwierciedlają w miniaturze świat powierzchni – są tu wzgórza, doliny, podziemne rzeki i jeziora. Większość mieszkańców wykorzystuje możliwości tego środowiska, żyjąc na ścianach i sufitach grot. Na wyższe poziomy docierają dzięki magicznej lub naturalnej zdolności latania, bądź też przy pomocy chodzących po ścianach wierzchowców, jak ogromne pająki czy pewne gatunki jaszczurów.

Podmrok jest podzielony na trzy ogólne poziomy. W górnym, leżącym blisko powierzchni, istnieje możliwość niemal nieograniczonej interakcji (handel,

podróż w podmroku

Rozległy, pozbawiony światła Podmrok jest naprawdę niebezpiecznym miejscem. Dla istot, które nie pochodzą z tej krainy, panujący tu mrok i ciasnota mogą okazać się koszmarem nie do pokonania. Z kolei według stworzeń, które urodziły się w Podmroku, światło oznacza niebezpieczeństwo – albo jego źródłem jest drapieżnik przyciągający uwagę ofiary, albo istota zbyt potężna, by obawiała się, że zostanie odkryta.

Większa część Podmroku powstała w wyniku procesów wulkanicznych, działania wody (płynącej strumieniami lub ledwie cieknącej), trzęsień ziemi i tajemniczej magii, która pozostawiła po sobie intensywne magiczne promieniowanie zwane przez drowy *faerzress*. Każda z tych sił wciąż powoduje nagłe zawały, zalania czy osunięcia.

Zdatna do picia woda zdarza się tu bardzo rzadko, a zwykle strzegą jej drapieżcy lub też już wykorzystały ją niebezpieczne dla innych stworzeń grzyby czy pleśnie. Czasami woda jest kwasowa, niszczy metal, ciało lub jedno i drugie. Kolejnym problemem bywa niezbyt świeże powietrze. Zarówno miasta Podmroku, jak i ciągła działalność wulkaniczna, wytwarzają trujące opary, które roznoszą się na całe kilometry po zasnutych ciemnością głębinach.

Podmrok nie jest statycznym, niezmiennym miejscem. Drowy, podziemne gnomy i inne rasy żyjące w podziemnych miastach zajmują znaczną część tego terytorium. Przez litą skałę przedzierają się purpurowe robale, brunatne kolosy, xorny i inne stworzenia. Złe rasy – beholdery czy illithidy – dysponują dziwnymi siłami i mocami pozwalającymi kształtować skały. Krasnoludy zaś po prostu przekopują tunele za sprawą umiejętności i determinacji.

W Podmroku w tajemniczych, niewyjaśnionych okolicznościach znikają komnaty, jaskinie i korytarze, które pulsują silnym *faerzress*. Z powodów tych mapy tej okolicy szybko tracą ważność. Przewodnicy mogą być pomocni, lecz zawsze należy kwestionować ich lojalność.

Magia ułatwiająca podróże lub teleportacyjna zwykle bywa w Podmroku bezużyteczna na dłuższe dystanse, ponieważ *faerzress* wypacza jej działanie. Czary i efekty mogą się nie powieść do tego stopnia, że posługująca się nimi osoba zginie. Zwykle okazują się jednak pomocne podczas krótkich podróży w obrębie tej samej groty. *Portale* natomiast zachowują się tu bardzo kapryśnie – na jednych obszarach działają, lecz na innych już nie. Tworzenie nowych jest niemal niemożliwe, bowiem używana w trakcie kreacji magia z pewnością przyciągnie uwagę groźnych istot. Nic zatem dziwnego, że istniejące *portale* – podobnie jak handlowe szlaki – zawsze są strzeżone lub bacznie obserwowane.

Kolejny problem mogą stanowić zapasy pożywienia, gdyż jedynie w miastach Podmroku istnieją sklepy. Gorsze jednak okazuje się to, iż zwykle owe miasta to zbiorowiska morderców i złodziei.

Co jednak ciekawe, to właśnie niedobór pożywienia przyczynił się do rozwoju w Podmroku niepohamowanego, nieustającego handlu. I właśnie kupieckie karawany mają szansę zapewnić obcym najlepszą ochronę. Duża ilość przewożonych towarów i duży potencjał militarny – konwencjonalny oraz magiczny i zwyczajny – oznacza bezpieczeństwo nawet w najgroźniejszej okolicy. Należy tylko uważać, by taka sztuczka nie oznaczała przypadkowego dostania się do niewoli.

Upadek Blingdenstone

najazdy i podboje) z rasami powierzchni. Mieszkają tu przede wszystkim drowy, beholdery, krasnoludy, łupieżcy umysłów, svirfnebliny i – pod miastami – szczurołaki, umiarkowanie zaadaptowane do życia w ciemnościach. Występuje tu stosunkowo duża ilość wody i żywności.

Mieszkańcy środkowego Podmroku zwykli traktować przedstawicieli ras żyjących na powierzchni jako potencjalnych niewolników. Do tutejszej populacji należą drowy, samotne abolethy, płaszczowce, derro, łupieżcy umysłów, svirfnebliny i kuo-toa. W środkowym Podmroku trudno znaleźć wodę i pożywienie.

Dolny Podmrok to niezwykle dziwna kraina, w której rozwinęły się osobliwe społeczności i niesamowite kultury. Ich członkowie są wrogo nastawieni do wszystkich obcych. Tą częścią Podmroku władają abolethy, derro i łupieżcy umysłów. Woda i pożywienie należą do dóbr bardzo rzadkich, więc mieszkańcy żywią się sobą nawzajem. Są także doskonale przystosowani do życia w ciemnościach. Niektóre potwory wykształciły nawet zupełnie nowe, osobliwe zmysły.

Na wszystkich opisanych wcześniej poziomach można też spotkać złych humanoidów, zwykle będących niewolnikami mieszkańców tutejszych cywilizowanych miast.

Araumycos: Wielki grzyb wypełniający obszar Podmroku położony pod Wysokim Lasem, na głębokości od 1,5 do 5 kilometrów pod powierzchnią. Jest chyba najstarszym żyjącym organizmem Faerunu, powstałym przed imperiami elfów. Nie zdołał sięgnąć poza granice lasu rosnącego ponad nim, a odcięte od niego części szybko giną, może zatem być magicznie lub symbiotycznie powiązany ze wspomnianym borem. Podczas żadnej z licznych prób nie udało się go w większym stopniu uszkodzić na dłużej. Czasami odpowiada na działania napastników atakami psionicznymi. Zdarza się także, iż obumiera znaczna jego część, odsłaniając zrujnowane miasta lub kolonie grzyboludów, lecz przyczyny i pochodzenie Araumycosa pozostają nieznane.

Kielich Giganta: Słonawe jezioro położone w dolnym Podmroku tworzące zaczynający się na północny zachód od Proskuru, biegnący pod Iriaeborem, do Elversult. Kielich, w którym żyją inteligentne ośmiornice, podobno łączy się z Morzem Spadających Gwiazd. Teraz ośmiornicom zagrażają wampiryczne kałamarnice, które do zbiornika wpuścili illithidzi. W Kielichu Giganta żyją również bardzo cenne inteligentne święcące korale, będące jednym z niewielu luksusowych towarów, które eksportują ośmiornice.

Labirynt: Plątanina korytarzy, do której nikt nie zgłasza żadnych pretensji. Obejmuje ona obszar górnego i środkowego Podmroku w regionie pomiędzy Czerwonym Modrzewiem a Trzema Dzikami na Długiej Dródze na północ od Waterdeep. Korzystają z niej kupcy z północnego Podmroku, kierujący się do Skullport i dalej. W Labiryncie znajdują się ruchome ściany, a jego mieszkańcy są dość niebezpieczni – szczególnie baphitaury, magiczne istoty, podobno pochodzące od minotaurów i demonów.

Ważne miejsca

Wielkie krainy rozciągają się zwykle do granic pewnego konkretnego kompleksu jaskiń, lecz mimo to poszczególne części Podmroku połączone są niekończącymi się korytarzami.

Blingdenstone (aktualnie opuszczone): Uciekające przed faerimmami svirfnebliny założyły to miasto w Roku Kruchych Początków (–690 RD). Z czasem Blingdenstone stało się samowystarczalnym miastem-państwem rzadko nawiązującym kontakt z innymi pobliskimi cywilizacjami. Odosobnienie zakończył atak Menzoberranzan na Mithrilową Halę, w trakcie którego 12 000 podziemnych gnomów sprzymierzyło się z krasnoludzkimi obrońcami twierdzy i pomogło zatrzymać inwazję drowów.

Pokonane drowy zemściły się kilka lat później – na Blingdenstone spadły sprowadzone za pomocą zaklęć *brama* i *planarny sojusznik* dziesiątki bebilithów, które zamordowały większość svirfneblinów. Do Silverymoon zdołało dotrzeć około 500 uciekinierów. Niewielką społeczność mile powitano w Srebrnych Marchiach. Mieszkańcy Silverymoon mają nadzieję, że ponownie uda się zasiedlić i ufortyfikować miasto, które zapewni im obronę przed dalszymi najazdami drowów.

Cairnheim (osada, 500): Osiedle założyli kamienni giganci uciekający przed rzezią swego ludu z rąk krasnoludów z Shanataru. Cairnheim leży pod Górami Potoku Giganta na Smoczym Wybrzeżu. Przez ostatnie piętnaście stuleci rządzi nim Dodkong – nieumarły wódz kamiennych gigantów, znany zaklinacz

Ryc. Carlo Arellano

o wielkiej mocy. Władca ów wskrzesza zabitych wodzów każdego klanu, tworząc w ten sposób Dodforer, radę służących mu „wodzów śmierci".

Giganci z Cairnheim znają się na runotwórczości, a najchętniej posługują się nekromantycznymi zaklęciami, którymi obdarza ich Velsharoon. Rzadko handlują, wymieniając złoto, srebro i samorodki adamantytu na rothy, rzadkie grzyby i wino.

Giganci z Cairnheim widzą w ciemnościach i bacznie obserwują korytarze prowadzące do ich dziedziny, które chronią również runy, lawiny i zapadnie.

Gracklstugh (metropolia, 36 000): Państwo duergarów zwane także Miastem Kling. Leży w środkowym Podmroku, nieco na południe od Wiecznych Wrzosowisk. W skład Gracklstugh wchodzi duża grota o wydrążonych stalagmitach, która graniczy z morzem Podmroku noszącym miano Mrocznego Jeziora. W owych wydrążonych filarach szare krasnoludy budują huty, domy i warsztaty. Duergarowie kontrolują terytorium w promieniu kilku kilometrów od miasta, do którego wpuszczają jedynie osoby mające zamiar z nimi handlować. Spokoju i praw pilnuje duża armia zaciężna. W mieście żyją także derro, tysiące niewolników i niewielka liczba kamiennych gigantów z klanu Cairngorn. Z Gracklstugh eksportowane są ryby, narzędzia górnicze i wysokiej jakości stalowa broń oraz pancerze. Prawdziwymi władcami miasta są derro, którzy posługując się łapówkami, magią oraz groźbami, kontrolują króla Tarngardta Stalowy Cień VII (PZ mężczyzna duergar Wjk17) oraz przywódców klanowych.

Iltkazar (małe miasto, 7500): Żyjące tu tarczowe krasnoludy otaczają liczni nieprzyjaźni sąsiedzi, nic zatem dziwnego, iż kontrolują oni jedynie samo miasto i jego najbliższe okolice pod górami Omlarandin w Tethyrze. Iltkazar to jedno z ośmiu pierwotnych krasnoludzkich królestw Shanataru w Czeluści.

W przeciwieństwie do innych państw Podmroku, z Iltkazar na powierzchnię prowadzi wiele korytarzy, w większości łączących się ze starymi i bacznie strzeżonymi krasnoludzkimi ruinami. Przez miasto biegnie rzeka i jej dopływy, zapewniając świeżą wodę i poruszając dźwignie, pompy oraz inne mechanizmy. Strop jaskini pokrywają świecące słabym blaskiem porosty. Mieszkańcy uprawiają też różne gatunki grzybów, będące pożywieniem dla nich i paszą dla niewielkiego stada rothów. Tarczowe krasnoludy stanowią 3/4 populacji, ludzie 1/10, reszta zaś to skalne gnomy lub svirfnebliny. Niewolnictwo jest w Iltkazar nielegalne, a prowadzących doń magicznych wrót strzegą runotwórcy, wojownicy i kapłani. Mieszkańcy specjalizują się w inżynierii, obróbce surowców i szlifowaniu klejnotów.

Menzoberranzan (metropolia, 32 000): Położone na północ od Wiecznych Wrzosowisk i pod rzeką Surbrin miasto, które kontroluje matriarchat. Menzoberranzan zasłynęło jako ojczyzna Drizzta Do'Urdena. Stąd też wyruszyły siły na Mithrilową Halę. Obrzeża Menzoberranzan z innymi częściami Podmroku łączy ponad setka korytarzy, z których najważniejsze prowadzą w pobliżu Mithrilowej Hali, serca Księżycowego Lasu oraz zachodniego skraju Wysokiego Lasu.

Drowy stanowią 1/3 populacji Menzoberranzan, reszta to humanoidalni niewolnicy. Mieszkańcy handlują truciznami, smacznymi grzybami, wierzchowymi jaszczurami, zwojami z czarami, winem i wodą. Miasta bronią oddziały drowów (żołnierze zawodowi oraz uzbrojeni członkowie domów szlacheckich) oraz niewolnicy, wspierani przez osoby rzucające zaklęcia. Przybywających do Menzoberranzan obcych drowy traktują ozięble, lecz mimo to zapewnili im kilka miejsc, zdolnych zaspokoić potrzeby poszukiwaczy przygód i handlarzy.

W mieście rządzi rada matek opiekunek wywodzących się z ośmiu największych domów. Można jednak wskazać i inne siły posiadające władzę polityczną – na przykład przywódcę najemników Jarlaxle'a (NZ mężczyzna drow Wjk17) i arcymaga Menzoberranzan, Grompha Baenre (CZ mężczyzna drow Czar20).

Miasto otrząsnęło się już ze strat poniesionych w trakcie Czasu Kłopotów oraz podczas ataku na Mithrilową Halę. Znów zaczęło więc snuć plany ekspansji oraz podbojów sąsiadów i krain powierzchni.

Oryndoll (metropolia, 26 000, 3450 łupieżców umysłów): Miasto illithidów położone w dolnym Podmroku, pod samym centrum Lśniących Równin. Łupieżcy umysłów gromadzą wiedzę i zazdrośnie jej chronią. Rzadko kiedy odwiedza ich więc ktoś poza handlarzami niewolników.

Oryndoll dawno temu toczył wojnę z krasnoludami z Shanataru, lecz zasłynął w Podmroku jako miejsce narodzin współczesnej rasy duergarów, która wyhodowano z krasnoludów z klanu Duergar. Jej twórcy mieli nadzieję powołać do istnienia stworzenia posiadające zdolności krasnoludów i moce mentalne. Szare krasnoludy wznieciły szereg powstań i w końcu zbiegły z miasta, powodując tak wielki chaos, iż Oryndoll przed zniszczeniem uratowało jedynie objawienie się illithidzkiego bóstwa, Ilsensine. Od tego czasu miejscowi łupieżcy umysłów stworzyli religijną kulturę oraz wprowadzili wiele innowacji do psioniki. W Oryndoll roi się więc od mentalnie kontrolowanych niewolników oraz niezliczonej liczby czaszkoszczurów.

Shanatar w Czeluści: Pierwsza i największa z krain tarczowych krasnoludów, pod których kontrolą znalazła się część Podmroku położona pod dzisiejszym Amn, Tethyrem i Calimshanem. Krasnoludy z Shanataru, pierwotnie podzielone na osiem podkrólestw walczących ze sobą podczas starć dziś zwanych wojnami pomiotu, zawarły w końcu trwały pokój. Władca połączonych dziedzin zasiadał na *Tronie Smoczej Czaszki*, który można było przenosić z jednego królestwa do drugiego.

Zmniejszający się z biegiem czasu przyrost naturalny krasnoludów i ich emigracje na północ sprawiły, że imperium się rozpadło. Kolejne podkrólestwa padały w ruinach w wyniku wojen z różnymi rasami Podmroku. Do dziś przetrwał jedynie Iltkazar. Choć większość ruin złupiono, od czasu do czasu udaje się odkryć jakiś zapomniany przyczółek na rubieżach dawnego królestwa, w którym założył swoją siedzibę jakiś potwór, a w którym wciąż znajdują się mistrzowsko wykonane krasnoludzkie pancerze, broń, a nawet przedmioty magiczne.

Sschindylryn (duże miasto, 15 000): Miasto drowów położone na brzegu jeziora Thalmiir, kilometry pod Królewskim Lasem Cormyru. Mieszkańcy Sschindylryn są znawcami magii wieszczącej i podróżnej, a specjalizują się przede wszystkim w czarach i urządzeniach lokalizujących żywność, wodę oraz minerały. Handlują tymi dobrami z innymi miastami, wykorzystując sieć *portali* położonych w Sschindylryn i na płytszych obszarach jeziora. Poza handlem zajmują się łowieniem ryb w Thalmiir, a także uprawiają miejscowe wodorosty, żywiące się faerzress.

Niegdyś drowy z Sschindylryn były bardziej wojownicze i wykorzystywały *portale* podczas zaskakujących najazdów na inne miasta. Dopiero straszliwa porażka, jakiej doznały za sprawą sił Menzoberranzan, zniechęciła je do stosowania tej taktyki. Dziś skupiają się na handlu, odbudowując swą potęgę.

Miasto zbudowano na ruinach siedzib kuo-toa. Częściowo znajduje się ponad powierzchnią wody, a częściowo pod nią. Nowa architektura odwołuje się do rybiego stylu poprzednich mieszkańców regionu.

Sshamath (metropolia, 45 000): Położone pod Odległymi Wzgórzami, nietypowe miasto drowów, rządzą nim bowiem mężczyźni czarodzieje, a kobiety kapłanki Lolth pełnią podrzędną rolę. W Sshamath mężczyźni zyskiwali na znaczeniu stopniowo, pokolenie po pokoleniu. Z roku na rok rodziło się coraz więcej chłopców, przez co drowich matek opiekunek było coraz mniej, a ich władza nad miastem słabła.

Sshamath to największy w Podmroku rynek magicznych przedmiotów. Inne miasta uważają je więc za potężnego partnera handlowego. Nic zatem dziwnego, że dobrze chronią je wojownicy-czarodzieje.

Kolejnym niezwykłym jak na Podmrok elementem Sshamath są permanentne, artystycznie wykorzystywane światła z *ognia faerie* zdobiące ściany miasta. Przybywający z powierzchni obcy z pewnością cenią sobie ten blask, gdyż większość z nich nie widzi w ciemnościach. Co więcej, mile widziana jest tu każda osoba podążająca drogą czarodzieja lub zaklinacza – taki gość nie ryzykuje pojmania i zniewolenia.

Niewolnicy stanowią 1/4 populacji. Z kolei goście z innych krain, nieumarli słudzy oraz przyzwane stworzenia podnoszą standardową liczbę mieszkańców Sshamath do 60 000.

Historia regionu

Historia Podmroku rozpoczyna się przed historią świata powierzchni, po czym rozwija się równolegle do niej. Tu pojawili się protoplaści różnych ras, które z biegiem czasu wymarły lub zginęły z rąk podobnych im istot uciekających z powierzchni przed nowymi mieszkańcami Faerunu – elfami czy krasnoludami. Pradawne stworzenia, jak choćby kuo-toa, znikły z powierzchni, zanim elfy lub ludzie zaczęli spisywać swą historię. Nie ma zbyt wielu informacji dotyczących pochodzenia illithidów, lecz mędrcy uważają, że łupieżcy umysłów pojawili się niemal w tym samym czasie co kuo-toa. Bardzo więc możliwe, że u szczytu potęgi swego imperium przeprowadzili oni najazd z innego planu eg-

zystencji. Inne pradawne istoty – abolethy – żyją w dolnym Podmroku i nikt nie spisuje historii ich knowań.

Drowy weszły do Podmroku po wojnach o koronę, około –10 000 RD. Świadectwa powstania ich pierwszych miastach datuje się na okolice roku –9600 RD. W porównaniu z przedstawicielami innych żyjących w Podmroku ras drowy były niezwykle agresywne i waleczne, nic więc dziwnego, że zajęły ogromny obszar – po czym rozpoczęły się wśród nich wewnętrzne spory i wybuchły wojny domowe.

Krasnoludy od zawsze żyły tak na powierzchni, jak i pod ziemią. Walczyły z drowami i z innymi rasami Podmroku. Straciły nawet cały klan – Duergar – który po kilku pokoleniach powrócił pod postacią podrasy duergarów, wyhodowanej przez łupieżców umysłów i splugawionej okrucieństwem swych psionicznych stwórców i panów zarazem. W tym samym mniej więcej czasie pojawiły się także krasnoludy derro. I ich wyhodowali illithidzi – tym razem krzyżując pojmane krasnoludy i ludzi.

W tysiącleciach, które nadeszły później, pojawiły się inne rasy – svirfneblini, goblinoidzi, orkowie i grimlokowie. Możliwe, że ktoś sprowadził je do Podmroku lub też same znalazły do niego drogę. Ostatnie pojawiły się płaszczowce, obecne tu zaledwie od kilku stuleci.

Ludy żyjące w Podmroku od lat doświadczają tego samego losu – wojen, podbojów, rozkładu i katastrof. Miasta toczą boje o bogactwa lub niewolników, zżerane przez sięgającą stulecia nienawiści. Stabilne imperia popadają w dekadencję bądź też nieustannie toczą liczne potyczki, w wyniku których ich potęga maleje. Te zaś imperia, którym los nie sprzyja, rozpadają się – często od wewnątrz, a czasami dodatkowo popędzane wrażym orężem. Zniszczone miasta opuszczają nieliczni uciekinierzy. Zwykle znajdują sobie jakąś niszę, w której mogą rozpocząć nowe życie, a w końcu zbudować też nowe miasto.

Intrygi i plotki

Pochodzący ze świata na powierzchni poszukiwacze przygód uznają za duże osiągnięcie samo wejście do Podmroku i powrót, by opowiedzieć o zdobytym doświadczeniu.

Śmiertelne porachunki: Przez korytarze przebija się drużyna szkieletów krasnoludów w pełnym bitewnym rynsztunku. Zabijają każdego, kto ich zaatakuje – poza krasnoludami. Pokonani wrogowie ożywają, przybierając postać szkieletów, i przyłączają się do marszu. Na nieumarłych nie działa kapłańskie odegnanie czy rozkazywanie. Zbaczają z drogi tylko po to, by omijać krasnoludzkie osiedla. Jaki jest ich cel? Być może chcą odbić z rąk wrogów cmentarzysko krasnoludów albo też pokonać potężnego przeciwnika, na przykład podziemnego smoka.

Uderz i uciekaj: W Podmroku pełno jest nieodkrytych *potrali* oraz korytarzy. Istnieje zatem duże prawdopodobieństwo, że w dowolnym miejscu powierzchni nagle – jakby znikąd – pojawi się wyprawa (łupieżcza lub handlowa) drowów, duergarów, kuo-toa bądź dowolnej innej rasy. Czy poszukuje niewolników, czy zwykłego zysku? A może chcą po prostu siać zamęt? Jeśli taka grupa nie zna drogi powrotnej, zapewne przeczeka dzień w jakiejś grocie, ruinach czy w opuszczonym magazynie albo też pod ochroną miejscowego czarodzieja lub złej świątyni.

północ

Północ zachowała swój kresowy charakter – pomimo powstałych tu osad i rozwijającej się cywilizacji, która przetrwała tysiące lat powtarzających się inwazji orków, surowe warunki klimatyczne i walkę z nieustępującą dziczą. Terminu „Północ" używają Cormyrczycy i mieszkańcy Dolin, określając tym mianem ziemie leżące na zachód od Anauroch i na północ od Wysokiego Wrzosowiska.

Północ można podzielić na pięć odrębnych obszarów: Dzikie Pogranicze – ziemie położone za Wielkim Lasem i Silverymoon, Północ Wybrzeża Mieczy – terytoria rozciągające się na zachód od rzeki Dessarin, Srebrne Marchie – nowo powstałe przymierze miast, miasteczek i warowni skupionych wokół podziwianego Silverymoon, Wysoki Las – największy bór w całym Faerunie, wreszcie Waterdeep – Miasto Wspaniałości, które w rzeczywistości jest dość potężnym państwem.

zagłada Araundora

Rozległy Podmrok pod powierzchnią Faerunu to niebezpieczny świat, którego mieszkańcy (nawet groźne bestie oraz przedstawiciele okrutnych ras władających złą magią) gromadzą się w ufortyfikowanych miastach, aby przetrwać. Wielka liczba poziomów oraz idących pod kątem korytarzy utrudnia stworzenie mapy tego miejsca na płaskim pergaminie. Co więcej, władze w pewnych okolicach potrafią się zmieniać z zabójczą i wprawiającą w konsternację szybkością.

Warto zaznaczyć, że wiele niewielkich obszarów Podmroku posiadających „rządy" nigdy nie pojawi się na żadnych mapach. Do najgorszych pomniejszych władców tego typu zalicza się liczów, które z typowym dla siebie czarnym humorem i zarozumiałością określają swe domeny mianami zagład. Podmroczne krainy posiądają także wywodzący się z innych ras odpowiednicy tych nieumarłych ludzkich czarodziejów – illithidzcy alhoonowie czy elfi baelnornowie.

W większości zagład liczów znajdują się kryjówki dla magii (szczeliny lub wysokie półki skalne), a składają się na nie złożone plątaniny korytarzy i jaskiń. Zwykle ci nieumarli wykorzystują opuszczone krasnoludzkie czy gnomie siedziby, gdzie można znaleźć przydatne pomieszczenia, a nawet drzwi – oczywiście jeśli dane miejsce im odpowiada i nie kryje już żadnych pułapek.

Zagłada Araundora to typowe miejsce tego typu. Jej pan był niegdyś ludzkim czarodziejem żyjącym w Mulhorandzie, lecz dawno temu przemienił się w istotę niewiele różniącą się od kościotrupa i utracił wszelkie ślady rozsądku. Dziś jego istnienie sprowadza się tylko do niszczenia intruzów, napawania się ich cierpieniem i zabierania wszelkiej posiadanej przez nich magii. Araundor za pomocą zaklęć czyta w myślach zbliżających się stworzeń, a nawet prosto z ich umysłów wykrada zapamiętane przez nie czary. Czyny, cele oraz pragnienia intruzów dają mu zarówno rozrywkę, jak i broń przeciwko nim. Zdobywa w ten sposób choćby imiona, jakie znają, dzięki czemu może udać przyjaciela lub znajomego proszącego o pomoc i zwabić ofiary w pułapkę.

Jak większość liczów, Araundor unika miażdżących pułapek, które mogłyby uszkodzić jego ciało. W zamian za to większość z sadzawek skaził trucizną. Umieszcza też chwytające nogi paszcze w miejscach, w których intruzi muszą brodzić w wodzie lub błocie. Następnie zanurza się (by uniknąć wrogiej magii ognia) i podkrada do ofiar. Wyciszone i unieruchomione czary może wszak bez przeszkód rzucać z mroku czy szlamu.

Araundor uwielbia szydzić z wrogów, ujawniając, co o nich wie, i budząc w ten sposób gniew, strach oraz lekkomyślność. Jest jednak przy tym dość przebiegły, by robić to wtedy, gdy tylko maksymalnie dwóch przeciwników działa. Ponadto ożywia kilka szkieletów i ciał dawnych ofiar, by udawać samego siebie i zmuszać intruzów do marnotrawienia magii. Jest też niezwykle cierpliwy, umie atakować z zaskoczenia i stosować podstępy. To wszystko, w połączeniu z labiryntem, który wybrał na swą zagładę, pozwala mu rozpraszać grupy wrogów tak, by mógł mieć do czynienia tylko z jednym lub dwoma na raz.

Dzikie pogranicze

Stolica: brak
Populacja: 564 480 (ludzie 55%, orkowie 20%, krasnoludy 5%, półelfy 5%, elfy 4%, półorkowie 4%, niziołki 4%, gnomy 2%)
Rząd: wolne miasta, plemiona, klany
Religie: niemal wszystkie
Import: gotowe wyroby, górnicy, książki, magiczne przedmioty, przyprawy, wyroby garncarskie
Eksport: drewno, futra, klejnoty, metale szlachetne, najemnicy, wyroby ze skóry
Charakter: każdy

Dzikie Pogranicze to ziemie położone na północ od Delimbiyr, których nie zalicza się do Wysokiego Lasu, Srebrnych Marchii, Północy Wybrzeża Mieczy czy Waterdeep.

W porównaniu z okiełznanymi regionami na południu, znaczna część Dzikiego Pogranicza to wciąż dziewiczy las lub też strome góry. Krainą tą nadal rządzą rasy nie-ludzi, a ludzka stopa nie stanęła w wielu jej miejscach. Natomiast wciąż czuje się tu obecność elfów i krasnoludów, którzy żyli na dzisiejszym Dzikim Pograniczu na długo przed ludźmi. Przejawia się ona w pieśniach, zachowaniu, nazwach miejsc... i czynach. Na Północy pozostały wszak elfy i półelfy, które nie udały się na Evermeet. Krasnoludy zaś powoli odzyskują pradawne królestwa.

A co z orkami? Mieszkańcy Północy zwykli mawiać: „Orkowie zawsze są z nami". Ciągnące się od stuleci ataki rozpoczynane w górach Grzbietu Świata nie słabną ani na chwilę.

Życie i społeczeństwo

Dzikie Pogranicze to kraina poróżnionych ze sobą wolnych miast, umocnionych obozów górniczych, handlowych przyczółków, niezależnych i zaciekle bronionych wolnych gospodarstw oraz wędrownych plemion barbarzyńców. Dziczy tej ludzcy osadnicy w zasadzie nie tknęli. Nic zresztą dziwnego – wszak rządzą nią krwiożercze drapieżniki i straszliwe bestie, które raz po raz bez ostrzeżenia spadają na nieliczne osady. Każdy podróżnik po tej krainie nie rozstaje się z orężem, nawet jeśli oddala się tylko na odległość strzału z łuku od palisady czy murów miejskich.

Lud pogranicza jest czujny, surowy i samowystarczalny. Mało kto zależy tu od jakiegoś władcy, a niemal wszyscy cenią trudne życie, które wiodą. Ziemie Północy hartują – tu każdy staje się twardy niczym stal. Wygody, próżność i dekadencja miast południa wydają się nie docierać nawet do granic tej chłodnej, surowej krainy.

Nieliczni osadnicy przybywają tu z myślą o znalezieniu ziemi, którą mogliby nazwać własną. Większość jednak przyciągają tutejsze bogactwa – cenne futra, rozległe lasy oraz bogate w rudę zaśnieżone góry. Spław wydobytych kopalin i drewna odbywa się rzekami, które biegną aż do miast Wybrzeża Mieczy. Transport lądowy zaś biegnie Czarną Drogą Zhentów i przez Anauroch do Morza Księżycowego i Dolin.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Chyba najsurowsze i najokrutniejsze obszary Faerunu to region rozciągający się na zachód od Anauroch. Szerokie doliny rzeczne ustępują tu miejsca łańcuchom pokrytych śniegiem gór i wydawałoby się nieskończonym lasom. Zimą podró-

Uthgardzcy barbarzyńcy

Uthgardzcy barbarzyńcy to czarnowłosy, błękitnooki lud podzielony na jedenaście wielkich klanów. Niektórzy wędrują po Północy jako koczownicy, inni zaś tworzą stałe osady. Są spokrewnieni z ludem północy z Ruathymu, a mówią dialektem illuskańskiego. Nie przepadają za południowcami i cywilizacją.

Lud ten zwykł czcić Uthgara, którego uznaje za najważniejsze bóstwo. Każde plemię posiada totemiczną bestię odzwierciedlającą ten aspekt boga, któremu oddaje największą cześć, a także kurhan przodków kryjący świętą magię oraz duchy szczepu. Z każdym jest także związany pradawny rytualny przeciwnik, którego plemienni tropiciele wybierają na ulubionego wroga. Wszyscy uthgardzcy barbarzyńcy nienawidzą orków do tego stopnia, że nawet sprzymierzają się przeciw nim z innymi narodami. Co ciekawe, żadne z tych plemion świadomie nie zetnie żyjącego drzewa.

Plemię Bestii Grzmotu: Najbardziej cywilizowany ze szczepów, osiadły (choć nie rolniczy) w pobliżu Wysokiego Lasu. Totemiczną bestią klanu jest wielki dinozaur. *Kurhan przodków:* Kopiec Morgura. *Rytualny wróg:* wilki.

Plemię Czarnego Kruka: Najbardziej przywiązany do tradycji szczep, do ataku (zwykle na karawany) udający się na ogromnych krukach. *Kurhan przodków:* Krucza Skała. *Rytualny wróg:* plemię Gryfa, cudzoziemscy kupcy i kapłani.

Plemię Czarnego Lwa: Szczep, który zdradził uthgardzkie tradycje i osiedlił się w pobliżu świętego miejsca, Studni Beorunny. Większość członków plemienia porzuciła wiarę w Uthgara i teraz czci Helma, Ilmatera, Torma i Tyra. *Kurhan przodków:* Studnia Beorunny. *Rytualny wróg:* barbarzyńcy z tundry.

Plemię Czerwonego Tygrysa: Niezbyt liczny szczep myśliwych z okolic Studni Beorunny, który szczyci się tym, iż jego członkowie polują jedynie za pomocą kamiennych sztyletów o trzech pazurach, nazywanych tygrysimi pazurami. *Kurhan przodków:* Studnia Beorunny. *Rytualny wróg:* plemię Błękitnego Niedźwiedzia (już nieistniejące).

Plemię Duchów Drzew: Po kilku latach burzliwego konfliktu szczep ten ogłosiły się obrońcą Pradawnego Drzewa. Jak dotąd plemię nie spierało się z żadnymi innymi mieszkańcami Wysokiego Lasu, którzy szanują owo drzewo. *Kurhan przodków:* Pradawne Drzewo. *Rytualny wróg:* złe nieumarłe stworzenia.

Plemię Gryfa: Patrz opis Gryfiego Gniazda, strona #169. *Kurhan przodków:* Lśniąca Biel. *Rytualny wróg:* miasta północy.

Plemię Łosia: Członkowie tego szczepu przemierzają Wieczne Wrzosowiska i ziemie w pobliżu rzeki Dessarin. Są niewiele więcej niż bandytami. Wielu porzuciło wiarę w Uthgara na rzecz Talosa. *Kurhan przodków:* Krzemienna Skała. *Rytualny wróg:* wymarła cywilizacja północy.

Plemię Podniebnego Kucyka: Najbardziej aktywny spośród uthgardzkich szczepów, tak naprawdę oddany sojusznikowi Uthgara, Tempusowi. *Kurhan przodków:* Samotny Kamień. *Rytualny wróg:* orkowie.

Plemię Szarego Wilka: Członkowie szczepu Szarego Wilka są likantropami, zmieniającymi się w wilki podczas pełni. Klątwa wilkołactwa zostaje zdjęta z tych spośród nich, którzy odejdą i dołączą do innego plemienia – muszą tylko przez rok doświadczać inicjacji w kręgu totemu innego szczepu. *Kurhan przodków:* Krucza Skała. *Rytualny wróg:* orkowie.

Plemię Wielkiego Robaka: Kilka lat temu poszukiwacze przygód zabili złowrogie smocze stworzenie, które rządziło tym szczepem. Plemię nie rozpadło się dzięki dobremu przywództwu oraz wierze, iż Robak wciąż się nim opiekować. Dowodem tego faktu ma być magiczny pancerz wykonany z jego ciała, który pojawił się w nocy obok namiotów dwóch śpiących wodzów. *Kurhan przodków:* Jaskinia Wielkiego Robaka. *Rytualny wróg:* złe stworzenia.

że uniemożliwiają trwające tygodniami śnieżyce ogarniające czasem nawet setki kilometrów. Z kolei wiosenne roztopy przemieniają wielkie drogi tego regionu – jego szerokie rzeki – w potoki niszczycielskiego lodu, których nie sposób pokonać bez pomocy skrzydeł lub magii.

Grzbiet Świata: Dla Faerunczyków Grzbiet Świata to nieskończona, niemal niemożliwa do przebycia ściana wysokich, mroźnych gór, wyznaczających koniec świata. Mieszkańcy Scornubel mówią o nim po prostu Ściana. Za nim rozciąga się Bezkresne Morze Lodu – zamarznięte pustkowie, po którym hulają wyjące wichry i na którym nic nie jest w stanie przeżyć. W pewnym miejscu zaś pochłaniają je śmiertelne białe opary, ciągnące się do krain bóstw.

Pośród szczytów żyje wiele potworów, które często niepokoją ziemie rozciągające się u stóp Ściany. Owe podnóża Grzbietu Świata są pofałdowane i porośnięte drzewami iglastymi, pośród których hasają jelenie, sarny i kozice. Region ten jest w większości niezamieszkany, choć wędrują po nim wojownicze i nieprzyjazne barbarzyńskie plemiona.

Za zachodnim krańcem Ściany rozciągają się ziemie zwane wspólnie Mroźną Dalą – tu położona jest Dolina Lodowego Wichru oraz inne interesujące górników miejsca. Na drugą stronę Grzbietu Świata przedostać się można lecąc lub, jeśli to niemożliwe, wspinając się po stromych szczytach. Warto tylko mieć na uwadze, iż po zboczach krążą giganci wzgórzowi, a z kolei szczyty i zamarznięte doliny na dużej wysokości to siedziby lodowych gigantów, białych smoków i yeti. Najodważniejsi i najbardziej zdeterminowani spośród tych, którzy chcą dotrzeć do Mroźnej Dali, mogą zdecydować się na podróż pod ziemią, szlakiem prowadzącym poprzez opuszczone krasnoludzkie twierdze, których korytarze czasem prowadzą do kopalni ciągnących się przez cały masyw górski. Tacy śmiałkowie winni tylko pamiętać, że owe fortece i groty to dom plemion orków, hobgoblinów, niedźwieżuków, goblinów i gigantów. Co gorsza, w zatopionych w ciemnościach poziomach kopalni i sztolniach czają się jeszcze mroczniejsze stwory.

Rzeka Dessarin: Wielka rzeka wrzynająca się w poszarpane wzgórza serca Północy, tworząc szeroką, łagodną dolinę. To najważniejszy szlak handlowy całego regionu, łączący leżące w pobliżu ujścia Waterdeep z położonymi setki kilometrów w górę rzeki Yartar i Silverymoon.

Szare Wierchy: Góry oddzielające Upadłe Ziemie od doliny rzeki Delimbiyr, ciągnące się wzdłuż wschodniego krańca Wysokiego Lasu. Łańcuch zawdzięcza swą nazwę wszechobecnym pośród szczytów szaroskórym kamiennych gigantom – nieliczne są na tyle bystre, że nie atakują każdego dostrzeżonego podróżnika. Poza wspomnianymi stworami pośród Szarych Wierchów napotkać można także złą pogodę, fortece goblinów, liczne młode smoki oraz duże watahy worgów, którym przewodzą sprzymierzone z goblinami barghesty.

Upadłe Ziemie: Pustkowia położone na zachód od Anauroch, wciąż nasączone magiczną energią powstałą w czasie upadku Netherilu. Jeśli przez kolejne sto lat pustynia będzie się nadal powiększać, prędzej czy później wchłonie ten obszar.

Upadłe Ziemi są schronieniem wielu potwornych istot, które pragną spokoju. Jedną z nich jest ogromny beholder, prowadzący eksperymenty i próbujący wyhodować różne stworzenia z wrogich mu przedstawicieli własnego gatunku, których udało mu się pojmać. Czają się tutaj także zbuntowani faerimmowie.

Wieczne Wrzosowiska: Podmokłe wzgórza i ciągnące się kilometrami faliste równiny, ustępujące czasem miejsca skalistym grzbietom i niewielkim szczytom, kryjącym złoża cennych rud. Wieczne Wrzosowiska otacza zła sława, którą zawdzięczają licznym żyjącym tu bandom trolli. Niewielu ludzi próbowało kiedykolwiek okiełznać tę ziemię, choć wydaje się doskonałą do wypasu owiec i poszukiwań złóż.

W ostatnich latach zamieszkali tu giganci z mroźnych ziem położonych na północ od Grzbietu Świata. Większość to dzicy giganci wzgórzowi, niewiele lepsi od przerośniętych ogrów. Pojawienie się tych istot jeszcze nie spowodowało reakcji mieszkańców Nesme, którzy wraz z licznymi najętymi poszukiwaczami przygód starają się rozwiązać problem trolli, uciekających przed nowymi mieszkańcami wrzosowisk.

Ważne miejsca

Charakterystyczną cechą tego regionu jest jego dzikość. Pogoda i warunki naturalne są tu niebezpieczniejsze niż potwory. To oraz ogromne odległości przyczyniające się do izolacji osad zniechęcają wszystkich poza najbardziej zdeterminowanymi podróżnikami.

Głośna Woda (małe miasto, 8137): Miasto, do którego powstania przyczynił się krasnoludzki mistrz rzemiosła, wznoszący je dla swych elfich przyjaciół. Dziś jest to przyjemne i dobrze prosperujące miasto ludzi oraz półelfów. Karawany i rzeczne barki znajdują tu bezpieczną przystań. Większość kupców i rzemieślników, którzy odwiedzili to miasto co najmniej dwukrotnie, powraca, by zostać na stałe. Towary transportowane do i z Llorkh wzbogacają najważniejszych kupców w Głośnej Wodzie. Z tego też powodu stacjonujący w Llorkh agenci Zhentarimów planują podporządkować sobie również i to miasto.

Gryfie Gniazdo (małe miasto, 6713): Kralgar Bonesnapper (NZ mężczyzna człowiek Bbr5/Wjk6), władca uthgardzkiego osiedla Gryfie Gniazdo, pragnie zniszczyć mury jakiegoś miasta, wprowadzić do niego swoją barbarzyńską hordę i zupełnie je sobie podporządkować. Nie wybrał jednak jeszcze celu – czy ma przed nim paść Everlund, Neverwinter czy Waterdeep?

Przygotowujący się do podbojów Kralgar stworzył najlepiej prosperującą i najlepiej zorganizowaną na Północy osadę uthgardzkich barbarzyńców. W przeciwieństwie do innych plemion Uthgardtu, plemię Gryfa nie ma nic przeciwko kontaktom z cudzoziemcami, a zwłaszcza z poszukiwaczami przygód, którzy mogą ich nauczyć sztuczek przydatnych w walce z cywilizowanymi wojownikami.

Być może Kralgar zrealizuje swoje marzenie w inny sposób – budując wokół osady potężny mur i mianując się jej panem, bowiem Gryfie Gniazdo już niemal dorównuje wielkością większości małych miast Północy.

Llorkh (duże miasteczko, 3051): To położone na zachodnim krańcu prowadzącej przez Anauroch Czarnej Drogi miasto jest ważnym przystankiem dla karawan Zhentów. Gubernator Llorkh, Geildarr (CZ mężczyzna człowiek Czar7/Miw3 Cyrica), dowodzi nie tylko zhenckimi żołnierzami, lecz także armią 300 tzw. Ludzi Gubernatora. Jednostka ta to odziani w purpurowe płaszcze wojacy chroniący miasto przed orkami, poszukiwaczami przygód oraz mieszczanami, którym nie odpowiada władza Zhentów.

Historia regionu

Z otchłani dawno zapomnianych epok wyłoniły się trzy wielkie królestwa elfów – Illefarn (na jego terenach dziś znajduje się Waterdeep), Miyeritar (tu rozciąga się teraz Wysokie Wrzosowisko) oraz Eaerlann (położone w dolinie rzeki Delimbiyr). Z kolei pod Netherem, Rauvin, Ruathymem, Lodowymi Górami oraz leżącymi między nimi dolinami znajdowało się Délzoun – potężne krasnoludzkie królestwo. Przez tysiące lat krainy te twardo opierały się hordom goblinów, orków i jeszcze gorszych istot, przemierzających mroźne ostępy i posępne góry, którymi nie zawładnęły ani krasnoludy, ani elfy.

Tysiące lat przed rozpoczęciem liczenia Rachuby Dolin na północ wzdłuż Wybrzeża Mieczy migrowały bandy barbarzyńskich ludzi, którzy zakładali własne królestwa. Kiedy zaś owo zagrożenie zawitało w granice krain elfów, te zwróciły się przeciw sobie, doprowadzając do wybuchu legendarnych wojen o koronę. Miyeritar zniszczyła straszliwa magia, przez którą zginęły wszystkie tamtejsze elfy. Po królestwie pozostały jedynie puste, wypalone Wysokie Wrzosowisko. Z kolei elfy z Ilythiiri przeklął sam Corellon Larethian, który wygnał je do Podmroku, gdzie przemieniły się w drowy o mahoniowej skórze.

Na wschodzie tych elfich krain, wzdłuż brzegów wodnego zbiornika podówczas będącego Wąskim Morzem, powstało ludzkie imperium Netheril, które z czasem osiągnęła znaczną potęgę. Arcyczarodzieje tej krainy władali północnym Faerunem aż do katastrofy, która przyczyniła się do zagłady imperium, co miało miejsce jakieś 300 lat przed wzniesieniem w Dolinach Stojącego Kamienia. Netheryjczycy uciekali przed magiczną zagładą i pustynią, która pochłaniała ich niegdyś żyzną ziemię. Dotarli do niemal wszystkich zakątków Faerunu, a wielu z nich przybyło na Północ. Ich osady to dalecy „przodkowie" takich miast jak Everlund, Głęboka Woda i Sundabar.

Krasnoludzkie królestwo Delzoun upadło wkrótce po Netherilu, zalane przez największą hordą orków, jaką kiedykolwiek widziano na Północy. Elfy z Północy rozpoczęły zaś odwrót na Evermeet, porzucając swe piękne miasta oraz magiczne twierdze. Upadku wielkich krain Północy dopełnił najazd demonów na Ascalhorn, w wyniku którego miejsce to przemieniło się w okrytą złą sławą Twierdzę Piekielna Brama. Tak przypieczętowany został też los Eaerlann.

W tym samym czasie nieprzerwany strumień ludzkich osadników prących na północ wzdłuż Wybrzeża Mieczy doprowadził do założenia Warowni Ni-

moara – osady, która w końcu rozrosła się i przerodziła w Waterdeep. Mieszkańcy warowni i innych młodych podówczas ludzkich osad walczyli z potwornymi istotami żyjącymi w tym regionie w tak zwanych trollowych wojnach. Niemniej jednak rok po roku ludzie ujarzmiali bezkresną dzicz – tam, gdzie wznosiły się palisady i rósł las, powstawały coraz to większe miasta i gospodarstwa.

W minionych dziesięciu latach miasto Silverymoon stało się stolicą nowego królestwa ludzi, elfów i krasnoludów, zwanego Srebrne Marchie (patrz dalej). Krasnoludy odzyskały Mithrilową Halę – jedno ze swych dawnych królestw – i wygnały orków z Cytadeli Wielu Strzał, przemianowując ją na powrót na Cytadelę Felbarr. Również leśne elfy – mieszkańcy Wysokiego Lasu – zaczęły wyganiać orków ze swej ziemi. Północ się zmienia, a mrocznym siłom i potężnym potworom z Dzikiego Pogranicza wcale to nie odpowiada. Nad tym regionem zbierają się czarne chmury i już niedługo rozpęta się straszliwa burza.

Intrygi i plotki

Główne niebezpieczeństwo Dzikiego Pogranicza stanowią jak zawsze liczne żyjące tu potwory. Ostatnio pojawiają się jednak nowe, bardziej podstępne zagrożenia. Choćby Zhentarimowie, którzy pragną rozszerzyć strefę wpływów na zachód od Llorkh. W Luskan i innych przybrzeżnych miastach zadomowiło się Towarzystwo Krakena – organizacja szpiegów, skrytobójców i sprzedawców złowieszczej wiedzy – którego członkowie zaczęli marzyć o podporządkowaniu sobie śródlądowych miast, takich jak Yartar w dolinie Dessarin. O wpływy w regionie z lordami Waterdeep walczy również Bractwo Tajemnic.

Barbarzyńska sprawiedliwość: Na drodze w ręce drużyny poszukiwaczy przygód wpada uthgardzki barbarzyńca z plemienia Czarnego Lwa, którego ściga grupka wojowników, najwyraźniej zamierzających go pojmać. Zbieg, młody myśliwy imieniem Thurvald, twierdzi, iż oskarżono go o zbrodnię, której nie popełnił – morderstwo szamana Bogohardta w Studni Beorunny. Ścigający twierdzą oczywiście, iż zbieg jest winny zarzucanych mu czynów.

Jeśli bohaterowie postanowią chronić Thurvalda, jego prześladowcy nie będą mieli szans w walce z drużyną, więc uciekną po być może ciężkiej walce. Powrócą jednak później w większej sile i podążą za Thurvaldem oraz śmiałkami gdziekolwiek się udadzą, nawet do miasta Silverymoon.

Bohaterowie mogą również przekazać Thurvalda jego prześladowcom... tyle, że jest on naprawdę niewinny. Thurvald to zmiennokształtny (śnieżna pantera), co podejrzewają członkowie jego plemienia, a wie na pewno Lud Czarnej Krwi. Kultyści Malara próbowali go nakłonić, by przyłączył się do nich z własnej woli, ale młodzieniec stanowczo odmówił. Opracowali zatem sprytny plan – zamordowali plemiennego szamana, winę zrzucając na zmiennokształtnego. Zamierzają pozwolić plemieniu Czarnego Lwa wymierzyć Thurvaldowi okrutną sprawiedliwość, a następnie uratować go, zanim zostanie zabity.

Thurvald dobrze wie, że ktoś nim manipuluje – spodziewa się nawet, że za całą sprawą stoją wyznawcy Malara. Jeśli bohaterowie postanowią dowieść jego niewinności, będą musieli wyśledzić prawdziwych morderców i ujawnić prawdę.

Ryc. Sam Wood

Gerti Orelsdottr

Gigantyczne możliwości: Taern Ostroróg, naczelny mag Silverymoon, w pojawieniu się gigantów na Wiecznych Wrzosowiskach widzi szansę na opanowanie zachodniej granicy Srebrnych Marchii. Miasto poszukuje odważnych, którzy zechcą udać się we wspomniany region, rozpoznać sytuację i nawiązać kontakt z najbardziej praworządnymi i najpotężniejszymi gigantami w okolicy, po czym doprowadzić do zawarcia sojuszu lub chociaż zmniejszyć zagrożenie dla Silverymoon i Nesme na zachodzie.

Gerti Orelsdottr

Kobieta lodowy gigant Kpń Auril/Rtw4: SW 18; duży gigant (zimna); KW 14k8+70 plus 5k8+25 plus 1k8+5; pw 190; Init +0; Szyb 12 m; KP 22 (dotyk 9, nieprzygotowana 22); Atak +21/+16/+11 wręcz (2k8+13/×3, ogromny topór) lub +13/+8/+3 dystansowy (2k6+9, głaz); Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; SA skarcenie nieumarłego 5/dzień, miotanie głazami (przyrost zasięgu 36 m); SC podtyp stworzenie zimna, widzenie w ciemnościach 18 m, korzyści z poziomu epickiego, chwytanie głazów; Char CZ; MRO Wytrw +20, Ref +5, Wola +13; S 29, Zr 10, Bd 21, Int 14, Rzt 16, Cha 14. Wzrost 3,90 m.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +9, Dyplomacja +4, Koncentracja +9, Leczenie +6, Rzemiosło (rzeźbienie w kamieniu) +16, Skakanie +13, Ukrywanie –4, Wiedza (religia) +3, Wspinaczka +13, Zauważanie +8; Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Rycie run, Wielkie rozszczepienie, Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [rzeźbienie w kamieniu]).

Korzyści z poziomu epickiego: trzy efektywne poziomy runotwórcy (zawarte w wyliczeniu powyżej).

Ekwipunek: karwasze pancerza +4, brosza mocy (jak *perła mocy*, 5. poziom), *buty szybkości*, runiczny naszyjnik (zwykle mieści 4 runy *leczenia krytycznych ran* i 2 *przywołania z martwych*).

Zaklęcia kapłana na dzień: 6/6/6/5/3/2. Bazowa ST = 13 + poziom czaru. Domeny: Burza (odporność na elektryczność 5), Zło (rzuca zaklęcia zła na 10. poziomie czarującego).

Gerti, córka jarla lodowych gigantów Orela Szarorękiego, oddaje część Auril Lodowej Pani – apodyktycznemu i skłonnemu do tyranii bóstwu. Twierdzi więc, że lodowi giganci są wybranym ludem Auril, bowiem spośród stworzeń zimy tylko oni posiadają ręce i umysły pozwalające im służyć Lodowej Pani.

Gigantka odziedziczy władzę nad plemieniem, bowiem jej ojciec nie ma synów, ona zaś posiada potęgę i sojuszników, dzięki czemu zachowa przywództwo. Posiada znaczne kapłańskie moce, a ponieważ naucza magii runicznej kapłanów innych plemion, cieszy się silnym poparciem nie tylko członków swego szczepu.

Orelsdotter strzeże za pomocą runów wąskich przełęczy prowadzących do położonych w Grzbiecie Świata jaskiń plemienia. Tworzy także przy ich użyciu przedmioty dla plemiennych wojowników i myśliwych oraz zabezpiecza cenne dobra szczepu.

Gerti słynie również z mądrości i umiejętności negocjatorskich, dlatego też często to do niej giganci zwracają się z prośbą o mediacje pomiędzy spierającymi się plemionami.

Szaroręki jest już stary i można się spodziewać, że za rok czy dwa zejdzie ze świata. Kiedy Gerti obejmie władzę, najprawdopodobniej pośle więcej łupieżców na niziny lub spróbuje wspólnie z innymi kapłanami swej rasy sięgnąć po potężną magię i zesłać na okolice straszliwą zimę, w trakcie której szaleć będą śnieżne burze. Mieszkańcy podnóża gór Grzbietu Świata powinni mieć się zatem na baczności. Tym bardziej, iż Gerti to zdolny przywódca, gotowy na sojusze z gigantami innych rodzajów (oczywiście jeśli uzna takie posunięcie za korzystny dla siebie i swojej bogini).

północ wybrzeża mieczy

Stolica: brak
Populacja: 660 960 (ludzie 65%, krasnoludy 10%, orkowie 8%, półorkowie 5%, elfy 4%, niziołki 4%, gnomy 2%, półelfy 1%)
Rząd: różnorodne miasta-państwa
Religie: niemal wszystkie
Import: gotowe wyroby, górnicy, książki, magiczne przedmioty, przyprawy, wyroby garncarskie
Eksport: drewno, klejnoty, metale szlachetne, najemnicy, wyroby rzemieślnicze z Neverwinter, wyroby ze skóry
Charakter: każdy

Północ Wybrzeża Mieczy to kraina nadbrzeżnych gór, lasów i miast zasnutych dymami licznych kuźni. Region ten zdominowało oczywiście Waterdeep, położone na jego południowym krańcu (Miastu Wspaniałości poświęcono oddzielną część – patrz dalej, Waterdeep). Dobre miasta i małe osiedla rozrzucone po dolinie Dessarin oraz nadbrzeżu jednoczy Sojusz Lordów, czyli luźny związek podobnie myślących władców, którym przewodzą możni Waterdeep. Tym zacnym wysiłkom sprzeciwia się Bractwo Tajemnic z Luskan i podstępne Towarzystwo Krakena, organizacje, które pragną władać Północą Wybrzeża Mieczy za pomocą czarów, mieczy i handlu.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Pomiędzy Waterdeep a Grzbietem Świata, wzdłuż wybrzeża Morza Mieczy, rozciągają się ziemie mające kształt klina, który z północy na południe ma około 1000 kilometrów, a w najszerszym miejscu z zachodu na wschód mniej więcej 500 kilometrów. Na zachodzie, tuż obok Ściany, leży Dolina Lodowego Wichru – najbardziej wysunięta na północ zamieszkana część Faerunu, zajmująca obszar pomiędzy Morzem Ruchomego Lodu a Lodowcem Reghed. Wschodnią granicę Północy Wybrzeża Mieczy wyznacza biegnąca od Waterdeep do Mirabar Długa Droga.

Jezioro Martwych Ludzi: Wiele wieków temu w tych słonych moczarach z rąk orkowych najeźdźców zginęły tysiące wojowników – ludzi, krasnoludów i elfów. Potem miały miejsce ataki bullywugów, sivów, jaszczuroludzi oraz bliźniaczych czarnych smoków, Voaraghamanthara i Waervaerendora, w wyniku których okolica z brzydkiej stała się przerażająca. Mimo to poszukiwacze przygód nadal zapuszczają się na ten teren, nęceni opowieściami o skarbach ukrytych w na wpół zatopionych zamkach. Z wyprawy tej jednak każda grupa śmiałków powraca z ciałami kilku zmarłych towarzyszy.

Las Neverwinter: Zaczarowany las położony na wschód od miasta Neverwinter. Obszar ten nieustannie ogrzewa rzeka Neverwinter, wypływająca spod uśpionego wulkanu Hotenow.

Las budzi obawy nie tylko u ludzi, ale również orków – przedstawiciele obu tych ras starannie go więc unikają. Niemniej jednak w przeciwieństwie do innych kniei o złej reputacji, z lasu Neverwinter rzadko wypełzają potwory czy złe siły. Niepokój tych, którzy źle się tu czują, wynika przede wszystkim z faktu, że mają świadomość wiszącego nad nimi zagrożenia.

Las Ardeep: Bór położony o niecały dzień jazdy od murów Waterdeep. Niegdyś Las Ardeep był domem księżycowych elfów, mogących pamiętać czasy, gdy sięgał on aż do Wysokiego Lasu. W kniejach wciąż brzmią echa elfiej potęgi. Złe stworzenia nie czują się więc dobrze pośród tutejszych wysokich niebieskoliści, czarnodrzewów i jazodrzewów.

Morze Ruchomego Lodu: Wokół skał wyłaniających się z dna Bezdrożnego Morza wirują kry, na których żyją plemiona orków, zwierzęta oraz inne stworzenia, zmuszone do życia w zimowych warunkach i na arktycznym lodzie.

Ważne miejsca

Ten zakątek Faerunu przecinają liczne drogi i szlaki, z których tylko garstka jest bezpieczna. Podróżnym zagrażają bandyci i rzezimieszki – zwłaszcza tam, gdzie trakt ciągnie się długo przez niezamieszkane tereny.

Dolina Lodowego Wichru (przymierze, 10 436): Najdalej na północ wysunięty region, na który pada cień wielkiego lodowca i który graniczy z morzem lodu. Dolina Lodowego Wichru to związek dziesięciu miasteczek i osad, w których mieszkają byli koczownicy, barbarzyńcy z tundry, tropiciele, twardzi rzemieślnicy, rybacy łowiący w przeręblach, krasnoludy żyjące pod powierzchnią lodu oraz kupcy pragnący rzucić wyzwanie ostremu klimatowi (i kupić kość słoniową oraz klejnoty niedostępne na południu). Osadników jest tu jednak znacznie mniej niż reniferów, niedźwiedzi polarnych, łosi i yeti. Na szczęście nie żyje tu też zbyt wiele białych smoków, choć nawet niewielka ich liczba stanowi poważne zagrożenie.

Kamienny Most: Masywny kamienny łuk spinający brzegi rzeki Dessarin, długi na 1,5 kilometra, szeroki na 30 metrów, a w najwyższym miejscu mierzący 50 metrów. Na obu końcach mostu stoją dwa duże posągi krasnoludów – każdy ma 15 metrów wysokości. Przeprawę tę 5000 lat temu zbudowały krasnoludy, zapewniając tym samym swobodne przejście przez rzekę i to bez względu na to, jak bardzo by wezbrała. Konstrukcja nasączona jest magią, która trzyma Dessarin w ryzach – nieważne, jak się wije i zmienia swój bieg, pod Kamiennym Mostem zawsze płynie dokładnie w tym samym miejscu. Krasnoludy utrzymują, że budowla przetrwała tysiące lat trzęsień ziemi, powodzi i bitew, ponieważ konstruktorzy poświęcili ją Moradinowi.

Luskan (duże miasto, 14 173): To jedno z ważniejszych miast Północy Wybrzeża Mieczy, zwane też Miastem Żagli. Jego mieszkańcy to lud północy z Ruathym, w większości byli piraci.

W Luskan rządy sprawuje rada pięciu najwyższych kapitanów, z których każdy był niegdyś lordem pośród piratów. Prawdziwą władzę posiada jednakże wspólnota magów nosząca miano Bractwa Tajemnic. Jego członkowie starają się unikać konfliktów z Waterdeep i Amn – wolą brać na cel mniejsze miasta i kupców, którzy nie mogą się obronić.

W 1361 RD mieszkańcy Luskan podbili ojczyznę ludu północy, wyspę Ruathym. Najeźdźców pokonał wówczas Sojusz Lordów. Luskanie nie dość, że stracili twarz, na dodatek jeszcze poczuli się oszukani. Dziś udają więc, że nie widzą, jak na ich wodach cumują piraci żyjący z łupienia statków z Waterdeep.

Mirabar (małe miasto, 10 307): Górnicze centrum Wybrzeża Mieczy. Tutejsze tarczowe krasnoludy żyją pod ziemią, gdzie doglądają swych warsztatów. Ludzie na powierzchni współpracują z nimi przy wydobyciu, organizują handel rudą i bronią miasta przed magicznym zagrożeniem. Nominalnym rządcą Mirabar jest dziedziczny markiz, lecz prawdziwa władza należy do zgromadzenia zwanego Radą Migoczących Kamieni – grupy ludzi i krasnoludów, którzy spotykają się raz do roku, by ustalić kontyngenty oraz taktykę względem aktualnych klientów (debatują więc na przykład, czy obniżyć im, czy też nie wielkość dostaw)

Neverwinter (duże miasto, 23 192): Otoczone murem miasto elfów i półelfów. Neverwinter określa się zwykle jako kulturalne, lecz nie aroganckie, ruchliwe, choć pozbawione chciwości, czarujące, a przy tym nie staromodne. Miasto słynie przede wszystkim z mistrzów rzemieślników, którzy wytwarzają lampy z wielokolorowego szkła, precyzyjne zegary wodne i wyszukaną biżuterię. Sławę zawdzięcza również ogrodom, które podgrzewają nienaturalnie ciepłe wody rzeki Neverwinter. Latem z ogrodów na targi trafiają owoce, zimą zaś ich kwiaty ożywiają panoramę miasta. Architektonicznem cudem są tu trzy mosty – Delfin, Skrzydlaty Wywern i Śpiący Smok – które wyrzeźbiono na podobieństwo stworzeń pojawiających się w ich nazwie.

Neverwinter i jego władca, lord Nasher Alagondar (PD mężczyzna człowiek Wjk7/Ryw4 Tyra), niemal zawsze stoją po stronie Waterdeep, gdy dochodzi do sporów czy starć z Luskan lub orkami.

Złote Pola (małe miasto, 7988): Tolgar Anuvien z Waterdeep (ND człowiek mężczyzna Kpn16/Bos3 Chauntei) założył 13 lat temu ku czci swej bogini opactwo, które pod jego cierpliwymi rządami rozrosło się na ufortyfikowane pola uprawne. Dziś Złote Pola zajmują ponad 75 kilometrów kwadratowych, co czyni je największym miastem Północy – przynajmniej jeśli chodzi o obszar.

W przeciwieństwie do wielkich upraw Amn i Sembii, gdzie liczy się tylko zysk, Złote Pola nieustannie oddają cześć Chauntei. Uzależniły też od siebie Waterdeep i inne miasta Północy, którym dostarczają zboża i innych płodów rolnych.

Obronę przed częstymi najazdami barbarzyńców, atakami orków i innymi niebezpieczeństwami Tolgar oparł na poszukiwaczach przygód i sojuszach z potężnymi czarodziejami.

Historia regionu

Historia Północy Wybrzeża Mieczy to opowieść o śmierci starych krain nie-ludzi i narodzinach Waterdeep oraz miast Północy (historię Waterdeep szczegółowo opisano dalej). Pierwszą wielką krainą, która powstała w tej części Faerunu, było Illefarn, istniejące przed tysiącami lat królestwo elfów i krasnoludów. Pierwsze lochy pod Górą Waterdeep wydrążyli właśnie jego mieszkańcy.

Illefarn był krainą współczesną Netherilowi i przetrwała upadek tego imperium. Istniał jeszcze wiele lat – dopóki jego elfi władcy nie porzucili Faerunu i nie wyruszyli na Evermeet, co miało miejsce kilkaset lat przed rozpoczęciem liczenia upływu czasu według Rachuby Dolin. Po upadku wielkich krain migrujący ludzie dotarli na te ziemie i budowali posiadłości, miasteczka i twierdze wzdłuż koryt rzecznych oraz w przystaniach. Pierwsze długie okręty ludu północy pojawiły się w tym regionie w ostatnich stuleciach istnienia Illefarn. Przybyli nimi osadnicy skolonizowali Ruathym, po czym wyruszyli na pozostałe wyspy mórz północy. Inni ludzie powędrowali za Grzbiet Świata i założyli osiedla w Dolinie Lodowego Wichru.

W dziewiątym stuleciu RD, po upadku Eaerlann, elfy, krasnoludy, lud północy oraz potomkowie Netheryjczyków z Ascalhorn założyli Falorm, Krainę Trzech Koron, która starała się nawiązać do leżącego na wschodzie Myth Drannor. Przetrwała jednak tylko jedno stulecie, a potem zalały ją hordy orków. Następcą Falorm było Królestwo Ludzi – państwo istniejące jeszcze krócej. Po upadku tego ostatniego cywilizacja na jakiś czas wycofała się z tych ziem. Powróciła dopiero wraz ze wzrostem potęgi Waterdeep, gdy mieszkańcy owego miasta zdołali wypędzić orków z powrotem na Grzbiet Świata. Na gruzach orkowego królestwa Illuskan powstało wówczas miasto Luskan. Założono też osady w dolinie Dessarin – Trzy Dziki, Długie Siodło, Secomber i inne.

Wraz z dobrobytem i cywilizacją pojawiały się nowe zagrożenia. Owszem, żadna orkowa horda nie zdoła zniszczyć dobrze bronionych i umocnionych miast tego regionu, lecz za to przenikają doń potężne siły, które spiskami i intrygami próbują przejąć władzę nad tą ziemią.

Intrygi i plotki

Luskańskie Bractwo Tajemnic z roku na rok staje się coraz bardziej agresywne, otwarcie grożąc Mirabar i Neverwinter. Dziesięć lat temu Sojusz Lordów zagroził Luskan wojną, uniemożliwiając tym samym podbój Ruathym. Niemniej jednak mało który z panujących w tym regionie władców zechce wszczynać krwawą i kosztowną krucjatę w imieniu pirackich wodzów ze wspomnianej wyspy.

Ognisty ratunek: Coś zabija żywiołaki ognia żyjące pod górą Hotenow w Lesie Neverwinter. Zwykli ludzie i elfy nie dbają o życie i śmierć przybyszów z Planu Żywiołu. Niemniej jednak w Neverwinter zbyt wiele zależy od nadnaturalnego ciepła bijącego z rzeki, której wody nagrzewają się w trakcie podróży przez dom żywiołaków ognia pod Hotenow. Jeśli wszystkie żywiołaki ognia znikną, rzeka zamarznie i do Neverwinter przyjdzie w końcu zima.

Macki krakena: Semmonemily (NZ doppelganger Zak12) stara się podporządkować sobie miasto Yartar. Wykorzystuje w tym celu jednocześnie dwie różne organizacje – Dłonie Yartar (podzielona gildia miejskich złodziei) oraz potężny klanu szczurołaków (przewodzi im Nalynaul Wyschnięty, przebiegły illithilicz). Semmonemily planuje zamordować wodnego barona, panią Belleethe Kheldornę, i zająć jej miejsce. W ten sposób tajemnymi władcami miasta zostałyby Dłonie Yartar, którymi z kolei władałoby Towarzystwo Krakena.

Drizzt Do'Urden

Mężczyzna drow Wjk10/Bbr1/Trp5 Mielikki: SW 18; średni humanoid (elf); KW 10k10+20 plus 1k12+2 plus 5k10+10; pw 124; Init +9; Szyb 12 m; KP 23 (dotyk 14, nieprzygotowany 19); Atak +17/+12/+7/+2 wręcz (1k6+6 plus 1k6 zimno/18-20, *sejmitar mrozu +3*), +16/+11 wręcz (1k6+4/18-20, *sejmitar ochrony +2*); SC rasowe cechy drowa, ulubiony wróg (gobliny +2, magiczne bestie +1), ślepota w świetle, szał, zdolności czaropodobne; OC 27; Char CD; MRO Wytrw +15, Ref +9, Wola +7; S 13, Zr 20, Bd 15, Int 17, Rzt 17, Cha 14. Wzrost 1,60 m.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +15, Jeździectwo (koń) +7, Nasłuchiwanie +20, Postępowanie ze zwierzętami +9, Przeszukiwanie +13, Skakanie +8, Stosowanie liny +7, Tajniki dziczy +8, Ukrywanie +13, Wiedza (natura) +5, Wspinaczka +8, Wyczucie kierunku +5, Zauważanie +15; Oburęczność, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (sejmitar), Styl bliźniaczych mieczy, Szybkie wyciąganie broni, Tropienie, Uniki, Walka dwoma rodzajami broni, Walka na ślepo, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (sejmitar).

Specjalne cechy: Rasowe cechy drowa (zw): premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i zdolnościom czaropodobnym, widzenie w ciemnościach 36 m. Ślepota w świetle (zw): Nagłe wystawienie na jasne światło (takie jak słońce lub czar *światło dnia*) oślepia drowa na rundę, oprócz tego otrzymuje karę z okoliczności –1 do wszystkich testów ataku, rzutów obronnych oraz testów, gdy działa w jasnym świetle. Szał (zw): Podczas szału Drizzt ma następujące statystyki zamiast tych podanych powyżej: pw 156; KP 21 (dotyk 12, nieprzygotowany 17); Atak +19/+14/+9/+4 wręcz (1k6+8 plus 1k6 zimno/18-20, *sejmitar mrozu +3*), +18/+13 wręcz (1k6+5/18-20, *sejmitar ochrony +2*); MRO Wytrw +17, Wola +9; S 7, Bd 19; umiejętności: Skakanie +10, Wspinaczka +10. Szał trwa 7 rund, po czym Drizzt jest zmęczony; może wpadać w szał raz dziennie. Zdolności czaropodobne: 1/dzień *ciemność, ogień faerie, tańczące światła* – zdolności analogiczne do czarów rzucanych przez 16-poziomowego zaklinacza.

Drizzt Do'Urden

Ryc. Todd Lockwood

Przygotowane czary (1; bazowa ST = 14): 1 – *wykrycie zwierząt lub roślin*.

Ekwipunek: mithrilowa kolczuga +4, Lodowa Śmierć (*sejmitar lodu +3*), Błysk (*sejmitar ochrony +2*), *posążek cudownej mocy: pantera z onyksu* (o imieniu Guenhwyvar, patrz dalej).

Pantera z onyksu: Magiczna statuetka pozwala przyzywać czarną panterę imieniem Guenhwyvar – przyjaciółkę i lojalną towarzyszkę Drizzta. Zwierzę można wezwać raz na dwa dni na okres sześciu godzin. Jeśli zostanie zabite, powróci do postaci figurki i nie będzie można go przyzwać przez następne 48 godzin. Guen rozumie wspólny oraz podwspólny, a posiada następujące statystyki:

Guenhwyvar: samica pantera; SW 5; średnie zwierzę; KW 6k8+12; pw 39; Init +4; Szyb 12 m, wspinanie 6 m; KP 15 (dotyk 14, nieprzygotowana 11); Atak +8 wręcz (1k6+3, ugryzienie), +6 wręcz (1k3+1, 2 pazury); SA skok do walki, poprawione łapanie, rozszarpanie 1k3+1; SC widzenie w słabym świetle, węch; Char N; MRO Wytrw +7, Ref +9, Wola +3; S 16, Zr 19, Bd 15, Int 6, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +12, Nasłuchiwanie +6, Równowaga +12, Ukrywanie +9*, Wspinaczka +11, Zauważanie +6; Finezja w broni (pazury), Finezja w broni (ugryzienie), Wielokrotny atak. Wliczona premia rasowa +4 do testów Cichego poruszania i Ukrywania, +8 do testów Równowagi. *Na obszarach wysokiej trawy lub gęstego poszycia premia do Ukrywania wzrasta do +8.

Drizzt Do'Urden jest postacią dość zagadkową – i to pomimo rosnącej sławy (lub niesławy), która otacza go na Północy Wybrzeża Mieczy. Nic w tym zresztą dziwnego: jest wszak żyjącym na powierzchni drowem i przy tym niezwykle niebezpiecznym przeciwnikiem posługującym się z zabójczą precyzją i niezwykłą zwinnością dwoma magicznymi sejmitarami, a jakby tego było mało, potrafi za pomocą *posążka cudownej mocy* (*pantera z onyksu*) przyzwać na pomoc walczną zwierzęcą towarzyszkę.

Ten mroczny elf oddaje część Mielikki. Prowadzi nieustępliwą wojnę z okrutnym miastem, w którym przyszedł na świat (Menzoberranzan), innymi drowami oraz wszystkimi istotami służącymi Lolth. Jego przyjaciółmi są ludzcy wojownicy z Północy (Wulfgar i Cattie-brie) oraz krasnolud Bruenor Battlehammer (któremu pomógł odzyskać władzę w Mithrilowej Hali). Drizzt zabijał już smoki oraz matki opiekunki drowiej społeczności. Przeciwstawiał się też czartom (Errtu) i potęgom (Lolth), walczył z chyba najniebezpieczniejszym skrytobójcą Faerunu (Artemis Entreri) oraz oczywiście starał się jakoś ułożyć sobie życie na powierzchni.

Drizzt to zamyślony i wrażliwy drow. Trzyma się swych najwyższych ideałów, choć nie oczekuje tego samego od innych. Zawsze bierze pod uwagę możliwość zdrady i zawsze jest przygotowany na jakieś niebezpieczeństwo. Nie mówi zbyt wiele, lecz potrafi być uprzejmy, choć lakoniczny. Dlatego też wiele osób uważa go za ponuraka. Niemniej jednak trafniejsze byłoby miano perfekcjonisty, który pragnie akceptacji tam, gdzie przebywa, i który stara się nawiązywać przyjaźnie. Niepokoi go jedynie fakt, że sprowadza niebezpieczeństwo na głowy swych przyjaciół, gdyż bacznie obserwuje go Lolth oraz inni wrogowie (szczególnie Errtu i Entreri).

Gdy rozpoczynał wędrówkę po powierzchni, Alustriel powitała go równie ciepło jak każdego w potrzebie, lecz nie pozwoliła mu jawnie wkroczyć do Silverymoon. Drizzt udowodnił jednak swoją wartość i stał się bohaterem mile widzianym na Północy Wybrzeża Mieczy.

Srebrne Marchie

Stolica: Silverymoon

Populacja: 1 090 800 (ludzie 40%, krasnoludy 20%, elfy 20%, półelfy 10%, niziołki 5%, gnomy 2%, półorkowie 2%)

Rząd: przymierze lordów, którym przewodzi Alustriel z Silverymoon

Religie: Corellon Larethian, Helm, Lathander, Mielikki, Moradin, Mystra, Oghma, Selune, Sune, Tymora

Import: gotowe wyroby, książki, pancerze, przyprawy, wino, wyroby garncarskie

Eksport: bohaterowie, futra, metale szlachetne, rzemieślnicze wyroby krasnoludów i elfów

Charakter: PD, ND, CD

Silverymoon to Klejnot Północy – miasto będące centrum nauki oraz symbolem wielkości. Niegdyś wielka mądrość promieniowała z elfiej stolicy Myth Drannor, lecz dziś rolę tę przejęło właśnie Silverymoon. Trzy lata temu jego władczyni, jaśnie pani Alustriel, zwróciła się do przywódców ludzkich, elfich i krasnoludzkich twierdz na północ od Wysokiego Lasu, na zachód od Wiecznych Wrzosowisk i na południe od wielkich gór. Po wielu debatach różnorakie fortece krasnoludów, osady ludzi i półelfów oraz miasta ludzi podjęły decyzję o zjednoczeniu. Obronny pakt zakładał, że przymierzu Srebrnych Marchii przewodzić będzie Alustriel, która w tym celu ustąpiła ze stanowiska władczyni Silverymoon.

Aktualnie członkami przymierza Srebrnych Marchii są Cytadela Adbar, Cytadela Felbarr, Everlund, Jalanthar, Martwe Śniegi, Mithrilowa Hala, Quaervarr, Silverymoon i Sundabar.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Srebrnych Marchii są pewni siebie, pełni nadziei i zadowoleni z życia. Wszędzie wokół nich roztaczają się piękne widoki oraz ziemia stanowiąca obietnicę rozwoju i dobrobytu dla następnych pokoleń. Tutejsi ludzie próbują ostrożnie i z szacunkiem wykorzystywać tę krainę, czerpać z bogactw lasów i gór, nie niszcząc przy tym pradawnej przyrody. Od elfów i krasnoludów nauczyli się, jak żyć w zgodzie z naturą, nie naginając jej do swych potrzeb. Tu wszyscy są wolni, każdy może posiadać ziemię i nikt nie ma gwarantowanych praw oraz przywilejów, których odmawia się innym. Srebrne Marchie symbolizują ziszczający się sen o lepszym Faerunie. Ów początek czegoś nadzwyczajnego dostrzega każdy – od najbiedniejszego drwala do najbogatszego miejskiego kupca.

Niemniej jednak sojusz nie jest idealny. Fakt, iż ludzie, elfy i krasnoludy kilku małych miast Północy odłożyli na bok dzielące ich różnice nie oznacza wcale, że barbarzyńcy, orkowie, gnolle, giganci i smoki żyjący w tej posępnej krainie czują się zobowiązane dołączyć do przymierza. Założoną przez Alustriel ligę otaczają śmiertelni wrogowie, spiskujący i intrygujący, by doprowadzić ją do upadku. Czające się wysoko w górach hordy orków znów rosną w siłę i zbroją się na wojnę. Młodej krainie zagrażają także kryjące się w głębinach ziemi drowy z Menzoberranzan. Jakby tego było mało, tu również – jak w wielu innych częściach Faerunu – odnaleźć można pozostałości po pradawnych królestwach oraz ślady magicznych katastrof. W lasach i pod śniegami czekają straszliwe plagi i zło, które dotkną każdego, kto okaże się na tyle nierozsądny, by je zbudzić.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Srebrne Marchie to ziemie położone na zachód od Anauroch, na wschód od rzeki Surbrin i na północ od rzeki Rauvin. Niezasiedlone pozostają tu jedynie rozległe lasy oraz góry.

Chłodny Las: Sosnowy, brzozowy i świerkowy las, którego nie skaziła obecność cywilizowanych osadników czy leśników. Żyją tu nieliczne uthgardzkie plemiona, które nigdy nie ścinają żywych drzew, śnieżne tygrysy, orkowie oraz ettiny.

Góry Nether: Być może Silverymoon jest cywilizowane, lecz jego mieszkańcy nigdy nie stracą krzepy – przynajmniej dopóki muszą co roku stawiać czoło najazdom potworów zmęczonych ciężkim życiem w górskich śniegach i wyruszających na południe w poszukiwaniu łupów. Przeprawę przez przełęcz pomiędzy Silverymoon a Sundabar przez około sześć miesięcy w roku uniemożliwia śnieg.

Góry Rauvin: Łańcuch słynący z goblińskich królestw i orkowych nor. Pomiędzy szczytami toczy swe spienione wody rzeka Rauvin płynąca w stromym, wypełnionym mgłą wąwozie. Wzdłuż krawędzi owej rozpadliny wiedzie niebezpieczny szlak, biegnący przez Przełęcz Martwego Orka na północną stronę Rauvinów. Większość podróżnych woli obchodzić góry od

wschodu, bowiem ów przełaz to siedziba szczególnie potężnego i agresywnego plemienia orków.

Księżycowy Las: Duży las położony na północ od Silverymoon, w którym szczęśliwie nie ma orków i innych goblinoidów. Nie jest to niestety efekt wysiłków tropicieli z Silverymoon, w północnej części boru żyją bowiem likantropy o dość przerażającej reputacji. Wiele z tych złych istot należy do Ludu Czarnej Krwi – sekty czczących Malara zmiennokształtnych, niechętnych wpływom cywilizacji Silverymoon.

Ważne miejsca

Sercem Srebrnych Marchii jest dolina rzeki Rauvin, która wije się przez setki kilometrów w cieniu Gór Nether oraz przez Wieczne Wrzosowiska, kreśląc wąską wstążkę cywilizacji i bezpieczeństwa na niegościnnej ziemi. Wzdłuż jej koryta leżą gospodarstwa i osady żywiące Silverymoon oraz Everlund. Bystre i zimne wody rzeki niosą zaś towary z Sundabar aż do Waterdeep.

Cytadela Adbar (duże miasto, 19 962): Silna forteca rozciągająca się w kilometry krętych korytarzy dostosowanych do wzrostu krasnoludów, które ją zamieszkują. Ta podziemna cytadela jest być może najpotężniejszą warownią na północ od Amn. W swej wielosetletniej historii przetrwała niemal sto poważnych ataków orków.

Do Adbar trudno jest dotrzeć, toteż kupieckie karawany wędrują zwykle z Mithrilowej Hali lub Mirabaru przez Podmrok. Zaopatrują krasnoludy w owoce i hodowane na powierzchni warzywa, wracają zaś z metalem lub dziełami tutejszych rzemieślników.

Ludzie i elfy uważają Cytadelę Adbar za miejsce, w którym trudno się zrelaksować, gdyż jest tu zbyt ciasno i zimno. Do tego dochodzi smród dobiegający z pracowni obrabiających metale (umieszczonych na górze, a nie na dole, gdzie mieszkają krasnoludy), który przypomina – przynajmniej elfom – ni mniej ni więcej, tylko warsztaty orków.

Cytadela Felbarr (małe miasto, 6987): Cytadelę tę krasnoludy oddały ludziom, gdy wycofywały się do twierdz położonych głębiej w czeluściach ziemi. Trzysta lat temu wpadła w łapy orków. Nowi władcy przemianowali ją na Cytadelę Wielu Strzał. Ta utracona warowania stanowi idealny przykład tego, jak orkowie podbijali ziemie słabszych mieszkańców południa.

Kilkaset lat później, w 1367 RD, wielka horda orków maszerujących na miasta południa stanęła przed cytadelą, zatrzymana przez wodza, który kazał się zwać królem Oboudem. Najeźdźcy, zamiast ruszyć dalej i spaść na ziemie ludzi, zaatakowali zamkniętych w warowni pobratymców. Po czteromiesięcznym oblężeniu napastnicy wyłamali wreszcie bramy i weszli do głównej twierdzy. Mniej więcej wtedy na orków spadły znaczne siły krasnoludów, które odbiły cytadelę z wrażych łap.

Władzę w twierdzy przejął król Emerus Wojenna Korona (PD mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk16). Wraz ze swymi poddanymi przetrwał pierwszą srogą zimę, a potem z południa przymaszerowało sześć setek krasnoludów, którzy wsparli jego sił. Do dziś lud Emerusa zadomowił się w cytadeli i nie zamierza wypuścić jej z rąk.

Tymczasem na północy, pośród gór Grzbietu Świata, Obould, który zdołał zbiec w trakcie upadku orkowej cytadeli, zbiera siły, gotując się do kolejnego szturmu na swe niegdysiejsze ziemie. Wie o pakcie, jaki miasta i osady Srebrnych Marchii zawarły, by się bronić. Zamierza zatem celnie ugodzić w słabsze punkty sojuszu.

Everlund (duże miasto, 21 388): Otoczone murem miasto handlowe ludzi, elfów, półelfów i niziołków, do którego trafia wiele karawan. Jest silnym i lojalnym sojusznikiem Silverymoon. Tutejsza Rada Sześciu Starszych stanowi część Sojuszu Lordów.

Everlund jest zagrożone ze wszystkich stron. Trolle, które nie tak dawno żyły na Wiecznych Wrzosowiskach, zwykle były dość głupie i przewidywalne. Na ich miejscu jednak pojawili się znacznie niebezpieczniejsi giganci. Z południa do miejskich murów coraz bardziej zbliżają się wielkie drzewa Wysokiego Lasu. To efekt działań ogromnego drzewca Turlanga, który rzekomo chce w ten sposób zagrzebać leżące na wschodzie resztki Twierdzy Piekielna Brama. Na razie nie ma chętnych, by wyciąć te drzewa, ale miasto ludzi potrzebuje miejsca do rozwoju, a w cieniu wielkiego lasu nie może czynić tego nazbyt swobodnie.

Jalanthar (wieś, 314): W dawnej wiosce i przecinającej wzgórza sieci jaskiń żyje około dwustu ludzkich traperów, myśliwych i tropicieli. Wędrowcy, którzy tu trafiają, zwykle po kilku chwilach dochodzą do wniosku, że tutejsza społeczność umiera, wyniszczona przez walki z orkami. Nie jest to jednak w żadnym razie prawda. Konieczność i skłonności sprawiły, że miejscowi stali się doskonałymi zwiadowcami, przewodnikami i zabójcami orków. Lekceważą więzy klanowe, ale współpracują ze sobą, broniąc całego regionu, wspólnie polują i stosują magię. Jalantharscy tropiciele są dumni z tego, że w pozostałej części Srebrnych Marchii pojawiło się zapotrzebowanie na ich usługi.

Mithrilowa Hala (duże miasteczko, 4991): Niegdyś była to największa z północnych twierdz tarczowych krasnoludów. Jakieś 180 lat temu padła pod atakiem cienistego smoka imieniem Shimmergloom. Stwór uwolnił się z Planu Cieni i przeniósł do Faerunu, gdy członkowie klanu Battlehammer w poszukiwaniu mithrilu wykopali zbyt głębokie szyby. Shimmergloom zabił większość krasnoludów i zajął halę, w czym wspierała go świta cienistych potworów i duergarów. Ponury los Mithrilowej Hali odmienił dopiero Bruenor Battlehammer (ND mężczyzna tarczowy krasnolud Wjk13), który w 1356 RD powrócił z Doliny Lodowego Wichru, aby zabić smoka.

Bruenor wygnał duergarów i odzyskał władzę nad twierdzą, mianując się ósmym królem Mithrilowej Hali. Tarczowe krasnoludy z północy, szczególnie

Nowi osadnicy

W długiej historii zasiedlonych ziem Północy pojawiło się niewielu cywilizowanych ludzi, którzy ośmielili się stworzyć stałe siedziby poza otoczonymi murem miastami i miasteczkami, takimi jak Silverymoon czy Everlund. Zaczęło się to zmieniać w pierwszych latach pokoju, który nastał po powstaniu Srebrnych Marchii. Imigranci z całego Faerunu wyruszyli na północne ziemie, pobudzeni nowym sojuszem obiecującym silną ochronę przed orkami.

Ku zaskoczeniu obywateli Srebrnych Marchii, do nowych imigrantów należeli byli zhenccy żołnierze i ich rodziny. Emerytowani wojacy sił Zhentów otrzymali wystarczająco złota, by kupić ziarno, pług, a nawet nieco ziemi, po czym zaproponowano im, by udali się gdzieś daleko od Morza Księżycowego. Większość owych rezerwistów nie może się doczekać chwili, gdy znajdzie się daleko od Twierdzy Zhentil, gdyż niewielu z nich pragnie ryzykować ponowne wezwanie do służby. Tak przynajmniej mówią obywatelom Srebrnych Marchii.

Byli zhenccy wojacy tworzą wspólnie nowe osady otoczone palisadami, w których żyje od 100 do 300 osób. Wiedzą, że mieszkańcy miast należących do sojuszu Srebrnych Marchii patrzą na nich podejrzliwie. I to pomimo faktu, iż przybyli tu z rodzinami, że marzą o lepszym życiu oraz że proszą jedynie o okazję do przysłużenia się rozwojowi i pokojowi tego regionu. Nowe społeczności otrzymują proste nazwy – Nowy Fort, Czubek Wzgórza czy Skraj Zimy –mające brzmieć przyjaźnie, a nie groźnie. Osady byłych zhenckich wojaków jako grupa noszą miano Wolnych Miasteczek. Na początku 1372 RD populacja całej grupy liczyła około 4000 osób.

Mniej więcej 1/3 z tych nowo przybyłych ma zły charakter, około 10% – dobry, a reszta (ponad 50%) – neutralny. Stopień zaangażowania Zhentarimów w ich życie nie jest jeszcze znany. Niewielu byłych wojaków przejmuje się naprawdę sprawami Zhentów. Tajni agenci, zobowiązania religijne, stare waśnie i niegodni zaufania przywódcy mogą jednak doprowadzić do konfliktu tych osadników z innymi mieszkańcami Srebrnych Marchii oraz ze sobą nawzajem.

Ryc. Sam Wood

Silverymoon

dzieci z pokolenia Błogosławieństwa Grzmotu, przybyły wesprzeć go w wydobywaniu mithrilu i oczyszczaniu Podmroku pod jaskiniami. Odrodzenie się Mithrilowej Hali umocniło Srebrne Marchie, a Silverymoon zyskało solidnego i pełnego życia sprzymierzeńca.

Quaervarr (małe miasteczko, 1212): Leśne osiedle ludzi i półelfów to młody partner w przymierzu Srebrnych Marchii. Dowcipnisie w Silverymoon żartują, że warto, by Quaervarr pozostało w sojuszu choćby dla tutejszej doskonałej gospody „Pod Gwiżdżącym Rogaczem".

Silverymoon (metropolia, 37 073): Piękne miasto, w którym wiele jest pradawnych drzew i wyniosłych wież. Tutejszą architekturę cechują łagodne łuki, a każdą niszę czy taras ozdabiają rośliny ogrodowe. Pełno tu również powietrznych wierzchowców wysoko unoszących jeźdźców.

W Silverymoon nauka i magia cieszą się wielkim szacunkiem, lecz mimo to na ulicach często rozbrzmiewają dźwięki muzyki i śmiechy. Co więcej, w mieście aż roi się od fascynujących sklepów pełnych map, ksiąg, słabych magicznych przedmiotów i pięknych wyrobów rzemieślniczych.

Silverymoon – nawet jeszcze bardziej niż Waterdeep – powstało w duchu międzyrasowej współpracy. Ludzie, elfy i krasnoludy mieszkają w tych samych częściach miasta, zamiast dzielić je na odrębne dzielnice. Ludzki dom może stać u podstawy drzewa, które elfy wykorzystują niczym korytarz prowadzący do ich drzewnej siedziby, krasnoludy zaś mogą mieszkać w jaskini pod ziemią, wśród jego korzeni.

To miasto powszechnie uważa się za główne centrum nauki i kultury Północy. Słynie z muzyków, szewców, rzeźbiarzy i murarzy, a także z magów, których jest tu więcej niż w jakimkolwiek innym mieście Wybrzeża Mieczy – poza Waterdeep oczywiście. Ich potęga wystarcza, by Bractwo Tajemnic z Luskan oraz inne złe siły Północy trzymały się z dala od Silverymoon i jego okolic. Gdyby owi magowie jutro znikli, cywilizowana Północ najpewniej spłynęłaby krwią i zmieniła się w ruinę.

W Silverymoon mieści się konserwatorium muzyczne, wielka biblioteka, parki, podobne do zamków rezydencje wielu szlachciców oraz świątynie i kaplicz-

ki takich bóstw jak Helm, Lathander, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selune, Silvanus, Sunè, Tymora oraz bogów i bogiń krasnoludów i elfów. Niemniej jednak jedna z najsłynniejszych tutejszych budowli to Uniwersytet Silverymoon – szkoła magii złożona z siedmiu dawniej odrębnych kolegiów. Należą do niej: Kolegium Pani (służące zarówno zaklinaczom, jak i bardom), Szkoła Taumaturgii Mireska oraz Foclucan, legendarne kolegium bardów, które zostało otwarte na nowo (po stuleciu od najazdu orków).

Armia miasta – Rycerze w Srebrze – liczy 500 żołnierzy, którzy nieustannie patrolują miasto. Pomagają im magowie i zwiadowcy Harfiarzy. Gdy wojsku przychodzi odeprzeć hordę orków, do walki włączają się również magowie. Silverymoon chroni także szereg zabezpieczeń, które wykrywają nie tylko obecność złych istot, lecz i wykorzystanie magii na pewnych obszarach. Nawet długoletni mieszkańcy miasta niewiele wiedzą o właściwościach permanentnie działającego na wschód od wielkiego rynku magicznego pola, które wzmacnia jedne zaklęcia, wypacza inne, a jeszcze inne neguje. Pewne obszary w pałacu (miejscu, które przez cały czas pilnie strzegą magowie – elitarni Strażnicy Czarów) chroni Wewnętrzna Bariera, której pokonanie wymaga posiadania specjalnego talizmanu.

W mieście panuje spokój, a mieszkańcy obdarzeni są dobrą wolą. Wynika to przede wszystkim z wpływów potężnych miejscowych magów oraz Harfiarzy. Lud Silverymoon czuje się bezpieczny, właśnie dzięki czujności magów, a także agentów, których szkoli i dobiera Alustriel.

W 1369 RD lady Alustriel ustąpiła ze stanowiska naczelnego maga, oddając Srebrny Tron Taernowi „Nawałnica Czarów" Ostrorogowi (PD mężczyzna człowiek Czar18). Pozostała jednak jaśnie panią i rzecznikiem Srebrnych Marchii oraz nadal przewodzi radom ligi.

Studnia Beorunny (duże miasteczko, 2139): Siedziba przodków uthgardzkiego plemienia Czarny Lew to dziś duża niecka, w której stoją kurhany antenatów. Nieopodal położona jest toporna osada Czarnych Lwów. Członkowie plemienia porzucili tradycyjne zwyczaje i osiedli, by uprawiać ziemię, wypasać trzodę i polować w pobliskich lasach.

Grzbiet Świata
Chłodny Las
Góry Ruathym
Cytadela Adbar
Wysoki Lód
Droga Adbar
Rozwidlenie
Ascore
Księżycowy Las
Samotna Wieża
Studnia Beorunny
Góry Rauvin
Cytadela Felbarr
Samotny Kamień
Las Czat
Loch Smierci
Twierdza Xantharla
Zamek Iluzji
Rzeka Surbrin
Rzeka Mirar
Rzeka Kheldell
Jaskinia Wielkiego Robaka
Mithrilowa Hala
Uchwyt Herolda
Loch Ruin
Oaervarr
Czerwonego Nurtu
Rzeka Rauvin
Rozwidlona Droga
Martwe Śniegi
Przełęcz Sundabar
Sundabar
Przełęcz Odwróconego Kamienia
Jaskinia Morueme
Silverymoon
Góry Nether
Jalanthar
Księżycowa Przełęcz
Grunwald
Gryfie Gniazdo
Lśniąca Biel
Nesme
Wieczne Wrzosowiska
Everlund
Rzeka Rauvin
Kamienny Bastion
Twierdza Piekielna Brama
Szpony
Anauroch
Cytadela Mgieł
Nienazwany Loch
Odległy Las
Las Turlana
Tarcza Morkbryna
Wzgórza Surbrin
Długie Siodło
Krzemienna Skała
Zew Rogów
Twierdza Olostina
Elfi Port
Rzeka Delimbiyr
Pradawne Drzewo
Droga Wiecznych Wrzosowisk
Rogaty Strumień
Długa Droga
Twierdza Noanara
Zaginione Szczyty
Wysoki Las
Tańczące Wodospady
Rzeka Dessarin
Trzy Dziki
Yartar
Przesmyk Nocy
Upadłe Ziemie
Forteca Czarów
Wzgórza Dessarin
Hale Czterech Zjaw
Kamienny Most
Zachodni Most
Beliard
Ogród Kryptt
Rzeka Krwistego Serca
Gwiezdne Góry
Karse
Złowieszczy Las
Nieskończone Jaskinie
Forteca Dziewięciu
Modrzewiowe Wzgórza
Czerwony Modrzew
Las Ochrony Przed Pogodą
Czarna Droga
Orlbar
Llorkh
Przełęcz Świtu
Stare Wzgórza
Samotne Wrzosowisko
Wzgórza Czarnego Cienia
Gospoda Szkutnia "Barek"
Złote Pola
Uluvin
Zachodni Las
Wieś Amphail
Głośna Woda
Południowe Knieje
Szlak przez Przełęcz Świtu
Ruiny Dekanter
Kamienny Dom
Pokruszone Schody
Upadłe Wzgórza
Secomber
Rzeka Hark
Waterdeep
Las Ardeep
Droga Delimbiyr
Loch Harka
Jezioro Wysokiej Gwiazdy
Hale Młota
Hala Młota
Strumień Wężowego Ogona
Moczary Chelimber
Evereska
Rzeka Ardeep
Rzeka Delimbiyr
Śmiejąca się Pustka
Bród Sztyletu
Jaszczurcze Moczary
Kupiecki Trakt
Mglisty Las
Wysokie Wrzosowisko
Wężowe Wzgórza
Zamek Mroczny Owoc
Rzeka Woda
Bitwa Kosci
0
120
Kilometry

Sundabar (duże miasto, 14 259): W okolicach Sundabar żyją jedynie pracowici górnicy, wyjący orkowie oraz mieszkańcy miasta, którzy powinni wiedzieć lepiej, że nie tu jest ich miejsce. To osiedle, które otaczają dwa pierścienie murów, zbudowano z myślą o wojnie. Rządca Sundabar, Helm Przyjaciel Krasnoludów (ND mężczyzna człowiek Wjk10/Trp5 Mielikki), rozpoczął karierę jako członek Najemniczej Kompanii Krwawy Topór, po czym doszedł do władzy zarówno nad najemnikami, jak i nad wybranym miastem. Okazał się mądrym przywódcą, sprawiedliwie ściągającym podatki i wykorzystującym dochody, by obronić miasto przed atakami orków, które raz na dwa lub trzy lata napierają na jego twarde mury. Niektóre egzemplarze najlepszej magicznej broni Faerunu powstają w Wiecznym Ogniu, zazdrośnie strzeżonej wulkanicznej szczelinie pod Sundabar.

Historia regionu

Podobnie jak reszta Faerunu, Srebrne Marchie powstały na ruinach państw, które istniały znacznie wcześniej. W tym przypadku były to bardzo stare królestwa – kraina elfów Eaerlann, dawniej położona w Wysokim Lesie, krasnoludzka kraina Delzoun pod Ascore oraz ludzkie imperium Netherilu. Tak naprawdę żadne z wymienionych nie zajmowało ziem, które dziś wchodzą w skład Srebrnych Marchii, lecz w różnych okresach z nimi graniczyło.

Silverymoon to serce Srebrnych Marchii i wielka nadzieja Północy. Miasto wyrosło z gospody „Pod Księżycowym Srebrem" postawionej w miejscu poświęconym bóstwom natury: Mielikki i Lurue Jednorożcowi. Święte gaje Brodu Silverymoon leżały nieopodal płytkiej części rzeki Rauvin, którą łatwo było przebyć w środku lata. Osadnicy szybko zauważyli, że to idealne miejsce na zbudowanie mostu, który umożliwiał przeprawy przez cały rok.

Silverymoon stało się prawdziwym miastem w 637 RD, wtedy bowiem zakończono budowę pierwszych murów. Wtedy też wybrano pierwszego z dwanaściorga naczelnych magów, którzy odtąd władali miastem. Ecamane Czyste Srebro wraz z dziewięcioma uczniami założył szkołę oraz bibliotekę; tak rozpoczęło się szkolenie miejscowych wojowników, traperów, drwali i rybaków. Od tego dnia kolejni naczelni magowie starali się uczynić z Silverymoon „Myth Drannor Północy" – ostoję kultury, nauki, ogłady i rasowej harmonii.

Alustriel była pierwszym naczelnym magiem Silverymoon jednogłośnie wybranym przez lud. Rządziła długo i dobrze aż do 1369 RD, kiedy to ustąpiła miejsca Taernowi Ostrorogowi, którego wskazała zresztą osobiście. Sama zaś zajęła się tworzeniem nowej krainy na Północy Wybrzeża Mieczy, której sercem miało być Silverymoon. Dziś miasto to miejsce bogate, różnorodne i ekscytujące – prawdziwy Klejnot Północy.

Intrygi i plotki

Poszukiwacze przygód przybywają do Silverymoon, chcąc dołączyć swój wkład do rozwoju cywilizacji, wyszukując leża potworów, oczyszczając niebezpieczne ruiny i przepędzając orkowych łupieżców z powrotem do ich górskich nor. Jednakże rozwój i dobrobyt miasta sprawiły, że zyskało ono nowych wrogów – kupców oraz dumnych lordów z miast takich jak Luskan i Yartar, którzy zazdroszczą bogactw płynących przez Srebrne Marchie.

Mroczne czyny w Ascore: Zrujnowane krasnoludzkie miasto Ascore na granicy Anauroch było niegdyś wrotami krainy Delzoun, bogatym portem nad dawno już nieistniejącym Wąskim Morzem. Wysłana z miasta Pomrok wyprawa założyła w ruinach tymczasowe obozowisko, przepędzając wszystkich poszukiwaczy przygód, którzy przybyli badać krasnoludzkie miasto. Jeden z ocalałych z pobitych drużyn opowiedział o potężnym arcymagu dowodzącym pomrokami, które najwyraźniej pracują wokół dziwnej sadzawki płynnego cienia otoczonej trzynastoma tajemniczymi konstrukcjami w kształcie piramid. Jaki jest cel ich prac? I do czego mogą się posunąć, aby go osiągnąć?

Zaginiony emisariusz: Dwa dekadnie temu do Wysokiego Lasu udał się czarodziej w eskorcie czterech tropicieli z Everlund. Zamierzał porozmawiać z Turlangiem o drzewach, które zbliżają się do murów jego miasta. Niestety, utracono wszelki kontakt z czarodziejem. Zaklęcia wieszczące nie pozostawiają jednak wątpliwości – emisariusz wciąż żyje. Może jednak czarodziej musiał zapłacić za to, że przyniósł złe wieści? Albo też spotkał się twarzą w twarz z jednym z licznych leśnych niebezpieczeństw?

Król Obould Wiele Strzał

Ryc. Matt Wilson

Król Obould Wiele Strzał

Mężczyzna ork Bbr5/Wjk4: SW 9; średni humanoid (ork); KW 5k12+10 plus 4k10+8; pw 87; Init +5; Szyb 12 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 17); Atak +15/+10 wręcz (2k6+9 plus 1k6 ogień/17-20, *ognisty wielki miecz +1*) lub +10/+5 dystansowy (1k6/×3, łuk krótki); SC widzenie w ciemnościach, piśmienny w orkowym i wspólnym; szał 2/dzień, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowany); Char CZ; MRO Wytrw +10, Ref +3, Wola +3; S 18, Zr 12, Bd 14, Int 13, Rzt 12, Cha 10. Wzrost 1,87 m.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +2, Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +3, Pływanie +6, Skakanie +9, Tajniki dziczy +4, Wspinaczka +8, Wyczucie kierunku +3, Wyczucie pobudek +3, Zastraszanie +5, Zauważanie +4; Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (wielki miecz), Potężny atak, Przystosowanie do światła dnia, Rozszczepienie, Specjalizacja w broni (wielki miecz), Zogniskowanie broni (wielki miecz).

Specjalne cechy: Szał (zw): Podczas szału król Obould ma następujące statystyki zamiast podanych powyżej: pw 105; KP 15 (dotyk 9, nieprzygotowany 15); Atak +17/+12 wręcz (2k6+12 plus 1k6 ogień/17-20, *ognisty wielki miecz +1*); MRO Wytrw +12, Wola +5; S 22, Bd 18; umiejętności: Pływanie +8, Skakanie +11, Wspinaczka +10. Szał trwa 7 rund, po upływie których ork jest zmęczony.

Ekwipunek: ognisty wielki miecz +1, napierśnik +1, buty mroźnych krain, korona kul ognistych (jak *naszyjnik kul ognistych* z 4 kulami ognistymi 3k6).

Obouldowi przeznaczone jest dokonać rzeczy wielkich. Od zawsze był przebieglejszy i obdarzony lepszą intuicją niż większość jego pobratymców. Najpierw wykonywał rozkazy wodza swego szczepu i służył plemiennym kapłanom. Potem jednak zabił przywódcę i zajął jego miejsce. Stawił czoło wielu rywalom, czego świadectwem są „atrakcyjne" blizny. Zna się na wojaczce, a na dodatek potrafi wpaść w niszczycielski szał, przez co jest przerażającym przeciwnikiem. Na przestrzeni kilku lat panowania podporządkował sobie wiele innych plemion i dziś ma do dyspozycji prawdziwą armię liczącą ponad 2000 orków, którym towarzyszą żony i dzieci.

Obould ma cztery żony i ośmiu synów, którzy powoli wkraczają w dorosłość. Spodziewa się, że już wkrótce przyjdzie mu walczyć z potomkami o tron, gdyż jego dzieci czują się coraz ważniejsze. Niemniej jednak jest na to gotów. Obawia się tylko tego, że gdy on zginie, synowie rzucą się sobie do gardeł i wszystko, co stworzył, rozpadnie się podczas bratobójczych walk. Chcąc tego uniknąć, nieustannie prowadzi ćwiczenia dla wojowników, zamierza bowiem zająć niziny leżące na południe od Grzbietu Świata. Marzy mu się orkowe imperium na tyle duże, by każdy z synów otrzymał w spadku jego część. Dzięki temu dziedzictwo Oboulda mogłoby przetrwać. Wybuch wojny na Północy jest więc blisko, gdyż dąży do niej właśnie ten bystrooki barbarzyńca o ognistym mieczu.

waterdeep

Populacja: 1 347 840 (ludzie 64%, krasnoludy 10%, elfy 10%, niziołki 5%, półelfy 5%, gnomy 3%, półorkowie 2%) (miasto Waterdeep, metropolia, 132 661)
Rząd: oligarchia (lordowie Waterdeep, anonimowi kupieccy władcy)
Religie: wszystkie, zwłaszcza Deneir, Mystra i Oghma
Import: drewno, egzotyczne towary ze wszystkich krajów, rudy, skóry, trzoda, zboże
Eksport: broń, meble, piwo, sukno, wszelkiego rodzaju gotowe towary, wyroby garncarskie, wyroby ze skóry, wytopy z metalu
Charakter: każdy

Waterdeep to chyba największa kosmopolityczna siła Faerunu. Czerpie korzyści z doskonałej przystani, mądrych rządów, ducha tolerancji oraz potężnej magicznej tradycji, dzięki której dobrzy czarodzieje zwykle pokonują złych. W Waterdeep żyje przynajmniej jeden przedstawiciel niemal każdej rasy, frakcji czy kultury, i zachowuje odrębność, przystosowując się jednocześnie do miejscowych zwyczajów, gdyż miasto działa niczym jubiler szlifujący klejnoty i wygładzający szorstkie krawędzie tak, by jaśniały jeszcze bardziej.

Przydomku, który przylgnął do Waterdeep – Miasto Wspaniałości – nikt nigdy nie śmie wymawiać z sarkazmem. Faerunczycy wiedzą, że miejsce to jest naprawdę wspaniałe i że wieść tu można życie jeśli nie lepsze, to przynajmniej bardziej niezwykłe. Może dlatego trudno wskazać jakąś wadę mieszkańców Waterdeep. Jeżeli już, to chyba warto wspomnieć o ich skłonności do przyjmowania, że nie ma nic nowego pod słońcem, oraz fakt, iż uznają sumę ludzkich oraz nie-ludzkich doświadczeń jako swe potencjalne dziedzictwo kulturowe. Niemniej jednak trudno to uznać za wadę, która zawsze prowadzi do złego.

Życie i społeczeństwo

W Mieście Wspaniałości z pewnością wiele się dzieje. Jest to wszak ważny ośrodek handlu i wymiany. Mieszkańcy Waterdeep uznają to po prostu za fakt i nigdy nie zastanawiają się nad przyczynami takiego stanu rzeczy. Co sprytniejsi zdają sobie sprawę, że osiedli w mieście pełnym bogactw, w którym aż roi się od handlujących możnych, gromadzących coraz większe fortuny w tempie nieznanym zacofanemu Faerunowi. Monety to jakby ogień płonący pod kotłem, którym jest Waterdeep. W owym garnku mieszają łyżki – lokalne potęgi, z większym lub mniejszym rozmachem toczące niekończącą się walkę o supremację. Tymi siłami są gildie, szlachta, kupcy, drużyny najemników, władze miejskie, organizacje przestępcze, obywatele szukający środków do życia oraz nowo przybyli w poszukiwaniu fortun.

Wielu porównuje życie w Waterdeep z winem, którego nie sposób odstawić od ust. Wszelkiego rodzaju potęgi – począwszy od kultów i cechów kupieckich, a skończywszy na kabałach czarodziejów i organizacjach cudzoziemskich władców – uważają za konieczność posiadanie w tym mieście szpiegów, a nawet skrytobójców. Dlatego też Waterdeep to idealne miejsce dla każdego, kto ma pieniądze, ale zarazem teren, na którym każdą prywatną rozmowę lub spotkanie ktoś może podejrzeć lub podsłuchać. Nic zatem dziwnego, że wielu mieszkańców Miasta Wspaniałości w tajemnicy wynajmuje pokoje lub przybiera fałszywą tożsamość, by uniknąć czujnych spojrzeń wrogów.

Główne organizacje

Mówiąc o Waterdeep, trzeba najpierw wspomnieć o siłach, dzięki którym stanowi ono całość. W przeciwnym razie opowieść o cechach geograficznych i charakterystycznych miejscach pozwoli dostrzec jedynie las, lecz nie drzewa.

Gildie: Niegdyś miastem władały gildie kupców i rzemieślników, Waterdeep jednak ledwo przetrwało ten okres. Teraz gildie koncentrują się na przedsięwzięciach handlowych i rzemieślniczych, z czym radzą sobie znacznie lepiej, polityke zostawiając lordom. Tutejszy cech złodziei, Gildię Xanathara, wygnano do Skullport, głęboko pod miastem.

Gwardia Miejska: Wraz ze Strażą Miejską skoszarowana w Zamku Waterdeep. W jej skład wchodzą zawodowi żołnierze odpowiadający za ochronę miasta, bram oraz ważnych obywateli i miejsc. Gwardziści noszą koszulki łuskowe lub kolcze i krótkie miecze oraz krótkie łuki.

Lordowie Waterdeep: Miastem Wspaniałości rządzi rada szesnastu osób, które ukrywają swą tożsamość. Lordowie pojawiają się publicznie tylko w maskach i magicznie chronieni przed magią wieszczącą oraz wszelką inną. Jedynym „jawnym lordem" (który nie ukrywa się za maską) jest Piergeiron Paladinson (PD mężczyzna człowiek Pal15 Tyra), strażnik Waterdeep i dowódca straży. Jego pałac stojący w samym środku Dzielnicy Zamkowej jest zarazem siedzibą rządu. Spekulacje dotyczące tożsamości pozostałych lordów są ulubioną rozrywką miejscowych. Wiadomo o nich zaś na pewno tylko tyle, że są osobami kompetentnymi i sprawiedliwymi – a to i tak więcej, niż mieszkańcy większości miast mogliby pragnąć. Choć nazwa sugeruje inaczej, lordem może być też kobieta, która nosi wtedy miano lady.

Sojusz Lordów: Lordowie Waterdeep przewodzą radzie, w której skład poza nimi wchodzą możni innych kupieckich potęg Wybrzeża Mieczy, a także tych śródlądowych miast, które mają podobne zapatrywania jak Waterdeep.

Straż Miejska: Druga militarna siła, którą utrzymuje miasto, stacjonująca w Zamku Waterdeep. Straż to tak naprawdę siły policyjne. Jej członkowie noszą zielone, czarne i złote uniformy. Są dobrze wyszkoleni i nieźle wyposażeni – w skórzane pancerze, maczugi oraz krótkie miecze. Wolą rozwiązywać problemy negocjując, a nie sięgając po środki przymusu fizycznego. Jeśli zaś nie mogą uniknąć walki, dmą w rogi, wzywając w ten sposób posiłki.

Zakon Czujnych Magów i Obrońców: W Waterdeep magię praktykować mogą tylko czarodzieje i zaklinacze, którzy wstąpili w szeregi tej organizacji będącej czymś na kształt gildii. Koszt członkostwa wynosi 40 sz, ale nie istnieje coroczna składka. Członkowie organizacji mogą kupować rzadko spotykane magiczne komponenty oraz pewne magiczne przedmioty w Wieży Zakonu, kwaterze głównej gildii.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Waterdeep kontroluje okolicę w promieniu 55-65 kilometrów. Najważniejszym elementem tego regionu jest oczywiście samo miasto, podzielone na kilka części zwanych potocznie dzielnicami.

Dzielnica Doków: W porównaniu z resztą miasta, ta dzielnica o gęstej zabudowie jest brudna, cuchnąca i niebezpieczna. Najlepiej ujął to Elminster, mówiąc, że Dzielnica Doków „to wzburzony, zalany smrodem gnijących ryb obszar, w którym noc w noc wybuchają bójki toczące się wszędzie z wyjątkiem niewielkich budynków, w środku którego od czasu do czasu prowadzi się interesy i do którego z rzadka zabłąka się jeden czy dwa psy oraz kilku odważnych strażników, dzięki którym zresztą chaos nie wylewa się poza doki".

Dzielnica Handlowa: W Waterdeep handel w zasadzie nigdy nie ustaje (wyjątkiem są święta i uroczystości), więc w tej dzielnicy cały czas coś się dzieje. Nocą tutejsze sklepy i ulice oświetlają świece, latarnie, lampy oliwne oraz *nieustające płomienie*. Część obsługi śpi za dnia, by sprzedawać towar nocnym markom. Najważniejsze miejskie gildie mają siedziby właśnie w Dzielnicy Handlowej, nieopodal miejsc, gdzie prowadzą interesy lub zakłady.

Dzielnica Morska: Najbogatsza część miasta, w której mieszkają rody szlacheckie. Tu ulice są szerokie, place i domy ozdobione rzeźbami, a sklepy przestronne i drogie. Mieści się tu nawet arena – Pola Triumfu.

Dzielnica Południowa: Część Waterdeep zwana także Miastem Karawan. Tu wystawia się przywiezione towary oraz prowadzi załadunek i rozładunek karawan wjeżdżających do i wyjeżdżających z miasta przez południowe bramy. Południe – jak tę okolicę określają miejscowi – patroluje Straż Miejska. Mieszkańcy tej dzielnicy przywykli też do dostarczania nowo przybyłym informacji, zapewniania im kwater, wyżywienia oraz rozrywki.

Dzielnica Północna: Tu mieszka przede wszystkim bogata klasa średnia, pomniejsi szlachcice oraz zamożni kupcy.

Dzielnica Zamkowa: Centrum miasta obejmujące Górę Waterdeep, stojący na niej zamek, Pałac Waterdeep (w którym mieszka Piergeiron) oraz domy zamożnych mieszkańców.

Ważne miejsca

Przygoda czeka na śmiałków za każdym rogiem ulic Waterdeep oraz nieopodal miasta – w Lesie Ardeep bądź w Górach Miecza.

Miasto Umarłych: Wielkie cmentarzysko otwarte za dnia, a zamykane i patrolowane nocą. W cieniu mauzoleów pracują miejscowi i obcy, którzy nie chcą, by ktoś ich podglądał. Tutejsze groby są zaś magicznie chronione na różne sposoby. Niektóre grobowce to tak naprawdę wrota otwierające się na magiczne plany, kieszonkowe wymiary uniemożliwiające życie, lecz zapewniające miejsce na pochówek niezliczonej liczby szanowanych szlachciców oraz mile wspominanych plebejuszy.

Nowy Olamn: Jedno z niewielu faerúnskich kolegiów dla bardów. Nowy Olamn stoi w miejscu dawnych willi zbudowanych na szczycie Góry Waterdeep. Przy odrobinie szczęścia to nowe wcielenie kolegium będzie rywalizować ze szkołami z Silverymoon.

Podgóra: Jeszcze przed założeniem Miasta Wspaniałości na zboczach Góry Waterdeep osiedlił się czarodziej i jego siedmioro uczniów. Nikt nie wie, skąd pochodzi Halaster Czarny Płaszcz, Szalony Czarodziej. Wiadomo natomiast, że stworzył wiele powszechnie dzisiaj stosowanych zaklęć. Halaster zbudował swą wieżę przy pomocy przyzwanych i spętanych stworzeń z innych planów.

Stworzenia Halastera – z których wiele polowało nocą na ludzi – ryły pod jego siedzibą niezmierzone korytarze przeznaczone do składowania różnych przedmiotów. Owe tunele sięgnęły aż do wielkich, obszernych Podhal – starej krasnoludzkiej siedziby dawno wymarłego klanu Melairkyn. Halaster pozbył się zajmujących hale drowów i przeniósł się do podziemi, opuszczając wieżę. Jego ciekawscy uczniowie pozostali na powierzchni, lecz nie minęło wiele czasu, gdy zeszli zbadać nową siedzibę mistrza. Odnaleźli jedynie pułapki najeżone potężną magią oraz zagadkowe wiadomości sugerujące, że „prawdziwa moc" spoczywa jeszcze niżej. Uczniowie, jeden po drugim, schodzili więc coraz niżej, poszukując mistrza. Odnaleźli jedynie dziwny, niebezpieczny labirynt, w którym Halaster przechowywał skarby, wiktuały i niezbędne rzeczy, magiczne przedmioty oraz sługi, a także prowadził eksperymenty. Sądził, że będzie tu bezpieczny przed szpiegami, kradzieżami i atakami.

Z biegiem czasu u stóp góry urosło Waterdeep, a wraz z miastem pojawiło się coraz więcej uzbrojonych poszukiwaczy przygód, którzy wędrowali do siedziby Halastera. W tym samym okresie czarodziej przemierzał plany, gromadził potwory i wycofywał się coraz bardziej w głąb nieograniczonego Podmroku. Tak oto Podgóra stała się miejscem przeniesionym wprost z koszmarów, legowiskiem strasznych potworów. Sam Halaster zaś był coraz starszy, coraz potężniejszy i coraz bardziej szalony.

Wojownik Durnan (ND mężczyzna człowiek Wjk18) i inni, którzy zbadali Podgórę, opowiadali o jej bogactwach, niebezpieczeństwach oraz rozległych korytarzach. Wielu takich, którzy rozpaczliwie poszukiwali fortuny, nudzili się spokojnym życiem lub uciekali przed pościgiem, schodziło w dół szybu w gospodzie Durnana – „Ziejącym Portalu". Niektórzy powracali z bogactwem wystarczającym na całe życie, a chciwość ściągała kolejnych. Po Waterdeep krążą słuchy, że lordowie wciąż zsyłają buntowników i przestępców do Podgóry, by znaleźli śmierć lub drogę na wolność.

Powiada się, że Halaster nadal przemierza dziesiątki poziomów i dwa razy tyle podpoziomów Podgóry, obserwując labirynt. Lordowie Waterdeep udają, że nie słyszą doniesień o świątyniach pod ziemią (przede wszystkim o Promenadzie Eilistraee), a nawet o pozbawionej praw handlowej społeczności w głębinach, czyli o Skullport. Wszak morskie jaskinie z wodami Podgóry łączą wielkie żurawie i dźwigi, dzięki czemu kapitanowie okrętów mogą szmuglować towary dla i od drowów oraz mroczniejszych istot żyjących w plugawym Skullport. I choć lordowie zakazali niewolniczych praktyk w Waterdeep, nie interweniują, gdy nieostrożni popadają w niewolę i tędy wysyłani są dalej.

Podgórę najlepiej opisał Elminster: „Najsłynniejsze pole bitewne, na którym da się zdobyć reputację doświadczonego poszukiwacza przygód, a przy tym największy w Faerunie znany grobowiec bohaterów".

Skullport (duże miasteczko, 2123): Mroczny bliźniak jasnego Waterdeep, zwany też Portem Czaszek, to podziemne miasto połączone zarówno z Podgórą, jak i z wielkim morzem Podmroku. Lordowie Waterdeep z trudem tolerują to miejsce, uznając je niejako za mniejsze zło, gdyż obawiają się chaosu i szaleństwa, które w innym przypadku mogłoby wyrwać się na powierzchnię i zniszczyć Miasto Wspaniałości. Agenci Waterdeep bacznie obserwują jednak podziemne miasto, czasami wykonując tajne zlecenia, lecz zwykle nie czyniąc nic ponad śledzenie miejscowego życia. Zaczynają działać jedynie wtedy, gdy mieszkańcy Skullport spiskują przeciwko miastu na górze.

Zamek Waterdeep: Wielka forteca stojąca wysoko na Górze Waterdeep i najeżona potężnymi katapultami, za pomocą których z łatwością da się odeprzeć najeźdźców atakujących z kierunku przystani. Ostatnimi ofiarami bombardowania były sahuaginy, które zaatakowały w 1369 RD. Tu znajdują się koszary Gwardii Miejskiej i Straży Miejskiej.

Historia regionu

Na początku swej historii dzisiejsze ogromne, kipiące życiem, pełne wigoru i przy tym eklektyczne handlowe centrum współczesnego Faerunu było ledwie przystanią na targanym sztormami Wybrzeżu Mieczy, gdzie brakowało portów. Szczęśliwie przyszłe Miasto Wspaniałości miało dobre położenie geograficzne – część Góry Waterdeep osłaniała zatokę, w której głębokie wody dochodziły niemal do brzegu.

Znaczna część dawnej historii Waterdeep zaginęła. Wiadomo tyle, że do roku –1088 RD było to miejsce, w którym odbywały się wiosenne i jesienne targi. W tym też mniej więcej czasie tutejsze plemiona powoli się osiedlały, uprawiały oczyszczoną ziemię i walczyły o przetrwanie. Podówczas przybył również czarodziej Halaster, który zbudował wieżę, po czym porzucił ją dla Podgóry.

Lokalne plemiona podbił i zjednoczył Ulbaerag Krwaworęki, którego z kolei pokonał Nimoar Łupieżca w 882 RD. Nimoar zbudował twierdzę z drewnianą palisadą – w miejscu, gdzie dziś znajduje się północny kraniec Waterdeep. Jego forteca przetrwała ataki piratów i różnych koczowniczych plemion. Tuż przed śmiercią, w 936 RD, Nimoar poprowadził wojowników na pierwszą trollową wojnę, oczyszczając z trolli i orków ziemie rozciągające się na wschód i północ od rozwijającego się miasta. Późniejsi tzw. wojenni lordowie z twierdzy walczyli i przegrali w trwającej dekadę drugiej trollowej wojnie.

W 952 RD specjalnym doradcą wojennego lorda Waterdeep został czarodziej Ahghairon. Dzięki jego magii doszło do decydującego zwycięstwa w walce z trollami. Wolne Miasto Waterdeep zajmowało wówczas znaczny teren i coraz bardziej się bogaciło. Mądre rady Ahghairona doprowadziły zaś do zbudowania Zamku Waterdeep (podówczas zwykłej twierdzy). Nadchodzące dziesięciolecia upłynęły pod znakiem rozwoju miasta i wzrostu jego zamożności, z czego władcy mogli być dumni. Jednym z nich był Raurlor, który marzył o stworzeniu Imperium Północy. Władcą tego państwa miał być oczywiście on sam, a swoją siedzibę zamierzał ustanowić w Waterdeep.

W 1032 RD Raurlor zmobilizował armię, za sprawą której zamierzał podbić wszystkich ośmielających się stanąć mu na drodze. Ahghairon sprzeciwił się władcy na publicznym zgromadzeniu. Rozwścieczony Raurlor rzucił się na niego z mieczem, lecz czarodziej przemienił wrażą klingę w węża, który ugryzł i zabił wojennego lorda Waterdeep. Następnie na tronie zasiadł Ahghairon, ogłaszając się pierwszym lordem Waterdeep. Oświadczył wówczas, że będzie władał miastem wraz z innymi zamaskowanymi lordami, których tożsamość pozostanie nieznana, a których wybierze spośród mieszkańców miasta reprezentujących różne style życia.

Ahghairon zaprowadził w Waterdeep porządek, tworząc Gwardię Miejską i Straż Miejską. Rządził przez 20 lat, w trakcie których rozmiary miasta i panujący w nim dobrobyt jeszcze się zwiększyły. W 1035 RD powstały dzielnice, a w 1248 RD gildie. Mury miejskie kilkakrotnie się rozrastały, obejmując coraz większy teren, a rok po roku płynący przez bramy potok bogactwa nie malał.

W 1256 RD magia długowieczności Ahghairona zawiodła i lord umarł, a rządy przejęła Rada Mistrzów Gildii. Władała ona miastem aż do wojny gildii, która wybuchła w 1262 RD i w której zginęli wszyscy mistrzowie gildii. Wszyscy z wyjątkiem dwóch szlachetnie urodzonych, którzy proklamowali siebie lordami suwerenami. To za ich rządów w mieście pojawili się Cieniści Złodzieje. Szalała też korupcja, łapówki były na porządku dziennym, a bezpieczeństwo publiczne można było kupić jedynie w postaci walecznych ochroniarzy.

W 1273 RD z ukrycia wyszedł lord i lady – Baeron i Shilarn – którzy od dłuższego czasu się ukrywali. Zabili oni lordów suwerenów i ustanowili do dziś działający w Waterdeep wymiar sprawiedliwości oparty na niezależnych sędziach. Niedługo później wyjęto spod prawa Cienistych Złodziei, Baeron ogłosił się jawnym lordem Waterdeep, a oficjalna stała i opodatkowana populacja Waterdeep osiągnęła sto tysięcy.

Trzy lata później Baeronowi i Shilarn urodziła się córka, Lhestyn, która miała zostać jedną z największych lady Waterdeep. W tym samym roku miasto osiągnęło dzisiejsze granice, a liczba lordów wzrosła do 16. Nieco później Lhestyn, będąca już zamaskowaną lady, przeprowadziła infiltrację wciąż działających w mieście Cienistych Złodziei i ujawniła ich tożsamość oraz knowania, łamiąc tym samym potęgę organizacji.

W 1302 RD poszukiwacze przygód Mirt i Durnan wyszli z Podgóry z ogromną ilością bogactw. Opowieści o ich doświadczeniach szybko się rozchodziły, kusząc innych do podążenia śladem szczęśliwej dwójki. Sześć lat później zmarli Baeron i Shilarn, a Lhestyn została jawną lady, zajmując stanowisko ojca. W tym samym czasie zbudowano Pałac Waterdeep.

Lhestyn zmarła w 1314 RD, lecz przed śmiercią sama wybrała kolejnego jawnego lorda – Piergeirona, który rządzi po dziś dzień, choć już przygotowuje swoją córkę Aleenę Paladinstar (PD kobieta człowiek Wjk3/Czar12) do przejęcia po nim schedy.

Waterdeep widziało walki bóstw, które starły się na jego ulicach, zniszczenie Myrkula oraz wniebowstąpienie Cyrica i nowej Mystry. Przetrwało wszystkie te i inne nieszczęścia, pozostając wiecznie pełnym życia i zapracowanym miastem, gotującym się do nowych przedsięwzięć, pełnym plotek i przygód.

Intrygi i plotki

Waterdeep to początek, a zarazem koniec tysięcy intryg i spisków całej Północy.

Zaginiony: Bohaterów wynajmuje elfi szlachcic imieniem Saeval Baelythin. Prosi ich o odnalezienie bratanka – Nuvruila, ambitnego młodego maga. Szacowny Saeval słyszał, że zaginionego widziano ostatnio w Waterdeep. Chce, by bohaterowie dostarczyli Nuvruilowi ważną wiadomość. Po przybyciu do Waterdeep śmiałkowie dowiadują się jednak, że bratanek i jego drużyna poszukiwaczy przygód tydzień temu wkroczyli do Podgóry i od tego czasu ślad po nich zaginął. Odnalezienie Nuvruila w Podgórze to zadanie – ujmując rzecz delikatnie – niezbyt miłe. Jeśli jednak młody elfi szlachcic jest ranny lub uwięziony, bohaterowie mogą być jego ostatnią nadzieją.

Powrót z wygnania: Przez niemal stulecie Cieniści Złodzieje byli wygnani z Waterdeep, lecz ostatnio krążą plotki o nowej gildii powstającej w Dzielnicy Handlowej. Sprytni i przedsiębiorczy łotrzykowie mający potężne magiczne wsparcie okradają sklepy, zastraszają kupieckich książąt i mordują urzędników, którzy okazują się zbyt dociekliwi. Mieszkańcy szepczą, że oto powrócili Cieniści Złodzieje, że przypomniała o sobie na nowo Gildia Xanathara z Podgóry, albo też powstaje jakiś zupełnie nowy cech, którego członkowie chcą zająć zwolnione miejsce. Nowa organizacja najwyraźniej już skompromitowała Straż Miejską, bowiem agenci jawnego lorda po cichu zbierają poszukiwaczy przygód, którzy mają przeniknąć w szeregi gildii i ujawnić jej tajemnice.

Halaster Czarny Płaszcz

Halaster Czarny Płaszcz

Mężczyzna człowiek Czar20/Acm5/Ep5: SW 30; średni humanoid; KW 20k4+60; pw 128; Init +8; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 19, nieprzygotowany 19); Atak +9/+4 wręcz (dotyk, czar) lub +9/+4 wręcz (1k6–1, drąg) lub +14/+9 dotykowy na dystans (czar); SA zdolności arcymaga; SC zwiększone atrybuty, korzyści z poziomu epickiego, magiczne zdolności, korzenie w Podgórze; Char CZ; MRO Wytrw +9, Ref +10, Wola +18; S 9, Zr 18, Bd 16, Int 24, Rzt 22, Cha 10. Wzrost 1,80 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +17, Czarostwo +34, Koncentracja +28, Leczenie +8, Nasłuchiwanie +9, Postępowanie ze zwierzętami +3, Profesja (zielarz) +11, Przeszukiwanie +27, Rzemiosło (jubilerstwo) +12, Rzemiosło (tworzenie pułapek) +17, Stosowanie liny +6, Ukrywanie +6, Unieszkodliwianie mechanizmów +12, Wiedza (architektura i inżynieria) +27, Wiedza (historia Podgóry) +17, Wiedza (Waterdeep – lokalna) +22, Wiedza (plany) +12, Wiedza (religia) +17, Wiedza (tajemna) +32, Wróżenie +22, Wyczucie kierunku +8, Zauważanie +24; Magiczny rzemieślnik (Stworzenie *portalu*), Maksymalizacja czaru, Opóźnienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Przyspieszenie czaru, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie *portalu*, Urodzony czarownik, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (transmutacja), Zogniskowanie czaru (zaklinanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Specjalne ataki: Zdolności arcymaga: mistyczny zasięg: Dotykowe czary Halastera mają zasięg 9 m. Mistyczny ogień (zn): Halaster może przemienić dowolny czar w pocisk energii (zasięg 180 m, obrażenia 5k6 + 1k6 na poziom czaru); potęga czaru +2. Mistrzostwo w żywiołach: Halaster może rzucić dowolny znany czar wtajemniczeń z określnikiem dźwięk, elektryczność, kwas, ogień lub zimno, wykorzystując inny żywioł niż zwykle (na przykład, może rzucić *kulę ognistą*, która zamiast obrażeń od ognia, zadaje rany dźwiękowe). Mistrzostwo w kontrczarowaniu: Kiedy Halasterowi uda się użyć kontrczarowania, zaklęcie w pełni zawraca na osobę, która je rzuciła (zaklęcia nie podlegające zawróceniu są po prostu kontrczarowane).

Specjalne cechy: Zwiększone atrybuty: Halaster użył *życzenia*, aby zwiększyć Intelekt i Roztropność o 3 punkty każdy (wzięte pod uwagę w wyliczeniu powyżej). Korzyści z poziomu epickiego: Halaster ma pięć efektywnych poziomów arcymaga (zawarte w wyliczeniu powyżej) oraz +1 czarów wyższego poziomu ×5 (zawarte w wyliczeniu poniżej). Magiczne zdolności: Dzięki czarom *ciągłość* i *życzenie* Halaster posiada następujące permanentnie działające zdolności – poruszanie się w kompletnej ciszy, *przejście bez śladu*, *ochrona przed*

strzałami, prawdziwe widzenie, chodzenie w powietrzu, jakby było twardą ziemią (jak 12-poziomowa zdolność analogiczna do czaru *widmowy rumak*). Korzenie w Podgórze (Halaster może z tej mocy używać tylko wtedy, gdy znajduje się w obrębie Podgóry); długowieczność – Halaster się nie starzeje; wyświetlenie obrazu – Halaster może ukazać do 30 obrazów swej osoby w różnych częściach Podgóry (nie musi mieć z nimi wizualnego kontaktu, może rzucać przez nie czary i w akcji darmowej przenosić się na miejsce dowolnego obrazu); kontrolowanie *portalu* – Halaster wie, czy któryś z *portali* w Podgórze został użyty, a w akcji standardowej może uaktywnić, unieruchomić lub zmienić punkt docelowy dowolnego *portalu* w Podgórze.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/6/6/6/6/5/5/2/4/3/1/1/1/1/1. Bazowa ST = 20 + poziom czaru, 22 + poziom czaru w przypadku czarów ze szkół zaklinanie i transmutacja. Poziom czarującego czarodzieja 25.

Ekwipunek: pierścień regeneracji, rogaty pierścień (teleportacja 3/dzień, gdy Halaster jest w Podgórze, negacja przez dotyk *tajemnego zamka* i każdej magicznej bariery nieopartej na sile pryzmatycznej; działa jak *pierścień swobodnego działania*; absorbuje wszystkie magiczne pociski i efekty elektryczności), 1k20 latających sztyletów (ożywione latające przedmioty mające premię z usprawnienia +1), *szata oczu, pierścień ochrony +5*. Poza wymienionymi tu przedmiotami, które Halaster ma przy sobie, posiada on również w całym Podgórzu schowki z magicznymi przedmiotami, zawierającymi przeróżne potężne przedmioty.

Mirt

Ryc. Sam Wood

Twórca Podgóry, Halaster Czarny Płaszcz, jest powszechnie (i słusznie) uważany za bardzo starego, bardzo potężnego czarodzieja, który zupełnie stracił rozum. Owo szaleństwo objawia się nieustannym chichotem przerywanym mruczeniem do siebie. Halaster wygląda też na osobę, która nie nadąża za argumentacją, a nawet jest niezdolna do prowadzenia rozmowy. Szaleństwo nie przeszkadza mu jednak dostrzegać niebezpieczeństwa – broni się z szybkością i skutecznością błyskawicy. Wiekowy mag to także mistrz w wielu różnych dziedzinach, takich jak cięcie klejnotów, inżynieria oraz hodowanie i kontrolowanie potworów (żywych i nieumarłych) z innych planów.

Halaster posiada setki magicznych przedmiotów, a gdy przebywa w Podgórze (gdzie zwykle jest „ukryty w ścianach", korzystając z sobie tylko znanej sekretnej sieci korytarzy), może rozkazywać potworom takim jak golemy, grozy w pancerzach i pełzające szpony. Halaster może także wykorzystywać czary *ewentualności*, klony samego siebie oraz sztuczki i pułapki Podgóry, w tym „ruchomy *portal*", którym może pochwycić siebie bądź kogoś innego i wyrzucić ofiarę w dowolnym miejscu.

W Podgórze Halaster rzadko bywa poczytalny, lecz poza tym obszarem zwykle pozostaje przytomny. Wtedy Czarny Płaszcz jest drobiazgowy, skrupulatny, dostojny i oziębły, choć zachowuje się stosownie i nie jest ani trochę bezczelny. Pamięta wszelkie urazy, ale i pomoc, jakiej mu udzielono. Stara się jednakże robić wszystko po swojemu, nie dbając o zniszczenia i szkody, jakie może przy okazji spowodować.

Interesuje go przede wszystkim gromadzenie coraz to nowych potworów i potężniejszej magii. Niemniej jednak tysiące lat poszukiwań, które ma za sobą, utrudniają mu odnalezienie czegoś naprawdę „nowego". W oczekiwaniu na takie rzadkie przyjemności zabawia się, wpływając na wydarzenia i politykę.

Mirt

Mężczyzna człowiek Wjk8/Łtr5: SW 13; średni humanoid; KW 8k10+24 plus 5k6+15; pw 108; Init +8; Szyb 9 m; KP 22 (dotyk 14, nieprzygotowany 18); Atak +16/+11/+6 wręcz (1k8+8/17-20, *długi miecz zguby konstruktów +2*), +14 wręcz (1k4+3/19-20, *sztylet mrozu +1*); SA ukradkowy atak +3k6; SC uchylanie, wykrywanie pułapek, nieświadomy unik; Char CD; MRO Wytrw +10, Ref +10, Wola +9; S 18, Zr 18, Bd 16, Int 14, Rzt 18, Cha 15. Wzrost 1,75 m.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +7, Ciche poruszanie +8, Dyplomacja +11, Jeździectwo (koń) +11, Nasłuchiwanie +7, Pływanie +10, Postępowanie ze zwierzętami +8, Profesja (gracz) +9, Profesja (rybak) +9, Profesja (żeglarz) +9, Skakanie +11, Szacowanie +6, Wiedza (historia Waterdeep) +7, Wiedza (Waterdeep – lokalna) +7, Wspinaczka +11, Wyczucie pobudek +9, Występy (żonglowanie) +3, Zastraszanie +7, Zauważanie +5; Krzepkość, Oburęczność, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Specjalizacja w broni (długi miecz), Styl bliźniaczych mieczy, Walka dwoma rodzajami broni, Walka na ślepo, Zdolności przywódcze (15), Zogniskowanie broni (długi miecz), Żelazna wola.

Ekwipunek: nierozpoznawalna koszulka mithrilowa +4, miecz długi zguby konstruktów +2, sztylet mrozu +1, pierścień regeneracji, wisiorek odporności na trucizny +4, amulet lorda (działa jak *amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją* oraz umożliwia dostęp do strzeżonych magią obszarów Waterdeep), *hełm lorda* (zmienia głos i działa jak *pierścień umysłowej tarczy*), *szaty lorda* (magicznie zmieniają użytkownika, by wyglądał dokładnie tak jak pozostali lordowie Waterdeep).

Tłusty, rzężący stary łotrzyk powszechnie (i słusznie) uważany jest za jednego z lordów Waterdeep. Mirt Lichwiarz zbił fortunę w Podgórze w trakcie barwnej kariery generała najemników. Jeszcze jako Mirt Bezlitosny i Stary Wilk narobił sobie wielu wrogów, szczególnie podczas potyczek w Amn, Tethyrze i Calimshanie. Zdobył jednakże kilku dobrych przyjaciół, w tym poszukiwacza przygód Durnana.

Niejeden wróg nie docenia zwinności Mirta, który potrafi świetnie się skradać. Większość ocenia go po prostu po publicznym wizerunku – porykującego, wiecznie wstawionego pyszałka. Niemniej jednak tylko obcy w Waterdeep lekceważą spryt Mirta i jego niezwykłą umiejętność oceniania innych. Tym właśnie cechom zawdzięcza zdobycie bogactwa poprzez inwestycje w różne przedsięwzięcia. Fortuna ta znacznie przewyższa pieniądze, które mógłby zarobić jako najemnik czy poszukiwacz skarbów.

Mirt jest Harfiarzem oraz lordem Waterdeep. Mimo przechwałek, zamiłowania do dzikich harców i bijatyk w tawernach ma złote serce. Chce naprawiać Faerun, a długie opowieści o jego przygodach wskazują, że może mu się to udać.

Elaith „Wąż" Craulnober

Mężczyzna księżycowy elf Wjk3/Czar9: SW 12; średni humanoid; KW 3k10+6 plus 9k4+18; pw 63; Init +8; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 16, nieprzygotowany 14); Atak +10/+5 wręcz (1k8+3/ /19-20, mistrzowski miecz długi) i +11 wręcz (1k4+3/19-20, *sztylet +2*) lub +13/+8 dystansowy (1k4+5/19-20, *sztylet +2*); SC elfie cechy rasowe, widzenie w słabym świetle; Char NZ; MRO Wytrw +8, Ref +8, Wola +10; S 17, Zr 18, Bd 15, Int 16, Rzt 16, Cha 17; Wzrost 1,70 m.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +6, Jeździectwo (koń) +7, Koncentracja +5, Nasłuchiwanie +8, Pływanie +6, Profesja (browarnik) +6, Przeszukiwanie +8, Równowaga +7, Skakanie +6, Stosowanie liny +7, Ukrywanie +14, Upadanie +7, Wiedza (historia Waterdeep) +6, Wiedza (Waterdeep – lokalna) +6, Wspinaczka +6, Wyczucie kierunku +6, Wyczucie pobudek +6, Zauważanie +8; Finezja w broni (sztylet), Oburęczność, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Styl bliźniaczych mieczy, Walka dwoma rodzajami broni, Walka na ślepo, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie broni (miecz długi).

Specjalne cechy: Elfie cechy rasowe: niepodatność na czary i efekty *uśpienia*, +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom ze szkoły zaklinania, premia +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Zauważania.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/5/5/4/2/1. Bazowa ST 13 + poziom czaru.

Księga czarów: 0 – wszystkie; 1 – *identyfikacja, magiczny pocisk, ożywienie liny, płonące dłonie, prawdziwe uderzenie, rozumienie języków, spadanie jak piórko, tarcza, uśpienie*; 2– *ciemność, kocia gracja, kołatka, lustrzany obraz, niewidzialność, sieć, widzenie w ciemnościach, wytrzymałość, wytrzymałość żywiołowa*; 3 – *błyskawica, kula ognista, lot, rozproszenie magii*; 4 – *wymiarowe drzwi*; 5 – *stożek zimna*. Elaith woli wykorzystywać komórki wyższego poziomu na przygotowanie *kuli ognistej* i *błyskawicy* z atutem Podniesienie czaru.

Ekwipunek: karwasze pancerza +2, płaszcz elfów, sztylet +2, pierścień tarana (25 ładunków), *pierścień ochrony* +2, mistrzowsko wykonany miecz długi. Plotki głoszą, że Elaith ma wiele innych magicznych przedmiotów oraz duże sumy pieniędzy ukryte w różnych miejscach Waterdeep, w tym *księżycowe ostrze* jego rodziny (potężne elfie dziedzictwo – magiczny miecz o wielu specjalnych mocach).

Ryc. Matt Wilson

Elaith Craulnober

Elaith urodził się w szlacheckiej rodzinie na Evermeet i był ostatnim z rodu, który rościł sobie prawa do rodzinnego *księżycowego ostrza*. Miecz odrzucił go, lecz nie zabił na miejscu. Zrozpaczony Elaith tego samego dnia podążył do Waterdeep, by nigdy nie powrócić na Evermeet.

Osiągnąwszy kontynent poddał się wściekłości i lodowatemu temperamentowi, które wyczuło w nim *księżycowe ostrza*. Zainteresowany głównie zyskiem i przetrwaniem, zyskał niezłą reputację w Mieście Wspaniałości. Po tawernach krążą opowieści o różnych ekspedycjach, które prowadził i z których jedynie on powrócił.

Niedawno Elaitha, odzyskującego z rąk Rycerzy Tarczy elfi artefakt, ugodziło zatrute ostrze. Leżał umierający, kierując myśli ku córeczce, Azariah – zastanawiał się, co stanie się z jego pociechą, gdy on zginie. Strumień nieegoistycznych myśli przebudził moc jego *księżycowego ostrza* i miecz uleczył Craulnobera. Od tego czasu Elaith przechowuje broń w bezpiecznym miejscu, czekając na chwilę, w której córka zacznie rościć swe prawa do tego oręża. Mimo to pozostał bezlitosny i zły. Unika też sytuacji, w których mógłby stracić życie i woli najmować poszukiwaczy przygód. Posiada przy tym wiele różnorodnych kontaktów w Waterdeep, dzięki czemu otrzymuje ostrzeżenia niemal o wszystkich niezwykłych wydarzeniach.

Wysoki Las

Stolica: brak

Populacja: 29 088 (elfy 52%, gnolle 12%, centaury 10%, orkowie 10%, ludzie 6%, półelfy 4%, półorkowie 3%, niziołki 2%)

Rząd: wiele rywalizujących sił

Religie: Corellon Larethian, Eilistraee, Malar, Mielikki, Shiallia, Silvanus, Vhaeraun

Import: broń, pancerze, poszukiwacze przygód, żywność

Eksport: pradawne artefakty

Charakter: wszystkie neutralne i chaotyczne

Wysoki Las to pozostałość młodości Faerunu – czasów, gdy elfy, giganci i smoki władali porośniętym zielenią kontynentem. W tych kniejach żyją przedstawiciele chyba wszystkich leśnych ras, w tym aarakokr, centaurów, drowów (wyznających Vhaerauna oraz Eilistraee mieszkańców powierzchni oraz wyznających Lolth rabusiów z Podmroku), gnolli, gnomów, hybsilów, księżycowych elfów, skrzatów, satyrów, drzewców i leśnych elfów.

Poza tym w lesie tym mieszka (lub przemierza go) ledwie garstka ludzi, przede wszystkim druidów, tropicieli, Harfiarzy czy poszukiwaczy przygód przywykłych do życia w środowiskach, w którym nie są mile widziani. Druidzi powiadają, że bór znajduje się pod ochroną bóstw Eldath i Mielikki. To może być prawda, biorąc pod uwagę sposób, w jaki Wysoki Las przetrwał nietknięty toporami drwali.

Wysoki Las jest zbyt duży, by władała nim jedna grupa istot. Obecnie największą potęgą dysponują drzewce, leśne elfy i centaury.

Życie i społeczeństwo

Nie-ludzie, druidzi, tropiciele i poszukiwacze przygód z Wysokiego Lasu żyją w autonomicznym i samowystarczalnym świecie. Karawany kupieckie z Waterdeep lub Morza Księżycowego podróżują do Głośnej Wody, Secomber lub Everlund – ludzkich miast na skraju wielkiego lasu – lecz bór jako taki nie potrzebuje niczego, co świat zewnętrzny ma do zaoferowania.

Mieszkańcy Wysokiego Lasu żyją z polowania. Niektórzy uprawiają zioła, grzyby i inne rośliny, które rozwijają się pod drzewami lub na naturalnych polanach. Przedstawiciele rozmaitych ras polują na różne zwierzęta i zbierają różnorodne rośliny. A ponieważ prowadzą koczowniczy tryb życia, tworząc klany i szczepy, zasoby lasu nie wyczerpują się – można to porównać do płodozmianu, dzięki któremu rolnicy zachowują żyzność ziemi.

W lesie mieszkają członkowie wielu ras i frakcji o przeciwnych charakterach i sprzecznych interesach. Nic dziwnego, że często zdarzają się tu drobne potyczki. Konflikty na dużą skalę mają zaś miejsce tylko wtedy, gdy któraś ze stron przejmie się sprawą na tyle, by śledzić wrogów przemierzających trudny teren i tracić cenną magię oraz życie w walce. Zapewne z tego powodu las podzielony został na strefy wpływów różnych ras, choć tylko nieliczne siły starają się długo i całkowicie kontrolować swoje terytorium.

Dziś do najbardziej wojowniczych grup zalicza się leśne elfy, pragnące unicestwić napływających miarowo z Grzbietu Świata orków, którzy znają jedynie przemoc, drzewce, które zdominowały północną część lasu, oraz diablęta i półczarty-półelfy z Domu Dlardrageth, wciąż żyjące w podziemnych ruinach w pobliżu Gór Nether.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Wysoki Las rozciąga się ze wschodu na zachód na niemal 500 kilometrów, a z północy na południe na podobny dystans.

Gwiezdne Góry: Wielkie góry w sercu Wysokiego Lasu od stuleci służą za drogowskazy. Są to także tajemnicze miejsca z legend ludzi z Północy. Wznoszą się wysoko ponad drzewa, a ich szczyty zwykle zasnuwają chmury. Minstrele i leśny lud snują szalone opowieści o górach równie długo, jak ludzie wpatrują się w odległe zbocza i zastanawiają kto – lub co – tu mieszka.

Miano Gwiezdnych Gór nadały tym szczytom elfy z upadłego Eaerlann, porównując je do gwiazd na północnym niebie. Nazwy Y'tellarien (ludzki Daleki Szczyt), Y'landrothiel (Góra Podróżna) i N'landorshien (Cienisty Szczyt) przetrwały do dzisiaj, a towarzyszą im ludzkie miana innych wierzchów: Wzgórze Barda, Myśliwski Róg czy Góra Wizji. Owe nowe nazwy odwołują się do zaginionego i zapomnianego elfiego pojmowania szczytów.

Gęsto zalesione ziemie na północ od Gwiezdnych Gór są płaskie i gładkie, podczas gdy ziemie na południu – strome, poprzecinane szczelinami i graniami. Ze szczytów tych wypływa Potok Jednorożca i Rzeka Jeleniej Krwi, zaś w samym ich sercu, na dużej wysokości, kryją się liczne doliny. Wśród wierchów wieją tak silne wiatry, że dolecieć do nich nie zdołają stworzenia słabsze od smoków – wyjątek stanowią aarakokry, którym chyba nie sprawia to większej trudności.

W ostatnich latach antyczny zielony smok Elaacrimalicros przebudził się w leżu pośród najwyższych Gwiezdnych Gór i pożarł większość aarakokr. Stwór lubuje się w zrzucaniu przeszkadzających mu poszukiwaczy przygód z górskich zboczy, chroniąc swą prywatność tak, jakby w sercu łańcucha ukryty był wielki skarb.

I bardzo możliwe, że jest to prawda. Elfi poszukiwacze przygód opowiadają o wielkich kryształach (niektóre wielkości ludzkich chat) wyrastających na zboczach Gwiezdnych Gór. Być może są to domy lub fortece jakichś istot, choć nie wyglądają na zamieszkane. Co ciekawe, wszystkie kryształy – gdy padną na nie promienie księżyca – tworzą sieć odbitego światła. Gdy księżyc jest w pełni, mały, położony w centrum szczyt (ukryty przed obserwatorami spoza Gwiezdnych Gór) pokrywają świetlne wzory. Ponoć w tym czasie odbite promienie otwierają *portal* na inny plan, albo też mają moc wskrzeszenia dowolnego stworzenia, które znajdzie się w kręgu obelisków w kształcie iglic na szczycie owego ukrytego szczytu.

Potok Jednorożca: Spływający z Gwiezdnych Gór w Wysokim Lesie do doliny rzeki Delimbiyr potok słynie z setek wodospadów, spienionych katarakt, społeczności baśniowych istot zamieszkujących jego brzegi oraz stworzeń, od których wziął swą nazwę, a które od czasu do czasu pojawiają się w jego okolicy.

Pradawne Drzewo: Uthgardzcy barbarzyńcy, druidzi, leśne elfy oraz inni mieszkańcy Wysokiego Lasu, którzy nie są źli, uważają ten ogromny dąb za święty. Strzeże go uthgardzkie plemię Duchy Drzew, choć skuteczniejszą obroną wydaje się jego własna potężna magia. Na obszarze, na który pada cień gałęzi Pradawnego Drzewa (5 kilometrów kwadratowych), istnieje moc podobna w działaniu do permanentnego czaru *konsekracja*. Z kolei na wyznawców Mielikki, Silvanusa, Lurue i innych bóstw natury, którzy znajdą się w cieniu tych gałęzi, moc ta wpływa analogicznie do zaklęcia *błogosławieństwo*.

Zaginione Szczyty: Dwie małe góry w północno-zachodnim krańcu lasu, wśród których żyją centaury, satyry i inne istoty baśniowe. Położone na tutejszym wysokim płaskowyżu Fontanny Pamięci ukazują widoki z przeszłości. Powiada się, że istoty, które wejdą do sadzawek, pragnąc powrócić do przeszłości, teleportowane są w przypadkowe miejsce.

Złowieszczy Las: Te tajemnicze wzgórza we wschodniej części Wysokiego Lasu otacza pierścień dębów-albinosów. W zewnętrznym kręgu białych pni stoi gęstszy krąg sczerniałych i spetryfikowanych drzew. W samym środku obu pierścieni żywe drzewa i gęste poszycie mieszają się ze spetryfikowanym, a wszystko wyrasta z czerwonawej gleby.

Osoby, które odważyły się obejść Złowieszczy Las, twierdzą, iż ma on zaledwie sześć kilometrów obwodu. Ci zaś, którzy byli na tyle śmiali, by do niego wkroczyć, utrzymują, że rozciągał się tym dalej, im głębiej się w niego zapuszczali, biegnąc przez całe kilometry nierównych wzgórz. Ten dziki teren zmienia swój charakter tylko w jednym miejscu – w samym środku Złowieszczego Lasu spoczywają szczątki pradawnego bóstwa, Karsusa, które mają dziś postać pagórka z czerwonego kamienia położonego u podstawy wysokiego klifu. Ów pagórek jest sercem kręgu magicznego chaosu, który opanował pierścień strażniczych drzew.

Wynaturzenia, które nie żyją już w żadnej innej części Faerunu, najwyraźniej znajdują przystań w Złowieszczym Lesie i nawiedzają ten udręczony obszar. Nie są jednak w stanie przekroczyć zewnętrznego kręgu.

Czasami poza granice Złowieszczego Lasu wyrywa się tzw. czarodziejska pogoda, czyli jeden z jego największych nadnaturalnych efektów. Atakuje ona podówczas mieszkańców zwykłej części boru za pomocą dziwnych magicznych zjawisk o różnej postaci – od czerwonego śniegu o zapachu krwi do deszczu ognistych kul.

Ważne miejsca

Ludzie nieobeznani z Wysokim Lasem mogą całymi tygodniami błąkać się po tutejszych cienistych dróżkach, umierając z głodu lub pragnienia i nie znajdując poszukiwanego miejsca.

Twierdza Olostina (osada, 800): Warownia położona pomiędzy Everlund a Yartar. Chroni około 200 stałych mieszkańców i dalszych 600 żyjących w okolicy ludzi trudniących się rolnictwem i pasterstwem. To jedyne trwałe ludzkie osiedle o znaczącym rozmiarze w Wysokim Lesie, które przetrwało dzięki pełnemu szacunku nastawieniu mieszkańców do leśnych bóstw.

Twierdza Piekielna Brama: W czasach, gdy istniało jeszcze Eaerlann, miasto Ascalhorn było cytadelą księżycowych elfów. Po upadku Netherilu zajęli je ludzcy uchodźcy. Później na Ascalhorn spadły baatezu, najpierw w tajemnicy przejmując kontrolę nad władcami miasta, a do 882 RD opanowując większość pozostałej populacji. W tym właśnie roku kilku czarodziejów zdało sobie sprawę z sytuacji i przyzwało demony, by zniszczyły baatezu. Podczas walki czarty przemieniły miasto w ruiny. Z bitwy zwycięsko wyszły demony, które niemal od razu przekształciły Ascalhorn w przerażającą Twierdzę Piekielna Brama. Właśnie jej istnieniu przez niemal 500 lat północny kraniec Wysokiego Lasu zawdzięcza złą sławę.

W 1368 RD miały miejsce ataki elfów, które znacznie osłabiły baatezu. Niedługo później Harfiarze użyli potężnej magii, by zniszczyć Twierdzę Piekielna Brama, zabijając większość jej przerażających mieszkańców. Region zapieczętował wódz drzewców Turlang, który specjalnie przybył w tym celu w jego pobliże. To jego moc sprawiła, że pozostałe czarty nie były w stanie uczynić dalszych szkód.

Miejsce bogów

Knieje Wysokiego Lasu to niebezpieczne, tajemnicze i w jakiś sposób niesamowite czy raczej dziwne miejsce. Można tu znaleźć nie tylko mroczną magię, skradające się potwory czy anomalie pogodowe, ale także „dobre" tajemnice.

Bóstwa natury, dzikich istot i wegetacji wydają się w tych miejscach budzić i ożywać. Tu ich moce rosną. Druidzi czasami doświadczają sennych wizji, w których są „przyzywani" do gajów ukrytych głęboko w mroku. Atmosfera staje się jednak jeszcze bardziej niezwykła w pobliżu starych, porośniętych mchem drzew i słonecznych polanek na południowym-zachodzie od Gwiezdnych Gór, na obydwu brzegach Potoku Jednorożca.

Bardowie i prości ludzie, że pewne bóstwa – od Lurue i Silvanusa do Mielikki i Eldath – osobiście przybywają nad rzekę w zwierzęcych przebraniach. Z tego powodu rozsądni podróżnicy starają się nie ranić i nie zrażać stworzeń spotykanych „wzdłuż Potoku": od ślimaka począwszy, na jeleniu i bażancie skończywszy.

Podróżnicy, którzy podążają dalej w górę strumienia, szybko dostrzegają, że ziemia w okolicy staje się nierówna i popękana, a drzewa tworzą tunele i małe groty. Przecina je potok, tworząc spokojne, szerokie pętle i zakręty oraz żłobiąc klify i rozpadliny. To słynne miejsce nosi miano Sióstr. Ci, którzy mieli szczęście je ujrzeć, przysięgają, iż jest najpiękniejsze w całym Faerunie.

To tutaj spływa z Gwiezdnych Gór potok, do którego wpadają okoliczne strumienie, tworząc w Siostrach malownicze kaskady i wodospady. Z rzeczek unoszą się mgły, które opadają rosą na okolicę, zasilając pobliskie oczka wodne i przyczyniając się rozwoju roślin. Pośród klifów i na wysokich płaskowyżach wokół wodospadów żyją centaury, leprekauny, skrzaty, najady, nereidy i sylfidy. Driady mieszkają zaś w drzewach po obu stronach potoku poniżej Sióstr. Są dowody na to, iż pełnią rolę strażniczek ostrzegających istoty żyjące w górze strumienia o zbliżających się intruzach.

Jeśli do tego miejsca zbliży się ktoś w jakiś niewidzialny sposób naznaczony łaską jednego lub większej liczby bóstw natury, nikt nie uczyni mu najmniejszej szkody, a mieszkańcy Sióstr nie będą go unikać.

Za błogosławieństwo Mielikki uznaje się możliwość ujrzenia wschodu księżyca nad Siostrami i dostrzeżenie w jego blasku jednorożca na klifie – co podobno zapewnia szczęście.

Dziś dymiący krater, który niegdyś był Twierdzą Piekielna Brama, wygląda na okiełznany – za sprawą kilku wypraw poszukiwaczy przygód, którzy przemknęli niezauważeni przez Turlanga albo wytargowali prawo do przejścia.

Historia regionu

Dawno temu, gdy Faerunem władały elfy, Wysoki Las znajdował się pod rządami królestwa Eaerlann, które rozpadło się w 882 RD. W tym samym czasie Ascalhorn przemieniło się w Twierdzę Piekielna Brama. Krótko potem elfy zaczęły opuszczać Wysoki Las – rozpoczynał się Odwrót.

Potężny drzewiec Turlang, widząc znikające jeden po drugim elfy, zebrał swe siły i przejął kontrolę nad większością północnej części Wysokiego Lasu – obszarem najbardziej zagrożonym zarówno przez orków, jak i demony oraz diabły rezydujące niegdyś w Twierdzy Piekielna Brama. Drzewce Turlanga stopniowo przesuwały granice lasu, przenosząc drzewa w górę zbocza krateru Piekielnej Bramy, wiele kilometrów za dawne granice właściwego Wysokiego Lasu. Jednocześnie bór w okolicach Everlund przesunął się kilka kilometrów na północ, zbliżając się na odległość dalekiego strzału z łuku do palisad wspomnianej osady.

W ciągu ostatnich lat wiele leśnych elfów, które w trakcie Odwrotu odeszły na Evermeet, powróciło do Faerunu poprzez *portale* w Everesce, a następnie przemknęło na północ, by dołączyć do dzikich elfów w Wysokim Lesie. Owi przybysze pragną odtworzyć królestwo Eaerlann. Póki co starają się odzyskać las i wygnać z niego orków oraz gnolle, w co wkładają wiele determinacji, która skłania ich do rozwiązywania problemów elfimi umiejętnościami i elfią magią.

Inne żyjące w Wielkim Lesie elfy mają złe intencje. W pradawnym Eaerlann magowie słonecznych elfów z Domu Dlardrageth zawarli pakt z demonami. Kara za tę zbrodnię była okrutna – uwięziono ich głęboko pod miejscem, które później stało się Twierdzą Piekielna Brama. Kiedy jednak zniszczono ową plugawą fortecę, oni wyrwali się na wolność. Od razu zaczęli na powrót gromadzić swój dawny magiczny arsenał i uwolnili diablęta, w których żyłach płynęła krew słonecznych elfów, a które przed stuleciami uwięziły elfy księżycowe. Tak oto pod rozkazami hrabiny Saryi Dlardrageth (CZ kobieta półczart Czar17) znalazły się zjednoczone siły słonecznych elfów i spokrewnionego z nimi pomiotu demonów. Być może nigdy nie zdołają one zorganizować się na tyle, by stanowić poważne zagrożenie dla osad Północy. Niemniej jednak ktoś, kto zdoła odkryć ich kryjówkę w zakopanych elfich ruinach za Wysokim Lasem, spotka zaprawdę niebezpiecznych wrogów.

Intrygi i plotki

Podróż po Wysokim Lesie nie należy do bezpiecznych. Drzewiec Turlang nie jest otwarcie wrogo nastawiony do humanoidalnych ras, lecz trudno też mówić o przyjaznym podejściu z jego strony. Poszukiwacze przygód wędrujący przez ziemie Turlanga muszą więc być bardzo ostrożni, niezwykle szybcy lub obdarzeni wielką siłą przekonywania.

Pamięć stali: Mędrzec, któremu śmiałkowie pokazują dopiero co zdobytą (lub posiadaną od dawna) magiczną broń, stwierdza, że niegdyś był to znacznie potężniejszy przedmiot, a stracił wiele ze swej mocy w magicznej bitwie. Być może da się przywrócić mu dawną potęgę, zanurzając go w jednej z Fontann Pamięci ukrytych pośród Zaginionych Szczytów.

Ryc. Todd Lockwood

Klauth

Klauth: smok Północy

Samiec wielki czerwony jaszczur: SW 25; kolosalny smok (ognia); KW 40k12+400; pw 722; Init +4; Szyb 12 m, latanie 60 m (kiepska); KP 46 (dotyk 7, nieprzygotowany 46); Atak +49 wręcz (4k8+17, ugryzienie), +45 wręcz (4k6+8, 2 pazury), +44 wręcz (2k8+8, 2 skrzydła) i +44 wręcz (4k6+25, uderzenie ogonem) lub +49 wręcz (4k8+25 plus Refleks o ST 40 albo jest się przyszpilonym, miażdżenie), lub +49 wręcz (2k8+25 Refleks o ST 40 zmniejsza o połowę, machnięcie ogonem); Front/Zasięg 12 m na 24 m/4,5 m; SA broń oddechowa (21 m, stożek ognia, 24k10, ST 40 zmniejsza o połowę), groza (36 m, ST 38); SC ślepowidzenie 108 m, redukcja obrażeń 20/+3, widzenie w ciemnościach 360 m, podtyp stworzenie ognia, niepodatności, widzenie w słabym świetle (cztery razy lepiej niż człowiek), zdolności czaropodobne; OC 32; Char CZ; MRO Wytrw +32, Ref +22, Wola +30; S 45, Zr 10, Bd 31, Int 26, Rzt 27, Cha 26. Długość 24 metry.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +42, Ciche poruszanie +18, Czarostwo +48, Dyplomacja +54, Koncentracja +53, Nasłuchiwanie +53, Przeszukiwanie +51, Skakanie +57, Tajniki dziczy +29, Ukrywanie –16, Wiedza (geografia Północy) +51, Wiedza (historia Północy) +51, Wiedza (tajemna) +51, Wróżenie +29, Wyczucie pobudek +29, Zastraszanie +31, Zauważanie +53; Atak z powietrza, Czujność, Opóźnienie czaru, Pochwycenie, Poprawiona inicjatywa, Poszerzenie czaru, Potężny atak (do +36), Rozszczepienie, Unoszenie się, Zogniskowanie broni (pazury), Zwrot przez skrzydło.

Specjalne cechy: Zdolności czaropodobne: 12/dzień – *zlokalizowanie przedmiotu*; 3/dzień – *sugestia*; 1/dzień – *wykrycie położenia, znalezienie ścieżki*. Niepodatności: paraliż, uśpienie, ogień. Podtyp stworzenie ognia: Podwójne obrażenia od zimna, chyba że rzut obronny się powiedzie.

Znane czary (6/8/16/8/8/7/7/7/7/4; bazowa ST = 18 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, naprawa, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii*; 1 – *identyfikacja, prawdziwe uderzenie, szybki odwrót, tarcza, zbroja maga*; 2 – *bycza siła, ciemność, kwasowa strzała Melfa, sieć, wykrycie myśli*; 3 – *błyskawica, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, przyspieszenie, wampiryczny dotyk*; 4 – *kamienna skóra, trwała mgła, wróżenie, zwiększona niewidzialność*; 5 – *koszmar, rozdzielająca dłoń Bigby'ego, ściana kamienia, wierny ogar Mordenkainena*; 6 – *dezintegracja, łańcuch błyskawic, osłony i zabezpieczenia*; 7 – *eteryczny spacer, pryzmatyczny deszcz, wygnanie*; 8 – *labirynt, ochrona przed czarami, słowo mocy: ślepnij*; 9 – *wycie banshee, zjawisko*.

Ekwipunek: różdżka magicznego pocisku (9. poziom, 20 ładunków), *różdżka błyskawicy* (8. poziom, 25 ładunków), *pierścień odporności na zimno* (*słabszy*), *pierścień czarodziejstwa II*, *pierścień ochrony +5*. Klauth ukrywa w leżu znacznie więcej magicznych przedmiotów. Jeśli jest przygotowany do walki i posiada informacje o wrogach, odpowiednio się zbroi.

Klauth to jeden z największych i najbardziej przerażających czerwonych smoków, o jakich kiedykolwiek słyszano w Faerunie. Jest wielki, acz zwinny i gibki niczym kot. W miejscach, z których odpadły łuski, by nigdy już nie odrosnąć, pokrywają go stare, brzydkie blizny. Wyrazowi psyka zawdzięcza przydomek Stary Warkot.

Brutalnie atakuje inne smoki, starając się zabić każdego jaszczura, który mógłby z nim rywalizować. Szczególnie lubuje się w nagłych szarżach i równie nagłych zniknięciach.

Kiedy nie śpi, obserwuje Faerun za pomocą czarów. Prawdopodobnie wie więcej o działaniach i miejscu pobytu stworzeń powierzchni na Północy Wybrzeża Mieczy niż jakakolwiek inna żyjąca dziś istota. Posiadana przez Klautha wiedza to broń równie groźna, jak ogniste strumienie i magiczne promienie, którym muszą stawiać czoło jego wrogowie (czasem smok używa też różdżek, które nauczył się wykorzystywać trzymając w łapach). Owe informacje pozwalają mu również na targi z przeciwnikami, z którymi wolałby nie walczyć.

Klauth poszukuje i pożera wszystkie smocze jaja oraz młode. Wyjątek stanowią jaja czerwonych smoków, które wykorzystuje w tajemnych magicznych doświadczeniach, zwiększając swą wielkość, poprawiając zdrowie oraz utrzymując wigor. Stary Warkot doprowadził do perfekcji sztukę wywabiania smoków z legowisk, by potem wślizgnąć się do środka i porwać niestrzeżone potomstwo oraz jaja czy skraść magię. Nic dziwnego, że gdy tylko pojawia się na horyzoncie, smoki uciekają z szaleństwem w oczach.

Stary Warkot często ulega dziwacznym kaprysom i pozwala sobie na miłe gesty wobec stworzeń, które według niego nie są w stanie uczynić mu krzywdy. Słynie także z rozbijania całych armii oraz specyficznej rozrywki, która polega na tym, iż spada na hordy orków, a potem się po nich turla (miażdżąc przy tym tysiące wojowników). Chętnie pikuje też bez ostrzeżenia i przewraca wieże czarodziejów wraz ze wszystkimi, którzy znajdują się w środku. Jeśli utrzyma taka reputację, może zostać celem pierwszych od ponad osiemdziesięciu lat Wielkich Łowów, podczas których zbiorą się arcymagowie, by go wyśledzić i zniszczyć.

O legowisku Starego Warkota krążą różne plotki. Jest to ponoć Dolinka Klautha – wąski, kręty jar w górach na zachód od Mirabar, wypełniony smoczą żywnością (owcami, kozami i rothami przyniesionymi tu z każdego niemal zakątka Północy). Klauth lubi wylegiwać się na półce skalnej na jednym ze zboczy doliny, skąd może zaatakować schodzących z góry intruzów. W ścianach dolinki mieści się wiele jaskiń, z których dwie są wystarczająco wielkie, by Stary Warkot mógł się w nich schronić. Legendarny skarb Klauth ukrywa w plątaninie tuneli pod jedną z pieczar, dokąd można wejść jedynie podnosząc wielką skalną płytę, którego to zadania dokona tylko stwór równie silny i duży jak smok. Jeśli kiedykolwiek rozniosą się wieści o śmierci Starego Warkota, dolinka zapewne zaroi się od poszukiwaczy przygód żądnych złota oraz magów pragnących potęgi.

półwysep chultski

Region uważany przez Faerunczyków za zacofaną, niezamieszkaną krainę potworów, dżungli, chorób i dzikusów. Tak naprawdę na półwyspie tym żyje kilka różnorodnych kultur, a stosunkowo stabilne rządy istnieją już od setek lat. Swą reputację ziemia ta zawdzięcza jednak izolacji od reszty świata oraz opowieściom starych żeglarzy trawionych gorączką.

Półwysep Chultski to ziemie rozciągające się na zachód od Dżungli Mhair, obejmujące Czarne Dżungle, dżunglę Chult oraz państwa Tashalar, Samarach i Thindol.

chult

Populacja: 440 540 (ludzie 60%, gobliny 20%, jaszczuroludzie 10%, dzikie krasnoludy 5%, pteraludzie 4%)
Rząd: plemienny (obszary wiejskie), teokracja (w mieście Mezro)
Religie: Eshowdow (aspekt Shar), Tharrd Harr, Ubtao
Import: biżuteria, broń, żywność
Eksport: futra, klejnoty, kość słoniowa, perfumy
Charakter: PN, CZ, PD

Chult leży na zachodnim krańcu Półwyspu Chultskiego. To górskie tereny porośnięte dżunglą, które gdzieniegdzie ustępującą miejsca rozsiewającym choroby mokradłom, zamieszkanym przez dzikie bestie oraz olbrzymie dinozaury. Te niebezpieczne ziemie przemierzają poszukujące odrębności ludzkie plemiona, okrutne gobliny oraz dziwny potworny lud. Mimo to do Chult ściągają poszukiwacze przygód, pragnący jego legendarnych bogactw.

Na tym terenie dominującą religią jest wiara w różne liczne aspekty bóstwa Ubtao, który otrzymał tę ziemię od boskich mocy w nagrodę za czujność wobec niebezpieczeństw spod Płomiennych Szczytów.

Życie i społeczeństwo

Ludzie Chult żyją w małych plemiennych wioskach liczących od dziesięciu do piętnastu rodzin. Każdego roku osady zmieniają położenie, gdy wyjałowi się uboga gleba. Miejscowi posługują się orężem, do stworzenia którego nie potrzeba zbyt wiele metalu – ręcznymi toporami, łukami, maczugami, półwłóczniami, bolas, nożami i krótkimi włóczniami. Żelazo i stal są po prostu zbyt rzadkie, by mieszkańcy Chult byli w stanie produkować metalowe pancerze w większych ilościach, więc tutejsi wojownicy noszą skórzane napierśniki i duże, owalne skórzane tarcze.

Plemienne tabu ograniczają praktykowanie zaklinania i czarodziejstwa w wiejskich klanach, choć osoby z talentem magicznym rodzą się w Chult równie często jak gdzie indziej. W tym samym czasie w danym klanie czy wiosce uprawiać magię może tylko jedna osoba. Zaklinacze i czarodzieje biorą udział w łowieckich obrzędach i warzą eliksiry, pomagając wojownikom. Magowie renegaci kryją się w dżungli i studiują swą sztukę w sekrecie, albo też opuszczają rodzinną wioskę, by udać się do kolegium w Mezro.

Mieszkańcy Chult nie ufają władzy i bogactwu. Wolą wieść proste życie, wymieniając dobra, których mają w nadmiarze, na potrzebne towary. Poza ludźmi, do inteligentnych istot mieszkających w większej liczbie w Chult zalicza się Batiri (plemiona zielonoskórych goblinów wyszkolonych w tropieniu), dzikie krasnoludy, jaszczuroludzi, pteraludzi i yuan-ti. Rzadziej spotykane są aarakokry, chuule, hydry, nagi, troglodyci, trolle i wywerny. Miejscowi wielce szanują dinozaury, które zajmują specjalne miejsce w lokalnej mitologii. Czasami nawet oddaje się im cześć, uznając za aspekty Ubtao.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Większość zachodniej części Półwyspu Chultskiego porastają sławne dżungle. Ponad zielony gąszcz wyrastają jedynie najwyższe góry, a w głębi lądu przepastne bagniste przesieki i stepy otaczają duże jeziora.

chultska broń

Wielu bogatych wojowników czy wodzów posiada broń wykonaną z dobrej stali, zakupioną u handlarzy z północy. W Chult jednak także oręż z kamienia, drewna, obsydianu czy miedzi nie należy do rzadkości. Posługiwanie się uzbrojeniem wykonanym z pośledniejszych materiałów powoduje karę –1 do testów ataku.

Żaden chultski płatnerz nie tworzy ciężkich metalowych pancerzy, przede wszystkim z racji niedoboru żelaza i stali oraz gorącego, wilgotnego klimatu półwyspu. Każda postać nosząca przez dłużej niż godzinę zbroję, która powoduje karę do testu z pancerza co najmniej –5, zaczyna być zmęczona, jakby w niej spała (kara –2 do Siły i Zręczności, nie może szarżować ani biegać). Uczucie to mija po godzinie od zdjęcia zbroi.

Chultskie skórzane napierśniki to odpowiedniki skórzni, a skórzane tarcze – dużych drewnianych tarcz.

Dolina Straconego Honoru: Miejsce otoczone najgęstszą dżunglą. Dolina była ostatnim schronieniem Eshowe (patrz Historia regionu, dalej), zanim zostali zniszczeni. Całe ich bogactwo może być ukryte w tutejszych jaskiniach, lecz inne legendy mówią, że rezyduje tutaj złe bóstwo Eshowdow (Shar w przebraniu), które gromadzi wyznawców i planuje zemstę. Okoliczna dżungla kipi od wielkiej liczby Batiri oraz naturalnych drapieżców.

Dzikie Wybrzeże: Skalisty, niegościnny odcinek południowo-zachodniego wybrzeża Chult stanowi duże niebezpieczeństwo dla statków. Żeglarze omijają go szerokim łukiem, bowiem wszędzie grożą tu wiry wodne, wieją zmienne wichury i czają się wodne potwory, w powietrzu zaś latają dinozaury walczące z ogromnymi orłami o władzę w przestworzach. Odważni i głupcy badają jaskinie przecinające wybrzeża w nadziei, że znajdą tunele prowadzące do bogatych kopalni leżących pod dżunglą.

Dżungle Chult: Słuchając opowieść snutych w tawernach pozostałej części Faerunu, trudno nie dojść do wniosku, że dżungle Chult to najbardziej zabójcze miejsce na świecie. Każdy tutejszy krzak, każde pnącze to duszący, trujący, mięsożerny lub wysysający krew potwór. Co gorsza, pod każdym krzakiem czai się tysiąc pokrytych łuską, zaopatrzonych w kły i pazury istot.

Te opowieści odbiegają jednak od prawdy. Owszem, jest tu gorąco i bardzo wilgotno, a wokół pełno insektów, które gdy na chwilę przestają brzęczeć, gryzą i żądlą. W nieprzebytych dżunglach żyją dziwne plemiona krasnoludów oraz pokryte łuską istoty niespotykane nigdzie indziej. Lądowe pijawki, mięsożerne rośliny i ogromne ślimaki są aż nazbyt częste, a każdy wąż zdaje się kąsać śmiercionośnym jadem.

Niemniej jednak największe żniwo ofiar zbierają choroby Chult. Przenoszą je kłujące rośliny i niemal każde z setek kąsających owadów, które spotyka się każdego dnia. Ich przyczyną mogą nawet być mgły dżungli. Z pewnością choroby lub groźnego pasożyta można się nabawić, pijąc nieprzegotowaną wodę.

Wędrówka pod gęstym baldachimem, w głębi dżungli, jest nieco łatwiejsza, choć i tu nie brak niebezpieczeństw. Mrówki, pająki, pełzacze gnilne oraz purpurowe robale wiją się i pełzają pod kilkudziesięciometrowymi drzewami, gdzie nigdy nie dociera słońce. Tu jednak przynajmniej poszycie jest rzadkie i czujny podróżnik widzi zbliżające się niebezpieczeństwo.

Mimo to badacze z różnych zakątków Faerunu raz za razem przekraczają granice dżungli w poszukiwaniu tutejszych słynnych żył złota, klejnotów wielkości pięści mężczyzny, egzotycznych roślin cenionych przez kolekcjonerów w Amn, Calimshanie, Sembii, Tethyrze, Thay i Waterdeep (będących materiałami na trucizny, perfumy i lekarstwa), wytrzymałego drewna, a nawet drzew kauczukowych.

Opowieści o bogactwach Chultu nie są ani trochę przesadzone. Satrapowie Calimshanu ślą do dżungli nieprzerwane strumienie niewolników, którzy wycinają szlaki przez szybko odrastające pnącza i docierają do znanych kopalni oraz ruin miast. Większość spotyka tu śmierć, lecz nielicznym udaje się uciec, by snuć potem barwne historie o rozległych jaskiniach pod dżunglami, nawiedzanych przez ogromne nietoperze lub płaszczowce, a także o zrujnowanych miastach pełnych monet, klejnotów i czających się potworów, gdzie walące się schody trzymają w całości pnącza i gdzie wiją się, a nawet latają dziwaczne sześciogłowe węże. Opowiadają o sławnym mieście Mezro, gdzie żyją chultscy kapłani-królowie, czczący dziwne bóstwa oraz o niesamowitych stworzeniach zwanych pomiotami mroku, które wypluwają żywe duplikaty pożartych wcześniej istot.

Płomienne Szczyty: Siedziba salamander i innych stworzeń ognia. Płomienne Szczyty wznoszą się ponad żelaznymi wrotami prowadzącymi do krainy umarłych. Gdy nadejdzie koniec świata, Dendar Wąż Nocy (straszliwy potwór, który żywi się zapomnianymi koszmarami wszystkich stworzeń) przełamie bramę i ruszy w głąb Torilu.

Ważne miejsca

Pomimo niebezpieczeństw dżungli, zdeterminowani śmiałkowie wciąż potrafią wyrwać niebezpiecznej przyrodzie cywilizowane obszary dla siebie i dla przyjezdnych.

Fort Beluarian (wieś, 313): Posterunek Płomiennej Pięści – kompanii najemników wywodzącej się z Wrót Baldura. Jej członkami są tropiciele, czarodzieje, kapłani oraz duża liczba wojowników, którzy najmują się do każdego przedsięwzięcia podejmowanego w słusznej sprawie. Są dobrze zaopatrzeni i obeznani z dżungla. Zdesperowanym poszukiwaczom przygód w wielkiej potrzebie pozwalają przenocować w forcie.

Mezro (metropolia, 28 126): Największy ośrodek cywilizacji w Chult. W przeszłości miasto otaczała magiczna ściana, która ukrywała go przed wzrokiem wędrowców i powodowała *zakłopotanie* u każdego, kto podszedł zbyt blisko. Barierę zdjęto jednak w 1363 RD, po zwycięskiej bitwie z goblinami Batiri. Teraz miasto jest bezpiecznym schronieniem dla badaczy umęczonych przez dżunglę.

Mezro to święte miasto chultskich plemion, miejsce, w którym panuje pokój, więc tylko nieliczni noszą broń – wyjątkiem są przydatne noże. Ci, którzy zbyt często łamią prawo, zostają napiętnowani wytatuowanym na czole niebieskim trójkątem i skazani na wygnanie.

Miastem włada sześciu nieśmiertelnych bara Ubtao, sześciu wybrańców przypominających paladynów, którzy istnieją po to, by chronić miasto przed wszelkim złem.

W mieście znajduje się kolegium czarodziejstwa, które zwykle nie otwiera swych podwojów przed obcymi spoza Chult. Po kilkuletniej nauce w Mezro jego absolwenci, czarodzieje, wracają do rodzinnych plemion. Bardzo rzadko natomiast podróżują do innych regionów Faerunu, aby tam znaleźć szczęście.

Port Nyanzaru (małe miasto, 9375): Przystań tego portowego miasta, głównego ośrodka handlowego w Chult, zaprojektowano przede wszystkim z myślą o obronie, gdyż po tych wodach błąka się wielu piratów. Krążą plotki, że zarządca przystani opłaca haracz potężnemu smokożółwiowi, który przepędza inne morskie potwory.

Historia regionu

Przed tysiącleciami bóg Ubtao stworzył dżunglę i zasiedlił ją stworzeniami. Cztery tysiące lat temu zbudował miasto Mezro i napełnił mocą bara – swych wybrańców – by go bronili. W końcu jednak znużyły go bezustanne żądania mieszkańców miasta i odszedł, pozwalając bara rządzić Mezro w jego zastępstwie.

Zdając sobie sprawę, że poprzez akt stworzenia oddalił się od śmiertelników, Ubtao nasączył ziemię częścią swej esencji, tworząc duchy natury i niechcący przyciągając uwagę mrocznego cienia. Owo stworzenie mroku zostało uwolnione przez ludzkie plemię Eshowe. Oswobodzony Eshowdow zaatakował Mezro, gdzie spowodował wielkie zniszczenia, zanim został odparty. W odwecie bara o imieniu Ras Nsi upolował i zabił wszystkich Eshowe. Większość mieszkańców Chult wybaczyła już jednak Eshowe i Rasa Nsi tę zbrodnię sprzed wieków.

Kilka lat temu nieśmiertelny król Osaw (PD mężczyzna człowiek Pal15, wybraniec Ubtao) znów otworzył Mezro na świat zewnętrzny. Dziś z miasta płyną strumienie towarów do różnych zakątków Faerunu.

Intrygi i plotki

Jak wspomniano wcześniej, dżungle Chult kryją niewyobrażalne skarby oraz śmiertelne niebezpieczeństwa. Chęć poszukiwania bogactw pomimo ryzyka odróżnia jednak poszukiwaczy przygód od zwykłych Faerunczyków.

Smoki z wybrzeża: Smokożółwie czają się w morzu w pobliżu ujść rzecznych, rozglądając się za zdobyczą lub okazją do zbierania haraczu. Miejscowi władcy wynajmują bohaterów, by zabili lub przegnali choć część z tych stworzeń, dzięki czemu statki z cennymi dobrami będą mogły pływać bez przeszkód. Takim obrotem sprawy zainteresowani są również czarodzieje, którzy potrzebują organów smokożółwi do stworzenia egzotycznych zaklęć lub magicznych przedmiotów, gotowi są więc szczodrze zapłacić za ciała stworów.

Upadły obrońca: Renegat bara Ras Nsi został dawno temu wygnany za bezlitosne wytępienie Eshowe. Pozostał jednak oddany Mezro, choć wypaczył jego doktrynę, i sprzeciwia się otwarciu miasta przez Osawa. Kierowany pragnieniem ocalenia Mezro przed błądzącymi władcami, Ras Nsi zebrał armię nieumarłych, aby obalić dawnych towarzyszy i wygnać z Chultu wszystkich cudzoziemców.

Tashalar

Stolica: Tashluta
Populacja: 889 920 (ludzie 94%, jaszczuroludzie 4%, yuan-ti 1%)
Rząd: kupiecka oligarchia

Religie: Chauntea, Malar, Savras, Waukeen
Import: niewolnicy, owoce, srebro, wołowina
Eksport: farbowane tkaniny, olej, oliwa, oliwki, owoce morza, przyprawy, ser, szkło, wino
Charakter: CN, N, NZ

Tashalar to kraina bardziej cywilizowana niż Chult i przyjaźniejsza obcym niż Calimshan. Niemniej jednak jest to bardzo egzotyczny region pełen dziwnych potraw, pięknych ludzi i wielkiego bogactwa. Tutejsi utalentowani rzemieślnicy tworzą doskonałe kusze i szybkie statki. Znakomici myśliwi gromadzą trofea z najgroźniejszych stworzeń. A niemal wszyscy żyją na skrawku wybrzeża ciągnącego się wzdłuż południowej części Lśniącego Morza, unikając Czarnych Dżungli i zapuszczając się w Góry Hazuk jedynie po to, by wydobywać złoto i żelazo.

Tashalskie winogrona są tak doskonałe, że nawet najgorsze winnice produkują wina warte w Waterdeep sto sztuk złota za butelkę. Cieniem na tym bogactwie i sławie kładzie się jednak hamujące handel konsorcjum Rundeen oraz złe yuan-ti z dżungli.

Życie i społeczeństwo

Większe miasteczka Tashalaru (tak naprawdę są to małe miasta-państwa) są siedzibą bogatych i chełpliwych rodzin kupieckich. „Książęta" tych rodów kontrolują kupieckie konsorcja, które rządzą krajem. Prości mieszkańcy, jeśli nie zarabiają na życie na polach, w gajach czy winnicach, pracują jako żeglarze, szkutnicy, żaglomistrze i zaopatrzeniowcy.

Najpopularniejszym sportem Tashalaru jest polowanie. Najodważniejsi myśliwi ciągle poszukują więc groźnych mieszkańców dżungli. Z kolei typowym pożywieniem są sowicie przyprawione dania i mocne wina. Warto też zauważyć, że mieszkańcy Tashalaru mają obsesję na punkcie przyszłości i każdy dorosły posiada przynajmniej jedną talię kart lub tabliczek używanych do wróżenia (bogaci posługują się wykonanymi ze srebra lub kości słoniowej). Uznają bowiem, że w codziennym odczytywaniu kart, numerologii czy astrologii dostrzec można wpływ Savrasa Wszystkowidzącego.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Tashalar to ciepły, acz wietrzny kraj, którego znaczną część zajmują warzywne ogrody, gaje oliwne i winnice.

Czarne Dżungle: Zamieszkują je trzy liczne plemiona yuan-ti, z których jedno – Sesehen sprzymierzyło się z konsorcjum Rundeen, zapewniając mu egzotyczne zioła i trucizny w zamian za niewolników oraz transport szpiegów (yuan-ti czystej krwi) do północnych portów. W dżungli znajdują się liczne połączenia z Podmrokiem. Co więcej, w jednej ze świątyń wężowego boga yuan-ti istnieje *portal* do podobnego miejsca w Hlondeth, w Przesmyku Vilhon.

Dżungle Mhair: Pozostałości dawnego imperium yuan-ti można znaleźć w odosobnionych częściach tych rozległych, rzadko zasiedlonych dżungli. Krwawe kwiaty – rzadką roślinę, która wszędzie indziej w Faerunie wyginęła – tutaj zbiera się nadal, by robić silną maść leczniczą. W dżungli żyją również wędrowne grupy dzikich krasnoludów (ocalałych z zaginionego królestwa), które wymieniają na różne dobra ogromne spinele, bacznie pilnując sekretu pochodzenia tych klejnotów.

Góry Hazuk: Z gór tych pochodzi tyle złota i żelaza, że wystarczy go na podtrzymanie gospodarki całego Tashalaru. Wysoko pośród szczytów, w ogromnych skalnych rezydencjach, mieszkają cywilizowani, lecz gwałtowni kamienni giganci, wymieniający klejnoty w zamian za dobre wino, a wiedzę za mięso smokożółwi.

Ważne miejsca

Najbardziej gościnnym i jednym z największych tashalarskich miast-państw jest opisana dalej Tashluta.

Tashluta (metropolia, 51 522): Stolica Tashalaru to port, do którego obcy trafiają najczęściej, bowiem tylko tu miejscowi podejmują jakiekolwiek wysiłki, by uczyć się innych języków Faerunu. Lubią stroić sobie żarty z cudzoziemców, zwykle związane z niezwykle ostro przyprawionym jedzeniem. W mieście obowiązuje zakaz posiadania jakichkolwiek węży. Miejscowi od razu zabijają więc okazy, które odkryją.

Historia regionu

Dawno temu centralną częścią Półwyspu Chultskiego władało wielkie kupieckie imperium Tashtan. Potem jednak – w efekcie licznych bitew z Calimshanem oraz pochodzącej z dżungli zarazy – kraj ten rozpadł się na mniejsze państwa. Jego najbardziej na północ wysuniętą część stanowiło zbiorowisko miast-państw, dziś zwanych Tashalarem.

Tashalar to silne kupieckie królestwo, które broni swych granic dzięki flocie wytrzymałych statków. Większość owych okrętów i ich załóg znajduje pod wpływem konsorcjum agresywnych handlarzy, zwanego Rundeen, które sięga aż do Calimshanu, dzięki partnerstwu z Rycerzami Tarczy – organizacją szpiegów aktywną w Amn, Calimshanie i Tethyrze. Dziś żaglowce z Tashalaru pływają aż do portów w Calimshanie i nad Jeziorem Pary, sprowadzając niezwykłe towary przeznaczone dla odbiorców z innych części Faerunu.

Legenda dżungli: Uluu Thalongh

Ze wszystkich szeptanych legend pełnych potworów i dziwnych stworzeń z bagnistych dżungli Chult, najbardziej niesamowita opowiada o Uluu Thalonghu, znaczenie imienia którego dawno już zaginęło wraz z plemieniem, jakie mu je nadało.

Pradawny Uluu Thalongh to wielka i złośliwa mięsożerna bestia. Jego zbliżanie się zawsze sygnalizuje dziwaczny, niemelodyjny pisk, który sprawia, że inteligentne stworzenia dżungli uciekają w panicznym strachu.

Gdy Uluu zbliży się do wybranej ofiary, „wchodzi" w rośliny i drzewa, sprawiając, że pnie nabrzmiewają i pękają. Obrzęk szybko przenosi się na gałęzie, które zmieniają się w macki, a na ich końcach wyrastają wielkie, pozbawione oczu paszcze. Paszczęki te doskonale widzą zdobycz, szarpią ją i rozrywają, dopóki wszelkie stworzenia w pobliżu nie zginą lub nie uciekną.

„Zabicie" paszczy przegania wprawdzie Uluu z okolicy, lecz nie powoduje jego śmierci. Nawet bractwa czarodziejów rzucających ogniste i wybuchowe czary, którzy zniszczyli kilometry dżungli, nie zdołały więc jak dotąd pokonać Uluu Thalongha.

Jeszcze bardziej przerażający jest zwyczaj tego tajemniczego drapieżcy, by przemawiać przez swoje ofiary. Kiedy dostrzeże zdobycz, żądli ją korzeniem rośliny, w której przebywa, a potem przez ów korzeń wysysa z „mówcy" wszelkie substancje odżywcze (sprawiając, że pusta skorupa ciała obraca się w pył). Dzięki temu może przekazywać przez „mówcę" swe myśli oraz mentalnie go kontrolować. Nawet stworzenia, które normalnie nie mówią, mogą chrapliwie szeptać słowa, starając się przyciągnąć ludzi do szczęk potwora. Czasami „mówcy" błagają o pomoc lub wykrzykują coś z daleka, lecz częściej udają pomocników lub towarzyszy przyszłej ofiary, których Uluu już zabił.

Niezbadaną tajemnicą pozostaje to, kim lub czym naprawdę jest Uluu Thalongh.

Ryc. Sam Wood

Myśliwi atakują osadę yuan-ti w gąszczu dżungli.

Intrygi i plotki

Większość przygód, których akcja toczy się w Tashalarze, ma swój początek w mieście Tashluta. Oczywiście niezaznaczone na mapach obszary gór i dżungli mogą przyciągnąć śmiałków szukających miejsc, których nikt jeszcze nie zbadał.

Walka o koronę: Ktoś najwyraźniej pragnie osadzić na tronie Tashalaru jakiegoś marionetkowego władcę – czyni to poprzez skrytobójstwa i szantaż wymierzony w książąt rządzących rodów. Większość uważa, że w sprawę zaangażowani są członkowie Rundeen albo yuan-ti oraz zapewne kilka mniej wpływowych rodzin kupieckich. Tak czy inaczej, każda z ewentualnych stron konfliktu zaczyna zatrudniać najemników i poszukiwaczy przygód – dla ochrony oraz by przeprowadzać kontratak wymierzony w prawdopodobnych wrogów.

Powstały: Z dna morskiego obok przystani Tashluty uniósł się statek, który dawno temu zatonął. Opleciony wodorostami okręt, którego załoga przemieniła się w kilka stosików wysadzanych koralami kości, wpłynął do doków, budząc wielkie przerażenie. Tashluckie władze odholowały go do prywatnego doku i odmówiły jakichkolwiek komentarzy. Następnego ranka pozostałości szkieletowej załogi znikły, a na ulicach znaleziono kilka ciał.

samarach

Niewiele wiadomo o tym królestwie, od reszty półwyspu oddziela je bowiem gęsta dżungla i surowe góry. Badacze z Tashalaru twierdzą, że żyją tu tchórze, którzy nocą barykadują się w otoczonych murami miastach. Tubylcy osłaniają ścieżki prowadzące do ich miast oraz górskie przełęcze mocą iluzji.

Thindol

Tę porośniętą wysoką trawą ziemię zamieszkuje rasa ludzi podobnych do mieszkańców Chult, której członkowie słyną z chyżości. W tutejszych wzgórzach i górach żyją złote krasnoludy, których jaskinie dźwięczą od odgłosów broni wykuwanej do walki z hordami kuo-toa zamieszkujących zalane wodą podziemne tunele. Kuo-toa to sprzymierzeńcy yuan-ti, którzy posiadają cechy potrafiących pływać węży.

przesmyk vilhon

Stolica: brak
Populacja: 5 505 840 (ludzie 95%, krasnoludy 2%, elfy 1%, jaszczuroludzie 1%)
Rząd: rozmaite królestwa i niezależne miasta-państwa
Religie: Eldath, Helm, Lliira, Malar, Nobanion, Silvanus, Talos, Tempus, Tyr
Import: metal
Eksport: kamień, konie, niewolnicy, ryby, wino
Charakter: N, PN, PD

Region posiada tę samą nazwę jak pobliski zbiornik wodny, będący długą południową odnogą Morza Spadających Gwiazd. Lądowy Przesmyk Vilhon to ziemia ciągnąca się przez dużą część południowego wybrzeża owego morza, od początku Przesmyku na północnym-zachodzie do ujścia Mokrej Rzeki oraz na południu do Złotych Równin. Jest to kraina żyzna, bogata w żyzną glebę, lecz podzielona przez spierające się ze sobą miasta-państwa oraz kraiki. Niemniej jednak pomimo panujących w tym regionie niepokojów pozostaje ważnym elementem Faerunu, tworzy bowiem ogniwo handlowe pomiędzy Jeziorem Pary i Shaar a resztą świata – oczywiście poprzez porty nad Morzem Spadających Gwiazd.

W subtropikalnym i wilgotnym klimacie Przesmyku Vilhon zimą temperatury rzadko spadają do 0 stopni, a śnieg pada sporadycznie, za to często zdarzają się ulewne deszcze. Wiosna przychodzi wcześnie, a lato tuż po niej – wraz z upałami i dokuczliwą wilgotnością. Jesień oznacza początek chłodniejszych dni

i mniejszą wilgotność, lecz może być wtedy równie ciepło jak w środku lata, szczególnię na obszarach położonych bardziej na północ.

Trzy ważne państwa regionu to Chondath, Sespech i Turmish. Oprócz tego istnieje tu również duża liczba niezależnych miast-państw oraz mniejszych osiedli.

Życie i społeczeństwo

Większość mędrców uznaje, że Przesmyk Vilhon był kolebką ludzkości, z której ruszyły fale osadników na podbój Faerunu. Coś z dawnego ducha przygody wciąż jest tu obecne, gdyż wielu miejscowych porzuca ojczyznę, by szukać szczęścia jako najemnicy. Może też dlatego mieszkańcy Przesmyku Vilhon mile witają gości, którzy są zarówno źródłem wieści, jak i potencjalnymi partnerami handlowymi.

Rzucającym zaklęcia radzi się, by na obszarze Przesmyku Vilhon nie zwracali na siebie uwagi, gdyż tu magowie mają reputację osób posługujących się mocą pod wpływem kaprysu. Miejscowi nie przepadają za krzykliwą magią i nie tolerują tych, którzy beztrosko rzucają czary.

Choć lud Przesmyku Vilhon jest niewątpliwie cywilizowany i światły, wykazuje godny uwagi szacunek dla natury. Po części wynika to z historii regionu, w której aż roi się od zaraz i wybuchów wulkanów, a po części jest efektem wpływów Szmaragdowej Enklawy. Owa druidyczna organizacja, założona w 374 RD na wyspie Ilighon u ujścia Przesmyku Vilhon, pragnie zahamować rozwój cywilizacyjny do tempa, które zniesie natura.

Przedstawione dalej charakterystyczne cechy geograficzne oraz ważne miejsca położone są w regionie, który nie obejmuje Chondath, Sespech czy Turmish (patrz dalej, opisy odpowiednich regionów).

Charakterystyczne cechy geograficzne

Najbardziej charakterystyczną cechą tego regionu jest oczywiście sam Przesmyk Vilhon oraz okoliczne wyspy i góry. Ta głęboka odnoga Morza Spadających Gwiazd ciągnie się na południowy-zachód od Oczu Silvanusa do Gór Głębokiego Skrzydła i Rozszczepionych Gór. Głównymi dopływami Przesmyku Vilhon są Potok Nag i rzeka Nun.

Głęboki Przesmyk: Słodkowodne jezioro, największe w regionie Przesmyku Vilhon. Płynące z Gór Głębokiego Skrzydła i Rozszczepionych Gór potoki, strumienie i rzeczki napełniają je czystą, chłodną wodą. Niemniej jednak głównym odpływem jest Rzeka Zimowego Płaszcza. Jezioro aż roi się od ryb. Żyje w nim także ogromny smokożółw, zamieszkujący okolice Surkh.

Lśniące Równiny: Ten rozległy, suchy step zawdzięcza nazwę migoczącym falom gorąca, które unoszą się nad nim przez większą część roku. W okolicy leżą miasta ludzi Assam, Lheshayl i Ormath. Na tych równinach żyją także liczne plemiona centaurów i wemików (najpotężniejszy szczep wemików nosi miano Dziesięć Łap). Populacja całego regionu sięga około 423 000 mieszkańców.

Mokre Lasy: Rozległe bagna często zasnute mgłą. Czasami krążą po nich bandyci nękający karawany ciągnące szlakami handlowymi biegnącymi na północ od Assam. W mgłach ukryte są także małe wioski jaszczuroludzi, niziołków i innych humanoidów, którzy nie chcą angażować się w sprawy regionu.

Oczy Silvanusa: Dwie wyspy strzegące wejścia do Przesmyku Vilhon. Położona na zachodzie Ilighon jest siedzibą organizacji Szmaragdowa Enklawa. Wschodnia wyspa, Grzbiet Fali, pozostaje niezamieszkana, we władaniu dżungli i rojących się dzikich zwierząt oraz potworów.

Wyspy sprawiają, że kompasy statków zaczynają szaleć, przez co nawigatorzy muszą posługiwać się tu sondą ręczną (tzw. ołowianką) i własnym wzrokiem. Te magnetyczne anomalia wydają się mieć naturalne pochodzenie. Co gorsza, obydwie wyspy otaczają niebezpieczne rafy. Jedyny bezpieczny szlak to Gardziel Silvanusa, cieśnina pomiędzy Ixinos i Grzbietem Fali na wschodzie a Ilighon na zachodzie.

Rozszczepione Góry: Łańcuch na południowym wybrzeżu Głębokiego Przesmyku, który zawdzięcza nazwę szerokiej rozpadlinie w miejscu, gdzie z Głębokiego Przesmyku wypływa Rzeka Zimowego Płaszcza. Ten dziki i wyludniony łańcuch zamieszkuje kilka plemion goblinoidów, które większość czasu poświęcają na wewnętrzne walki. Szczyty i wyższe doliny przemierzają wielkie kotowate bestie, żywiące się nieostrożnymi goblinoidami i nielicznymi myśliwymi, którzy okazali się tak nierozsądni, by na nie polować.

Ważne miejsca

Opisane dalej miasta są aktualnie niezależne, choć ów status może ulec zmianie.

Assam (małe miasto, 6513): Wysunięte najbardziej na północ miasto Lśniących Równin, leżące ledwie kilka staj na południe od ich północnego skraju, położone na południowym brzegu Mokrej Rzeki, nieopodal miejsca, gdzie droga z Ormath biegnie przez szeroki bród. To miasto otwarte z kilku powodów – nie posiada murów i rządzą nim wspólnie miasta-państwa Lheshayl i Ormath. Assam jest osiedlem kupieckim, którego mieszkańcy poświęcają się handlowi. Otaczają je karawany, wozy i stada zwierząt wyglądające niczym oblegająca armia.

Radą rządzącą są tu delegaci z Lheshayl i Ormath, a stanowisko burmistrza piastuje Honlinar Burza (PN mężczyzna człowiek Wjk7) – doskonały polityk, dzięki któremu wszystko w mieście biegnie gładko. Służy on Lheshayl oraz Ormath i budzi zadowolenie swych władców, szybko zażegnując ewentualne przestoje w interesach.

Hlondeth (metropolia, 45 360, populacja całego terytorium 453 600): Niezależne obwarowane miasto-państwo, panujące nad główną drogą (Holondar) biegnącą z Turmish na zachód, oraz port o doskonałym położeniu – dokładnie naprzeciwko Arrabar, stolicy Chondath.

Hlondeth to oszałamiająca, starożytna metropolia, w architekturze której dominują motywy węży oraz lśniący zielony marmur sprowadzony z Gór Orsraun. Zresztą z obróbki owego pięknego kamienia słyną tutejsi rzemieślnicy. Sprzedawany on jest zarówno w postaci rzeźb, jak i całych bloków.

Od 527 RD miasto znane jest pod nazwą Miasta Węży, wtedy bowiem przeżyło najazd koboldów z Gór Orsraun. Po dekadniu obrońcy osłabli i wszystko wydawało się stracone. Wtedy jednak miejscowy szlachcic, Shevron Extaminos, zaatakował ze swej umocnionej rezydencji na czele ogromnej masy węży. Jego kontratak przełamał pierścień oblężenia i zmusił koboldy do ucieczki. Shevron zginął w walce, lecz pochowano go jak bohatera.

Od tego czasu Hlondeth rządziła rodzina Extaminos. Nawet mariaże z yuan-ti nie wstrząsnęły jej potęgą. Aktualnie miastem włada więc yuan-ti półkrwi, Dediana Extaminos (PZ kobieta półkrwi yuan-ti Zak10). Dediana ma ogon węża i nie posiada nóg. Najwyraźniej nie sprawuje rządów żelaznej ręki, ponieważ w mieście panuje dobrobyt i utrzymuje ono dobre relacje zarówno z Chondath, jak i z Turmish. Oczywiście cały czas zazdrośnie strzeże swej niezależności.

Lheshayl (małe miasto, 7165): W tym najbardziej na zachód wysuniętym mieście Lśniących Równin hoduje się więcej koni – i to znacznie lepszych – niż w Ormath i Assam razem wziętych. Lheshayl rządzi wódz Entawanata (CN mężczyzna człowiek Wjk5), ostatni z długiej linii miejscowych władców.

Nimpeth (duże miasto, 12 375; populacja całego terytorium 25 700): Nimpeth słynie przede wszystkim z win (winnice należą do najlepszych w Faerunie), najemników oraz handlu niewolnikami. Towary spławiane Potokiem Nag najpierw trafiają tutaj, a dopiero później są transportowane dalej ku Morzu Spadających Gwiazd lub do któregoś z innych miast Przesmyku Vilhon.

Ormath (małe miasto, 6513): Z trzech miast Lśniących Równin Ormath jest najbardziej skłonne wyruszyć na wojnę po najmniejszej nawet obrazie. Pilnuje transportu ciągnącego Szaleństwem Pikinierów (drogą prowadzącą na zachód od Hlondeth) i kontroluje skrzyżowanie tego szlaku z traktem wiodącym na północ. Ormath dzieli z Lheshayl kontrolę nad Assam, lecz niczego nie pragnie bardziej niż pełni władzy. Trudno jednak uznać za prawdopodobne, by Lheshayl zgodziło się na zmianę istniejącego stanu rzeczy.

Miastem włada obecnie lord Quwen (PN mężczyzna człowiek Wjk11) – wielki mężczyzna o sercu prawdziwego wojownika. Często wyprowadza patrole poza mury, dzięki czemu drogi są bezpieczne od bandytów. Ostatnio martwią go doniesienia o nieprzyjaznych jaszczuroludziach z Mokrych Lasów.

Sapra (duże miasteczko, 3226): To położone na wyspie Ilighon miasto stało się przystanią dla osób poszukujących schronienia przed czarodziejami. Druidzi ze Szmaragdowej Enklawy oddali Sparze określony obszar i nie pozwalają przesunąć murów choćby o centymetr. Nic zatem dziwnego, że w mieście jest tłoczno. Rządzi nim rada sześciu starszych, spotykających się ledwie dwa razy

w miesiącu lub gdy zachodzi taka potrzeba. Aktualnie przewodniczy jej burmistrz Thomas Flagcairn (ND mężczyzna człowiek Fach4), miejscowy kowal.

Surkh (małe miasto, 9770): Wszyscy mieszkańcy tego miasta położonego na północnym wybrzeżu Głębokiego Przesmyku są jaszczuroludźmi. Żyją we własnym kręgu, choć mają serdeczne relacje ze Szmaragdową Enklawą, Nimpeth i Lheshayl. Łowią ryby w Głębokim Przesmyku i rzadko zapuszczają się na pobliskie terytoria ludzi. Ich izolacji nic nie zagraża – chyba że antyczny smokożółw żyjący w głębinach jeziora. Wielu miejscowych postrzega śmierć w paszczy stwora za zaszczyt, choć aktywnie nie szuka takiego końca żywota.

Pomimo izolacjonizmu Surkh, mieszkańcy Vilhon obawiają się tego miasta. Powszechnie wszak wiadomo, że karą, która spotyka każdego humanoida skazanego tu za poważną zbrodnię, jest śmierć. Zabity staje się zaś posiłkiem władcy miasta, króla Griss'toka (CN mężczyzna jaszczuroludź Bbr9), który rzadko miewa gości, ponieważ mówi jedynie w smoczym. Ponadto w Surkh dość popularne są walki gladiatorskie. Odważni, nie obawiający się ryzyka pożarcia w razie przegranej mogą zarobić tu więcej pieniędzy niż w Reth (patrz opis Chondath, dalej).

Historia regionu

Pierwszym osiedlem w regionie Przesmyku Vilhon, o którym istnieją jakieś zapiski, było Alaghon, stolica Turmish. Do –37 RD stało się ono kwitnącym portem. Sukces Alaghon oznaczał początek rozwoju handlu i wzrostu bogactwa w całym Vilhon, to z kolei doprowadziło do powstania skupiska wojujących ze sobą miast-państw, z których każde starało się władać możliwie największym terytorium.

Płynący z Vilhon osadnicy założyli współczesne państwo Sembia i odzyskali Vast po upadku tamtejszego krasnoludzkiego królestwa. Rywalizacja handlowa i ekspansjonizm w regionie Przesmyku przyczyniły się zaś do licznych wojen, w których potężne państwa Chondath i Turmish zmagały się ze sobą oraz z mniejszymi miastami-państwami powstałymi wokół nich. Zmieniające się sojusze oraz wyniszczające obie strony konflikty sprawiały, że giganci znajdowali się w sytuacji patowej. Niezależne miasta Vilhon dostawały się pod kontrolę Turmish lub Chondath, lecz często po pewnym czasie udawało im się uwolnić.

W Vilhon na przestrzeni stuleci wybuchły liczne zarazy, będące wynikiem tutejszego ciepłego klimatu, aktywności handlowej i życia w zatłoczonych miastach. Przyczyną plag była również niewłaściwie używana magia. Pierwsza wielka zaraza wybuchła w tym regionie w 75 RD, Roku Nieustępliwej Śmierci. Choroba przetrzebiła miasta – połowa ludzkiej populacji Vilhon wyginęła. Okryta jeszcze gorszą niesławą plaga spadła na Przesmyk w 902 RD. Wówczas potężne państwo Chondath już piąty rok toczyło wojnę domową. Czarodzieje z miast Arrabar i Hlath, chcąc doprowadzić do końca rozlewu krwi, uwolnili pradawną nekromantyczną magię, która doprowadziła do śmierci 2/3 populacji doliny rzeki Nun i wywołała panikę w całym regionie Vilhon. Gnijąca wojna spotęgowała nienawiść do czarodziejów na obszarze Przesmyku, lecz także przyczyniła się do uzyskania niepodległości przez Sespech, dotąd części Chondath.

Dzisiejszy Vilhon to kraina handlu i intryg. Niezależne miasta-państwa bacznie obserwują większych, potężniejszych sąsiadów, duże królestwa uważnie się sobie nawzajem przypatrują, wszyscy zaś nie odrywają czujnych spojrzeń od elfów i Szmaragdowej Enklawy.

chondath

Stolica: Arrabar
Populacja: 1 982 880 (ludzie 96%, elfy 2%, krasnoludy 1%)
Rząd: konfederacja miast-państw
Religie: Helm, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukeen
Import: metal
Eksport: drewno, najemnicy, przyprawy, sól
Charakter: N, PN, NZ

Spoglądając na dzisiejsze Chondath – zbiorowisko sprzymierzonych miast-państw i miasteczek rozciągniętych wzdłuż południowego wybrzeża Morza Spadających Gwiazd – trudno jest uwierzyć, iż to ten sam naród, z którego wywodzą się kupcy, będący założycielami potężnego państwa, Sembii. Niegdyś większość miast regionu Vilhon była częścią tego imperium lub cierpiała pod butami jego okrutnych armii. Teraz Chondath to kraina będąca cieniem swej minionej chwały i chciwych ambicji dawnych władców. Co gorsza, zewsząd otaczają ją wrogowie.

Między Chondath a innymi ziemiami Faerunu bezustannie krąży strumień osób zajmujących się handlem. Dlatego też toleruje się tu odmienne obyczaje oraz cudzoziemców znacznie bardziej, niż można by się było spodziewać.

Życie i społeczeństwo

Chondathanie są w większości szczupli i śniadoskórzy, o włosach brązowych, niemal blond lub niemal czarnych. Mają zielone lub brązowe oczy. Tolerują elfy i półelfy, lecz raczej nie darzą ich sympatią. Niemniej jednak nie-ludzie nie stanowią w tej krainie spokojnej mniejszości.

Mieszkańcy tego regionu poświęcają życie na intrygi, tajemne machinacje i handel z odległymi ziemiami (a przynajmniej inwestowanie w handel, którym zajmują się inni). Zawsze starają się więc dobrze kontrolować głos, wyraz twarzy oraz zachowanie, by pokazywać tylko te emocje, które mogą im się przydać.

Chondathanie nie ufają czarodziejom i potępiają beztroskie korzystanie z magii. Są przekonani, że w Arrabar wciąż pozostała śmiercionośna magia, która znów przyczyni się do wybuchu zarazy, a którą w przyszłości może posłużyć się jakiś szaleniec.

Są ludem wojowniczym. Od wczesnych lat chętnie oddają się polowaniom. Ubierają się zgodnie z przeróżnymi modami panującymi w różnych zakątkach Faerunu. Niemniej jednak ciepły, wilgotny klimat przyczynia się do rozpowszechnienia skórzanych pancerzy i nakryć głowy.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Teoretycznie Chondath rozciąga się na ziemie od Lasu Nun na północnym-wschodzie do Potoku Nag na zachodzie oraz rzeki Arran na południu. Niemniej jednak trudno powiedzieć, by z całą pewnością kontrolował te tereny i miał nad nimi polityczną władzę.

Puszcza Chondal: Rozległy obszar borów rozciągający się na południe od Chondath. Jest wyjątkiem wśród lasów Faerunu, ponieważ jego granice wciąż się rozszerzają, zwłaszcza w kierunku północy. Knieje przemierzają satyrowie i centaury, a żyją tu również rozmaite roślinne stworzenia, choćby gnilniki czy mackowce. Powszechnie występuje tu także jemioła i inne pasożyty, w tym różne grzyby. W samym zaś sercu puszczy mieszkają druidzi – dzicy, gniewni derwisze, którzy broniąc boru, równie chętnie atakują paladynów, jak i orków.

Puszcza Chondal jest także siedzibą dość dużego narodu dzikich elfów, które nigdy nie przyłączyły się do Odwrotu i żyją dziś ukryte w głębinach lasu, gotowe odeprzeć inwazję ludzi. W kniejach mieszkają również tajemnicze zjawomyślne niziołki – koczowniczy barbarzyńcy, zaszyci w głębinach boru.

Ważne miejsca

Dziś najbardziej interesującymi miejscami na obszarze Chondath są tutejsze miasta.

Arrabar (metropolia, 61 012): Wielkie, starożytne miasto, będące stolicą imperium, którego granice znacznie się skurczyły. Choć istnieje od wielu już lat, jest tu czysto, a budynki są dobrze utrzymane. Wśród miejscowych najłatwiej spotkać rybaków, kupców, rzemieślników i najemników. Do tej ostatniej grupy zalicza się członków prywatnych armii stacjonujących na stałe w stolicy oraz kompanii najemniczych, które odpoczywają tu pomiędzy misjami.

Arrabar jest zachodnim krańcem tak zwanego Szmaragdowego Szlaku – drogi zaczynającej się w Hlath i biegnącej przez całą długość Chondath. Tu kończy się też biegnący z południa Złoty Szlak. To właśnie owym dwóm traktom oraz dobremu położeniu nad Przesmykiem Vilhon Arrabar zawdzięcza fakt, iż jest centrum handlu, dzięki czemu skarbce państwa szybko się napełniają.

Najbardziej oszałamiająca budowla w mieście to Generon – monarszy pałac władcy Arrabar i całego Chondath, lorda Elesa Wianara (NZ mężczyzna czło-

wiek Czar13/Acm1). Jest to majestatyczna kopuła połyskująca złotem i srebrem, którą otaczają koszary i umocnieniami armii Wianara. Wzdłuż zewnętrznych murów położone są rozmaite szlacheckie domy, każdy chroniony przez prywatne wojska. Arrabar posiada też armię wystarczająco dużą, by wszędzie siać zamęt.

Co ciekawe, choć żyjący w Arrabar plebejusze jak inni mieszkańcy całego regionu nie przepadają za czarodziejami, Eles Wianar – który się ich nie obawia – zezwolił Czerwonym Czarnoksiężnikom na stworzenie tu enklawy.

Hlath (duże miasto, 23 969): Tym ruchliwym portem włada lord Darvis Shennelm (CN mężczyzna człowiek Wjk14). Stąd eksportuje się przede wszystkim drewno wycinane z pobliskiego Lasu Nun, a handel ów nadzoruje Szmaragdowa Enklawa. Hlath toczy z Iljak handlową wojenkę o przepływ towarów Starą Drogą. Dlatego też najemnicy i poszukiwacze przygód zawsze znajdą tu pracę – czy to przy strzeżeniu karawan, czy przy ich atakowaniu.

Iljak (duże miasto, 17 432): Ten położony prawie w środku chondatskiego wybrzeża port 30 lat temu spalono do gołej ziemi podczas okrutnej wojny handlowej. Teraz dopiero co wzniesiono tu mury i mieszkańcy miasta nie mają zamiaru drugi raz dać się zaskoczyć. Zajmują się głównie rybołówstwem i rolnictwem, a okoliczne pola rodzą przeróżne zboża, które docierają do każdego zakątka Chondath.

Rządy gubernatora Antona Yinorana (NZ mężczyzna człowiek Wjk13) są dość tolerancyjne jak na chondathskie standardy. Wielu uważa go za marionetkę Arrabar, czemu oskarżany zaprzecza.

Reth (metropolia, 63 191): Miasto położone na dalekim północnym krańcu wybrzeża Chondath. W trakcie gnijącej wojny zyskało niezależność i dziś utrzymuje ze swym „macierzystym" państwem możliwie najmniej kontaktów. Niegdyś słynęło ze szkolenia gladiatorów i nadal dwa razy w dekadniu organizuje się tu walki na wielkiej arenie. Większość gladiatorów to wolni poszukiwacze przygód, którzy liczą na sławę oraz bogactwo. Wielu z nich znajduje je właśnie tutaj.

Reth żyje z rybołówstwa, wydobywania skał z kamieniołomów oraz wyrębu drzew. Ta ostatnia działalność doprowadziła do pewnego napięcia pomiędzy miastem a Szmaragdową Enklawą, przez co mieszkańcy powoli z niej rezygnują. Największe źródło drewna, Las Nun, leży w pewnej odległości od Reth, więc handel tym towarem nie przynosi wystarczających zysków, by ryzykować gniew druidów.

Reth rządzi burmistrz wybierany w wolnych wyborach, który zajmuje się codziennym sprawami miasta. Prawdziwą władzę ma natomiast Siedmiu Senatorów, autokratów, z których każdy zajmuje się określonym aspektem sprawowania rządów. Nie tak dawno Zhentarimowie zaczęli wykonywać przyjazne gesty wobec urzędników miejskich, starając się uzyskać przyczółek w Przesmyku – zarówno w kwestii politycznej, jak i poprzez tutejszą Świątynię Mrocznych Oczu Bane'a.

Shamph (metropolia, 32 685): Z racji położenia – u zbiegu Szmaragdowego Szlaku i prowadzącej na południe Starej Drogi – zwane również Miastem na Rozdrożu Shamph rozkwita, korzystając na wojnie pomiędzy Iljak a Hlath. Przybywający z południa kupcy pospiesznie sprzedają towary właśnie tutaj, woląc omijać strefę wojny. Dopiero tutejsi handlarze odsprzedają je dalej temu, kto da najlepszą cenę. Burmistrz Tian Redown (PN mężczyzna człowiek Łtr11) nie zamierza pozwolić na szybką zmianę tej niezwykle przydatnej dla rozwoju miasta sytuacji i robi co w jego mocy, by wojna trwała jak najdłużej.

Historia regionu

Ludność żyjąca wzdłuż Przesmyku Vilhon zawsze była zbyt liczna jak na możliwości nawet najżyźniejszych pól. W rezultacie w regionie wybuchały liczne wojny, toteż stał się on kolebką najemników oraz kupców szukających szczęścia gdzie indziej.

Chondath powstało w 144 RD, w wyniku rozszerzających się wpływów miasta Arrabar, którego władcy zbudowali Szmaragdowy Szlak – drogę handlową prowadzącą do Shamph, a potem do Hlath. To właśnie dzięki temu traktowi miasto Arrabar zdobyło kontrolę nad okolicznymi ziemiami i miastami. Pięćset lat temu Chondath było jednym z najpotężniejszych imperiów handlowych Faerunu, sięgającym aż tam, gdzie dziś leży Sembia. Większość owej potęgi roztrwoniło jednak na polach bitew. Najpierw doszło do krótkiej wojny, w której Chondath z łatwością pokonały elfy z Cormanthoru, co zmusiło imperium do wycofania się z północnych posiadłości oraz bogatych lasów. Niedługo później wybuchła okryta złą sławą gnijąca wojna – waśń pomiędzy bogatymi nadbrzeżnymi miastami Arrabar, Hlath i Reth. Zakończyła ją w 902 RD bitwa na Polach Nun, która okazała się rzezią najlepszych wojowników Chondath. W jej trakcie zrodziła się też magiczna zaraza. Państwo rozpadło się i zmieniło w zbiór kilku oddalonych od siebie, niezależnych miast, po dziś dzień wystrzegających się roznoszących choroby przybyszów oraz silnej magii wszelkiego rodzaju.

Dziś Chondath ma postać kilku położonych nad brzegiem Przesmyku Vilhon miast-państw, które obróciły się plecami do dziczy w pobliżu nawiedzanej przez potwory Puszczy Chondal. Z kolei wybrzeże rozciągające się na wschód od rzeki Nun to kraina bezprawia, w której bez przerwy ścierają się ze sobą najemnicy, a wilki i leukrokoty błąkają się po opuszczonych gospodarstwach i pożerają niepochowane ciała.

Jaśnie pan Arrabar nominalnie włada wszystkimi ziemiami pomiędzy rzekami Arran i Nun, lecz Orbrech i Timindar oraz czterdzieści kilka mniejszych osiedli to albo ruiny, albo osady znajdujące się w rękach niezależnych poszukiwaczy przygód. Owi pomniejsi władcy wiodą trudną egzystencję polując, najeżdżając okolice i handlując między sobą, jawnie lekceważąc dekrety wysyłane z „Jasnego Arrabar".

Eles Wianar chce przywrócić Chondath dawną chwałę. Wielu jego rodaków ma podobne pragnienia, choć mogą nie przepadać za swym władcą. Lord Wianar to bowiem oziębły i wyrachowany człowiek dysponujący rozpiętą po całym Przesmyku Vilhon siecią szpiegów. Nie powstrzymuje swej szlachty przed spiskowaniem przeciwko sobie nawzajem i pozwala jej nawet toczyć wojnę *poza* Arrabar, jeśli tylko jakiś wielmoża tego chce i może sobie na to pozwolić. Dobrze wie, że wewnętrzne waśnie zwracają arystokratów przeciwko sobie, a jednocześnie ukrywają jego intrygi wymierzone w krainy i miasta niezależne od Chondath.

Intrygi i plotki

Ponieważ Chondath znajduje się teraz w stanie upadku, potężni poszukiwacze przygód mogą z łatwością zyskać tu sławę, oczyszczając jakąś ziemię i uznając ją za własną.

Zewnętrzny zapłon: W Puszczy Chondal badacze odkrywają starożytne, zrujnowane kamienne wieże, których piwnice wypełniają złote monety. Owego skarbu strzeże dziwna, niszczycielska magia, która sprawia, że czarodzieje szaleją, a inni wybuchają ogniem i płoną niczym pochodnie. Eles Wianar wezwał poszukiwaczy przygód pragnących „stawić czoło niewielkiemu niebezpieczeństwu", by przybyli do Arrabar.

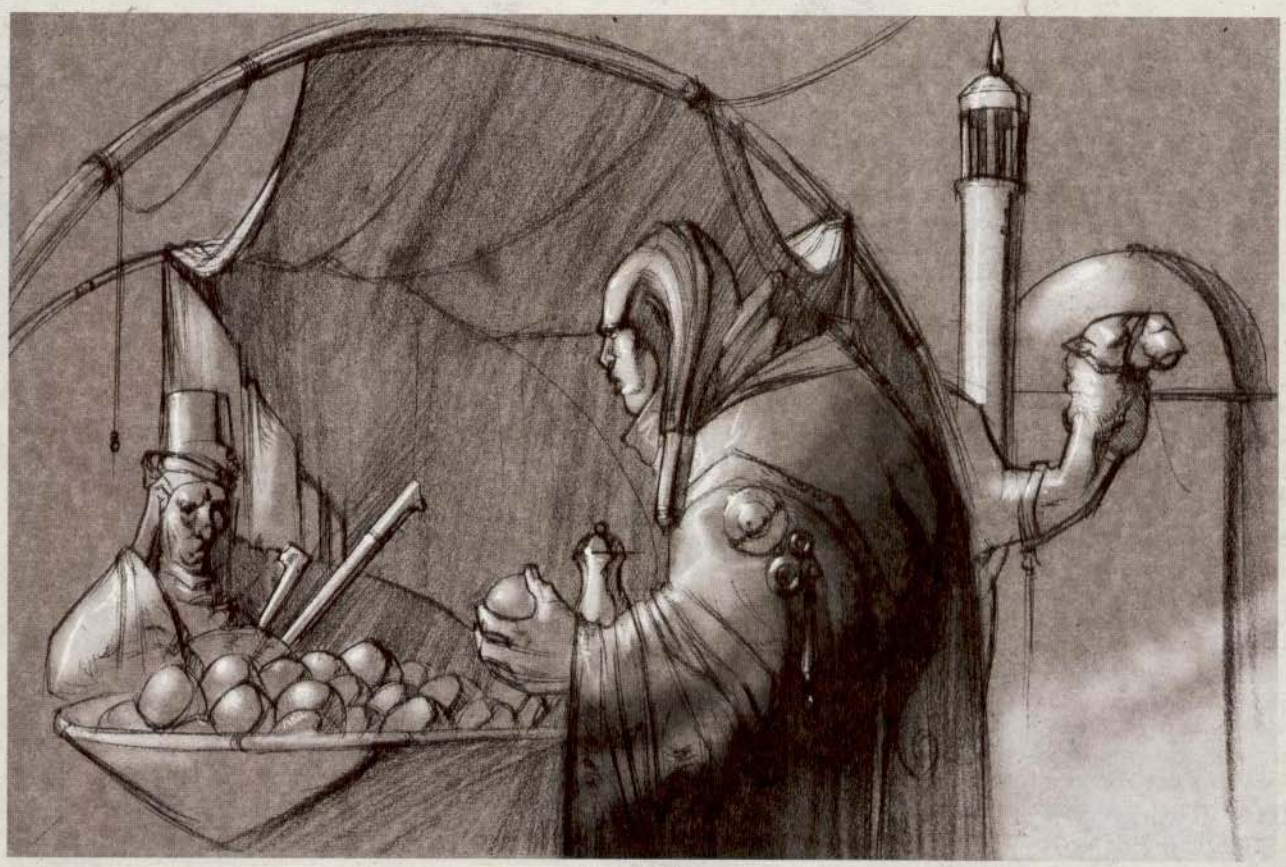
Niektórzy Chondathanie mówią, że plotka o skarbie jest fałszywa, a lord Wianar rekrutuje potężnych poszukiwaczy przygód do innych celów. Inni powiadają, że w ruinach w ogóle nie ma złotych monet, tylko że żyje w nich jakiś straszliwy, wykorzystujący magię potwór, albo i drużyna poszukiwaczy przygód, z którą władca chce się policzyć. Bez względu na to jednak, jaka jest prawda, śmiałkowie ściągają do Arrabar, a lord Wianar wiąże się z nimi potajemnymi umowami, po czym wysyła ich dalej.

sespech

Stolica: Ormpetarr
Populacja: 952 560 (ludzie 96%, krasnoludy 2%, elfy 1%)
Rząd: feudalna baronia z obieralnym baronem
Religie: Eldath, Helm, Lliira, Malar, Talos, Tempus, Waukeen
Import: metal
Eksport: konie, najemnicy, sól
Charakter: PD, ND, N

Sespech to baronia położona na południowo-zachodnim krańcu Przesmyku Vilhon. Niegdyś był częścią Chondath, teraz utrzymuje niepodległość dzięki silnej flocie i dyplomacji.

Włada nim baron Aldorn Thuragar (PN mężczyzna człowiek Wjk12), czasami zwany Pogromcą Wrogów. Niegdyś był odważnym poszukiwaczem przy-



Ryc. Carlo Arellano

Bazar w Vilhon

gód, a i teraz polega na kilku starych towarzyszach z dawnej kompanii, Żelaznej Drużyny, którzy pomagają mu rządzić państwem.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Sespech są wysocy i mają oliwkową skórę, jak Chondathanie żyjący dalej na wschodzie. Niektórzy noszą krótkie brody, lecz większość mężczyzn goli się regularnie. Wojownicy z Sespech są dobrymi jeźdźcami, a ich kawaleria ustępuje jedynie tej z Lheshayl. Nieustanne zagrożenie ze strony Chondath sprawia, że wszyscy młodzi mężczyźni z Sespech odbywają służbę wojskową przez przynajmniej sześć lat i mogą być w każdej chwili ponownie powołani. Kraj potrzebuje wszystkich żołnierzy, którzy mogą go bronić.

W Sespech do magii podchodzi się znacznie poważniej niż w pozostałych częściach Przesmyku Vilhon. Każda osoba, która z jej pomocą kogoś zrani, może spodziewać się szybkiej egzekucji.

W tym regionie zawsze dużą wagę przywiązywano do wspólnego sprawowania rządów. Dwa razy w miesiącu w miastach Sespech organizowane są zebrania, w trakcie których dyskutuje się o ostatnich wydarzeniach politycznych i innych kwestiach o znaczeniu publicznym. W każdym zebraniu bierze udział minister rządu Thuragara. W rzadkich przypadkach zjawia się także sam baron.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Sespech rozciąga się od rzeki Arran na wschodzie do Potoku Nag na zachodzie oraz do Złotych Równin na południu.

Woda Nag: W południowym krańcu tego głębokiego jeziora żyje duża liczba wodnych nag. Zgodnie ze starym paktem, trzymają się południowej połowy zbiornika, a ludzie korzystają z północnej. Granicę wyznacza linia pływających i zanurzonych boi, na które rzucono zaklęcia *nieustający płomień*. Wiele urodzonych w tym jeziorze nag płynie w górę Potoku Nag, by osiedlić się w głębinach Puszczy Chondal.

Złote Równiny: Żyzne ziemie, które nazwę zawdzięczające wysokim, złotym trawom. Rozciągają się one pomiędzy rzeką Arran a Potokiem Nag.

Ważne miejsca

Sespech położone jest pomiędzy dwiema wielkimi puszczami – Chondal i Zimową – oraz dwiema wielkimi rzekami, Arran i Potokiem Nag, a jego mieszkańcy żyją wzdłuż północnych wybrzeży jeziora Woda Nag.

Elbulder (duże miasto, 12 701): Do tego miasta Starą Drogą wiodącą z Torsch na północ płynie stały strumień podróżnych i towarów. Odpoczywają tu handlowcy, którzy wędrują szlakiem przez Puszczę Chondal, lecz na jego mieszkańcach rzadko robią wrażenie opowieści o spotkaniach z dzikimi elfami czy leśnymi potworami.

Burmistrzem Elbulder jest Gavilon Jostins (ND mężczyzna człowiek Czar16), były poszukiwacz przygód, który przybył rządzić miastem, gdy Pogromca Wrogów został baronem Sespech. Nieco później miasto zaatakowały chondathańskie wojska. Gavilon przepędził żołnierzy *kulami ognistymi i błyskawicami*, a obywatele Elbulder przyznali, że warto jest mieć w pobliżu czarodzieja.

Fort Arran: Posterunek strzegący drogi wiodącej na południe przez serce Sespech. Stacjonujący tu wartownicy czujnie obserwują również Chondath. Jeśli wybuchnie wojna, o Fort Arran toczyć się zapewne będzie pierwsza bitwa. Tutejszy garnizon ma za zadanie opóźniać Chondathan na czas potrzebny do wysłania posłańców do Mimph, Elbulder i Ormpetarr. Służbę w Forcie Arran uważa się za wielki zaszczyt.

Generał Marcius Kamienny Dwór (PD mężczyzna krasnolud Wjk11) dowodzi garnizonem liczącym 1000 żołnierzy. Był towarzyszem przygód barona Thuragara i burmistrza Gavilona z Elbulder, lecz żaden z nich publicznie nie wspomina owych dawnych czasów.

Mimph (metropolia, 27 518): Miasto to od Arrabar dzieli zaledwie kilka kilometrów morza. Zapewne dlatego obie osady nie darzą się sympatią. Kupcy zwykle prowadzą interesy albo w jednym, albo w drugim mieście. Okręty z Arrabar od czasu do czasu podpływają do żaglowców kierujących się do Mimph i konfiskują ich ładunek. Owo piractwo sprawiło, że baron Thuragar stworzył flotę, której bazą jest właśnie to miasto.

Choć Mimph z resztą Sespech nie łączy żadna droga, przechodzi przez nie również handel lądowy, który prowadzą przede wszystkim kupcy nieufni wobec Chondathan. Karawany schodzą ze Starej Drogi w Ormpetarr i albo podróżują na przełaj, albo przenoszą towary na łodzie płynące Wodą Nag do Przesmyku.

Aktualnym władcą Mimph jest admirał Kalisa Tauno (ND kobieta księżycowy półelf Trp14 Lurue) – jedna z niewielu wysoko postawionych urzędników w Sespech, którzy nie są starymi towarzyszami Thuragara. Najwyższym duchownym najnowszego kościoła w mieście jest z kolei Marasa Ferrentio (PN kobieta człowiek Kpn16 Helma), niegdyś kapłanka Żelaznej Drużyny.

Ormpetarr (metropolia, 55 037): W stolicy Sespech mieści się siedziba barona Thuragara Pogromcy Wrogów. Tu też stacjonuje większość wojsk kraju. Ormpetarr to starożytne, obwarowane miasto położone na wschodnim brzegu Wody Nag. Mieszkańcy zajmują się przede wszystkim handlem, hodowlą koni, rybołówstwem i rolnictwem. Przez Ormpetarr przepływają wszystkie towary transportowane z Innarlith Złotym Szlakiem, nic zatem dziwnego, że jest to znaczne centrum handlowe.

Miasto trudno nazwać spokojnym. Bandyci napadają tu na karawany, na barona organizowane są zamachy, a miejska gildia złodziei doprowadza do krwawych konfrontacji w sklepach i na ulicach. Jej aktualny przywódca, Haskar Corintis (PZ mężczyzna człowiek Łtr15/Skr2/Złg2) jest przyczyną większości tych kłopotów. Gardzi baronem i nienawidzi go za wprowadzenie w mieście prawa i porządku. Działalność Haskara finansuje Chondath, lecz mistrz gildii byłby wrogiem Thuragara, nawet gdyby nie opłacała go zagraniczna potęga.

Historia regionu

Około 150 RD władcy Chondath wysłali osadników w region, który później stał się krainą Sespech. Mieli oni za zadanie zapewnić dostawy koni dla kawalerii imperium. Nowym osiedlom pomógł rozkwitnąć rozwijający się handel z południa. Przez dekady Sespech prosperowało u boku Chondath, a niepodległość ogłosiło dopiero podczas gnijącej wojny. Od tego czasu tutejsza władza, którą często sprawowali poszukiwacze przygód, przeżywała liczne bunty lub padała ofiarą wojsk okupacyjnych.

Thuragar doszedł do władzy po serii tajemniczych zamachów, które przekonały poprzedniego barona, by szukać bezpieczeństwa w Arrabar, bliżej dworu pana Chondath. Nowy rządca zapewnił stabilność, pozbywając się z wrogich mu wysoko postawionych urzędników i zastępując ich zaufanymi przyjaciółmi. Aktualnie lud Sespech cieszy się z umiarkowanych podatków i surowego, acz sprawiedliwego prawa.

Pogromca Wrogów wykorzystał swą popularność, by wprowadzić w życie program poboru, zapewniający odpowiednie siły do obrony państwa. Żołnierze z Sespech – zarówno poborowi, jak i zawodowi – noszą na hełmach purpurowe pióra, które świadczą o ich lojalności.

Baron jest zaangażowany w program budowy okrętów. Doprowadził też do sojuszu handlowego z kupcami z Hlondeth. Być może próba nawiązania przyjaznych stosunków z tym ostatnim miastem może okazać się niezwykle brzemienna w skutkach. Ambasadorem Hlondeth jest bowiem Dmetiro Extaminos, syn złej tamtejszej władczyni. Dmetiro zaleca się do córki barona, Gliseny. Ani Thuragar, ani jego dziecko nie chcą tego związku, lecz Sespech nie może sobie pozwolić na obrażenie Hlondeth.

Intrygi i plotki

Sespech trapią szpiedzy z innych potęg Vilhon, wyrachowani kupieccy książęta i potwory z niebezpiecznych okolicznych lasów.

Baron na jeden dzień: Spokojny, pewny siebie urzędnik podchodzi do BG i jednemu z nich oferuje pracę w roli magicznego dublera barona. Śmiałek będzie musiał w tej postaci złożyć wizytę w Elbulder, dokonać inspekcji floty w Mimph czy przewodzić uroczystościom w Ormpetarr. Przyjaciele z drużyny mają prawo mu towarzyszyć – przebrani za strażników lub członków świty barona. Zadanie jest niebezpieczne, lecz zapłata wysoka (500-1000 sz. na BG). Jeśli bohaterowie zostaną zaatakowani, mogą zabić napastników, gdyby to było konieczne, lecz lepiej zrobią, jeśli ich schwytają. Żywi jeńcy to dodatkowa premia.

Sobowtór może być potrzebny z różnych powodów. Być może baron ma zamiar rozpocząć jakieś sekretne negocjacje lub też musi zmylić trop próbujących go zabić skrytobójców.

Gaulauntyr sławetny język

Miedziana smoczyca Gaulauntyr była niegdyś mało znaną, lecz niezwykle skuteczną złodziejką klejnotów oraz żywności w okolicach Waterdeep. Niedawno uciekła ze swej dawnej domeny po spektakularnej nocnej walce nad Miastem Wspaniałości, w której uczestniczyły dwa drakolicze, kilku czarodziejów zarówno z Zakonu Czujnych, jak i Kultu Smoka (jej prawdziwi wrogowie) oraz naprędce zebrany oddział miejskich gwardzistów dosiadających gryfów.

Agenci Kultu Smoka w Waterdeep i Luskan odkryli pełen wymiar działalności smoczycy-złodziejki, dopasowując do siebie raporty opowiadające o – jak z początku uważali – kilku mniejszych jaszczurach czy czarodziejach stosujących magiczne przebrania. Gdy zdali sobie sprawę, że wszystko może być sprawką tajemniczej smoczycy znanej poszukującym przygód czarodziejom pod mianem Sławetny Język, wspólnie spróbowali ją zniszczyć lub magicznie uwięzić (przydomek Gaulauntyr wywodzi się ze zwyczaju przekazywania czarów dotykowych poprzez długi język).

Gaulauntyr wycofała się z bitwy dzięki szczęściu, szybkości, szaleńczym akrobacjom oraz interwencji obrońców Waterdeep. Ranna i ścigana, opuściła swe schronienie na malutkiej Skale Alsapira (tuż nad Wybrzeżem Miecy, blisko Góry Sar) oraz tradycyjne tereny łowieckie ciągnące się wzdłuż brzegu, od Wrót Baldura do Luskan. Gaulauntyr jest z natury samotniczką, więc już wcześniej często zmieniała położenie leża, by unikać innych smoków. Przedkładała nawet sekretne życie w pobliżu ludzi ponad sen w legowisku.

Ta dorosła smoczyca chroni się teraz w opuszczonej rezydencji w lasach na południowy-wschód od Arrabar, w dzikich południowych rubieżach Chondath. Spędza czas obserwując mieszkańców Przesmyku Vilhon i obmyślając nowe sposoby kradzieży klejnotów lub żywności (szczególnie egzotycznych serów, za którymi przepada).

Niezwykle inteligentna i ciekawska Gaulauntyr ukrywa swą prawdziwą postać za pomocą iluzji. Czasami kryje się na leśnych polanach, w ruinach lub porzuconych magazynach, na dachach lub pod osłoną ciemności. Doskonale potrafi naśladować ludzkie głosy i doskonale zdaje sobie sprawę, czym różni się od człowieka. Łatwiej jej dzięki temu ubiegać przeciwników, mieć zawsze gotową drogę ucieczki, pomysł na zniknięcie lub sposób przywdziania przebrania, a także alternatywne plany, gdyby główne zawiodły.

Wiele smoków i innych istot, które Gaulauntyr okradła, pragnie odzyskać utracone dobra, lecz poza Kultem Smoka (którego członkowie najwyraźniej nie mają pojęcia, gdzie smoczyca teraz przebywa) nie ma potężnych czy zaprzysięgłych wrogów. Ostatnio coraz częściej okrada rannych lub wyczerpanych poszukiwaczy przygód, rozkładających obóz w miejscu, które uważają za bezpieczne.

Turmish

Stolica: Alaghon
Populacja: 1693 440 (ludzie 78%, krasnoludy 9%, niziołki 5%, elfy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorkowie 1%)
Rząd: republika
Religie: Chauntea, Eldath, Helm, Lliira, Loviatar, Nobanion, Silvanus, Selune, Tempus, Tyr
Import: metal, towary luksusowe
Eksport: drewno, najemnicy, sól, szkło, zboże.
Charakter: N, PN, PD

Turmish leży na północnym-zachodzie Przesmyku Vilhon. Jest to kraina pokojowa, cywilizowana i dobrze zarządzana, ziemia bogata, żyzna i rolnicza. Dominują tu wioski, choć istnieje też kilka miast. Nieco faliste pola oddzielają żywopłoty lub gęste rzędy drzew, pozostawiając mnóstwo miejsca dla dzikich stworzeń. W górach na zachodzie żyją orkowie, koboldy i inne potwory, lecz zwykle omijają Turmish, a to dzięki dobrze zorganizowanym drużynom najemników, służącym jako lokalna milicja.

Tutejsi mieszkańcy mają doskonałą reputację uczciwych handlarzy, mile widzianych w całym regionie Morza Wewnętrznego. Turmish jest też miejscem wyjątkowo popularnym wśród poszukiwaczy przygód, i to pomimo braku potworów. Można tu bowiem znaleźć mnóstwo zakopanych skarbów (przynajmniej według opowieści bardów) oraz wiele ruin i dzikich obszarów czekających na zbadanie.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Turmish są wysocy i przystojni, o mahoniowej skórze. Mężczyźni wywodzący się z klasy kupieckiej noszą długie brody, starannie i równo przycięte na końcu. Określenie „prosty jak turmicka broda" oznacza, iż coś zostało wykonane dobrze lub starannie.

Turmish słynie nie tylko z gospodarstw, ale także z ozdobnych, świetnie wykonanych pancerzy. Ozdabiają je tłoczenia, szpikulce i żłobione krzywizny, łączące styl ludzki z elfim. Może dlatego trudno czasem stwierdzić, czy dla turmickiego wojownika ważniejsza jest jego zbroja czy broda.

Mieszkańcy Turmish mają rozmaite zwyczaje, ciekawe i dziwaczne zarazem. Najszerzej znana jest chyba tradycja związana z gościnnym półmiskiem. Otóż nakazuje ona, by każdy odwiedzający turmicki dom, nawet w interesach, przyniósł półmisek dobrego jedzenia. Od wieków faworyzowanym prezentem pozostają ślimaki w ozdobnej wazie wykonanej z czaszki.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Góry Orsraun stanowią zachodnią granicę Turmish. Na południu leżą Góry Afrunn, na północy zaś Morze Spadających Gwiazd.

Góry Afrunn: Łańcuch od dawna oddzielający kamienną tarczą Turmish od miasteczek i miast-państw, które wyrosły na wybrzeżach Przesmyku. Podróżnicy znają tutejszą Górą Kolimnis, zwaną także Wiecznym Dymem z racji jej wulkanicznej aktywności. Ponad 10 lat temu mieszkańcom miasta Złocona Polana groził wybuch, lecz wypływ lawy osłabł, a ognie przygasły, zanim wyrządziły jakiekolwiek szkody.

Góry Alaoreum: Najbardziej na północ wysunięte szczyty Gór Orsraun sięgające aż do Lasu Gulthmere. Od reszty łańcucha oddziale je Przełęcz Powalonego Drzewa. Zalicza się do nich również Górę Andrus, na wpół aktywny wulkan i zarazem święte miejsce wyznawców Talosa, którzy są podobno sprzymierzeni ze złą istotą lub społecznością żyjącą w głębi krateru. W Alaoreum znajduje się również Czeluść Żelaznego Kła – wielka krasnoludzka siedziba, w której wydobywa się wysokiej jakości rudę żelaza, klejnoty oraz złoto. Z tego właśnie miejsca pochodzi większość turmickiego żelaza.

Góry Orsraun: Największy, najwyższy łańcuch górski położony na południe od Grzbietu Świata. To dobrze znane schronienie wszelkiego rodzaju złych stworzeń, w tym koboldów, orków, goblinoidów i czerwonych smoków, miejsce dzikie, nietknięte przez cywilizację Turmish.

Ważne miejsca

Po Turmish rozrzucone są setki rolniczych wspólnot, zbyt małych, by pojawiać się na jakichkolwiek mapach. Łączą je kręte dróżki, tak splątane, że doprowadziłyby najeźdźcę do obłędu. Klejnotami kraju jest jego kilka dużych miast.

Alaghon (metropolia, 88 704): Stolica Turmish, niemal w całości zbudowana z kamienia. W 352 RD miasto strawił wielki pożar i od tego czasu prawo nakazuje budowanie domów tylko i wyłącznie z kamienia lub cegły. Starsze budynki były wielokrotnie rozbudowywane i przekonstruowywane, zatem fasady kryją kilka warstw starych ścian, co zapewnia setki istniejących w mieście kryjówek i zakątków. Może dlatego tutejsze dzieci tak lubią bawić się w chowanego?

W starożytnej stolicy Turmish władzę sprawuje rada wybierana w powszechnych wyborach. Każdy obywatel, niezależnie od rasy i pozycji społecznej, posiada jeden głos. Przewodniczący Wolnej Rady wybierany jest spośród jej członków. Nie ma on wielu obowiązków – najtrudniejszym pozostaje zawsze utrzymanie w całości sił lokalnych i najemniczych, które chronią miasto przed piratami i innymi państwami. Reszta kraju jest zorganizowana w podobny sposób.

Nonthal (duże miasto, 12 902): Wszyscy odwiedzający to miasto doświadczają niezapomnianych wrażeń zapachowych, a to za sprawą odoru rzeźni i garbarni. Mimo to pokusa zdobycia złota sprowadza ciekawskich na tutejsze ulice i do miejscowych karczem.

Nonthal zawdzięcza nazwę czarodziejowi, który ponad sto lat temu założył tu sklep. Na tyłach miejscowej gospody wybudował chatę, postawił znaki ostrzegające, by zostawić go w spokoju, po czym zniknął. Po owej rzekomej śmierci siedzibę czarodzieja dokładnie przeszukano, znajdując wskazówki dotyczące miejsca nazwanego Twierdzą Nonthala. Miały to być ponoć ruiny z *portalem* lub *portalami* prowadzącymi do odległych miejsc.

Złocona Polana (metropolia, 48 384): Druga co do wielkości siedziba krasnoludów, elfów oraz półelfów Turmish. Gospodarka miasta opiera się na wyrębie lasów, stolarstwie i górnictwie. Społecznością rządzą elfy, które prowadzą wszelkie negocjacje ze Szmaragdową Enklawą. Wiedzą niemal wszystko o lasach i o tym, jak je zachować, dzięki czemu Złocona Polana i druidyczna organizacja rozumieją się najlepiej w całym regionie Przesmyku. Z kolei żyjące tu krasnoludy zajmują się wydobyciem złota z niezwykle czystych żył biegnących pod miastem.

Historia regionu

Początki Turmish wiążą się z założeniem Alaghon, co miało miejsce w –37 RD. Niewielka z początku osada stała się po pewnym czasie stolicą potężnej konfederacji wojowniczych kupieckich miast-państw, która u szczytu rozkwitu bardzo przypominała Chondath. W 142 RD władca Alaghon, Dempster Turmish, rozszerzył granice swych wpływów na ziemie, które aktualnie zajmuje państwo. Starał się on również zawładnąć miastem-państwem Hlondeth oraz leżącymi dalej ziemiami, lecz nigdy mu się to nie udało. Zmarł w 150 RD.

Po śmierci Dempstera przez ponad stulecie w Turmish brakowało silnego przywódcy. Polityczną władzę posiadały rozmaite domy szlacheckie i kupieckie. Mimo anarchii potęga handlowa Turmish nie uległa zachwianiu, gdyż mieszkańcy tego kraju nigdy nie pozwalali, by polityczne ambicje wchodziły w drogę interesom. W 1242 RD kontrolę nad Turmish przejął błękitny smok Anaglathos, który wślizgnął się do stolicy i doprowadził do przewrotu. Przez 5 lat sprawował despotyczne rządy, niemal obracając państwo w ruinę.

Anaglothasa w 1247 RD zabił paladyn Corwin Freas, wyzwalając tym samym Turmish. Smokobójca nie czuł się jednak najlepiej w roli władcy i abdykował w następnym roku po stworzeniu republiki, która rządzi Turmish do dzisiaj. Zamordowano go w 1254 RD, w trakcie nieudanego zamachu stanu, który na szczęście nie zagroził republice.

Dziś Turmish to kraj nastawiony pokojowo, a jednocześnie nieufny. Jego okręty patrolują Przesmyk Vilhon, dzięki czemu szlaki handlowe pozostają bezpieczne. Najemna milicja zabezpiecza granice państwa, Turmish martwi bowiem wzrastająca potęga Chondath. Na razie jednak tutejsze władze nie zaproponowały Sespech współpracy z obawy przed sprowokowaniem niebezpiecznego sąsiada.

Intrygi i plotki

Podobnie jak w innych częściach Przesmyku Vilhon, najemne kompanie i drużyny poszukiwaczy przygód wykonują zadania zwykle należące do lokalnej milicji. Mówiąc wprost, śmiałków wynajmuje się do dokonywania zwiadów i patrolowania „dzikich obszarów" Turmish.

Znikający miłośnicy: Lud Turmish opanowało szaleństwo. Wszyscy starają się ujrzeć półelfkę – Pieśń Ptaszyny – śpiewaczkę i aktorkę o niezwykłej urodzie, wdzięku oraz talencie. Wykonuje ona nowy cykl ballad o mitycznej księżniczce Arissaei, od wieków ulubionej bohaterce pieśni regionu Morza Wewnętrznego. Cykl opowiada historię niewinnej dziewczyny, która zostaje niewolnikiem, potem piratem, a wreszcie zabójcą smoków, by w końcu uwolnić z rąk najeźdźców podbitą ojczyznę, zasiąść na tronie i znaleźć miłość oraz szczęście.

Po każdym występie Pieśni Ptaszyny znikają widzowie. Zaginionych z pozoru nic nie łączy (są różnej płci, mają odmienne zawody, mieszkają w innych miejscach i mają różny status majątkowy). Nie tak dawno znikło kilka osób dziedziczących rodzinne bogactwa czy kompanie handlowe. To tylko zrodziło dodatkowe obawy.

Przesłuchiwana Pieśń Ptaszyny utrzymuje, że nie zrobiła nic złego. Czary wieszczące wydają się zaś na nią nie działać. Poszukiwacze przygód zostają zatem wynajęci, aby odnaleźć zaginionych i pojmać sprawcę uprowadzeń.

sembia

Stolica: Ordulin
Populacja: 2 462 400 (ludzie 96%, niziołki 3%)
Rząd: plutokracja (rada kupców z obieralnym namiestnikiem)
Religie: Azuth, Deneir, Lathander, Loviatar, Mystra, Shar, Sune, Tymora, Waukeen
Import: wszystko, co można sprzedać
Eksport: wszystko, co można kupić, broń, jedwab, książki, ostre kiełbasy, trzoda, wino, wyroby garncarskie, żywność
Charakter: PN, ND, PZ

Sembia to kraina doświadczonych kupców (którzy dobrze wiedząc, jak utrzymywać się przy władzy) oraz młodych handlarzy (spiskujących, by tę władzę uzyskać). Sembijczycy uwielbiają to, co nazywają sztuką interesów, a zatem umiejętność zyskiwania przewagi w negocjacjach bez uciekania się do kłamstw czy oszustw. Warto zauważyć, że choć kraj ten nie kontroluje tak znacznej części faerúńskiego handlu jak Amn, jest dużo bardziej od niego zależny.

W przeciwieństwie do bezprawnych zbirów z miast Morza Księżycowego oraz Wysp Pirackich, Sembijczycy zwykle przestrzegają kontraktów i spłacają długi. Bardzo często aż nazbyt wiernie trzymają się litery prawa, wykorzystując luki, o których inni nie mają choćby najmniejszego pojęcia.

Sembijczycy uważają się za młody, agresywny i ekspansywny naród. Włączyli do swego państwa już jedną z Dolin, dawną Księżycową, tworząc tu nową stolicę odpowiednią do wielkiej potęgi: miasto Ordulin. Jednakże sembijska elita za bardzo koncentruje się na zdobyciu przewagi wewnętrznej, by zjednoczyć siły i opracować spójną politykę zagraniczną czy poddać się władzy jednej osoby.

Sembia wykorzystuje swoje położenie geograficzne (leży wszak na północno-zachodnim wybrzeżu Morza Spadających Gwiazd) i pośredniczy pomiędzy północą a południem Faerunu. Zhenci znad Morza Księżycowego także handlują z innymi krajami, lecz Sembijczycy nie mają ich za prawdziwych rywali, bowiem duża część ich towarów przepływa przez sembijskie porty (głównie przez Ordulin). Martwi ich za to handel magicznymi towarami, w którym specjalizują się Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay. Rada Sembii wolałaby nie widzieć, jak Thayczycy wdzierają się na byłe sembijskie rynki, sprzedając towary, do których to kupieckie państwo nie ma dostępu.

Życie i społeczeństwo

Sembia to bogata kraina, której mieszkańcy nieustannie starają się zarobić jeszcze więcej. Są bardziej żywiołowi i praktyczni niż chełpliwi Amnijczycy. Dopóki w sakiewkach mieszkańców reszty Faerunu pozostanie choćby kilka monet, które mogą się znaleźć w skarbcach Sembijczyków, dopóty ci ostatni nie będą zadowoleni. Mimo to istnieją w tym państwie nie tylko handlowe kompanie, ale również tajemne kabały oraz niebezpieczne kulty skupiające znudzonych lub zdesperowanych.

Większość Sembijczyków poświęca życie zarabianiu pieniędzy, robieniu interesów, przyjemnemu spędzaniu czasu (które pozwala im wykorzystać zebrane bogactwa) oraz plotkowaniu o Faerunie w ogóle, a sąsiadach w szczególności.

W Sembii dominującą rolę odgrywają mieszczenie, co nie przeszkadza wszystkim obywatelom spoglądać na mieszkańców innych miast z góry. Tu szczególny szacunek wzbudzają bogactwa zdobyte dawno temu, gdyż wiążą się z nimi rozległe koneksje. Niekompetencję zaś dopuszcza się tylko wtedy, gdy nie naruszono pewnych zwyczajowych praw (konszachty z piratami, na przykład, zwykle kończą się wysokimi karami i powszechną pogardą).

Wszystkim sembijskimi strażnikom miejskim (poza najchciwszymi) płaci się wystarczająco dużo, by nie byli skłonni do brania łapówek. Gwardzistów tych

Mroczna strona Sembii

Sembia to kraina dostatnia i bezpieczna, lecz ma też mroczną stronę. Jest bowiem wyniosła, rządzą nią bezlitośni władcy, pełno w niej morderców i aż kipi od intryg. Sembijczycy spoglądają z góry na biednych i na wszystkich cudzoziemców. Rzadko okazują respekt – tylko, gdy myślą o bogatych i dostatnich miejscach, takich jak Amn, Thay, Waterdeep czy Wrota Zachodu. Z elfów wręcz szydzą. Zwykle okazują tolerancję względem różnorodnych ras, wyglądów i zwyczajów... dopóty jednak, dopóki owi dziwni osobnicy coś od nich kupują.

Monety pozwalają w Sembii szybko nawiązywać przyjaźnie, a ich brak szybko kończy wszelkie znajomości. Sztylet, garota czy trucizny stanowią podstawowe zagrożenia dla życia oraz zdrowia. Wrogowie atakują z zaskoczenia i w dowolnym miejscu. Zdarza się to jednak rzadko, ponieważ w Sembii łatwo nająć czarodzieja, a lokalni władcy płacą im nawet za szpiegujące zaklęcia, za sprawą których sprawdzają, w jaki sposób ich poddani prowadzą interesy.

Sembijczycy wiedzą o korupcji na wysokich szczeblach. Nieustannie krążą tu plotki o władcach rozmaitych miast, którzy spiskują z Thayczykami, Zhentarimami czy „złymi magami, którzy potrafią rozmawiać na odległość" i zdradzają swych poddanych. Tutaj dopuszcza się także podstępy w interesach, choć jawne kradzieże i podpalenia budzą wstręt oraz wiążą się z dość okrutnymi karami.

Cudzoziemców, którzy chcą w Sembii założyć sklep, ostrzega się, że jeśli wyglądają inaczej niż tutejsi jasnoskórzy ludzie o specyficznym akcencie, rywale wykorzystają każdą sposobność, by rozpuścić na ich temat niekorzystne plotki. Warto bowiem pamiętać, iż Sembijczycy wyjątkowo szybko odwracają się od „przebiegłych cudzoziemców".

W „Złotej Sembii" zorganizowane porwania rywali w interesach czy towarzystwie nie należą do rzadkości (a dotyczy to także niechcianego potomstwa oraz innych krewnych), podobnie jak czarodzieje, którzy potrafią magicznie szpiegować lub za odpowiednią opłatą rzucają „złe"czary oraz dłużnicy oddawani w coś na kształt niewoli (by przez lata odpracowali wierzytelności). W lasach porastających wyżej położone okolice, w łowieckich majątkach oraz w Widmowych Posiadłościach w pobliskiej Bitewnej Dolinie aż kipi od sembijskich banitów – osób zrujnowanych lub wypędzonych przez niepisane prawa kupieckiego królestwa.

szkoli się nie tylko w posługiwaniu bronią. Zdobywają również umiejętności knucia intryg i wyczuwanie podstępu. Dlatego też rzadko muszą sięgać po środki przymusu bezpośredniego, a mimo to są szanowani.

W Sembii lata są ciepłe, wiosny i jesienie deszczowe, a zimy wietrzne i smutne, wtedy bowiem przystanie zamarzają na kilka miesięcy. Tutejsi szlachcice na północy i północnym zachodzie kraju posiadają rozległe pola i zalesione posiadłości łowieckie z luksusowymi rezydencjami, gdzie w wielkich stadninach hodują zwierzęta.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Sembia to bogata rolnicza kraina, w której centrum i na północy dominują małe gospodarstwa, na południu ustępujące miejsca większym plantacjom oraz sadom. Zbocza zajmują winnice i sady, a niziny są krainą uprawnych pól. Północą i dalekim zachodem niepodzielnie włada trzoda. W porównaniu do gospodarzy z innych krajów, którzy rzadko korzystnie sprzedają swe produkty, sembijscy rolnicy szczycą się prowadzeniem dobrych interesów i zbywaniem towarów po najlepszych możliwych cenach.

Na południowym-zachodzie, nieopodal Cormyru, kupieckie rody wykupują duże połacie ziemi, gdzie wiodą dostatnie życie. Samozwańcza arystokracja Sembii opłaca prywatne armie, dogląda winnic i sadów, poluje i poszukuje sekretnych bądź osobistych pasji, sięgających od uprawy grzybów do hodowli niewolników. Oczywiście oficjalnie niewolnictwo jest tu nielegalne, lecz szlachcic sam określa prawa na własnej ziemi. Wielkie rody, których bogactwa od wielu lat przechodzą z pokolenia na pokolenie, zawłaszczyły sobie tytuły książąt oraz diuków i mało kto ma odwagę spierać się z nimi w tej kwestii.

Ważne miejsca

W każdym bogatym mieście południowego wybrzeża, w którym okręty mają dobrą przystań, spotkać można setki tysięcy Sembijczyków, ścieśnionych w ulach kipiących przedsiębiorczością. Gdy cudzoziemcy mówią o Sembii, zwykle myślą o tych południowych portach, a nie o falujących polach w centrum kraju. Każdym z czterech wielkich miast owej części kraju – Saerloon, Selgaunt, Urmlaspyr i Yhaunn – „rządzi" kupiecki książę, który wysługuje się prawdziwej władzy, czyli radzie kupców.

Daerlun (metropolia, 52 477): Ze wszystkich sembijskich miast to utrzymuje najlepsze stosunki z Cormyrem. Stulecia małżeństw i bliskich kontaktów handlowych sprawiły, że mieszkańców Daerlun cechuje sembijska żyłka kupiecka oraz cormyrskie ciepło i wytworność. Cormyrscy kupcy, którzy nie potrafią nawiązać kontaktów z innymi Sembijczykami, w Daerlun czują się swobodnie, co oczywiście tutejsi handlowcy skrzętnie wykorzystują.

Droga Rauthauvyra: Ten trakt wiodący przez Cormanthor zbudowała Sembia, której mieszkańcy dokładają wszelkich starań, by utrzymać go przy życiu. Jak na ironię, odejście Elfiego Dworu uczyniło Drogę Rauthauvyra bardziej, a nie mniej niebezpieczną. Czujne elfy ustąpiły po prostu miejsca wykorzystującym każdą okazję bandytom, potworom i drowom.

Kendrick Selkirk wierzy, że jest w stanie rozwiązać ten problem. W tym celu zamierza nawiązać przyjazne kontakty handlowe z drowami, które dopiero co pojawiły się w Cormanthorze, ponieważ uważa, iż owe elfy zmniejszą liczebność innych wrogów do minimum. Ostatecznie, Sembia nigdy nie miała dobrych kontaktów z cormanthorskim dworem, zatem interesy z vhaeraúnskimi drowami mogą okazać się lepszym wyjściem.

Ordulin (metropolia, 36 330): Leżąca na skrzyżowaniu dróg stolica to jedyne miejsce w Sembii, gdzie polityka jest niemal tak ważna jak ekonomia. Ordulin służy za węzeł łączący różne części kraju. Miasto jest dość nowe. Zaprojektowano je z myślą o olśniewaniu sembijską potęgę i wymazaniu wspomnień o dawnej nazwie tych okolic, czyli o Księżycowej Dolinie.

Miasto zbudowano jakby na planie gwiazdy – w sercu stoją trzy wielkie budynki, od których niczym promienie rozbiegają się szerokie drogi. W centrum znajduje się Wielki Ratusz Rady Sembii (gdzie do niedawna spotykali się przedstawiciele klasy kupieckiej i prawdziwi władcy państwa), Baszta Gwardii oraz Strzeżona Brama, sembijska mennica i główny skarbiec.

Saerloon (metropolia, 54 496): Wzniosła gotycka architektura Saerloon z charakterystycznymi gargulcami i podobnymi zdobieniami, to dziedzictwo pozostawione przez chondathańskich kolonistów, którzy założyli tu przyczółek na nowej ziemi. Miasto aż kipi od handlu, który „wzbogaca" złodziejstwo i spiski. W przeciwieństwie do dobrze strzeżonych miast takich jak Daerlun, Saerloon pozostaje polem do popisu dla gildii złodziejskich (choćby Nocne Noże), łowców niewolników (na przykład Bezoka Maska), Kultu Smoka, Czerwonych Czarnoksiężników z Thay, a nawet mnichów Shar spod Ciemnego Księżyca.

Selgaunt (metropolia, 56 514): Najbogatsze i najwspanialsze z sembijskich miast. Nominalnym władcą Selgaunt jest kupiecki burmistrz zwany hulornem, który to tytuł jest dziedziczny. Tak naprawdę miastem rządzą jednak kupcy, którzy wydają znacznie więcej pieniędzy niż inni na intrygi i walkę o władzę – tak jakby chcieli dowieść, że ich na to stać. Dziś Selgaunt stoi więc na rozdrożu, rozdarty między poparciem dla aktualnego hulorna, tajemniczego osobnika o imieniu Andeth Ilchammar (N mężczyzna człowiek Ary4/Czar3), oraz Starego Gremium, jak sama określa się stara miejska szlachta. Tu toczą się największe w Sembii walki o wpływy i władzę, w których udział bierze szeroko pojęta rodzina nowego namiestnika kraju.

Urmlaspyr (metropolia, 26 239): Miasto łączące Daerlun z morzem. Nic zatem dziwnego, że kupieckie statki wciąż wpływają do tutejszego portu lub z niego wypływają. Miejscowi są niemal tak przedsiębiorczy jak mieszkańcy Saerloon, lecz mniej skłonni morderczych intryg, i prawie tak samo przyjaźni jak obywatele Daerlun, choć z sąsiadami oraz krewnymi z północy nie łączą ich zawiłe związki. Urmlaspyr stawia sobie za cel tolerancje religijną, dlatego też znajdują się tu świątynie i kapliczki takich bóstw jak Bane, Talos czy Umberlee, których kapłani chętnie spaliliby wznoszące się tuż obok świątynie Gonda, Tymory i Waukeen.

Yhaunn (duże miasto, 20 184): Przez to miasto przepływa większość towarów transportowanych pomiędzy Dolinami a regionem Morza Spadających Gwiazd. Yhaunn wyrosło na brzegu pradawnego kamieniołomu, wysoko na zboczach którego mieszkają teraz najbogatsi kupcy. Domy biedniejszych stoją niżej, w dół stoku, slumsy rozciągają się zaś tuż przy dobrze pilnowanej części nadbrzeża, gdzie toczy się handel.

Historia regionu

Sembia była pierwotnie kolonią dalekiego Chondath. Zyskała niepodległość, gdy w 884 RD macierzyste imperium zmiażdżyły elfy z Cormanthoru w Bitwie Śpiewających Strzał. Później przez jakiś czas konflikty z elfami groziły upadkiem nowego narodu, lecz Rauthauvyr Kruk przechytrzył Elfi Dwór, wycinając w wielkim lesie handlowy trakt biegnący aż do Morza Księżycowego.

Rauthauvyr ustanowił rządy kupieckiej rady, która wybierała namiestnika na siedmioletnią kadencję. Ten system pozostał stabilny do dziś, a raczej do przedwczoraj. W 1371 RD namiestnik Elduth Yarmmaster zmarł ze starości, a jego miejsce zajął Kendrick Wysoki (PN mężczyzna człowiek Łtr4/Wjk7), należący do wielkiej rodziny kupieckiej Selkirków. Uważa się go powszechnie za uczciwego i szczerego mężczyznę, choć tego samego nie da się powiedzieć o pozostałych członkach jego rodziny, której intrygi i spiski wstrząsają sembijską polityką. W rodzie Kendricka można wskazać jeszcze przynajmniej dwie potężne osoby, które najwyraźniej lubią o sobie myśleć jako o przyszłych królach czy królowych, a przynajmniej rozważają swe kandydatury na następców namiestnika.

Miklos Selkirk, najstarszy syn Kendricka, ostatnie 15 lat spędził na Morzu Spadających Gwiazd, Morzu Księżycowym i w Podmroku, gdzie poszukiwał przygód. Nosił wtedy przydomek Srebrny Kruk, który najwyraźniej zamierzał wykorzystać do wzmocnienia swej pozycji w Sembii, jako że na jej herbie widnieje kruk (symbolizujący Rauthauvyra) oraz stos srebrnych monet. Miklos budzi ogromny niepokój w dwudziestodwuosobowej radzie kupieckiej w Ordulin, ponieważ jest nie tylko zdolnym negocjatorem, lecz także zabójczym wojownikiem władającym potężną magią, którą okiełznał, kiedy był ponoć niezwyciężonym poszukiwaczem przygód.

Kuzynka Kendricka, hrabina Mirabeta (PZ kobieta człowiek Ary8/Łtr4), to prawdopodobnie największa rywalka Miklosa w walce o władzę w rodzinie i całej Sembii. Jak do tej pory przejęła kontrolę nad domem kupieckim Rynek Sze-

ściu Skrzyń i silnie związała się z kościołem Waukeen. To właśnie Mirabeta doprowadziłą do jego odrodzenia w Sembii i bardzo go wspierała. Owe wydawałoby się dobre uczynki ukrywają fakt, iż hrabina jest na wskroś zła. Ponieważ jednak potrafi ukryć swe plugaw intencje, należy uznać ją za osobę poczytalną – i to jedna z niewielu dobrych rzeczy, które można o niej powiedzieć. Pięcioro dzieci Mirabety oraz ich potomstwo także nie należy do lepszych.

Srebrne Kruki

Miklos nie zapomniał o czasach, w których poszukiwał przygód. Stworzył własną armię liczącą od 100 do 200 wyszkolonych i lojalnych Sembijczyków, którzy mają za zadnie poprawiać wizerunek jego ojczyzny za granicą, zbierać informacje, odzyskiwać magiczne przedmioty oraz wykonywać misje, których niegdyś sam się podejmował. Niektóre Srebrne Kruki są poszukiwaczami przygód o dobrym sercu, inni zaś to plugawcy, którzy wiele wiedzą i wiele potrafią zarobić.

Selkirk uznaje Srebrne Kruki za potencjalnego rywala Harfiarzy, którzy rzadko są przyjaciółmi Sembii. Dlatego też woli, by jego podwładni byli honorowi i zachęca prawdziwych paladynów do przywdziewania barw tej organizacji. Ponieważ jednak twardo stoi na ziemi, dobrze wie, że pewnych rzeczy nie da się osiągnąć uczciwymi sposobami. W gronie swoich podwładnych chętnie widzi więc także śmiałków o podobnym do własnego światopoglądzie – neutralnych, a lojalnych wobec Sembii.

W granicach Sembii Srebrne Kruki noszą herb Miklosa. Poza jej granicami często występują anonimowo, ujawniając tożsamość jedynie przyjaciołom.

Intrygi i plotki

Kupieccy książęta Sembii działają ponad prawem. Rywalizacja może być zażarta, a wielu chętnie sięga po wszelką taktykę niezbędną do zyskania przewagi.

Trzepot srebrnych skrzydeł: Kiedy BG poza granicami Sembii przygotowują się do odebrania zaliczki na poczet przyszłej szlachetnej misji, pojawia się oddział Srebrnych Kruków, którzy proponują wykonanie tego samego zadania za darmo. Oczywiście zamierzają zatrzymać dla siebie wszelkie znalezione magiczne skarby, lecz wynagrodzenie ze skarbca rodziny Selkirków pozwala im zlekceważyć zapłatę. Jeśli BG i tak postanowią wykonać zadanie, Srebrne Kruki będą się z nimi ścigać aż do celu, a rywalizacja może okazać się przyjazna albo niebezpieczna – zależnie od charakterów BG i ich relacji z Sembią.

Posiadanie oznacza własność: BG napotykają na swej drodze karawanę lub statek z niewolnikami, których właściciele próbują przemycić do północno-zachodniej części Sembii. Gdy śmiałkowie rozprawią się z nadzorcami, odkryją, iż pojmani byli transportowani do posiadłości najstarszego syna Mirabety Selkirk. Czy BG spróbują przedstawić dowody sembijskimi władzom? A może potomstwo Mirabety obciąży bohaterów zarzutem handlu niewolnikami? Czy Czerwoni Czarnoksiężnicy dostrzegą owe kłopoty i zaproponują przejęcie towaru (czyli niewolników) od BG w zamian za magię?

Miklos Selkirk

Miklos Selkirk

Mężczyzna człowiek Ary1/Wjk6/Łtr3: SW 10; średni humanoid; KW 1k8+1 plus 6k10+6 plus 3k6+3; pw 61; Init +4; Szyb 18 m; KP 22 (dotyk 16, nieprzygotowany 18); Atak +8/+3 wręcz (1k6+2/12-20, *rapier ostrości +2*) i +8 wręcz (1k4+2/19-20, *sztylet ochrony +2*) lub +12 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA ukradkowy atak +2k6; SC uchylanie, wykrywanie pułapek, nieświadomy unik (premia z Zr do KP); Char N; MRO Wytrw +7, Ref +11, Wola +6; S 10, Zr 18, Bd 12, Int 16, Rzt 13, Cha 16. Wzrost 1,75 cm.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +12, Dyplomacja +18, Jeździectwo (koń) +9, Nasłuchiwanie +6, Pływanie +4, Półsłówka +9, Przeszukiwanie +5, Równowaga +11, Skakanie +4, Stosowanie magicznych urządzeń +4, Szacowanie +8, Upadanie +10, Wiedza (geografia Dolin) +7, Wiedza (historia Sembii) +5, Wiedza (natura) +4, Wiedza (religia) +4, Wiedza (Sembia – lokalna) +4, Wiedza (szlachta i władcy Sembii) +5, Wiedza (tajemna) +4, Wspinaczka +2, Wyczucie pobudek +8, Zastraszanie +9, Zauważanie +7, Zbieranie informacji +7; Błyskawiczny refleks, Edukacja, Oburęczność, Poprawione trafienie krytyczne (rapier), Srebrna dłoń, Styl bliźniaczych mieczy, Walka dwoma rodzajami broni, Wyspecjalizowanie, Zdolności przywódcze (12).

Ekwipunek: rapier ostrości +2, sztylet ochrony +2, koszulka kolcza +2, buty skoków i podskoków, pierścień umysłowej tarczy, pierścień ochrony +1, lekka kusza.

Miklos to były poszukiwacz przygód i syn namiestnika Kendricka Selkirka. W ojczyźnie zasłynął przede wszystkim jako organizator Srebrnych Kruków – licznej grupy najemnych poszukiwaczy przygód, którymi dowodzi.

Młody Selkirk jest utalentowanym negocjatorem i dyplomatą, który jednak doskonale włada bronią – dzięki tej biegłości potrafi zemścić się za wszelkie zniewagi. Z kupieckimi szlachcicami toczy wojny sprytu i intelektu, lecz jego główną rywalką jest samozwańcza „hrabina" Mirabeta, kuzynka jego ojca. Miklos wie, że to kobieta zła do szpiku kości, lecz nie może ujawnić jej natury, groziłoby to bowiem niesławą rodziny i załamaniem się jej potęgi.

Miklos jest sprytny, cierpliwy i obeznany z intrygami oraz dziwacznymi zbiegami okoliczności. Spędził nieco czasu w Podmroku i rozumie drowy oraz ich metody prowadzenia negocjacji. Choć poświęca się głównie dowodzeniu Srebrnymi Krukami, od czasu do czasu przyjmuje polecenie Rady Sembii i nawiązuje pokojowy kontakt z mrocznymi elfami.

Ponieważ Miklos to erudyta, potrafi rozmawiać praktycznie na każdy temat. Jest też na bieżąco z wydarzeniami w każdej interesującej części świata, może więc umiejętnie wykorzystywać niedobory i nadwyżki towarów, co ma oczywisty wpływ na interesy rodziny.

Do jego zalet należy niewątpliwie i to, że szybko i skutecznie reaguje na zmianę sytuacji.

Ryc. Sam Wood

smocze wybrzeże

Stolica: brak zjednoczonego narodu i stolicy
Populacja: 820 800 (ludzie 92%, niziołki 3%, półelfy 2%, gnomy 2%)
Rząd: niezależne miasta-państwa i pirackie warownie
Religie: Helm, Sune, Tempus, Tymora, Umberlee
Import: metale szlachetne, niewolnicy, towary na eksport, żywność
Eksport: statki, towary z innych państw
Charakter: N, NZ, PZ

Smocze Wybrzeże to obszar lądu i wysp położonych wzdłuż południowego brzegu odnogi Morza Spadają-

cych Gwiazd. Jego miano dotyczy raczej sposobu życia tutejszych mieszkańców niż obszaru geograficznego. Na tym terenie znajdują się trzy potężne miasta-państwa, w których działa około siedmiu dość potężnych gildii złodziejskich, dziesięć pirackich band oraz agenci najmroczniejszych tajemnych stowarzyszeń Faerunu.

Cudzoziemców nieznających tutejszych realiów Smocze Wybrzeże jawi się jako gniazdo sępów i złodziei, położone wzdłuż dróg handlowych – pod pozostałymi względami idealnych. Dla wtajemniczonych (przebiegłych sembijskich kupców, sprytnych łotrzyków i przewodników karawan, którzy nie boją się wręczania łapówek) region ten jest idealnym miejscem do życia, w którym na dodatek można załatwiać... *wszystko*. Jak mówią Sembijczycy: „Wszystko ma swoją cenę, jednak na Smoczym Wybrzeżu wszystko ma rozsądniejszą cenę".

Tu nikt z nikogo nie drwi, ale też nikt nikomu nie ufa.

Życie i społeczeństwo

Stary przewodnik karawan, Gulkyn Drouthe z Reddansyr, tak opisał niegdyś Smocze Wybrzeże: „Waterdeep pozbawione gildii lub Straży plus Wrota Zachodu i ich złowieszcze potęgi, sprowadzające się do dostępnych reszcie szybkich kling i podstępnych czarów". Odwiedzający te okolice cudzoziemcy mogą się zatem spodziewać wszelkiego rodzaju istot: od drowów i illithidów do beholderów i jaszczuroludzi, a czeredę tę okrasza zwykle gromada pozbawionych skrupułów najemnych magów, doppelgangerów czy innych zmiennokształtnych oraz wszystkich uciekinierów przed ręką sprawiedliwości innych krain.

Na Smoczym Wybrzeżu nie istnieje władza zwierzchnia. Większość obszaru jest w zasadzie pozbawiona jakichkolwiek rządów, a nawet środków egzekwowania prawa innych niż opłacone miecze czy ogólny, niepisany kodeks zachowania. Zresztą, niewielu przywiązuje wagę do jego przestrzegania, chyba że w obliczu bezpośredniego niebezpieczeństwa – na przykład, gdy ktoś zatruwa studnię albo za pomocą magii niszczy magazyny.

Przez Smocze Wybrzeże bezustannie płyną towary wszelkiego rodzaju. Nie wiedzieć czemu, ogólny szacunek budzą jedynie trzy grupy społeczne: uzdrowiciele do wynajęcia (zwykle kapłani Lathandera, Shaundakula lub Waukeen), opłacani przez kościół Waukeen pracownicy kantorów wymiany pieniędzy (nie mogą oszukiwać) oraz bednarze i pakowacze, którzy zajmują się produkcją pojemników na towary i pakowaniem ich tak, by były chronione przed gorącem, zimnem, wilgocią, wiatrem czy upadkami z dużej wysokości.

Najważniejsze budowle Smoczego Wybrzeża – zwykle jedyne wzniesione z kamienia (poza murami miast) – to magazyny. Zwykle są to fortece z wieżyczkami strażniczymi, dachami z płytki łupkowej (by opierały się pożarom) oraz koncentrycznymi kamiennymi ścianami (by utrudnić życie złodziejom). Wiele magazynów posiada nieumarłych strażników (zwykle zombie, szkielety i szkielety potworów), działających po otwarciu kryjówek, w których są trzymani. Niektóre wyposażono dodatkowo w gaz usypiający, najeżone palami jamy (by chwytać intruzów) czy obsadzone mimikami lub podobnymi bestiami siedzącymi pośród przechowywanych towarów.

Jak i w każdym innym regionie świata, w którym rządzi pieniądz, tak i tu istnieje szeroka gama magazynów – od masywnych, dobrze strzeżonych kamiennych fortec do małych schowków skrytych za przesuwanymi ścianami i pod parapetami w najlichszych budowlach. Powiada się, że na Smoczym Wybrzeżu w każdej ruderze jest jakaś kryjówka na towary. W wielu spoczywają zapomniane już dobra, których właściciele albo nie żyją, albo po prostu nigdy nie powrócili po swój ładunek.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Naturalne ukształtowanie Smoczego Wybrzeża sprawia, że jest to obszar nieco odizolowany od reszty świata, a jednocześnie stanowiący istotną część szlaków handlowych Faerunu.

Góry Potoku Giganta: Jak daleko sięga pamięć ludzkich mieszkańców Smoczego Wybrzeża, w Górach Potoku Giganta nigdy nie żyło zbyt wielu gigantów wzgórzowych i kamiennych. Oczywiście niegdyś pośród szczytów istniała ich potężna cywilizacja, bowiem dziesiątki wierchów pokrywają długie, spiralne schody (których każdy stopień ma ponad metr wysokości). W górach można też znaleźć z grubsza ociosane pałace przeznaczone dla humanoidów o wzroście 15 metrów – teraz często służące za gniazda perytonów – zbudowane na ogromnych półkach, z których roztacza się dobry widok na okolicę. Ludzie starają się unikać tych gór i słusznie, zważywszy na to, co znajduje się pod nimi (patrz Cairnheim w części Podmrok, wcześniej).

Las Gulthmere: Rozległy obszar splątanych drzew oddziela Smocze Wybrzeże od Przesmyku Vilhon. Cedrowo-sosnowy las położony jest na wyżynie oraz wzgórzach i w końcu na południu ustępuje miejsca górom Orsraun. Całe Gulthmere słynie ze skał bogatych w minerały, zwłaszcza topazy i rubiny. Nic dziwnego, że poszukiwacze złóż i krasnoludzcy górnicy przemierzają zalesione wzgórza, stawiając czoło tutejszym potworom oraz plemiennym ludom.

Po kniejach tych cały czas krąży bóg-lew Nobanion, zdecydowany ich bronić. Temu bóstwu cześć oddają wszystkie plemiona Gulthmere, wzywając jego imię i prosząc, by powstrzymało inwazję chciwych przybyszów z północy.

smoki smoczego wybrzeża

Każdy z dziesięciu mieszkańców Smoczego Wybrzeża, zapytanych, skąd wywodzi się nazwa tego regionu, poda dziesięć różnych, często pogardliwych odpowiedzi. Kto ma czas na takie głupoty?... No i przede wszystkim, ile jest dla ciebie warta odpowiedź?

Zapłać dziesięciu mędrcom, by podali pochodzenie terminu „Smocze Wybrzeże", a znów otrzymasz dziesięć odmiennych odpowiedzi!

W tych jakże odmiennych tezach można jednak znaleźć pewne wspólne elementy. Większość odpowiedzi rozpoczyna zwykle wzmianka o smoku Kisonraathiisarze, zabitym przez Saldrinara z Siedmiu Czarów w –349 RD. Wedle niektórych historii Saldrinar uwięził jaszczura w berle, aby wzywać jego moce, kiedy tylko zechce, a w miejscu smoczego legowiska założył Wrota Zachodu i ogłosił się ich królem. Jednak to dopiero początek.

Wielu doszukuje się tu wzmianki o „tym" Purpurowym Smoku Cormyru, Thauglorze. Inni mówią o Kuldraku Wielopazurzastym, czerwonym jaszczurze ogromnych rozmiarów, który zamieszkiwał w południowej części Grzmiących Wierchów, zanim Thauglor się wykluł, a którego zgładził Rauthstokha „Czerwonokostny", przodek boga-smoka Tchazzara.

Jeszcze inni wolą opowieść o zębatym smoku Arauvrimie – małym, złośliwym drapieżcy, który słynął z tego, iż latał nisko nad wodą i zrzucał żeglarzy oraz rybaków z ich statków. Bez cienia strachu żywił się mieszkańcami wybrzeża, przez ponad 10 lat terroryzując okolicę. Spotkał go smutny koniec, bowiem jeden z pływających na żaglowcach magów spetryfikował go, a potem zatopił pod falami, by nikt go już nigdy nie ujrzał.

Chyba najbardziej przerażającym jaszczurem ze wszystkich jest Larithylar, która prawdopodobnie wciąż istnieje w kilku opętanych ciałach (a przedtem mogła opętać któregoś ze smoków opisanych wcześniej). Była to lamia zaklinaczka, która zdołała opracować magię pozwalającą jej przyjmować ludzką, humanoidalną i smoczą formę. Nauczyła się też opętywać i kontrolować prawdziwe smoki. Przez krótki czas zwano ją Kameleonową Smoczycą, po czym udała własną śmierć. Dziś może żyć we Wrotach Zachodu, szukając magicznych przedmiotów, które pozwolą jej doprowadzić do końca jakąś mroczną intrygę.

Arena we Wrotach Zachodu

Ryc. Carlo Arellano

Morze Spadających Gwiazd: Duży zbiornik wodny zwany także Morzem Wewnętrznym, łączący wschód Faerunu z zachodem. Morze Wewnętrzne jest także połączone z położonym na północnym-wschodzie Morzem Księżycowym, a to za sprawą rzeki Liz. Niegdyś było pierwszym etapem podróży ludzi wędrujących z Chondath, którzy rozeszli się po Przesmyku Vilhon i zasiedlili centrum oraz północ Faerunu.

Po Wewnętrznym Morzu pływa tylko kilka potężnych floty – Cormyru, Sembii oraz w pewnym stopniu Impiltur. W znacznej mierze są to bowiem wody kupców, a nie teren wojennych działań. Pod powierzchnią morza ukryte są zaś królestwa wodnych elfów, morskiego ludu i sahuaginów. Mieszkańcy powierzchni nie mają z nimi wiele wspólnego – nie licząc takich niemiłych wydarzeń, jak niszczące ataki sahuaginów na nadbrzeżne miasta ludzi żyjących wokół Morza Wewnętrznego, jak i Bezdrożnego.

Smocze Morze: Wody zwane także Jeziorem Smoków. Jest to podłużna odnoga Morza Spadających Gwiazd, za sprawą której Smocze Wybrzeże posiada szlak handlowy łączący je z Cormyrem i Sembią. W najszerszym punkcie Smocze Morze ma nieco ponad 150 kilometrów, w najwęższym zaś – na odcinku pomiędzy Wrotami Zachodu a Urmlaspyr w Sembii – mierzy ledwie 15 kilometrów. Na niewielu wodach piraci, morskie smoki i iście oceaniczne sztormy sprawiają tyle kłopotów, jak na Smoczym Morzu. Dlatego też żeglarze radzą nowo przybyłym, by do podróży po owym akwenie podchodzili z respektem.

Wyspy Pirackie: Skupisko skalistych iglic, które znaczą morskie wody jakieś 150 kilometrów od wybrzeża Sembii. Nad największą z Wysp Pirackich, noszącą miano Smoczej Wyspy (populacja 2000), dominuje wielka góra zwana Smoczą Ostrogą, osłaniająca dwie doskonałe naturalne przystanie – na przemian fortyfikowane i niszczone przez kolejne pokolenia piratów. Po wyspie rozrzucone są też inne bezpieczne miejsca do cumowania.

Zawsze kotwiczy tu od 20 do 60 pirackich statków, spośród których od 10% do 20% wyciągnięto na plażę, zadokowano lub osadzono w suchym doku w celach naprawy.

Piratom z tych wysp brak siły i jedności, by zaatakować porty Sembii bezpośrednio, choć nieustannie mówią o tej napaści, zachęceni legendą Immurka. Wspomniany piracki król władał od 1164 do 1201 RD, w których to latach podpalał sembijskie miasta, choć te zapłaciły mu już haracz.

Ważne miejsca

Na mapie zaznaczyć warto jedynie kilka większych miast, gdyż pozostałe społeczności są albo zbyt małe (rybackie wioski, siedziby barbarzyńców we wzgórzach czy małe osady rolnicze), albo tymczasowe (twierdze przemytników, kryjówki bądź miasta piratów oraz pływające osady stworzone z czasowo połączonych statków pirackich). Na położonych na wschodnim skraju Smoczego Wybrzeża Wyspach Pirackich roi się od różnych korsarzy – od złych bandytów, którzy nie zostawią ofiary bez uszczerbku na zdrowiu, do zawadiaków, którzy toczą prywatną wojnę z thayskimi lub zhenckimi okrętami.

Cedrowy Szczebel (małe miasto, 6080): Spokojne, niezależne miasto położone w sercu Lasu Gulthmere, bardziej związane z Przesmykiem Vilhon niż ze Smoczym Wybrzeżem. Przez osiedle płynie Rzeka Cedrowa, dzieląc je na dwie połowy. Mieszkańcy to druidzi oraz osoby szukające prostego życia blisko natury. Druidzi z Cedrowego Szczebla nie należą do Szmaragdowej Enklawy (więcej informacji patrz wcześniej, Przesmyk Vilhon, oraz Rozdział 7: Organizacje), choć rzadko sprzeciwiają się jej członkom. Najważniejszym ośrodkiem miasta jest Akademia Ziemi – miejsce druidycznej wiedzy, w którym znajduje się chyba najlepszy zbiór historycznych dokumentów dotyczących Przesmyku Vilhon. Niekwestionowanym władcą Cedrowego Szczebla jest Zalaznar Crinios (N mężczyzna człowiek Drd17 Silvanusa), władca spokojny i powszechnie lubiany.

Elversult (małe miasto, 9728): Bogate osiedle położone na południe od Smoczego Morza, w miejscu, gdzie spotykają się liczne trakty handlowe, w tym Szlak przez Wrzosowiska i Droga Kupiecka. Choć samo Elversult nie jest portem, jego magazyny stanowią punkt przeładunkowy dla towarów transportowanych na północ do Cormyru i na zachód do regionu Wybrzeża Mieczy.

Elversult to najmniej typowe dla Smoczego Wybrzeża miasto. Obecnie włada nim była poszukiwaczka przygód, kobieta imieniem Yanseldara (ND kobieta człowiek Wjk11/Zak8), która przewodziła rebelii wymierzonej w nekromantyczny reżim. Niestety, trudno w 10 lat wykorzenić stulecia przemytu i intryg.

Mimo to wszyscy, którzy chcą prowadzić nieuczciwe interesy, powinni dwa razy pomyśleć, zanim przeniosą się do miasta Yanseldary, zwłaszcza od kiedy pozostawiła kwestie nadzoru nad przestrzeganiem praw partnerce i towarzyszce z czasów poszukiwania przygód, Vaeranii Hawklyn (CD kobieta człowiek Trp20 Mielikki).

Nie oznacza to, że skrytobójcy, łowcy niewolników, banici i kultyści unikają Elversult – po prostu teraz ukrywają się za potęgą magii lub działają pod osłoną ciemności. Miasta nie zamierza porzucić przede wszystkim Kult Smoka, jest to bowiem jedna z jego baz operacji na południu. Harfiarzom i innym poszukiwaczom przygód już nieraz udało się pokrzyżować skrytobójcze próby, dystrybucję narkotyków i wytwarzanie trucizn. Wszystko to miały być środki prowadzące do najważniejszego celu kultu – przekazania władzy nad Faerunem w pazury nieumarłych smoków.

Gwiezdny Płaszcz (małe miasto, 6080): Przez stulecia Gwiezdny Płaszcz i Wrota Zachodu rywalizowały o kontrolę nad handlem biegnącym przez Morze Spadających Gwiazd. Pomimo wysiłków prowadzących do wyniszczenia przeciwnika, żaden z miast nie upadło. Tak naprawdę rywalizacja pomogła im obydwu, bowiem wojny cenowe zwiększyły ilość towarów transportowanych przez Smocze Wybrzeże. Gwiezdny Płaszcz jest odrobinę mniej skorumpowany niż Wrota Zachodu, lecz za to silnie związany z korsarzami z Wysp Pirackich.

Ilipur (duże miasteczko, 2432) i Pros (małe miasteczko, 1824): Małe porty będące punktami przeładunkowymi dla Elversult. Żadnego z nich nie można porównać z prawdziwymi portami takimi jak Wrota Zachodu czy Teziir, ponieważ tu ładunki trzeba przenosić na płaskodenne barki i ciągnąć do czekających przy brzegu statków. W obu miasteczkach rządzi Rada Mieszkańców i burmistrz. „Za łapówkę nie powąchasz ryby" narzekają kupcy z Elversult, którzy nie mają innego wyjścia, jak płacić tutejszym obywatelom wyznaczone przez nich stawki. Alternatywa nie wygląda zbyt ciekawie – towar może wpaść w łapy gildii złodziejskich (Purpurowe Maski albo Kwiaty Przypływu) czy też łowców niewolników (Ludzie Bazyliszka).

Proskur (duże miasto, 13 984): Proskur leży tuż za granicami Cormyru i Górami Burzowych Rogów, na Szlaku przez Wrzosowiska. Podobnie jak w większości handlowych miast Smoczego Wybrzeża, rządzi tu rada kupców. Jednak w przeciwieństwie do innych rad Smoczego Wybrzeża, władcy Proskur są zaprzysięgłymi złodziejami, dawnymi szefami gildii złodziejskich, którzy pewnego dnia odkryli, iż jako rząd zarobią znacznie więcej. Jak na ironię w ten sposób Proskur stało się regionem uczciwym – rządzący nim złodzieje działają skutecznie i otwarcie. Ci natomiast, którzy dalej kradną ukradkiem, z trudem unikają władzy znającej z doświadczenia wszystkie sztuczki. Długoletnim przywódcą Proskur jest doskonała oszustka zwana Leonara Obarstal (ND kobieta człowiek Łtr12/Złg3).

Reddansyr (osada, 608): Małe osiedle na drodze do Gwiezdnego Płaszcza to znany punkt wymiany informacji przydatnych poszukiwaczom przygód. Ktoś mógłby pomyśleć, że tę reputację Reddansyr zawdzięcza tutejszej sporej świątyni Oghmy, lecz tak naprawdę miejscowi kapłani bogini są bardziej małomówni niż zwykle. Najwyraźniej nie odpowiada im swobodny przepływ informacji, jaki ma miejsce w Szaleństwie Giganta – sali uczt w przewróconym statku, który na ląd wciągnął ogniowy gigant, chcąc wygrać pewien zakład.

Teziir (małe miasto, 10 944): Miasto zbudowane na ruinach swego poprzednika, założone w 1312 RD przez grupę kupców, którzy nie pochwalali niegodziwości Wrót Zachodu i zamierzali stworzyć własny port nad Smoczym Morzem. Nadal rządzi tu rada kupców – przede wszystkim dlatego, że jej członkowie nagradzają kompetentnych kontrahentów i zrywają biznesowe kontakty z tymi, którzy ich zawiedli.

Teziir wspiera budowanie świątyń i kapliczek faeruńskich bóstw, które nie są złe. Uważa się tu bowiem, że pielgrzymi, dziesięciny i zdarzające się od czasu do czasu cuda dobrze wpływają na interesy. Dlatego też w tym mieście jest więcej świątyń i małych kapliczek niż gdzie indziej. Z tego również powodu można w Teziir spotkać kapłanów niemal każdego bóstwa.

Miasto nęka gildia złodziei zwących siebie Astorczykami, licząca aż 700 członków. Zinfiltrowały je również Nocne Maski z Wrót Zachodu.

Wrota Zachodu (metropolia, 29 184): Najważniejsze miasto handlowe południowego wybrzeża, trzecia siła handlowa Morza Wewnętrznego, po Sembii i Cormyrze.

Stwierdzenie, którym opisuje się Smocze Wybrzeże, iż można tu znaleźć wszystko i wszystko ma swoją cenę, przede wszystkim dotyczy właśnie Wrót Zachodu. Co więcej, taka reputacja w ogóle nie zawstydza jego mieszkańców. Z drugiej strony, Wrota Zachodu słyną ze swej otwartości – dla przedstawicieli wszystkich ras, wyznawców każdej religii oraz dowolnej waluty. Szlachetni władcy Wrót Zachodu (wszyscy wywodzą się z bogatych domów kupieckich) uważają, że etyka może rządzić co najwyżej życiem osobistym, do interesów jednak pasuje jak pięść do nosa.

Gotowość prowadzenia interesów ze wszystkimi pozwoliła miastu zyskać znaczną potęgę ekonomiczną. Niemniej jednak doprowadziła również do tego, że złodzieje uznają tu swą „pracę" za uzupełnienie interesów prowadzonych w inny sposób. Gildia złodziejska nosząca miano Nocne Maski kontroluje Wrota Zachodu niemal w takim samym stopniu, jak oficjalne władze. Skrytobójców, egzekutorów długów, reketerów i szpiegów tej organizacji może wynająć niemal wszędzie i do każdego zadania – a to oznacza, że szlacheckie domy, które ostentacyjnie sprzeciwiają się gildii złodziei, często są jej najlepszymi klientami.

Zwykle w kulturalnych kręgach Wrót Zachodu nie wspomina się o świątyniach czy kapliczkach złych bóstw, takich jak Beshaba, Malar, Shar czy Talona – chyba że obowiązuje wręcz przeciwna moda. Mimo to trudno zaprzeczyć ich istnieniu. Spotyka się w nich zresztą tyle samo wyznawców, co w działających jawnie świątyniach Ilmatera, Gonda, Talosa, Maski czy Loviatar (ulubieńców kilku dekadenckich domów szlacheckich).

Najświeższym uzupełnieniem parady nowinek są we Wrotach walki gladiatorów, które organizuje firma zwana Drżący Kciuk. Jej przedstawiciele po upadku Untheru zbiegli do miasta, którego władcy byli gotowi zapłacić najwięcej za krwawą rozrywkę. Piaskowa arena Drżącego Kciuka to popularne miejsce pośród szlachty, kupców, plebsu, a nawet niewolników. Tym ostatnim nie należy się jednak dziwić – wszak organizatorzy walk obiecują wolność i 1000 sztuk złota każdemu niewolnikowi, który przeżyje rok walk na arenie. Drżący Kciuk uważany jest za przedsiębiorstwo „uczciwych walk", w których żadna ze stron nie musi zostać zmasakrowana.

Historia regionu

Ludzie, przybysze z krainy Chondath i z Przesmyku Vilhon, zaczęli zasiedlać Smocze Wybrzeże mniej więcej tysiąc lat przed rozpoczęciem Rachuby Dolin. Już wtedy powstały tu osady w miejscach, gdzie dziś wznoszą się miasta i miasteczka. Największym były Wrota Zachodu – miasto ludzi, którym rządził okrutny i wielki zarazem smok Kisonraathiisar.

W –349 RD czarodziej Saldrinar z Siedmiu Czarów pokonał smoka i został pierwszym ludzkim królem Wrót Zachodu. On i jego następcy rozwinęli miasto i doprowadzili je do znacznej potęgi. Niestety, w –286 RD Wrota Zachodu przejął Orlak zwany Królem Nocy – potężny wampir. Władał on miastem przez ponad sto lat, a zwyciężył go wędrowny paladyn, Gen Soleilon. Orlak został zniszczony, lecz jego wampirzy słudzy zbiegli do katakumb i wybrali nowego Króla Nocy, który władał mrocznym podziemiem miasta. Czas mijał i panujący na powierzchni się zmieniali, podobnie jak zmieniali się władcy obszaru pod miastem.

Na ziemie rozciągające się na wybrzeżu Morza Spadających Gwiazd przybywało coraz więcej osadników, którzy zakładali tu swoje miasta i państwa. Na Wyspach Pirackich osiedli wyjęci spod prawa mordercy i korsarze, którzy nie przyrzekli lojalności żadnemu królowi. W 257 RD napadli oni na Wrota Zachodu i obalili tamtejszego władcę, rozpoczynając trwające niemal 200 lat rządy okrytych złą sławą pirackich królów.

Ostatniego z nich w 429 RD zastąpił Mulsantir Illistine, chondathski najemnik, którego z kolei w 452 RD obalił czarodziej z Shoon, zwany Myntharanem Magiem. Potem władza nad Wrotami Zachodu przechodziła z rąk do rąk, a inne wolne miasta rozwijały się i upadały. Najplugawszą sławę zyskał sam Iyachtu Xvim, syn Bane'a, który poprowadził na miasto armię diabląt oraz demonów, po czym przez dwadzieścia kilka lat sprawował w nim tyrańskie rządy, aż wreszcie w 734 RD został wypędzony przez prawowitego spadkobiercę, Farnatha Ilistara.

Morze Wewnętrzne rok po roku nękała niewielka liczba korsarzy z Wysp Pirackich, lecz żaden z nich nie wyróżniał się niczym szczególnym – aż do narodzin ich wielkiego przywódcy. Immurk rozpoczął karierę w 1164 RD. Bez

cienia strachu łupił wszystkie potęgi Morza Wewnętrznego i stworzył korsarską flotyllę liczącą ponad dziesięć statków. Słudzy Immurka potrafili wynaleźć cenny łup w każdym z większych miast Morza Spadających Gwiazd, nic zatem dziwnego, że jego piraci siali niepokój w całym regionie. Immurk zginął w 1201 RD, stojąc przy sterze swego *Morskiego Skorpiona*, dowodząc w walce z sembijskim okrętem wojennym.

Rosnąca potęga pirackiej floty zmusiła wielkie krainy Morza Wewnętrznego – Cormyr, Sembię, Impiltur i inne – do zawiązania w 1209 RD tymczasowego sojuszu. Zjednoczone siły zmiażdżyły piratów w wielkiej bitwie, która na całe stulecie praktycznie wyludniła Wyspy Pirackie.

Linia pechowych władców Wrót Zachodu zakończyła się na Verovanie, ich ostatnim królu. Po jego śmierci miejscowa szlachta zdecydowała, że pod panowaniem monarchów miasto się nie rozwijało, i postanowiła odtąd wybierać władcę – tak zwanego croamarkha. W 1373 RD we Wrotach Zachodu powstała potężna gildia złodziejska zwana Nocne Maski, która szybko zawładnęła całym miastem, oczywiście nieoficjalnie. W 1368 RD potężny cios zadali organizacji poszukiwacze przygód, lecz otrząsnęła się ona po tym niepowodzeniu. Dziś Nocne Maski to największa potęga Smoczego Wybrzeża.

Korsarze z Wysp Pirackich powoli odbudowali swą potęgę. Dziś na Smoczej Wyspie i wokół niej istnieją dziesiątki pirackich band, łupiących statki pływające po Morzu Wewnętrznym. Niemniej jednak od czasów kapitana Samagaera Srebrne Ostrze, czyli od 1364 RD, od Roku Fali, nie pojawił się żaden wielki przywódca korsarzy.

Wydawało się, iż Samagaer idzie w ślady Immurka, gdyż zajął największą przystań Smoczej Wyspy i zebrał pod swą banderą aż sto okrętów. Jednakże w 1368 RD znikł – w najodpowiedniejszym momencie, nie miał bowiem wątpliwej przyjemności być świadkiem katastrofalnych w skutkach walk z podmorskimi stworami, które spadły na piratów z niemal równie wielką siłą, co na porty Sembii. Krążą plotki, że porucznicy Samagaera wciąż kontrolują połowę jego pierwotnej pirackiej floty i wykonują jego rozkazy, które wydaje ze swojej kryjówce. Tak naprawdę tylko garstka osób wie, że Srebrne Ostrze należy do Srebrnych Kruków – i jest człowiekiem, który najpewniej zostanie królem Sembii. Powszechnie wiadomo, że znaczną część życia poświęcił on poszukiwaniu przygód. Jednak tylko jego najbardziej zaufani towarzysze wiedzą, że osiągnął większe sukcesy, niż się do tego przyznaje. Co więcej, gdy nadejdzie odpowiedni czas, może wezwać korsarzy z Wysp Pirackich, by stawili się na jego usługi.

Intrygi i plotki

Dzień, w którym na Smoczym Wybrzeżu nie roi się od intryg i plotek, zdarza się rzadko. Nocne Maski mordują, zastraszają, przeprowadzają sabotaże i okradają praktycznie bez ograniczeń. Ogniste Noże – członkowie wygnanej z Cormyru gildii skrytobójców – spiskują, chcąc zająć tron regentki Alusair. Natomiast sembijscy kupcy zajmują się przemytem i oszustwami w tutejszych portach, licząc na to, że w miastach, w których obowiązuje niewiele praw, uda im się szybko zarobić dużo złota.

Książęta nocy: Potężnych kupców i szlachciców z Wrót Zachodu dręczą ataki wampirów. Członkowie wewnętrznego kręgu Nocnych Masek zdecydowali się na niebezpieczny krok w mroczną stronę, dzięki czemu ci drapieżni złodzieje stali się drapieżcami innego rodzaju. Tajemniczy przywódca organizacji to najwyraźniej potężny wampir i czarodziej, a wspiera go brygada wampirzych sług, którzy mogą uderzyć w dowolnym miejscu miasta. Szeregowi członkowie Nocnych Masek nie ośmielają się protestować, a mieszkańcy Wrót Zachodu nic nie poradzą przeciwko potężnej i wpływowej gildii, chyba że zdecydują się zaryzykować rozlew krwi na przerażającą skalę.

stare imperia

Mieszkańców Starych Imperiów przed tysiącami lat przywołali do Faerunu i uwięzili tu czarodzieje. Są spadkobiercami upadłych ludów, które sprzeciwiały się bogom. Z pomocą swych obcych bóstw ci byli niewolnicy wyzwolili się i zasiedlili krainy, które dziś noszą miana Chessenta, Mulhorand i Unther. Ich państwa zdobyły potęgę przed wiekami, teraz jednak stopniowo ją tracą, z roku na rok coraz bardziej podupadając. Ich niegdyś rozległe ziemie rozdzieliły między siebie młodsze i bardziej energiczne krainy.

Stare Imperia od stuleci opierają się zmianom, a ich mieszkańcy zawsze byli nieprzyjaźnie nastawieni do gości. W ostatnich latach zostali jednak zmuszeni do aktywnego uczestnictwa w życiu Faerunu. Być może zaczną zatem odzyskiwać dawną pozycję w polityce oraz kulturze świata.

chessenta

Stolica: Cimbar (teoretycznie)
Populacja: 3 386 880 (ludzie 82%, niziołki 6%, krasnoludy 5%, półorkowie 4%, jaszczuroludzie 2%)
Rząd: zależnie od miasta (dyktatura wojskowa, teokracja, monarchia)
Religie: Anhur, Assuran (stare imię Hoara), Azuth, Lathander, Czerwona Rycerka, Tchazzar (aspekt Tiamat), Waukeen
Import: konie, magiczna broń, najemnicy, niewolnicy, perfumy, sery, szkło, wieprzowina
Eksport: broń, bydło, dzieła sztuki, niewolnicy (do Thay), oliwa z oliwek, posągi, srebro, wino, winogrona, wysokiej jakości żelazo, złoto
Charakter: N, CD, PN

Chessenta to grupa miast, którą reszta Faerunu postrzega jako jeden naród, choć z pewnością nie jest to zjednoczone państwo. Miasta toczą ze sobą wojny, których powodem są stare waśnie, różnice filozoficzne czy wpływy ekonomiczne. Poszukiwacze przygód i najemnicy mają tu co robić – wynajmują ich różne rządy, by przeprowadzali podstępne ataki, opracowywali strategie lub służyli za ochronę.

W kulturze Chessenty, w której rywalizacja siłowa wywołuje najwięcej emocji, bohaterów wojennych ceni się niezwykle wysoko. Może dlatego kraj ten przyjaźnie odnosi się do krasnoludów i półorków, znacznie mniejszą sympatią darząc elfy. Chessentczycy cenią również sztukę, a wielu z nich uwielbia teatr, lecz bardowie ustępują tu sławą wojownikom.

Życie i społeczeństwo

Chessentczycy to lud miotany namiętnościami, starający się każdego dnia korzystać z życia. Obcy mogą ich uważać za pijaków i buntowników, którzy często ucztują i równie często walczą, a poza tym oddają się błogiemu lenistwu. Popularną rozrywką tej nacji są wszelkie sporty siłowe – szczególnie zapasy. Niemal każdy Chessentczyk umie walczyć.

Większość władców Chessenty to byli żołnierze. Tytuł wojennego bohatera uznaje się tu za największy zaszczyt. Dlatego też rzadko kiedy po bitwie obdarza się nim więcej niż jedną osobę. To oddanie wojnie dobrze służy Chessentczykom, bowiem ich państwo istnieje w zasadzie dzięki rywalizacji pomiędzy miastami.

Chessentczycy sankcjonują niewolnictwo, choć nie jest tu ono tak rozpowszechnione jak w Untherze czy Mulhorandzie. W przeciwieństwie do wspomnianych państw, właściciel niewolnika może tu obdarzyć go wolnością w każdej chwili, często za wyjątkowe osiągnięcia w pracy. Wszyscy niewolnicy są niepiśmienni, z wyjątkiem tych żyjących w Cimbar.

Większość pieniędzy państwa znajduje się pod kontrolą licznej klasy średniej Chessenty. Rząd pragnie, by wszyscy żyli w dobrobycie, dlatego też podatki dochodowe są stosunkowo wysokie.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Chessenta to żyzne równiny wokół Zatoki Chessenckiej, na południowo-wschodnim krańcu Morza Spadających Gwiazd, oraz poszarpane łańcuchy górskie i nierówne wzgórza stanowiące jej wschodnie, południowe i zachodnie granice.

Jezioro Akana: Bogate w ryby jezioro, w którym mieszkają vodyanoi (wodne brunatne kolosy). Po tych wodach pływa przynajmniej jeden piracki okręt, a na brzegu żyją małe plemiona jaszczuroludzi. Półwysep pomiędzy zachodnią i południową odnogą jeziora, zwany Akanal, jest jednym z najżyźniejszych regionów Faerunu.

Niebiańscy Wędrowcy: Górski łańcuch, na który składają się przede wszystkim wzgórza. W jego wschodniej części żyją bandyci, w zachodniej trolle i duergarowie, a pomiędzy nimi pteranodony. Można tu też natrafić na ruiny cywilizacji aarakókr, które wytępili najemnicy.

Szczyty Akana: Łańcuch, do którego należą najwyższe szczyty w Chessencie, słynie przede wszystkim z zaciekłych orków należących do plemienia Płomienny Szpikulec. Liczy ono dziesiątki tysięcy członków, którzy mieszkają w dużej opuszczonej krasnoludzkiej kopalni. W bezpieczniejszej części gór Chessentczycy wydobywają żelazo.

Threskel: Na południe od uśpionego wulkanu zwanego Górą Thulbane i na północ od Niebiańskich Wędrowców rozciąga się z rzadka porośnięta drzewami ziemia Threskel, do której roszczenia zgłasza zarówno Chessenta, jak i Unther. Tak naprawdę nie należy ona do żadnego z tych państw, ponieważ gdzieś na Górze Thulbane ma leże wiekowy wampir zielony smok imieniem Jaxanaedegor, który uważa owe pustkowia za własne królestwo, choć nie jest w stanie znieść blasku tutejszego słońca.

Żmijowe Bagno: Te niebezpieczne mokradła zamieszkują zabójcze węże, szczurołaki i krokodyłołaki. Te ostatnie stworzyły na skraju bagniska miasto, na wpół zbudowane w wodzie. Oba gatunki likantropów bezustannie ze sobą walczą.

Ważne miejsca

Chessenta została podzielona pomiędzy trzy główne frakcje czy sojusze: Akanax, Cimbar i Soorenar. Większość pozostałych miast to wasale którejś z wymienionych trzech sił, choć kilka pozostało neutralnych.

Akanax (duże miasto, 24 632): Miasto będące tak naprawdę obozem wojskowym. Tutejszych mężczyzn powołuje się tu do armii lub zabija za dezercję. Obcych raczej się nie toleruje, a jeśli już, wszyscy bacznie ich obserwują. W granicach Akanax nie mają prawa przebywać żadne kompanie najemników.

Miasto od kilku lat walczy z Luthcheq, a z Cimbar sprzymierzyło się przeciwko Soorenar. Jego król, Hippartes (PN mężczyzna człowiek Wjk19), to tyran uważany za to za najlepszego wojaka w całym państwie.

Do populacji Akanax nie wliczono armii obozującej poza murami miasta, czyli około 50 tysięcy żołnierzy.

Cimbar (metropolia, 110 843): Setki lat temu Tchazzar wybrał Cimbar na serce istniejącego krótko imperium Chessenty. Jest to więc tradycyjnie stolica tego kraju, choć tak naprawdę była nią tylko przez krótki czas w jego historii.

Mieszkańcy miasta poświęcają się sztuce, filozofii oraz muzyce. Samo Cimbar zaś słynie z akademii mędrców oraz artystów. Posiada także drugą co do wielkości (po Thay) flotę we wschodniej części Morza Wewnętrznego, która często toczy walki z miastami położonymi na północnym wybrzeżu.

Cimbarska akademia magii jest właśnie odbudowywana, gdyż uległa zniszczeniu w 1370 RD podczas rytuału mocy związanego ze złym artefaktem Cienistego Splotu. Nie tak dawno jej przełożonego, Sceptanara, obalił mag cieni, Aeron Morieth (N mężczyzna półelf Czar13/Aci3), i piastował to stanowisko przez kilka miesięcy, po czym wybrał na swe miejsce szlachetnie urodzoną czarodziejkę Melisandę z Arrabar (PD kobieta człowiek Cza7). Aeron rezyduje teraz w Lesie Maerch – młodniku położonym pomiędzy Dymiącymi Górami a Żmijowymi Szczytami, na brzegu Krętej Wody.

Luthcheq (metropolia, 61 580): Metropolia zwana również Miastem Obłędu. Luthcheq rządzi rodzina Karanoków, której wszyscy członkowie bez wyjątku są wyznawcami Entropii (pozbawionej świadomości, olbrzymiej *kuli unicestwienia*, którą uznają za bóstwo) i pragną zniszczyć wszelką magię. Karanokowie – a zwłaszcza aktualna głowa rodu, Maelos (PZ mężczyzna człowiek Ary18) – mają nadzieję, że kruche chessenckie sojusze doprowadzą do wzajemnego wyniszczenia, dzięki czemu będą mogli przejąć kontrolę nad tutejszymi ziemiami.

Do Luthcheq, tak jak i do wielu innych miast regionu, kompanie najemników nie mają prawa wstępu.

Miasto słynie z niechęci do osób posługujących się magią wtajemniczeń. Czarodzieje i zaklinacze, którzy ujawnią swe moce, zostają skazani na śmierć przez spalenie. Prześladowane są tu także elfy (uważane za magiczne stworzenia) oraz krasnoludy (uważane za czarodziejów ziemi), a także przyjaciele owych objętych tabu istot.

Powietrzna Ostroga (duże miasto, 22 282): Potężny port handlowy, którego aż 30% populacji stanowią półorkowie. Przez kilka lat był agresywnie nastawiony do Cimbar, przez co dziś musi odbudowywać siły i szukać innych przeciwników. Powietrzną Ostrogą rządzi rada wojskowa, której przewodzi Khrulus (N mężczyzna półork Wjk8) – przebiegły, pragmatyczny i chciwy osobnik.

Soorenar (metropolia, 73 896): Portowe miasto znane z agresywności, sprzymierzeniec Powietrznej Ostrogi i Luthcheq w walce z Cimbar. W mieście rządy sprawuje trzech reprezentantów najpotężniejszych rodzin w mieście. Wolą oni kupować zwycięstwa pieniędzmi i innymi skarbami, a zwykle wykorzystują pomoc potężnych czarodziejów (co czasami doprowadza do niesnasek z Luthcheq).

Tchazzar

Pod przywództwem wielkiego wodza Tchazzara chaotyczne, bogate, zawsze niespokojne miasta-państwa zwane wspólnie Chessentą zostały po raz pierwszy i ostatni zjednoczone. Jego niestrudzony miecz wykuł imperium.

Tchazzar rządził długo i dobrze. Posiadał wystarczającą wiedzę o intrygach i uczynkach swego ludu, by doprowadzić kraj do złotego wieku, a mieszkańców do wielkiego bogactwa. Chessentczycy to naród namiętny, żywiołowy i nawykły do wykorzystywania możliwości do końca. Lubi też ucztować i wojować – a Tchazzar był największym obżartuchem i bohaterem wojennym ze wszystkich. Wzniósł się jednak ponad rozpustę, by osiągać zwycięstwo za zwycięstwem.

Gdy w 1018 RD sahuaginowie najechali wybrzeża Chessenty, Tchazzar w pojedynkę udał się na północ, by stawić im czoło, na odchodnym rzucając swym wojakom:

– Ucztujcie i bądźcie spokojni, a ja znów naostrzę swój miecz.

Nigdy więcej już go nie ujrzano, chyba że wziąć pod uwagę migoczące obrazy, które pojawiły się jednocześnie na tronie i w komnatach rady wszystkich chessenckich miast – obrazy Tchazzara stojącego na stercie zarżniętych sahuaginów z zakrwawionym mieczem w dłoni, uśmiechającego się i obwieszczającego dumnie:

– Wiedzcie, że to me największe zwycięstwo.

Nigdy więcej w Chessencie nie ujrzano Niezwyciężonego Wojownika. Nie odnaleziono też jego ciała. A bez niego imperium rozpadło się w niecałą dekadę.

Po jakimś czasie mieszkańcy zaczęli czcić Wielkiego Czerwonego Smoka Tchazzara niczym bóstwo. Pomimo zniszczeń i walk, jakie wówczas wybuchły i jakie trwają do dziś, jego duchowieństwo wciąż oddaje mu cześć w miastach Cimbar i Soorenar. Wyznawcy Tchazzara wierzą, że powróci on, by znów powieść Chessentę w złoty wiek. Ta religia jest silna w Chessencie i nieznana nigdzie indziej.

Niektórzy mędrcy mówią, że Tchazzar nie był człowiekiem, który tylko używał wizerunku smoka na sztandarze, lecz prawdziwym czerwonym smokiem. Podążając tym tokiem rozumowania, można dojść do wniosku, iż gad uważał, że jeśli przybierze ludzką postać, zjednoczy Chessentę i będzie nią rządził przez jakiś czas, a następnie zniknie w tajemniczych okolicznościach, dając tym samym początek czczącemu go kultowi, który zapewniłby mu boskie moce. Najwyraźniej miał rację.

Historia regionu

Kiedy przez stulecia imperium Untheru było u szczytu potęgi, mieszkańcy Chessenty przeżywali trudne chwile. Cierpieli za sprawą dekadencji władców i w wyniku prześladowań religijnych. W końcu się zbuntowali, a rebelii przewodził wojenny bohater imieniem Tchazzar. Był to tak naprawdę czerwony smok, który za pomocą polimorfii przybrał ludzką postać. Nic dziwnego, że samodzielnie zdołał ujarzmić Unther na niemal całe stulecie.

Miasta-państwa Chessenty przysięgły lojalność jednemu zwierzchniemu władcy, lecz każde uważało, że inna osoba ma nim zostać. Z tego też powodu państwem targają walki o supremację. Niemal permanentny stan wojny doprowadził do powstania narodu świetnie wyszkolonych wojowników, wykorzystujących pomoc najemników i poszukiwaczy przygód z zewnątrz.

Dziś Chessenta przede wszystkim zajmuje się handlem morskim z innymi państwami. Trudno dostrzec jakiekolwiek świadectwa tego, by znów miała się zjednoczyć.

Intrygi i plotki

Przygody w Chessencie zwykle dotyczą pomocy, jakiej bohaterowie udzielają jednemu miastu przeciw drugiemu.

Płonąca góra: Jedna z Dymiących Gór (łańcuch oddzielający północny Unther od południowej Chessenty) niedawno wybuchła, pokrywając wszystko deszczem gorącego popiołu w promieniu niemal stu pięćdziesięciu kilometrów we wszystkie strony. Erupcja wygnała spośród szczytów i z dolin różne potwory, które w znacznej większości ruszyły na północ. Pośród owych istot są młode smoki, kir-lanan, żyjący na odludziu czarodzieje i rozkładający się licze. Władcy południowych miast poszukują najemników, którzy rozwiążą ten problem, zanim stwory dotrą do cywilizowanych obszarów.

mulhorand

Stolica: Skuld
Populacja: 5 339 520 (ludzie 95%, półorkowie 2%, planokrwiści 2%)
Rząd: teokracja
Religie: panteon mulhorandzki, Gond, Maska, Mystra, Czerwona Rycerka
Import: dobre drewno, kadzidła, niewolnicy (z Thay), perfumy, przyprawy, żelazo
Eksport: czyste księgi czarów, granit, kamienie szlachetne, papier, piwo (jasne i ciemne), złoto
Charakter: PN, PD, PZ

Jedno z nielicznych pradawnych imperiów, które przetrwało do dziś. Mulhorandem przez tysiąclecia władały fizyczne manifestacje jego bóstw. Teraz, w rękach śmiertelnych przodków tychże bóstw, państwo ulega zmianom i dostosowuje się do reszty świata, otwierając na zagraniczny handel i idee. Wraz z upadkiem władzy w Untherze, podbiło znaczną część terytorium dawnego rywala. To skłoniło go do myślenia o powrocie do imperialnych dążeń.

W krainie tej akceptuje się niewolnictwo, co nie przysparza jej popularności wśród państw zachodu. Niemniej jednak wciąż jest postrzegana jak egzotyczny region potężnej magii, starej technologii i wpływowego duchowieństwa.

Życie i społeczeństwo

Mulhorand przez długi czas był państwem patriarchalnym. Tradycja nakazywała, by pierwszy syn dziedziczył 2/3 własności ojca, drugi otrzymywał resztę, a pozostałe dzieci radziły sobie same. Dopiero kiedy boskie inkarnacje odeszły, a wpływ obcych najemników na faraona Horustepa III osłabł, w prawach Mulhorandu pojawiła się równość między płciami.

Duchowni pozostali najbardziej szanowanymi członkami społeczeństwa, gdyż znaczna ich część to potomkowie inkarnacji bogów, którym służą. Czarodzieje i zaklinacze również cieszą się tu dużym szacunkiem, poświęcają bowiem czas na opracowywanie nowych magicznych sztuczek lub badanie starych artefaktów.

W życiu Mulhorandczyków religia odgrywa bardzo ważną rolę. Odmawiają oni modlitwy cztery razy dziennie, kapłani zasiadają w rządzie, a własnością świątyń są wszyscy niewolnicy państwa (których dzierżawią innym). Duże znaczenie ma również klasa, do której się przynależy. Biurokraci (posiadający status) golą głowy i malują kręgi na czołach. Jeden krąg oznacza wolnego człowieka, dwa czarodzieja, a trzy kapłana. Do klasy średniej przynależą rzemieślnicy, handlarze, najemnicy i skrybowie. Poniżej klasy średniej znajdują się niewolnicy, którzy jednak są dość dobrze traktowani – zranienie jednego z nich uznaje się za wandalizm i to w dodatku wymierzony w świątynię. Co ciekawe, niewolnik, który otrzymał odpowiednie wykształcenie, może wznieść się do statusu biurokraty.

W Mulhorandzie większość poszukiwaczy przygód uważa się za zwyczajnych rabusiów grobów. Nieludzi zaś nie spotyka się tu zbyt wielu, nie licząc krasnoludów i gnomów w Górach Miecza i półelfów w Puszczy Meth.

Niezgodę pomiędzy obywateli wnosi przede wszystkim rywalizacja pomiędzy kościołami Anhura i Horusa-Re. Pierwsze z bóstw lubi zmiany i konflikty, a drugie reprezentuje wieczność i trwający porządek. Teraz – gdy Mulhorandem znów rządzi istota w pełni śmiertelna – dominacja Horusa-Re słabnie. Stabilność religijną państwa naruszają też bóstwa panteonu faerúńskiego, a jakby w odpowiedzi na ich działalność lokalni bogowie dokonują ekspansji na zewnątrz.

Mulhorand to kraina niezwykła również z powodu jej technologii – głównie pomp, dzięki którym nawadnia się uprawy. Ta część tradycji i kultury państwa podupadła wprawdzie przed paroma wiekami, lecz kapłani Tota i Gonda ostatnio zaczęli ją odbudowywać.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Mulhorand jest rozległą krainą, sięgającą od słonego jeziora Azulduth, poprzez zależne państwa Semfar i Murghom, aż po Ziemie Hordy.

Góry Smoczego Miecza: Mulhorandczycy uważają, że tego wysokiego łańcucha nie sposób pokonać, a to za sprawą dużej liczby niebezpiecznych sfinksów, gryfów i yrthaków, które gnieżdżą się pośród szczytów. Najniebezpieczniejszym z mieszkańców gór jest błękitny jaszczur Gestaniius.

Morze Alamber: W wodach tych żyje niezwykle liczna populacja sahuaginów, które przypływają tu ze swego podmorskiego królestwa Aleaxtis, rozciągającego się ponoć na górną 1/3 zatoki. Duża wyspa na tym morzu nosi miano Okręt Bogów – ten aktywny wulkan służy za schronienie dla piratów.

Raurin, Pustynia Pyłu: Ziemia, która niegdyś stanowiła centrum Imperium Imaskaru. Ojczyznę Imaskari zniszczyły bitwy, które toczyli z mulhorandzkimi i untherskimi bóstwami. Ocaleli z pożogi ruszyli na zachód. Teraz Raurin to pustkowie kamieni, piasku i pyłów, na którym żyją brunatne i błękitne smoki oraz garstka zbuntowanych ifritów. Na pustyni znajduje się również wiele ruin kryjących potężne artefakty oraz duża świątynia Seta.

Równiny Purpurowego Pyłu: Obszar lekko magicznego piasku zamieszkany przede wszystkim przez purpurowe robale. Jedynie przy zachodniej granicy równin żyją ludzcy koczownicy. Pył kryje połączenia z Podmrokiem, a skrytymi w ciemnościach miastami, które leżą poniżej, władają okrutni jaszczuroludzie. Większość uważa, że do powstania tego pustkowia pośrednio doprowadziły bitwy pomiędzy bóstwami Untheru i Mulhorandu.

Ważne miejsca

W przedstawionych dalej danych dotyczących populacji zawarto około 20 000 mulhorandzkich żołnierzy stacjonujących aktualnie w Untherze.

Gheldaneth (metropolia, 172 243): Drugie co do wielkości miasto Mulhorandu to wielki port, którym rządzą kapłani Tota. Najważniejszymi budynkami Gheldaneth są Wielki Uniwersytet i Akademia Czarodziejów. Większość przedmiotów magii wtajemniczeń Mulhorandu powstaje właśnie tutaj.

Mishtan (małe miasto, 6459): Miastem włada świątynia Ozyrysa – mulhorandzka potęga śmierci. Za znaczeniem Mishtan przemawia jego bliskość do Krainy Umarłych, czyli pradawnego cmentarzyska faraonów i ich rodzin. W kompleksie grobowców pod Górami Smoczego Miecza nieustannie prowadzone są budowy; na wiosnę liczba pracujących przy nich osób wzrasta dziesięciokrotnie. Po grobowcach wędrują ożywione szkielety i zombie, które bez-

Ryc. Sam Wood

Miasto Skuld

litośnie pozbywają się tzw. hien cmentarnych oraz wszystkich tych, którzy bezczeszczą mogiły.

Neldorild (metropolia, 86 121): Miasto bogatych szlachciców i emerytów, pragnących uciec od polityki. Istnieje niecałe 20 lat i cały czas się rozbudowuje, by dla nowo przybyłych znalazło się miejsce. Rządzą tu duchowni Neftydy, a nie toleruje się złodziei – kradzież karana jest śmiercią.

Skuld (metropolia, 204 538): Najstarsze miasto Faerunu, zamieszkane przez cały okres swej długiej historii. Skuld założono ponad 35 wieków temu. Mieszkańcy miasta chwalą się (zgodnie z prawdą), że jego murów nigdy nie zdobył żaden najeźdźca. Część Skuld nazywana Miastem Bogów to dzielnica świątyń oraz byłych rezydencji inkarnacji mulhorandzkich bóstw. Wspaniałość tego miejsca poraża tym bardziej, iż reszta metropolii pozostaje co najmniej nędzna. Tutejsze liczne prawa są bardzo surowe, a podatki zróżnicowane i wysokie, choć ostatnio te dotyczące nie-ludzkich gości znacznie obniżono.

Historia regionu

Cztery tysiące lat temu na Imaskar spadła straszliwa zaraza, która zdziesiątkowała jego populację. Władcy-czarodzieje imperium otworzyli kilka wielkich *portali* prowadzących do innego świata, skąd sprowadzili 100 tysięcy ludzi, po czym zamknęli i zapieczętowali magiczne bramy, na zawsze odcinając wszelkie więzi z owym światem. Imaskari znienawidzili i uciskali owych ludzi (Mulanów), którzy kierowali niekończące się modlitwy do swych bóstw – ci jednak, za sprawą wzniesionej przez Imaskari bariery, nie mogli ich wysłuchać.

Dopiero za sprawą Ao bóstwa zniewolonego ludu zdołały przesłać tu, omijając barierę, swe potężne, choć śmiertelne inkarnacje. Bóstwa te stoczyły bój z Imaskari i pokonały ich, po czym skłoniły swych wyznawców do zamieszkania ziemi na zachodzie. Właśnie w ten sposób narodziły się państwa Mulhorandu i Untheru. Niemniej jednak dopiero po latach wojen boskie inkarnacje zgodziły się uznać wspólną granicę i ruszyć na podbój innych ziem.

900 lat później otworzył się inny wielki *portal* prowadzący do nieznanego świata, skąd przybyły niezliczone hordy orków. Humanoidzi zaatakowali północne rubieże Mulhorandu i Untheru, zmuszając boskie inkarnacje do walki z barbarzyńskim wrogiem. Kiedy kapłani orków zrozumieli, z czym mają do czynienia, przyzwali ucieleśnienia własnych bóstw, przez co obie strony poniosły znaczne straty. W końcu orkowie zostali pokonani i uciekli w inne zakątki Torilu.

Na przestrzeni następnych 2000 lat prowincje oderwały się od macierzystego kraju – tak powstały państwa Murghom, Semfar i Thay. Potem przez setki lat Mulhorand powoli chylił się ku upadkowi, aż wreszcie nadszedł Czas Kłopotów i Ao zniszczył imaskarską barierę. Dzięki temu tutejsze inkarnacje mogły połączyć się ze swymi pierwotnymi esencjami. Po raz pierwszy w historii władzę w Mulhorandzie objął zwykły śmiertelnik, co zaowocowało krótkim okresem represji i stanem wojennym. Potem sytuacja względnie się ustabilizował, bowiem duchowieństwo – od dawna przyzwyczajone do rządzenia krajem – ponownie doszło do władzy.

Wraz ze śmiercią Gilgeama Tyrana Unther stracił jedyną inkarnację bóstwa. Anhur, mulhorandzki bóg wojny, od dawna nakłaniał faraona, by odgrywał aktywniejszą rolę w świecie. Zmiana w Untherze okazała się czynnikiem, którego potrzebował młody faraon Horustep III (PD mężczyzna człowiek Kpn4/Pa16 Horusa-Re). Uznał on, że zniknięcie z Untheru ucieleśnienia Gilgeama kończy umowę między bóstwami dotyczącą granic, i pozwolił kapłanom Anhura poprowadzić armię na sąsiada. Siły Mulhorandu – wspierane przez Złote Miecze, cudzoziemską kompanię wyszkolonych najemników, którym przewodziła Kendara Stalowa Kość (PD kobieta człowiek Pal11 Czerwonej Rycerki) – pomaszerowały na północ wokół Morza Alamber aż do miasta Shussel i podbiły większość Untheru. Dziś wojskowa potęga zwycięzców ma za zadanie tłumić niewolnicze bunty lub też szkolić byłych untherskich niewolników, by służyli świątyni Mulhorandu. Tymczasem przebywający w Skuld faraon zakochał się w najemniczce Kendarze, której poświęcenie, umiejętności i doświadczenie zrobiły na nim wielkie wrażenie.

Ponieważ wszyscy sprawni mężczyźni obozowali na zachodzie, Mulhorand stanął w obliczu niedostatku siły roboczej w każdej sferze życia. Dlatego też Horustep III, za namową Kendary, ustanowił prawo, które pozwalało kobietom pracować w tych samych zawodach, co mężczyznom. Aktualnie faraon rozpa-

truje kwestie dziedziczenia, chciałby bowiem, aby spadek był sprawiedliwe rozdzielany pośród rodzeństwa.

Podczas wojny Mulhorand o niemal połowę zwiększył swe terytorium, a pozostałości Untheru ledwo są w stanie zorganizować spójną obronę. Nic zatem dziwnego, że Thay, Chessenta i inne okoliczne państwa traktują zwycięzcę z dużą dozą nieufności. Dyplomaci z wielu państw przybywają do Skuld w nadziei wypracowania dobrych stosunków z faraonem. Resztka Untheru drży na myśl o przyszłorocznej kampanii, lecz wojskowi doradcy Horustepa III napomykają, że podboju nie należy prowadzić tak szybko.

Intrygi i plotki

Potęga Mulhorandu opiera się na trzech filarach: faraonie i jego armii, kapłanach i rozległym dobytku ich świątyń oraz tamtejszych czarodziejach. Dominacja faraona nie cieszy kapłanów bóstw innych niż Anhur i Horus-Re, nie zadowala też magów. Intrygi i spiski dążące do przejęcia kontroli nad młodym i zapalczywym faraonem to w Skuld chleb powszedni.

Złodzieje nocy: Kościół Maski wykorzystał brak wojska w Mulhorandzie i zorganizował kilka śmiałych skoków. Przedstawiciele oficjalnych religii państwowych nie zdołali znaleźć sprawców, częściowo dlatego, że złodzieje rozpłynęli się w powietrzu. Mulhorandczycy nie mają pojęcia o tajnym rytuale, który odkryli Mistrzowie Cieni z Telflamm (patrz Telflamm, w części Thesk, dalej) i który przekazali miejscowym kapłanom Maski. Jeśli nikt ich nie powstrzyma, wkrótce każdy złodziej w mieście opanuje tę moc.

unther

Stolica: Messemprar (dawniej Unthalass)
Populacja: 4 263 840 (ludzie 94%, krasnoludy 3%, niziołki 2%)
Rząd: magokracja (dawniej teokracja)
Religie: Bane, Mystra, panteon mulhorandzki, Tempus (głównie chessenccy najemnicy), Tiamat
Import: broń, najemnicy, niewolnicy, żywność
Eksport: minerały, olej tłoczony z nasion, rzeźby, sukna, wyroby ceramiczne, żelazo, złoto
Charakter: CN, CZ, N

Unther był niegdyś równie wielkim imperium jak pobliski Mulhorand. I tak jak sąsiad, znalazł się we władzy okrutnej inkarnacji bóstwa Gilgeama. Kiedy owego boga spotkała śmierć z łapy Tiamat, w Untherze zapanował chaos. Niewolnicy się zbuntowali, plebejusze ucieszyli ze śmierci tyrana, a kapłani Gilgeama i szlachta zaczęli walczyć o zachowanie porządku. Niepokoje te wykorzystała armii Mulhorandu, najeżdżając południowy Unther i wprowadzając na podbitych terenach stan wojenny.

Teraz Unther to państwo podzielone między tych, którzy trzymających się kurczowo starych zwyczajów, oraz tych, którzy mają nadzieję, iż faraon z Mulhorandu będzie ich traktował lepiej niż dawny władca. To także kraina możliwości, w której siły wojskowe, dyplomacja, podstępy oraz intrygi odgrywają istotną rolę w walce o przetrwanie i zachowanie władzy.

Życie i społeczeństwo

Rządzony przez okrutnego tyrana lud Untheru przyzwyczaił się do swego losu, lecz nigdy nie był zadowolony ze znoju i nędzy. Podczas gdy wysoko postawiona szlachta opływała w luksusy, wspierana z państwowego skarbca, plebejusze płacili wysokie podatki, a niewolnicy byli traktowani tak źle, że zabicie jednego z nich kończyło się karą zapłacenia rekompensaty właścicielowi. Choć rząd mówił o Untherze jako o państwie prawa, egzekwujące je osoby nie przejmowały się przywilejami obywateli, ceniąc sobie raczej zdobywanie władzy i bogactwa. Marnie karmieni niewolnicy pracowali całymi dniami, a na ramionach nosili symbol swego poddaństwa.

Po upadku Gilgeama niższe klasy miały cień nadziei na poprawę losu, lecz nadejście armii mulhorandzkiej skomplikowało sprawę. Siły wojskowe kontrolują kapłani wojowniczego boga Anhura, który ma jednak dobry charakter – co należy uznać za istotną zmianę dla ludu Untheru. Dlatego też podbity naród rzadko doświadcza okrucieństwa, a wszelkie jego przejawy u zwycięzców są szybko i bezwzględnie karane. Untherscy niewolnicy (czy byli własnością świątyń, czy prywatną) przeszli na własność kościołów Mulhorandu, dzięki czemu wiodą teraz znacznie lepsze życie niż kiedykolwiek wcześniej. Sprawni fizycznie odbyli podstawowe przeszkolenie wojskowe i otrzymali zadanie zniszczenia untherskiego ruchu oporu, które wykonują z niezwykłą sprawnością, traktując je jako wyraz zemsty za lata krzywd.

Mieszkańcy garstki wolnych miast Untheru patrzą na braci z południa i zastanawiają się, czy lepiej być patriotami, czy obywatelami nowego imperium. A ponieważ najeźdźcy zajęli najbardziej żyzne ziemie i w wolnych miastach zaczyna brakować żywności, przywódcy północy muszą albo zdobyć zapasy, albo się poddać.

Armia Untheru jest źle wyszkolona i słabo wyekwipowana w miecze z brązu oraz zbroje półpłytowe z tegoż stopu. Prywatne świty ocalałych szlachciców i świątyń są lepiej wyposażone i znacznie lepiej radzą sobie w polu.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Rzeka Mieczy długo była uznawana za granicę pomiędzy Untherem a Mulhorandem. Teraz jednak trudno stwierdzić, jak przebiegać będzie nowa granica, gdy armia najeźdźców zakończy podbój.

Dymiące Góry: Wulkany zachodniego krańca tego łańcucha wciąż są aktywne, natomiast te na wschodzie uśpione. W Dymiących Górach znajduje się leże czerwonego smoka Guyanothaza, lecz od wieków go nie widziano. Żyją tu również pirohydry i salamandry.

Jezioro Meth: Wody, w których roi się od ryb, stanowiących pokarm miejscowych plezjozaurów. Na zachodnim wybrzeżu znajdują się osiedla bandytów. Gdy w Untherze pojawiła się armia Mulhorandu, wielu z jego mieszkańców podjęło tędy próbę ucieczki. Niektórych uchodźców pojmali bandyci, by potem sprzedać ich w niewolę, inni zdołali dotrzeć do Chessenty, a jeszcze inni walczą o przetrwanie na brzegu jeziora.

Puszcza Meth: Gęsty las, w którym niegdyś żyło kilku druidów, którzy jednak ponad sto lat temu albo odeszli, albo wymarli. Teraz mieszka tu małe plemię elfów i półelfów oraz chimery i stary zielony smok o imieniu Skuthosiin. Legendy mówią o ukrytym gdzieś w lesie mieście rasy turami, którego ruiny pamiętają ponoć jeszcze czasy imperium Imaskaru.

Równina Czarnego Popiołu: Rozciągający się na południe od Dymiących Gór obszar zawdzięcza nazwę szarej sadzy wyrzucanej przez wulkaniczne stożki wspomnianego łańcucha. Żyją tu brunatne smoki i czarnoskórzy kamienni giganci, którzy w tym miejscu zwani są popielnymi. Ziemie te nie są szczególnie żyzne (w zasadzie brak tu gleby jako takiej) i może dlatego armia Mulhorandu ominęła je szerokim łukiem.

Zielone Ziemie: Gleba tego obszaru została wzmocniona magią. Nic zatem dziwnego, że to stąd pochodzi 3/4 żywności produkowanej w Untherze. Na tym obszarze mieszkają androsfinksy i ginosfinksy, napadające czasami na gospodarstwa, w których hodowane jest bydło. Zielone Pola armia Mulhorandu wypaliła do cna, więc w tym roku głodowi w Untherze zapobiec mogą jedynie transporty żywności ze wschodu.

Ważne miejsca

W liczbie mieszkańców okupowanych miast nie ujęto około 20 000 mulhorandzkich żołnierzy, którzy aktualnie stacjonują w Untherze.

Messemprar (metropolia, 98 776): Niegdyś było to największe miasto Untheru. Z czasem jednak ten ważny port na morskim szlaku handlowym stracił na znaczeniu, gdyż kupieckie żaglowce zaczęły unikać untherskiego wybrzeża i wysokich ceł Gilgeama. Kilka lat temu po zmianach w podatkach wybuchły rozruchy wynikające z niedoboru żywności, które potem przerodziły się w krótką wojnę domową. Dobiegła ona końca, gdy tajemna frakcja anty-gilgeamowa, tzw. Północni Czarodzieje, przejęła kontrolę w mieście.

Teraz do Messemprar wlali się uchodźcy z innych miast Untheru, przez co jego rozmiary niemal się podwoiły. Północni Czarodzieje chcieli wolności od Gilgeama, lecz nie spodziewali się, że wraz z nią pod bramy ich miasta przybędą miecze Mulhorandu. Pracują zatem wytrwale, by umocnić Messemprar, jedno-

cześnie błagając faraona o zaprzestanie działań wojennych. Północnych Czarodziejów łączy z kilkoma drużynami poszukiwaczy przygód stała umowa, na podstawie której szmuglują oni żywność do miasta.

Gdyby ktoś chciał w tej chwili wskazać przywódcę niepodbitego Untheru, z pewnością wybrałby Isimuda (ND mężczyzna człowiek Czar15/Miw3 Mistry), najważniejszego z magów Messemprar. Jego towarzysze tworzą podzieloną grupę, której władzy nie szanują miejscowi szlachcice renegaci.

Shussel (małe miasto, 9150): Dwa lata temu niemal cała populacja tego miasta znikła w ciągu jednej nocy. Powodem owego tajemniczego zdarzenia nie była wojna z Mulhorandem. Doniesienia ocalałych oraz wykorzystanie licznych czarów wieszczących pozwoliły ustalić, że na miasto opadła tajemnicza mgła, która utrzymywała się przez całą noc, a gdy pojawiło się poranne słońce, rozwiała się, unosząc ze sobą 9/10 obywateli miasta.

Shusselczycy, w chwili wspomnianej tragedii znajdujący się poza miastem, powrócili do niego, by przemierzać puste ulice, na które spoglądają opuszczone domy. Wraz z nimi pojawili się włóczędzy i bandyci, którzy wykorzystali okazję i oczyścili budynki z pozostałego w nich mienia. A Shussel i tak, jeszcze przede Zniknięciem, z roku na rok było coraz biedniejsze, gdyż pobliskie kopalnie żelaza uległy wyczerpaniu, a zbyt intensywna uprawa pól na północy przemieniła żyzną glebę w pustynię.

Dziś Shussel to mulhorandzki garnizon. Jego mały miejski port jest nieustannie patrolowany, by statki ze Skuld mogły tu bez problemów przybijać z zapasami dla mulhorandzkich najeźdźców i uzupełnieniem ich wojsk.

Unthalass (metropolia, 164 627): U szczytu potęgi było to najwspanialsze miasto Faerunu. Doświadczyło jednak wielu powodzi i pirackich ataków, a w Czasie Kłopotów niemal uległo zniszczeniu w bitwie pomiędzy Tiamat a Gilgeamem. Dziś okupuje je armia Mulhorandu, przez co niemal połowa dawnych mieszkańców podlega prawom stanu wojennego (wolne osoby) lub też stanowi własność kościoła Anhura (niewolnicy).

Pod Unthalass rozciąga się podziemne miasto, w którym żyją przeróżne potwory – lamie i szczurołaki oraz wznosi się świątynia Tiamat. Jego królową jest wielka lamia. Od początku okupacji potwory czekają na właściwą chwilę, by przejąć władzę, raz na jakiś czas najeżdżając powierzchnię, co robiły również wtedy, gdy miasto było wolne.

Centrum Unthalass – dzielnica dawniej zamieszkiwana przez Gilgeama i jego kapłanów – zostało splądrowane po jego śmierci.

Gdy Gilgeama zabiła Tiamat, Mulhorand dostrzegł szansę podboju i przekroczył tradycyjną granicę pomiędzy państwami, podbijając najpierw małe miasteczka i przyczółki, a w końcu untherską stolicę i leżące dalej miasta.

Dziś powierzchnia Untheru to 1/3 terytorium, które zajmował rok temu. Nic zatem dziwnego, że państwo chyli się ku upadkowi. Uratować je może jedynie litość mulhorandzkiego faraona lub potężna interwencja sił zewnętrznych (Czerwonych Czarnoksiężników, Zhentarimów czy kościoła Tiamat). W przeciwnym razie stanie się częścią nowo powstającego imperium Mulhorandu, czego nie chcą przede wszystkim Czerwoni Czarnoksiężnicy. To właśnie im Unther zawdzięcza moc i pieniądze, które być może pozwolą mu zachować niepodległość. Ostrożni Untherczycy są świadomi ewentualnego kosztu tej pomocy, lecz wielu uważa, że wszystko będzie lepsze od poddania się potędze Mulhorandu.

Ryc. Sam Wood

Ningal

Intrygi i plotki

Wojna, rebelie i niepokoje sprawiły, że rozległe obszary Untheru ogarnęła anarchia.

Człowiek pozbawiony boga: Śmiertelnie niebezpieczny zastępca martwego boga Gilgeama, najwyższy lord Shuruppak (NZ mężczyzna człowiek Wjk20/Łtr3/Czar7) był niegdyś wybrańcem swego pana i jego zaufanym sługą, zwykle posyłanym w celu zabicia politycznych lub niebezpiecznych przeciwników. Po śmierci bóstwa Shuruppak stracił status wybrańca i zszedł do podziemia, by zabijać każdego, kto mu się sprzeciwi albo kogo uważa za wroga Untheru. Długofalowe cele Shuruppaka pozostają nieznane, choć ponoć kościół Tiamat chciałby zyskać takiego sługę.

Shuruppak nosi czarne szaty i czerwoną maskę w kształcie czaszki, zasłaniającą górną połowę twarzy. Ów szaleniec tak długo budził grozę, że naprawdę uważa się za Rozpruwacza, który to przydomek zdobył w służbie Gilgeama.

Tajemniczy patriota: Przywódca banitów Furifax (PZ mężczyzna księżycowy półelf Wjk15) jest wyznawcą Tempusa i byłym pałacowym niewolnikiem. Wykorzystuje agentów, by szmuglować kontrabandę i obserwować przywódców wojsk. Niegdyś pragnął wyzwolić państwo spod panowania Gilgeama, a teraz nie chce, by znalazło się we władzy kogoś innego. To sprzymierzeniec kościoła Tiamat, choć zdaje sobie sprawę, że duchowni tej bogini pragną przejąć kontrolę nad krajem, gdy tylko Mulhorandczycy zostaną wygnani.

Historia regionu

Historia Untheru ściśle wiąże się z pobliskim Mulhorandem. Niegdyś jednakże to mieszkańcy pierwszego z wymienionych państw byli bardziej agresywni i ekspansjonistyczni niż ich wschodni sąsiedzi. Przed laty terytorium Untheru rozciągało się na dzisiejszą Ghessentę, Chondath i miasta na południowym wybrzeżu Aglarondu, a jego bezlitosnych i dzikich wojowników nienawidziły podbite przez nich ludy. Niemniej jednak koszt ekspansji doprowadził skarbiec Untheru do ruiny, co zmusiło władców do podniesienia podatków do absurdalnego poziomu.

Kolonie Untheru buntowały się jedna po drugiej. Chessenta zdołała nawet go podbić, uczynić swym wasalem i władać jego ziemiami przez niemal sto lat. Kiedy jednak chessencki bohater-zdobywca Tchazzar znikł, Unther zdołał wywalczyć wolność, po czym jego okrutni mieszkańcy zwrócili uwagę na samych siebie. I tak oto naród, który dokonał ogromnego postępu w rzeźbiarstwie, poezji i innych sztukach, rozpoczął powolny upadek moralny i kulturowy, jakby podążając w ślad za Gilgeamem staczającym się ku tyranii i szaleństwu.

Ningal

Kobieta powietrzny genasi Wjk4/Zak8/Brd4: SW 17; średni przybysz; KW 4k10+8 plus 8k4+16 plus 4k6+8; pw 92; Init +7; Szyb 9 m; KP 25 (dotyk 17, nieprzygotowana 22); Atak +14/+9/+4 wręcz (1k8+3 plus 1k6 zimno, *ciężki buzdygan mrozu +2*) lub +16/+11/+6 dystansowy (1k6+2 plus 1k6 zimno/×3, *łuk krótki mrozu +2*); SC zdolności powietrznego genasi, muzyka bardów 4/dzień, wiedza bardów +8; Char ND; MRO Wytrw +12, Ref +13, Wola +17; S 12, Zr 16, Bd 14, Int 18, Rzt 12, Cha 17. Wzrost 1,80 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +9, Blefowanie +8, Czarostwo +14, Dyplomacja +6, Jeździectwo (koń) +10, Koncentracja +12, Odcyfrowywanie zapisów +7, Pływanie +8, Przeszukiwanie +8, Równowaga +5, Rzemiosło (płatnerstwo) +11, Rzemiosło (zbrojmistrzostwo) +11, Skakanie +10, Stosowanie magicznych urządzeń +6, Upadanie +10, Wiedza (historia Untheru) +7, Wiedza (religia) +7, Wiedza (tajemna) +9, Wspinaczka +8, Wyczucie pobudek +4, Występy +6, Zastraszanie +5, Zauważanie +6, Zbieranie informacji +6; Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Poprawiona inicjatywa, Rzucanie w walce, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Szkoła magii wtajemniczeń (zaklinacz), Wyspecjalizowanie, Zdolności przywódcze (19), Żelazna wola.

Specjalne cechy: Zdolności powietrznego genasi: widzenie w ciemnościach, *lewitacja* raz dziennie jak 5-poziomowy zaklinacz, premia rasowa +4 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom powietrza; muzyka bardów: kontrpieśń, fascynacja, inspirowanie odwagi.

Znane czary barda (3/3/1; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, naprawa, odporność, światło, wykrycie magii;* 1 – *leczenie lekkich ran, ochrona przed złem, uśpienie;* 2 – *leczenie średnich ran, sugestia.*

Znane czary zaklinacza (6/7/7/6/3; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – *otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie trucizny;* 1 – *magiczna broń, magiczny pocisk, prawdziwe uderzenie, tarcza, zbroja maga;* 2 – *niewidzialność, światło dnia, wytrzymałość;* 3 – *błyskawica, lot;* 4 – *burza lodowa.*

Ekwipunek: łuk krótki +2, łuk krótki mrozu +2, ciężki buzdygan mrozu +2, pierścień ochrony +4, pierścień umysłowej tarczy, 4 tarcze odbijania strzał*, 50 strzał mrozu +1*, różdżka kamiennej skóry* (25 ładunków), *karwasze pancerza +8, 2 rękawiczki-schowki, hełm teleportacji, płaszcz odporności +3.* *Ningal daje te przedmioty podwładnym, lecz sama ich nie używa.

Ningal często mówi o sobie „córka księżyca". Jest tajemniczą Untheryjką organizującą bunt przeciwko najeźdźcom. Wspiera towarzyszy magiczną bronią i tarczami (na każdej widnieje symbol Selune), aby używali ich przeciwko Mulhorandczykom, a także strzeże magią odpychań i zachęca do prowadzenia partyzanckiej wojny sabotażowej.

Niewiele mówi o swym pochodzeniu, lecz natura genasi jest dobrze widoczna w jej wiecznie rozwianych wiatrem włosach i skórze – chłodnej w dotyku nawet w najgorętszy dzień. Mimo to towarzysze szczerze ją kochają, użycza im bowiem siły w walce z nieprzyjacielem oraz leczy, gdy są ranni.

Najwierniejszą towarzyszką Ningal jest Jeardra z Aglarondu (ND kobieta księżycowy elf Kpn9 Selune), która stoi u jej boku już ponad roku. Jeardra wierzy, że córce księżyca przeznaczona została zaszczytna i wspaniała służba w imieniu Selune i że może ona w końcu stać się wybranką bogini. Sama Ningal nic takiego nie sugeruje. Dla niej najważniejsze jest wyzwolenie ludu Untheru za pomocą potęgi, którą sama dysponuje, oraz wiary w Księżycową Pannę.

Mulhorandzki rząd uważa genasi za agitatorkę i buntowniczkę. Za jej schwytanie wyznaczono nagrodę w wysokości 10 000 sztuk złota. Póki co udawało jej się unikać prześladowców dzięki starannemu doborowi kryjówek i wykorzystaniu *hełmu teleportacji*. Północni Czarodzieje z Messemprar chcieliby zyskać w niej sojusznika, lecz Ningal ostrożnie traktuje ich propozycje, boi się bowiem mulhorandzkich szpiegów i skrytobójców.

Murghom

Państwo to, niegdyś część wielkiego imperium, jest na wpół zależne od Mulhorandu, oddaje mu więc żywność w czasach głodu i kawalerię w czasach wojny. Składa się z częściowo autonomicznych wiosek, którymi włada ataman. Mieszkańcy Murghomu znani są ze swych umiejętności jeździeckich oraz rywalizacji, jaką od wieków toczą z walk z Semfarem. Poza tym region ten słynie z nieumarłych i potworów, które zamieszkują północne wybrzeże Jeziora Jaskrawej Gwiazdy.

Semfar

Położone daleko na wschód od Murghom państwo stanowi własność Mulhorandu, który choć uważa go za swą najdalej na wschód wysuniętą prowincję, musi uznawać jego suwerenność. Kraj ten zyskał bogactwo na handlu między Faerunem a Kara-Tur. Mieści się tu nawet akademia magii. W pozostałych aspektach Semfar bardzo przypomina Murghom.

Vast

Stolica: brak

Populacja: 1 308 960 (ludzie 78%, krasnoludy 9%, niziołki 5%, elfy 3%, gnomy 2%, półelfy 1%, półorkowie 1%)

Rząd: miasta-państwa i posiadłości feudalne; większością miast rządzą rady kupców i posiadaczy ziemskich

Religie: Chauntea, Clangeddin, Eldath, Mystra, Tempus, Torm, Tymora, Waukeen

Import: sól, szkło, towary luksusowe

Eksport: miedź, nikiel, pergamin, srebro, trzoda, wyroby włókiennicze, zboża, żelazo

Charakter: PN, N, ND

Vast to obszar żyznych ziem i bogatych w zwierzynę terenów, rozciągający się na wschodnim wybrzeżu Smoczego Przesmyku. Słynie z dobrze rozwijających portów: złego Calaunt, wiecznie zmieniającego się Tantras, schronienia poszukiwaczy przygód – Kruczego Urwiska oraz schierarchizowanego Procampur. Walkę o supremację w pobliskich górach toczą orkowie i krasnoludy. Najazdy tych pierwszych na niziny zdarzają się rzadko, lecz są wystarczająco kłopotliwe, by ludzka populacja skupiona była wzdłuż wybrzeża. Poszukiwaczy przygód do Vast zaś ściągają intrygi pomiędzy rywalizującymi frakcjami oraz bogactwo krasnoludzkich ruin.

Morzu Spadających Gwiazd region ten zawdzięcza umiarkowany klimat, który cechuje chłodne długie lato oraz krótka, łagodna zima. Większość krajobrazu Vast zajmują faliste niziny oraz pola uprawne oddzielone od siebie niskimi kamiennymi murami. Pomiędzy gospodarstwami rosną niewielkie zagajniki. Vast przecinają również tysiące potoków i strumieni, które rzadko łączą się w większe rzeki. Kończą się raczej sadzawkami, które przesączają się do podziemnych rzeczek płynących ku Morzu Wewnętrznemu. Nietypowe zwierciadło wód to wynik poszarpanych i pochylonych warstw skalnych leżącym głęboko pod glebą Vast, w których jest mnóstwo otworów odpływowych, jaskiń i szczelin.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Vast mają pionierskiego ducha. Uważają siebie za złączonych z ziemią, którą zamieszkują, i czują się w obowiązku dochować lojalności lokalnym społecznościom. Wszędzie chodzą uzbrojeni (zwykle w prostą broń, taką jak proce, noże i drągi), zwłaszcza poza miastami. Zwykle trzymają się własnego towarzystwa, lecz minstrele i bardowie są wśród nich mile widziani – lud Vast lubi bowiem dobrze zaśpiewane ballady i wieści ze świata.

Lasy i góry Vast przemierzają dziki, jelenie i niedźwiedzie o czarnej sierści, nic zatem dziwnego, że polowanie jest sposobem na życie na prowincji, zwłaszcza na wyżynach.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Granicę Vast na zachodzie i południu wyznacza Morze Spadających Gwiazd, a wschodnią i północną stanowią Góry Ziemnej Ostrogi.

Góry Ziemnej Opoki: Ramię Gór Ziemnej Ostrogi, które biegnie na zachód, w kierunku Smoczego Przesmyku. Strome zbocza utrudniają górnictwo, lecz niedawne odkrycia żył miedzi, srebra i żelaza przekonały wielu, by stawili czoło niebezpieczeństwom w nadziei na bogactwo. Najwyższe szczyty za swoje terytorium uważają ogromne orły i inne latające istoty, zaś górskie ostępy zamieszkuje wielka liczba orków i ogrów.

Wędrówki z północy na południe lub odwrotnie umożliwiają dwie duże przełęcze – Przełęcz Elfiej Krwi na zachodzie i Przełęcz Burzowego Nieba na wschodzie.

Ognista Rzeka: Szeroka i zwykle spokojna rzeka płynie z wyżyn i toczy wody na zachód, biegnąc obok Kruczego Urwiska i wlewając się do Morza Spadających Gwiazd. Smocze Wodospady, w górę od Kruczego Urwiska, to jedyna większa katarakta na tej rzece.

Ważne miejsca

Vast otacza reputacja miejsca, którego sekrety lepiej pozostawić w spokoju – zwłaszcza te ukryte w górach lub podziemnych korytarzach. Oczywiście są tu okolice, które nie kryją żadnych tajemnic.

Calaunt (metropolia, 38 706): Aktualnie największe i najbardziej wpływowe miasto Vast. Calaunt w żelaznym uścisku trzyma legalny transport płynący rzeką Nieszporów. Reszta Vast może tylko ubolewać, że miasto nie wykazuje takiej czujności, gdy chodzi o piratów lub łupieżców korzystających z tej drogi wodnej – oczywiście jeśli bandyci nie zagrażają Calaunt.

W interesach miasto to odwiedza wielu podróżnych, lecz niewielu za nim przepada. Może dlatego, że dominującym rzemiosłem jest tu garbarstwo, przez które na całe kilometry wokół Calaunt rozciąga się charakterystyczny smród (żeglarze z Morza Wewnętrznego mówią, że można je znaleźć po zapachu nawet w najgęstszej mgle).

Calaunt rządzi banda złych poszukiwaczy przygód nazywających się Kupieckimi Władykami, którym przewodzi osobnik zwący się Najwyższym Berłem. Banda ta specjalizuje się w, delikatnie mówiąc, przejmowaniu cudzej własności. Dlatego też odwiedzający Calaunt muszą mieć się na baczności i nie obnosić ani z bogactwem, ani z magią.

Krucze Urwisko (metropolia, 28 250): Miasto pod względem bogactwa, potęgi i ważności ustępujące jedynie Calaunt. Położone u ujścia Ognistej Rzeki. Krucze Urwisko to port, przez który na świat wypływa ponad 1/3 eksportowanych z Vast produktów rolniczych. Oprócz tego miasto od dawna przyciąga wszelkich poszukiwaczy przygód, do czego przyczynia się pobłażliwy lokalny rząd oraz mnóstwo tajemnic i intryg, które czekają, by ktoś je rozwiązał (większość z nich to wynik swobodnej atmosfery miasta lub rozpasanych namiętności). Krucze Urwisko jest także centrum wymiany i sprzedaży magicznych przedmiotów.

Latem 1370 RD niemal uległo zniszczeniu – wtedy bowiem poszukiwaczka przygód, Myrkyssa Jelan, zaatakowała je na czele armii złożonej z najemników i ohydnych potworów. W krótkiej, acz gwałtownej bitwie miasto straciło flotę, niemal całą armię i większość środków, które pozwalały mu przetrwać. Mimo to nieustępliwi i przedsiębiorczy mieszkańcy Kruczego Urwiska, którym przewodziła nowa pani burmistrz, lady Amber Thoden, ze zdumiewającą szybkością odbudowali dawne fortuny.

Przyczyny ataku na miasto wyszły na jaw, gdy na początku 1372 RD poszukiwacze przygód odkryli, iż Myrkyssa Jelan i Amber Thoden to w rzeczywistości ta sama osoba. Podczas konfliktu, jaki później wybuchł, tajemnicza kobieta znikła, a do władzy powrócił poprzedni burmistrz, przyjaciel poszukiwaczy przygód, Charles O'Kane (PN mężczyzna człowiek Wjk17).

Procampur (duże miasto, 24 631): Stary, bogaty, niezależny port handlowy położony u wschodniego ujścia Smoczego Przesmyku. Procampur słynie na cały Faerun z otoczonych murami dzielnic, w których wszystkie budynki pokrywają dachówki w odpowiednim kolorze. Uważa się go za najbogatsze miasto północnego brzegu Morza Wewnętrznego. Może dlatego, że pracuje tu wielu znanych złotników oraz jubilerów i że handluje się tu klejnotami. Ponadto w Procampur trudno znaleźć złodzieja, władza jest bowiem stanowcza.

To ludzkie miasto zbudowano na miejscu Proeskampalar – krasnoludzkiego podziemnego miasteczka powstałego około –153 RD. Istnieje ono od 523 RD.

Tytuł thultyrla, czyli najwyższego władcy Procampur, nosi aktualnie Rendeth Królewskiej Krwi (CD mężczyzna człowiek Ary3/Wjk6) – młody, zrównoważony wojownik o typowych dla swej rodziny jasnomiedzianych włosach i szarozielonych oczach. Tradycyjnie thultyrlowi towarzyszy lojalny czarodziej-doradca zwany hamayarchem. Niektórzy podejrzewają, że aktualny doradca, Alamondh (NZ mężczyzna człowiek Zak10) jest niezbyt szczery i sprawiedliwy.

Procampur chronią wysokie mury i umocnienia. Fortyfikacje tylko w dwóch miejscach przecinają bramy – po obydwu stronach przystani.

Kipiąca życiem przystań nie jest poddana tym samym ścisłym zasadom co miasto. Jej budynki to chaos różnych stylów, rozmiarów oraz barw dachów. Mieszkają tu rybacy, szkutnicy i zagraniczni kupcy. Właśnie tutaj hoduje się wszelką trzodę i przetrzymuje wierzchowce, które nie należą do procampurskich władz.

Pojedyncza duża, strzeżona brama otwiera się z przystani na Wielki Trakt – aleję łączącą wszystkie dzielnice miasta. Biegnie ona wprost do Dzielnicy Zamkowej, gdzie wznosi się pałac thultyrla o złotym dachu oraz Wysoki Dwór, a także stajnie i koszary straży miejskiej (o białych dachach).

Strażnicy u bram cierpliwie tłumaczą panujące w mieście zasady każdemu, kto przekracza wrota. W Procampur każda działalność jest ograniczona do określonej dzielnicy (lub przystani), a przedstawiciele władzy są stanowczy, spostrzegawczy i kompetentni. Rząd już niezliczoną liczbę razy poradził sobie z próbami założenia w mieście gildii złodziejskich. Ponadto siły Procampur zdecydowanie pokonały w bitwach morskich zarówno Mulmaster, jak i Sembię.

Tantras (duże miasto, 21 816): W Czasach Kłopotów miasto zyskało sławę (lub niesławę), było bowiem rezydencją boga Torma. Dziś Tantras należy do najważniejszych miast Vast, choć duża jego część legła w gruzach w 1358 RD, gdy awatarowie Torma i Bane'a zniszczyli się nawzajem na rogatkach (uszkodzenia już dawno zostały naprawione). Torm, zawsze tu popularny, jest teraz czczony jako zbawca Tantras.

Tsurlagol (duże miasto, 17 594): Ruchliwy port, zwany Bramą Odległego Wschodu, jest najbardziej na południe wysuniętym miastem Vast. Tu spotykają się szlaki handlarzy z Vast, Impiltur, Starych Imperiów i Przesmyku Vilhon. Miasto zawsze gości znaczącą liczbę krasnoludów, którzy przechodzą tędy, załatwiając sprawy swych rozproszonych po świecie pobratymców. Położenie Tsurlagol ma pewne wady i to jemu miasto „zawdzięcza" wątpliwie wyróżnienie – było najczęściej łupione i palone w tym regionie. Dzisiejsze Tsurlagol zbudowano na wzgórzu złożonym z przynajmniej dwudziestu poprzednich osad.

Historia regionu

Pochodzenie nazwy Vast zaginęło w pomroce dziejów. Mimo to mędrcy doszli do wniosku, że najpewniej wywodzi się z miana orkowego królestwa Vastar, które niegdyś rozciągało się na całe wschodnie wybrzeże Smoczego Przesmyku. Orkowie z Vastar walczyli z elfami z Myth Drannor, organizując kilka inwazji na zachodni brzeg Przesmyku w topornych drewnianych statkach i lądem przez północny jego kraniec. Po jakimś czasie doprowadziły one też do tego, że gęste lasy Vast przemieniły się w stepy, gdzieniegdzie tylko ustępujące miejsca drzewnym zagajnikom.

W końcu państwo orków upadło po serii porażek w wojnie z elfami i w wyniku nacisku krasnoludów z zachodu. Krasnoludzka ekspansja toczyła się przede wszystkim pod ziemią, nic więc dziwnego, że na terenie Vast do dziś można znaleźć wiele opuszczonych siedzib tej rasy.

Po upadku orków krasnoludy założyły Roldilar, Krainę Lśniących Mieczy (610-649 RD). Jednakże orkowie odrodzili się i zwyciężyli krasnoludy zarówno pod, jak i nad ziemią. Pustkę po upadku Krainy Lśniących Mieczy szybko wypełnili ludzie. Przybyli z zatłoczonego Przesmyku Vilhon i ustanowili przyczółek na południe od Ognistej Rzeki. Stamtąd prowadzili ekspansję, wyganiając orków z nizin i zakładając miasta. W 1222 RD na ruinach Roldilar zbudowano Krucze Urwisko, które od tego czasu powoli się rozrasta.

Intrygi i plotki

Większość poszukiwaczy przygód przejeżdżających przez Vast prędzej czy później trafia do Kruczego Urwiska. A chęć zbadania starych krasnoludzkich ruin i plotki o wielkich, nieodkrytych kryptach przyciągają śmiałków ze wszystkich zakątków Faerunu.

Cień nad Doliną Blizny: BG dowiadują się, że potężny kapitan najemników organizuje siły składające się z najemnych żołnierzy i poszukiwaczy przygód. Zamierza najechać i opanować miasto Dolina Blizny. Niestety, nie wiadomo, kto finansuje te działania. Najprawdopodobniej są to kupcy z Tantras lub Calaunt. Dolina Blizny byłaby cenną zdobyczą dla każdego miasta Vast, stanowiłaby bowiem przyczółek na zachodnim brzegu Smoczego Przesmyku. BG mogą zostać wynajęci do zapobieżenia inwazji lub wzięcia w niej udziału.

Wyspiarskie Królestwa

Stolica: różne
Populacja: patrz opisy
Rząd: zależy od wyspiarskiego królestwa
Religie: zależą od wyspiarskiego królestwa
Główny import: zależy od grupy wysp
Główny eksport: zależy od grupy wysp
Charakter: rozmaity, możliwe wszystkie

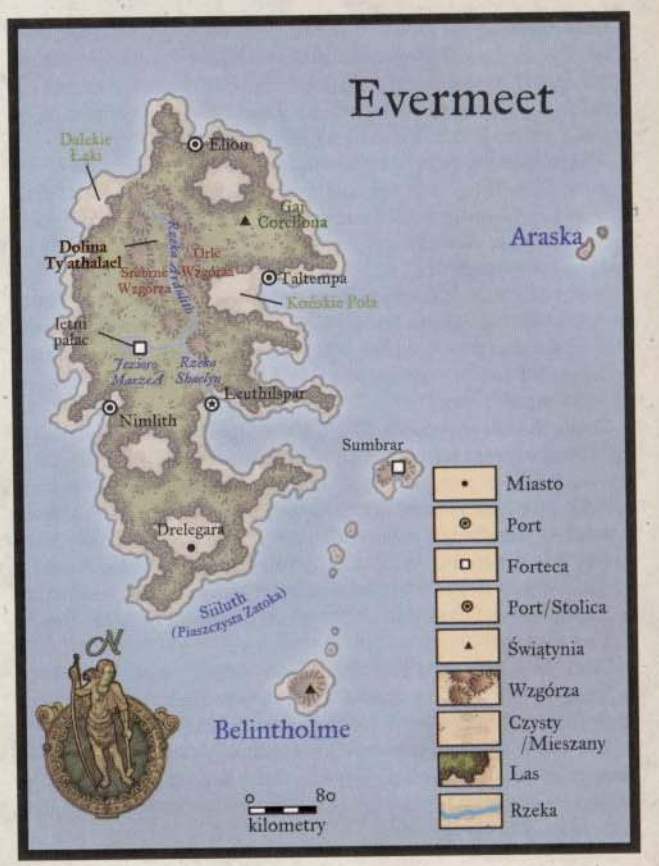
Wielkie wyspiarskie królestwa zachodnich mórz nie mają ze sobą wiele wspólnego, podobnie jak i z resztą Faerunu. Każde zamieszkuje odrębny lud i każde posiada własną historię oraz styl życia. Różnice są znaczące – od zmiennych magicznych potęg Elfiego Dworu na Evermeet do brutalnych łupieżców z Wysp Nelanther.

Evermeet

Stolica: Leuthilspar
Populacja: 1 658 880 (słoneczne elfy 50%, księżycowe elfy 30%, morskie elfy 10%, leśne elfy 9%)
Rząd: monarchia
Religie: Corellon Larethian i reszta panteonu Seldarine
Import: elfie przedmioty odzyskane z Faerunu, poza tym jest samowystarczalne
Eksport: biżuteria, elfi poszukiwacze przygód, pewne egzotyczne lub magiczne przedmioty będące darami
Charakter: CD, CN, ND

Evermeet zamieszkiwały pierwotnie słoneczne elfy, a dziś skrył się tu Elfi Dwór, który opuścił Faerun. Księżycowe, słoneczne i część leśnych elfów podążyły za królową Amlaruil, gdy ta przeniosła centrum życia tej rasy z odwiecznej siedziby w lesie Cormanthor. Evermeet to dobrze broniona wyspa położona z dala od ludzkich potęg takich jak Cormyr czy Twierdza Zhentil.

Magiczne królestwo elfów leży prawie 3000 kilometrów na zachód od Faerunu, na Bezdrożnym Morzu. Wyspy strzeże wysoka magia elfów, słoneczne elfy, czujni czarodzieje oraz potężna flota wojskowa. Do jej brzegów w zasadzie nie zbliżają się ci, którzy nie są gośćmi elfów.



Życie i społeczeństwo

Dostojne i zmieniające się z wdziękiem życie Elfiego Dworu toczy się zgodnie z łagodnymi zmianami pór roku, którym Evermeet zawdzięcza niezmienny rytm i dzięki którym dziesięciolecia zacierają się w stulecia kontemplacji i spokoju. Do tego nie da się porównać niczego, co istnieje w Faerunie ludzi.

W większości przypadków księżycowe i słoneczne elfy tworzą odrębne kultury, a szlacheckie rody, rodziny i związki klanowe nadają barw kontaktom między jednostkami. Leśne elfy trzymają się trochę na uboczu, preferując cichą więź z lasem i jego duchami, lecz pojedyncze często wtapiają się w życie dworu. Morskie elfy otrzymały zaproszenie do uczestnictwa w życiu dworu, jednak niewiele z nich przebywa tu przez dłuższy czas. Garstka dzikich elfów, które postanowiły dołączyć do dworu na Evermeet albo przyjęła tutejsze maniery, albo żyje pośród leśnych elfów i duchów lasu.

Morza Faerunu

Trzy wielkie morza – Morze Mieczy, Bezdrożne Morze i Wielkie Morze – opływają zachodnie i południowe wybrzeża Faerunu. Czwarte, Lśniące Morze, oddziela Półwysep Chultski od wybrzeży Calimshanu i Jeziora Pary. Żeglarze z Faerunu przemierzają wszystkie zbiorniki wodne, lecz jedynie najbardziej pewni siebie i posiadający największe umiejętności decydują się odpłynąć od brzegów i podążyć na otwarte morze.

Bezdrożne Morze: Zachodni ocean rozciąga się od zachodniego wybrzeża Faerunu do odległej Maztiki, leżącej niespełna pięć tysięcy kilometrów od południowo-zachodnich brzegów Amn. Ten potężny bezmiar wód w niewielkim stopniu zbadali najodważniejsi faeruńscy marynarze. Nawet elfy z Evermeet, najwięksi żeglarze i szkutnicy Torilu, mogą jedynie zgadywać, jakie cuda i koszmary kryją najdalsze regiony Bezdrożnego Morza.

Lśniące Morze: Pomiędzy Chultem a Calimshanem ciągnie się śródlądowe morze połączone z Bezdrożnym i Mieczy. Akwen liczy ponad 1500 kilometrów długości i około 150 kilometrów szerokości. Ze wszystkich opisanych tu wód, na Lśniącym Morzu panuje największy ruch handlowy, niemal porównywalny z Morzem Spadających Gwiazd w centrum Faerunu.

Morze Mieczy: Pomiędzy Wybrzeżem Mieczy a Wyspami Moonshae leży Morze Mieczy – zimny, targany sztormami akwen, mierzący ponad 150 kilometrów wszerz i około 1500 kilometrów wzdłuż. Sięga od Wysp Nelanther na południu po Waterdeep na północy. W klifach na północ od Amn czy na nierównych brzegach Moonshae jest niewiele przystani. Z kolei piraci z Nelanther zagrażają każdemu, kto chce przebyć Kanał Asavira oraz Prąd, by dotrzeć na południowe morza Faerunu i do tamtejszych bogatych portów.

Wielkie Morze: Na południe od Chult rozciąga się Wielkie Morze. Gdzieś na rozległych przestrzeniach oceanu, poza pokrytym dżunglą półwyspem, Wielkie Morze i Bezdrożne Morze stają się jednością, choć trudno powiedzieć, gdzie kończy się jedno, a zaczyna drugie. Wielkie Morze tworzy wodny klin mierzący niemal 3000 kilometrów długości i prawie tyle samo szeroki u zachodniego krańca. Akwen zwęża się ku wschodowi, gdzie spotykają się Faerun i Zakhara. Plagą wschodnich rubieży Wielkiego Morza są zakharscy korsarze.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Dla nie-elfa Evermeet wygląda niczym wielki las. Jednak elfy potrafią rozróżniać wśród kniei odrębne obszary i krainy, a nawet nastroje – odczytując wiadomości pozostawione przez stulecia symbiotycznych związków między drzewami a ich elfimi strażnikami. Ludzie zaś są w stanie dostrzec jedynie miejsca, jakie znają z ojczystych krain – rozległe łąki, rzeki i imponujące łańcuchy wzgórz.

Dalekie Łąki i Końskie Pola: Na dwie największe łąki Evermeet składają się dziesiątki polanek wciśniętych pomiędzy drzewa. Pośród wysokich traw biegają centaury, a obok nich hasają księżycowe konie – inteligentne rumaki, których ojczyzną jest ta wyspa, służące elfom i znajdujące się pod ich opieką.

Orle Wzgórza: Najwyższym szczytem tego łańcucha jest Skała Thalikaera, z której wartownicy są w stanie dostrzec nawet leżącą na południowym-wschodzie wyspę Sumbrar. Za pomocą magii mogą zaś sięgnąć wzrokiem jeszcze dalej.

Rzeka Ardulith: Niewielu ludzi ma okazję ujrzeć coś więcej niż brzegi Evermeet, nie mówiąc już o doświadczeniu przejażdżki łodzią z liści od źródła rzeki Ardulith wysoko w Srebrnych Wzgórzach w dół, gdzie łączy się ona z rzeką Shaelyn, by wreszcie wypłynąć na morze tuż obok pałacu królowej w Leuthilspar.

Srebrne Wzgórza: Te wysokie na tysiąc metrów, porośnięte iglastymi drzewami szczyty – podobnie jak Orle Wzgórza – wznoszą się wysoko ponad resztą wyspy. Wartownicy pełnią straż na szczytach i zajmują się wierzchowcami, czyli ogromnymi orłami budującymi swe gniazda na graniach.

Ryc. Wayne Reynolds

Gnom z Lantanu

WAŻNE MIEJSCA

Evermeet pełne jest cudów. Żadna ludzka kraina nie może się równać z tą wyspą pod względem zjednoczenia z pięknem natury i nadnaturalnego splendoru. Elfy komponują cudowne pieśni opisujące i wysławiające cuda tej wyspy. Garstka ludzi zapraszanych na brzegi Evermeet widuje zapewne jedynie królewskie miasto królowej Amlaruil.

Gaj Corellona: Najważniejsza świątynia głównego bóstwa elfiego panteonu znajduje się w lesie na północy wyspy. Tak naprawdę należałoby powiedzieć, że cała północna ćwiartka wyspy *jest* owym znaczącym przybytkiem bóstwa, bowiem nie sposób powiedzieć, gdzie kończy się „normalny" las, a gdzie zaczyna przestrzeń uświęcona przez wielkiego boga. Gaj Corellona jest sercem elfiego życia na Torilu.

Leuthilspar (metropolia, 50 269): Stolica Evermeet stanowi doskonały przykład elfiej żywej architektury, którą cechuje hodowanie, a nie budowanie konstrukcji. Nawet najbardziej nieokrzesany krasnoludzki górnik straciłby dech w piersiach, widząc ledwie zarys pałacu królowej Amlaruil. Kryształy wysokości potężnych drzewa aż roją się od spiralnych przejść i przestrzeni mieszkalnych o szklanych podłogach. Drzewa wyrastają w cytadele. Napowietrzne pałace opierają się na wyniosłych łukach i migoczących polach magicznej energii. Te konstrukcje wydają się zbyt delikatne, by istnieć choćby we śnie. Spokojnego miasta strzegą wiecznie czujni wojownicy i magowie w zbrojach z błyszczącego szkła.

Sumbrar: Ta mała wyspa położona jakieś 80 kilometrów na wschód od Evermeet służy za koszary armii i marynarki królestwa elfów. Sumbrar to kilka splecionych magicznych fortec, w których stacjonuje tysiąc czarodziejów-wojowników gotowych do walki na wierzchowcach – pegazach i orłach. Tu, bezpieczna w ukrytych morskich jaskiniach, czeka armada okrętów magicznie przygotowanych do wypłynięcia. Głęboko pod wyspą u boku swych jeźdźców śpi ostatnich dwanaście smoków z Evermeet, czekając na zagrożenie warte ich mocy. Żaglowce, których załóg nikt nie zapraszał, otrzymują stanowcze ostrzeżenie, by trzymały się z daleka – jeżeli to nie skutkuje, zostają zniszczone.

HISTORIA REGIONU

Zarys historii wszystkich elfów Faerunu przedstawiono w innym miejscu tej książki, przede wszystkim w opisie Cormanthoru (patrz wcześniej, Doliny). Jeśli zaś chodzi o wyspę Evermeet, to jakiś 1000 lat temu zasiedliły ją słoneczne elfy. W przeciągu minionego stulecia elfy z Cormanthoru i innych ziem postanowiły wycofać się do tej idyllicznej krainy, położonej z dala od rozrastających się ludzkich imperiów i hord niemiłosiernych humanoidów, które zniszczyły tak wiele państw tej rasy na kontynencie.

Teraz jednak Odwrót Elfów dobiegł końca. Ci przedstawiciele rasy, którzy postanowili porzucić swój dom w Faerunie, już to zrobili. Dziś żadne elfy nie przybywają na Evermeet, aby zapomnieć o ludzkim świecie. Ostatnio zaś, choć rządy królowej Amlaruil są sprawiedliwe i słuszne, wielu jej poddanych – których cześć przebywa na wyspie od wieków – zaczyna szemrać, że są odcięci od świata.

W przeciwieństwie do pobratymców lojalnych koronie, zarówno dzikie elfy, jak i drowy pozostały na kontynencie. Na dodatek nie pozwoliły ludziom osiągnąć przewagi, a wręcz same ją zyskały, rozkwitając w ciągu kilku ostatnich lat. Zawdzięczają to między innymi możliwościom, jakie stworzyła im emigracja innych elfów na Evermeet.

Żaden przedstawiciel Elfiego Dworu nie oznajmił końca Odwrotu i żaden nie wyraził pragnienia powrotu. Mimo to co roku coraz więcej elfów postanawia powrócić do Faerunu. Niektóre chcą osiedlić się tam na stałe lub walczyć o krainy przodków zagarnięte przez drowy i innych intruzów. Inne marzą tylko o tym, by znów stanąć na ukochanej ziemi i za sprawą sekretnych *portali* przychodzić tam i odchodzić, kiedy tylko zechcą. Nawet królowa Amlaruil w tajemnicy wysłała dużą liczbę agentów i zwiadowców, którzy mają za zadanie odnowić więzi dyplomatyczne z przyjaznymi królestwami. Evermeet nie stoi już na uboczu wydarzeń w Faerunie.

Wyspa nie jest przy tym tak bezpieczna, jak jej „nieprzenikalne" osłony mogłyby wskazywać. Nie tak dawno drowy ośmieliły się uderzyć na Leuthilspar poprzez magiczne *portale*, jakby chciały przypomnieć Amlaruil, że żadne schronienie nie jest doskonałe. Dokładnie 43 lata temu – ledwie mgnienie oka dla elfa – męża Amlaruil, króla Zaora, zamordowano w sercu jego pałacu, choć władcę otaczała potęga i splendor całej krainy.

INTRYGI I PLOTKI

Spokojna kraina, której bacznie strzeże wielka potęga, nie jest interesującym miejscem dla typowego poszukiwacza przygód. Jednakże już *dotarcie* na Evermeet to wyprawa godna bohaterów.

Drużynę poszukiwaczy przygód może wynająć lord lub arcykapłan, by dostarczyła wieści, dary, prośbę o pomoc czy ostrzeżenie do krainy Amlaruil. Odnalezienie niestrzeżonego *portalu* lub pokonanie Bezdrożnego Morza to prawdziwe wyzwanie. Tym bardziej, że śmiałkowie musieliby jednocześnie unikać sił,

które chciałyby podążyć ich śladem na Evermeet i znaleźć drogę do ojczyzny elfów. Ostatnią trudnością okazałoby się zapewne przekonanie obrońców wyspy, by pozwolili śmiałkom ją opuścić.

Lantan

Prosty lud lubi słuchać opowieści o Lantanie „gdzie czci się Gonda, a magią pogardza". Jednak większość Faerunczyków wie niewiele więcej, niż głosi to powiedzenie. Może jeszcze tylko tyle, iż Lantan to dziwne i niebezpieczne miejsce, w którym mechaniczne i piekielne urządzenia dokonują wielkich cudów oraz straszliwe rzeczy na rozkaz swych twórców. Zwyczajna magia blednie w porównaniu z tym wszystkim. Ludzie z wyspy Lantan są zaś po prostu pionierami w technologicznych rozwiązaniach problemów, z którymi mieszkańcy Faerunu radzą sobie za pomocą magii.

Ten przyjemny wyspiarski kraj podporządkowany jest wierze w Gonda, a jego mieszkańcy uprawiają ziemię, konstruują urządzenia i nieprzerwanie eksperymentują. Lantańscy wynalazcy bez przerwy tworzą „cudeńka" ku większej chwale Gonda i czasami sprzedają lub wymieniają je na szkło, węgiel drzewny i inne dziwne ingrediencje, których potrzebują ich klienci.

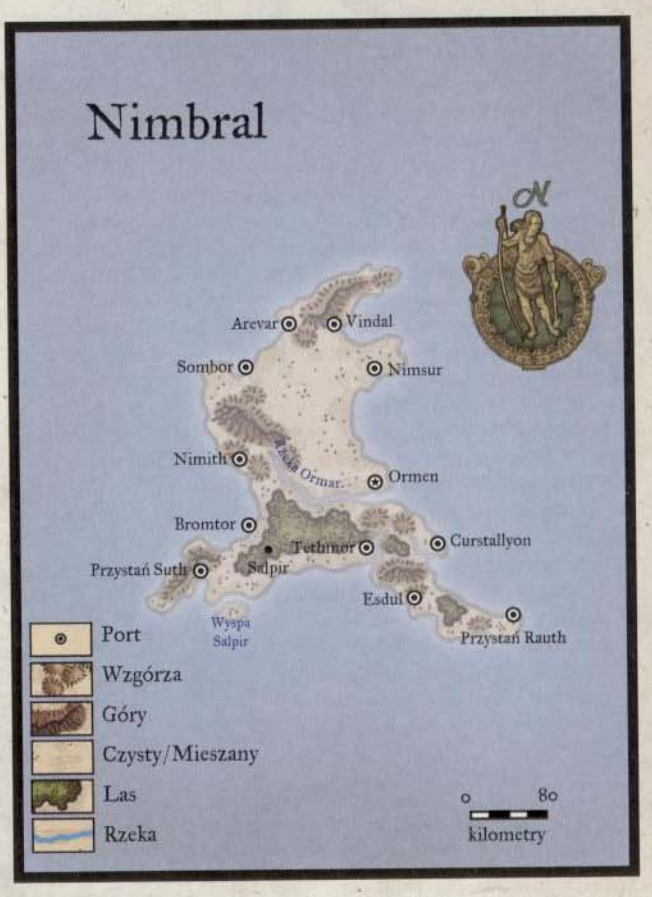
Do lantańskich wynalazków, które zyskały popularność na kontynencie, zalicza się zawieszenia wozów i szprychowe koła nadające się do naprawiania, samonapełniające się lampy oliwne, które nie gasną, dopóki dolewa się oliwy do zbiornika, rozmaite świetlne promienie i potykacze alarmujące o pojawieniu się intruzów; zawiłe zawiasy, łańcuchy, mechaniczne urządzenia uruchamiające się po jakimś upływie czasu, klamki, skoble, zamki i obsadki o specjalnych właściwościach (wyposażone w odstraszające złodziei szpilki z truciznami, otwory do chowania kluczy, zapadki uruchamiające dzwonek mówiący o otwarciu drzwi i tak dalej). Lantańczycy skonstruowali także poruszane wiatrem wachlarze, składaną broń, kotwiczki łatwe do rozłożenia i ukrycia w ubraniu, a także rozmaite skomplikowane igły oraz narzędzia stosowane w szyciu i chirurgii.

Nimbral

Nimbral, czyli Morska Kryjówka, to słynna, choć rzadko odwiedzana ziemia położona w pobliżu zachodniego wybrzeża Faerunu, na południowy-wschód od Lantanu. Tę niewielką krainę zdominowały góry, łąki położonej na dużej wysokości oraz gęste zielone bory. Jej ozdobą są małe gospodarstwa oraz baśniowe pałace z wieżyczkami. Małe przybrzeżne miasta to porty dla rybaków i rzadko odwiedzających tę ziemię gości. Obcych przybywa tu niewielu, bowiem większość osób uważa tę wyspę tylko za legendę.

Skryty lud Nimbral cieszy się zasłużoną reputacją wielkich czarodziejów. Wyspą włada kabała skrupulatnych, zapatrzonych w siebie i niezwykle potężnych arcymagów, zwanych panami Nimbral. Lubią oni jedynie własne towarzystwo, a czas poświęcają na rządzenie i prowadzenie magicznych eksperymentów. Żyje popoć ponad dwudziestu owych władców oraz o połowę mniej uczniów, którzy wspólnie tworzą zamkniętą grupę – lojalną rodzinę. Panowie Nimbral zazdrośnie strzegą swych sekretów, obawiając się ataków takich organizacji jak Czerwoni Czarnoksiężnicy, Bractwo Tajemnic, Kult Smoka czy Pokrętna Runa.

Nimbral słynie również z Latających Łowców. Ci odziani w pancerze ze szkła powietrzni rycerze dosiadający pegazów patrolują niebo oraz wody wokół wyspy, wypatrując fruwających potworów i trzymając piratów oraz łupieżców z dala od brzegów Nimbral. Postępują oni zgodnie z najwspanialszymi ideałami romantycznego kodeksu honorowego, choć niektórzy (głównie łowcy niewolników z Calimshanu) określają ich mianem łupieżców lub bandytów.



Wyspy Moonshae

Stolica: Caer Callidyrr
Populacja: 680 400 (ludzie 89%, niziołki 4%, elfy 3%, krasnoludy 2%, półelfy 1%)
Rząd: monarchia
Religie: Chauntea (w aspekcie Matki Ziemi) pośród Lludu, Tempus pośród ludu północy
Import: jedwab, konie, pergamin, pomniejsze magiczne przedmioty, ruda, węgiel
Eksport: broń, drewno, pancerze
Charakter: ND, N, NZ

Moonshae to archipelag zimnych skalistych wysepek otoczonych przez mgły. Porastają je gęste lasy, ustępujące miejsca bagnom oraz wysokim górom. Żyją tu rozmaite bestie oraz dwie ludzkie rasy. Północną część archipelagu zdominował obdarzony skłonnościami do żeglarstwa lud północy, którego przodkami byli łupieżcy z Ruathymu. Innymi długoletnimi mieszkańcami wysp są przedstawiciele rasy o ciemniejszych włosach i skórze, która kontroluje południową ich część. Ci ludzie, noszący wspólne miano llud, żyją w dziesiątkach mniejszych królestw, nad którymi władzę sprawuje najwyższa królowa.

Minione lata upłynęły ludowi północy i lludowi przede wszystkim na walce ze sobą, która wynikała niemal wyłącznie ze skłonności tych pierwszych do organizowania krwawych najazdów. Różniących się od siebie mieszkańców archipelagu Moonshae zjednoczył dopiero najwyższy król Tristan Kendrick. Jego córka, najwyższa królowa Alicia, utrzymuje królestwo w całości, wykorzystując zwyczajowe konflikty, które toczą między sobą lordowie. Można rzec, że w porównaniu z narodami żyjącymi na kontynencie Faerunu, mieszkańcy Moonshae od kilku dekad cieszą się względnym pokojem.

Życie i społeczeństwo

Wszystkich mieszkańców archipelagu ukształtował poszarpany, uderzająco piękny krajobraz oraz surowa pogoda. Llud czci ziemię (oraz bóstwo, które *jest* ziemią), gdyż od dawna jest świadom boskiej mocy obecnej w wartkich strumieniach, tajemnych sadzawkach i otulonych mgłami lasach ich wysp. Darzy on swój dom głęboką i niezłomną miłością, którą trudno zrozumieć innym ludziom.

Ludzie północy są znacznie mniej czuli na piękno krajobrazu. Ich serca zwracają się bowiem ku morzu. W porównaniu z sąsiadami bywają hałaśliwi i otwar-

ci. Relacje pomiędzy mieszkańcami wysp Moonshae są dość napięte, choć dziś lepsze niż kiedykolwiek wcześniej.

Niemal każdy z lludu niechętnie patrzy na cudzoziemców. Dla chłopów obcy oznaczają kłopoty: bandytów i złodziei, którzy narażają na niebezpieczeństwo ich rodziny, dobytek i zbiory. Lokalni lordowie i zbrojni widzą w nich natomiast rywali. Jeśli przybysze przestrzegają miejscowych praw, szanuje się ich, lecz również bacznie obserwuje. Trudno wszak przewidzieć, jakie kłopoty sprowadzą na mieszkańców, jeśli wpadną w szaleństwo i zaczną wymachiwać mieczami. Niemniej jednak z racji tego, iż wieści z Wybrzeża Mieczy dość szybko trafiają na Wyspy Moonshae, przyjęcie obcych zależy od ich dotychczasowych czynów i reputacji. Zbrojni lludu zwykle od razu akceptują bohaterów i uznają ich za równych sobie. Z kolei lud północy z powodu tradycji morskiego handlu i podróży zwykle jest po postu ciekawy gości z innych zakątków Faerunu. Cudzoziemcy najszybciej znajdą zatrudnienie jako najemnicy w służbie skłóconych lordów lub żołnierze na tutejszych żaglowcach płynących do portów Wybrzeża Mieczy i z powrotem.

Archipelag Moonshae znajduje się zbyt blisko Wysp Nelanther, by jego mieszkańcy mogli spać spokojnie. Z roku na rok piraci robią się coraz śmielsi. W każdej tutejszej portowej tawernie można więc usłyszeć barwne opowieści o szczęśliwych ucieczkach przed tymi korsarzami.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Na archipelag Moonshae składa się garstka większych wysp i setka mniejszych. Oto lista godnych największej uwagi.

Alaron: Władze tej wyspy rezydują w mieście Caer Callidyrr. Jest to najpotężniejsze z królestw Moonshae. Poszarpane Góry Spore rozciągające się na północ od Caer Callidyrr oddzielają tradycyjne nizinne domy lludu na południu od domów ludu północy. Powoli różnice w zwyczajach mieszkańców zacierają się za sprawą małżeństw.

Gwynneth: Największa z południowych wysp, której północną połowę zasiedlił lud północy z Wyspy Omana, a południową (która z czasem stała się miastem Caer Corwell) llud. Nelantherscy piraci nieraz lądowali na południowym wybrzeżu, lecz nie pojawiły się żadne opowieści o najazdach na większą skalę.

Moray: Wysunięta najbardziej na zachód duża wyspa Moonshae jest również najdzikszą w południowej części archipelagu. Pokój pomiędzy ludem północy a lludem sprawił, że ci pierwsi zajęli się najeżdżaniem potworów żyjących w Górach Orkowej Czaszki, które ciągną się przez wyspę. W rezultacie Moray to bardzo bezpieczne miejsce, do którego napływają osadnicy wywodzący się z obu ludzkich ras zamieszkujących archipelag.

Ruathym: Surowa i jałowa wyspa, która właściwie nie należy do archipelagu Moonshae, leży bowiem ponad 3000 kilometrów na północ od niego. Ruathym to ojczyzna ludu północy – barbarzyńców, którzy skolonizowali północ Moonshae oraz Luskan. Odizolowane osady i gospodarstwa skupiają się wokół fiordów i zatoczek wyspy. Największa społeczność to miasteczko Ruathym, którego populacja liczy 5000 osób. Warto przy okazji wspomnieć, że lud północy i mieszkańców Luskan na Wybrzeżu Mieczy od wielu lat dzielą waśnie.

Ważne miejsca

Na większości wysepek archipelagu Moonshae znajduje się przynajmniej jedna, a czasem i dwie małe osady. Z kolei na wszystkich ważniejszych wyspach istnieją dziesiątki osiedli, często oddzielonych od siebie szerokimi pasmami dzikich i surowych terenów. Duże miasteczka należą do rzadkości.

Caer Callidyrr (duże miasto, 21 486): To pozostałość rozkwitu poprzedniej cywilizacji, potężnym zamku zbudowanym na wyspie Alaron ponad rozległym miastem portowym. Rodzina Kendricków włada teraz królestwem o tej samej nazwie, a także rodzinnymi posiadłościami na Gwynneth. W zamku Callidyrr żyją czarodzieje i zaklinacze służący bezpośrednio najwyższej królowej.

W przeciwieństwie do reszty Moonshae, Caer Callidyrr przywykło do obecności obcych i kupców z innych części Torilu.

Caer Corwell (małe miasto, 11 459): Ojczyzna rodziny Kendricków – czyli region obejmujący południową połowę wyspy Gwynneth – to pierwsza ziemia, którą zasiedlił llud. Skaliste brzegi i wysokie wrzosowiska sprawiły, że było to doskonałe miejsce dla upartych samotników, przedkładających puste przestrzenie nad sąsiadów, a także dla druidów, pragnących praktykować swą religię w świątyniach w dziczy.

Dolina Myrloch: Kraina poświęcona Matce Ziemi leży w samym sercu wyspy Gwynneth, na północ od jeziora Myrloch, znajdującego się w jej centrum. Matka Ziemia z Moonshae – w przeciwieństwie do aspektu Chauntei znanego w pozostałej części Faerunu – ceni sobie bardziej dzicz niż oczyszczone pola. W dolinie tej jedynie druidzi i elfy wędrują bez obaw. Żyją tu zaś przede wszystkim centaury, chochliki, skrzaty i elfy z Moonshae, zwane llewyrr. Bardzo niewielu z tych ostatnich wzięło udział w Odwrocie na Evermeet, jako że niczego nie zawdzięczali Elfiemu Dworowi i woleli wieść dalej życie w Dolinie Myrloch. Co ciekawe, dolina jest świętym miejscem lludu, a budzi obawy ludu północy, który uważa ją za przesiąkniętą niebezpieczną magią.

Żelazna Twierdza (małe miasto, 5730): Najpotężniejsza forteca ludu północy położona na północnym brzegu Wyspy Omana. Żelazna Twierdza wzbudzała niegdyś ogromnych strach, jako że jej mieszkańcy byli najagresywniejszymi spośród swych ziomków. Pozostała wojownicza, lecz napastliwość tutejszych skierowała się ku innym królestwom ludu północy, a w szczególności ku wyspie Ruathym.

Historia regionu

Przez stulecia historia tego regionu raz po raz zataczała krąg, toczyła się bowiem wokół walk pomiędzy najeźdźcami – ludem północy a lludem. Na początku lat 1300 RD owe wyspiarskie konflikty nabrały znaczenia, kiedy złe bóstwa Bhaal, Malar i Talos próbowały przejąć Moonshae spod wpływów Matki Ziemi.

Plany złych bóstw pokrzyżowała przede wszystkim bohaterska postawa rodziny Kendricków oraz ich przyjaciół i kochanków. Po zwycięstwie Kendrickowie założyli nową dynastię najwyższych królów i królowych, rozciągając władzę najwyższego tronu na okoliczne wyspy i przekonując lud północy, by złożył im hołd wraz z lludem.

Ostatnie trzy dekady rządów najwyższej królowej Alicii Kendrick (ND kobieta człowiek Wjk6/Drd7 Matki Ziemi) oraz jej małżonka najwyższego króla Keane'a (ND mężczyzna człowiek Czar18) w większości upłynęły w pokoju. Alicia i Keane wychowali godnych następców i wygląda na to, że udało im się założyć prężną dynastię.

Aktualnie jedyny znaczący problem wysp to rosnący konflikt z piratami z Wysp Nelanther, którzy żeglują coraz dalej na północ w poszukiwaniu bogatszych łupów. Lud północy okazał się doskonałym sojusznikiem w walce z nelantherskimi korsarzami, lecz mimo to poszukiwacze przygód z kontynentu czasami mogą zarobić walcząc ze śmiertelnie niebezpiecznymi czarodziejami tych morskich rabusiów.

Intrygi i plotki

Choć w większość rozległych lasów Moonshae niewielu ma odwagę się zapuścić, do każdej piędzi ziemi wysp ktoś zgłasza swe prawo. Na wycinkę drzew cudzoziemcy muszą otrzymać pozwolenie od miejscowych druidów, bo inaczej zostaną zaatakowani. Krasnoludy zajęły już najlepsze miejsca na górskie fortece, a giganci i inne potwory stanowią niebezpieczeństwo w wyższych partiach gór. Mimo to wciąż na archipelagu Moonshae można znaleźć wiele dzikich ostępów, gdzie potężni śmiałkowie mogą założyć siedzibę. Chętnym poszukiwaczom przygód wypada jednak przypomnieć, że tworzenie własnego państwa może zająć całe życie i nigdy nie jest ani proste, ani bezpieczne.

Wilk wciąż ma kły: Bohaterów wynajęto, by towarzyszyli kierującemu się do Amn konwojowi kupców. Ładownie okrętów są do tego stopnia zapchane towarami, że nie sposób utrzymać dobrej szybkości. Spodziewać się zatem należy ataku piratów z Nelantherów. Dlatego też śmiałkowie otrzymują przedmioty magiczne jednorazowego użycia, które pomogą im w walce z napastnikami, bowiem celem wyprawy jest ściągnięcie napastników, a potem ich zniszczenie.

Niemniej jednak prawdziwe niebezpieczeństwo stanowi dla konwoju drapieżny lud północy. Szybkie statki i inspirowany przez Tempusa szał bitewny czynią z nich znacznie groźniejszych wrogów niż piraci z Nelantherów. Pomimo pokoju z lludem, niektórzy przedstawiciele ludu północy nadal bez ograniczeń

najeżdżają sąsiadów. Pojmani lub zabici w walce wrogowie bohaterów noszą barwy Żelaznej Twierdzy. Czy to oznacza, że ktoś chce zrzucić winę na mieszkający w niej lud północy? A może miasto faktycznie stoi za napaścią? Czy w takim przypadku najwyższa królowa spróbuje wyegzekwować sprawiedliwość? Czy krnąbrny lud północy z Wyspy Omana doprowadzi do otwartej rebelii i wybuchu kolejnej wojny?

wyspy Nelanther

Stolica: brak
Populacja: 2822 (orkowie 30%, ludzie 20%, półorkowie 15%, jaszczuroludzie 15%, ogry 10%, humanoidzi 9%)
Rząd: zbrojna anarchia
Religie: Beshaba, Cyric, Talos, Tempus, Umberlee
Import: wszystko co miejscowi zdołają ukraść, złupić lub ocalić
Eksport: niewolnicy, wszelkie skradzione lub złupione towary
Charakter: NZ, CZ, CN

Nelanthery to dość rozproszony archipelag niemal tysiąca wysp rozciągających się od Amn w głąb Bezdrożnego Morza. Na ponad połowie ostrowi brakuje wody, przez co nadają się w zasadzie tylko do tego, by rozbijały się na nich okręty. O setki nadających się do życia wysp ze źródłami pitnej wody nieustannie toczą walkę morscy piraci, którzy łupią statki z Amn, Calimshanu, Wybrzeża Mieczy i Wysp Moonshae.

Nelantherczyków niemal nic nie łączy z Wyspami Pirackimi w pobliżu Smoczego Wybrzeża – z wyjątkiem oczywiście zamiłowania do przemocy i łupiestwa. Wspomniane Wyspy Pirackie w przeważającej mierze zamieszkują ludzie, podczas gdy korsarze z Nelantherów to nie-ludzie: orkowie, jaszczuroludzie, ogry i minotaury. Rozmaite rasy i frakcje nelantherskich piratów równie często walczą ze sobą, co z obcymi.

Życie i społeczeństwo

Łupieżcy z Wysp Nelanther żyją z wiatrów, które wypełniają ich żagle na Morzu Mieczy, i giną w wichurach, które wrzucają ich w głębiny Umberlee. W przeciwieństwie do zawadiaków z Wysp Pirackich, którzy czasami stosują się do dziwnych kodeksów honorowych, tutejsi łajdacy torturują ofiary lub pozostawiają je na przerażającą śmierć. Piraci z Wysp Nelanther przychodzą na świat jako członkowie brutalnej społeczności, od której mogą uciec jedynie umierając, co najczęściej zdarza się im w młodości. Nic w tym jednak dziwnego, jako że niemal wszyscy zdolni do tego dorośli biją się na pokładach statków, podczas gdy słabi, kalecy i walczące o przetrwanie dzieci pozostają na brzegu, by naprawiać statki lub łupić wraki.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Trudno wskazać charakterystyczne cechy tego regionu inne niż morze i niezliczone skaliste wysepki. Żadna z wysp nie jest ani wystarczająco duża, ani zaludniona, by zasługiwała na specjalną wzmiankę.

Ważne miejsca

Piraci z Wysp Nelanther nie budują stałych osad – mieszkają na swych statkach lub w chatach, które mogą w kilka chwil porzucić. Jedyne stałe budowle powstały w tym regionie na długo przed przybyciem tu korsarzy.

Morskie Wieże: Z kilku wysp, a czasami wprost z morza wyrastają wysokie wieże wykonane z twardego kamienia. Iglice z Irphong i Nemessor to pozostałości po wcześniejszej cywilizacji bądź cywilizacjach. Większość została magicznie zapieczętowana i jest dobrze chroniona przed wtargnięciem doń zwykłych bandytów (w tym łupieżców z Nelantherów, którzy próbowali się do nich dostać). Inne stały się siedzibami potworów – ogrowych magów czy oddających cześć Bane'owi gargulców. Tak czy inaczej, Morskie Wieże mają złą reputację wśród nelantherskich piratów, którzy unikają ich z przesądną obawą w sercach.

Historia regionu

Żeglarzy północnej części Faerunu od południowych wód oddzielały zawsze tethyrski półwysep Velen i archipelag Nelantherów. Niemniej jednak wraz ze wzrostem kupieckich potęg na wodach północy – w Amn, Waterdeep i miastach Północy – przez Wyspy Nelanther zaczął płynąć strumień dużych i obficie zaopatrzonych statków. To zaś oczywiście zwróciło uwagę piratów, podobnie jak pole bitwy przyciąga kruki. Dlatego też już od stuleci archipelag Nelantherów niemal nie ulega zmianom.

Morskie Wieże są jednak świadectwem innej historii. Meble, zwoje i księgi odkryte w niedawno otwartych iglicach mówią o czasach, gdy archipelag był siedzibą innych mieszkańców niż okrutni tyrani i nienawistni korsarze. Niestety, znaczna część pamiątek po tej zaginionej cywilizacji zatonęła w wodach przypływów.

Intrygi i plotki

Poszukiwacze przygód, którzy trafią na ten archipelag, prędzej czy później spotkają korsarzy. Bogaci kupcy z Amn i miast Wybrzeża Mieczy często organizują karne ekspedycje, których zadaniem jest odnalezienie i zniszczenie szczególnie skutecznych czy okrutnych pirackich band. Oczywiście także tutejsi herosi ścigają korsarzy z Nelantherów.

Cela z widokiem: Śmiałkowie przez jednostronny *portal* prowadzący z fortecy czarnego charakteru dostali się na szczyt jednej z Morskich Wież. Podczas gdy bohaterowie poszukają jakiejś innej drogi ucieczki z wyspy, piracki statek, którego załoga czekała na wroga drużyny, podnosi żagle i gotuje się do podróży na wyspę, gdzie znajdują się jego inne *portale*. Jeśli BG zdecydują się ukryć w wieży czarodzieja i nie stawią czoła piratom, czeka ich szybka konfrontacja z niebezpieczeństwami oferowanymi przez działającą wieżę, po której muszą się przemieszczać nie znając odpowiednich czarów i haseł pozwalających wyłączyć zabezpieczenia.

zachodnie ziemie centralne

Stolica: brak
Populacja: 1 641 600 (ludzie 78%, elfy 7%, półelfy 4%, niziołki 4%, półorkowie 3%, gnomy 2%, krasnoludy 1%)
Rząd: miasta-państwa, każde o innym rządzie
Religie: wszystkie
Import: dywany, piwo, ryby, żelazo, zioła
Eksport: garncarstwo, srebro, wełna, złoto
Charakter: każdy

Zachodnie Ziemie Centralne to rozległy obszar pomiędzy Burzowymi Rogami Cormyru a Wybrzeżem Mieczy na południe od Waterdeep, od Jaszczurczych Moczarów na północnym-zachodzie do Samotnego Wrzosowiska na obrzeżach Anauroch na północnym-wschodzie i od Beregostu oraz Zielonych Pól na południowym-zachodzie do Wschodniego na granicy Smoczego Wybrzeża na południowym-wschodzie.

Przewodnicy karawan z Amn i Sembii opisują Zachodnie Ziemie Centralne jako „kilometry kilometrów i kilometrów kilometry", są to bowiem smagane wiatrem, trawiaste równiny opasujące nieprzebyte bagna, pustkowia, faliste wzgórza, wrzosowiska i samotne lasy – oczywiście pełne potworów. Rolnicy, mieszkańcy pogranicza, obywatele obwarowanych miast i pozostali żyjący tu osadnicy są na tyle silni i niezależni, że zdołali wywalczyć dla siebie szczęśliwe życie na pograniczu, gdzie umiejętności i intelekt znaczą więcej niż rodowód. Na Zachodnich Ziemiach Centralnych znajdują się dziesiątki miast otoczonych murami, rasowych enklaw, rolniczych miasteczek, klasztorów, umocnionych twierdz oraz ufortyfikowanych dziedzin. Może dlatego ambitni poszukiwacze przygód są tu mile widziani.

Ryc. Matt Wilson

Las Wielkich Smoków

Region ten starało się podbić lub opanować kilkanaście chylących się ku upadkowi imperiów, po których pozostały jedynie umocnienia zbudowane przez kolejnych kandydatów na monarchów. Inni zostawili po sobie skarbce, potężną i niebezpieczną magię albo jedno i drugie.

W przeciwieństwie do gęsto zaludnionych rejonów Ziem Centralnych i Północy, podróż do celu po Zachodnich Ziemiach Centralnych wymaga wielu dni wędrówki. Tu jednak przynajmniej nikt nie zamarza w drodze.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Zachodnich Ziem Centralnych żyją w rozrzuconych po dziczy osadach. Zwykle są uparci, niezależni i dumni z umiejętności przetrwania w trudnym środowisku, które ich otacza. Typowy dla osób żyjących na pograniczu duch walki w przypadku mieszkańców tego regionu uzupełniły kupieckie skłonności do uznawania obcych raczej za potencjalnych przyjaciół niż wrogów. W przeciwieństwie do niektórych cywilizowanych ludów wschodu, osadnicy z zachodu mile witają poszukiwaczy przygód, widząc w nich potencjalnych klientów, sojuszników w walce, a być może nawet sąsiadów.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Termin Zachodnie Ziemie Centralne to pojęcie dość ogólne, obejmujące rozległe ziemie pomiędzy Amn a Północą, rozciągające się od Wybrzeża Mieczy do Smoczego Wybrzeża Morza Wewnętrznego. Wszelkie wyznaczone na tym obszarze granice pozostają kwestią sporną.

Bitwa Kości: W okolicy o tej nazwie falisty step typowy dla zachodu ustępuje miejsca kredowobiałej glebie upstrzonej skarłowaciałymi drzewami. Im bliżej serca tego niezwykłego miejsca, tym więcej oznak toczonych tu niegdyś walk i kości – zaczyna ich być nawet więcej niż kamieni. Wreszcie podróżny trafia na pustkowie zbielałych kości, które od niemal 300 lat opierają się żywiołom i oczyszczającej ziemię naturze.

W 1090 RD na północ od Gór Zachodzącego Słońca horda goblinów i orków ze Skalistych Ziem spotkała się z armią ludzi, elfów i krasnoludów. Wojownicy Tyra, Corellona i Moradina zwyciężyli, w trakcie sześciodniowej bitwy zabijając tysiące orkowych najeźdźców. Nawet lecznicza magia elfów i kapłańskie moce pozwalające wskrzeszać umarłych nie zapobiegły śmierci tysięcy obrońców. Choć od zakończenia bitwy minęło już 300 lat, ziemia wciąż pozostaje przeklęta i nawiedzona, wciąż pokrywają ją warstwy kości i innych śladów batalii, mające niemal 30 centymetrów wysokości, a czasami piętrzące się też w wielkie zaspy.

Pole bitwy – przeszło 150 kilometrów kwadratowych – to teren łowiecki dla nieumarłych: zombie, szkieletów, ghouli, upiorów, widm, spektr, a nawet liczów. Młodzi kapłani wojowniczych religii często udają się do tego miejsca, aby w walce z nieumarłymi dowieść swej wartości. Ich wysiłkom sprzeciwiają się kapłani Velsharoona oraz innych bóstw, dla których pole bitwy jest celem przeklętych pielgrzymek.

Bród Trollowego Szponu: Handlowy szlak zwany Traktem Nadbrzeżnym nie biegnie tak naprawdę wzdłuż Wybrzeża Mieczy. We Wrotach Baldura kieruje się w głąb lądu, aby zachować dystans od Trollowych Wzgórz i przebyć Krętą Wodę w Brodzie Trollowego Szponu, na skraju Trollowych Szponów. Bród jest płytki i łatwy do przekroczenia, choć woda czarna i ohydna – wciąż zatruta za sprawą śmierci bóstwa Bhaala, która miała miejsce na północy, przy Moście Boareskyr. Przeprawa jest pełna niebezpieczeństw, ponieważ po okolicy krążą trolle, zwłaszcza po zmroku.

Czaszkowy Wąwóz: Ci szamani orków i hobgoblinów, którzy przetrwali sześciodniową Bitwę Kości, uciekli na południe, do wąskiej rozpadliny idącej wzdłuż rzeki Przesmyk, w górze jej biegu. Wycofując się, zachęcali prześladowców – przede wszystkim ludzi – by ruszyli w ich ślady. Wojownicy posłuchali wyzwania i ruszyli w głąb wąwozu, zabijając przyzwane przez orków demony

i diabły, które wraz z goblinoidami broniły pozycji szamanów. Zazwyczaj zwycięzcy mogą w nagrodę ograbić ciała zabitych, lecz pole bitwy w Czaszkowym Wąwozie ludzie szybko porzucili, pozostawiając je potężnym demonom, które przetrwały śmierć istot stojących za ich przywołaniem. Znaczną część skarbów zapewne wciąż można odnaleźć w rzece, w jaskiniach w białej skale ścian wąwozu lub leżach istot, których lepiej nie spotykać.

Jaszczurcze Moczary: Rzeka Delimbiyr nie wpływa wprost do Morza Mieczy, a rozwidla się wcześniej, tworząc kilka strumyków wijących się pod cyprysami ozdobionymi zwisającym mchem. Ludzie zwykle unikają tych moczarów mających ponad 1300 kilometrów kwadratowych powierzchni, chyba że chcą mieć do czynienia z czającymi się tu w płytkich wodach jaszczuroludźmi, czarnymi smokami i dinozaurami. Te ostatnie rzadko osiągają prawdziwie imponujące rozmiary, ponieważ zaciekle polują na nie jaszczuroludzie, którym moczary zawdzięczają swą nazwę.

Jaszczuroludzie, którym aktualnie przewodzi wódz Czerwone Oko (CZ mężczyzna jaszczuroludź Bbr11/Ryw5 Talosa), zdołali wygnać z bagien wszystkie inne inteligentne istoty. Uznają rzekę na południe od Brodu Sztyletu za swe tereny łowieckie. Dlatego też często potykają się z karawanami i patrolami ze wspomnianego brodu. Zwykle owe starcia kończą się nie po ich myśli, lecz nie na tyle często, by unikali dalszych walk.

Jaszczurcze Moczary nigdy całkowicie nie zamarzają, co częściowo zawdzięczają bliskości morza. Niemniej jednak w środku zimy wody bagien pokrywa cieniutka warstwa lodu, której jaszczuroludzie nienawidzą. Z tego powodu, gdy jest zimno, „wychodzą na ziemię" i budują schronienia w ogromnych cyprysach, dopóki lody się nie roztopią.

Jezioro Wysokiej Gwiazdy: Wyjątkowo piękne jezioro położone wysoko, w północnej zniszczonej części Wysokiego Wrzosowiska. Ściągają tu ludzcy, krasnoludzcy i elfi pielgrzymi, którzy pragną spojrzeć w legendarną krystaliczną toń. Poszukiwacze przygód nie mogą uwierzyć, że coś tak pięknego nie jest nasączone dziwnymi magicznymi mocami, opowiadają więc historie o zatopionych świątyniach, leżących na dnie netheryjskich statkach powietrznych oraz zaginionych cywilizacjach ukrytych pod wodami jeziora.

Knieja Otulisko: Gęsty pradawny bór położony na południe od Wrót Baldura i na północ od Świecowej Wieży, majaczący na południu Wybrzeża Mieczy. W przeciwieństwie do klifów na północy, linia brzegowa Kniei Otulisko teoretycznie pozwala statkom na kotwiczenie i posyłanie łódek na brzeg po wodę oraz zapasy. Mimo to nawet zdesperowani marynarze rzadko kiedy ważą się stawić czoło przerażającym bestiom, potworom i złośliwym baśniowym istotom żyjącym w tym lesie.

Mędrcy ze Świecowej Wieży twierdzą, że w Kniei Otulisko znajdują się *portale* prowadzące do innych części Faerunu.

Kręta Woda: Rzeka z hukiem tocząca wody przez sam środek Zachodnich Ziem Centralnych. U źródeł w południowej części Moczarów Chelimber jest małym strumykiem, który w okolicy Lasu Wielkich Smoków łączy się z Potokiem Wężowego Ogona i osiąga rozmiary średniej wielkości rzeki. Kręta Woda wpada do morza szeregiem katarakt, które słychać nawet u podnóży Trollowych Wzgórz.

Poniżej Mostu Boareskyr – miejsca śmierci Bhaala, mrocznego boga mordu – wody w rzece stają się ciemne i wstrętne. Przez wiele kilometrów pozostają czarne. Dopiero daleko na zachód od Brodu Trollowego Szponu oczyszczają się nieco, nabierając błotnistej, brązowej barwy. Poza tym woda jest zupełnie zwyczajna. Mimo to mieszkańcy Zachodnich Ziem Centralnych nazywają ją „wodą Bhaala" i nie piją jej, twierdząc, że to przynosi pecha. Nie jest trująca i gasi pragnienie, ale inteligentne istoty, które się jej napiją, odczuwają nieprzyjemne magiczne efekty uboczne – analogiczne do utrzymującego się przez dzień czaru *przekleństwo*.

Las Ostrych Kłów: Matecznik mający reputację terenu łowieckiego złowieszczych zwierząt, hydr i smoków. Tej wątpliwej sławie las zawdzięcza ocalenie przed toporami drwali i osadników z Wrót Baldura czy z innych miejsc.

Las Trollowej Kory: Trudno w Faerunie znaleźć zakątek, w którym las, górski łańcuch czy wrzosowisko nie posiadałby nazwy odwołującej się do trolli. Podobnie rzecz ma się z Lasem Trollowej Kory, w którym aż roi się od tych potworów. Gęste poszycie, pokręcone pnie jesionów oraz obszerne grząskie tereny sprawiają, że jest to doskonały teren łowiecki dla tych istot – wszak potrafią one przedzierać się przez cierniste gąszcze i gniazda jadowitych węży, nie otrzymując trwałych ran.

Las Wielkich Smoków: Pośród wielkich sekwoi i sosen o grubych pniach kryje się mnóstwo zielonych smoków, które uważają się za władców puszczy – i jest to niewątpliwie prawda. Mimo to w lesie raz po raz pojawiają się zabójcy smoków, którzy zdobywają tu sławę lub oddają życie.

Harfiarze i inni bohaterowie zwykle przybywali do tego lasu, by stawić czoło liczowi mieszkającemu w zamku zwanym Warownią Lyrana. W końcu nieumarłego zniszczyli dwaj poszukiwacze przygód, którzy zajęli jego twierdzę. Ostatnio pojawiły się informacje, że śmiałkowie, którzy pokonali licza, odziedziczyli po nim złe zwyczaje. I tak oto Warownia Lyrana powróciła na listę potencjalnych miejsc przygód, o których doświadczeni bohaterowie wspominają przy kominku lub nad kuflami piwa. Warto przy okazji ostrzec poszukiwaczy przygód, którzy zamierzają pozbyć się obecnych mieszkańców twierdzy – gdyby się im to udało, nie powinni pozostawać w jej murach dłużej niż dekadzień, może ich bowiem spotkać ten sam los, co pokonanych właścicieli.

Eldenser, robak kryjący się w ostrzach

Jednym z najdziwniejszych ze wszystkich aktualnie działających w Faerunie smoków jest Czatownik – mosiężny jaszczur, którego prawidłowe imię brzmi Eldenser, a którego bardowie i tawerniani gawędziarze zwą robakiem kryjącym się w ostrzach.

Eldenser używa czarów, by pozostawiać zniszczone, magicznie zakonserwowane ciało w ukryciu, a następnie przenosić swą świadomość do klingi dowolnej ostrej, metalowej broni, z której może postrzegać świat i stosować magię tak, jakby był we własnym ciele. W ten sposób, wewnątrz mieczy, przemierza cały Faerun. Nie uważa żadnej części świata za swe terytorium i swobodnie po nim wędruje. Ostatnio jego ulubionym terenem łowieckim jest Amn, Tethyr oraz terytoria pomiędzy Waterdeep a Smoczym Wybrzeżem. Zdobył lub wykształcił magię, która pozwala mu „przeskakiwać" z jednego miecza do innego. Dzięki temu, gdy właściciel broni na chwilę spuści ją z oka, Eldenser natychmiast ją zajmuje.

Czatownik ignoruje wszelkie inne smoki, chyba że odkryją one jego obecność. Z radością stawia czoło rzucanym mu groźbom czy próbom kontrolowania go. Opiera się też wszystkim smokom starającym się wcielić do swego skarbu „jego" ostrze. Jest natomiast przyjacielem poszukiwaczy przygód (którzy – nosząc owo ostrze – mogą zapewnić mu rozrywkę i wędrówki), a wystrzega się jedynie tych rzucających czary osobników, którzy chcą magicznie zbadać ostrze, w którym aktualnie przybywa. Aktywnie śledzi posunięcia każdej istoty, która zajmuje się magią zdolną zregenerować bądź zastąpić stare, rozsypujące się smocze ciało.

Eldenserem kieruje potrzeba obserwowania wszelkich żywych istot i poznawania wszystkich stadiów ich żywota. Zdobyta wiedza daje mu niemałe pojęcie o przyczynach i efektach różnych działań oraz wydarzeń. Choć jest samotnikiem, lubi dobre ludzkie pożywienie i napitki.

Aktualnie poświęca się kontemplowaniu piękna Faerunu i dążeń jego mieszkańców do rozrywki (szczególnie elfów, ludzi i półelfów). Próbuje też wpływać na wydarzenia polityczne, by pomagać herosom, osłabiać władzę i kierować wszystkim tak, by w przyszłości móc czerpać więcej radości z podróży.

Eldenser poddaje się tajemniczemu procesowi, który pozwala smokom osiągnąć nieśmiertelność. Rytuał ów zwie się Drogą Ossavitora, a jego szczegóły są nieznane humanoidom.

Mglisty Las: Zasnute oparami knieje przemierzają bez przeszkód leśne elfy, hybsile, druidzi i tropiciele. Inni mają nieprzyjemne uczucie, że tak naprawdę nie pasują do tych zalesionych stoków – dotyczy to zwłaszcza dzikich orków i innych barbarzyńców, którzy zakradają się tu czasami z Wysokiego Wrzosowiska, by napadać na kupców wędrujących pobliskim Kupieckim Traktem. Choć tutejsze leśne elfy nie chcą się do tego przyznawać, oddają cenne usługi karawanom i innych podróżnym kierującym się do Brodu Sztyletu, Secomber czy Mostu Boareskyr, zapewniają im bowiem chwilowe wytchnienie od ciągłej czujności, którą muszą zachowywać podczas przeprawy przez zamieszkane przez niebezpieczne stworzenia Wysokie Wrzosowisko.

Moczary Chelimber: Pewna część ruin, które są rozsiane po tym zasnutym mgłami nizinnym bagnie, była własnością pierwszego władcy tej krainy, księcia Chelimbera. Jeszcze w czasach młodości Waterdeep toczył on walkę z potężnym czarodziejem zwanym po prostu Czarodziejem z Grani. Wynajął nawet magicznych skrytobójców, by zabili czarodzieja, który na ten atak odpowiedział plugawym czarodziejstwem. Użyte w bitwie potęgi wymknęły się spod kontroli – książę zginął, a jego ziemie uległy zniszczeniu. Do dziś stare, nasączone magią ruiny budzą taki strach w mieszkańcach bagna, że się do nich nie zbliżają. Najlepszym przykładem jest tu Zamek Mroczny Owoc.

Na tysiącach kilometrów kwadratowych bagien wciąż noszących imię Chelimbera żyją jaszczuroludzie i bullywugi, które czasami atakują przejeżdżające w pobliżu karawany Zhentów. Z kolei centralną część mokradeł oraz najstarsze ruiny zamieszkują sivy. Istoty te wolą poświęcać się w samotności klasztornej dyscyplinie, lecz czasem mile witają poszukiwaczy przygód – urozmaicają oni bowiem dietę składającą się głownie z ptaków i bullywugów.

Odległe Wzgórza: Można by je uznać za prawdziwe góry, gdyby nie majaczył nad nimi łańcuch Zachodzącego Słońca. Co ciekawe, to nie skaliste percie, skryte dolinki i gęste kępy powykręcanych drzew sprawiają, że podróżni trzymają się z dala od Odległych Wzgórz. Przyczyną tego stanu rzeczy są ponure iglice zachodniego przyczółka Twierdzy Zhentil – Mrocznej Twierdzy. Jeszcze nie tak dawno cała okolica znajdowała się pod absolutną kontrolą wspomnianej fortecy. Kiedy jednak opuścił ją mag Sememmon, między stacjonującymi w twierdzy siłami wybuchły niepokoje i zrodziły się konflikty, co z kolei doprowadziło do rozluźnienia dyscypliny.

Pola Umarłych: Jest to – podobnie jak Bitwa Kości – miejsce, w którym przed wiekami wrogie siły stoczyły walkę. W odróżnieniu jednak od szczątków orków zaścielających wspomniane pole batalii, tu spoczywają ludzkie zwłoki. Tu miała bowiem miejsce walka pomiędzy imperiami, królestwami Wybrzeża Mieczy i Amn, które ścierały się o bogate obszary tego regionu. Od ostatniej poważnej wojny minęło już 500 lat, lecz mimo to po okolicy wciąż walają się stare pancerze, szkielety, niewykorzystane zwoje i broń, a spod pługów raz po raz wypryskują magiczne gadżety powstałe w wyniku dziwacznego połączenia się czarów.

Przełęcz Żółtego Węża: Ta przełęcz w Górach Zachodzącego Słońca zawdzięcza swoją nazwę skrzydlatemu wężowi, który przed kilkuset laty ją nękał. Ostatnio jednak znajdowała się pod wpływem zupełnie innych węży: Zhentów. Aż do początków 1372 RD wiodący przez tą przełęcz szlak handlowy kontrolowały patrole Zhentarimów – wtedy bowiem thayscy czarodzieje i najemnicy z Krawędzi Wzgórza przepędzili ich do jaskiń Podmroku. Aktualnie Przełęcz Żółtego Węża jest wolna.

Rzeka Chionthar: Łączy Wrota Baldura i Wybrzeże Mieczy ze śródlądowymi miastami Elturel, Scornubel, Berdusk i Iriaebor. Barki docierają aż do Iriaeboru, gdzie muszą zostać rozładowane, bowiem dalej transport odbywa się lądem.

Samotne Wrzosowisko: To położone na wyżynie pustkowie zdominowane przez pył, skały i skarłowaciałe drzewa zamieszkują leukrokoty, perytony i bulette, na które polują gnolle i orkowie – chyba że sami stanowią zwierzynę łowną. Orkom marnie się tu wiedzie, ale gnolle niedawno znalazły zatrudnienie: Zhenci płacą im za atakowanie wszystkich karawan poza oczywiście zhenckimi, które mają pozostawiać w spokoju. Bezpieczeństwo na trakcie pomiędzy Samotnym Wrzosowiskiem a Zapomnianym Lasem jest dla nich szczególnie ważne, gdyż pojawienie się miasta Pomrok utrudniło transport szlakiem wiodącym przez Anauroch.

Trollowe Szpony: Jeśli karawanie podążającej Traktem Nadbrzeżnym skończy się woda (choćby z powodu błędnego wyliczenia racji), jej przewodnik posyła wyprawę w te poszarpane wzgórza i kamieniste żleby, by powyżej skażonej Krętej Wody odnalazła źródła. Zazwyczaj jednak takie źródła okazują się być wodopojami dla trolli, wysokich paszczowców i innych śmiertelnie niebezpiecznych stworów, w pobliżu których te istoty organizują zasadzki.

Trollowe Wzgórza: Na tych wzgórzach roi się ta sama wrzeszcząca, zajadła horda trolli, która czai się w położonym na południu Lesie Trollowej Kory. Niektórzy powiadają, że żyjące tu w jaskiniach pod wzgórzami trolle posiadają własne królestwo. Prawda jest jednak taka, że tworzą one jedną z licznych rywalizujących ze sobą krain, które chętnie zniszczyłyby się nawzajem. Niestety, cudowna moc regeneracji sprawia, że trolle są w stanie przetrwać obrażenia, które zadają sobie kłami i pazurami.

Wężowe Wzgórza: Pokaźnych rozmiarów obszar skalistych wzgórz, które powoli przeradzają się w równinę, zmieniając w Wysokie Wrzosowisko. Tu opady są większe niż na wrzosowisku, przez co bujnie rozwijają się krzewy, zapewniając osłonę niezliczonym wężom, podobnie zresztą jak zagajniki wytrzymałych drzew, w których kryją się wędrowne yuan-ti. Wśród najwyższych grani miedziane i czerwone smoki walczą o najlepsze szczyty, których nie zajęły już antyczne srebrne smoki.

Wybrzeże Mieczy: Ziemie ciągnące się wzdłuż Morza Mieczy na południe od Waterdeep i na północ od ujścia rzeki Chionthar we Wrotach Baldura zwane są Wybrzeżem Mieczy. Nazwa pochodzi od białych klifów, które wznoszą się niczym połyskujące ostrza na wysokość czasami nawet 3/4 kilometra, odcinając morze od lądu na obszarze setek kilometrów linii brzegowej biegnącej od Wrót Baldura na południu do rzeki Dessarin tuż poniżej Waterdeep. Nie jest przypadkiem, że dwa największe miasta Wybrzeża Mieczy obejmują z obydwu stron wielkie klify, ponieważ są to jedyne miejsca na przestrzeni setek kilometrów, w których statki mogą bezpiecznie przycumować.

Wysokie Wrzosowisko: Największe z wrzosowisk zachodniego Faerunu. Żyją tu liczne potwory, które wyłaniają się z mglistych oparów i pożywiają się podróżnymi. Wysokie Wrzosowisko to skalista dzicz, rozległa i niezamieszkana – nie licząc oczywiście przerażających istot, szczególnie trolli (choć podróżni, którym udało się je pokonać, mówią więcej o orkach i hobgoblinach).

Wysokie Wrzosowisko położone jest na zachód od otoczonego niesławą Mglistego Lasu, na którego błękitnych polankach i w rozległych zagajnikach mieszkają istoty baśniowa, i na wschód od Wężowych Wzgórz, gdzie żyją węże i yuan-ti. Na tym pagórkowatym obszarze są ponoć ukryte ruiny – pozostałości upadłych królestw. Jakich? To temat zaciekłych sporów mędrców. Minstrele snują barwne, lecz sprzeczne opowieści o tych zniszczonych krajach („Kości i trony straconych ziem" to ulubiony wers – jedyny, jaki pozostał po dawno zapomnianej pieśni). Niemniej jednak wiadomo, że na wrzosowisku pełno jest zrujnowanych zamków, kamiennych grobowców i pieczar, a w każdym z tych miejsc ukryto niegdyś skarby, które odnaleźli odważni bohaterowie.

Na tym obszarze żyje niewiele wilków i leukrokot, bowiem trolle, niedźwiedzi i hobgobliny wybiły większe drapieżne bestie. Ta stosunkowo nieduża liczba naturalnych drapieżników sprawiła, że rozmnożyli się kopytni roślinożercy wszelkiego rodzaju, od małych skalnych kuców do kudłatych owiec. Z tego powodu w cieplejszym okresie roku na Wysokie Wrzosowiska zapuszczają się grupy chłopów z wybrzeża oraz kupców, którym akurat nie powodzi się najlepiej. Poszukują oni koni, które mogliby wytresować, a potem sprzedać, oraz innej trzody. Chciwych wypada ostrzec, że hobgobliny zwykły tropić intruzów i urządzać na nich zasadzki na dużą skalę, toteż małe grupki ludzi zwykle płacą za wyprawę życiem.

Region ten, podobnie jak Wieczne Wrzosowiska na północ od Dessarin, usiany jest skalistymi wyniesieniami porośniętymi mchami i porostami, stromymi wąwozami oraz strumieniami czystej wody wytryskującej spomiędzy skał i wijącej się jakiś czas po wrzosowisku, by zniknąć bez śladu w ziemi. W okolicach często wznoszą się mgły, gdyż wiejące tu wiatry są słabsze niż mroźne wichry Północy, które rozwiewają opary.

Wzgórza Szarego Płaszcza: W 1335 RD księżycowe elfy z pobliskiej Evereski przeniosły się na ten obszar wysokich wzgórz i niskich gór. Wtedy łańcuchów ów nosił miano Grobowe Wzgórza, gdyż był cmentarzem elfów, których ciała spoczywały w wielu miejscach na zboczach i w dolinach. Groby wciąż tu są, lecz elfich nieumarłych, którzy poprzednio polowali w tej okolicy, zdeterminowani kapłani księżycowych elfów zmusili do wiecznego spoczynku. Nie oznacza to jednak, że wzgórza stoją teraz otworem dla poszukiwaczy przygód i innych podróżnych.

Zbocza niemal nieustannie spowija szara mgła. Pośród oparów bezszelestnie poruszają się elfy. Jeśli wyruszają w misji, której celu obcy nie rozumieją, mają na sobie szare *płaszcze elfów*. Krążą opowieści, że elfy odkryły magazyn netheryjskiej magii, co oczywiście chcą zachować w tajemnicy przed chciwymi cudzoziemcami. Owszem, gdzieś pośród wzgórz może jeszcze kryć się pozostała po imperium magia, lecz to nie ona jest przyczyną elfich wędrówek. Po prostu ich osady porozrzucane pośród Wzgórz Szarego Płaszcza są fortami i posterunkami strażniczymi wychodzącymi na Anauroch i Szare Wierchy.

Czujność księżycowych elfów można dziś usprawiedliwić, choć nie przyniosła efektów. Wszak nie tak dawno na Anauroch pojawiło się netheryjskie miasto Pomrok, a faerimmowie uciekli przez strzaskaną Ścianę Sharnów. Dziś Everesce i jej przyczółkom na wzgórzach grozi zatem wielkie, przerażające niebezpieczeństwo – i jest to coś znacznie gorszego niż horda orków czy stado smoków.

Fakt, iż elfy starają się pozostać w ukryciu i zachowują daleko posuniętą ostrożność, sprawia, że nie w pełni kontrolują Wzgórza Szarego Płaszcza. Ambitni poszukiwacze przygód wędrują więc po regionie niezauważeni, szybko znikając w starych grobowcach i uciekając, zanim księżycowe elfy zdołają wziąć odwet.

Zapomniany Las: Niegdyś środkową część Faerunu porastały drzewa tworzące wielki bór. Zapomniany Las to fragment tej pradawnej puszczy – żywa katedra z dębów, orzechów i cienioczubów, pośród których mieszka duża społeczność drzewców. Wspomniane istoty opłakują każdy kilometr lasu, który z kniei wydziera nieustannie powiększająca się Wielka Pustynia, Anauroch. Inne magiczne zagrożenie stanowią pożerające bór od południa Moczary Chelimber.

Przez gąszcz drzewców przedostać się mogą nieliczni, przede wszystkim druidzi i tropiciele. W najgęstszej części lasu mieszka jeden z wielkich druidów Faerunu, Feszeltan (N mężczyzna człowiek Drd17/Bos4 Silvanusa), który rozmawia tylko z tymi, którzy potrafią do niego dotrzeć – co jest jednak znaczenie trudniejsze niż wdrapanie się na najwyższy szczyt Szarych Wierchów położonych na zachód od boru.

Zielone Pola: Przez stulecia niezliczona liczba watażków i ambitnych kupców zakładała posiadłości na północnych obrzeżach stepów położonych na północ od Wężowej Puszczy i na południowy-wschód od Lasu Ostrych Kłów. Dziś ewentualną królową tego regionu może zostać Dharva Strzaskane Serce (N kobieta lekkostopy niziołek Fach2/Ltr2/Zak6). Dharva lubi przestrzeń, szmer wody, brak podatków (innych niż te, które sama nakłada) oraz ciągnące się w nieskończoność strumienie karawan starających się skrócić drogę wiodącą przez Chmurne Szczyty do Berdusk.

Z cichą pomocą tajemniczego osobnika, który okazał się być Cienistym Złodziejem z Amn, wzniosła na szlaku do Berdusk otoczone palisadą miasteczko – Zielone Gniazdo. Nie jest zbyt szczęśliwa z faktu, że za partnerów ma Cienistych Złodziei. Niemniej jednak na razie zachowują się oni dość poprawnie i ograniczają wyłącznie do interesów. Niestety, to wkrótce zapewne się zmieni. Nie pierwszy to raz przedsięwzięcie na Zielonych Polach spotka klęska, której powodem będą zbyt różniący się od siebie partnerzy.

Ważne miejsca

Ludzką część Zachodnich Ziem Centralnych zdominowały handlowe miasta zbudowane wzdłuż wielkich rzek i lądowych szlaków – Traktu Nadbrzeżnego oraz Kupieckiego Traktu. Stulecia podbojów i zakładania coraz to nowych osady nie zdołały doprowadzić do ujarzmienia tego regionu – więcej, z roku na rok stawał się coraz dziksy.

Asbravn (małe miasto, 5668): Najważniejszy targ dla rolników z Doliny Zachodzącego Słońca, bogatych pól pomiędzy Rozciągniętym Lasem a Górami Zachodzącego Słońca. Miasteczko opiera się najazdom Zhentów z Mrocznej Twierdzy i bardziej subtelnym naciskom, a to za sprawą ochotniczej milicji, której członków zwie się Jeźdźcami w Czerwonych Płaszczach, a której szeregi uzupełniają czasami przyjaźnie nastawieni lub byli poszukiwacze przygód. Nic zatem dziwnego, że w Asbravn to popularne miejsce postoju wszystkich karawan poza zhenckimi. Tu można uzupełnić zapasy, lecz niestety nie zatrzymać się na noc.

Pod dobrze utrzymanymi miejskimi gospodarstwami i uporządkowanym targowiskiem rozciągają się katakumby – pozostałość po poprzedniej cywilizacji na wpół koczowniczych jeźdźców na koniach. Czasami na powierzchni pojawiają się jakieś dziwne skarby z podziemi. Niemniej jednak Asbravn – jak na miasteczko wzniesione na ruinach pradawnych grobowców – jest miejscem słonecznym, w którym pojawia się stosunkowo niewielu nieumarłych.

Berdusk (duże miasto, 20 242): Klejnot Doliny położony jest w zupełnie przypadkowym miejscu, i to zarówno biorąc pod uwagę wiodący z Amn Szlak Uldoon, jak i rzekę Chionthar. Miasto od dawna cieszy się reputacją dobrego punktu handlowego, w którym można prowadzić pokojowe negocjacje. Ową sławę podtrzymuje jego aktualny zarządca, jaśnie pani Cylyria Smocza Pierś (ND kobieta człowiek Brd10/Wjk3/Zwh4), będąca jedną z przywódczyń Harfiarzy. Jedna z najpotężniejszych baz tej organizacji – Ratusz Brzasku – stoi tuż obok tutejszej świątyni Deneira. Berdusk jest centrum operacyjnym Harfiarzy działających na Zachodzie i Północy. Nie tak dawno wykorzystali oni słabnące wpływy Mrocznej Twierdzy w Odległych Wzgórzach, lecz za to zaczął ich niepokoić powolny wzrost znaczenia Czerwonych Czarnoksiężników na Zachodzie.

Jaśnie pani Cylyria stara się, by przynależność miasta do Sojuszu Lordów pozostała niezachwiana, a swe znaczne wpływy wykorzystuje, by krzyżować plany nastawionych tylko na zysk rywali z miasta Iriaebor i Scornubel.

Beregost (duże miasteczko, 2915): Osiedle mniej więcej czterdziestu kamiennych i drewnianych budynków, których mieszkańcy zajmują się obsługą karawan handlowych wędrujących pomiędzy Amn a Wrotami Baldura. Miasteczko nie posiada oficjalnego rządu. Społeczności przewodzi arcykapłan tutejszej dużej świątyni Lathandera. Odziani na żółto akolici bóstwa noszą broń i pilnują spokoju. Co ciekawe, założyciel miasta również zajmował się raczej magią niż polityką – był to bowiem czarodziej imieniem Ulcaster, który założył tu szkołę czarodziejstwa, co z kolei doprowadziło do rozwoju wsi zapewniającej akademii żywność i inne dobra. Zawistni czarodzieje z Calimshanu 300 lat temu spalili szkołę Ulcastera. Ruiny wciąż stoją w pobliżu drogi na wschodzie, a nieopodal kapłani Pana Poranka wypasają owce, chcąc mieć baczenie na zgliszcza i nie dopuszczać do nich podejrzanych osobników.

Bród Sztyletu (osada, 891): Prawie 400 lat temu uzbrojony jedynie w sztylet syn kupca stał po kolana w wodzie rzeki Delimbiyr, walcząc z bandą jaszczuroludzi. Zdążył zabić sześciu przeciwników, po czym nadjechała jego rodzina i reszta karawany, by wspólnymi siłami odzyskać bród. Teraz dumna społeczność Brodu Sztyletu żyje w obwarowanej osadzie składającej się z niemal 40 małych kamiennych budynków i niewielkiego zameczku. Zbudowano ją na południowym brzegu rzeki. To jej mieszkańcom karawany i wędrowcy przemierzający Kupiecki Trakt czy kierujący się na wschód do Secomber i Głośnej Wody zawdzięczają łatwą przeprawę brodem.

Aktualnie na księcia Brodu Sztyletu pozuje Pwyll Krzykacz (PD mężczyzna człowiek Wjk5), któremu podlega niezbyt liczna milicja. Siły te wspierają wynajęci poszukiwacze przygód patrolujący okoliczne gospodarstwa i sioła.

Płynący Kupieckim Traktem niekończący się strumień podróżników sprawił, że w Brodzie Sztyletu istnieje więcej niż zwykle kapliczek, świątyń i potężnych kapłanów. Są tu choćby znaczne przybytki Chauntei, Lathandera, Shaundakula, Tempusa i Tymory.

Bród Sztyletu żyje w długim cieniu Waterdeep, gdzie wyrażenie „Poszedł do Brodu Sztyletu" oznacza tyle co „Przyczaił się pod miastem". Może dlatego mieszkańcy tej osady rozważają możliwość rozbudowania przystani i przejęciu części handlu, na którym zarabia Waterdeep. Jest to dość popularny plan wśród członków miejscowej Rady Gildii, którzy podobnie jak lordowie Waterdeep chodzą w maskach (choć nie posługują się czarami, by ukryć swą tożsamość przed zdeterminowanymi magami). Prywatnie Pwyll Krzykacz uważa, że rada przecenia możliwości osady.

Corm Orp (osada, 810): Malutka osada, na którą składa się nieco ponad 10 stałych budynków stojących przy Drodze Zmierzchu pomiędzy Hluthvar a Krawędzią Wzgórza. Mieszkańcy Corm Orp to w większość niziołki i gnomy. Natomiast w małych domkach na wzgórzu za osadą żyje garstka ludzi. Pan Corm Orp, Dundast Hulteal, jest sympatykiem Harfiarzy, nic zatem dziwnego, że często wzywa ich z Berdusk na pomoc. Wiele niziołków przejeżdżających przez wzgórza nad Corm Orp to poszukiwacze przygód, a niektórzy są nawet Harfiarzami.

Elturel (duże miasto, 22 671): Gdyby władca tego miasta, naczelny jeździec lord Dhelt (PD mężczyzna człowiek Pal17 Helma) był złym człowiekiem, położenie geograficzne Elturel – na szczycie klifu ponad rzeką Chionthar – z pew-

nością spędzałoby sen z powiek mieszkańcom regionu. Na szczęście dla pokoju i dobrobytu koryta Chionthar, Dhelt ogranicza instynkt współzawodnictwa do osiągnięcia sukcesu w rządzeniu najbezpieczniejszą, najlepiej pilnowaną i najwydajniejszą handlową oraz rolniczą społecznością na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Zadanie jest trudne, bowiem na surowych terenach cywilizacja zależy od potęgi militarnej. Elturel potwierdza tę teorię, posiada bowiem armię liczącą 200 jezdnych wojowników, zwanych Jeźdźcami Piekieł. Nic zatem dziwnego, że karawany i konwoje barek wybierają trasy wiodące przez teren kontrolowany przez Elturel – choćby tylko po to, by wypocząć i przez dzień czy dwa korzystać z ochrony czujnych żołnierzy lorda Dhelta.

Evereska (duże miasto, 21 051): W języku elfów Evereska oznacza ufortyfikowany dom. Ta wielka dolina i leżące w niej miasto – jedyne większe osiedle księżycowych i słonecznych elfów, jakie pozostało w Faerunie po Odwrocie –leżą pomiędzy dwunastoma wzgórzami będącymi tak naprawdę naturalnymi murami. Do tej warowni dostać się można tylko drogą powietrzną lub przez wysokie przełęcze strzeżone przez elitarne oddziały elfich strażników. Droga do miasta prowadzi przez dolinę o kształcie sierpa, pełną tarasowych winnic i owocowych sadów. Sama Evereska to cudowne miasto zbudowane z kamienia i drzew z myślą zarówno o wrażeniach estetycznych, jak i skutecznej obronie.

Evereską włada Starszyzna Wzgórz – niezwykle wiekowe elfy obdarzone znaczną potęgą i posiadające ogromną wiedzę. To dzięki ich trosce i przezorności mieszkańcy miasta mogą cieszyć się swobodą i kontemplować elfie tajemnice. Może dlatego niektórzy z nich nigdy nie opuszczają Evereski i nie oglądają świata zewnętrznego? Ów spokój zawdzięczają zaś ziomkom nieprzerwanie i czujnie strzegącym miasta.

Większość ludzi zna Evereskę jedynie z plotek lub malowideł czy malutkich rzeźb, które elfy dają w prezencie najbardziej zaufanym przyjaciołom. Opowieści wspominają o potężnej elfiej magii w mieście – choćby o tym, że mieszkańcy są w stanie chodzić po pionowych powierzchniach, tak jakby zawsze korzystali z czaru *pajęcza wspinaczka*. Wszystkie te efekty (a jest ich naprawdę wiele) to wynik działania *mythalu*. Niemniej jednak elfy rzadko wykorzystują jego najpotężniejsze moce obronne, po które sięgały u szczytu rozwoju wysokiej magii.

Hluthvar (małe miasto, 5668): W centrum miasta stoi przypominająca fortecę świątynia Helma, z której najwyższego punktu obserwacyjnego bystrooki strażnik może w bezchmurny dzień dostrzec czarne wieże Mrocznej Twierdzy, znajdującej się ponad 100 kilometrów na wschód. Przed Zhentami Hluthvar chroni krzepa i czujność mieszkańców, wysoki na 3 metry mur oraz niezłomna wiara w Helma. Arcykapłan tego boga, Maurandyr (PN mężczyzna człowiek Kpn14/Bos4 Helma), który włada magicznym tańczącym mieczem, wzmacnia w mieszkańcach postanowienie, by bronić miasta przed Zhentami.

Iriaebor (duże miasto, 16 193): Miasto Tysiąca Iglic położone jest na rozległej półce skalnej na północnym brzegu rzeki Chionthar, tuż po jej rozwidleniu. Ponieważ przestrzeń ma tu wielkie znaczenie, kupcy i pozostali mieszkańcy Iriaeboru szybko nauczyli się rozbudowywać miasto nie w szerz, lecz wzwyż. Dlatego też z każdej dzielnicy wyrastają wielopiętrowe wieże. Wielkie domy kupieckie rywalizują ze sobą, starając się postawić najwyższą, najbogatszą i najdziwaczniejszą czy najfantastyczniejszą iglicę, której wygląd będzie przyciągał uwagę interesantów tak, jak pawie zwracają uwagę samic. Podobnie jak owe ptaki, które czasem walczą ze sobą, gdy rywalizacja oparta na wdzięku nie wystarcza, organizacje kupieckie również sięgają po przemoc. Wielkie handlowe domy Iriaebor spiskują, starając się zawalić wieże konkurencji przy użyciu magii lub wynajętych poszukiwaczy przygód, by zmylić trop. Jeden z najętych do takiego celu śmiałków w samym środku wojny kupców osiągnął znaczącą pozycję i wziął na swe barki rządy nad miastem. Bron (PD mężczyzna człowiek Wjk5/Pal4 Eldath) wierzy, że miasto, którym włada, może stać się poważną siłą na Zachodnich Ziemiach Centralnych, jeśli tylko przestanie marnować energię na wewnętrzne waśnie.

Krawędź Wzgórza (małe miasto, 9716): Mieszkańcy tego miasta obsługują zarówno zhenckie karawany, jak i uczciwych podróżnych. Mimo niewielkich rozmiarów, Krawędź Wzgórza dobrze prosperuje, aczkolwiek nie cieszy się najlepszą reputacją, gdyż dziwni osobnicy prowadzą tu paskudne interesy. Bandyci, rzezimieszki, mordercy i opryszki z łatwością poznają się w tutejszych tawernach, a trudno jest wszak zabić kogoś, kto ledwie wczoraj wieczorem postawił piwo.

Oficjalnie mieszkańcy Krawędzi Wzgórza co roku wybierają burmistrza, choć trudno tu znaleźć odpowiednich kandydatów na to stanowisko. Może dlatego w 171 RD Czerwoni Czarnoksiężnicy założyli tu małą enklawę? Dobrze się jej powodzi, podobnie jak i miastu, gdyż kupujący thayskie towary zatrzymują się w Krawędzi Wzgórza i wydają w nim coraz więcej pieniędzy.

Zhenckie karawany wciąż mogą bez większych problemów przejeżdżać przez to miasto. Niemniej jednak sprytni i czujni poszukiwacze przygód mogą wykorzystywać napięcia między Thayczykami a Zhentami. Tym ostatnim nie podoba się przede wszystkim rola Thayczyków w wyzwoleniu Przełęczy Żółtego Węża, które nie tak dawno miało miejsce. Z obecności Thayczyków jeszcze mniej zadowoleni są Harfiarze z Berdusk – od walki z wrogiem o zawsze uśmiechniętej twarzy wolą starcia z bezceremonialnymi Zhentami.

Most Boareskyr: Masywna kamienna budowla spinająca brzegi Krętej Wody na trasie Kupieckiego Traktu biegnącego ze Scornubeł do Waterdeep. Dzisiejszy most to ostatni z długiego szeregu skonstruowanych wcześniej w tym miejscu. Jest w dość dobrym stanie, choć dwa posągi mrocznych bogów, które pierwotnie strzegły jego krańców, roztrzaskali zaklęciami wyznawcy Kelemvora i Mystry.

W pobliżu Mostu Boareskyr nie istnieje żadna stała osada, lecz za to niemal zawsze po obu jego stronach rozbite są namioty i obozowiska karawan. Cały czas mieszka tu niemal 300 najemników, kupców i pieczeniarzy. Kiedyś miasto namiotów wzięło pod swe skrzydła dwóch poszukiwaczy przygód, którzy wprowadzili tu surowe prawa i porządki. Udali się jednak do Waterdeep i zrezygnowali z aktywnego poszukiwania przygód. Od tego czasu majątki na północy zajmowali jeden po drugim wodzowie lub przeróżne świty bogatych kupców.

Od walki pomiędzy Cyriciem a Bhaalem, w której zginął ten ostatni, woda poniżej mostu jest czarna i cuchnąca, a jej wypicie przynosi pecha. „Idź i napij się z zachodniej strony mostu" to w tych stronach często stosowane przekleństwo.

Mroczna Twierdza: Od 1312 RD czarne mury i wysokie wieże Mrocznej Twierdzy były zachodnią bazą operacyjną Zhentów. Wewnętrzne walki wywołane śmiercią Bane'a, a następnie jego zmartwychwstaniem osłabiły jej wpływy w okolicy, lecz nie zniosły kontroli Zhentów nad warownią.

Forteca o wysokich iglicach wznosi się z nagiej skały na zboczu góry zwanej Szarym Wartownikiem. Czarny kamień użyty przy budowie Mrocznej Twierdzy pochodzi z miejsca znacznie oddalonego od Zachodnich Ziem Centralnych. Jej masywne odrzwia, korytarze i stropy zostały skonstruowane dla gigantów. Na temat jej powstania krążą różne legendy. W jednych skonstruowali ją giganci władający całym Faerunem, w innych starsze żywiołaki będące niewolnikami imperium Netherilu.

Niekwestionowanym panem Mrocznej Twierdzy aż do wskrzeszenia Bane'a był czarodziej Sememmon, który – jak na geniusza zła – okazał się cierpliwym, spostrzegawczym i rozsądnym mężczyzną. Jeszcze w młodości popadł w konflikt z Fzoulem Chembrylem i nigdy nie starał się ani nie pragnął w pełni zaleczyć ran wywołanych tą waśnią. Gdy w 1358 RD Bane zginął, Sememmon oparł się wpływom wspieranego przez Xvima Fzoula i rozsądnie zarządzał podwładnymi oraz konsolidował potęgę w Mrocznej Twierdzy. Cały czas starał się też unikać konfliktu z Chembrylem. Gdy Bane powrócił, a Fzoul zaczął samodzielnie kontrolować Zhentów wschodu, Sememmon szybko ocenił całą sytuację i wybrał najrozsądniejsze rozwiązanie – po prostu znikł.

Niektórzy poplecznicy Fzoula cicho snują przypuszczenia, że to sam Chembryl pozbył się Sememmona, lecz wysocy rangą Zhenci nie są już tego tak pewni. Tym bardziej, że Ashemmi (PZ kobieta księżycowa elf Czar11), wieloletnia towarzyszka i kochanka czarodzieja, znikła wraz z nim. Wszystko wskazuje więc na to, że para wycofała się na z góry upatrzone pozycje, by toczyć walki, które będą w stanie wygrać, rezygnując z władania twierdzą, która i tak prędzej czy później podda się wpływom kwatery głównej ze wschodu.

Obecnie w warowni stacjonują zhenckie siły, czyli 800 zbrojnych. Jest ich mniej niż za czasów Sememmona, który zmusił do całkowitego posłuszeństwa Odległe Wzgórza. Prawdopodobnie wynika to z faktu, że rozmaici zhenccy dowódcy Mrocznej Twierdzy walczą ze sobą o pozycję, z czego Fzoul wydaje się być zadowolony i na co pozwala. Jednym z owych dowódców jest Pereghost (CZ mężczyzna człowiek Wjk7/Ryw5 Cyrica), który wraz z innymi złożył przysięgę lojalności Zhentarimom. Fzoula irytują silne wpływy w twierdzy wyznaw-

ców Cyrica, gdyż chciałby widzieć wszystkich swych podwładnych pod sztandarem Bane'a.

Wewnętrzną politykę Mrocznej Twierdzy zdominowały teraz intrygi i próby skrytobójczych mordów – czegoś takiego we wschodnich dziedzinach Zhentów nie toleruje się otwarcie. Na razie jednak waśnie w warowni doprowadziły do eliminacji słabych ogniw organizacji. Niestety, jeszcze nie pojawił się tu wystarczająco silny przywódca, który trzymałby wszystko żelazną ręką. Jeżeli wkrótce się taki nie znajdzie, Fzoul sam wyznaczy dowódcę, kogoś, kto zdoła poradzić sobie ze wszystkimi intrygami.

Scornubel (duże miasto, 14 574): Tak zwane Miasto Karawan, przypominające ogromny ul pełen pracowitych pszczół – kupców. Scornubel wznosi się na północnym brzegu rzeki Chionthar, w miejscu, gdzie spotyka się ona z rzeką Przesmyk. Miastem włada grupa starszych i w średnim wieku poszukiwaczy przygód oraz przewodników karawan. Części z nich odpowiada pomysł najmowania poszukiwaczy przygód do rozwiązywania problemów miasta, inni zaś wolą, by owi śmiałkowie szybko odchodzili. We wszystkich kwestiach rada przedkłada jednak wydajność i zysk nad ideały.

W Scornubel mile widziane są karawany wszelkich narodów, organizacji i przedsiębiorstw handlowych. Pośród niskich budynków miasta można także znaleźć kapliczki niemal każdego z faerúńskich bóstw. Kompania najemnicza Czerwona Tarcza prowadzi zarówno militarne, jak i handlowe działania poza Scornubel, a jednocześnie występuje jako oficjalna armia i siły policyjne miasta. Jej członkowie są skutecznymi żołnierzami, ale miernymi policjantami, koncentrują się bowiem na rozrywce i pilnowaniu interesów kompanii.

Secomber (małe miasteczko, 1417): Leżące nad Potokiem Jednorożca, nieco na północ od Wysokiego Wrzosowiska Secomber uznaje się za najbardziej wysunięte na północ miasto Zachodnich Ziem Centralnych, albo pierwsze miasto Północy – wszystko zależy od tego, kto rysuje mapę. Ci, którzy głosują za przynależnością Secomber do Zachodnich Ziem Centralnych, wskazują na panujący tu spokój, na tutejszą szczęśliwą populację rybaków i rolników, na lokalne barwne ogrody oraz na gościnne przyjmowanie przejeżdżających karawan. Ci zaś, którzy uważają miasto za część Północy, mówią o dużej liczbie mieszkających tu poszukiwaczy przygód i przewodników, choćby pobieżnie obeznanych z położonym dalej na północy Wysokim Lasem.

W mieście tym podróżni, a zwłaszcza poszukiwacze przygód, są mile widziani, gdyż wykorzystują je oni jako bazę dla wypadów na Wysokie Wrzosowisko lub do Wysokiego Lasu. Nie jest przypadkiem, że tych właśnie śmiałków wzywa się na pomoc, gdy w tutejszych na wpół zasypanych ruinach od dawna nie istniejącego państwa Athlantar, Królestwa Jelenia, odkryte zostają gargulce lub gorsze stwory.

Studnia Smoków: Po całym Faerunie krąży legenda, podług której wielkie smoki posiadają cmentarzysko – miejsce spoczynku, gdzie udają się, by umrzeć. Ów grobowiec to właśnie Studnia Smoków, czyli krater starego wulkanu położonego na północ od Gór Zachodzącego Słońca i na południe od Bitwy Kości. Do niedawna tysiące spoczywających tu smoczych szkieletów przed wzrokiem wścibskich ukrywały potężne czary. Na dodatek strzegł ich nieumarły cienisty smok, który nosił miano Złowieszczego Smoka. O istnieniu Studni Smoków dowiedział się jednak Kult Smoka. Jego członkowie zawarli pakt ze strażnikiem tego miejsca i zdołali zerwać magiczną więź łączącą go z Faerunem.

Kult Smoka nie mógł jednak skorzystać z łatwego dostępu do skarbca, gdyż napotkał poważne problemy ze strony członków kilku różnych frakcji. Do zainteresowanych stron należą smoczydła (które nie chcą, by ktoś splądrował miejsce spoczynku wielkich smoków), yuan-ti, dopiero co przybyłe w to miejsce mniejsze smoki oraz rozmaite grupy poszukiwaczy przygód i mędrców, zamierzających obejrzeć szczątki. Pomimo tych trudności kult w tajemnicy wznosi mroczną, potężną fortecę mającą pilnować tego miejsca i planuje wykorzystać tu potężną magię oraz odprawić rytuały.

Śmiejąca się Pustka: Kilka kilometrów na północ od Brodu Sztyletu przełom Delimbiyr biegnie przy starych krasnoludzkich kamieniołomach, w których wykorzystywano wody rzeki do wymywania odpadków z kopalni. Górników nie ma już od wieków, a kopalnia pozostaje ukryta pod gęstą roślinnością, porastającą ściany klifów po obydwu stronach rzeki. Gęste krzaki są kryjówką skrzatów, hybsili i dzikich elfów – istoty te przepędzają więc śmiałków, którzy przybywają tu w poszukiwaniu kopalni i jej domniemanych skarbów.

Świecowa Wieża: Cytadela poświęcona nauce stoi na wulkanicznej grani wznoszącej się ponad morzem u krańca Lwiego Traktu, który łączy się z Traktem Nadbrzeżnym. Świecowa Wieża to forteca o wielu wieżach, w której niegdyś mieszkał słynny wieszcz Alaundo. Tu, w wielkiej bibliotece faerúńskich zapisków, przechowuje się jego przepowiednie.

Każdy podróżnik, który chce wejść do twierdzy, musi za to zapłacić – książką. Osoby, które chcą badać dzieła znajdujące się w tutejszej bibliotece, muszą obdarować Świecową Wieżę nowym woluminem, ocenionym przez przebiegłych strażników bramy na nie mniej niż 1000 sz. Tutejsi mnisi, nazywający się Zaprzysięgłymi, zakupują również niektóre dostarczone im księgi, a czasem w sekrecie zlecają agentom zdobycie upragnionych dzieł.

Twierdzą rządzi strażnik ksiąg, którego wspomaga pierwszy czytacz – zastępca i, co nakazuje tradycja, najbardziej uczony mędrzec w klasztorze. Tych dwóch urzędników rozkazuje maksymalnie ośmiu wielkim czytaczom, których z kolei wspierają kantor (nieustanne powtarzający pieśni-proroctwa Alaundo), przewodnik (zajmujący się nauczaniem akolitów) oraz strażnik bramy (kontaktuje się z gośćmi oraz zapewnia bezpieczeństwo i zaopatruje klasztor). Wszyscy oni uznają kapłanów za gości honorowych, lecz duchowni ci nie stanowią elementu hierarchii klasztoru.

Cytadelę chronią potężne, wielowarstwowe zabezpieczenia, za sprawą których na jej obszarze palić można jedynie knoty i wosk. Owe bariery blokują także magię teleportacyjną i niszczące czary oraz zabijają wszelkie pleśnie oraz insekty (posiadają też inne, sekretne właściwości). Kolejne zabezpieczenie uniemożliwia dotarcie do Wewnętrznych Komnat osobom, które nie posiadają specjalnego amuletu – a ten ofiaruje się ledwie garstce, gdyż w miejscu tym przechowuje się najpotężniejsze magiczne tomy. Zwykle mogą tu przebywać jedynie wielcy czytacze, pozostałym zaś odwiedzającym zezwala się na to tylko i wyłącznie w towarzystwie strażnika ksiąg lub pierwszego czytacza.

Centralną wieżę twierdzy otaczają piękne tereny, które powoli opadają do pierścienia budynków wzdłuż wewnętrznej strony murów: domów dla gości, stajni, spichlerzy, magazynów, szpitala, świątyni Oghmy i kapliczek Deneira, Gonda oraz Milila. Porządek utrzymywany jest tu przez pięciu przybocznych strażników bramy: czterech obserwatorów (którzy na zmianę patrolują klasztor oraz obserwują ląd i morze z jego najwyższych wież) oraz strażnika *portalu*. Mają oni do pomocy dwunastu mnichów (wszyscy z nich to doświadczeni wojownicy). Przyboczni strażnika bramy wyposażeni są w magiczne berła i pierścienie, za sprawą których mogą egzekwować swą wolę. W Świecowej Wieży panuje tylko jedna nadrzędna zasada: „Ten, kto niszczy wiedzę – atramentem, ogniem lub mieczem – sam winien zostać zniszczony. Tu księgi są cenniejsze niż życie".

Żaden gość nie może pozostawać w Świecowej Wieży dłużej niż dekadzień, a ponownie do klasztoru ma prawo przybyć dopiero po upływie miesiąca od jego opuszczenia. Gościom nie wolno dokonywać w bibliotece zapisków, lecz mnisi przepisują kopie dla osób cieszących się dobrą reputacją. Kopiowanie kosztuje 100 sz za tekst lub 10 000 sz za księgę czarów i inne teksty zawierające zaklęcia, magiczne formuły czy szczegółowe opisy rytuałów, barier i zabezpieczeń, słów rozkazu, haseł i tym podobnych.

Aktualnym strażnikiem ksiąg jest Ulraunt (PD mężczyzna człowiek Wsz7/Miw3), dumny i wyniosły czarodziej, któremu lepiej nie wchodzić w drogę. Wszyscy petenci, którzy docierają do centrum klasztoru, muszą podczas przynajmniej jednej wieczerzy zasiąść po lewej stronie Ulraunta i wytrzymać szereg jego dociekliwych pytań.

Coś strzeże katakumb i służących za magazyny jaskiń rozciągających się pod klasztorem tak dobrze, że niewiele inwazji z podziemi udało się na tyle, by najeźdźcy dotarli do właściwej Świecowej Wieży. Mało kto zdaje sobie sprawę, iż owym stróżem jest jaszczur, który niegdyś był srebrną smoczycą Miirym. Arcyzaklinacz Torth spętał ją za pomocą magii i nakazał bronić mnichów, budynków oraz ksiąg Świecowej Wieży. Teraz Miirym to zjawa pradawnej srebrnej smoczycy, która po zniszczeniu, odradza się po zaledwie 2k8+8 godzinach. Nieumarła istota dobrze strzeże Świecowej Wieży, choć czuje się czasem samotna, woli więc rozmawiać, niż walczyć. Wymienia opowieści z przeszłości w zamian za informacje o aktualnych wydarzeniach. Niemniej jednak każdy, kto spróbuje ją oszukać lub podstępnie zaatakować, może się spodziewać szaleńczego natarcia połączonego z rzucaniem zaklęć. Jeśli zjawa trafi na intruzów mających przy sobie księgi, będzie nalegała, by je oddali, a ona „zwróci je prawowitemu właścicielowi", czyli Świecowej Wieży (uważa bowiem, że wszelkiego rodzaju zapiski są własnością klaszotru).

Skrybowie ze Świecowej Wieży wykonali przynajmniej jedną kopię każdego znajdującego się tam tomu i podobno gdzieś w Faerunie istnieje cała „lustrzana biblioteka". Powstałe tu dzieła zawsze noszą symbol klasztoru: zamek o wyrastających z wież płomieniach świec.

Wieża Durlaga: przypominająca ogromny kieł budowla na szczycie wulkanicznej skały, wznoszącej się z gładkich równin na południe od Lasu Ostrych Kłów. Jej twórcą był krasnoludzki bohater, Durlag Zabójca Trolli, który cierpiał na wyjątkowo mocne złote oko (mianem tym krasnoludy określają wszechogarniającą żądzę bogactwa).

W czasach gdy Durlag wiódł żywot poszukiwacza przygód, zachowywał się honorowo, lecz w ostatnich latach życia zamknął się w swej kryjówce i poświęcił tworzeniu „daru" dla przyszłych pokoleń śmiałków. Wypełnił wieżę taką masą magicznych skarbów, że rzucający *wykrycie magii* czują zawroty głowy. Bogactwa chronią magiczne bariery, mechaniczne pułapki i złośliwe automatony, przez co poszukiwacze przygód pragnący ujść z życiem i choć częścią skarbu Durlaga muszą walczyć równie ciężko, jak krasnolud, kiedy gromadził te dobra.

Co jakiś czas pojawiają się plotki, że jakiś czart pokonał bariery i zamieszkał w wieży. Prawda jest jednak inna. Zdarza się, że smok, grupa błędnych ogników czy illithid „przejmują panowanie" nad wieżą, ale po pewnym czasie odkrywają, że budowla ich przechytrzyła i że stali się tymczasowym elementem jej systemów obronnych, a nie panami jej sekretów. Warto zatem pamiętać, że w wieży mogą znajdować się liczne drużyny poszukiwaczy przygód lub potwory, które walczą o kontrolę nad budowlą lub skarbami albo też starają się uciec.

Informacje o aktualnych mieszkańcach wieży można otrzymać za niewielką opłatą w malutkim osiedlu ludzi i gnomów, noszącym nazwę Wąwozowno, a położonym kilka kilometrów od Wieży Durlaga.

Wrota Baldura (metropolia, 42 103): Jedno z dwóch wielkich miast Wybrzeża Mieczy. Wrota Baldura położone są na północnym brzegu rzeki Chionthar, 30 kilometrów od jej ujścia do Bezdrożnego Morza. Miasto znajduje się prawie dokładnie w połowie drogi między Amn a Waterdeep, nic zatem dziwnego, że żyje z handlu.

Pieniądz nie ma charakteru, więc we Wrotach Baldura tolerancję uznaje się za cnotę, jednak nie do takiego stopnia, by goście mieli prawo zachowywać się w sposób szkodliwy dla innych osób lub czyjejś własności. Dlatego też w mieście porządku pilnują gwardziści w charakterystycznych czarnych hełmach z czerwonymi belkami po bokach. Większe baczenie mają na górną część Wrót Baldura – tę położoną w obrębie oryginalnych murów – a nie na nową, leżącą tuż nad rzeką i otoczoną niższym murem.

Duża liczba gwardzistów we Wrotach Baldura – tak jak w innych zakątkach Faerunu – wskazuje na obecność dobrze działającej gildii złodziei. Mistrz gildii Krucze Piętno (NZ mężczyzna człowiek Ltr10/Ako Maski) utrzymuje uprzejme, choć chłodne stosunki z czterema wielkimi książętami Wrót Baldura, w tym z Eltanem (PN mężczyzna człowiek Wjk20), dowódcą kompanii najemników Płomienna Pięść, która stanowi nieoficjalną armię miasta. Wspomniana organizacja nie żąda wygórowanych cen za swe usługi, lecz otrzymuje dotacje na bazę operacyjną.

W większości znacznych miast Faerunu znajduje się kilka dużych świątyń, lecz trzy wielkie przybytki we Wrotach Baldura warte są szczególnej uwagi. W Domu Najwspanialszych Cudów Gonda znajduje się niesamowity zbiór jedynych w swoim rodzaju wynalazków. Gnomy, wynalazcy oraz rzemieślnicy pielgrzymują więc do tego miejsca w poszukiwaniu inspiracji, jak i z przyczyn religijnych. Świątynia Tymory, Dwór Pani, wyróżnia się wielkością i bogactwem. Świątynia Umberlee zaś, nazwana zagadkowo „Siedzibą Wodnej Królowej", to tak naprawdę jedna z niewielu świątyń tej bogini w całym Faerunie.

Historia regionu

Starożytność Zachodnich Ziem Centralnych wciąż żyje w strzaskanych grobowcach, pokruszonych posągach i zniszczonych ruinach dziesiątków potężnych królestw. Pola Umarłych czy Bitwa Kości to świadectwa, że mało które z owych państw rozpadło się w pokojowy sposób. Mimo to w przeciągu ostatnich stuleci wojny na dużą skalę omijały ten region, chyba że zaliczyć do nich starcie stoczone pomiędzy Bhaalem a Cyriciem na Moście Boareskyr, które miało miejsce w Czasie Kłopotów. Cyric zabił Bhaala i skradł jego moce oraz dziedzinę mordu.

Na wieleset lat przed powstaniem Waterdeep największym królestwem Zachodnich Ziem Centralnych było Illefarn – rywalizująca z Myth Drannor kraina elfów – po którym nastały czasy Falorm (Kraina Trzech Koron lub Upadłe Królestwo) oraz Królestwa Ludzi. Od tamtej pory żadna potęga samotnie nie kontrolowała jednak całego obszaru. Tak naprawdę po upadku Illefarn najdłużej istniejącą na Zachodnich Ziemiach Centralnych cywilizacją jest handlowa kultura stworzona przez Waterdeep, Amn oraz rozproszonych członków Sojuszu Lordów.

Czasami interesy zhenckich sił stacjonujących w fortecy Mroczna Twierdza w Odległych Wzgórzach są tożsame z interesami kupieckich miast, a czasami wręcz przeciwnie. To właśnie wspomniana warownia – obok zmiennej pogody – stanowi największą niewiadomą w życiu mieszkańców tego regionu.

Intrygi i plotki

Zachodnie Ziemie Centralne są miejscem przyjaznym dla poszukiwaczy przygód o dobrych sercach. Niezbadane góry, dzikie lasy i nawiedzane puszcze stanowią zagrożenie dla małych wsi i osad tego obszaru, a śmiałkowie zawsze byli pierwszą linią obrony w walce z różnymi potęgami – Kultem Smoka, Cienistymi Złodziejami oraz Zhentarimami – pragnącymi rozszerzyć swój wpływ na Zachodnie Ziemie Centralne.

„Chcę z powrotem moje rzeczy": Bohaterów może zaskoczyć fakt, że zwraca się do nich Ashemmi, kochanka Sememmona, byłego władcy Mrocznej Twierdzy. Uciekając z warowni, czarodziej ów zostawił tam pewne przedmioty, które chciałby odzyskać. Są one dobrze ukryte, lecz zawsze istnieje szansa, że ktoś je przez przypadek odkryje – wszak forteca znajduje się pod kontrolą innych osób.

Sememmon nie chce sam wracać do Mrocznej Twierdzy. Woli, żeby włamali się do niej bohaterowie i odzyskali jego dobra. Daje im nawet informacje pozwalające zmniejszyć ryzyko pojmania. Zamierza szczodrze zapłacić za usługi śmiałków (połowę z góry). Zaznaczy jednak, że przedmioty, które dla niego odzyskują, nie mogą wpaść w łapy Zhentów Fzoula.

Jeśli BG zechcą spotkać się z Sememmonem, a nie kontaktować się z jego kochanką, będą mogli osiągnąć ów cel. Jeżeli zaś nie podejmą się zadania, czarodziej nie zareaguje wrogością. Zostawi im nawet 1/4 wysokiego wynagrodzenia (tyle sztuk złota, ile trzeba, by gracze jęknęli z podziwu) – tylko po to, by dać im do zrozumienia, że chce z nimi pracować w przyszłości. Dlaczego to robi? Otóż opracował pewien długofalowy plan, który chce wprowadzić w życie, a dzięki któremu stanie się niezastąpionym ogniwem sił dobra – takim, jakim był w przeszłości po stronie zła. Być może Sememmon stara się nawet odzyskać dokumentację zhentarimskich szpiegów dotyczącą regionu, a może księgi z unikalnymi czarami lub potężne magiczne przedmioty.

Sememmon

Mężczyzna człowiek Czar17: SW 17; średni humanoid; KW 17k4+3; pw 49; Init +2; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 12, nieprzygotowany 18); Atak +8/+3 wręcz (1k6, *drąg +1* lub 1k4/19-20 plus czar *trucizna* 1/dzień, *sztylet jadu*) lub +10/+5 dystansowy dotykowy (czarem); SC zwiększona Charyzma, zwiększona Roztropność; Char PZ; MRO Wytrw +7, Ref +7, Wola +14; S 9, Zr 15, Bd 10, Int 20, Rzt 18, Cha 18; Wzrost 1,77 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +10, Blefowanie +9, Czarostwo +20, Dyplomacja +13, Jeździectwo (koń) +5, Koncentracja +15, Leczenie +6, Nasłuchiwanie +6, Profesja (zielarz) +9, Przeszukiwanie +8, Ukrywanie +17, Wiedza (architektura i inżynieria) +8, Wiedza (historia) +13, Wiedza (religia) +11, Wiedza (tajemna) +20, Wróżenie +13, Wyczucie pobudek +12, Zastraszanie +8, Zauważanie +9, Zbieranie informacji +6; Podniesienie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Twardość, Wielka wytrwałość, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju, Zdolności przywódcze (21), Zogniskowanie czaru (wywoływanie), Zogniskowanie czaru (zaklinanie).

Specjalne cechy: Zwiększona Roztropność i Charyzma: Sememmon zwiększył wartość Roztropności oraz Charyzmy, korzystając ze zwojów *życzenia*.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/6/5/5/5/5/4/3/2/1. Bazowa ST = 15 + poziom czaru, 17 + poziom czaru dla zaklęć ze szkół wywoływanie i zaklinanie. Sememmon jest byłym władcą Mrocznej Twierdzy i uczniem Manshoona, ma zatem dostęp do wielkich ilości magicznej wiedzy oraz licznych czarów, w tym

wielu rzadkich i niezwykłych. Załóż, że zna wszystkie zaklęcia od 1. do 5. poziomu oraz połowę z poziomów od 6. do 9., w tym wszystkie ze szkoły zaklinanie. Oprócz tego MP może bez ograniczeń obdarzać go innymi czarami, co będzie odzwierciedlać rosnący dostęp do rzadkich ksiąg oraz geniusz w tworzeniu nowych zaklęć.

Ekwipunek: brosza osłony, drąg +1, hełm teleportacji, karwasze pancerza +8, lawendowo-zielony kamień ioun (pozostały 24 poziomy czarów), *pierścień regeneracji, płaszcz gargulców* (właściciel może raz dziennie na 1 godzinę polimorfować się w gargulca), *różdżka błyskawicy* (10), *szata kameleona, sztylet jadu, wisiorek odporności na trucizny.*

Sememmon to utalentowany wieloletni przyboczny Manshoona, który przez długi czas był władcą Mrocznej Twierdzy. Osiągnął ową pozycję, będąc niezmiennie osobą uprzejmą i kompetentną. Ponadto co do joty wypełniał rozkazy Manshoona, Fzoula Chembryla oraz rozmaitych zhentarimskich beholderów. Pod owym spokojem i uprzejmością skrywa jednak przebiegłość i wyrachowanie. Potrafi przez lata pielęgnować urazy, co nie znaczy, iż pozwala, by nim kierowały. Zawsze stara się też mieć przygotowaną drogę ucieczki z każdej niebezpiecznej sytuacji i nie waha się jej użyć.

Jest nie tylko byłym uczniem Manshoona i niezwykle zdolnym czarodziejem. Potrafi także ratować się z wielu opresji oraz szybko i bezlitośnie eliminować rywali, unikając przy tym kary. Udaremnił kilka prób Fzoula starającego się przejąć kontrolę nad Zhentarimami, a zyskał sobie zaprzysięgłego wroga. Z drugiej jednak strony Sememmon chronił i oszczędnie gospodarował potęgą organizacji w czasie, gdy Manshoon i Chembryl pozwalali sobie na najgorsze wybryki. Oczywiście przy tej okazji w spokoju wybierał dla siebie najlepsze kąski. Stał się mistrzem dyplomacji i przezorności, doskonałym dowódcą wojskowym oraz strategiem, który zawsze posiada na wszelki wypadek kilka gotowych planów oraz liczne ukryte przedmioty magiczne.

Sememmona należałoby nazwać osobą o łagodnych manierach. Jest spostrzegawczy, cierpliwy, przebiegły i inteligentny, a przy tym bezlitosny. Potrafi się doskonale kontrolować i brak mu zarówno egoizmu, jak i uwielbienia dla tyranii. Niepotrzebną przemoc i okrucieństwo uważa za marnotrawstwo energii. Z wzajemnością kocha swoją towarzyszkę życia, Ashemmi (PZ kobieta księżycowy elf Czar11), a przez lata pozostawał lojalny Czarnej Sieci. Ba! W opinii spostrzegawczych Zhentarimów *był* Czarną Siecią – pilnował wszystkiego, podczas gdy jego zwierzchnicy zachowywali się niczym obłąkani, wprowadzali w życie szalone plany i walczyli między sobą. Dopiero kiedy znaczny wzrost potęgi Fzoula sprawił, iż kapłan zaczął być mniej tolerancyjny dla swoich wrogów, Sememmon i Ashemmi uciekli z Mrocznej Twierdzy. Udało im się zniknąć, zanim Fzoul zdążył wystąpić przeciwko nim.

Sememmon to czarnowłosy, przystojny mężczyzna w średnim wieku i o doskonałym zdrowiu. Ubiera się w stroje tradycyjne, może nieco niemodne, ale za to dobrej jakości. Podróżując, korzysta z magicznych przebrań. Wydaje się, że zachowuje spokój nawet w ogniu bitwy czy w obliczu niebezpieczeństwa.

Sememmon

Ryc. Todd Lockwood

Ziemie Hordy

Stolica: brak
Populacja: 133 488 (ludzie 85%, gnolle 8%, centaury 5%, krasnoludy 1%)
Rząd: plemienny
Religie: Etugen (Grumbar), Teylas (Akadi), miejscowe duchy, aspekty Eldath, Malara i Selune
Import: cukier, herbata, kawa, metale, papier, ryż
Eksport: klejnoty, skóry, trzoda, wełna
Charakter: CN, CD, N

Ziemie Hordy, często uważane za region kompletnie jałowy, porasta rzadka roślinność. Gdzieniegdzie można tu również znaleźć oazy, a wszędzie mnóstwo skłóconych Tuiganów. Ci konni koczownicy zasłynęli ponad dekadę temu za sprawą inwazji, którą przeprowadzili na Faerun. Są mistrzami posługiwania się refleksyjnym łukiem krótkim w trakcie jazdy na wierzchowcu.

Istnieje przynajmniej dziesięć plemion Tuiganów, którzy mieszkają w namiotach, a żywią się mięsem oraz mlekiem. Stworzyli nieliczne stałe osady wokół oaz, ponieważ woda w tej społeczności jest najcenniejszym towarem.

Przesądni tubylcy są nieufni w stosunku do obcych, szczególnie od czasu, gdy doznali porażki w walce z armią zachodu. Musi minąć jeszcze co najmniej pokolenie, zanim Tuiganie znów będą stanowić poważne zagrożenie dla reszty Faerunu.

Przez lata Ziemie Hordy uznawano za region bez znaczenia. Ostatnio jednak przeżywają wzmożoną aktywność w związku z ożywiona wymianą handlową pomiędzy Faerunem a kara-turskim imperium Shou Lung, położonym na dalekim wschodzie. Tutejsi kupcy transportują różne egzotyczne towary, po drodze zyskując znaczne bogactwo.

Życie i społeczeństwo

Życie na Ziemiach Hordy jest ciężkie, gdyż zimy są tu chłodne, lata zaś gorące, a kiepska ziemia nie nadaje się pod uprawy. Dodatkowe utrudnienie stanowią gwałtowne burze. Koczownicy muszą zatem cały czas wędrować, bo tylko w ten sposób mają szansę przetrwać. Dzięki temu krzepkie stepowe kuce oraz zwierzęta hodowlane mogą żywić się rzadką roślinnością, Tuiganie zaś mięsem, mlekiem i stworzeniami Nieskończonych Pustkowi (stanowiących jedynie część rozległych Ziem Hordy).

W kulturze Tuiganów panuje równość. Dzieci obojga płci uczą się jeździć i strzelać z łuku. Od mężczyzn oczekuje się jednak, że zostaną wojownikami, a od kobiet, iż będą odgrywać ważną rolę w gospodarstwie domowy.

Na zboczach Gór Wschodzącego Słońca istnieją małe krasnoludzkie osiedla, lecz przedstawiciele obydwu ras unikają się nawzajem. Przyczyną tego stanu rzeczy są bariery językowe i kulturowe.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Charakterystyczną cechą Ziem Hordy jest tak naprawdę brak jakichkolwiek cech charakterystycznych. Nieskończone Pustkowia i rozciągający się dalej na wschód region to płaski step, przechodzący w tundrę na północy i w zimną, skalistą pustynię na południu. W zimie krainę zaciekle smagają chłodne wichry wiejące od Wielkiego Morza Lodu, a latem niszczą je suche i gorące burze piaskowe. Bogactwem tej krainy są zaś wielkie stada pasących się zwierząt, będące źródłem żywności, ubrań i schronienia dla Tuiganów. Za nimi właśnie podążają koczownicy rok po roku przemierzając te niegościnne okolice z jednego końca na drugi.

Na północ od Nieskończonych Pustkowi rozciąga się Wielkie Morze Lodu, które Tuiganie zwą Yal Tengri. Ten zamarzający w zimie zbiornik wod-

ny zamieszkują zimnolubne stworzenia oraz duża liczba ryb i morskich stworzeń. W lecie skuwający morze lód roztapia się, ale po powierzchni aż do zimy pływają góry lodowe, a niektóre z nich poruszają się wbrew wiatrom i prądom.

Ważne miejsca

Na obszarze Nieskończonych Pustkowi nie istnieją stałe osady. Niewiele jest tu także ruin, a jeszcze mniej miast czy ośrodków jakiejkolwiek cywilizacji. Najbliższą cywilizacji kulturę w tym regionie stanowią wędrowne obozy barbarzyńskich Tuiganów.

Smoczy Mur: Mur z cegły i kamienia, położony zbyt daleko na wschód, by znajdować się na mapach Faerunu. Zbudowało go Shou, by chronił jego zachodnią granicę. Za zaprawę murarską posłużył duch potężnego smoka i to najpewniej właśnie dlatego niemagiczna broń nie jest w stanie uszkodzić ściany. Smoka podstępem zmuszono do wypełnienia tego zadania. Odpowiednia ofiara pozwoli go uwolnić, jednak tylko z pojedynczego odcinka muru na raz. Ze smokiem można się porozumieć za pomocą magii. Chętnie powie wówczas, jak go uwolnić. Jeśli zaś wyrwie się z pęt, mur na danym odcinku się skruszy. Wtedy też Shou będzie musiało odbudować ścianę, posługując się zwyczajnymi materiałami.

Zimowa Twierdza: Ponad powierzchnią ziemi dostrzec można jedynie trudno rozpoznawalne ruiny – strzaskane kolumny i sterty kamieni. Trudno się zatem zorientować, że niegdyś był to zimowy pałac raumatharskich królów, który rozciągał się na wiele bogato zdobionych podziemnych poziomów. Jeśli wierzyć plotkom, wciąż można tu odnaleźć ukryte skarbce, zbrojownie i magazyny. Nie wiadomo, co pozostało po pierwotnej budowli, gdyż nikt nie przeprowadził dokładniejszych badań wnętrza.

Złoty Szlak: Chyba najsłynniejszy faeruński trakt handlowy. Złoty Szlak biegnie z miasta Telflamm nad Wschodnim Przesmykiem, przez Thesk i Rashemen, wzdłuż Gór Wschodzącego Słońca i przez całe Ziemie Hordy, aż do Shou Lung. Oczywiście przez stepy nie wiedzie droga czy nawet ubity trakt. Tu Złoty Szlak wyznaczają liczne obozowiska i karawanseraje, zapewniające bezpieczne schronienie tym kupcom, którzy odważą się na wielomiesięczną podróż.

Historia regionu

Tysiące lat temu region ten stanowił część imperium imaskarskiego, którym rządzili potężni czarodzieje. Od tego czasu do Ziem Hordy prawa zgłaszała duża liczba wielkich imperiów, w tym Mulhorand, Raumathar oraz Shou Lung. Nieliczne ze wspomnianych roszczeń miały jakieś znaczenie, nikt bowiem nie miał ochoty zasiedlać czy ufortyfikować ten obszaru. Można zatem stwierdzić, że już od wieków inne państwa ignorują istnienie Nieskończonych Pustkowi, co pozwala Tuiganom swobodnie dysponować ojczystą ziemią, którą sami nazywają Taan.

Po Czasach Kłopotów ambitny tuigański szlachcic imieniem Yamun zabił swego ojca, by objąć przywództwo nad plemieniem. Dzięki charyzmie, sile i strategii zjednoczył plemiona Nieskończonych Pustkowi i utworzył armię liczącą 300 000 żołnierzy, siebie zaś kazał tytułować Yamun Khahan. W 1360 RD najechał Faerun i Kara-Tur. Horda walczyła z Rashemenem, Thay oraz Thesk. Wreszcie pod koniec wspomnianego roku powstrzymał ją sojusz faeruńskich potęg, w skład którego weszli Cormyrczycy, zhenccy orkowie, krasnoludy z Gór Ziemnej Opoki, sembijscy najemnicy oraz mieszkańcy Dolin. Kiedy siły najeźdźców zmalały do ledwie 70 000, Tuiganie powrócili do Taan, aby lizać rany i odbudowywać potęgę.

Intrygi i plotki

Dla większości osób samo przetrwanie kilku dni podróży przez Ziemie Hordy to przygoda – nudna, wyczerpująca i ponura, aczkolwiek przygoda.

Miasto Umarłych: Na pustkowiach odkryto zrujnowane miasto. Koczownicy unikają go, wspominając o złych duchach i licznych klątwach. Z kolei osoby przemierzające wiodącą do Kara-Tur drogę karawan twierdzą, iż w mieście kryje się magia i skarby Netherilu, Raumatharu lub samego Imaskaru. Ruiny powoli wyłaniają się spod ziemi, jakby same odbudowywały się dla swych dawnych mieszkańców.

Zwiadowcy Tuiganów: Nowy przywódca koczowników pragnie zdobyć informacje o krainach zachodu, dlatego też posyła młodych Tuiganów na wyprawy po wiedzę. Wędrowcy omijają Thay i Rashemen, wkraczając na obszar Morza Wewnętrznego przez Narfell. Tu zaś przyglądają się każdej napotkanej osobie, a z wyprawy przywożą interesujące przedmioty i znalezione kosztowności. Tylko nieliczni wspominają, że ponoć mszcząc śmierć Yamuna, mordują przy okazji jakiegoś szlachcica lub wpływową osobistość Cormyru. Te ostatnie plotki nastawiają opinię publiczną przeciwko Tuiganom, nawet jeśli przez ponad dziesięć minionych lat nie sprawiali żadnych kłopotów.

Ziemie Intryg

Na południe od Ziem Centralnych i na zachód od Przesmyku Vilhon rozciągają się Ziemie Intryg: Amn, Calimshan i Tethyr. Mieszkańców tych państw łączy ze sobą położenie geograficzne oraz historia – pełna inwazji, podbojów i rywalizacji. Przetrwali dzięki bystrości umysłów i sile oręża, ucząc się ukrywać prawdziwe uczucia i pokazywać wrogom uśmiechnięte oblicze.

Wszystkie wspomniane trzy duże, ludne państwa opierają swe istnienie przede wszystkim na handlu, szczególnie z odległymi krajami. Ponieważ zaś teren jest tu bardzo zróżnicowany, obok zwykłych mieszkańców żyje wielka różnorodność potworów.

Amn

Stolica: Athkatla
Populacja: 2 963 520 (ludzie 83%, niziołki 15%, półorkowie 1%)
Rząd: plutokracja
Religie: Bane, Chauntea, Cyric, Selune, Sune, Waukeen
Import: egzotyczne towary (z Maztiki), machiny oblężnicze, magiczne przedmioty, najemnicy, perły
Eksport: biżuteria, broń, klejnoty, konie, pancerze, piwo (jasne i ciemne), wyposażenie dla karawan (wozy czy koła), zboża, żelazo, złoto
Charakter: PN, PZ, ND

Amn to kraj kupców i miejsce, z którego wyruszają i do którego docierają karawany. Z jego portów okręty wypływają ku egzotycznym krainom, by powrócić wyładowane złotem oraz dziwnymi przedmiotami. Tu we wszystkim maczają palce Cieniści Złodzieje, a władzę pełni anonimowa grupa zwana Radą Sześciu. Amn posiada też dużą kolonię na odległym tropikalnym kontynencie zwanym Maztika i z handlu z nią czerpie duże zyski.

Co ciekawe, osoby posługujące się magią objawień są w Amn szanowani, jeśli ich praca przynosi krajowi pieniądze. Natomiast władający zaklęciami wtajemniczeń budzą powszechną odrazę i strach.

Władcy kraju zlekceważyli humanoidów gromadzących się w górach południa, co doprowadziło do tego, że potwory znów niepokoją mieszkańców. Ostatnio dwoje ogrowych magów stworzyło armię i zajęło dużą część południowego Amn, w tym drugi co do ważności port państwa. Teraz Amn stara się odzyskać to terytorium, jednocześnie utrzymując działające szlaki handlowe oraz dominację w Maztice.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Amn mają obsesję na punkcie bogactwa. W przeciwieństwie do swych południowych sąsiadów, którzy zdobywają majątki dla związanych z nimi wygód, Amnijczycy pragną go dla niego samego i dla władzy, jaką daje. Zdobyte pieniądze wykorzystują zatem, by przynosiły im jeszcze więcej bogactw. W odróżnieniu od mieszkańców Calimshanu, bogacze Amn robią dużo szumu wokół darowizn na cele charytatywne i dla potrzebujących, starając się udowodnić, że stać ich na szczodrość. Przyświeca im przy tym idea, że każdy obywatel powinien przede wszystkim pomnażać swoje bogactwa, toteż robienie czegoś, co nie przynosi zysku, uważają za głupotę i marnotrawstwo czasu.

Gospodarka Amn opiera się na możnych gildiach, które kontrolują potężne rody kupieckie posiadające wielkie bogactwa i dużą siłę przebicia w polityce. Każdy element handlu i każde rzemiosło jest związane z jakimś cechem.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Amn to wielka równina rozciągająca się pomiędzy dwoma równoległymi łańcuchami górskimi. Niziny przecinają cztery szerokie, płynące powoli rzeki, którymi transportowane są towary.

Chmurne Szczyty: Góry będące północną granicą Amn. Choć zamieszkują je białe smoki i remorhazy, wydobywa się tu żelazo, metale szlachetne, a nawet klejnoty. Kupieckiego Traktu prowadzącego do krajów Wybrzeża Mieczy chronią dwa strome szczyty zwane Zębiskami.

Jezioro Esmel: Wody tego jeziora są granatowe. Pośrodku, w południowej i wschodniej części jest ono bardzo głębokie – nikt nie wie, jak daleko do dna. W zachodnich płyciznach biją gorące mineralne źródła, za sprawą których te brzegi Esmel są popularnym miejscem wakacyjnego wypoczynku, pełnym sanatoriów dla bogaczy. Plotki mówią o zamieszkującym jezioro wodnym potworze, lecz większość Amnijczyków nie uważa ich za prawdziwe, uznając, że dotyczą nielicznych wizyt Balagosa Latającego Płomienia – wielkiego czerwonego jaszczura, słynącego z ogromnych rozmiarów, temperamentu i beztroskiego ciskania czarów.

Małe Zęby: Łańcuch górski do niedawna uważany za dość kłopotliwy, żyły tu bowiem złe humanoidy i giganci. Dziś stanowi kręgosłup Imperium Sythillisyjskiego – wyrwanego z Amn terytorium, którym włada dwoje ogrowych magów. Wśród szczytów żyje także Iryklathagra Ostre Kły, błękitna smoczyca budząca się mniej więcej raz na stulecie. Znajdują się tu również Bliźniacze Wieże Wiecznego Zaćmienia, czyli dwie fortece kościoła Cyrica.

Shilmista: Elfi król tego obszaru, zwanego także Lasem Cieni, ogłosił, że żadne drzewa ani elfy w jego krainie nigdy już nie zginą, a każdego, kto złamie owo postanowienie, czeka śmierć. Dziś w Shilmiście żyje tylko jedno plemię elfów, którego członkowie wolą mieszkać w małych, trudnych do znalezienia obozach niż w dużych osadach. Plemiennym wodzom udało się nawiązać słabe kontakty z władcami Tethyru, dzięki którym może zdołają się z nimi dogadać.

Trollowe Góry: Te bogate w klejnoty i pełne tajemnic góry są w większości niezbadane, gdyż zamieszkuje je duża liczba potworów, od których wzięły swą nazwę. Tutejsze trolle to osobniki niezwykle sprytne i dobrze zorganizowane. Niegdyś posiadały nawet małe królestwo. Żyje tu także czerwony smok Balagos Latający Płomień. Wśród szczytów wznosi się świątynia Talosa, w którą każdego dnia uderzana błyskawica, i ufortyfikowana gnomia osada górnicza Kłótnisko.

W zachodniej części gór znajduje się ogromna pionowa płyta skalna o wysokości 1200 metrów, wyrzeźbiona na podobieństwo krasnoluda. Nosi ona miano Lamentującego Krasnoluda, a to z racji odgłosu, jakie wydaje wiatr wiejący w wydrążonych oczach, uszach oraz ustach posągu. Nazwa ta upamiętnia również zrujnowane miasto krasnoludów, teraz zamieszkane przez trolle i inne potwory.

Wężowa Puszcza: Swoją nazwę miejsce to zawdzięcza żyjącym tu czarnym i zielonym wężom. W samym środku lasu mieszkają kapłani Eldath i to pomimo otaczających ich leż potwornych pająków, ogromnych węży, beholderów i likantropów. Z kolei w północno-wschodniej części puszczy ma swoją siedzibę ambitny zielony smok imieniem Ringreemeralxoth.

Ważne miejsca

Amn jest gęsto zaludniony, zwłaszcza nad wielkimi rzekami i wokół jezior Esmel oraz Weng. Wzdłuż Kupieckiego Traktu pełno zaś gospod i tawern żyjących z ruchu na tej drodze.

Athkatla (metropolia, 118 304): Siódmy pod względem natężenia ruchu port całego Faerunu. Za odpowiednią cenę można tu kupić niemal każdy niemagiczny towar. Ponieważ jest to jedyny amnijski wolny port, przybijają tu statki z Maztiki i dalekiego zachodu, w ładowniach których znajdują się egzotyczne warzywa, owoce, biżuteria oraz wielkie ilości złota. Rynek jest tu dwa razy większy niż w Waterdeep. Ponad zatoką górują Złote Iglice – świątynia Waukeen mająca rozmiary niedużego miasteczka.

Crimmor (metropolia, 35 491): Ufortyfikowane miasto będące centrum karawanowego życia w Amn. Stąd wyrusza praktycznie każda lądowa karawana transportująca towary na północ. Cieniści Złodzieje zabraniają kradzieży na terenie miasta, w ten sposób płacąc za przysługę, jaką są winni tutejszej potężnej rodzinie. W Crimmor jest wiele gospod, tawern i sal biesiadnych, które mogą obsłużyć wszystkie karawany oraz poszukiwaczy przygód.

Eshpurta (duże miasto, 24 252): Bogacze z Athkatli uważają Eshpurtę za zaścianek, lecz jej mieszkańcy są dumni z posiadania statusu głównego militarnego zaplecza wspomnianego miasta. Tu niemal wszystko kręci się wokół wojska (oraz produkcji broni oraz zbroi), co w Faerunie jest ewenementem. Miasto wydobywa także żelazo z południowego podgórza Trollowych Gór. Znajduje się tu spokojna świątynia Ilmatera, co w Amn należy do rzadkości.

Keczulla (metropolia, 47 322): Miasto powstało przed wieluset laty, gdy w pobliżu znaleziono złoża złota i żelaza. W 200 lat po powstaniu nastały w Keczulli ciężkie czasy, gdyż złoża kopalni uległy wyczerpaniu. Jednak jakieś 150 lat temu miasto znów zaczęło się rozwijać, odkryto bowiem złoża klejnotów. W Keczulli działa sekretna kabała dobroczynnych magów, którzy skrywają swe umiejętności przed wszystkimi poza sobą nawzajem.

Murann (metropolia, 43 773): Drugie co do znaczenia miasto portowe Amn. Murann znajduje się aktualnie we władzy dwojga ogrowych magów oraz ich sług. Humanoidy położyły łapy na załadowanych złotem statkach, są zatem stosunkowo bogate. Miejska gildia alchemików przetrwała zamęt nietknięta, choć teraz jej członkowie tworzą alchemiczne przedmioty oraz eliksiry dla armii Imperium Sythillisyjskiego.

Murann to bezpieczny port dla nelantherskich piratów i mającego bazę w Tashalarze konsorcjum Rundeen – co chroni jego mieszkańców przed atakami z morza. Kościół Selune nieprzerwanie walczy o odzyskanie miasta, stoi tu bowiem duża świątynia tego bóstwa.

Purskul (metropolia, 27 210): To tak zwane Miasto Spichlerzy jest ważnym przystankiem dla karawan. Ponad sto lat temu trzymano tu w niewoli orków, z których najtwardsi zyskiwali wolność. Półorkowie (15% całej ludności) służą jako najemnicy i strażnicy karawan. Stojąca tu świątynia Chauntei jest pusta od 2 lat – od czasu, gdy mieszkających w niej kapłanów zabiła jakaś choroba.

Historia regionu

Ludzie zamieszkują Amn od tysięcy lat, lecz dopiero wraz z powstaniem imperium Shoon pojawiło się tu zjednoczone państwo, aktualne granice osiągając w 768 RD. W czasie rozwoju Shoon większość elfów w amnijskich lasach została zabita lub uwięziona, czego nie zapomnieli żyjący dziś przedstawiciele wspomnianej rasy.

Zyskując niepodległość, Amn stał się centrum handlowym, a jego mieszkańcy wzbogacili się i żyli w dostatku. W ciągu pokolenia wyrobili sobie nie najlepsze mniemanie o osobach posługujących się magią wtajemniczeń, bowiem kilku czarodziejów uwolniło tu niegdyś potwory i plugawe zarazy.

Amn rządzi Rada Sześciu anonimowych suwerenów, których tożsamości znają tylko oni sami. Doszli oni do porozumienia z Cienistymi Złodziejami – gildią złodziei i skrytobójców wygnaną z Waterdeep – dzięki czemu obydwie organizacje doskonale sobie radzą (tak naprawdę członek rady przewodzi Cienistym Złodziejom).

W 1361 RD najemnicy w służbie amnijskich kupców odkryli Maztikę, rozpoczynając prawdziwą gorączkę złota, której efekty z roku na rok są coraz bardziej widoczne. Z kolei w 1370 RD dwoje ogrowych magów – Sythillis (PZ mężczyzna ogrowy mag Zak12) i Cyrvisnea (PZ kobieta ogrowy mag Wjk12) – zebrało armię goblinów, koboldów, ogrów oraz gigantów wzgórzowych, która wspierana przez wyznawców Cyrica zaatakowała południowe miasta Amn. Ich celem było zdobycie złota z Maztiki, znajdującego się na statkach cumujących w Murann, co zresztą udało im się dokonać. Od tego czasu ogrowi magowie władają południową częścią Amn i to pomimo rozmaitych wysiłków Rady Sześciu oraz drużyn poszukiwaczy przygód. Niemal w tym samym czasie dwa południowe miasta tego państwa poddały się Tethyrowi, pragnąc lepszego traktowania i większych swobód.

Intrygi i plotki

Jeszcze rok temu nikt nie uważał Amn za krainę, w której poszukiwacze przygód mieliby cokolwiek do roboty. Dziś jednak rzecz ma się zgoła odmiennie, a to za sprawą władców-potworów na południu i coraz większych wpływów Cienistych Złodziei we wszystkich aspektach tutejszego handlu.

Zamaskowany więzień: Jeden z członków Rady Sześciu przebywał w Murann, gdy miasto padło oblężone przez potwory. Od tego czasu nikt go nie widział. Uznano, że jest więźniem ogrowych magów i być może został poddany torturom, by przekazać oprawcom najważniejsze informacje. Śmiałkowie, którzy uratują zaginionego, zostaną dobrze przyjęci przez resztę Rady Sześciu i staną się amnijskimi bohaterami narodowymi.

Władcy Murann: stacjonująca w Murann armia potworów jest na tyle potężna, by odeprzeć każde niemal siły – z wyjątkiem może równie licznych oddziałów. Są jednak frakcje w Amn, których członkowie wierzą, iż zabójstwa kluczowych osób w społeczności potworów (być może samych ogrowych magów) doprowadzą do takiego chaosu w ich szeregach, że te się załamią.

Ryc. Todd Lockwood

Sahbuti Shanardanda

Mężczyzna człowiek Mch6/Zak4/Tac3: SW 13; średni humanoid; KW 6k8+6 plus 4k4+4 plus 3k8+3; pw 62; Init +2; Szyb 15 m; KP 20 (dotyk 16, nieprzygotowany 20); Atak +11/+6 wręcz (1k10+3/19-20, mistrzowski miecz półtoraręczny [dwuręcznie]) lub +12/+9 wręcz (1k8+3, uderzenie bez broni) lub +10/+5 dotykowy na dystans (czar); SA grad ciosów, oszałamiający atak 6/dzień (ST 16); SC widzenie w ciemnościach, uchylanie, przyspieszenie (1/dzień, *pas mnicha*), ukrywanie się na widoku, czystość ciała, powolny upadek 9 m, wezwanie cienia, cienista iluzja (jak *niemy obraz*, 1/dzień), spokojny umysł (+2 do rzutów obronnych przeciwko czarom ze szkoły zaklinania), nieświadomy unik (premia ze Zr do KP); Char PZ; MRO Wytrw +8, Ref +11, Wola +13; S 14, Zr 14, Bd 12, Int 12, Rzt 16, Cha 12, Wzrost 1,80 m.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +14, Czarostwo +5, Koncentracja +7, Nasłuchiwanie +11, Pływanie +5, Przeszukiwanie +4, Równowaga +9, Skakanie +12, Stosowanie liny +5, Ukrywanie +15, Upadanie +11, Wiedza (tajemna) +3, Wspinaczka +7, Występy (taniec) +6, Wyzwalanie się +5, Zauważanie +8; Atak z doskoku, Biegłość w broni żołnierskiej (miecz półtoraręczny, dwuręcznie), Odbicie strzał, Poprawione przewracanie, Ruchliwość, Uniki, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (uderzenie bez broni).

Specjalne cechy: Wezwanie cienia: Sahbuti służy lojalny nieumarły cień (Shemnaer).

Znane czary (6/7/3; bazowa ST = 11 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, promień mrozu, tańczące światła, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *prawdziwe uderzenie, tarcza, wstrząsający chwyt*; 2 – *bycza siła*.

Ekwipunek: opaski pancerza +4 (jak karwasze pancerza), pas mnicha, mistrzowski miecz półtoraręczny. Sahbuti ma także na każdej z rąk i stóp permanentny czar *magiczny kieł*, dar od innego wyznawcy Shar.

Sahbuti Shanardanda

Shemnaer: towarzysz-cień; SW 3; średni nieumarły (bezcielesny); KW 3k12; pw 19; Init +2; Szyb 9 m, latanie 12 m (dobra); KP 13 (dotyk 13, nieprzygotowany 11); Atak +3 dotykowy wręcz (tymczasowo 1k6 Siły, bezcielesny dotyk); SC nie można go odegnać, tworzenie pomiotu, bezcielesny, niepodatności nieumarłego; Char PZ; MRO Wytrw +1, Ref +3, Wola +4; S –, Zr 14, Bd –, Int 6, Rzt 12, Cha 13. Wzrost 1,50 m.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +7, Ukrywanie +8, Wyczucie kierunku +5, Zauważanie +7; Uniki.

Sahbuti jest członkiem zakonu mnichów zwanego Ciemny Księżyc, którzy poszukują nieprzyjaciół mrocznej bogini Shar i są zaprzysięgłymi wrogami wyznawców Selune.

Należy do osób konkretnych, prostolinijnych i pewnych siebie. Nie akceptuje krytyki swoich umiejętności i szybko przyjmuje każde rozsądne wyzwanie czy propozycję pojedynku. Urodził się i wychował w Amn, choć podróżuje teraz pomiędzy Waterdeep a Calimshanem, wykonując zadania dla zakonu oraz kościoła Shar. Może pojawić się wszędzie tam, gdzie trzeba dokonać czegoś w imieniu wspomnianej bogini. Strzeże cennych dóbr kościoła, eskortuje ważne osobistości zakonu, a od czasu do czasu działa jako skrytobójca. W tych misjach wspomaga go lojalny cień – Shemnaer.

Sahbuti nie kocha niczego ani nikogo. W młodym wieku przeszedł indoktrynację kultu Shar, dlatego dziś jest chłodny, zgorzkniały i samotny. Ma nadzieję, że te cechy odejdą wraz z nim, gdy zginie i gdy jego świadomość zgasi Pani Nocy.

Calimshan

Stolica: Calimport

Populacja: 5 339 520 (ludzie 94%, półorkowie 2%, niziołki 2%, półelfy 1%)

Rząd: autokracja

Religie: Anachtyr (Tyr), Azuth, Bhaelros (Talos), Ibrandul (martwy bóg, teraz aspekt Shar), Ilmater, Shar, Sharess

Import: czarodzieje, niewolnicy, żywność

Eksport: biżuteria, broń, jedwab, klejnoty, książki, liny, najemnicy, pancerze, perły, przyprawy, rzadkie zioła, słabe magiczne przedmioty, statki, wino, wyroby garncarskie, wyroby skórzane

Charakter: PN, N, NZ

Calimshan to kraina opętana bogactwem, gdzie magia nie robi żadnego wrażenia. Jej mieszkańcy są dziedzicami starego imperium założonego przez dżinni, których teraz się boją i które wyganiają ze swych ziem. Dobrze znają różne przejawy magii, a Sztukę postrzegają jak każdą inną umiejętność, której można się nauczyć. Nieliczni powiadają, że w żyłach niektórych Calishytów płynie krew ifritów, która zapewnia im moce zaklinaczy oraz talent do władania magią ognia.

Państwo to słynie z szowinizmu, egzotycznych rynków, gildii złodziei, dekadenckich haremów, pustynnych krajobrazów oraz bogatej klasy rządzącej, a także z licznej populacji i wielu niewolników.

Życie i społeczeństwo

Większość Calishytów opiera swój byt na handlu. Tutejsza polityka polega przede wszystkim na wbijaniu przeciwnikom noży w plecy, oszukiwaniu oraz otaczaniu się licznymi doradcami. Aktualny władca, syl-pasha Ralan el Pesarkhal (NZ człowiek mężczyzna Czar7/Łtr12) osiągnął swą pozycję poprzez kłamstwa, morderstwa i szantaże. Należy także pamiętać, że Calishyci mają obsesję na punkcie tytułów i statusu – nieodpowiednie spojrzenie czy uwaga ze strony osoby o niższym statusie ściąga na winnego ciężkie kary.

Mieszkańcy tego kraju nie pragną bogactw dla nich samych, lecz dla wygód i pozycji, jakie mogą zapewnić. Calishyci wierzą, że bogactwo jest nagrodą za pracę, spoglądają więc z góry na tych, którzy by się utrzymać, muszą poszukiwać przygód lub polegać na dobroczynności innych.

Magia wtajemniczeń jest tu dość powszechna – do takiego stopnia, że połowa imperialnej straży to czarodzieje. Choć Calimshan posiada reputację kraju dżinni, jego mieszkańcy unikają jednak magii wywoływań (poza wywodzącymi się od ifritów zaklinaczami), magii planarnej oraz teleportacji – wolą bardziej tradycyjne metody podróży, takie jak lot na dywanie.

Interesy prowadzone w podziemiu to istotny aspekt calishyckiej kultury. Ponieważ potęga na powierzchni i wpływy w podziemiu uważane są za odmienne sprawy, tytuły i rangi mogą się w nich bardzo różnić. Podziemie jest zresztą jedynym miejscem w Calimshanie, w którym kobiety są traktowane na równi z mężczyznami. Z kolei zasady negocjacji i spotkań pomiędzy rywalami z podziemia są złożone i trudne, a wiążą się z odpowiednimi tytułami, formalnymi zwrotami, kłamstwami i udawaną grzecznością względem drugiej strony.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Calimshan rozciąga się wzdłuż północnego wybrzeża Lśniącego Morza przez około 800 kilometrów i obejmuje wszystkie ziemie na południe od rzeki Agis i Gór Granicznych.

Góry Graniczne: Zalesiony łańcuch górski od wieków chronił północną granicę Calimshanu, choć zamieszkujący go orkowie i ogry organizowały co kilka lat poważne najazdy. Grupy zwane Janessar mają tu wojskowe przyczółki, bazy dla działań, z których większość dotyczy poprawy sytuacji prostych ludzi Calimshanu, a szczególnie uwalniania niewolników.

Las Mir: Te porastające nierówny, pagórkowaty teren drzewa zamieszkują różnorodne potwory. Żyje tu duża liczba złych goblinoidów i mniejszych gigantów, które tworzą państewka i czasami organizują wyprawy łupieżcze na północ bądź południe. W północnej części lasu niszczejący wokół Myth Unnohyr *mythal* strzeże magicznych skarbów, przemieniając dobroczynną magię w szkodliwą. Tuż pod powierzchnią, w pobliżu podnóży Gór Granicznych, istnieją trzy osiedla vhaerauńskich drowów.

Pajęcze Bagno: To gorące, cuchnące mokradło powstało za sprawą wielkiego marida (dżinni wody), który zginął w pobliżu dwóch leniwie płynących rzeczek. Bagna zamieszkują potworne pająki, aranee (prowadzą handel wymienny, a szczególnie interesuje je dobrej jakości jedwab i rzadkie zioła), bullywugi i jaszczuroludzie – nic więc dziwnego, że unikają go wszyscy, poza najbardziej nierozsądnymi. W północnej części mokradeł leży Utracone Ajhuutal – zatopione miasto aranei. Prawie 1/3 z żyjących tu 300 aranei czci Zanassu (aspekt Selvetarma, boga drowów), skłania się ku neutralnemu złemu charakterowi i ma skłonności do agresji.

Pustynia Calim: Przestwór piasków, soli i skał, który nie powstał w naturalny sposób. To pole bitwy dwóch potężnych, uwięzionych dżinni. Gdy ich umysły stają się aktywne, nad pustynią szaleją gwałtowne burze piaskowe. Tutejsze piaski ukrywają ruiny wielkich miast, w których podobno wciąż można odnaleźć pradawne skarby.

Ważne miejsca

Calimshan to kraina bardzo, bardzo starożytna. Jest najstarszym ze wszystkich wciąż istniejących ludzkich krajów. Nic zatem dziwnego, że w wielu miejscach można tu znaleźć pradawne ruiny i magiczne pałace, teraz zapomniane.

Almraiven (metropolia, 43 652): Portowe miasto, w którym znajduje się największa stocznia kraju. Jest to nie tylko centrum działalności kupców i gildii, ale również najsłynniejsze wśród czarodziejów i zaklinaczy calimshańskie miejsce magicznych studiów. Tę ostatnią rolę miasto odgrywa już od ponad 3000 lat.

Calimport (metropolia, 192 795): Jedno z najstarszych stale zamieszkanych miast Faerunu, w którym żyje nie tylko bardzo wielu stałych wolnych obywateli, gdyż Calimport przyciąga również znaczną liczbę sezonowych mieszkańców i przelotnych handlarzy. Znajdują się tu dwie wielkie areny, duże pałace oraz imponujące przykłady niemal wszystkich rodzajów budynków, jakie można znaleźć gdzie indziej – także domów, w których odbywają się aukcje niewolników.

Memnon (metropolia, 29 101): Dziś miasto to, założone przez armię ifryta, to garnizon, port rybacki, przystanek na drodze kupców oraz drugorzędny port floty kraju. Okręty wojenne i żołnierze z Memnonu bronią Calimshanu przed agresją z północy oraz wszelkim złem, które wydostaje się ze zrujnowanego, położonego po drugiej stronie rzeki Memnonnar. Zewnętrzne mury miasta zbudowano z ciemnego, gładkiego kamienia, który absorbuje gorąco i jest odporny na działanie wody.

Suldofor (metropolia, 143 687): Bogate, acz targane spiskami miasto pozostaje niemal niezależne od władzy Calimshanu. Mieszkańcy niechętnie płacą podatki, byle tylko mieć spokój. Suldofor leży nad cieśniną łączącą Lśniące Morze z Jeziorem Pary i stanowi ważny element nie tylko calimshańskiego handlu, ale i systemu obrony.

Historia regionu

Potęga Calimshanu długo dominowała nad południowo-zachodnim Faerunem. Najstarsze historyczne zapiski o tym regionie pochodzą sprzed 9000 lat. Wiadomo, że zawsze była to kraina gorąca, wilgotna i żyzna, dobra do uprawy oliwek oraz daktyli i wypasania dużych stad zwierząt. W tutejszych lasach z kolei rosło dużo pachnących drzew, które doskonale nadawały się do rzeźbienia. Natomiast ławice piasku i przybrzeżne mielizny roiły się od ostryg, krabów, jadalnych ryb i skał, w których znaleźć można klejnoty i rudy metali. Krótko mówiąc, Calimshan zawsze był ziemią, o którą warto walczyć – zatem wiele razy toczono o niego boje.

W czasach starożytnych cały region porastał wielki las Keltormir, w którym żyli walczący ze sobą giganci oraz elfy. Pomiędzy drzewami czaili się również ludzie, krasnoludy zaś założyły Shanatar w Czeluści i rozwijały swe królestwo pod ziemią.

Wówczas z „innobytu" wyłoniły się potężne dżiny oraz ich ludzcy i niziołczy niewolnicy. Przewodził im dżin Calim, którego imieniem nazwano powstałe wówczas imperium. Przybysze wycięli drzewa porastające ziemie na południe i zachód od Granicznych Gór oraz zabili lub przepędzili smoki. Tak oto stworzyli krainę, której granice odpowiadały dzisiejszemu Calimshanowi.

Przez prawie 1000 lat dżin władał ludźmi w tak zwanym Kalifacie Calima. Potem z odmiennego „innobytu" przybył ifrit o wielkiej mocy, Memnon. Ten dżinni założył krainę Memnonnar. Wkrótce dwa imperia zaczęły toczyć walkę na śmierć i życie. Tak oto nadeszła Epoka Ognia z Niebios – czas przedłużających się zmagań, które zniszczyły krainę do tego stopnia, że elfy sięgnęły po swą najpotężniejszą wysoką magii, by spętać duchy Calima i Memnona w ziemi oraz powietrzu. Potężni dżinni do dziś trwają w zwarciu, walcząc na piaszczystym pustkowiu będącym polem ich niekończącej się bitwy – na Pustyni Calim.

W ciągu zaledwie kilku dekad ludzie i krasnoludy pokonali garstkę pozostałych dżinni. Wkrótce potem na ruinach wielkiego imperium tych istot Coram Wojownik stworzył krainę Coramshan. Rozpadła się ona jednak w wyniku spisków i walk dynastycznych, choć wcześniej trafiła jeszcze we władanie złych ludzkich kapłanów. Odrodziła się znowu, tym razem jako zjednoczony Calimshan.

Calimshan podbiła Ylveraasahlisar Różowa Smoczyca. Rządziła nim przez ponad stulecie, w końcu jednak oddała władzę beholderom. Te z kolei stwory przepędzili ludzie, którzy założyli kolonie w zachodniej części Faerunu. Ich imperium znacznie osłabiły jednak liczne zarazy. Wtedy właśnie Tethyr i Przesmyk Vilhon zrzuciły calishyckie kajdany i zyskały niezależność.

Szczytowe osiągnięcia ludzkiej władzy w Calimshanie przypadają na czasy panowania dynastii Shoon, co miało miejsce niemal 1000 lat temu. W jeszcze wcześniejszej epoce kraj ten doświadczył Smoczego Szału (1018 RD), Czarnej Hordy orków (1235 RD), które zabiły władcę, czyli syl-pashę, oraz Czasów Kłopotów (1358 RD), kiedy to przestępczym podziemiem Calimportu wstrząsnęła śmierć wszystkich wyznających Bhaala skrytobójców.

Aktualny władca Calimshanu, syl-pasha Persakhal, nawiązał sojusz z Tethyrem i ma nadzieję zbadać zwyczaje sąsiada, by następnie dokonać aneksji.

Intrygi i plotki

Pradawna magia, okrutni łowcy niewolników, zapomniane ruiny i inne groźne regiony Calimshanu sprawiają, iż kraj ten jest niebezpieczny, ale ekscytujący. Warto tylko ostrzec przybyłych tu poszukiwaczy przygód, by bacznie dobierali sobie przyjaciół.

Tajemniczy władcy: Na wydarzenia i sojusze w Calimshanie od dawna wpływa Pokrętna Runa – grupa potężnych potrafiących rzucać zaklęcia nieumarłych (w je skład wchodzi błękitny drakolicz), którzy bawią się śmiertelnikami dla przyjemności, poszukując jednocześnie sposobów zwiększenia swej potęgi.

Kontrolują oni *portale* prowadzące do różnych miejsc w całym Faerunie i mają setki agentów, z których większość nie wie, komu tak naprawdę służy.

Niewidoczna dłoń: Wywodzące się z Tashalaru konsorcjum Rundeen to stowarzyszenie kupców i handlarzy, kontrolujących większość ruchu morskiego u wybrzeży Calimshanu. Wykorzystują oni piratów do sabotowania posunięć rywali, zajmują się też handlem niewolnikami i zaciekle sprzeciwiają Harfiarzom. Zapewne dlatego, że tym ostatnim kilkakrotnie udało się wymierzyć celny cios konsorcjum. Rundeen jest oczywiście nastawione przede wszystkim na zysk. Opłaca też poszukiwaczy przygód, którzy nie przejmują się przesadnie zasadami i zgadzają się wziąć udział w ryzykownych, lecz przynoszących zyski przedsięwzięciach.

Tethyr

Stolica: Darromar
Populacja: 3 771 360 (ludzie 76%, niziołki 20%, elfy 3%)
Rząd: monarchia feudalna (wolne pospólstwo)
Religie: Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr
Import: broń, magiczne przedmioty, najemnicy, przyprawy
Eksport: ambra, dywaniki, dywany, fajkowe ziele, herbata, jedwab, orzechy, owoce, perły, ryby, sery, sukna, tran, trzoda, warzywa, wina
Charakter: CD, N, PD

Nie tak dawno Tethyr zakończył trwającą wiele dziesięcioleci wojnę domową pomiędzy dwoma nowymi zwalczającymi się monarchami. Silna władza królowej-władczyni Zarandy Gwiazdy Rhindaun oraz króla Haedraka III (który przez lata pod imieniem Lhaeo był skrybą wielkiego czarodzieja Elminstera w Cienistej Dolinie) zaczyna przywracać nadzieję cynicznym, podejrzliwym i utrudzonym wojną mieszkańcom tego kraju. Tethyr rośnie zatem w siłę, ustanawia nowe więzi z niezdecydowanymi sąsiadami i wygania potwory poza granice swych ziem. Polityka państwa wciąż jednak opiera się na intrygach. Mieszkańcy nie ufają organizacjom, które oficjalnie przyznają, iż mieszają się do spraw innych (jak choćby Harfiarze). Leśne elfy natomiast zachowują ostrożność wobec nowych władców, gdyż ostatni trzej królowie pragnęli ujarzmić rozległy las toporami, mieczami i ogniem. Zupełnie innego rodzaju niebezpieczeństwo stanowią piraci z położonych na zachodzie Wysp Nelanther, którzy utrudniają Tethyrowi handel morski, w tym wymianę prowadzoną z odległą Maztiką.

Życie i społeczeństwo

Tethyr to stara, w większości podzielona kraina, położona pomiędzy ekonomicznymi potęgami – Amn i Calimshanem. Choć jest krajem suchym i gorącym, ziemie są tu żyzne. Słynie też z dumnych konnych rycerzy, lasów i gospodarstw, stad i innych bogactw. Jego charakterystyczne cechy geograficzne stanowią dwa półwyspy wychodzące w Morze Mieczy oraz rozległy Zielony Matecznik, w którym wciąż mieszkają elfy, a który stanowi północną granicę państwa. Centrum kraju to stosunkowo pusty obszar falistych stepów. Większość Tethyrczyków żyje w osiedlach położonych wzdłuż dróg handlowych Murann-Riatavin i Zazesspur-Saradush, a jeden na pięciu jest niziołkiem (niemal wszyscy pozostali to ludzie).

Większość dobrej jakości mebli, kufrów i skrzyń to tethyrska robota albo jej imitacja. Kraj ten słynie w całym Faerunie z doskonałych towarów. Tutejsze cechy rzemieślników starają się promować jakość, a nie walczyć o kontrolowanie rynku. Być może wynika to z faktu, że każdy z dostatnio żyjących tethyrskich rodów kupieckich poświęcił się określonemu rzemiosłu lub towarowi, którym handluje.

Status zapewnia w Tethyrze ziemia. Szlachcice zwykle albo ją zdobywają, albo dziedziczą. Pospólstwem rządzą hrabiowie, którzy spośród swych poddanych wybierają szeryfów pilnujących przestrzegania prawa, tworzących milicję, zbierających podatki i wspierających miejscowych sędziów. Hrabiowie odpowiadają przed książętami, ci zaś przed królową, której doradza Królewska Tajna Rada, jej spadkobierca, czyli regent korony, ośmiu książąt oraz pięciu przedstawicieli religii i ras: arcydruid z Omszałego Kamienia, mówca drzew z Zielonego Matecznika (elfy), głos wzgórz (niziołki), tarczowy brat (krasnoludy pozostałe w Gwiezdnej Iglicy) oraz rzecznik gnomów.

Królowa osobiście nadzoruje armię oraz sądy. Z Darromar uczyniła nową stolicą królestwa, a miasto szybko dogoniło Myratmę, Riatavin, Saradush i Zazesspur, stając się ważnym miejscem Tethyru.

W Tethyrze istnieje wiele zakonów rycerskich na usługach Ilmatera, Torma, Tyra czy Helma. Największy prestiż zyskał sobie Zakon Srebrnego Kielicha, drugim zaś są Czujni Kawalerowie służący Helmowi.

Dopiero ostatnio, odzyskując równowagę i bogactwa, Tethyr stał się na nowo państwem możliwości, ale też intrygi. Miasta Riatavin oraz Kamienny Szlak oddzieliły się od Amn i w 1370 RD zadeklarowały lojalność władcy tej krainy.

Podróżnych ostrzega się, że w Tethyrze liczbę 5 uważa się za przynoszącą wielkiego pecha.

statki widma

Wybrzeże Mieczy słynie z brutalnych bitew pomiędzy wrogimi flotami, piratami i kupcami, marynarzami i potworami z głębin, które starają się wciągnąć żeglarzy w otchłanie, oraz spadających z niebios smoków, które pragną roztrzaskać i zatopić okręty, a potem zabić ich załogę. Konflikty te nigdy nie dobiegną końca.

Przez wiele stuleci morze pochłonęło tysiące żaglowców, z których nie wszystkie spoczywają bez ruchu pod falami. Marynarze rozprawiający w tawernach o morzu zawsze wspominają Wiecznych Żeglarzy, po czym pochylają głowy i zataczają kciukami ochronne koła, dzięki czemu nieumarli ich nie usłyszą i nie przyjdą.

Niektórzy piraci i łowcy niewolników działają pod osłoną nocy lub mgły i udają statki widma, posługując się choćby maskami o kształcie czaszek. Prawdziwe nawiedzone okręty jednak również żeglują po wodach Faerunu. Niektóre z tych statków nie zatonęły za sprawą rzuconych na kadłuby czarów czy wypaczonej, splugawionej magicznej energii użytej na ładunku. Teraz żaglują nocami – albo puste, albo z załogą szkieletów czy zombie. Mogą sunąć na falach z wypełnionymi wiatrem żaglami albo bez nich, płynąć po części zanurzone, z pokładami zalanymi wodą, a jednak nie tonąc. Inne to prawdziwe fantomy – upiorne obłoki, obrazy z przeszłości.

Powiada się, że złe morskie bóstwo, Umberlee, wykorzystuje statki widma, aby przedmioty, które zatonęły przedtaty, trafiły w ręce żywych osób i wróciły znów na brzeg lub też by wieści o nich dotarły do portów, co skłoni chciwców do wyprawy wprost w szpony bogini.

Do słynnych statków widm należy *Czerwony Dziób* z Calimportu – okręt niewolniczy, który zatonął pod ciężarem transportowanego złota i klejnotów. Teraz po jego pokładzie krążą widma i „dziwniejsze istoty" dosiadające ludzi niczym koni. Największe przerażenie budzi jednak *Łupieżca* pirata Gonchklasa – częściowo zatopiony wrak karaweli z porwanymi żaglami i załogą ze szkieletów oraz zombie, który taranuje każdy napotkany okręt, po czym doprowadza do abordażu.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Biorąc pod uwagę powierzchnię, Tethyr to jedno z największych państw Faerunu. Niemniej jednak znaczna część rozległych równin i lasów jest bardzo słabo zasiedlona.

Góry Gwiezdnej Iglicy: Niskie góry pełne zdradzieckich wierchów i krętych grani. Żyje tu kilka małych krasnoludzkich klanów, cieszących się odosobnieniem i to pomimo niebezpiecznych sąsiadów – perytonów, złudnych bestii, plemion goblinów, ogrów oraz wilkołaków. Najbardziej na wschód wysuniętym szczytem Gór Gwiezdnej Iglicy jest Thargill. Ten dawno wygasły wulkan to także leże smoka Balagosa Latającego Płomienia, w którym uwięził on dwa smoki – brunatnego i czarnego – by służyły mu za strażników.

Góry Omlarandin: Łańcuch szczytów niewiele wyższych od otaczających go wzgórz. Góry te obrosły legendą z powodu odnalezionych tu niegdyś klejnotów omlar, które doskonale nadają się do zastosowań w magii. W ciągu stuleci znaleziono jedynie kilka tych rzadkich kamieni, lecz czarodzieje zapłacili za nie znaczne sumy. Żyją tu wywerny i złudne bestie.

Zielony Matecznik: Las będący siedzibą dwóch ocalałych elfich plemion – Suldusk i Elmanesse. Żyją tu także baśniowe istoty, które zaciekle bronią go przed intruzami. Gnolle, likantropy, ogromne pająki, wywerny i smoki (dwa zielone, spiżowy i złoty) od czasu do czasu również stanowią zagrożenie, choć nauczyły się unikać elfów. W lesie istnieją *portale* prowadzące na plan lythari (zmiennokształtnych elfów), choć tylko wspomniane istoty potrafią je otwierać.

Ważne miejsca

Na równinach i w dolinach rzek stoją liczne zamki tethyrskich szlachciców – niektóre z nich legły w ruinach, do czego przyczyniła się ostatnia wojna.

Darromar (metropolia, 68 520): Nowa stolica oraz siedziba królowej i króla. Darromar to dziś najważniejsze miasto Tethyru. Choć stacjonują tu dobrze wyszkolone oddziały, przyciąga wielu najemników – pragnących przejść szkolenie i znaleźć zatrudnienie – oraz łowców potworów i banitów. W tutejszej niewielkiej akademii zatrzymują się zaklinacze i czarodzieje, którzy nie zamierzają udać się dalej na południe, do Calimshanu.

Artemis Entreri

Ryc. Matt Wilson

Myratma (metropolia, 51 390): Otoczone murem miasto bardziej pasujące do Calimshanu niż jakiekolwiek inne w Tethyrze. Jest to port, przez który płyną rolnicze produkty kraju. Dziś Myratma walczy o odzyskanie honoru, była bowiem siedzibą zbuntowanej rodziny szlacheckiej. Można tu spotkać niewielu zaklinaczy oraz czarodziejów (większość znajduje zatrudnienie w Calimshanie). Należy je natomiast uznać za godne uwagi za sprawą Straży Jaguarów – oddziału szlachetnych wojowników sprowadzonych tu z położonej na zachodzie egzotycznej krainy, Maztiki.

Omszały Kamień (małe miasteczko, 1713): Otoczone murem miasteczko jest godne uwagi z powodu położenia (tuż przy Kupieckim Trakcie), kolektywnej władzy (rządzą tu mieszczanie i żyjący w pobliżu druidzi) oraz bliskości gaju potężnych druidów. Ze wspomnianym gajem związanych jest około 200 druidów, którzy wraz z mieszczanami starają się chronić las, a przy okazji radzą podróżującym po Kupieckim Trakcie, jak nie drażnić elfów z Zielonego Matecznika.

Riatavin (metropolia, 85 650): Bardzo ważny punkt na trasie handlowej wiodącej do i z wybrzeży Morza Spadających Gwiazd. Mimo to Riatavin niewiele zyskało na amnijskiej kolonizacji Maztiki. Tutejsza Rada Sześciu lekceważyła mieszczan, dlatego też w 1370 RD zadecydowali oni o przyłączeniu się do Tethyru. Po tym fakcie zaklinacze i czarodzieje, którzy przez lata żyli w ukryciu, ujawnili się i zaoferowali przywódcom miasta poparcie dla tej decyzji oraz pomoc w przypadku odwetu Amn.

Velen (duże miasto, 14 389): To ufortyfikowane miasto nawiedza wiele zjaw, choć mieszkańcy są tak szczęśliwi i pełni życia, iż goście uważają opowieści o opętaniach za przesadzone. Velen to ważna przystań dla marynarki walczącej z piratami z Nelantherów, a przy tym cenny port rybacki. Dlatego też poszukiwacze przygód, którzy potrafią żeglować, zwykle są tu mile widziani.

Zazesspur (metropolia, 116 485): Zlepek wpływów kulturowych i architektonicznych Tethyru, Calimshanu oraz innych regionów. Zazesspur to dawna stolica kraj, przez ujście rzeki Sulduskoon podzielona na dwie części. Miastem włada rada lordów, a jego mieszkańcy pełni są urazy, gdyż wraz z przeniesieniem stolicy do Darromaru utracili swój prestiż. Żyje tu niewielu czarodziejów i zaklinaczy, ponieważ uciekinierzy z Amn zwykle docierają dalej niż do Zazesspur – bliskość Calimshanu sprawia, że osoby władające magią wtajemniczeń szybko znajdują zatrudnienie na południu, a w zamian za pracę otrzymują wynagrodzenie i mogą wieść przyjemne życie.

Historia regionu

Krainę zwaną Tethyrem porastał niegdyś wielki las zamieszkany przez elfy, który pewnego dnia najechali giganci, smoki i dżiny. Tu zrodziło się także wielkie krasnoludzkie królestwo, a tutejsze krainy padły pod potęgą Calishytów. Od wieków Tethyr dawał też schronienie zbiegłym niewolnikom. Ucierpiał w trakcie licznych zawirowań politycznych, z których ostatnim była wojna domowa tocząca się ledwie pokolenie temu. W jej trakcie zginęły setki tysięcy mieszkańców, a zakończyła się odłączeniem jednej z prowincji.

Na tronie posadzono dwoje dawno zapomnianych dziedziców szlacheckiej krwi. Udało im się zaprowadzić w kraju porządek, nie bez sekretnego poparcia potężnych czarodziejów z zagranicy. Niemniej jednak niektóre z osobistości znajdujących się w kręgach władzy są związane z obcymi interesami oraz wrogimi mocami, to zaś bardzo utrudnia pracę królowej-władczyni Zarandzie Gwieździe Rhindaun (CD kobieta człowiek Wjk7/Czar6) oraz królowi Haedrakowi III (ND mężczyzna człowiek Wjk2/Czar6). Na szacunek ludu musi zaś sobie zasłużyć nowa szlachta, zwłaszcza arystokraci, w których żyła nie płynie tethyrska krew.

Intrygi i plotki

Na rozległych dzikich ostępach oraz niezamieszkanych ziemiach Tethyru żyją bandyci, źli humanoidzi oraz magiczne bestie. Tu czyhają też kłopoty wszelkiego rodzaju, które wymagają zainteresowania poszukiwaczy przygód.

Stary Shanatar: U szczytu potęgi krasnoludzkiego królestwa Shanatar-miasta, które teraz zwane są Darromar, Memnon, Myratmą i Zazesspur, należały do krasnoludów. Wówczas łączyła je rozwinięta sieć podziemnych tuneli. Wejścia do owych korytarzy dawno albo zaginęły, albo zostały zapomniane. Od upadku królestwa krasnoludów nie postawił w nich stopy żaden człowiek, choć prawdopodobnie znaleźć tam można wielkie skarby. Jednak na pewno wszelkich zasypanych tu bogactw strzegą stare krasnoludzkie pułapki i konstrukty.

Artemis Entreri

Mężczyzna człowiek Łtr4/Trp1/Wjk12/Skr1: SW 15; średni humanoid; KW 4k6+8 plus 1k10+2 plus 12k10+24 plus 1k6+2; pw 121; Init +9; Szyb 9 m; KP

22 (dotyk 18, nieprzygotowany 22); Atak +20/+15/+10/+5 wręcz (1k8+7/17-20 plus krwawienie, *miecz długi ranienia +3*) i +21/+16 wręcz (1k4+7/17-20, *sztylet ochrony +4*); SA zabójczy atak (ST Wytrw 14), walka dwoma rodzajami broni, ukradkowy atak +3k6; SC uchylanie, ulubiony wróg (człowiek +1), wykrywanie pułapek, stosowanie trucizny, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP); Char PZ; MRO Wytrw +13, Ref +15, Wola +8; S 14, Zr 20, Bd 15, Int 16, Rzt 16, Cha 13; Wzrost 1,63 m.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +6, Ciche poruszanie +13, Czytanie z warg +6, Dyplomacja +5, Fałszerstwo +6, Jeździectwo (koń) +11, Kradzież kieszonkowa +13, Nasłuchiwanie +8, Odcyfrowywanie zapisów +6, Otwieranie zamków +10, Pływanie +7, Postępowanie ze zwierzętami +6, Przebieranie +9, Przeszukiwanie +8, Równowaga +14, Skakanie +12, Stosowanie liny +12, Stosowanie magicznych urządzeń +9, Tajniki dziczy +7, Ukrywanie +13, Unieszkodliwianie mechanizmów +5, Upadanie +13, Wiedza (Północ – lokalna) +6, Wspinaczka +12, Wyczucie kierunku +6, Wyczucie pobudek +8, Wyzwalanie się +8, Zastraszanie +6, Zauważanie +8, Zbieranie informacji +4; Atak z doskoku, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie krytyczne (miecz długi), Poprawione trafienie krytyczne (sztylet), Ruchliwość, Specjalizacja w broni (miecz długi), Specjalizacja w broni (sztylet), Szybkie wyciąganie broni, Tropienie, Uniki, Walka na ślepo, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (miecz długi), Zogniskowanie broni (sztylet).

Przygotowane czary (1): 1 – *wykrycie trucizny*.

Ekwipunek: miecz długi ranienia +3, pierścień ochrony +3, płaszcz pajęczaków, płaszcz pancerza +4 (jak karwasze pancerza), *sztylet ochrony +4, wisiorek zdrowia*.

Artemis Entreri urodził się w Memnonie, młodość spędził w Calimporcie, przede wszystkim kradnąc. Z czasem stał się jednym z najlepszych złodziei i skrytobójców w całym Faerunie (na powierzchni i pod nią), działającym na całej północy Wybrzeża Mieczy. Determinacja, żelazna samokontrola oraz wrodzona zwinność czynią z tego niskiego, żylastego mężczyzny niebezpiecznego przeciwnika. Co gorsza, Artemis szybko się uczy, a na dodatek potrafi się świetnie kontrolować. Może szydzić z wrogów (to jego ulubiona taktyka), lecz nigdy nie pozwoli, by emocje przysłaniały chłodny i skuteczny profesjonalizm.

Jest przebiegłym, doskonałym szermierzem i mistrzem taktyki. Zabija tylko, gdy to niezbędne. Stara się zachować możliwie najlepszą formę i nieustannie poprawiać swe umiejętności walki. Podróżując, chłonie nowości oraz szczegóły życia w każdym zakątku Faerunu. Potrafi doskonale udawać wielbłądnika w jednym miejscu, a gdzie indziej rdzennego mieszkańca Wrót Baldura. Nie zapomina twarzy i imion – a już na pewno swego arcywroga, Drizzta Do'Urdena (któremu niemal dorównuje umiejętnościami).

Artemis nie jest osobą imponującej budowy. Trudno na jego ciele dostrzec choćby gram tłuszczu. Ma gęste, kruczoczarne włosy. Woli chodzić gładko ogolony, choć zawsze wygląda tak, jakby potrzebował brzytwy. Powyżej gęstego zarostu błyszczą pozbawione wyrazu oczy, zdające się odbijać jedynie egzystencjalną pustkę. Artemis wygląda, jakby życie nie sprawiało mu żadnej przyjemności, z wyjątkiem oczywiście chwil zadumy nad dobrze wykonanym zadaniem.

Poza Faerunem

Nawet najmędrsi uczeni ze Świecowej Wieży niewiele wiedzą o tym, jakie ziemie rozciągają się poza Faerunem. Choć bohaterowie, badacze, dyplomaci i kupcy podróżowali poza jego granice, naprawdę rzadko zdarza się osoba, która odwiedziła więcej niż jeden z tych tajemniczych regionów.

Kara-Tur

Ziemie Hordy ciągną się na wiele setek kilometrów na wschód od krain Rashemen i Narfell. Jednakże jeszcze dalej na wschód, dalej za miejscem wschodu słońca, leży rozległa i cudowna ziemia legend, zwana Kara-Tur. Pomiędzy wysuniętymi najbardziej na wschód ziemiami Faerunu a przepastnymi imperiami owej krainy rozciągają się wysokie do nieba góry, nieprzebyte dżungle i puste stepy, którymi władają zaciekłe tuigańskie plemiona.

Kara-Tur to kraina sławna z jedwabiu, przypraw i złota, a także z pięknych krajobrazów i rządów wyniosłych oraz okrutnych wodzów. Podróżni z zachwytem wspominają imperium Shou – królestwo rozciągające się na tysiące kilometrów, a strzeżone przez potężny mur. Powiada się, że w Shou Lung dachy pokryte są złotem, a imperator ma pod swą komendą dwór tysiąca królów i miliona mieczy.

Tylko jeden trakt handlowy łączy te cudowne ziemie z zachodem. Złoty Szlak przecina rozległe Ziemie Hordy, biegnie przez Rashemen oraz Thesk i w końcu w porcie Telflamm dociera do Morza Wewnętrznego. To tutaj jedwab z Shou i przyprawy z Wysp Wa docierają do Faerunu po podróży liczącej tysiące kilometrów i trwającej wiele miesięcy. Złoty Szlak jest przejezdny tylko dzięki tolerancji Tuigan'ów, którzy czasami żądają rujnujących opłat za swą wyrozumiałość, a czasami zamykają go dla kaprysu.

Maztika

Ledwie dziesięć lat temu odważni najemnicy w służbie Amn ośmielili się pokonać Bezdrożne Morze, tydzień za tygodniem żeglując w kierunku zachodzącego słońca. Wreszcie dotarli do niezbadanej ziemi leżącej poza granicą zmierzchu – do Maztiki. Stoczyli walkę z tamtejszymi dziwnymi wojami i zdołali ustanowić przyczółek na zachodnim kontynencie. Dziś kilka potężnych kompanii kupieckich stara się wycisnąć z nowej ziemi złoto. W efekcie rozwija się handel, pojawiają coraz to nowe odkrycia, a temu wszystkiemu towarzyszy niemała liczba walk z tubylcami wrogo nastawionymi do podbijających ich ziemię Faeruńczyków.

O Maztice wiadomo nawet mniej niż o Kara-Tur. Jest to kraina posiadająca wiele naturalnych barier i setki odizolowanych, ukrytych kultur, z których większość jest do siebie wroga nastawiona. Mimo to co roku amnijskie karaki przywożą do Faerunu coraz więcej złota, klejnotów i cenne egzotyczne rośliny, jak wanilia czy kawa, a import ów zapewne wzbogaci to państwo ponad wszelkie wyobrażenie.

Zakhara

Zakhara to najlepiej poznany i najczęściej odwiedzany kontynent sąsiadujący z Faerunem. Leży na południowym-wschodzie, poza Wielkim Morzem. Zakharskie dhowy to powszechny widok w portach Halruaa, Nimbral, Dambrath i Luiren, a podróżujący morzem kupcy z tych krain twierdzą, iż zaledwie kilkaset kilometrów od południowych wybrzeży Faerunu rozciąga się pustynna ziemia pełna ukrytych cudów, której mieszkańcy stworzyli niezwykłą kulturę.

Brzegi Zakhary nękają wyjątkowo zaciekli i liczni korsarze, żądając wysokich haraczy, a czasami zupełnie uniemożliwiają podróż do tych egzotycznych, południowych ziem. Nawet jeśli jednak owa droga jest otwarta, faeruńscy podróżnicy nie zawsze są mile widziani w tajemniczych miastach Zakhary.

To region wielkich pustyń, bujnych oaz i potężnych dżinni, którzy wtrącają się w sprawy ludzi. Jednoczy go potężna wiara wymagająca pobożności, zapału i honoru. Opowieści mówią także o nawiedzanych przez demony miastach oraz bezbożnych zaklinaczach władających dziwną magią.

Morze Nocy

Ostatnia i najbardziej fantastyczna z ziem leżących poza Faerunem. Ta jednak znajduje się tak blisko, że każdy Faeruńczyk może ją dostrzec. Ponad niebem leży bowiem ogromna kraina niekończących się przestworów, tak zwane Morze Nocy, na którym rzeki gwiazd i światy zarówno dziwne, jak i cudowne, lśnią niczym srebrny ogień w mroku.

Krążą opowieści o czarodziejach, którzy pragnęli wspiąć się ponad niebo i zbadać jego ciemne wody, o książętach władających zamkami ze srebrnego światła oraz o kryształowych statkach elfów wznoszących się z zachodnich mórz na oceany przestronniejsze i jeszcze cudowniejsze, gdy twarz Torilu kryje się zmierzch. W krainie, w której czarodzieje sprawiają, by zamki latały, a kapłani czynią cuda, legendarne wyspy i ziemie nocnego nieba stają się domem najdzikszych fantazji i najbardziej niewiarygodnych marzeń.

selune

Księżyc wiszący nad tym światem zwany jest Selune. Baczne obserwacje i uporczywe stosowanie mocy wieszczenia pozwoliły mędrcom ustalić, że okrąża on Toril w odległości około 32 000 kilometrów. Choć na niebie wydaje się nie większy niż ludzka dłoń, jest to świat rządzący się własnymi prawami, mający zapewne około 3200 kilometrów średnicy.

Selune świeci wystarczająco jasno, by w trakcie pełni przyczyniać się do powstania bladych cieni. Na niebie towarzyszą jej Łzy Selune – łańcuch mniejszych, świecących ciał, które tworzą na niebie wielki łuk ciągnący się za księżycem. Dzieci opowiadają historie o piratach w podniebnych statkach, którzy złatują z Łez, by łupić i plądrować, lecz nikt nie bierze tych majaków poważnie.

Zaćmienia

Orbita okrążającego Toril księżyca Selune leży w niemal tej samej płaszczyźnie, co orbita Torilu krążącego wokół jego słońca. Nic zatem dziwnego, że zaćmienia słońca i księżyca zdarzają się tu dość często. Zaćmienia słońca nigdy nie są obrączkowe (księżyc zasłania zupełnie tarczę słońca), a bardzo rzadko częściowe, ponieważ cień Selune na Torilu i cień Torilu na Selune są dość duże. Zjawiska te są więc spektakularnym, choć dość powszechnym widokiem. Niemniej jednak mieszkańcy niektórych zakątków świata nie zawsze je dostrzegają, ponieważ czas wschodu i zachodu Selune zmienia się w zależności od pory roku.

W trakcie zaćmienia słońca niektóre nocne stworzenia mogą się na chwile zbudzić, lecz zwykle szybko powracają do snu, gdy tylko pojawi się światło dnia.

Fazy Selune

Selune osiąga pełnię dokładnie o północy pierwszego młota 1372 RD i co każde następne 30 dni, 10 godzin i 30 minut. Czas pomiędzy kolejnymi pełniami jest – technicznie rzecz ujmując – jednym miesiącem synodycznym, czyli czasem od jednej koniunkcji słońce-Toril-Selune do następnej. Księżyc wykonuje dokładnie 48 obrotów na każde cztery lata kalendarzowe Torilu. W związku z tym jest w pełni dokładnie o północy pierwszego dnia każdego roku przestępnego i ma taką samą fazę w każdym kalendarzowym dniu cztery lata wcześniej lub później.

Jedno z faeruńskich świąt, Święto Księżyca, obchodzi się podczas pełni, która uczynnie ma miejsce właśnie tego dnia lub w jego okolicy. Okres synodyczny Selune jest zbliżony do rzeczywistej długości miesiąca kalendarzowego, dlatego też księżyc stoi w pełni w okolicy pierwszego dnia każdego miesiąca lub w dni świąteczne, mniej więcej dzień wcześniej lub później. Coroczne dni świąteczne umożliwiają wyrównanie rozbieżności pomiędzy miesiącami synodycznymi a kalendarzowymi, Tarczowy Wiec zaś to konieczna raz cztery lata poprawka, dzięki której data pełni nie przesuwa się ku środkowi każdego z miesięcy.

Łzy Selune

Łzy Selune to zbiorowisko setek bardzo małych, lecz jasnych ciał niebieskich (asteroidów), orbitujących wokół Torilu w ślad za jego księżycem. Łzy zachowują się jak wszelkie ciała w punktach liberacyjnych – nie pozostają w miejscu, lecz wirując orbitują wokół wspólnego środka. Z góry zbiorowisko wygląda jak bardzo duży dysk setek kłębiących się ciał niebieskich, z których żadne nie ma znaczącego rozmiaru. Tworzące go asteroidy wyglądają jak gwiazdy lub punkty światła, jednak są zbyt małe, by obserwatorzy mogli dostrzec ich rzeczywiste kształty.

Orbity poszczególnych Łez nie są dokładnie współpłaszczyznowe z orbitami Torilu i Selune, lecz są im bliskie. W rezultacie na nocnym niebie Torilu wspomniane zbiorowisko pojawia się w postaci spłaszczonej elipsy jaskrawych „gwiazd" podążających po ekliptyce za Selune pod kątem sześćdziesięciu stopni. Przeciętny człowiek może zwykle zasłonić obraz Selune zaciśniętą pięścią, lecz Łzy rozciągają się na nocnym niebie na obszar szeroki na niemal trzy dłonie i wysoki na około trzy palce. Ich wzajemna pozycja zmienia się z nocy na noc, gdyż orbitują wokół wspólnego środka.

Łzy nie są tak jasne, by były widoczne za dnia, choć w przypadku Selune jest to często możliwe. Co więcej, choć świecą nawet wtedy, gdy księżyc znajduje się

w nowiu, nie zawsze widać je na nocnym niebie, ponieważ one również wschodzą i zachodzą, a zatem w danym momencie może ich po prostu nie być na nieboskłonie. Pierwsza Łza wschodzi lub zachodzi około cztery godziny po Selune. Cały proces trwa dość długo – zbiorowisko, od pierwszej do ostatniej Łzy, wschodzi lub zachodzi przez około trzy godziny. Nawet jednak, gdy wszystkie znajdują się na niebie, świecą zbyt słabo, by wywoływać cienie.

Niektórzy mędrcy uważają, że Łzy, podobnie jak Selune, są zamieszkane, choć niewiele osób byłoby w stanie podać rozsądne przykłady żyjących tam istot. A jeszcze mniej Faeruńczyków naprawdę tam było i opowiedziało o swych przeżyciach.

Heroldowie świtu

Przez stulecia astronomowie obserwowali pojawianie się nieco przed wschodem słońca i tuż po jego zachodzie jednej lub dwóch szczególnie jasnych gwiazd. Anadię i Coliar zwie się czasami Heroldami Świtu, choć równie dobrze mogłyby nosić miano Heroldów Zmierzchu. To również są światy przypominające Toril, tyle że bliższe jego słońcu, więc nie sposób dostrzec ich na niebie w dalszej odległości od tej gwiazdy. Coliar jest większa oraz jaśniejsza i to zwykle ona znajduje się wyżej na nocnym niebie.

Magiczne urządzenia optyczne i potężne moce wieszczenia pozwoliły stwierdzić, że Anadia to mały świat koloru bursztynu z bujną zielenią na biegunach. Coliar z kolei okazał się kulą szarości i bieli, której powierzchnię pod otulonym chmurami niebem pokrywa ogromny przestwór oceanów.

pięciu wędrowców

W dalszej odległości po Morzu Nocy krąży Pięciu Wędrowców – chimeryczne gwiazdy, które w odróżnieniu od innych podobnych im ciał niebieskich każdego roku wędrują odmienną ścieżką. Różnią się znacznie od gwiazd, pośród których krążą. Są większe i jaśniejsze, a gdy przyjrzeć im się bliżej za pomocą magii, ujawniają cudowne kolory oraz cechy.

Karpri, najbliższy z Wędrowców, to szafirowa kula o wielkich białych czapach na biegunach. Mędrcy powiadają, że znajduje się miliony kilometrów od Torilu, jeśli można w coś takiego w ogóle uwierzyć. Chandos, następny, jest brązowo-zieloną smugą, której wygląd zmienia się w dziwaczny sposób w przeciągu kilku nocy obserwacji. Glyth z kolei to matowoszary Wędrowiec, otoczony efektownym pierścieniem i trzema mniejszymi ciałami, które dostrzec można tylko za pomocą magii, Garden jest zaś malutką zieloną iskrą. Ostatni z Pięciu Wędrowców, H'Catha, wydaje się być bardzo dużym i bardzo odległym światem, promykiem diamentowej bieli.

Bóstwa

Bóstwa Torilu wykazują czynne zainteresowanie światem, przekazując moc swym kapłanom, druidom, tropicielom oraz innym wyznawcom, a czasami nawet bezpośrednio interweniując w sprawy śmiertelników. Jednocześnie spiskują, walczą, konspirują i zawierają przymierza z innymi bóstwami, potężnymi śmiertelnikami i istotami pozaplanarnymi, takimi władcy żywiołaków czy demony. Przypominają w tym względzie swych wyznawców, bowiem do pewnego stopnia definiują ich i kształtują właśnie wierni, wpływający na obszary zainteresowań oraz naturę bóstw, które wyznają. Tak naprawdę wielu bogów i bogiń to śmiertelnicy, którzy otrzymali iskrę bożą. Bóstwa zdają sobie sprawę, że tracą potęgę wraz ze słabnącą wiarą mieszkańców świata i że mogą nawet ulec zapomnieniu. Dlatego też swym kapłanom oraz innym sługom, których obdarzają czarami objawień, wyznaczają zadanie głoszenia zasad i doktryn wiary, zyskiwania nowych wyznawców oraz utrzymywania religii przy życiu. Bóstwa zapewniają więc dostęp do magii objawień niejako w zamian za tę pracę oraz po to, by ją ułatwić.

Wiara

Bóstwem opiekuńczym kowala może być Gond, choć nie oznacza to, że nie będzie mu wolno pomodlić się także do Tempusa, Pana Bitew, zanim spróbuje wykuć dobry miecz. Jeśli zaś ów rzemieślnik stanie przed trudnym zadaniem lub zapragnie wykuć klingę, która przyniesie szczególne szczęście jej właścicielowi, odda cześć samej Tymorze. Z kolei stworzenie broni dla gwardzistów poprzedzą modlitwy i ofiary dla Helma. Natomiast oręż służący sprawiedliwości (na przykład topór katowski) będzie poświęcony Tyrowi.

Większość mieszkańców Torilu codziennie oddaje cześć więcej niż jednemu bóstwu, nawet jeśli poświęcili życie jednemu patronowi. Znaczna część Faerunczyków uważa bogów za niezwykle potężnych śmiertelników, posiadających zatem również jakieś słabostki, skłonnych do kaprysów oraz pośpiechu, pomyłek i zwykłych uczuć. Inni uznają bóstwa za istoty, które nie mogą popełniać błędów i które znajdują się poza zrozumieniem śmiertelników. Na te dwie skrajne teorie nakładają się różne przekonania dotyczące tego, kiedy i jak bóstwa ingerują w sprawy zwykłych istot. Czy czynią to codziennie, w kluczowych momentach, w wyniku kaprysów czy też dążąc do tajemniczych bądź zamierzonych celów? A może zachowują powściągliwość, wpływając na śmiertelników jedynie w subtelny, tajemny sposób lub też za sprawą snów lub zagadkowych wróżb. Te niezwykle odmienne poglądy przyczyniają się do różnorodnych metod wyznawania wiary.

Warto zauważyć, że wiele osób składa ofiary bóstwom, które czczą, ale też takim, które mają zdecydowanie odmienny charakter i zainteresowania, byle tylko je udobruchać i ustrzec się świętej zemsty, złośliwości oraz boskich kaprysów. Najprostszą ofiarą dla bóstwa jest ciśnięcie paru monet do miski w świątyni lub złożenie w czasie modlitwy innego odpowiedniego daru (na przykład krew dla Tempusa lub Malara, przedmioty poświęcone innym bóstwom lub amulety). Sformalizowanie tej praktyki to wnoszenie ustalonej opłaty świątynnej na rzecz duchowieństwa odpowiedniego bóstwa, dzięki czemu płacący może oczekiwać, iż w jego intencji zostanie odmówiona krótka modlitwa albo jego imię zostanie wspomniane w odpowiednim rytuale.

Bóstwa opiekuńcze

Bogowie i boginie Faerunu ingerują w funkcjonowanie magicznego ekosystemu świata oraz w życie śmiertelników. Postacie pochodzące z Torilu niemal zawsze posiadają jakieś bóstwo opiekuńcze. Każdy Faerunczyk wie, iż taki patron wysyła swego sługę po zmarłego, by zabrał go z Planu Letargu. Jeśli zaś umarły nie posiada bóstwa opiekuńczego, czeka go wieczne cierpienie w Ścianie Niewiernych lub zniknięcie w piekłach diabłów czy otchłani demonów.

Więcej informacji o bóstwach opiekuńczych znajduje się w części Religia w Rozdziale 1: Postacie.

Grzechy i pokuta

Niektórzy duchowni wierzą, że bóstwa obserwują wszystkie myśli każdego śmiertelnego wyznawcy, jego czyny oraz ich konsekwencje. Większość kapłanów uważa jednak, że bogowie oceniają śmiertelników jedynie w oparciu o dokonania oraz prawdziwe zamiary, a nie na podstawie uzyskanych osiągnięć.

Kapłan lub druid, który dopuści się drobnego wykroczenia przeciwko swemu bóstwu albo złamie jakiś dogmat wiary, popełnia grzech. W tym przypadku musi odbyć pokutę odpowiednią do wagi występku. W przeciwnym razie jego stosunki z kościołem, innymi kapłanami lub druidami oraz bóstwem ulegną oczywistemu pogorszeniu. Dotyczy to również paladynów, tropicieli i innych osób posługujących się magią objawień (w mniej wymagającym zakresie).

Typową karą za drobne wykroczenie może być godzinna modlitwa, przekazanie niewielkie sumy świątyni (1-10 sz), wykonanie drobnych prac na rzecz kościoła (zależnych od religii) i tak dalej.

Pokuta za średnie przewiny może wymagać modlitwy trwającej od dnia do dekadnia, przekazania średniej ilości pieniędzy świątyni (100-500 sz) bądź też wykonania niezbyt trudnej misji na rzecz kościoła (krótka przygoda).

Pokuta za poważne występki może mieć postać co najmniej miesięcznych modłów, przekazania dużej sumy świątyni (1000 sz lub więcej), wykonania misji lub nawet użycia czaru *pokuta* (z którym może być związane inne zadanie).

Powtarzające się łamanie dogmatów wiary może doprowadzić do utraty przez osobę posługującą się magią objawień właściwości klasowych (lecz nie biegłości w broni czy pancerzu), które odzyska, gdy odpokutuje za grzechy.

Zmiana bóstwa

Kapłan, druid, paladyn czy rzucający czary tropiciel (lub inna osoba posługująca się zaklęciami objawień) może porzucić wybrane wcześniej bóstwo i zmienić wiarę na inną. W takim jednak przypadku postać władająca magią objawień traci wszystkie właściwości klasowe porzuconego bóstwa. Jeżeli chce dalej rozwijać swe zdolności czarowania, musi wykonać misję ku czci nowego boga lub bogini (często czeka ją odzyskanie jakiegoś zaginionego przedmiotu, który ma dla bóstwa duże znaczenie), a następnie poddać się działaniu zaklęcia *pokuta*, rzuconego przez osobę związaną z nową wiarą. Gdy tylko te dwa warunki zostaną spełnione, postać staje się czarownikiem objawień nowego bóstwa, a jeśli jest kapłanem, wybiera dwie domeny z oferowanych przez nowego boga. Następnie odzyskuje zdolności klasowe stracone w wyniku porzucenia starej religii (jeśli wciąż mają zastosowanie – zmianie ulec może na przykład odganianie lub karcenie nieumarłego).

Panteony

Panteon to grupa bóstw powiązanych ze sobą i ze światem geograficznie lub poprzez rasę czy gatunek. Czasami bogów i boginie łączą relacje rodzinne. Większość kontynentu Faerun znajduje się pod kontrolą faerúńskiego panteonu, grupy rdzennych i przybyłych bóstw, w większości niepowiązanych ze sobą. Wyjątkiem są państwa Mulhorand, Unther, Semfar i Murghom, nad którymi pieczę sprawuje panteon mulhorandzki, składający się głównie z rodziny. Podstawowe rasy humanoidalne (krasnoludy, elfy i tak dalej) również mają własne panteony. W krainach położonych poza Faerunem tamtejszych ludów strzeże własny panteon.

Kapłani obcych bóstw, którzy zawędrują na obszar wpływów odmiennego panteonu, wciąż normalnie otrzymują czary, lecz jeśli spróbują nawrócić miejscowych na swą wiarę, założyć świątynię lub rozpętać świętą wojnę, najprawdopodobniej zostaną wygnani lub zniszczeni przez wyznawców lokalnych bóstw. Takie prześladowania nie dotyczą duchownych nie-ludzkich bóstw, dopóki powstrzymują się od szerzenia wiary ma ludzkich ziemiach. Mogą zatem koncentrować swe wysiłki pośród własnego ludu lub na pograniczu, do którego cywilizowane rasy nie zgłaszają roszczeń.

Opis bóstwa

Opis każdego bóstwa podzielono na kilka części, tak jak to przedstawiono dalej.

Imię bóstwa (poziom mocy)

Opis każdego bóstwa rozpoczyna się od najpowszechniej stosowanego imienia. Po nim w nawiasie podano poziom jego mocy (od najwyższego do najniższego): większe bóstwo, pośrednie bóstwo, pomniejsze bóstwo i półbóg. Ów podział nie ma żadnego wpływu na zdolności kapłanów, rzucane przez nich czary czy cokolwiek, co dotyczy świata materialnego. Odzwierciedla jedynie różnice mocy pomiędzy samymi bóstwami.

W informacje o poziomie mocy wpleciono zwykle także płeć bóstwa. Choć bogowie i boginie potrafią objawić się w dowolnej płci i niemal dowolnej formie, większość ma jakieś preferencje.

Typowe tytuły

Po określeniu poziomu mocy oraz płci następuje lista kilku powszechnie stosowanych przez wiernych tytułów bóstwa. Wyznawcy traktują owe imiona i tytuły jak synonimy. Warto zaznaczyć, że żadna z list nie wyczerpuje wszystkich przydomków i mian.

Symbol

Znak, którego wyznawcy najczęściej używają w odwołaniu do swego bóstwa. Jest to także święty symbol, który służy kapłanom danej wiary. Może on być prosty lub drogocenny, zależnie od tego, na co może sobie pozwolić duchowny i czego wymaga religia. Warto zaznaczyć, że w przypadku niektórych religii święty symbol nie może być przesadnie bogaty. Na przykład kapłani Silvanusa noszą świeży liść dębu, którego nie mają prawa ozdobić, lecz który może znaleźć się w otwartej szkatułce z rzeźbionego i lakierowanego drewna.

Charakter

Charakter bóstwa to tak naprawdę charakter, który najczęściej ono przejawia. Wszak źli bogowie i boginie czasem potrafią zachować się litościwie i szlachetnie, by później to wykorzystać. Podobnie dobre bóstwa mogą być okrutne, gdy uznają, że to jedyny sposób na ocalenie jakiejś wartości. Charakter bóstwa należy zatem traktować tylko jako wskazówkę. Kapłan musi jednak brać go pod uwagę, gdy decyduje o swoim charakterze (stosuje się tu zasadę opisaną w *Podręczniku Gracza*, pozwalającą na odstępstwo o jeden stopień). Bardzo niewiele bóstw pozwala duchownym na duże odstępstwa w kwestii charakteru (większe niż wspomniany jeden stopień różnicy). Jeśli mamy do czynienia z takim wyjątkiem, zaznaczono to w opisie boga czy bogini.

Dziedzina

Dziedzina bóstwa to koncepcje, idee lub emocje, nad którymi ma zwierzchnictwo, władzę oraz kontrolę. Żadne dwie potęgi tego samego panteonu nie mogą mieć tego samego pojęcia w swych dziedzinach.

Domeny

Lista domen, którymi bóstwo obdarza kapłanów. Odzwierciedlają one charakter oraz dziedzinę boga czy bogini. Analogicznie do bóstw z *Podręcznika Gracza*, kapłan wybiera dwie domeny z podanej listy i zdobywa zesłane moce z nimi związane.

Ulubiona broń

Ulubiona broń bóstwa to najczęściej odzwierciedlenie oręża, którym tak naprawdę się ono posługuje. Czasami bywa to jednak przejaw magii lub obiekt związany z bogiem, który nie jest powszechnie traktowany jak broń (nazwę, jaką posiada oręż bóstwa – jeśli jest znana – podano w cudzysłowie w tabelach od 5-1 do 5-8).

Przy użyciu zaklęć w rodzaju *broń duchowa* powołuje się do istnienia moc przypominającą kształtem ulubiony oręż bóstwa (jeśli nie stwierdzono inaczej, zadaje on normalne obrażenia wynikające z działania czaru, niezależnie od przybranej formy), która wykorzystuje zasięg zagrożenia trafieniem krytycznym i mnożnik krytyka rzeczywistej broni wymienionej w nawiasach przy odpowiednim bóstwie (lub w odpowiedniej tabeli). Ponieważ ulubiony oręż w przypadku niektórych bogów i bogiń to artefakt (choćby Różdżka Czterech Księżyców) lub siła natury (trąba powietrzna), podaną w nawiasach normalną broń należy traktować jak ulubiony zwykły oręż kapłanów danej religii. Warto przy okazji zaznaczyć, że większość duchownych uznaje posługiwanie się ulubioną bronią bóstwa za powód do dumy, choć się tego od nich nie wymaga.

Czasem w tabelach od 5-1 do 5-8 podano w nawiasach kwadratowych opis oręża, jeśli różni się on od wymienionej w zwykłych nawiasach ulubionej broni dla danej religii. Ta informacja ma charakter czysto opisowy.

Tabela 5–1: Panteon faeruński

	Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
	Akadi (WK)	N	Iluzja, oszustwo, podróż, powietrze	Wir powietrzny (ciężki korbacz)
	Auril (PM)	NZ	Burza, powietrze, woda, zło	*Pieszczota Lodowej Panny* [lodowy topór] (topór bitewny)
236	Azuth (PM)	PN	Czar, iluzja, magia, prawo, wiedza	*Stara Laska* (drąg)
237	Bane (WK)	PZ	Nienawiść, prawo, tyrania, zło, zniszczenie	*Czarna Dłoń Bane'a* [czarna rękawica] (morgensztern)
	Beshaba (PŚ)	CZ	Chaos, oszustwo, przeznaczenie, szczęście, zło	*Niepowodzenie* [kolczasty batog] (batog)
238	Chauntea (WK)	ND	Dobro, ochrona, odnowa, roślina, ziemia, zwierzę	Snopek zboża (sierp)
239	Cyric (WK)	CZ	Chaos, iluzja, oszustwo, zniszczenie, zło	*Ostrze Brzytwy* (długi miecz)
	Czerwona Rycerka (PB)	PN	Planowanie, prawo, szlachectwo, wojna	*Szach-mat* (długa włócznia)
	Deneir (PM)	ND	Dobro, ochrona, runa, wiedza	Wirujący glif (sztylet)
	Eldath (PM)	ND	Dobro, ochrona, rodzina, roślina, woda	Sieć (sieć lub sieć, która zadaje obrażenia jak uderzenie bez broni)
	Garagos (PB)	CN	Chaos, siła, wojna, zniszczenie	*Macka* [koło zębate o pięciu czarnych, żmijowatych zębach-mieczach] (długi miecz)
	Gargauth (PB)	PZ	Oszustwo, prawo, urok, zło	*Pługawca* (sztylet lub rzucany sztylet)
241	Gond (PŚ)*	N	Metal, ogień, planowanie, rzemiosło, wiedza, ziemia	*Mistrz Rzemiosł* (młot bojowy)
	Grumbar (WK)	N	Czas, jaskinia, metal, ziemia	Kamienna pięść (młot bojowy)
	Gwaeron Wichura (PB)	ND	Dobro, podróż, roślina, wiedza, zwierzę	*Płomienne Serce* (wielki miecz)
242	Helm (PŚ)	PN	Ochrona, planowanie, prawo, siła	*Zawsze Czujny* (miecz półtoraręczny)
	Hoar (PB)	PN	Odwet, prawo, przeznaczenie, podróż	*Żądło Kary* [oszczep piorunów] (oszczep)
242	Ilmater (PŚ)	PD	Cierpienie, dobro, leczenie, prawo, siła	Otwarta dłoń (uderzenie bez broni)
	Istishia (WK)	N	Burza, ocean, podróż, woda, zniszczenie	Fala (młot bojowy)
	Jergal (PB)	PN	Cierpienie, prawo, przeznaczenie, runa, śmierć	Biała rękawica (kosa)
243	Kelemvor (WK)	PN	Ochrona, podróż, prawo, przeznaczenie, śmierć	*Śmiertelny Dotyk* (miecz półtoraręczny)
244	Kossuth (WK)*	N (PN)	Cierpienie, odnowa, ogień, zniszczenie	Płomienny język (kolczasty łańcuch)
244	Lathander (WK)	ND	Dobro, ochrona, odnowa, siła, słońce, szlachectwo	*Piewca Poranka* (ciężki lub lekki buzdygan)
	Lliira (PM)	CD	Chaos, dobro, podróż, rodzina, urok	*Iskierka* (shuriken)
	Loviatar (PM)	PZ	Cierpienie, odwet, prawo, siła, zło	*Dawca Bólu* (batog)
	Lurue (PB)	CD	Chaos, dobro, leczenie, zwierzę	Róg jednorożca (krótka włócznia)
245	Malar (PM)	CZ	Chaos, księżyc, siła, zło, zwierzę	Pazury bestii (smocze pazury)
246	Maska (PM)	NZ	Ciemność, oszustwo, szczęście, zło	*Skryty Szept* (długi miecz)
246	Mielikki (PŚ)	ND	Dobro, podróż, roślina, zwierzę	*Ostrze Rogu* (sejmitar)
	Milil (PM)	ND	Dobro, szlachectwo, urok, wiedza	*Ostry Język* (rapier)
246	Mystra (WK)*	ND (PN)	Czar, dobro, iluzja, magia, runa, wiedza	Siedem wirujących gwiazd (shuriken)
	Nobanion (PB)	PD	Dobro, prawo, szlachectwo, zwierzę	Głowa lwa (ciężki nadziak)
247	Oghma (WK)*	N	Oszustwo, podróż, szczęście, urok, wiedza	*Uderzenie Śmierci* (długi miecz)
	Poszukiwacz Wyvernspur (PB)	CN	Chaos, łuskowate, odnowa, urok	*Miecz Pieśni* (miecz półtoraręczny)
	Savras (PB)	PN	Czar, magia, prawo, przeznaczenie, wiedza	Oko Savrasa (sztylet)
248	Selune (PŚ)	CD	Chaos, dobro, księżyc, ochrona, podróż	*Różdżka Czterech Księżyców* (ciężki buzdygan)
249	Shar (WK)	NZ	Ciemność, jaskinia, wiedza, zło	*Dysk Nocy* (czakram)
	Sharess (PB)	CD	Chaos, dobro, oszustwo, podróż, urok	Wielka kocia łapa (smocze pazury)
250	Shaundakul (PM)	CN	Chaos, handel, ochrona, podróż, portal, powietrze	*Miecz Cieni* (wielki miecz)
	Shiallia (PB)	ND	Dobro, odnowa, roślina, zwierzę	*Przyjaciel Lasu* (drąg)
	Siamorphe (PB)	PN	Planowanie, prawo, szlachectwo, wiedza	*Szlachetna Potęga* [berło] (lekki buzdygan)
250	Silvanus (WK)	N	Ochrona, odnowa, roślina, woda, zwierzę	*Wielki Drewniany Młot Silvanusa* (ciężki młot)
251	Sune (WK)	CD	Chaos, dobro, ochrona, urok	Jedwabny szal (bicz)
	Talona (PM)	CZ	Chaos, cierpienie, zło, zniszczenie	Łuskowata dłoń (uderzenie bez broni)
251	Talos (WK)	CZ	Burza, chaos, ogień, zło, zniszczenie	Błyskawica (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)
252	Tempus (WK)	CN	Chaos, ochrona, siła, wojna	*Bitewne Męstwo* (topór bitewny)
	Tiamat (PM)	PZ	Łuskowate, prawo, tyrania, zło	Głowa smoka (ciężki nadziak)
252	Torm (PM)	PD	Dobro, leczenie, ochrona, prawo, siła	*Więzy Obowiązku* (wielki miecz)
253	Tymora (PŚ)	CD	Chaos, dobro, ochrona, podróż, szczęście	Wirująca moneta (shuriken)
253	Tyr (WK)	PD	Dobro, odwet, prawo, wiedza, wojna	*Sędzia Najwyższy* (długi miecz)
	Ubtao (WK)	N	Łuskowate, ochrona, planowanie, roślina	Głowa tyranozaura (ciężki nadziak)
	Ulutiu (uśpiony) (PB)	PN	Ocean, ochrona, prawo, siła, zwierzę	*Harpun Zimnego Morza* (długa lub krótka włócznia)
254	Umberlee (PŚ)	CZ	Burza, chaos, ocean, woda, zło, zniszczenie	*Śmierć w Odmętach* (trójząb) lub meduza (trójząb)
254	Uthgar (PM)*	CN	Chaos, odwet, siła, wojna, zwierzę	Odpowiedni totem zwierzęcy (topór bitewny)
	Valkur (PB)	CD	Chaos, dobro, ocean, ochrona, powietrze	*Kord Kapitana* (kord)
	Velsharoon (PB)	NZ	Nieśmierć, magia, śmierć, zło	*Czaszkowa Laska Nekromanty* (drąg)
255	Waukeen (PM)	N	Handel, ochrona, podróż, wiedza	Chmura monet (nunchaku)

*W opisie bóstwa podano szczegółowe informacje, jak można wybrać je na patrona.

Tabela 5–1: Panteon faeruński

Imię	Symbol	Dziedzina
Akadi	Biała chmura na niebieskim tle	Żywioł powietrza, ruch, prędkość, latające stworzenia
Auril	Biały płatek śniegu na szarym diamencie z białym obramowaniem	Chłód, zima
Azuth	Ludzka lewa dłoń wskazująca w górę na tle niebieskiego ognia	Czarodzieje, magowie, wszyscy rzucający czary
Bane	Zielone promienie ściśnięte w czarnej rękawicy	Nienawiść, tyrania, strach
Beshaba	Czarne poroże na czerwonym tle	Losowe oszustwa, nieszczęście, pech, wypadki
Chauntea	Rozkwitająca róża na tle gwiaździście ułożonych kłosów zboża	Rolnictwo, rolnicy, ogrodnicy, lato
Cyric	Biała czaszka bez żuchwy na czarnym lub fioletowym rozbłysku	Morderstwa, kłamstwa, intrygi, oszustwa, spory, iluzje
Czerwona Rycerka	Czerwony konik szachowy z gwiazdami zamiast oczu	Strategia, planowanie, taktyka
Deneir	Zapalona świeca nad purpurowym okiem o trójkątnej źrenicy	Glify, obrazy, literatura, skrybowie, kaligrafia
Eldath	Wodospad spływający do jeziora	Spokojne miejsca, źródła, stawy, spokój, wodospady
Garagos	Koło o pięciu żmijowatych zębach trzymających miecze	Wojna, umiejętności walki, zniszczenie, rabunek
Gargauth	Złamany zwierzęcy róg	Zdrada, okrucieństwo, polityczna korupcja, oligarchowie
Gond*	Koło zębate z metalu, drewna lub kości z czterema szprychami	Spryt, rzemiosło, konstrukcje, kowalstwo
Grumbar	Góry na purpurowym tle	Żywioł ziemi, solidność, niezmienność, przysięgi
Gwaeron Wichura	Biała gwiazda i brązowy odcisk łapy	Tropienie, tropiciele z Północy
Helm	Rozwarte oko z niebieską powieką na rękawicy ustawionej w pozycji pionowej	Strażnicy, obrońcy, ochrona
Hoar	Dłoń w czarnej rękawiczce trzymająca monetę z głową o dwóch twarzach	Zemsta, kara, zadośćuczynienie sprawiedliwości
Ilmater	Dwoje białych dłoni związanych w nadgarstkach czerwonym sznurem	Wytrwałość, cierpienie, męczeństwo, wytrzymałość
Istishia	Wznosząca się fala Żywioł wody, oczyszczenie, wilgoć	
Jergal	Czaszka bez żuchwy i pióro do pisania spoczywające na zwoju	Fatalizm, odpowiedni pochówek, strażnicy grobowców
Kelemvor	Wyprostowane ramię szkieletu trzymające złotą wagę sprawiedliwości	Śmierć, umarli
Kossuth*	Wijący się, czerwony płomień	Żywioł ognia, oczyszczenie w ogniu
Lathander	Pejzaż wschodu słońca wykonany z różowych, czerwonych i żółtych klejnotów	Wiosna, świt, narodziny, młodość, witalność, samodoskonalenie, sporty
Lliira	Trójkąt trzech sześcioramiennych gwiazd (żółtej, pomarańczowej i czerwonej)	Radość, szczęście, taniec, święta, wolność, swoboda
Loviatar	Kolczasty batog o dziewięciu ogonach	Ból, rany, agonia, cierpienie, tortury
Lurue	Głowa jednorożca ze srebrnym rogiem i półksiężyc	Mówiące bestie, inteligentne stworzenia niehumanoidalne
Malar	Łapa bestii porośnięta brązowym futrem, z zakrzywionymi, krwawymi pazurami	Myśliwi, śledzenie, żądza krwi, złe likantropy
Maska	Czarna, aksamitna maska z domieszką czerwieni	Złodzieje, złodziejstwo, cienie
Mielikki	Zwrócona w lewo głowa jednorożca o złotym rogu i niebieskim oku	Lasy, leśne stworzenia, tropiciele, driady, jesień
Milil	Harfa o pięciu strunach wykonana ze srebrnych liści	Poezja, pieśń, elokwencja
Mystra*	Krąg siedmiu biało-niebieskich gwiazd z czerwoną mgłą wypływająca ze środka	Magia, czary, Splot
Nobanion	Głowa lwa na zielonej tarczy	Królewskość, lwy i kotowate istoty, dobre zwierzęta
Oghma*	Pusty zwój	Wiedza, wynalazki, inspiracja, bardowie
Poszukiwacz Wyvernspur	Biała harfa na szarym kręgu	Cykl życia, przemiany w sztuce, jaszczurki
Savras	Kryształowa kula z wieloma różnymi oczami w środku	Wieszczenie, los, prawda
Selune	Dwoje kobiecych oczu otoczonych siedmioma srebrnymi gwiazdami	Księżyc, gwiazdy, nawigacja, proroctwa, poszukiwacze, dobre i neutralne likantropy
Shar	Czarny dysk z ciemnopurpurową krawędzią	Ciemność, noc, utrata, słaba pamięć, nieujawnione sekrety, jaskinie, lochy, Podmork
Sharess	Kobiece usta	Hedonizm, zmysłowe zaspokojenie, koty
Shaundakul	Idący na wietrze brodaty mężczyzna w podróżnej pelerynie i butach	Podróż, odkrycia, karawany, portale
Shiallia	Złoty żołądź	Polany w lasach, leśna płodność, Wysoki Las, Las Neverwinter
Siamorphe	Srebrny kielich ze złotym słońcem na boku	Szlachta, prawe rządy szlachty, ludzkie rody królewskie
Silvanus	Zielony liść dębu	Dzika natura, druidzi
Sune	Twarz rudej pięknej kobiety o skórze koloru kości słoniowej	Piękno, miłość, namiętność
Talona	Trzy bursztynowe łzy na fioletowym trójkącie	Choroba, trucizna
Talos	Uderzenie błyskawicy	Burze, zniszczenie, bunt, podpalenia, trzęsienia ziemi, wiry
Tempus	Płonący srebrny miecz na krwistoczerwonej tarczy	Wojna, bitwa, zbrojni
Tiamat	Pięciogłowy smok	Złe smoki, złe gady, chciwość, Chessenta
Torm	Prawa rękawica skierowana do góry, z wnętrzem dłoni ku przodowi	Obowiązek, lojalność, posłuszeństwo, paladyni
Tymora	Srebrna moneta przedstawiająca twarz Tymory otoczoną białą koniczyną	Powodzenie, umiejętności, zwycięstwo, przygody
Tyr	Waga w równowadze spoczywająca na młocie bojowym	Sprawiedliwość
Ubtao	Labirynt	Tworzenie, dżungle, Chult, Chultczycy, dinozaury
Ulutiu (uśpiony)	Naszyjnik z białych i niebieskich kryształów lodu	Lodowce, środowiska polarne, mieszkańcy obszarów arktycznych
Umberlee	Niebiesko-zielona fala chyląca się na prawo i lewo	Oceany, prądy morskie, fale, morskie wiatry
Uthgar*	Konkretny totem zwierzęcego ducha	Uthgardzkie barbarzyńskie plemiona, siła fizyczna
Valkur	Chmura z trzema błyskawicami na tarczy	Żeglarze, statki, pomyślne wiatry, walka morska
Velsharoon	Śmiejąca się czaszka licza w koronie na czarnym sześciokącie	Nekromancja, nekromanci, źli liczowie, nieśmierć
Waukeen	Złota moneta ze zwróconą w lewo twarzą Waukeen	Handel, pieniądze, zamożność

*W opisie bóstwa podano szczegółowe informacje, jak można wybrać je na patrona.

Tabela 5-2: Panteon mulhorandzki

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Anhur (PM)	CD	Burza, chaos, dobro, siła, wojna	*Wojenny Sokół* (tasak)
Geb (PM)	N	Jaskinia, ochrona, rzemiosło, ziemia	*Kamienna Powłoka* (drąg)
Hathor (PM)	ND	Dobro, księżyc, przeznaczenie, rodzina	Długi krowie rogi (krótki miecz)
Horus-Re (WK)	PD	Dobro, odwet, prawo, słońce, szlachectwo	Ankh (kopesz)
Izyda (PŚ)	ND	Burza, dobro, magia, rodzina, woda	Ankh i gwiazda (sztylet do pchnięć)
Neftyda (PŚ)	CD	Chaos, dobro, handel, ochrona	Ankh ciągnący za sobą złotą mgłę (bicz)
Ozyrys (PŚ)	PD	Dobro, odwet, prawo, roślina, śmierć	*Sprawiedliwa Nagroda* (lekki lub ciężki korbacz)
Sobek (PB)	NZ	Łuskowate, woda, zło, zwierzę	*Włócznia Żalu* (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)
Set (PŚ)	PZ	Ciemność, łuskowate, magia, nienawiść, powietrze, prawo, zło	*Włócznia Ciemności* (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)
Tot (PŚ)	N	Czar, magia, runa, rzemiosło, wiedza	*Strażnik Wiedzy* (drąg)

Tabela 5-3: Panteon drowów

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Eilistraee (PM)	CD	Chaos, dobro, drowy, elfy, księżyc, portal, urok	*Księżycowy Miecz* (miecz półtoraręczny)
Ghaunadaur (PM)	CZ	Chaos, drowy, jaskinia, nienawiść, szlam, zło	Bezkształtna macka (młot bojowy)
Kiaransalee (PB)	CZ	Chaos, drowy, nieśmierć, odwet, zło	*Zimne Serce* (sztylet)
Lolth (PŚ)	CZ	Chaos, ciemność, drowy, oszustwo, pająk, zło, zniszczenie	Pająk (sztylet)
Selvatarm (PB)	CZ	Chaos, drowy, pająk, wojna, zło	*Jadowity Buzdygan* (ciężki buzdygan)
Vhaeraun (PM)	CZ	Chaos, drowy, podróż, oszustwo, zło	*Błysk Cienia* (krótki miecz)

Ryciny symboli bóstw Stephanie Pui-Mun Law

opis

W pierwszym akapicie opisu bóstwa podano wymowę jego imienia oraz sposób zachowania, temperament i ogólną naturę. Tu omówiono także ogólnie jego plany. Podano również, czy wyznawcy czczą owo bóstwo z szacunku, czy ze strachu (lub z obydwu tych powodów).

W drugim akapicie opisano kościół bóstwa. Jest to ogólna charakterystyka, wyjaśniająca sposób organizacji religii zhierarchizowany czy luźno powiązany kościół, działający jawnie czy potajemnie. Wymieniono tutaj także typowe obowiązki kapłanów i przedstawicieli kościoła. Warto zaznaczyć, że choć przybytki poświęcone bóstwu zwykle zwie się świątyniami, choć mają trzy różne rozmiary: kapliczki (małe budowle), świątynie (budowle o znaczących rozmiarach i przynajmniej kilku pomieszczeniach) oraz katedry (budowle o bardzo dużych rozmiarach). Kapliczka w domu lub przy drodze to nawet nie budynek, lecz niewielki obszar – często niewiele ponad mała alkowa czy stosik kamieni na polance, które poświęcono jakiemuś bóstwu.

W trzecim akapicie podano, w którym momencie dnia kapłani modlą się o czary. Jeśli wymieniono więcej niż jeden okres, duchowny wybiera jeden z podanych i od tej chwili stosuje się do tej decyzji cały czas. W tej części wyliczono również znane święta religijne, które kapłan musi święcić, by pozostać w dobrych stosunków z kościołem i bóstwem. Tu wreszcie podano najczęściej spotykane wśród duchownych danej wiary mieszanki wieloklasowe. Kapłan nie musi być postacią wieloklasową, nie jest także ograniczony w wyborze kolejnych klas do wymienionych w tej części; nie otrzymuje kar ani za fakt, że jest wieloklasowcem, ani za decyzję o wyborze innej klasy niż podane tutaj (chyba że takiego połączenia zabrania etos bóstwa – na przykład, będąc kapłanem boga pokoju chce zostać wieloklasowcem wojownikiem). W przypadku niektórych bóstw kapłan może bez problemu być wieloklasowcem mnichem lub paladynem, co oznacza, że może awansować na następne poziomy we wspomnianych klasach, nawet zwiększając wcześniej poziomy kapłana (taki bohater może awansować na następny poziom paladyna, potem kapłana, a później kolejne poziomy paladyna, ignorując ograniczenie dotyczące wyboru innej klasy z *Podręcznika Gracza*).

Historia/stosunki: Zawarto tu ważne informacje o historii bóstwa, w tym jego pochodzeniu lub historycznych powodach żywionych dziś wrogości. Stosunki bóstwa dotyczą sojuszników i wrogów pośród bogów i bogini, a także określenie, przed kim ono odpowiada (jeśli w ogóle ma to miejsce).

Dogmat: Ostatni akapit poświęcono dogmatom bóstwa – przykazaniom religijnym, których ściśle muszą się trzymać wszyscy kapłani (oraz osoby rzucające zaklęcia objawień). Ten fragment opisu stanowi jakby wyjątek ze świętej księgi wiary. Niektóre z dogmatów mają postać przykazań, które należy wypełniać bez wahania (choćby „Ucz się każdego nowego czaru, jaki odkryjesz" w przypadku Azutha czy „Nie pozwól, by zdarzył się dzień, w którym nie pomogłeś rozkwitnąć żywej istocie" w przypadku Chauntei i tak dalej). Jeśli kapłan nie może stosować się do tych zasad i nie może robić tego, co nakazują, z powodów, których nie kontroluje (na przykład: jest zamknięty w lochu, nie uda mu się test Czarostwa, bierze udział w długiej ceremonii religijnej i tak dalej), nie podlega karze. Jeżeli jednak ma możliwość zastosowania się do danego przykazania, lecz postanawia tego nie zrobić (na przykład: kapłan Chauntei poświęci dzień na szukanie nowej pary butów, a nie pomoże rozkwitnąć nowej żyjącej istocie), popełnia grzech.

Azuth (pomniejszy bóg)

Najwyższy, Patron Magów, Pan Czarów

Symbol: ludzka lewa dłoń wskazująca w górę na tle niebieskiego ognia
Charakter: PN
Dziedzina: czarodzieje, magowie, wszyscy rzucający czary
Domeny: czar, iluzja, magia, prawo, wiedza
Ulubiona broń: *Stara Laska* (drąg)

Azuth (a-*zut*) to raczej bóstwo osób posługujących się zaklęciami wtajemniczeń niż samą magią. Jest posępną ojcowską potęgą obdarzoną ironicznym, sardonicznym intelektem. Docenia subtelny dowcip. Nosi *Starą Laskę* – boski artefakt posiadający moce *laski potęgi* i *laski magów* oraz odbijający lub wchłaniający magię.

Kościół tego boga pochwala używanie magii dla konstruktywnych celów. Przedstawiciele tej religii starają się zdobywać kopie wszelkich stworzonych czarów (czasami uciekając się do szpiegostwa i kradzieży). Chcą po prostu, by śmierć jakiejś osoby nie oznaczała utraty unikalnych zaklęć, którymi się posługiwała. Kościół Azutha organizuje także święta magów. Stara się ograniczać stosowanie destrukcyjnej lub

Tabela 5-2: Panteon mulhorandzki

Imię	Symbol	Dziedzina
Anhur	Opleciony sznurem miecz z głowicą w kształcie głowy sokoła	Wojna, konflikt, sprawność fizyczna, grzmot, deszcz
Geb	Góra	Ziemia, górnicy, kopalnie, zasoby mineralne
Hathor	Łeb krowy z rogami z księżycowym dyskiem między nimi	Macierzyństwo, muzyka ludowa, taniec, księżyc, przeznaczenie
Horus-Re	Głowa jastrzębia w koronie faraona otoczona słonecznym okręgiem	Słońce, zemsta, przywództwo, królowie, życie
Izyda	Ankh i gwiazda na księżycowym dysku	Pogoda, rzeki, rolnictwo, miłość, małżeństwo, dobra magia
Neftyda	Złota misa ofiarna poniżej ankhu	Zamożność, handel, opieka nad dziećmi i zmarłymi
Ozyrys	Biała korona Mulhorandu ponad skrzyżowanym kijem pasterskim i cepem	Wegetacja, śmierć, umarli, sprawiedliwość, żniwa
Sobek	Głowa krokodyla z pióropuszem z piór i rogów	Rzeczne niebezpieczeństwa, krokodyle, krokodylołaki, mokradła
Set	Zwinięta kobra	Pustynia, zniszczenie, susza, noc, gnicie, węże, nienawiść, zdrada, zła magia, ambicja, trucizna, morderstwo
Tot	Ankh nad głową ibisa	Neutralna magia, skrybowie, wiedza, wynalazki, sekrety

Tabela 5-3: Panteon drowów

Imię	Symbol	Dziedzina
Eilistraee	Długowłosa drowka tańcząca na tle księżyca w pełni	Pieśń, piękno, taniec, szermierka, polowania, światło księżyca
Ghaunadaur	Czerwonawe oko na tle purpurowych, fioletowych i czarnych kręgów	Śluzy, szlamy, galarety, wyrzutkowie, sznurowce, buntownicy
Kiaransalee	Dłoń drowki ze srebrnymi pierścieniami na palcach	Nieumarli, zemsta
Lolth	Czarny pająk ze zwisający z pajęczyny głową drowki	Pająki, zło, ciemność, chaos, skrytobójstwa, drowy
Selvatarm	Pająk na skrzyżowanym mieczu i buzdyganie	Drowy wojownicy
Vhaeraun	Dwoje czarnych szklanych okularów tworzących maskę	Kradzieże, drowy płci męskiej, zła działalność na powierzchni

oszukańczej magii. Rozdaje również księgi czarów i słabsze magiczne przedmioty osobom, które mają potencjał, by zyskać moc rzucania zaklęć.

Kapłani Azutha modlą się o czary o zmierzchu. Jedynym oficjalnym świętem kościoła są obchody wyniesienia nowego mistrza magii. Świątynnym posiłkom towarzyszy lektura dzieł poświęconych etyce oraz filozofii magii. Duża liczba kapłanów to wieloklasowcy zaklinacze lub czarodzieje.

Historia/stosunki: Azuth był pierwszym mistrzem magii i najpotężniejszym ze śmiertelnych czarodziejów. Jego moc była tak wielka, że w przedłużającej się magicznej bitwie, trwającej z przerwami całe lata, pokonał bóstwo Savrasa, którego esencję uwięził w lasce. Następnie z pomocą Mystry osiągnął boskość i od tego czasu jest jej sługą, przyjacielem oraz doradcą. Jego podwładnymi są faerúńskie bóstwa specjalizujące się w magii: uwolniony z laski Savras oraz Velsharoon. Przyjaźni się z bóstwami wiedzy, sztuki oraz nauki, lecz sprzeciwia się bóstwom oszustwa i niepotrzebnego zniszczenia, takim jak Cyric.

Dogmat: Najlepsza droga do magii wiedzie poprzez rozum. Magię można zbadać, a poprzez studia i medytację podzielić na części składowe. Należy zatem zachować spokój i ostrożność podczas rzucania zaklęć i wszelkiego stosowania magii. W ten sposób unikniesz niepotrzebnych błędów, których naprawić nie da się nawet magiczną mocą. Używaj przeto sztuki mądrze i zawsze miej na względzie, że najlepszym wyjściem może być rezygnacja z magii. Nauczaj też posługiwania się nią i udzielaj tych nauk w całym Faerunie, aby stosowanie jej i wiedza o niej docierała w coraz to dalsze zakątki świata. W życiu stosuj się do zasady, że z magiczną mocą wiąże się wielka odpowiedzialność. Nauczaj również i tej reguły. Ucz się każdego nowego czaru, jaki odkryjesz, sporządź jego kopie i przekaż ją świątynnej bibliotece. Nie gromadź wiedzy dla siebie. Pobudzaj magiczną kreatywność zawsze i na wszystkie sposoby.

Bane (większy bóg)

Mroczny Władca, Czarna Dłoń, Pan Ciemności

Symbol: zielone promienie ściśnięte w czarnej rękawicy
Charakter: PZ
Dziedzina: nienawiść, tyrania, strach
Domeny: nienawiść, prawo, tyrania, zło, zniszczenie
Ulubiona broń: *Czarna Dłoń Bane'a* [czarna rękawica] (morgensztern)

Bane (*bejn*) to straszliwy tyran. Jest do szpiku kości zły i złośliwy, pławi się w nienawiści i sporach. Ponieważ jego potęga wciąż się rozwija, rzadko działa bezpośrednio, woli bowiem spiskować, pozostając w cieniu, i niszczyć innych z oddali. Pragnie kontrolować cały Faerun i zdominować lub wchłonąć inne bóstwa. Jednak na razie zamierza współpracować z niektórymi bogami i boginiami, oczywiście dla dobra sprawy.

Po wstrząsie, jaki spowodował niedawny powrót Bane'a, jego kościół znów wrócił do równowagi. Niemal wszyscy wyznawcy Xvima zmienili patrona na Bane'a. Również niektórzy wyznawcy Cyrica powrócili do wiary w bóstwo, któremu dawniej oddawali cześć. W obrębie kościoła hierarchia rozstrzyga wewnętrzne spory zdecydowanie, acz z namysłem, a nie gwałtownie czy pod wpływem chwili. Kapłani i wyznawcy Bane'a starają się znaleźć blisko kręgów władzy każdej krainy, by oddać świat swemu bogowi. Są subtelni i cierpliwi. Próbują dzielić siły przeciwników i wynieść siebie oraz sojuszników kościoła ponad innych. Mimo to nie obawiają się szybkich i zdecydowanych działań, dzięki którym mogą przyspieszyć osiągnięcie swych celów.

Kapłani Bane'a modlą się o czary o północy. W kalendarzu nie pojawiają się żadne święta tej religii. Rytuały odprawia się wtedy, gdy starszy kapłan uzna, iż nadszedł na nie czas. W trakcie wspomnianych obrzędów wierni biją w bębny, odmawiają kantyczki, nucą złowróżbne pieśni oraz składają ofiary z inteligentnych istot, które są upokarzane, torturowane oraz zmuszane do okazania strachu przed śmiercią w wyniku chłosty, ścięcia bądź zmiażdżenia. Kapłani Bane'a najczęściej są wieloklasowcami wojownikami, mnichami lub rycerzami ciemności.

Historia/stosunki: Bane to śmiertelnik, który zyskał boskość dzięki grze z bóstwem Jergalem. Był skazą na obliczu świata aż do Czasu Kłopotów, gdy zabił go Torm. Powrócił jednak, wyrastając ze świadomego ziarna – Iyachtu Xvima, własnego półdemonicznego syna. Odzyskał dawną dziedzinę, kradnąc Cyricowi to, co niegdyś należało do niego. Zyskał przy okazji dodatkowy element dziedziny – strach – dzięki czemu wzniósł się do poziomu większego bóstwa. Bane odnowił stare sojusze łączące go z Loviatar, Malarem, Maską oraz Taloną. Nienawidzi większości pozostałych bóstw, szczególnie Helma, Lathandera, Mystry i Oghmy, a także bóstw Trójcy. Nie przepada także za Cyriciem.

Tabela 5-4: Panteon krasnoludów

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Abbathor (PŚ) s. 127	NZ	Handel, krasnoludy, oszustwo, szczęście, zło	*Serce Skąpca* [sztylet z diamentowym ostrzem] (sztylet)
Berronar Czyste Srebro (PŚ) s. 128	PD	Dobro, krasnoludy, leczenie, ochrona, prawo, rodzina	*Prawy Gniew* (ciężki buzdygan)
Clangeddin Srebrnobrody (PŚ) s. 128	PD	Dobro, krasnoludy, prawo, siła, wojna	*Zguba Gigantów* (topór bitewny)
Dugmaren Jasny Płaszcz (PM) s. 130	CD	Chaos, dobro, krasnoludy, rzemiosło, runa, wiedza	*Ostry Gwóźdź* (krótki miecz)
Dumathoin (PŚ) s. 131	N	Jaskinia, krasnoludy, metal, ochrona, rzemiosło, wiedza, ziemia	*Magmowy Młot* [motyka] (ciężki młot)
Duerra z Podziemi (duergarowie) (PB) s. 130	PZ	Krasnoludy, prawo, umysłowość, wojna, zło	*Rozłupywacz Mózgu* (topór bitewny)
Gorm Gulthyn (PM) s. 131	PD	Dobro, krasnoludy, ochrona, prawo, wojna	*Toporzysko* (topór bitewny)
Haela Jasny Topór (PB) s. 132	CD	Chaos, dobro, krasnoludy, szczęście, wojna	*Ognisty Pocisk* (wielki miecz)
Laduguer (duergarowie) (PŚ) s. 133	PZ	Krasnoludy, magia, metal, ochrona, prawo, rzemiosło, zło	*Ponury Młot* (młot bojowy)
Marthammor Duin (PM) s. 133	ND	Dobro, krasnoludy, ochrona, podróż	*Świecący Młot* (ciężki buzdygan)
Moradin (WK) s. 134	PD	Dobro, krasnoludy, ochrona, prawo, rzemiosło, ziemia	*Młot Dusz* (młot bojowy)
Sharindlar (PŚ) s. 134	CD	Chaos, dobro, krasnoludy, księżyc, leczenie, urok	*Szybkie Ugryzienie* (bicz)
Thard Harr (PM) s. 136	CD	Chaos, dobro, krasnoludy, roślina, zwierzę	Rękawica z pazurami (nabijana rękawica)
Vergadain (PŚ) s. 136	N	Krasnoludy, handel, oszustwo, szczęście	*Poszukiwacz Złota* (długi miecz)

Tabela 5-5: Panteon elfów

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Aerdrie Faenya (PŚ) s. 115	CD	Chaos, burza, dobro, elfy, powietrze, zwierzę	*Grzmot* (drąg)
Angharradh (WK) s. 115	CD	Chaos, dobro, elfy, ochrona, odnowa, roślina, wiedza	*Drzewce Zmroku* (długa włócznia lub krótka włócznia)
Corellon Larethian (WK) s. 116	CD	Chaos, dobro, elfy, magia, ochrona, wojna	*Sahandrian* (długi miecz)
Erevan Ilesere (PŚ) s. 117	CN	Chaos, elfy, oszustwo, szczęście	*Szybki Cios* (krótki miecz)
Fenmarel Mestarine (PM) s. 117	CN	Chaos, elfy, podróż, roślina, zwierzę	*Ukąszenie Ciernia* (sztylet)
Hanali Celanil (PŚ) s. 118	CD	Chaos, elfy, dobro, magia, ochrona, urok	Świecące serce (sztylet)
Labelas Enoreth (PŚ) s. 118	CD	Chaos, czas, elfy, dobro, wiedza	*Pięciolinia Czasu* (drąg)
Rillifane Rallathil (PŚ) s. 119	CD	Chaos, dobro, elfy, ochrona, roślina	*Dębowa Laska* (drąg)
Sashelas z Głębin (PŚ) s. 119	CD	Chaos, dobro, elfy, ocean, wiedza, woda	*Trójząb Głębin* (trójząb)
Schanine Księżycowy Łuk (PŚ) s. 120	CD	Chaos, dobro, elfy, iluzja, księżyc, podróż, wiedza	*Księżycowe Drzewce* (drąg)
Shevarash (PB) s. 121	CN	Chaos, elfy, odwet, wojna	*Czarny Łuk* (długi łuk)
Solonor Thelandira (PŚ) s. 122	CD	Chaos, dobro, elfy, roślina, wojna	*Daleki Strzał* (długi łuk)

Dogmat: Nie służ nikomu poza Banem. Zawsze się go lękaj i spraw, by inni lękali się go bardziej niż ty sam. Czarna Dłoń zmiażdży w końcu każdego, kto się jej przeciwstawi. Jeśli staniesz po innej niż Bane stronie, zginiesz, a w śmierci zapewne odnajdziesz lojalność względem niego, ponieważ on ją wymusi. Poddaj się słowu Bane'a, które słyszysz z ust jego kapłanów, gdyż prawdziwą moc zyskać można tylko służąc mu. Zawsze rozsiewaj mroczny strach przed Banem. Pamiętaj przy tym, że utrata władzy oznacza zagładę dla tych, którzy na to pozwalają. Wiedz też, że tych, którzy rozgniewają Bane'a, czeka bolesna zagłada wcześniej niż czcicieli innych bóstw.

chauntea (większa bogini)

Wielka Matka, Bogini Zbóż, Matka-Ziemia

Symbol: rozkwitająca róża na tle gwiaździście ułożonych kłosów zboża
Charakter: ND
Dziedzina: rolnictwo, rośliny uprawiane przez ludzi, rolnicy, ogrodnicy, lato
Domeny: dobro, ochrona, odnowa, roślina, ziemia, zwierzę
Ulubiona broń: snopek zboża (sierp)

Chauntea (czaln-*ti*-ja) to skromne bóstwo wszystkiego, co rośnie, a zwłaszcza tego, co zasiała ręka ludzi. Rzadko objawia się śmiertelnikom, nie przepada bowiem za wielkimi widowiskami. Woli ciche i drobne akty wiary. Cześć oddają jej rolnicy, ogrodnicy i prosty lud. Kochają ją zaś wszyscy ci, którzy uprawiają ziemię.

Kościół tej bogini ma dwa odłamy: tych, którzy pracują na obszarach cywilizowanych (kapłani), oraz tych, którzy doglądają dziczy (najczęściej są to druidzi). Choć oba odgrywają równie ważną rolę, relacje pomiędzy nimi są dość napięte, bowiem postęp cywilizacyjny coraz bardziej spycha miłośników dziczy. Obydwa odłamy uczą innych odpowiedzialności i szacunku dla natury, zapobiegania szkodom i chorobom roślin oraz zajmowania się ziemią tak, by każdego roku dawała owoce.

Tabela 5-4: Panteon krasnoludów

Imię	Symbol	Dziedzina
Abbathor	Sztylet z klejnotami	Chciwość
Berronar Czyste Srebro	Dwie srebrne obrączki	Bezpieczeństwo, szczerość, dom, leczenie, krasnoludzka rodzina, archiwa, małżeństwo, wierność, lojalność, przysięgi
Clangeddin Srebrnobrody	Dwa skrzyżowane topory bitewne	Bitwa, wojna, męstwo, odwaga, honor w bitwie
Dugmaren Jasny Płaszcz	Otwarta księga	Nauka, wynalazki, odkrycia
Dumathoin	Fasetkowy klejnot wewnątrz góry	Zakopane bogactwa, rudy, klejnoty, kopalnie, poszukiwania, tarczowe krasnoludy, strażnicy umarłych
Duerra z Podziemi (duergarowie)	Pęknięta czaszka illithida	Zdolności psioniczne, podbój, ekspansja
Gorm Gulthyn	Lśniąca brązowa maska z płomieniami w otworach na oczy	Strażnik wszystkich krasnoludów, obrona, czujność
Haela Jasny Topór	Nagi miecz owinięty dwiema spiralami płomieni	Powodzenie w bitwie, radość bitwy, krasnoludzcy wojownicy
Laduguer (duergarowie)	Złamany bełt na tarczy	Tworzenie magicznej broni, rzemieślnicy, magia, szare krasnoludy
Marthammor Duin	Ustawiony pionowo buzdygan na skórzanym bucie wykończonym futrem	Przewodnicy, odkrywcy, podróżnicy, emigranci, błyskawice
Moradin	Młot i kowadło	Krasnoludy, tworzenie, kowalstwo, ochrona, obróbka metali, obróbka kamienia
Sharindlar	Okrąg płomieni unoszący się ze stalowej igły	Leczenie, litość, romantyczna miłość, płodność, taniec, zaloty, księżyc
Thard Harr	Dwie skrzyżowane rękawice z pazurami, wykonane ze srebrnobłękitnego metalu	Dzikie krasnoludy, przetrwanie w dżungli, polowanie
Vergadain	Sztuka złota	Bogactwo, szczęście, szansa, złodzieje o charakterze innym niż zły, podejrzliwość, oszustwo, negocjacje, przebiegła bystrość

Tabela 5-5: Panteon elfów

Imię	Symbol	Dziedzina
Aerdrie Faenya	Chmura z sylwetką ptaka	Powietrze, pogoda, lotnicy, deszcz, płodność, averiele
Angharradh	Trzy połączone ze sobą pierścienie w skierowanym do dołu	Wiosna, płodność, sadzenie, narodziny, ochrona, mądrość trójkącie
Corellon Larethian	Półksiężyc	Magia, muzyka, sztuka, rzemiosło, wojna, rasa elfów (zwłaszcza słonecznych), poezja, bardowie, wojownicy
Erevan Ilesere	Gwiazda z asymetrycznymi ramionami	Psoty, zmiana, łotrzykowie
Fenmarel Mestarine	Dwoje elfich oczu w ciemnościach	Zwierzęce elfy, wyrzutkowie, kozły ofiarne, odosobnienie
Hanali Celanil	Złote serce	Miłość, romans, piękno, zauroczenia, artyzm przedmiotów magicznych, sztuki piękne, artyści
Labelas Enoreth	Zachodzące słońce	Czas, długowieczność, chwile dokonywania wyboru, historia
Rillifane Rallathil	Dąb	Lasy, natura, dzikie elfy, druidzi
Sashelas z Głębin	Delfin	Ocean, morskie elfy, tworzenie, wiedza
Sehanine Księżycowy Łuk	Mglisty półksiężyc ponad księżycem w pełni	Mistycyzm, sny, śmierć, podróże, transcendencja, księżyc, gwiazdy, niebiosa, księżycowe elfy
Shevarash	Złamana strzała ponad łzą	Nienawiść do drowów, zemsta, krucjaty, strata
Solonor Thelandira	Srebrna strzała z zieloną brzechwą	Łucznictwo, polowanie, przetrwanie w dziczy

Kapłani i druidzi Chauntei modą się o czary o zachodzie słońca. Obchodzą święto płodności zwane Zielone Trawy, a w dniu, w którym lokalna społeczność rozpoczyna żniwa, urządzają uroczyste Najwyższe Modły Żniw. Nieliczne rytuały zwykle odprawiają na świeżo zaoranej ziemi. Powiada się, że spędzenie nocy poślubnej na takim polu gwarantuje płodność w małżeństwie. Kapłani często są wieloklasowcami tropicielami lub druidami.

Historia/stosunki: Chauntea jest sprzymierzona z innymi bóstwami natury faeruńskiego panteonu, a z Lathanderem łączy ją przerywany romans. Sprzeciwia się bóstwom zniszczenia i przedwczesnej śmierci, szczególnie Bogom Furii (Aurilowi, Malarowi, Talosowi oraz Umberlee). Jest bardzo starym bóstwem i niektórzy uważają nawet, że to ona dała początek naturalnym rasom świata.

Dogmat: Wzrastanie i zbieranie jest częścią wiecznego cyklu i najbardziej naturalną częścią życia. Niszczenie dla samego niszczenia i doprowadzanie do ruiny bez późniejszej odbudowy oznacza wyklęcie. Nie pozwól, by zdarzył się dzień, w którym nie pomogłeś rozkwitnąć żywej istocie. Uprawiaj i odżywiaj, co tylko możliwe i gdzie tylko możliwe. Chroń drzewa i rośliny, lecz zbieraj też ich nasiona, byś mógł zastąpić to, co ulegnie zniszczeniu. Pilnuj, by ziemia była płodna, a ludzkiemu łonu pozwól dbać o siebie. Wystrzegaj się tylko ognia, a przynajmniej raz na dekadzień zasiej ziarno lub małą roślinę.

Cyric (większy bóg)

Książę Kłamstw, Ciemne Słońce, Czarne Słońce

Symbol: biała czaszka bez żuchwy na czarnym lub fioletowym rozbłysku
Charakter: CZ
Dziedzina: morderstwa, kłamstwa, intrygi, oszustwa, spory, iluzje
Domeny: chaos, iluzja, oszustwo, zniszczenie, zło
Ulubiona broń: *Ostrze Brzytwy* (długi miecz)

Cyric (*si*-rik) to megalomańskie bóstwo o ogromnej popularności. Jest jednym z czterech największych złych potęg Faerunu, nic zatem dziwnego, że pozostaje małostkowy i egocentryczny. Uwielbia wprowadzać w błąd każdego, kogo mu się uda – i to tak, by ofiara dokonała czynów rujnujących jej życie lub popełniała zabójcze w skutkach pomyłki. Spija łzy pozbawionych iluzji marzycieli oraz kochanków o złamanych sercach. Nie ma nic przeciwko sojuszom

Tabela 5-6: Panteon gnomów

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Baervan Dziki Wędrowiec (PŚ) 123	ND	Dobro, gnomy, podróż, roślina, zwierzę	*Szepczący Liść* (półwłócznia)
Baravar Cienista Szata (PM) 123	ND	Dobro, iluzja, gnomy, ochrona, oszustwo	*Koszmar* (sztylet)
Callarduran Gładkoręki (PŚ) 124	N	Gnomy, jaskinia, rzemiosło, ziemia	*Zguba Pająków* (topór bitewny)
Flandal Stalowa Skóra (PŚ) 124	ND	Dobro, gnomy, metal, rzemiosło	*Rhondang* (młot bojowy)
Gaerdal Żelazna Dłoń (PM) 125	PD	Dobro, gnomy, ochrona, prawo, wojna	*Pieśń Młota* (młot bojowy)
Garl Świetlistozłoty (WK) 125	PD	Dobro, gnomy, prawo, ochrona, oszustwo, rzemiosło	*Arumdina* (topór bitewny)
Segojan Herold Ziemi (PŚ) 126	ND	Dobro, gnomy, jaskinia, ziemia	*Herold Ziemi* [kryształowe berło] (ciężki buzdygan)
Urdlen (PŚ) 127	CZ	Chaos, gnomy, nienawiść, ziemia, zło	Wielki pazur (smocze pazury)

Tabela 5-7: Panteon niziołków

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Arvoreen (PŚ) 143	PD	Dobro, niziołki, ochrona, prawo, wojna	*Serce Egidy* (krótki miecz)
Brandobaris (PM) 145	N	Niziołki, oszustwo, podróż, szczęście	*Ucieczka* (sztylet)
Cyrrollalee (PŚ) 145	PD	Dobro, niziołki, prawo, rodzina	*Laga Towarzyszy* [drąg] (maczuga)
Sheela Peryroyl (PŚ) 146	N	Niziołki, powietrze, roślina, urok	*Dębowy Cierń* (sierp)
Urogalan (PB) 146	PN	Niziołki, ochrona, prawo, śmierć, ziemia	*Młócący Zagładę* [korbacz z podwójną głowicą] (każdy korbacz)
Yondalla (WK) 147	PD	Dobro, niziołki, ochrona, prawo, rodzina	*Rogate Ostrze* (krótki miecz)

Tabela 5-8: Panteon orków

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Bahgtru (PM) 148	CZ	Chaos, orkowie, siła, zło	*Miazga* (nabijana rękawica)
Gruumsh (WK) 148	CZ	Chaos, jaskinia, nienawiść, orkowie, siła, wojna, zło	*Krwawa Włócznia* [długa włócznia] (długa włócznia lub krótka włócznia)
Ilneval (PM) 149	NZ	Orkowie, planowanie, wojna, zło, zniszczenie	*Miażdżyciel Wrogów* (długi miecz)
Luthic (PM) 150	NZ	Jaskinia, leczenie, orkowie, rodzina, ziemia, zło	Dłoń z długimi pazurami (smocze pazury)
Shargaas (PM) 150	CZ	Chaos, ciemność, orkowie, oszustwo, zło	*Ostrze Nocy* (krótki miecz)
Yurtrus (PM) 151	NZ	Cierpienie, orkowie, śmierć, zniszczenie, zło	Bladobiałe dłonie (uderzenie bez broni)

z innymi bóstwami, jeśli tylko uważa, że zdoła oszukać boga czy boginię i jeszcze na wszystkim skorzystać.

Kościół Cyrica ma za zadanie szerzyć waśnie oraz dokonywać mordów, gdzie tylko można, aby lud uwierzył w Ciemne Słońce i obawiał się go. Wspiera okrutnych władców i spiskuje, starając się jednak nie doprowadzić do wojny światowej (wtedy bowiem wzrosłaby władza Tempusa). Kościół Cyrica często niepokoją wewnętrzne waśnie i zamachy. W ostatnich latach jednak wszelkie konflikty osłabły, bowiem bóstwo uzyskało lepszą kontrolę nad sobą i zjednoczyło kościoły tych bogów, których dziedzinami zawładnęło.

Kapłani Cyrica modlą się o czary w nocy, po wschodzie księżyca. Kościół ma niewiele świąt i nawet nie obchodzi daty wyniesienia do boskiej rangi swego patrona. Kiedy jednak świątynia zdobywa coś (bądź kogoś) wystarczająco istotnego, by mógł zostać poświęcony Cyricowi, najwyższy kapłan ogłasza Dzień Ciemnego Słońca, w trakcie którego święci się owo zdarzenie. Również zaćmienia uważane są za święte wydarzenia. Towarzyszą im uczty, żarliwe modły oraz krwawe ofiary. Kapłani Cyrica często są wieloklasowcami łotrzykami lub skrytobójcami.

Historia/stosunki: Cyric uzyskał boskość w Czasie Kłopotów. Był śmiertelnikiem, który zawładnął dziedzinami dwóch bóstw zabitych w trakcie wojny bogów. Zdołał także zabić dwa inne bóstwa i przejąć również ich dziedziny. Nienawidzi większości bogów i bogiń Torilu, lecz szczególnie gardzi Mystrą (którą znał jeszcze jako śmiertelniczkę i której dziedziny pożądał), Kelemvorem oraz Banem (kontroluje on dziedziny, do których niegdyś Cyric rościł prawa).

Dogmat: Śmierć tym, którzy przeciwstawiają się Cyricowi. Pokłoń się przed jego najwyższą władzą i złóż mu w ofierze krew tych, którzy nie wierzą w jego hegemonię. Lękaj się i bądź posłuszny tym, którzy mają władzę, lecz zabijaj słabych, wyznających dobro czy będących fałszywymi prorokami. Nieś śmierć tym, którzy przeciwstawiają się bogowi, dążą do pokoju lub zaprowadzają porządek i prawo, albowiem jedynie Cyric jest prawdziwym władcą i każda inna władza musi zostać obalona. Nie wszczynaj otwartych buntów, ponieważ maszerujące armie pobudzają do działania fałszywe bóstwa. Zabijaj wrogów po kolei, a lud utrzymuj w ciągłym strachu, niepewności i niezgodzie. Każda metoda i środek jest usprawiedliwiony, jeśli prowadzi do upragnionego celu.

Eilistraee (pomniejsza bogini)

Mroczna Dziewica, Pani Tańca

Symbol: naga, długowłosa drowka tańcząca ze srebrnym mieczem na tle księżyca w pełni
Charakter: CD
Dziedzina: pieśń, piękno, taniec, szermierka, polowania, światło księżyca
Domeny: chaos, dobro, drowy, elfy, księżyc, *portal*, urok
Ulubiona broń: *Księżycowy Miecz* (miecz półtoraręczny)

Eilistraee (il-is-*tra*-ji) to bóstwo dobrych drowów oraz tych przedstawicieli wspomnianej rasy, którzy chcieliby żyć w pokoju na powierzchni. Jest boginią melancholijną i kapryśną. Uwielbia piękno i pokój, lecz nie stroni od atakowania tych, którzy mogliby skrzywdzić jej wyznawców. Zło większości drowów sprawia, że płonie w niej wielki gniew.

Kościół Eilistraee zachęca drowy do powrotu do świata powierzchni i pracy na rzecz harmonii pomiędzy ich rasą a mieszkańcami powierzchni. Duchowni i wyznawcy tej bogini liczą na to, że ich ziomkowie mogą na nowo stać się prawymi, nie-złymi Faeruńczykami. Członkowie kościoła pielęgnują piękno, tworzą instrumenty muzyczne, śpiewają i wspierają innych w potrzebie. Kapłani muszą umieć dobrze śpiewać, tańczyć z gracją i grać na rogu, flecie bądź harfie. Umiejętności szermiercze także są mile widziane, podobnie jak myśliwskie.

Kapłani Mrocznej Panny modlą się o czary nocą, tuż po wschodzie księżyca. Ich rytuały obracają się wokół polo-

Tabela 5-6: Panteon gnomów

Imię	Symbol	Dziedzina
Baervan Dziki Wędrowiec	Głowa szopa	Lasy, podróże, natura
Baravar Cienista Szata	Płaszcz i sztylet	Iluzje, oszustwa, pułapki, zabezpieczenia
Callarduran Gładkoręki	Złoty pierścień z symbolem gwiazdy	Kamień, Podmrok, kopalnie, svirfnebliny
Flandal Stalowa Skóra	Płonący młot	Kopalnie, sprawność fizyczna, kowalstwo, obróbka metali
Gaerdal Żelazna Dłoń	Żelazna obręcz	Czujność, walka, sztuka wojennej obrony
Garl Świetlistozłoty	Złoty orzech	Ochrona, humor, oszustwo, obróbka klejnotów, gnomy
Segojan Herold Ziemi	Rozświetlony klejnot	Ziemia, natura, umarli
Urdlen	Biały kret	Chciwość, żądza krwi, zło, nienawiść, niekontrolowane impulsy, gałęziaki

Tabela 5-7: Panteon niziołków

Imię	Symbol	Dziedzina
Arvoreen	Dwa skrzyżowane krótkie miecze	Obrona, wojna, czujność, niziołki wojownicy, obowiązek
Brandobaris	Odcisk stopy niziołka	Skradanie, kradzieże, poszukiwanie przygód, niziołki łotrzykowie
Cyrrollalee	Otwarte drzwi	Przyjaźń, zaufanie, ognisko domowe, gościnność, rzemiosła
Sheela Peryroyl	Stokrotka	Natura, rolnictwo, pogoda, pieśni, tańce, piękno, romantyczna miłość
Urogalan	Zarys psiej głowy	Ziemia, śmierć, ochrona zmarłych
Yondalla	Róg obfitości na tarczy	Ochrona, szczodrość, niziołki, dzieci, bezpieczeństwo, przywództwo, mądrość, tworzenie, rodzina, tradycja

Tabela 5-8: Panteon orków

Imię	Symbol	Dziedzina
Bahgtru	Złamana kość udowa	Lojalność, głupota, brutalna siła
Gruumsh	Niemrugające oko	Orkowie, podbój, przetrwanie, siła, terytorium
Ilneval	Zakrwawiony długi miecz	Wojna, walka, przewaga liczebna, strategia
Luthic	Orkowa runa oznaczająca dom	Jaskinie, orkowe kobiety, dom, mądrość, płodność, leczenie, poddaństwo
Shargaas	Czaszka na czerwonym półksiężycu	Noc, złodzieje, skradanie, ciemność, Podmrok
Yurtrus	Białe dłonie na ciemnym tle	Śmierć, choroba

wania, po którym następuje uczta oraz tańce (tancerze mają na sobie możliwie jak najmniej ubrań). Cztery razy do roku mają miejsce Główne Łowy, których uczestnicy polują na niebezpieczną bestię nadzy, uzbrojeni jedynie w miecz. Raz do roku urządzają zaś Gonitwę, podczas której wynajdują nieznane elfie społeczności, by okazać im uprzejmość i dać zwierzynę oraz zaoferować pomoc, w ten sposób zwiększając akceptację dla drowów. Kapłani Eilistraee często są wieloklasowcami wojownikami, bardami lub tropicielami.

Historia/stosunki: Córka Corellona Larethiana i Araushnee (która stała się Lolth). Wygnano ją wraz z pozostałymi bóstwami drowów za nieumyślny udział w wojnie z Seldarine (panteonem elfów). Nalegała na tę karę, którą z wahaniem wymierzył jej ojciec, przeczuwała bowiem, że mroczne elfy będą potrzebowały światła. Jej sojusznikami są Seldarine, dobre bóstwa ras Podmroku, Mystra oraz Selune, a wrogami – złe bóstwa Podmroku, zwłaszcza pozostali przedstawiciele drowiego panteonu.

Dogmat: Bądź zawsze miły, z wyjątkiem walki ze złem. Staraj się wszędzie rozsiewać szczęście. Ucz się, a potem nauczaj nowych pieśni, pląsów i zwinnego tańca utalentowanych szermierzy. Propaguj harmonię pomiędzy rasami. Zaprzyjaźniaj się z obcymi, dawaj schronienie tym, którzy nie mają domu, i karm głodnych. Na niegrzeczność odpowiadaj uprzejmością. Przemoc szybko odpłacaj przemocą, aby ci, którzy są jej winni, zginęli. Pomagaj drowom w rozterkach i przekazuj im posłanie Pani: „W Krainach Powyżej, w Ziemi Wielkiego Światła, czeka na ciebie zasłużone miejsce. Przybywaj tu zatem w pokoju i żyj ponownie pod słońcem, gdzie rosną drzewa i kwiaty".

Gond (pośredni bóg)

Sprawca Cudów, Pan Wszelkich Kowali

Symbol: koło zębate z metalu, drewna lub kości z czterema szprychami

Charakter: N (Gonda na swe bóstwo opiekuńcze może wybrać postać dowolnego charakteru)

Dziedzina: spryt, rzemiosło, konstrukcje, kowalstwo

Domeny: metal, ogień, planowanie, rzemiosło, wiedza, ziemia

Ulubiona broń: *Mistrz Rzemiosł* (młot bojowy)

Gond (*gond*) jest pełnym zapału i energicznym bóstwem, zafascynowanym urzeczywistnianiem teorii. Często tak się koncentruje na aktualnym projekcie, że nie zdaje sobie sprawy z długofalowych konsekwencji lub implikacji jego zastosowania. Nakłania Oghmę, by ten dopuszczał na oblicze Torilu nowe wynalazki. Często zawiera też podejrzane układy (płacąc obietnicami przysług czy przyszłych towarów), aby uzyskać dziwne materiały, jakich czasami potrzebuje.

Kościół Gonda stara się zdobyć pewność, że *proch dymny* i inne związane z nim materiały, pozostaną jego wyłączną własnością. Rywali pozbywa się za pomocą sabotażu, dyplomacji oraz wpływów finansowych. Kościół akceptuje osoby każdego wyznania, dopóki są one zainteresowane tworzeniem i rzemiosłem. Gondowi mogą służyć kapłani dowolnego charakteru. Duchownych zniechęca się do osiedlania, podróżują zatem, by odkrywać wynalazki na innych obszarach. Wielu utrzymuje się ze sprzedaży amunicji do broni na *proch dymny* oraz wysokiej jakości wyrobów takich jak dzwony, soczewki, zegary i tym podobne. Inni pracują jako inżynierowie i rzemieślnicy. Wędrowni kapłani tworzą schowki z towarami, inwestują w obiecujących rzemieślników i zdobywają kopie nowych wynalazków, na jakie się natykają. Świątynie Gonda są podobno połączone *portalami*, co pozwala na łatwą wymianę informacji oraz surowców.

Kapłani Gonda modlą się o czary o świcie, przed porannym posiłkiem. Jedyne większe święto tej religii to Ippensheir, które obchodzi się przez dwanaście dni bezpośrednio po Zielonych Trawach. Jest to czas zabawy, pijaństwa i hulanek, podczas których prezentuje się wynalazki, a wierni dzielą się pomysłami.

Jeden z dziwniejszych rytuałów religii ma miejsce, gdy odkryty zostaje nowy wynalazek. Wymaga się, by wyznawca Gonda wykonał dwie kopie każdej nowej maszyny lub narzędzia, które odkryje. Jedną kopię zabezpiecza się w świątyni, a drugą roztrzaskuje się lub pali w ofierze Gondowi. Niektórzy kapłani są wieloklasowcami łotrzykami, lecz tylko w wyniku zainteresowania wytrychami i innymi małymi narzędziami.

Historia/stosunki: Gond to zagadkowe bóstwo. Służy Oghmie, lecz jest tak niezależny, że wielu zapomina o jego związku z przełożonym. Przyjaźni się z Lathanderem, Oghmą, Waukeen i Tempusem, ponieważ wynalazki tego boga łączą się z kreatywnością, wiedzą, zyskiem oraz wojną. Jego jedynym prawdziwym wrogiem jest Talos, którego niszczycielski szał zagraża nie tylko wynalazkom Gonda, lecz również jego władzy nad narzędziami zniszczenia.

Dogmat: Liczy się przede wszystkim działanie. Intencje mają pewne znaczenie, lecz najważniejszy jest wynik. Rozmowy są dobre dla innych – słudzy Gonda *działają*. Stwarzaj tedy nowe przedmioty. Obeznaj się z jakimś rzemiosłem i praktykuj je, aż będziesz umiał stworzyć rzeczy stosowne do każdej sytuacji. Kwestionuj i stawaj do walki z nieznanym, posługując się nowymi narzędziami. Pamiętaj przy tym jednakże, że nowe wynalazki winny być eleganckie i użyteczne. Nie bój się doświadczeń i wprowadzania innowacji. Pobudzaj te cnoty także u innych. Prowadź zapiski dotyczące twoich poczynań, pomysłów i prototypów, aby inni mogli kontynuować twoje dzieło i udoskonalać to, co po sobie pozostawiłeś.

Helm (pośredni bóg)

Strażnik, Czujny

Symbol: rozwarte oko z niebieską powieką na bojowej rękawicy ustawionej w pozycji pionowej
Charakter: PN
Dziedzina: strażnicy, obrońcy, ochrona
Domeny: ochrona, planowanie, prawo, siła
Ulubiona broń: *Zawsze Czujny* (miecz półtoraręczny)

Helm (*helm*) to nieustępliwe i oddane bóstwo. Często bywa postrzegany jako bóg pozbawiony emocji, który nie przejmuje się zagadnieniami moralnymi w obliczu obowiązku. Tak naprawdę jest jednak jedynie oddany swej pracy i czuje dumę, gdy stawia ją ponad innymi. Bardzo lubi dzieci, więc wobec ich występków jest znacznie bardziej tolerancyjny niż wobec błędów dorosłych. Wielu wierzy, że Helm oddałby własne życie, by ochronić coś, co zostało mu powierzone. On sam w tej kwestii zachowuje milczenie.

Kościoły Helma często stoją w pobliżu niebezpiecznych i złych miejsc, stanowiąc nieraz pierwszą linię obrony przed potężnym wrogiem. W dużych miastach znajduje się zwykle świątynia lub kapliczka tego bóstwa, bowiem jego kapłani są doskonałymi gwardzistami i przywódcami straży. Kościół ów głosi, że tylko kapłani tego boga i ich uczniowie są wartościowymi i godnymi zaufania strażnikami. Może dlatego kościoły Helma i Torma ciągle ze sobą rywalizują, a członkowie obu postrzegają rywali jako uzurpatorów swych obowiązków.

Kapłani Helma modlą się o czary rano, zaraz po przebudzeniu, lub tuż przed udaniem się na spoczynek. Obchodzą tylko jedno święto – Ceremonię ku Czci Helma – która ma miejsce podczas Tarczowego Wiecu. Inne ważne ceremonie odbywają się, gdy kapłan osiąga wyższą rangę lub stara się odnaleźć na nowo wiarę, którą utracił, popełniwszy jakiś błąd. W kościele Helma obowiązuje wojskowa hierarchia i każdy jego członek dobrze wie, w którym miejscu owej hierarchii się znajduje. Warto zaznaczyć, że kapłani Helma nigdy nie rozkazują nieumarłym. Najczęściej zostają wieloklasowcami paladynami i wojownikami.

Historia/stosunki: Niegdyś Helm był potężnym bóstwem, lecz jego znaczenie spadło po Czasie Kłopotów i po tym, jak do Faerunu doszły wieści o postępowaniu jego kościoła w położonej na zachodzie Maztiki. Ostatnio jednak wiara w tego boga znów zyskuje na znaczeniu, bowiem złe organizacje i kraje również rosną w potęgę, pragnąc rozszerzać swe wpływy. Helm jest zagorzałym sojusznikiem Torma, choć kontakty między kościołami tych bóstw są trudne. Sprzeciwia się bóstwom zniszczenia oraz oszustwa, a nie tak dawno znów zaczął walczyć ze swym starym wrogiem, Banem.

Dogmat: Nigdy nie zdradź zyskanego zaufania. Bądź czujny. Stój, czekaj i pilnie obserwuj. Bądź sprawiedliwy i dokładnie wykonuj otrzymane rozkazy. Chroń słabych, biednych, rannych oraz młodych i nie poświęcaj ich za kogoś innego ani tym bardziej za siebie. Przewiduj ataki i zawsze bądź gotów. Znaj swych wrogów. Dbaj o posiadaną broń, by mogła spełnić swą rolę, gdy ją o to poprosisz. Pamiętaj też, że staranne plany zawsze prędzej czy później zatriumfują ponad pośpiesznymi działaniami. Nigdy nie sprzeciwiaj się rozkazom – chyba że stoją one w sprzeczności z przykazaniami Helma. Bądź lojalnym, doskonałym i nieskalanym strażnikiem oraz obrońcą.

Ilmater (pośredni bóg)

Rozpaczający Bóg, Załamany Bóg

Symbol: dwoje białych dłoni związanych w nadgarstku czerwonym sznurem
Charakter: PD
Dziedzina: wytrwałość, cierpienie, męczeństwo, wytrzymałość
Domeny: cierpienie, dobro, leczenie, prawo, siła
Ulubiona broń: otwarta dłoń (uderzenie bez broni)

Ilmater (ill-*maj*-ter) to wielkoduszne bóstwo skłonne do samopoświęcenia. Chętnie przejmuje na swe barki brzemię innych osób – nieważne, czy jest to ciężki ładunek, czy straszliwy ból. Ilmater to łagodny, spokojny, uprzejmy i dobroduszny bóg. Ceni pełne humoru opowieści i nie bywa skory do gniewu. Choć większość uważa, że wyrzeka się przemocy, w obliczu niezwykłego okrucieństwa budzi się w nim złość, a w gniewie staje się tak straszny, że lepiej go wówczas nie oglądać. Dokłada wszelkich starań, by chronić dzieci i młode stworzenia, a wielki gniew budzą w nim wszyscy ci, którzy krzywdzą takie bezbronne istoty.

W przeciwieństwie do większości religii, kościół Ilmatera ma wielu świętych. Większość uważa jego członków za tłumek zagadkowych męczenników. Kościół zaś jako taki wiele wysiłku wkłada w leczenie tych, którzy zostali zranieni. Szkoli kapłanów w rozpoznawaniu chorób i dolegliwości, po czym posyła uczniów tam, gdzie są potrzebni, gdzie mogą łagodzić cierpienie – zwykle do biednych i zdeprawowanych dzielnic miejskich, obszarów dotkniętych zarazą czy ziem rozdartych wojną.

Kapłani Ilmatera to najwrażliwsze i wykazujące największą troskę istoty na świecie. W wielu z nich cierpienie, którego są świadkami, rodzi cynizm, lecz mimo to wciąż skłonni są pomagać potrzebującym, gdy ich napotykają. Dzielą się z nimi tym, co mają. Działają też w imieniu osób, które same nie są w stanie samodzielnie podejmować decyzji lub się bronić. Wielu kapłanów wybiera atut Warzenie eliksirów, by pomóc tym, którzy znajdują się poza ich bezpośrednim zasięgiem.

Kapłani Ilmatera modlą się o czary rano, chociaż i tak muszą odmawiać litanie sześć razy w ciągu dnia. Nie obchodzą corocznych świąt, lecz od czasu do czasu jeden z kapłanów wzywa do Błagania o Odpoczynek. Dzięki temu mogą odetchnąć od rozkazów Ilmatera i uniknąć emocjonalnego wyczerpania lub dokonać rzeczy, które normalnie nie spodobałaby się ich bogu. Pewna grupa mnichów Ilmatera służy za obrońców wyznawców i świątyń. Mogą oni bez ograniczeń być wieloklasowcami kapłanami.

Historia/stosunki: Ilmater to stare bóstwo, przez długi czas łączone z Tyrem (jego przełożonym) i Tormem. Razem stanowią Trójcę. Ilmatera łączy także sojusz z Lathanderem. Stoi po przeciwnej stronie niż bóstwa, które cieszy

Ryc. Sam Wood

zniszczenie i które sprawiają ból oraz piętrzą trudności – nie lubi zwłaszcza Loviatar.

Dogmat: Pomagaj wszystkim, którzy cierpią, niezależnie od tego, kim są. Prawdziwi święci biorą na siebie cierpienia innych. Jeśli cierpisz w imię Ilmatera, on stanowi twe wsparcie. Wytrwaj przy swej sprawie, jeśli uznajesz ją za słuszną – niezależnie od bólu i niebezpieczeństw. Śmierć, która coś znaczy, nie przynosi ni wstydu, ni ujmy. Stawaj naprzeciw wszystkim tyranom i nie pozwól, by jakakolwiek niesprawiedliwość nie miała wrogów. Podkreślaj duchową naturę życia i stawiaj ją ponad materialną egzystencję ciała.

Kelemvor (większy bóg)

Władca Umarłych, Sędzia Potępionych

Symbol:	wyprostowane ramię szkieletu trzymające złotą wagę sprawiedliwości
Charakter:	PN
Dziedzina:	śmierć, umarli
Domeny:	ochrona, podróż, prawo, przeznaczenie, śmierć
Ulubiona broń:	*Śmiertelny Dotyk* (miecz półtoraręczny)

Kelemvor (*kell*-em-wor) decyduje o miejscu esencji umarłych w nieskończonym ciągu egzystencji. Ma zupełnie inne podejście do swej dziedziny niż poprzedzający go bogowie umarłych – nie jest ani zły, ani tajemniczy. Obiecuje, że umarli zostaną osądzeni w sprawiedliwy i uczciwy sposób. Jest uprzejmy, bezpośredni i szczery, choć czasami stanowczy. Podstawową jego wadą jest zaś to, że rozwiązuje problemy w bezpośrednim działaniu i często nie przewiduje negatywnych konsekwencji swego pośpiechu.

Kościół Kelemvora towarzyszy umierającym, umarłym oraz ich rodzinom. Jego członkowie zajmują się pochówkami, załatwianiem spraw zmarłych oraz wykonywaniem ich woli. Kościół rości sobie prawa do dóbr osób, które odeszły, nie pozostawiwszy testamentu, i nie miały oczywistych spadkobierców – dzięki temu dalej może pomagać umierającym. Jego członkowie zajmują się także oznaczaniem miejsc zarazy specjalnymi znakami, ściganiem i niszczeniem nieumarłych stworzeń, rekrutowaniem poszukiwaczy przygód do walki z potworami powodującymi zbyt wiele przedwczesnych zgonów oraz (rzadko) zapewnianiem szybkiej i bezbolesnej śmierci tym, dla których jest ona łaską.

Kapłani Kelemvora modlą się o czary o zachodzie słońca. Zarówno Tarczowy Wiec, jak i Święto Księżyca mają specjalne duchowe znaczenie dla wiernych, gdyż wtedy właśnie kapłani opowiadają o czynach umarłych, aby nigdy nie zostały one zapomniane. Pozostałe rytuały tej religii związane są ze zgonami, pogrzebami oraz stypami. Kapłani Kelemvora zostają czasami wieloklasowcami nekromantami lub tropicielami, a zdobytą w ten sposób wiedzę wykorzystują do odnajdywania i niszczenia nieumarłych. Raczej odganiają wspomniane istoty niż je karcą.

Historia/stosunki: Kelemvor, który będąc śmiertelnikiem znał Cyrica, zdobył jego dziedzinę, gdy ów popełnił błąd. Od tego czasu wspomniany bóg nienawidzi Kelemvora i pragnie odzyskać utracone wpływy. Kelemvor z kolei walczy z Cyriciem. Ściera się również z Taloną, która przyczynia się do wielu przedwczesnych zgonów, oraz z Velsharoonem, który reprezentuje nieumarłych. Jego sojusznikami są zaś Mystra, którą znał jeszcze jako śmiertelniczkę, oraz Jergal, zapisujący odejścia zmarłych.

Dogmat: Zrozum, że śmierć jest częścią życia. Nie końcem, lecz początkiem. Nie karą, lecz koniecznością. Śmierć to sprawiedliwe zdarzenie. Nie znajdziesz w niej ani nieprawomyślności, ani tajemnicy, ani przypadku. Pomagaj zatem innym umierać z godnością w wyznaczonym im czasie, który wcześniej lub później nadejść musi. Stawaj naprzeciw tym, którzy chcieliby sztucznie przedłużać swe życie poza naturalne granice, a zwłaszcza nieumarłym. Czcij zmarłych, albowiem to ich wysiłki uczyniły Faerun tym, czym jest obecnie. Zapomnieć o nich, oznacza zapomnieć, gdzie teraz jesteśmy oraz dlaczego tutaj jesteśmy. Nie pozwól, by ktokolwiek w Faerunie zmarł naturalną śmiercią bez kapłana Kelemvora u boku.

Kossuth (większy bóg)

Władca Płomieni, Ognisty Pan

Symbol:	wijący się, czerwony płomień
Charakter:	N (Kossuth może zostać bóstwem opiekuńczym postaci o charakterze N albo PN)
Dziedzina:	żywioł ognia, oczyszczenie w ogniu
Domeny:	cierpienie, odnowa, ogień, zniszczenie
Ulubiona broń:	płomienny język (kolczasty łańcuch)

Kossuth (ko-*sut*), podobnie jak inni władcy żywiołów, jest obcym i zagadkowym bóstwem. Nie przepada za swymi wyznawcami na Torilu, lecz częściej nagradza ich zainteresowanie niż jego odpowiednicy związani z innymi żywiołami. Wydaje się postępować zgodnie z jakimś własnym porządkiem, lecz jego cele, a nawet następne posunięcia pozostają zagadką dla wszystkich poza nim. Czynnie poszukuje nowych wyznawców – być może dlatego, że tak szybko się wypalają.

Kościół Kossutha ma bardzo ścisłą hierarchię. Charakter większości świątyń jest praworządny neutralny. Bóg najwyraźniej nie przywiązuje wagi do tego, czy jego kapłani są neutralni, czy praworządni neutralni. Głównym zadaniem kościoła jest zdobywanie ziemi, bogactwa, wpływów oraz potęgi – wszystkiego tego, co czyni religię atrakcyjną dla potencjalnych wyznawców i przyciąga nowych wiernych.

Kapłani Kossutha wybierają wschód słońca lub samo południe na godzinę modłów. Coroczne święto ma miejsce w dniu urodzin arcykapłana świątyni. Z kolei kapłani, którzy awansują na poziom lub w kościelnej hierarchii, muszą przejść test Przysięgi Ognistych Kroków, podczas którego przechodzą po płonących węglach. Kościół posiada trzy zakony walczących mnichów – Uczniowie Feniksa (praworządny dobry charakter), Bracia i Siostry Czystego Płomienia (praworządny neutralny) oraz Uczniowie Salamandry (praworządny zły). Kapłani mogą bez ograniczeń być wieloklasowcami mnichami odpowiedniego zakonu. Niektórzy są także wieloklasowcami czarodziejami lub zaklinaczami, skupiając się na magii ognia.

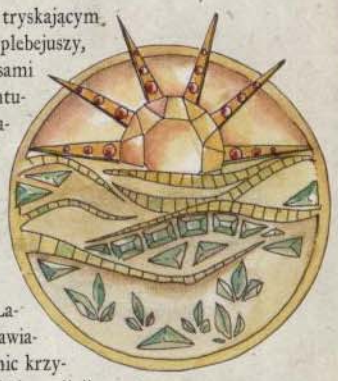
Historia/stosunki: Kossuth to jeden z czterech władców żywiołów czczonych na Torilu. Odgrywa istotną rolę, bowiem wśród jego wyznawców jest wielu Czerwonych Czarnoksiężników z Thay. Kossuth z dystansem traktuje inne bóstwa ognia oraz te, które nim władają. Mimo to jest wrogo nastawiony jedynie do Istishii.

Dogmat: Ci, którzy chcą osiągnąć sukces, osiągną go. Wiara w Kossutha sama z siebie znajduje się ponad innymi religiami, zwłaszcza wiarą w Istishii. Ogień i czystość to jedność. Dym powietrze tworzy z zazdrości. Nagrodą dla odnoszącej sukcesy ambicji jest potęga. Wyższe stadium zrozumienia osiągnąć można jedynie poprzez trudności i doświadczenie bólu każdego rodzaju. Kossuth zsyła czysty ogień, by oczyścić nas wszystkich i zahartować nasze dusze, abyśmy mogli osiągnąć prawdziwą czystość. Wiedz, że poddany zostaniesz testowi, staw tedy czoło wyzwaniu niezależnie od tego, jakie trudności i ból będzie nieść. Ci, którzy stoją ponad tobą, dowiedli swej wartości i zasługują na twe usługi. Prowadź innych ku czystemu światłu Kossutha, aby bóg mógł przekuć wszelki żywot w jego esencję.

Lathander (większy bóg)

Pan Poranka

Symbol:	pejzaż wschodu słońca wykonany z różowych, czerwonych i żółtych klejnotów
Charakter:	ND
Dziedzina:	wiosna, świt, narodziny, młodość, witalność, samodoskonalenie, sporty
Domeny:	dobro, ochrona, odnowa, siła, słońce, szlachectwo
Ulubiona broń:	*Piewca Poranka* (ciężki lub lekki buzdygan)



Lathander (la-*tan*-der) jest potężnym, tryskającym energią bóstwem, popularnym pośród plebejuszy, szlachciców, kupców oraz młodzieży. Czasami pozwala sobie na wybryki, nadmierny entuzjazm oraz próżność, ale mimo to pozostaje optymistycznym i wytrwałym bóstwem, błogosławiącym nowe przedsięwzięcia i niszczącym nieumarłych swym buzdyganem, *Piewcą Poranka*. Lathander to bóg pełen energii, który lubi wysiłek fizyczny.

Zwrócone ku wschodowi świątynie Lathandera zwykle są dość zamożne i nie obawiają się tego okazywać (czasami aż do granic krzykliwości). Nie istnieje żadna centralna władza religijna, a głowa każdej świątyni cieszy się takim samym szacunkiem jak podobne jej osobistości, niezależnie od wielkości trzódki, której przewodzi. Kościół zachęca wiernych, by tworzyli wynalazki, odnawiali wyjałowione obszary, pielęgnowali rośliny na uprawianych ziemiach, wykorzeniali zło oraz pracowali na rzecz odbudowy cywilizacji bądź prowadzania jej na nowe wyżyny harmonii, sztuki oraz rozwoju. Kościoły organizują konkursy sportowe, by promować jedność i koleżeństwo. Podobna rywalizacja ma na celu krzewienie sztuki. Kościół Lathandera finansuje również odzyskiwanie zaginionych przedmiotów.

Kapłani Lathandera modlą się o świcie. W poranki Śródlecia oraz w wiosenne i jesienne równonoce wykonują zaś Pieśń Świtu. W trakcie tego święta kapłani i wierni wspólnie śpiewają pieśni sławiące Pana Poranka. Od kapłanów Lathandera oczekuje się, że będą utrzymywać dobrą kondycję fizyczną oraz składać regularne ofiary w monetach, przedmiotach, wynalazkach lub żywności na rzecz świątyń ich boga. Praworządni kapłani bóstwa mogą bez ograniczeń zostawać wieloklasowcami paladynami.

Historia/stosunki: Lathander – zwykle przedstawiany w postaci młodego, atrakcyjnego mężczyzny – to tak naprawdę stare bóstwo, posiadające długą historię wypełnioną pędem twórczym, postępem oraz wynalazkami. Jego wrogami są bóstwa zła, zniszczenia oraz śmierci, a sojusznikami bóstwa natury (szczególnie Chauntea), dobra, sztuki, piękna oraz wynalazczości. Jak nakazuje tradycja, Lathander to również przeciwnik bogów i bogiń śmierci. Zaakceptował jednak przejawianą przez Kelemvora niechęć do nieumarłych i nie żywi do niego urazy.

Dogmat: Staraj się zawsze pomagać, dawać nadzieję, krzewić nowe idee i walczyć o powodzenie dla całej ludzkości oraz jej sojuszników. Twym świętym obowiązkiem jest dbać o wzrost roślin, pielęgnować rozwój istot i pracować nad odrodzeniem oraz odnową wszystkiego, co żyje. Doskonal siebie i bądź płodny w kwestiach ciała i umysłu. Gdzie tylko się udasz, rozsiewaj nasiona nadziei, nowych idei i planów. Przedstawiaj wszystkim ich przyszłość w różowych barwach. Obserwuj każdy wschód słońca. Rozważaj konsekwencje swoich działań tak, aby nawet twój najmniejszy wysiłek przyniósł największą i najlepszą nagrodę. Unikaj wszelkiego zła, mając przy tym na uwadze, że ze śmierci rodzi się życie, że zawsze nadchodzi nowy poranek, że porażkę można przemienić w sukces. Większy nacisk kładź na pomaganie innym niż na ścisłe posłuszeństwo regułom, rytuałom i dyskusjom starszych.

Lolth (pośrednia bogini)

Królowa Pająków, Królowa Demonicznych Otchłani

Symbol: czarny pająk ze zwisającą z pajęczyny głową drowki
Charakter: CZ
Dziedzina: pająki, zło, ciemność, chaos, skrytobójstwa, drowy
Domeny: chaos, ciemność, drowy, oszustwo, pająk, zło, zniszczenie
Ulubiona broń: pająk (sztylet)

Lolth (*lolt*) jest okrutnym, kapryśnym bóstwem, przez wielu uważanym za obłąkane, ponieważ zachęca własnych wyznawców do walki pomiędzy sobą. W kontaktach z innymi okazuje złośliwość, a w trakcie walki objawia wściekły chłód. Pożąda władzy, którą posiadają bóstwa czczone przez rasy powierzchni. Potrafi być uprzejma i pomagać tym, których faworyzuje, lecz żywi się śmiercią, zniszczeniem oraz torturami wszystkich istot – także własnych wyznawców, którzy jej nie zadowolili.

Kościół Lolth propaguje wyższość Pajęczej Królowej ponad wszystkie inne bóstwa. To ona odpowiada za rozsiewanie złych plotek i strachu, jaki elfy powierzchni żywią wobec drowów i ich bogini. Nawet najbardziej oddane kapłanki Lolth nienawidzą i boją się jej, a cześć żywią tylko wobec potęgi, jaką je obdarza. W większości miast duchowne tej bogini kontrolują domy szlacheckie, a w związku z tym całe osiedla. Kapłanki są władcami, siłami policyjnymi, sędziami, przysięgłymi oraz katami swego społeczeństwa. Ich okrutne i kapryśne czyny mają na celu utrzymywanie społeczności w strachu przed nimi oraz nienawiści do cudzoziemców.

Kapłanki Lolth modlą się o czary tuż po wyjściu z transu lub tuż przed wejściem w ów stan. Duchownymi tej bogini zostają tylko kobiety. Raz na miesiąc w czasie nocy pełni księżyca odprawiają ceremonie składania w ofierze elfów z powierzchni. Jest to celowy policzek wymierzony Sehanine, znienawidzonej rywalce Lolth. Inne prywatne kościelne ceremonie odprawiają się za zamkniętymi drzwiami w zaciemnionych pomieszczeniach, bez udziału mężczyzn. W obrzędach publicznych mogą uczestniczyć przedstawiciele obu płci. Powszechnie odprawiany rytuał wiąże się z przyzywaniem yochlola (demonicznego sługi o amorficznych, pajęczych i elfich kształtach), który ma pomóc wiernym czynem lub informacjami. Kapłanki Lolth mogą być wieloklasowcami wojownikami lub zaklinaczami. Kapłan to ulubiona klasa drowich kapłanek Lolth.

Historia/stosunki: Niegdyś Lolth była Araushnee – małżonką Corellona Larethiana, któremu urodziła Eilistraee oraz Vhaerauna. Zdradziła jednak ukochanego i z armią złych duchów próbowała najechać Arvandor, za co została wygnana do Otchłani w postaci pajęczego demona. Tak stała się władczynią drowiego panteonu. Sprzymierzyła się zaś z Loviatar oraz Malarem. Do jej wrogów zaliczają się z kolei Seldarine (elfi panteon), Ghaunadaur, Eilistraee, nie-drowie bóstwa Podmroku oraz Gruumsh.

Dogmat: Strach jest twardy niczym stal, a miłość i szacunek – słabe i bezużyteczne. Nawróć lub zniszcz niewiernego drowa. Wykorzeniaj chwasty, jakimi są słabi i zbuntowani. Niszcz tych, którzy poddają wiarę w wątpliwość. Poświęcaj mężczyzn, niewolników i tych przedstawicieli innych ras, którzy ignorują rozkazy Lolth lub jej kapłanek. Wychowuj dzieci tak, by chwaliły boginię i bały się jej. Pamiętaj też, że każda rodzina powinna wydać na świat przynajmniej jedną kapłankę. Kwestionowanie pobudek Lolth lub jej mądrości jest grzechem, tak samo jak pomaganie nie-drowom w walce z drowami albo ignorowanie rozkazów bogini dla ratowania kochanka. Czcij wszystkie pajęczaki. Wiedz też, że ci, którzy zabijają lub znęcają się nad pająkami, muszą umrzeć.

Malar (pomniejszy bóg)

Władca Bestii, Lampart Czarnej Krwi

Symbol: łapa bestii porośnięta brązowym futrem, z zakrzywionymi, krwawymi pazurami
Charakter: CZ
Dziedzina: myśliwi, śledzenie, żądza krwi, złe likantropy, drapieżne zwierzęta i potwory
Domeny: chaos, księżyc, siła, zło, zwierzę
Ulubiona broń: pazury bestii (smocze pazury)

Malar (*mal*-arr) jest pierwotnym, dzikim bogiem, które rozkoszuje się strachem ściganych. Zazdrości innym bóstwom ich potęgi i nieustannie stara się przejąć ich dziedziny oraz wyznawców, lecz brak mu intelektu i umiejętności, by osiągnąć sukces w tym względzie. Dobrze zna się na polowaniu, tropieniu oraz zwierzęcych rzeziach.

Kościół Malara nie posiada władzy centralnej i składa się z małych grup wyznawców porozrzucanych po niecywilizowanych obszarach. Zajmuje się zaś wysławianiem polowań, a jego członkowie angażują się w rytualne łowy na dzikie zwierzęta, dziwne bestie czy nawet na pojmanych wcześniej w tym celu humanoidów. Lubują się w kierowaniu ściganych na ścieżki niebezpieczne zarówno dla zwierzyny, jak i drapieżców, aby ostateczne zabójstwo było bardziej wartościowe. Starają się zorganizować krwawy finał na zamieszkanym obszarze lub w jego pobliżu, tak by inni mogli ujrzeć potęgę Malara (i poczuć przed nią strach). Członkowie kościoła aktywnie sprzeciwiają się ekspansji gospodarstw oraz cywilizacji i atakują grupy nie-złych druidów, uważają bowiem za słabe i głupie osoby popierające spokojniejszą stronę natury.

Kapłani Malara modlą się o czary w nocy, najchętniej w czasie pełni. Dwa najważniejsze obrzędy to Święto Rogaczy i Główne Łowy. W czasie pierwszego kapłani i wyznawcy Malara przed Obfitymi Plonami polują na znaczną liczbę zwierzyny, a potem zapraszają wszystkich (zwłaszcza tych, którzy nie wyznają ich wiary) na wspólną ucztę, podczas której błagają o dobre polowania w czasie nadchodzącej zimy, by zapewnić pożywienie potrzebującym (to jedno z niewielu popularnych wśród pospólstwa działań kościoła). Główne Łowy mają miejsce raz na każdą porę roku. W czasie tego święta wyznawcy ozdabiają się zdobytymi wcześniej trofeami, po czym polują na humanoida, który może ocalić życie i wygrać błogosławieństwo, jeśli zdoła uciec i przetrwać cały dzień oraz całą noc. Kapłani Malara często są wieloklasowcami barbarzyńcami, tropicielami oraz (jeśli są źli) druidami.

Historia/stosunki: Malar był bogiem jeszcze przed wniebowstąpieniem Bane'a. Przez stulecia starał się uzurpować potęgę innych bóstw, z różnym rezultatem. Jest jednym z Bogów Furii, wraz z Talosem (swym zwierzchnikiem), Auril oraz Umberlee. Sprzymierzył się zaś z Banem oraz Loviatar. Walczy z bóstwami pokoju, cywilizacji oraz natury.

Dogmat: Przetrwanie najtwardszych i oddzielenie ziarna od plew – czyli silnych od słabych – oto, co nakazuje Malar. Brutalna, krwawa śmierć lub zabójstwo mają wielkie znaczenie. Sednem życia jest wyzwanie wiążące myśliwego i jego ofiarę, a także decydowanie o tym, kto zginie, a kto przetrwa. Pamiętaj, aby każde ważne zadanie traktować jak polowanie. Zawsze tedy bądź czujny i pełen życia. Słusznie zatrwożony przemierzaj knieje, lecz nie okazuj strachu w czasie łowów. Wiedz, iż dzikość i silne emocje zawsze biorą górę nad rozumem i ostrożnością. Smakuj krew tych, których zabiłeś, i nigdy nie zabijaj na odległość. Występuj przeciw tym, którzy wycinają lasy i zabijają bestie, tylko dlatego, że są one niebezpieczne. Nie morduj jednak młodych, ciężarnych i pomiotu mroku, aby zwierzyny nigdy nie zabrakło.

Maska (pomniejszy bóg)

Pan Wszelkich Złodziei, Władca Cieni

Symbol: czarna, aksamitna maska z domieszką czerwieni
Charakter: NZ
Dziedzina: złodzieje, złodziejstwo, cienie
Domeny: ciemność, oszustwo, szczęście, zło
Ulubiona broń: *Skryty Szept* (długi miecz)

Maska (*mas*-ka) jest opanowanym i pewnym siebie bóstwem, które chętnie tworzy skomplikowane plany i zawiłe intrygi. Ostatnio jednak stał się znacznie bardziej bezpośredni, gdyż w wyniku własnych knowań stracił sporo mocy, w tym dziedzinę intryg, która znalazła się we wpływach Cyrica. Maska jest ostrożny i chłodny. Nie pozwala, by cokolwiek wyprowadziło go z równowagi. Zawsze zdaje się również mieć na podorędziu jakiś kpiarski komentarz. Jego miecz, *Skryty Szept*, nie powoduje żadnych dźwięków i ma właściwości *prędkość* oraz *ranienie*.

Kościół Maski przypomina tworzącą sieć gildię złodziei. W dużych miastach, w których działa kilka takich organizacji, często jego świątynia jest połączona z każdą z siedzib kapłanów sekretnymi tunelami. Ponadto wszyscy uważają przybytek Maski za neutralne miejsce spotkań. Kościół tego boga przedkłada działanie w sekrecie nad otwartą konfrontację – do tego stopnia, że co bardziej łatwowierni są przekonani, iż Maska nie żyje. Kościół ów jest przy tym bogaty, a pieniądze wykorzystuje do opłacania agentów, wpływania na umowy i manipulowania różnymi osobami. Jego członkowie poświęcają czas intrygom oraz wspieraniu gildii złodziejskich i pojedynczych złodziei.

Kapłani Maski modlą się w nocy, w ciemnościach i cieniu. Przynajmniej raz na miesiąc w każdej dużej świątyni odprawia się Rytuał Niewidocznej Obecności, na który składają się hymny, śpiewy oraz składanie darów z kosztowności. Wszystko to ma na celu ukazanie, że Maska nieustannie widzi wszystkie uczynki, nawet te najbardziej skryte. Większość kapłanów jest zwykle wieloklasowcami łotrzykami lub bardami.

Historia/stosunki: Maska to bóg samotny. Woli działać z własnej inicjatywy, choć czasami sprzymierza się z Banem. Nienawidzi Cyrica, który skradł mu dziedzinę. Sprzeciwia się też Waukeen, mają bowiem zupełnie odmienne natury. Inni jego wrogowie to bóstwa strażników, obowiązków i wiedzy oraz Selune, przed której światłem jego wyznawcy chowają się, gdy wykonują brudną robotę.

Dogmat: Cokolwiek wydarzy się w mroku, leży w zasięgu Maski. Własność – definiowana jako posiadanie – to 9/10 słuszności. Świat należy do tych, którzy są szybcy, mówią ze swadą i mają zwinne palce. Ostrożność i skrytość są cnotami, tak samo jak gibkość i łatwość mówienia jednej rzeczy, a myślenia o innej, oraz umiejętność obracania każdej sytuacji na swoją korzyść. Bogactwo słusznie należy do tych, którzy potrafią je zdobyć. Staraj się zakończyć każdy dzień z większym majątkiem, niż go zacząłeś, lecz kradnij to, co najważniejsze, nie zaś wszystko, co nawinie się pod rękę. Uczciwość jest dla głupców, lecz warto zachowywać jej pozory. Staraj się, by każde twe kłamstwo było prawdopodobne, i nigdy nie oszukuj, gdy możesz powiedzieć prawdę. Pozostaw li tylko mylne wrażenie. Pamiętaj, że liczy się przede wszystkim subtelność. Umiejętne manipulowanie jest lepsze od siły, zwłaszcza wtedy, gdy potrafisz sprawić, by inni sądzili, że robią coś z własnej woli. Nigdy nie czyń niczego, co oczywiste – z wyjątkiem sytuacji, gdy chcesz w ten sposób coś ukryć. Ufaj cieniom, albowiem oświetlona ścieżka czyni z ciebie łatwy cel.

Mielikki (pośrednia bogini)

Nasza Pani Lasu, Leśna Królowa

Symbol: zwrócona w lewo głowa jednorożca o złotym rogu i niebieskim oku
Charakter: ND
Dziedzina: lasy, leśne stworzenia, tropiciele, driady, jesień
Domeny: dobro, podróż, roślina, zwierzę
Ulubiona broń: *Ostrze Rogu* (sejmitar)

Mielikki (maj-*li*-ki) to dobroduszna bogini, skora do śmiechu i pewna siebie. Jest niezwykle lojalna, a chroni tych, których nazywa przyjaciółmi. Zanim jednak ktoś znajdzie się w tej szczęśliwej grupie, Mielikki dobrze mu się przyjrzy. Choć wie, iż śmierć jest częścią naturalnego cyklu życia, czasem działa wbrew naturze i leczy rany jakiegoś stworzenia, uznając, że zadają mu zbyt wielki ból.

Członkowie kościoła Mielikki zamieszkują rozległe tereny i rzadko zbierają się w większych grupach nawet na krótki czas. Istnieje niewiele świątyń Leśnej Królowej, a większość ceremonii odprawia się na polanach i w małych kapliczkach. Przedstawiciele kościoła to rzecznicy drzew, obrońcy lasów oraz wojownicy wiary. Uczą ludzi oraz członków dobrych rasy, jak dbać drzewa i leśne życie, jak szanować, odnawiać i rozwijać istniejące lasy, przeciwdziałać władającym magią ognia, a także jak wspierać dobrych tropicieli wszelkich wyznań.

Kapłani, druidzi i rzucający zaklęcia tropiciele Mielikki modlą się o czary rano lub wieczorem. Najświętszy obrządek tej religii – Cztery Uczty – odprawia się w równonoce oraz przesilenia, a poświęcony jest zmysłowej stronie egzystencji. Uroczystości w Zielone Trawy i Śródlecie przypominają Cztery Uczty, ale w ich skład wchodzą również rytuały roślinne oraz Szaleńcza Jazda. W trakcie tej ostatniej zbierają się stada jednorożców, które pozwalają wiernym dosiadać się na oklep, po czym jeżdżą z nimi po lesie. Raz na miesiąc każdy kapłan i druid musi odprawić rytuał przyzywający driadę lub drzewca i służyć im przez ów dzień, wykonując drobne zadania. Niemal wszyscy kapłani Mielikki są wieloklasowcami druidami lub tropicielami.

Historia/stosunki: Mielikki jest poddaną Silvanusa i sprzymierzeńcem innych torilskich bóstw natury. Lurue Jednorożec to podobno jej wierzchowiec, którego dosiada w czasie bitwy. Przyjaźni się z Shaundakulem oraz Lathanderem. Sprzeciwia się Malarowi, Talosowi i Talonie.

Dogmat: Inteligentne istoty mogą żyć w harmonii z dziczą. Nie muszą niszczyć się nawzajem. Dogłębnie poznaj dzicz i nie bój się jej, albowiem wiodące przez nią ścieżki to dobre szlaki. Utrzymuj Równowagę i poznawaj życie w ukryciu. Zawsze zwracaj uwagę na pozytywną naturę dziczy, która sięga bardzo daleko. Nie pozwól, by niepotrzebnie powalano drzewa i by palono lasy. Żyj w kniei i bądź jej częścią, lecz nie bierz udziału w nieskończonej bitwie przeciwko borom. Chroń leśne życie, broń każdego drzewa, sadź nowe ziarna na miejsce powalonych pni. Przywracaj harmonię natury, którą często zakłócają władający ogniem i drwale. Żyj w jedności z borami i nauczaj innych, by czynili to samo. Karz i karć tych, którzy polują dla sportu i okrutnie obchodzą się ze zwierzętami lasu.

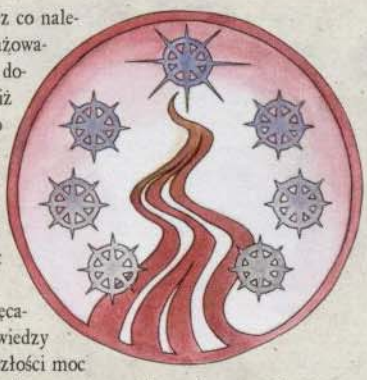
Mystra (większa bogini)

Pani Tajemnic, Matka Wszelkiej Magii

Symbol: krąg siedmiu biało-niebieskich gwiazd z czerwoną mgłą wypływająca ze środka
Charakter: ND (wybierając Mystrę na patronkę, możesz wybrać ND albo PN)
Dziedzina: magia, czary, Splot
Domeny: dobro, iluzja, wiedza, magia, runa, czar
Ulubiona broń: siedem wirującej gwiazd (shuriken)

Mystra (*mis*-tra) to pracowita i konsekwentna bogini. To ona tworzy Splot i opiekuje się nim. A właśnie Splot umożliwia śmiertelnym posługującym się czarami i tworzącym magiczne dobra bezpieczny dostęp do surowej mocy, jaką jest magia. Można rzec nawet, że to Mystra jest Splotem. To jednak także bogini

możliwości, jakie oferuje magia, przez co należy do najpotężniejszych istot zaangażowanych w życie Torilu. Choć preferuje dobro, jako bóstwo magii nauczyła się, iż musi zachowywać Równowagę. Mimo że potrafiłaby zapobiegać powstawaniu nowych czarów i magicznych przedmiotów, które nie są w zgodzie z jej filozofią, rzadko korzysta z tej możliwości, chyba że zagrożony jest Splot lub magia jako taka.



Członkowie kościoła Mystry poświęcają czas na zachowanie magicznej wiedzy w sekrecie i ukrywają ją, aby w przyszłości moc mogła dalej się rozwijać i to bez względu na to, co spotka myślące rasy Faerunu. Wyznawcy bogini zajmują się również poszukiwaniem istot, które potrafią posługiwać się magią lub mają ku temu odpowiedni potencjał. Samych kapłanów Mystry zachęca się zaś do badania magicznych teorii oraz tworzenia nowych czarów i magicznych przedmiotów. Miejsca poświęcone owej bogini wzmacnia Splot, dzięki któremu jej kapłani mogą rzucać dowolne czary wzmacniane jednym metamagicznym efektem, nie poświęcając na to komórek na czary wyższego poziomu (metamagiczny wpływ dobiega końca, gdy podmiot zaklęcia opuści uświęcone miejsce). Mystra szanuje zobowiązanie, jakie złożyli ci jej duchowni, którzy byli wyznawcami poprzedniej bogini magii (praworządnej neutralne) przed Czasem Kłopotów, i nie nakazała im opuszczenia kościoła, choć mają odmienny charakter.

Kapłani Mystry wybierają konkretną porę dnia lub nocy i konsekwentnie modlą się wtedy o czary. Świętują piętnastego dnia miesiąca marpenoth, w rocznicę wyniesienia Mystry z jej śmiertelnej formy. Pozostałe nieliczne obrzędy zależą od osobistego podejścia do wiary. Kapłani tej bogini są zwykle wieloklasowcami posługującymi się magią wtajemniczeń.

Historia/stosunki: Mystra była niegdyś śmiertelną czarodziejką imieniem Midnight, Północ. W Czasie Kłopotów przejęła jednak dziedzinę zabitej Mystry i została wyniesiona do boskiego stanu. Jej sojusznikami są bóstwa wiedzy – Azuth (jej tradycyjny doradca), Selune (twórczyni bogini Mystryl, później zwanej Mystrą) oraz Kelemvor (jako śmiertelniczka znała go, gdy był jeszcze człowiekiem).

Dogmat: Kochaj magię za to, że jest. Nie traktuj jej jak broni do przekształcania świata, by odpowiadał twym potrzebom. Prawdziwie mądry jest ten, kto wie, kiedy nie wykorzystywać magii. Staraj się przeto sięgać po nią tym rzadziej, im większą masz moc, albowiem często groźba lub obietnica jej użycia zda się na więcej niż czarodziejski akt. Magia jest Sztuką, Darem Pani, a władający nią są niezwykle uprzywilejowani. Musisz zatem żyć pokornie, nie przejawiać dumy i zawsze mieć wspomniane na uwadze. Sztuki zaś używaj umiejętnie i skutecznie, nie beztrosko i nieostrożnie. Zawsze staraj się uczyć magii i tworzyć nową.

oghma (większy bóg)

Władca Wiedzy, Gromadzący Mądrość

Symbol: pusty zwój
Charakter: N (Oghmę na swe bóstwo opiekuńcze może wybrać postać dowolnego charakteru)
Dziedzina: wiedza, wynalazki, inspiracja, bardowie
Domeny: oszustwo, podróż, szczęście, urok, wiedza
Ulubiona broń: *Uderzenie Śmierci* (długi miecz)

Oghma (*og*-ma) to najpotężniejsze bóstwo wiedzy w Faerunie, wesołe i mądre zarazem. Posiada dar przekonywania innych do swego punktu widzenia. Zwykł wprowadzać w życie złożone plany, które przed podjęciem jakichkolwiek działań dogłębnie przemyślał. Każdą nową idee osądza bardzo dokładnie i decyduje, czy ma ona pozostać w umyśle jej twórcy, czy też rozprzestrzenić się po świecie.

Kościół Oghmy zajmuje się gromadzeniem i rozprowadzaniem ksiąg, zwojów, wiedzy oraz informacji. Akceptuje osoby o każdym charakterze, pod warunkiem jednak, że są zainteresowane promowaniem wiedzy. Oghmie mogą zatem służyć kapłani dowolnego charakteru. Duchowni to przede wszystkim wiodący klasztorne życie mędrcy oraz archiwiści, którzy analizują, tworzą i kopiują świątynne archiwa, a także wędrowni kapłani i bardowie zajmujący się poszukiwaniem nowej wiedzy, by trafiła ona do przybytków Oghmy. Większość świątyń utrzymuje się ze sprzedaży map (bywają niedokładne, ale nigdy nie jest to celowe), zwojów z czarami oraz usług skrybów.

Kapłani Oghmy modlą się o czary rano. Obchodzą święta swego boga w Śródlecie i Tarczowy Wiec, ponieważ tradycyjnie oznaczają one zawarcie nowych paktów lub umów. Każdego dnia odprawiają dwa rytuały. Pierwszy z nich, Wiązanie, ma miejsce rankiem. W trakcie tego rytuału kapłan zapisuje mistyczne symbole, cicho się modląc. Drugi rytuał, zwany Ugodą, odprawiany jest wieczorem. Polega on na dzieleniu się mądrością, pieśniami i nową wiedzą z bóstwem oraz innymi duchownymi i wyznawcami Oghmy. Kapłani często są wieloklasowcami bardami, a czasami czarodziejami.

Historia/stosunki: Oghma jest starym bóstwem, powiązanym z wieloma innymi planami. Służą mu bogowie wiedzy, bardów oraz rzemieślników. Jest sprzymierzony z Mystrą, Azuthem oraz Lathanderem. Stoi po przeciwnej stronie niż Talos, Bane, Maska i Cyric, bowiem bogowie ci chcą wypaczać wiedzę, niszczyć ją lub zagarniać dla siebie.

Dogmat: Wiedza – zwłaszcza czyste pojęcie samej idei – jest najwyższym darem. Sama idea nie ma wagi, choć może poruszyć góry. Ów największy dar ludzkości przewyższa wszystko, czego dokonać mogą śmiertelne dłonie. Wiedza to potęga, należy przeto obchodzić się z nią z rozwagą, lecz ukrywanie jej przed inny-

wybrańcy mystry

Wybrańcy Mystry to potężne istoty, które poświęciły się pielęgnowaniu magii i powstrzymywaniu zła. Oto lista znanych wybrańców: Alustriel, Dove Sokoloręka, Elminster, Laeral Silverhand, Khelben „Czarnokij" Arunsun, Qilue Veladorn (drowka, także wybranka Eilistraee), Simbul, Storm Silverhand oraz Sylune (zabita przez smoka, teraz dobry duch). Każda z wymienionych istot posiada opisane dalej zdolności.

***Premiowe czary* (zc):** Wybraniec otrzymuje na każdym poziomie czarów od 1. do 9. jedno zaklęcie premiowe dziennie, którego może użyć jak zdolności czaropodobnej. Raz wybranych dziewięciu czarów nie można jednak zmienić. Większość wybrańców wybiera różne czary ofensywne, defensywne oraz użytkowe.

Niepodatność na czary (zn): Wybrańcy są niepodatni na jeden czar z każdego poziomu od 1. do 9., jakby nieustannie znajdowali się pod działaniem zaklęcia *niepodatność na czar*. Raz wybranych dziewięciu czarów nie można zmienić.

Niepodatności (zw): Wybrańcy są niepodatni na efekty starzenia, choroby, dezintegrację oraz trucizny. Nie muszą spać (choć muszą odpoczywać normalnie, aby przygotowywać czary).

Wykrycie magii (zn): Pole widzenia.

Srebrny ogień (zn): Wszyscy wybrańcy mogą posługiwać się srebrnym ogniem (patrz Rozdział 2: Magia).

Atrybuty: Wszyscy wybrańcy otrzymują premię z usprawnienia +10 do Budowy.

mi nikomu nie wychodzi na dobre. Nie tłum w zarodku żadnych nowych pomysłów – nieważne jak fałszywe czy szalone będą się zdawać. Pozwól raczej, by ich wysłuchano i rozważono. Nigdy nie zabijaj śpiewaków, ani nie stój po stronie tych, którzy coś takiego czynią. Szerz wiedzę wszędzie tam, gdzie jest to rozważne. Nie pozwalaj żyć fałszowi, pogłoskom i kłamliwym opowieściom, gdy tylko na nie natrafisz. Zaprzeczaj im wszystkim. Przynajmniej raz na rok zapisuj lub kopiuj wiedzę wielkiej wartości i rozdawaj ją. Wspieraj i nauczaj bardów, skrybów i archiwistów. Rozsiewaj prawdę i wiedzę tak, aby wszyscy wiedzieli więcej. Nigdy nie dostarczaj wiadomości fałszywej lub niekompletnej. Ucz czytania i pisania tych, którzy o to poproszą (jeśli czas ci na to pozwala) i nie żądaj za to opłaty.

selune (pośrednia bogini)

Nasza Srebrna Pani, Księżycowa Panna

Symbol: dwoje kobiecych oczu otoczonych siedmioma srebrnymi gwiazdami
Charakter: CD
Dziedzina: księżyc, gwiazdy, nawigacja, nawigatorzy, proroctwa, wędrowcy, poszukiwacze, dobre i neutralne likantropy
Domeny: chaos, dobro, księżyc, ochrona, podróż
Ulubiona broń: *Różdżka Czterech Księżyców* (ciężki buzdygan)

Selune (se-*lun*-aj) to troskliwe, ciche i tajemnicze bóstwo. Jest spokojna i łagodna, często wydaje się zasmucona pradawnymi wydarzeniami. Z tym typowym dla niej zachowaniem kontrastują zaciekłe walki, jakie toczy ze swym arcywrogiem – Shar. Owe bitwy rozciągają się po niebiosach i innych planach. Selune przybiera wiele form, odzwierciedlając zmienne oblicze księżyca. Akceptuje ją większość istot.

Członkami kościołów Selune są wierni o różnych profesjach i światopoglądzie, w tym żeglarze, likantropy o charakterze innym niż zły, mistycy oraz posługujące się czarami kobiety. Mimo iż kościoły i wyznawcy różnią się od siebie, są dla siebie życzliwi i przyjaźnie nastawieni. Świątynie Selune wyglądają równie różnorodnie jak jej czciciele – mają postać małych kapliczek w dziczy, ale też otwartych lub zalanych światłem księżyca budynków wielkości dużych rezydencji. W tych przybytkach przepowiada się przyszłość, a wierni walczą ze złymi likantropami i leczą potrzebujących, jednocześnie starając się zachować niezależność i pokorę.

Kapłani Selune modlą się o czary w nocy, zawsze zwróceni w kierunku widocznego księżyca. Większość obrzędów tej religii odprawia tylko jedna osoba, gdyż jej jedynie dotyczą. Zwykle łączą się one z tańcami lub ofiarowaniem bogini mleka czy wina. Wszyscy kapłani świętują jednak Przyzywanie Drugiego Księżyca oraz Misterium Nocy. Pierwszy z owych rytuałów jest grupowy i ma miejsce w Tarczowy Wiec. W jego trakcie przyzywane są Okruchy – niebieskowłose planetarne służki Selune, które wypełniają polecenia jej ziemskich kapłanów (zazwyczaj walcząc z siłami Shar). Na zakończenie rytuału jeden z kapłanów wstępuje w szeregi Okruchów. Misterium Nocy natomiast odprawia się raz w roku. W czasie tego rytuału kapłani unoszą się wysoko w powietrze, by w transie obcować z Księżycową Panną. Wyznawcy Selune często są wieloklasowcami bardami lub zaklinaczami.

Historia/stosunki: Z pierwotnej esencji świata oraz niebios powstały bliźniacze boginie, które uzupełniały się nawzajem niczym światło i ciemność. Razem stworzyły świat (dając początek Chauntei) oraz inne ciała niebieskie, które nasączyły życiem. Następnie bliźniacze boginie walczyły ze sobą o los swych dzieł i z ich zmagań powstały pierwotne bóstwa magii, wojen, chorób, morderstw, śmierci i inne. W końcu świat osiągnął równowagę, lecz Selune, bogini światła, wciąż stara się krzyżować plany swej złej siostry, Shar. Innymi wrogami Księżycowej Panny są Umberlee i Maska, a sojusznikami wiele bóstw szczęścia, światła, magii, piękna, pogody oraz radości.

Jak sztuka odnalazła Maulaugadorna

W czasach gdy Północ była młoda, pewien ambitny mężczyzna chciał za pomocą lśniącego miecz przepędzić orków, sowoniedźwiedzie oraz inne stworzenia i wywalczyć dla siebie królestwo. Ów mąż zwał się Maulaugadorn. Miał twarz przystojną, dłonie szybkie i pewne, a temperament żarliwy. Zmiótł wszystkich sprzed siebie i szybko spełnił swój sen.

Gdy zasiadł na nowym, jasnym tronie, z nagim mieczem, który odrąbał setki głów, na kolanach, opadł go niepokój, bowiem jego sny wypełniła pustka, choć on chciał więcej. Wtedy jego słudzy przyszli do niego z wieścią, że jego siostrę, nadobną Alandalorne, dotknęła dziwna przypadłość – z jej warg wylał się ogień, który tańczył po ciele i kończynach nieszczęsnej.

Maulaugadorn Potężny wstał i ruszył do komnaty swej siostry, która zwykła milczeć, a przemawiała za pomocą uśmiechów. Odkrył, że przypadłość rzeczywiście toczy Alandalorne i że ognie są tak żarliwe, iż biedaczka przycupnęła naga i zawstydzona w spopielonym kącie, a wszystko wokół niej dymiło.

Przemówił do niej, zaskoczony. Przysięgła, że nie wie, jak spadła na nią ta choroba. W końcu jej uwierzył i natychmiast nakazał, by poświęcono jego najlepszego konia oraz tuzin wołów Tempusowi, który był jego bogiem. Gdy rozgorzały płomienie stosu, Maulaugadorn zakrzyknął wielkim głosem imię bóstwa i modlił się, żądając wyjawienia przyczyn choroby siostry. Z płomieni wyłonił się Wiszący Hełm, a w umyśle władcy rozbrzmiał głos Tempusa, który brzmiał niczym stal uderzająca o pancerz. Bóg rzekł, że Alandalorne nie toczy żadna choroba, lecz że natura obdarzyła ją umiejętnością przyzywania Splotu i że właśnie to miało miejsce. Wiele bowiem istot – ludzi i nie-ludzi – potrafi czynić magię, opanowawszy taką potęgą. Osoby takie zwie się zaś zaklinaczami.

– A zatem moce zaklinania to broń niczym miecz mój? – spytał od razu Maulaugadorn.

Tempus odrzekł mu, że i tak być może.

Wówczas Maulaugadorn wezwał przed swe oblicze wszystkich mądrych i uczonych, jakich zdołał znaleźć, i zażądał, aby opowiedzieli mu o wszystkich sekretach zaklinania. Kiedy jednak stał sam na sam z runami, które wyrysowali, i lśniącymi substancjami, które rozsypali, nie zawładnął żadnym ogniem, choć starał się ze wszystkich sił. Strasznie go to rozgniewało. Zakrzyknął, że oszukano go, złą wolę wkładając w ten uczynek. A wówczas z blasku dobiegł cichy głos, którego Maulaugadorn nigdy wcześniej nie słyszał. Usłyszał tedy władca, że niewielu śmiertelników potrafi samodzielnie przyzywać moc Splotu, a wszyscy inni muszą nauczyć się Sztuki splatania czarów lub używać magii tych, którzy odeszli wcześniej.

Słysząc te słowa, król zażądał, by ujawniła się osoba, która do niego mówi. I tak oto stanęła przed nim Mystra, Pani Tajemnic.

Maulaugadorn zażądał, by przekazała mu wiedzę przekucia owej Sztuki w broń i by nauczyła go nią władać. Mystra odrzekła, że czekają go długie lata studiów i pracy, lecz że – jeśli tylko zechce – może już tego dnia wyruszyć w drogę, która z czasem doprowadzi go do władania malaugrimami.

Władca zmarszczył brwi, acz nie skupił się na słowach. Widział jedynie obraz drogi ku magii, który roztoczyła przed nim swymi słowami. Z wdzięcznością przyjął czar, który umieściła w jego umyśle, by tam gorzał. W zamian za niego miał nigdy nie tłumić magii w innych.

Maulaugadorn, z nową bronią płonącą mu w umyśle, złożył wielkie podziękowania bogini i wybiegł z komnaty, przez co nie usłyszał jej ostatnich słów:

– Sztuka nie zawsze jest darem, za który powinno się składać dzięki. Jest tym, co się z niej uczyni: nowym orężem, a czasami czymś więcej.

Ryc. Matt Wilson

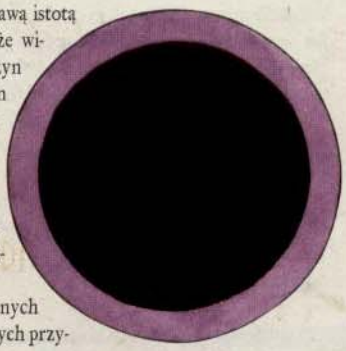
Selune walczy z Shar

Dogmat: Z radością witaj wszystkich, na których pada światło Selune, jeśli sobie tego życzą. Pamiętaj, że życie, jak srebrny księżyc, to się rozrasta, to znów maleje. Ufaj blaskowi Selune i wiedz, że każda miłość ożywająca w świetle bogini znać będzie jej błogosławieństwo. Zwróć się ku księżycowi, a będzie on twym prawdziwym przewodnikiem. Namawiaj do akceptacji i tolerancji. Postrzegaj wszystkie istoty jak równe sobie. Pomagaj innym wyznawcom Selune, jakby byli twymi najdroższymi przyjaciółmi.

shar (większa bogini)

Pani Nocy, Pani Utraty, Mroczna Bogini

Symbol: czarny dysk z ciemnopurpurową krawędzią
Charakter: NZ
Dziedzina: ciemność, noc, utrata, słaba pamięć, nieujawnione sekrety, jaskinie, lochy, Podmrok
Domeny: ciemność, jaskinia, wiedza, zło
Ulubiona broń: *Dysk Nocy* (czakram)



Shar (*szar*) jest wypaczoną, złą i plugawą istotą pełną nienawiści oraz zazdrości. Może widzieć każdą istotę, przedmiot oraz czyn dokonany w ciemności, włada zaś bólem ukrytym, lecz nie zapomnianym, starannie pielęgnowaną goryczą oraz cichą zemstą za drobne przewiny. Wiele energii poświęca na walkę ze swą odwieczną nemezis, Selune, w wojnie starszej niż zapisana historia. Jest także twórcą Cienistego Splotu.

Kościół Shar składa się z niezależnych komórek mających silnych, autorytarnych przywódców. Wszystkie komórki w określonym regionie nadzoruje zwierzchni kapłan. Duchowni lubują się w sekretach, za sprawą których tworzą wspólnotę i wymuszają lojalność. Dążą do praktycznych celów – zwiększania potęgi kleru oraz wyznawców Shar, jednocześnie unikając bezpośrednich sporów z innymi religiami (nie licząc Selune). Kapłani Shar działają na rzecz obalenia rządów, popularyzują boginię wśród mścicieli jako ich opiekunkę, organizują tajemne kabały i tworzą fałszywe prawdy przybliżające jej kościół do wybranych celów.

Kapłani Shar modlą się o czary w nocy. Nie posiadają żadnych wspólnych świąt poza Wschodem Ciemności. Obrządek ten odbywa się podczas Święta Księżyca, a w jego trakcie składa się krwawą ofiarę, zaś starsi kapłani doznają objawień, które kościół będzie wprowadzał w życie w nadchodzącym roku. Przynajmniej raz na dekadzień każdy duchowny musi wziąć udział w rytuale Nadejścia Nocy – nocnych tańcach i świętowaniu, po których następuje mały akt podłości (kapłan musi donieść o tym swym zwierzchnikom w kościele). Kapłani Shar często są wieloklasowcami łotrzykami. Bogini ma na swych usługach również zaklinaczy-mnichów wykorzystujących moc Cienistego Splotu.

Historia/stosunki: Shar jest mroczną bliźniaczką Selune. Walczy z siostrą prawie od chwili powstania. Ich pierwotna waśń zaowocowała stworzeniem wielu innych bóstw. Zamiast jawnie występować przeciw innym bóstwom, Shar pragnie zdobywać potęgę, przekonując śmiertelnych wyznawców do swej religii. Jednak jej natura sprawia, że sprzeciwia się bóstwom światła, gardzącemu sekretami Shaundakulowi oraz własnej siostrze. Jedyną częstą sojuszniczką Shar jest Talona, wspierająca ją w odpieraniu drapieżnych zapędów Loviatar.

Dogmat: Sekrety ujawniaj jedynie innym wiernym. Nigdy nie łudź się nadzieją ani nie licz na obietnice sukcesu. Gaś światło księżyca (wysłannika i narzędzie Selune) wszędzie, gdzie na nie natrafisz, i chowaj się przed nim tam, gdzie nie jesteś w stanie zwyciężyć. Ciemności to czas działania, nie oczekiwania. Nie masz prawa starać się o poprawę swego losu ani planować przyszłości – z wyjątkiem objawień doświadczanych przez wiernych Mrocznej Bogini. Zadawanie się z wyznawcami dobrych bóstw jest grzechem, chyba że w ten sposób zniechęcasz do wiary w nich lub dążysz do celów Shar. Bądź posłuszny nawet szeregowym kapłanom, bo w przeciwnym razie oznaczać to będzie twoją śmierć.

shaundakul (pomniejszy bóg)

Jeździec Wiatru, Pomocna Dłoń

Symbol: idący na wietrze brodaty mężczyzna w podróżnej pelerynie i butach
Charakter: CN
Dziedzina: podróż, odkrycia, kupcy podróżujący na duże dystanse, *portale*, górnicy, karawany
Domeny: chaos, handel, ochrona, podróż, *portal*, powietrze
Ulubiona broń: *Miecz Cieni* (wielki miecz)

Shaundakul (*szałn*-da-kul) to małomówny bóg, który pozwala, by czyny przemawiały za niego. Jest przyjacielski, lecz surowy, o szorstkim poczuciu humoru. Czasami czuje się samotny, a wtedy lubi rozmawiać i wymieniać dowcipy. Ma zwyczaj ratowania skazanych na zgubę poszukiwaczy przygód (szczególnie w Myth Drannor), choć ceną za tę pomoc jest przysługa – najczęściej wymagająca zniszczenia złej istoty w jego ulubionym mieście (wspomnianym już Myth Drannor). Ostatnio wiara w Shaundakula rozkwita, bowiem bóg ten stara się aktywnie zdobywać nowych wiernych.

Kościół Shaundakula jest luźno zorganizowany, a jego poszczególne odłamy bardzo niezależne. Ponieważ duchowni lubią wędrować, do świątyń wciąż przybywają nowi kapłani, inni zaś odchodzą. Od członków kleru wymaga się, by oderwali się od ziemi, na której się urodzili, i pracowali w charakterze przewodników i opiekunów podróżnych, karawan oraz wypraw górniczych. W chwili gdy w dziedzinie wpływów Shaundakula znalazły się *portale*, jego kapłani otrzymali zadanie lokalizacji i identyfikacji wszelkich magicznych bram, które mogłyby okazać się przydatne w handlu i odkryciach. Shaundakul ma niewiele świątyń. Woli być czczony w kaplicach, z których większość jest niezamieszkana i znajduje się w odległych miejscach. W miastach ma niewielu wiernych i świątyń.

Kapłani Shaundakula modlą się o czary rano, w chwilę po tym, jak wiatr zmienia się pod wpływem wzrostu temperatury. Świętym dniem jest w tej religii piętnasty tarsakh, kiedy obchodzi się Jazdę na Wietrze. W tym dniu Shaundakul sprawia, że wszyscy jego kapłani przyjmują o świcie postać gazową, dzięki czemu mogą nieść się z podmuchami wiatru. Powracają do normalnego stanu (i są bezpiecznie opuszczani na ziemię) o zmierzchu, zazwyczaj w miejscu, w którym nigdy przedtem nie byli. Kapłani Shaundakula często są wieloklasowcami tropicielami.

Historia/stosunki: Shaundakul to stare bóstwo. Zyskał boski status jeszcze przed stworzeniem z Tyche Beshaby i Tymory. Jest sprzymierzeńcem bóstw powietrza, nocy, nieba, natury oraz podróży, choć jego dziedzina czasami częściowo pokrywa się z ich sferami wpływów. Przeciwstawia się Shar, ponieważ gardzi sekretami, a cieszy go szerzenie wiedzy o ukrytych miejscach. Toczy wojny z Beshabą, gdyż nie może znieść cierpienia, jakie w jego imieniu to bóstwo sprowadza na ludy Pustyni Anauroch.

Dogmat: Szerz nauki Pomocnej Dłoni, dając innym przykład. Staraj się nakłaniać do wiary kupców, zwłaszcza tych, którzy wyznaczają szlaki i szukają nowych dróg oraz możliwości. Odkrywaj i uświęcaj na nowo stare przybytki Shaundakula. Dosiadaj wiatru i pozwól, by zabierał cię tam, gdzie wieje. Pomagaj tym, którzy są w potrzebie, i ufaj Pomocnej Dłoni. Poszukuj bogactw ziemi i mórz. Podróżuj ku dalekim horyzontom. Bądź pierwszym, który ogląda wschodzące słońce, wierzchołki gór i bujne doliny. Niechaj twe kroki staną tam, gdzie jeszcze nikt nie stąpał.

silvanus (większy bóg)

Ojciec Dębów, Ojciec Lasów, Ojciec Drzew

Symbol: zielony liść dębu
Charakter: N
Dziedzina: dzika natura, druidzi
Domeny: ochrona, odnowa, roślina, woda, zwierzę
Ulubiona broń: *Wielki Drewniany Młot Silvanusa* (ciężki młot)

Alorgoth Niosący Zagładę

Wielu wyznawców innych religii uważa ubranych w czarne szaty z kapturami duchownych Shar za osoby złowieszcze i otwarcie okrutne, które bez przerwy spiskują i radują się zdradami oraz zadawaniem śmierci poprzez truciznę. W kościele Shar jest jednak również miejsce dla mniej agresywnych kapłanów. Jeden z nich to niestrudzony wędrowiec – Alorgoth Niosący Zagładę. Podróżuje on po wschodnim Faerunie, przyczyniając się do sprawy Shar.

Alorgoth jest wysokim, szczupłym mężczyzną o ostro zakończonym podbródku. Woli pracować sam, choć gdy to konieczne, nie waha się sięgnąć po pomoc pomniejszych kapłanów Shar. Stoi w zasadzie poza zorganizowanymi strukturami religii, lecz mimo to cieszy się osobistą łaską bogini, dzięki czemu ma autorytet równy każdemu arcykapłanowi tego kościoła. Kapłani, którzy weszli mu w drogę, równie szybko poznali jego potęgę, jak tradycyjni wrogowie wiary. Warto zaś wiedzieć, że gdy Alorgoth musi stoczyć starcie, nie waha się wezwać demony, które walczą za niego. Woli jednakże stosować przebrania i oszukiwać. Dlatego też wiele czasu spędza skrycie popierając władców i szlachciców lub – gdy są za słabi, skorumpowani czy ktoś ich kontroluje – skupiając się na siłach pragnących obalić czy zastąpić lokalne władze. Takim osobom Alorgoth oferuje pomoc Shar w ściganiu wrogów, oczywiście w zamian za ich finansowe, a czasami i militarne wsparcie. Woli jednak unikać otwartych konfliktów. Działa, rozsiewając kłamstwa, kradnąc przedmioty oraz porywając ważne osoby. Niszczy również zapisy, kontrakty oraz dokumenty, a także za pomocą magii zaćmiewa pamięć wybranych istot.

Niosący Zagładę zawsze rozsiewa plotki i sugeruje, że ktoś ukrywa jakiś sekret, tworząc aurę tajemniczości. W ten sposób oraz wzywając podczas każdego działania imię Shar zwiększa jej wpływy oraz strach przed tą Panią Nocy.

Lubi być członkiem zdradzieckich organizacji, uwodzić, maczać palce w świecie przestępczym i przyczyniać się do wydarzeń prowadzących do wojen oraz konfliktów. Zawsze jednak czyni to pod przybranym imieniem, a i wygląda przy tym dość niesamowicie. Niech miarą jego sukcesu będzie fakt, że działa od dekad, a Harfiarze nie odkryli jeszcze jego imienia i nie rozgłosili jego istnienia.

Ostatnio Niosący Zagładę zyskuje coraz większą niesławę, lecz mimo to nic nie wskazuje na to, by miał ograniczyć swą działalność. Gdy zbliżają się do niego Harfiarze lub słudzy władcy państwa, które pogrążył w zamęcie, znika z pola widzenia, umykając przez *portal* lub znikając gdzieś w dużym mieście. Tak ukryty, czeka przyczajony, aż wreszcie powraca – zawsze ku większej chwale Shar.

Silvanus (sil-*va*-nus) jest dla swych wyznawców dobroczynnym, opiekuńczym bóstwem. Potrafi jednak stać się chłodny, jeśli przychodzi mu walczyć o zachowanie równowagi w naturze. Umie także rozgniewać się na tych, którzy zagrażają dzikim ostępom. Cześć oddają mu ci, którzy żyją w dziczy lub odosobnionych miejscach świata, bądź są od nich zależni. Jego wielki młot powala martwe drzewa, by zapobiegać rozprzestrzenianiu się ognia (dzięki temu łatwiej im również zlać się w jedność z ziemią).

Kościół Silvanusa przedkłada małe społeczności ponad wielkie miasta, chociaż i tu pracują grupki kapłanów, którzy w obrębie miejskich murów starają się tworzyć przypominające ogrody obszary lasu. Propagują także spokój oraz czystość natury, które stoją w opozycji do miejskiego pośpiechu i zepsucia. Większość duchownych stanowią druidzi, którzy pracują niezależnie, tworząc z innymi druidami kręgi lub współpracując z tropicielami w dziczy. Kler stara się utrzymywać równowagę sił natury i większość czasu poświęca na zatrzymywanie lub nawet cofnięcie rozrostu cywilizacji. W tym celu czasami potajemnie wspiera zbójów albo rozmnaża i wypuszcza na wolność drapieżniki, a jednocześnie dokłada wszelkich starań, by utrzymać te działania w sekrecie, aby większość Faerûnczyków uznawała sługi Silvanusa za dobrodusznych miłośników drzew. Dlatego też duchowni tego boga z ostentacją zajmują się pielęgnowaniem chorych zwierząt, wspieraniem rozrodu dzikich istot czy sadzeniem drzew i krzewów, co niewątpliwie pozwala im utrzymać taką reputację.

Kapłani i druidzi Silvanusa przygotowują czary o zachodzie słońca lub w świetle księżyca. Święte dni to Zielone Trawy, noce Śródlecia, Obfite Plony oraz Noc Leśnych Spacerów. To ostatnie święto ma miejsce, gdy bóstwo staje się niespokojne. Wtedy za sprawą Silvanusa drzewa chodzą, strumienie zmieniają bieg, jaskinie zamykają się lub otwierają, leśne stworzenia czują niepokój, a magia lasu zwiększa swą potęgę. Składane ku czci tego boga ofiary nigdy nie mogą być krwawe. Zwykle coś wykonane z drewna zakupuje się po prostu w kręgu starych drzew na szczycie wzgórza. Jego kapłani zawsze odganiają nieumarłych, zamiast ich karcić. Wielu z nich to wieloklasowcy druidzi lub tropiciele.

Historia/stosunki: Podobnie jak Oghma, Silvanus to stare bóstwo, powiązane z innymi planami. Jego sojusznikiem jest Chauntea, a inne nie-złe bóstwa natury i zwierząt dobrowolnie mu służą. Sprzeciwia się Malarowi, Talosowi i Talonie – trzem potęgom, które lubują się w zniszczeniu i często doprowadzają do zachwiania Równowagi.

Dogmat: Silvanus widzi wszystko i równoważy wszystko. Miesza za sobą dzikie wody i susze, ogień i lód, życie i śmierć. Trzymaj się na uboczu i miej pełny obraz sytuacji. Nie miej nigdy na uwadze tylko powszechnego pojęcia tego, co uważane jest za najlepsze. Pamiętaj, że wszystko tworzy cykl zręcznie i pięknie zrównoważony. Obowiązkiem wiernych jest doglądać tego cyklu i świętej Równowagi. Spraw, by inni także dostrzegli Równowagę, a przeciwstawiaj się tym, którzy chcą ją zakłócić. Obserwuj, czekaj i po cichu działaj. Posuwaj się do otwartej przemocy i konfliktu tylko, gdy zmusza cię do tego czas lub wrogość. Powstrzymuj niszczenie lasów, wypędzaj chorobę z każdego miejsca, w którym ją zastaniesz, broń drzew i sadź nowe rośliny wszędzie, gdzie to tylko możliwe. Poszukuj, oddawaj usługi i przyjaźnij się z driadami. Naucz się też ich imion. Zabijaj tylko wtedy, gdy jest to konieczne. Niszcz ogień i tych, którzy go rozniecają.

Sune (większa bogini)

Ognistowłosa, Ognistowłosa Pani

Symbol: twarz rudej pięknej kobiety o skórze koloru kości słoniowej
Charakter: CD
Dziedzina: piękno, miłość, namiętność
Domeny: chaos, dobro, ochrona, urok
Ulubiona broń: jedwabny szal (bicz)

Sune (*su*-ne) to najpiękniejsza z bogiń. Jest dobra, choć czasami kapryśna. Wiązały ją romanse z wieloma bóstwami Faerunu. Na przemian albo przejawia ogromne namiętności, albo prowadzi przypadkowe flirty. Lubi zwracać na siebie uwagę i słuchać szczerych komplementów. Unika zaś tych wszystkich, którzy są odrażający lub grubiańscy. Kocha i ochrania swoich wyznawców, którzy w zamian upiększają dla niej świat.

Kościół Sune to luźna, nieformalna organizacja. Władzę zwykle posiadają tu najurodziwsi i najbardziej charyzmatyczni kapłani. Świątynie bogini zawsze są piękne, posiadają liczne malownicze ścieżki, promenady i zdumiewające oraz urokliwe zakątki, w których można oddawać się miłości, pięknu oraz namiętnościom. Kapłani wspierają rzemieślników, zawiązują przyjaźnie i romansują ze sobą nawzajem oraz z innymi. Potępiają natomiast tych, którzy dopuszczają się aktów wandalizmu i niszczą piękne przedmioty. Sune widzi korzystny wpływ patronatu Tymory nad poszukiwaczami przygód i chciałaby zyskać wyznawców pośród tej grupy. Z tego też powodu jej kościół wspiera szarmanckich rycerzy i badaczy, którzy pragną szukać zaginionych klejnotów oraz bezcennych dzieł sztuki, bądź też zajmują się ratowaniem swych prawdziwych miłości.

Kapłani Sune modlą się rano, po odświeżającej, wonnej kąpieli (lub przynajmniej po umyciu rąk). Święta bogini przypadają na Zielone Trawy i noc Śródlecia. Przynajmniej raz w miesiącu organizowana jest Wielka Rozkosz – olbrzymie przyjęcie z tańcami, recytowaniem poezji i płynącą z serca, porywającą muzyką. Na tą uroczystość kapłani Sune zapraszają obcych, licząc na zyskanie w ten sposób nowych wiernych. Ostatnio wśród wyznawców jest coraz więcej poszukiwaczy przygód, którzy pozytywnie wpłynęli na dysproporcję płci – teraz kobiety przewyższają liczebnie mężczyzn tylko w stosunku cztery do jednego. Kapłani Sune mogą być wieloklasowcami bardami lub łotrzykami.

Historia/stosunki: Sune to sojusznicza bóstw zabawy, pożądania, poezji, młodości i księżyca. Służy jej Lliira, a wcześniej także Selune, która teraz na powrót ruszyła własną drogą. Natura Sune sprawia, że żadna istota nie może się na nią długo gniewać, nie posiada zatem żadnych prawdziwych wrogów, choć nie przepada za Auril, Malarem, Talosem, Umberlee, Talona i Tempusem, bowiem często są oni odpowiedzialni za niszczenie pięknych przedmiotów (Tempus uważa jej niechęć za niewartą odwzajemniania, bowiem według niego Sune jest nieistotna, ulotna i nie warto zawracać sobie nią głowy).

Dogmat: Piękno wypływa z wnętrza każdej istoty i ujawnia światu jej prawdziwą twarz – nieważne, czy piękną, czy brzydką. Wierz w miłość, albowiem prawdziwe uczucie zwycięży wszystko. W dążeniu do przeznaczonego ci losu zawsze słuchaj głosu serca. Każdego dnia dokonuj aktów miłości. Wydobywaj piękno wszędzie tam, gdzie je dostrzeżesz. Zbieraj wszystkie piękne przedmioty i zachęcaj, wspieraj oraz chroń tych, którzy je tworzą. Staraj się, by twe ciało było możliwie jak najpiękniejsze. Pokazuj je też na tyle atrakcyjnie, na ile pozwala sytuacja. Kochaj tych, którzy odpowiednio reagują na twój wygląd. Pozwalaj, by ciepła przyjaźń i admiracja rozwijały się tam, gdzie miłość nie może lub nie ma odwagi zakwitnąć.

Talos (większy bóg)

Niszczyciel, Władca Burz

Symbol: uderzenie błyskawicy
Charakter: CZ
Dziedzina: burze, zniszczenie, bunt, podpalenia, trzęsienia ziemi, wiry
Domeny: burza, chaos, ogień, zło, zniszczenie
Ulubiona broń: błyskawica (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)

Talos (*ta*-los) uosabia destrukcyjny aspekt natury. Jest gniewnym, pełnym wściekłości bogiem, który kieruje się impulsami i często działa tylko dlatego, by nikt nie uznał go za słabego czy skłonnego do kompromisów. Chlubi się niepohamowaną destrukcją i w wielu aspektach jest niczym

rozjuszony osiłek o ogromnej mocy i gwałtownym temperamencie, który dowodzi własnej wartości, miażdżąc słabych i bezbronnych.

Kościół Talosa pozostaje mały i rozproszony, bowiem wiara we Władcę Burz jest w wielu krajach zakazana. Jego czciciele są fanatykami opętanymi uwielbieniem destrukcji. Nie boją się przyzywać sztormów bądź burz na okręty, miasta czy miasteczka w imię szalonego bóstwa. Kapłani Talosa często żyją jak bandyci, wałęsając się z jednego miejsca w inne, żądając okupu i grożąc wielkimi zniszczeniami, jeśli go nie dostaną. Groźbami zmuszają do wyznawania i przebłagiwania Talosa ze strachu. Czasami rekrutują też nowych kapłanów. Nieliczne krainy, w których kościoły Talosa działają otwarcie, mają do wiary stosunek sięgający od serdeczności do otwartej wrogości, która zresztą niezmiernie cieszy tego boga.

Kapłani Talosa modlą się o czary o różnych porach dnia w ciągu całego roku, a czas zmienia się wraz z zachciankami ich boga (rzadko kiedy przygotowują czary o tej samej porze dnia przez więcej niż dekadzień). W coroczne święta Talosa organizowane są wielkie ceremonie, podczas których kapłani wzywają błyskawice i burze. Najświętszy rytuał to Wezwanie Grzmotu, podczas którego błyskawica powoduje śmierć inteligentnej istoty. Najczęściej widziany obrzędem jest z kolei Furia, podczas którego kapłan się modli, a następnie, wykrzykując imię Talosa, rzuca się w berserkerskim szale na pobliskich Faeruńczyków i znajdujące się w pobliżu przedmioty, po czym ponownie się modli (jeśli przeżyje). Kapłani tego boga są zwykle wieloklasowcami barbarzyńcami, zaklinaczami i czarodziejami.

Historia/stosunki: Talos powstał w trakcie pierwszej bitwy między Shar a Selune. Jest teraz przywódcą Bogów Furii, choć rywalizuje z pozostałą trójką, a Malar zabiłby go, gdyby tylko mógł. W przeszłości wyniósł do boskości kilku potężnych śmiertelników, a potem zmusił ich, by przyjęli poniżającą rolę sług. Próbował przejąć władzę nad dziką i niszczycielską magią, lecz ubiegła go Mystra. Porzucił w końcu ten zamiar, bowiem większość obszarów dzikiej magii uległa neutralizacji. Talos nienawidzi bóstw, które promują budowanie, naukę i naturę, a zwłaszcza tych, które odważają się zmieniać pogodę.

Dogmat: Życie to mieszanina przypadkowych zdarzeń i czystego chaosu, chwytaj tedy to, co tylko możesz i kiedy tylko możesz, ponieważ Talos w każdej chwili ma prawo przenieść cię do życia po śmierci. Nauczaj o jego potędze i zawsze ostrzegaj innych przed mocami, którym jedynie on może rozkazywać. Nie lękaj się wędrować w trakcie burz, przez pożary lasów, trzęsienia ziemi i inne katastrofy, ponieważ chroni cię moc Talosa. Spraw, by inni lękali się go, w przede wszystkim zniszczeń, jakich może dokonać on i jego sługi. Niech ci, którzy szydzą lub nie dowierzają, wiedzą, iż jedynie żarliwa modlitwa ma szansę ich ocalić.

Kościół Tempusa jest otwarty na wyznawców o każdym charakterze (choć jego kapłani muszą przestrzegać zwyczajowych zasad), a świątynie przypominają raczej obwarowane wojskowe koszary niż boskie przybytki. Duchowni tego wojennego bóstwa muszą toczyć walki zgodnie z zasadami i szanować reputację własną oraz innych, minimalizować rozlew krwi i wykorzeniać bezcelowe długotrwałe waśnie. Starają się utrzymać samych siebie oraz innych w gotowości bojowej, aby chronić cywilizację przed potworami. Karzą tych, którzy walczą niehonorowo lub tchórzliwie. Powszechną praktyką w kościele Tempusa jest także gromadzenie i oddawanie czci broni sławnych i szanowanych wojowników. Oczekuje się również, że przynajmniej raz na dekadzień kapłani przeleją kilka kropel krwi (najlepiej własnej lub godnego przeciwnika).

Kapłani Tempusa modlą się o czary tuż przed południem. Większość tych duchownych to wojowniczy ludzcy mężczyźni, choć przedstawiciele innych ras i płci również są mile widziani w ich szeregach. W tej religii święte dni to wigilie i rocznice wielkich bitew, a ich obchody różnią się w zależności od miejsca. Co roku wyznawcy Tempusa obchodzą też Święto Księżyca, w którym oddają cześć poległym. Każda świątynia organizuje Ucztę Bohaterów w samo południe oraz Pieśń Poległych o zachodzie słońca, a wieczorem odprawia ceremonię Pieśni Miecza przeznaczoną dla świeckich wyznawców. Kapłani Tempusa zwykle są wieloklasowcami wojownikami.

Historia/stosunki: Tempus zrodził się z pierwszej bitwy pomiędzy Shar a Selune. Popierał boskość Czerwonej Rycerki, przyjaźni się zaś z Nobanionem, Gondem, Valkurem i Uthgarem. Choć jest przeciwieństwem pokojowej Eldath, karze tych ze swych wiernych, którzy ubliżają jej duchownym, naruszają jej kaplice czy świątynie, ponieważ wie, że wojna bez pokoju nie ma sensu. Jego jedynym wrogiem jest parweniusz Garagos.

Dogmat: Tempus nie wygrywa bitew, a jedynie pomaga odnieść zwycięstwo wojownikom, którzy na to zasługują. Wojna jest sprawiedliwa, ponieważ w równym stopniu wszystkich gnębi, co i im pomaga. Nie należy się jej zatem bać, a tylko postrzegać jako naturalną siłę – burzę, którą niesie ze sobą cywilizacja przez fakt swego istnienia. Uzbrój zatem wszystkich, którzy chcą starcia, nawet wrogów. Wycofuj się z beznadziejnych walk, lecz nigdy nie unikaj bitwy. Przeciwników zabijaj stanowczo, a zbrojne starcia kończ szybko, bowiem powolne wyczerpywanie sił i przeciąganie wzajemnej wrogości nie ma sensu. Pamiętaj o zmarłych, którzy polegli przed tobą. Nie lekceważ żadnego wroga i szanuj każdego, ponieważ we wszystkich płonie ogień męstwa, niezależnie od płci, wieku lub rasy. Tempus patrzy łaskawie na tych, którzy honorowo spisują się w bitwie i nie posuwają się do szalonych kroków. Rozważaj konsekwencje wojennej przemocy i nie tocz wojny nieostrożnie. Ci, którzy dużo mówią i unikają wysiłku, powodują więcej krzywd niż najbardziej zawzięci tyrani.

Tempus (większy bóg)

Władca Bitew, Młot na Wrogów

Symbol: płonący srebrny miecz na krwistoczerwonej tarczy
Charakter: CN
Dziedzina: wojna, bitwa, zbrojni
Domeny: chaos, ochrona, siła, wojna
Ulubiona broń: *Bitewne Męstwo* (topór bitewny)

Tempus (*tem*-pus) losowo przyznaje swoje łaski, lecz chaotyczna natura nakazuje mu wspierać po równo wszystkie strony. To bóstwo wojny potrafi danego dnia stanąć po stronie jednej armii, a w następnym drugiej. Żołnierze każdego charakteru modlą się do niego przed rozpoczęciem bitwy. W trakcie starć Tempus jest potężny i honorowy oraz wierny jedynie swemu kodeksowi wojownika. Nie dba o długotrwałe sojusze. Nigdy nie zdarzyło się, by ktoś był świadkiem jego przemowy – zawsze wykorzystuje w tym celu pośredników, czyli duchy zabitych wojowników.

Torm (pomniejszy bóg)

Prawdziwy, Prawdziwe Bóstwo, Lojalna Furia

Symbol: prawa rękawica skierowana do góry, z wnętrzem dłoni ku przodowi
Charakter: PD
Dziedzina: obowiązek, lojalność, posłuszeństwo, paladyni
Domeny: dobro, leczenie, ochrona, prawo, siła
Ulubiona broń: *Więzy Obowiązku* (wielki miecz)

Torm (*torm*) to stanowcze, praworządne i nieugięte bóstwo prowadzące walkę ze złem i niesprawiedliwością. Jego serce jest wypełnione dobrocią, toteż gdy ma do czynienia z wiernymi przyjaciółmi, słabymi oraz młodymi, pozostaje miły i delikatny. Jego wielki miecz – *Więzy Obowiązku* – to ten sam święty mściciel, którego nosił jako śmiertelnik.

Kościół Torma jest popularny wśród kilku zakonów zbrojnych i paladynów. Szkoli, radzi, zapewnia schronienie i wspiera gwardzistów, lojalnych rycerzy i dworzan oraz paladynów. Jego słudzy poszukują śladów zepsucia w dobrych grupach, wypatrują nadciągających kłopotów

i przeciwników oraz poszukują potencjalnych pomocników ich boga. Niewielka część duchownych zajmuje się badaniem Torilu. Dzięki ich raportom gwardziści wiedzą więcej o zewnętrznym świecie. Każdy kapłan musi postępować zgodnie z trzema zasadami Pokutnych Obowiązków: wspomagać inne dobre religie, sprzeciwiać się wszelkim wysiłkom Bane'a i Cyrica oraz donosić o obszarach dzikiej i martwej magii, a także je naprawiać. Kościół Torma toczy chłodną rywalizację z religią Helma.

Kapłani Torma modlą się o czary o świcie. Trzynastego dnia miesiąca eleasias obchodzą ponurą uroczystość zwaną Bożą Śmiercią, upamiętniając ofiarę Torma zniszczonego przez Bane'a. Z kolei piętnastego dnia marpenotha ma miejsce o wiele radośniejsze święto, upamiętniające powstanie boga z martwych w nagrodę za poświęcenie. Tarczowy Wiec to tradycyjnie czas, gdy mieszkańcy Faerunu zawierają nowe umowy i kontrakty, istotne dla Torma. Jego kapłani mogą być bez ograniczeń wieloklasowcami paladynami.

Historia/relacje: Torm był niegdyś śmiertelnym rycerzem dobrego króla. Wykonywał wszelkie polecenia, niezależnie od grożącego mu niebezpieczeństwa. Teraz służy Tyrowi – jest jego generałem i rycerzem. Torm, Tyr i Ilmater często współpracują ze sobą i są nazywani Trójcą. Innymi jego sojusznikami są Helm (pomimo konfliktów między ich kościołami), Czerwona Rycerka oraz Lathander. Stoi natomiast po przeciwnej stronie niż Bane, Cyric i Maska. Torm jest najbardziej zwaśniony z Banem, ponieważ ich walka doprowadziła do obustronnego zniszczenia bóstw podczas wojny bogów. Nic dziwnego, że Torma rozwścieczył powrót odwiecznego wroga.

Dogmat: Zbawianie można osiągnąć poprzez służbę. Każde niepowodzenie przy wykonywaniu obowiązków to obraza dla Torma, a każdy sukces dodaje mu blasku. Walcz o utrzymanie porządku i prawa. Bądź posłuszny swym panom, zachowaj jednak czujność i zdrowy rozsądek. Bądź też przewidujący i zawsze wyczulony na najmniejsze ślady zepsucia. Uderzaj szybko i potężnie w zgniliznę w sercach śmiertelnych. Nieś szybką, bolesną śmierć zdrajcom. Kwestionuj niesprawiedliwe prawa, sugerując poprawki lub zmiany, lecz nigdy dodatkowe zasady. I pamiętaj, że masz cztery obowiązki: pozostawać wiernym Tormowi, rodzinie, panu i wszystkim dobrym istotom Faerunu.

Tymora (pośrednia bogini)

Pani Szczęścia, Radosna Pani, Nasza Uśmiechnięta Pani

Symbol: srebrna moneta przedstawiająca twarz Tymory otoczoną białą koniczyną
Charakter: CD
Dziedzina: powodzenie, umiejętności, zwycięstwo, przygody
Domeny: chaos, dobro, ochrona, podróż, szczęście
Ulubiona broń: wirująca moneta (shuriken)

Tymora (ti-*mo*-ra) to przyjazne, wdzięczne i uprzejme bóstwo. Bywa kapryśna, a zabawna jest niemal zawsze. Zawsze też potrafi obrócić sytuację na swoją korzyść. Lubi dowcipy i płata figle poważniejszym bóstwom, jak Helm czy Tyr, lecz zawsze znajduje sposób, by załagodzić urazy.

Kapliczki i świątynie Tymory są rozrzucone po całym Faerunie. Jej kościół jest popularny w miastach, które odwiedzają poszukiwacze przygód napełniający jego kufry opłatami za leczenie. Owo bogactwo pozwala każdej świątyni na wielką niezależność. Kościół zachęca Faerunczyków, by wykorzystywali otrzymywane szanse i dążyli do spełnienia marzeń, a nie spędzali całego czasu na planowaniu ze strachu, że niczego nie dokonają. Kościół ma obowiązek pomagać tym, którzy postanowili zaryzykować – kapłani gotowi są takie osoby leczyć, a czasem też wspierać słabszymi magicznymi przedmiotami (nawet potajemnie), w ten sposób zapewniając ufającym Tymorze więcej szczęścia. Wyznawcy bogini witają się, dotykając świętych symboli i często się przy tym obejmując.

Kapłani Tymory modlą się o czary rano. Religia ta posiada tylko dwa obrzędy wspólne wszystkim świątyniom. Uroczystości Śródlecia trwają całą noc, którą wypełniają hulanki, śmiałe czyny, romantyczne schadzki i spotkania z Harfiarzami (wielu z nich to wierni tego kościoła), krewnymi i przedstawicielami sprzymierzonych religii. Największym świętem tej religii jest natomiast Ceremonia Spadającej Gwiazdy, która następuje 23 dnia miesiąca marpenoth i służy upamiętnieniu zniszczenia Tyche oraz powstania Tymory. Kapłani tej bogini najczęściej są wieloklasowcami bardami lub łotrzykami, choć wiadomo, że wypróbowali oni niemal każdą kombinację klas.

Historia/stosunki: Tymora i jej bliźniacza siostra, Beshaba, wyskoczyły ze zgniłej skorupy byłej bogini szczęścia, Tyche, lecz mimo to są swymi wielkimi przeciwnościami. A jednak to Tymora przyjaźni się z większością bóstw i podobno miewała romanse ze znaczną ich częścią. Szczególnie dobrze układa jej się z Lathanderem, Selune i Shaundakulem. Oprócz mrocznej siostry, w poczet wrogów zalicza także Bane'a i Loviatar.

Dogmat: Każdy powinien być śmiały, albowiem być odważnym, znaczy żyć. Mężne serce i gotowość podjęcia ryzyka niszczy pieczołowicie przygotowane plany w dziewięciu przypadkach na dziesięć. Oddaj się więc w ręce losu i zaufaj swemu szczęściu. Bądź panem własnego losu, a szczęście i pecha przyjmuj niczym dowód zaufania Pani. Dąż do swych celów, a Pani ci w tym pomoże. Bez jej wskazówek i dążeń wpadniesz w objęcia Beshaby, gdyż ci, którzy nie zmierzają w obranym kierunku, zdani są na łaskę nieszczęścia, które nie ma litości.

Tyr (większy bóg)

Bezstronny Bóg, Okaleczony Bóg, Sprawiedliwy Bóg

Symbol: waga w równowadze spoczywająca na młocie bojowym
Charakter: PD
Dziedzina: sprawiedliwość
Domeny: dobro, odwet, prawo, wiedza, wojna
Ulubiona broń: *Sędzia Najwyższy* (długi miecz)

Tyr (*tyr*) jest szlachetnym wojownikiem silnym duchem i oddanym sprawiedliwości. Stracił prawą dłoń za sprawą Kezefa Ogara Chaosu i czasami jest przedstawiany jako ślepiec. Faerunczycy powszechnie postrzegają go jako postać ojcowską, która w kontaktach z innymi dowodzi swej miłości, odwagi oraz siły więzów rodzinnych, chociaż wie, że wstępuje w niedoskonały świat. Mimo to uznaje się go za stanowczego i sprawiedliwego sędziego.

Kościół Tyra ma znaczną siłę na obszarach cywilizowanych. Jego kler uznaje proste kategorie moralne. Duchowni Tyra chcą, by w Faerunie rządziło prawo sprawiedliwe i bezsporne, stosowane niezachwianie i wobec wszystkich. Nie tolerują żartów czy dowcipów i kwestionowania wiary. Są dobrze zorganizowani. W chwilach potrzeby nie odmawiają zakwaterowania, wyposażania czy leczenia wiernych, choć za ich pomoc trzeba czasami zapłacić przyszłymi przysługami. Kapłani Tyra niosą też prawo na ziemie bezprawia, często służąc za sędziów, ławników i wykonawców wyroków. W cywilizowanych krainach stają się znawcami prawa, którzy przemawiają w imieniu oskarżonych i udzielają porad prawnych. Nigdy nie egzekwują praw, o których można w jakiejś sytuacji powiedzieć, że są niesprawiedliwe.

Kapłani Tyra modlą się o czary o świcie. W każdym miesiącu obchodzą trzy święta. Na obrzędy składa się śpiewanie kantyczek oraz hymnów i tworzenie ogromnych iluzji. Pierwszego dnia każdego miesiąca ma miejsce święto Wszechwidzącej Sprawiedliwości, podczas którego kapłani tworzą iluzję promieniującego światłem młota bojowego. Trzynasty dzień to obchody Okaleczenia, podczas którego wierni widzą iluzyjną dłoń otoczoną nimbem płonącej krwi, która następnie pada na ziemię i znika. Podobny rytuał – zwany Oślepieniem – następuje dwudziestego drugiego dnia każdego miesiąca, lecz wtedy pojawia się obraz płaczących płomieniami oczu, a uczestnicy ceremonii mają na oczach rytual-

ne opaski. Kapłani Tyra mogą być bez ograniczeń wieloklasowcami paladynami, a większość to wieloklasowcy paladyni lub wojownicy.

Historia/stosunki: Tyr to intruz, który przybył do Faerunu na krótko przed rozpoczęciem liczenia lat według Rachuby Dolin. Służą mu Torm i Ilmater, a wszyscy nazywani są Trójcą. Jego innym bliskim sojusznikiem jest Lathander. Tyr sprzeciwia się Bane'owi, Cyricowi, Masce, Talonie i Talosowi.

Dogmat: Ujawniaj prawdę, karz winnych, prostuj ścieżki błądzących i zawsze postępuj uczciwie. Przestrzegaj prawa, gdziekolwiek się udasz, i karz tych, którzy je łamią. Zachowuj w pamięci lub zapisuj własne orzeczenia, czyny i decyzje, ponieważ dzięki temu będziesz mógł naprawić błędy, lepiej poznasz prawa wszystkich krain i lepiej będziesz widział tych, którzy łamią prawo. Bądź czujny i cierpliwy, gdyż dzięki temu dostrzeżesz planujących niesprawiedliwość, zanim zagrożą prawu i porządkowi. Wywieraj zemstę na winnych, jeśli nie mogą tego uczynić skrzywdzeni.

umberlee (pośrednia bogini)

Sucza Królowa, Królowa Głębin

Symbol:	niebiesko-zielona fala chyląca się na prawo i lewo
Charakter:	CZ
Dziedzina:	oceany, prądy morskie, fale, morskie wiatry
Domeny:	burza, chaos, ocean, woda, zło, zniszczenie
Ulubiona broń:	*Śmierć w Odmętach* (trójząb) lub meduza (trójząb)

Umberlee (um-ber-*li*) jest złośliwym, podłym i złym bóstwem, które łamie umowy pod wpływem kaprysu i znajduje wielką przyjemność w obserwowaniu, jak inni giną w odmętach lub żołądkach morskich drapieżników. To bogini próżna i złakniona pochlebstw oraz spragniona władzy, którą zresztą lubi wykorzystywać. Jej tworem jest rasa rekinołaków, której członkowie są jednymi z niewielu czczących ją z podziwu, a nie strachu.

Świątynie Umberlee to przede wszystkim narzędzia, dzięki którym żeglarze i kupcy składający ofiary ze świec, kwiatów, słodyczy lub monet uspokajają gniew Suczej Królowej. Jej kapłani żyją z tych ofiar. Czasami najmują się też jako strażnicy okrętów, żeglarze uważają bowiem, że Umberlee nie zabierze jednego ze swoich. Kościół bogini jest zdezorganizowany i różnie w różnych miejscach kierowany. Kapłani tej wiary mają nawet pozwolenie, by wyzywać się na pojedynki, które mogą szybko zakończyć spory o rangę lub umiejętności. Kler Umberlee obowiązuje nakaz szerzenia szacunku dla bogini poprzez nauki o zagładzie, jaką gotuje dla tych, którzy ją lekceważą.

Kapłani Umberlee modlą się o czary w chwili przypływu (rano lub wieczorem). Dwa publiczne obrzędy tej religii to Pierwszy Przypływ i Zew Sztormu. Pierwszy odprawia się w czasie, gdy w portach pękają lody. Przez miasto przechodzą wówczas parady ze zwierzęciem zamkniętym w klatce, które następnie zostaje przywiązane do głazu i ciśnięte w morze. Jeśli dotrze do brzegu żywe, do końca swych dni uznawane będzie za święte. Zew Sztormu natomiast to zbiorowa modlitwa błagalna – albo o burzę, albo o jej powstrzymanie. Wierni modlą się wokół sadzawek, do których wrzucają ofiary i po których pływają świece ustawione na kawałkach drewna. Kapłani Umberlee są zwykle wieloklasowcami łotrzykami, wojownikami lub druidami.

Historia/stosunki: Umberlee jest jednym z Bóstw Furii. Razem z Auril i Malarem służy Talosowi, który chciał zawładnąć jej dziedziną. Ponieważ brakuje jej siły, by z nim walczyć, próbuje odwrócić jego uwagę romantycznymi intrygami. Walczy z Selune i Valkurem (do których żeglarze modlą się o odrobinę bezpieczeństwa), Chaunteą (z powodu jej dominacji nad lądem) i Sune (której zazdrości piękna).

Dogmat: Morze jest kapryśne i dzikie. Ci, którzy podróżują po jego wodach, muszą zatem być gotowi zapłacić cenę, jakiej domaga się Umberlee za stawianie czoła jej dziedzinie. Wszyscy winni dowiedzieć się, kim jest Sucza Królowa i drżeć przed nią, albowiem jej fala i wiatr mogą dosięgnąć wszędzie, jeśli zostanie rozgniewana. Odpowiednie ofiary zapewnią morskim podróżnikom przyjazne wiatry. Niech jednak na baczności mają się ci, którzy nie oddadzą honorów Umberlee, czeka na nich bowiem morze tak zimne, jak serce Suczej Królowej. Głoś potęgę bogini i nie czyń niczego w jej imieniu bez odpowiedniej zapłaty. Spraw, by lud lękał się wiatrów i fal, gdy nie ma kapłana Umberlee, który go chroni. Zabijaj tych, którzy przypisują morskie i przybrzeżne burze potędze Talosa.

uthgar (pomniejszy bóg)

Ojciec Uthgardtu, Wojowniczy Ojciec

Symbol:	konkretny totem ducha bestii
Charakter:	CN (kapłani i ci którzy wybierają Uthgara na swego patrona, muszą podporządkować się nakładanym przez totem wymogom charakteru)
Dziedzina:	uthgardzkie barbarzyńskie plemiona, siła fizyczna
Domeny:	burza, chaos, ocean, woda, zło, zniszczenie
Ulubiona broń:	odpowiedni zwierzęcy totem (topór bitewny)

Uthgar (*ut*-gar) jest dumnym, zaciekłym i niezależnym wojownikiem. Ma niewielu przyjaciół i pozostaje na uboczu boskiej polityki. Uwielbia dobry dowcip, raduje się zmysłowymi przyjemnościami ciała (i to mimo boskiego statusu), lubi bowiem polować, jeść, pić oraz radować się wraz z duchami wojowników, których wezwał na swą służbę. Jest niezmordowanym i dokładnym taktykiem, choć trudno w jego strategii dostrzec choćby ślad natchnienia. Zawsze jednak dąży do zwycięstwa, zwłaszcza gdy zagrożeni są uthgardzcy barbarzyńcy, czyli jego lud.

Kościół tego boga dzieli się pomiędzy jedenaście zwierzęcych totemów, które służą mu za pośredników w kontaktach z uthgardzkimi plemionami na Dzikim Pograniczu. Uthgara nie czci się zatem bezpośrednio. Każde z plemion oddaje cześć jednemu ze wspomnianych służebnych duchów, będących uosobieniem ducha ich szczepu, czyli symbolem jego żywotności, mądrości, mistycznych zdolności, wytrwałości, prędkości i moralności. Uthgar nie ma ani świątyń, ani kaplic, a jego kapłani mogą odprawiać obrzędy w dowolnym miejscu. Święte – i najświętsze – miejsca tej religii to mogiły przodków (każde plemię i jego zwierzęcy totem są powiązane z konkretnym kurhanem przodków). Dogmat różni się w zależności od plemienia i totemu, lecz kapłani Uthgara są zawsze przewodnikami duchowymi, odprawiają rytuały, leczą, nauczają historii i zwyczajów oraz doradzają wodzowi. Święta przypadają na wiosenną równonoc i oba przesilenia. W czasie jesiennej równonocy wszystkie plemiona zbierają się na mogiłach przodków (lub przy Studni Beorunny, najświętszym z kurhanów antenatów), aby odprawiać ceremonie, zawierać umowy i obcować z duchami przodków.

Kapłani Uthgara – są nimi niemal wyłącznie mężczyźni – modlą się o świcie lub zachodzie słońca. Każdy czci totem ducha bestii swego plemienia. Zamiast przestrzegać reguły ograniczającej charakter postaci ze względu na charakter bóstwa, kapłani Uthgara (i ci, którzy wybierają go na bóstwo opiekuńcze) muszą podporządkować się nieco szerszym wytycznym dotyczącym charakteru zwierzęcych totemów, które pośredniczą między bogiem a jego ludem. Każdy charakter, który pasuje do totemu, jest odpowiedni dla kapłana Uthgara tegoż totemu. Oto nazwy i stosowne wymagania: Czarny Lew (nie-zły), Czarny Kruk (nie-chaotyczny), Błękitny Niedźwiedź (nie-praworządny, nie-zły), Łoś (nie-praworządny), Szary Wilk (nie-praworządny), Wielki Robak (dobry), Gryf (nie-zły), Czerwony Tygrys/Śnieżny Kot (nie-praworządny, nie-zły), Podniebny Kucyk (nie-zły), Duch Drzewa (nie-dobry, nie-zły) oraz Bestia Grzmotu (nie-zły). Kapłani Uthgara często są wieloklasowcami barbarzyńcami, druidami lub tropicielami.

Historia/stosunki: Uthgar był niegdyś śmiertelnym mieszkańcem Północy, który zyskał sławę i założył dynastię uthgardzkich barbarzyńców. Po śmierci, przy poparciu Tempusa, został wyniesiony do boskiej rangi, dlatego dziś uważa Władcę Bitew za swego jedynego sojusznika. Uthgar nie przepada za Helmem,

Ryc. Sam Wood

Uthgardzkie totemy zwierzęce

Ilmaterem, Tormem i Tyrem, ponieważ skradli mu oddanie wszystkich poza jednym kapłanów plemienia Czarnego Lwa. Sądzi, że Malar odpowiada za zniszczenie plemienia Błękitnego Niedźwiedzia (którego nieliczni członkowie przetrwali jako część dzisiejszego plemienia Duchów Drzew) i nienawidzi Auril za przejęcie wiernych mu członków plemienia Łosia.

Dogmat: Siła jest wszystkim. Cywilizacja to słabość. Mężczyźni powinni polować, walczyć i najeżdżać słabych, by zadbać o swe żony i rodziny. Rodzina to rzecz święta, a więzów z nią nie można łatwo przeciąć. Magia wtajemniczeń jest bezsilna, hedonistyczna i zawsze prowadzi do słabości. Poleganie na niej to fałszywa droga, która prowadzi do śmierci i ruiny. Czcij Uthgara, swych przodków i plemienny totem-zwierzę. Poznawaj bestię, byś poznał jej cnoty i słabości, po czym uznaj jej cnoty za własne, a jej słabości wykorzeń ze swego ducha. W bestii tkwi mądrość i nieokiełznana moc, którą możesz przejąć. Spraw, by inni członkowie twego plemienia lękali się i szanowali twą potęgę i wiedzę oraz by podążali za mądrymi słowami, które przodkowie wypowiadają twymi ustami.

waukeen (pomniejsza bogini)

Przyjaciółka Kupców

Symbol:	złota moneta ze zwróconą w lewo twarzą Waukeen
Charakter:	N
Dziedzina:	handel, pieniądze, zamożność
Domeny:	handel, ochrona, podróż, wiedza
Ulubiona broń:	chmura monet (nunczaku)

Waukeen (ła-*kin*) jest w miarę młodym, żywotnym, dziarskim bóstwem, które kocha dostatek za to, co można dzięki niemu osiągnąć i zrobić. Raduje się targowaniem oraz spadkami i wzrostami cen na targach. Włada umowami zawieranymi na stole i pod nim – na legalnym oraz czarnym rynku. Fascynują ją innowacje. Czasem potrafi być uparta i nieustępliwa, co chwilami sprowadza na jej głowę kłopoty.

Kościół Waukeen jest bogaty nie dlatego, że gromadzi pieniądze, lecz ponieważ roztropnie je inwestuje i wykorzystuje, by zdobywać popularność, potęgę oraz sławę. Kapłani bogini wędrują po świecie, pomagając kupcom lub świątyniom wymieniać i pożyczać pieniądze oraz organizować skrytki i magazyny. Duchowni mają obowiązek przekazywać 25% gotówkowego przychodu kościołowi, inwestować we wszystkie przedsiębiorstwa, które dają rozsądną nadzieję na sukces, a które prowadzą oddani wyznawcy bogini, oraz rozważać inne inwestycje, jeśli z taką propozycją zwracają się doń przedsiębiorcy chętni złożyć odpowiednie ofiary. Kapłani Waukeen nie stronią od manipulacji interesami poprzez plotki, przekupstwa, wynajmowanie rzezimieszków i tym podobne. Poważna krytyka tego rodzaju praktyk, która miała miejsce w przeszłości, zmusiła jednak kościół do oficjalnego wyrzeczenia się ich stosowania. Kapłanom zaś nakazano podejmować tego typu działania z największą ostrożnością, by nie padł na nich nawet cień podejrzenia, a jeśli już, to by nie można im było niczego udowodnić.

Kapłani Waukeen proszą o czary tuż przed zachodem słońca, a modlitwy inicjują wrzuceniem monety do ceremonialnej misy lub zbiornika z wodą. Istnieje kilka świąt religijnych, podczas których uhonorowane zostają: księgowość, tkactwo, hojność, bogactwo, ofiarodawcy, kosztowności, zawieranie umów, szczodrość, magia, strażnicy, rzemiosło oraz mroczna strona zamożności (ponure przypomnienie zła związanego z nadmiarem). Kapłani Waukeen często są wieloklasowcami bardami lub łotrzykami, dzięki czemu zyskują lepsze kontakty i rozwijają zdolności negocjacyjne.

Historia/stosunki: Waukeen znikła w Czasie Kłopotów, co wywołało wśród jej wiernych wielką konsternację. Pojawiła się ponownie w 1371 RD, gdy uwolniono ją z więzienia, albowiem demoniczny lord Graz'zt wbrew jej woli trzymał ją w postaci śmiertelniczki w Otchłani. Od tego czasu Waukeen odzyskała już siły i udowodniła wyznawcom, że wciąż istnieje i że nadal posiada boską moc. Jest bardzo blisko związana z Lliirą (która na czas uwięzienia Waukeen w zaufaniu przejęła jej obowiązki), Gondem (którego wynalazki docenia) i Shaundakulem (którego dziedzina jej pochlebia). Jedynymi poważnymi wrogami tej bogini są Maska i Graz'zt.

Dogmat: Handel jest najlepszą drogą prowadzącą do bogactwa. Wzrost koniunktury prowadzi do szybszego rozwoju cywilizacji i przyczynia się do szczęścia inteligentnych ludów całego świata. To zaś przybliża Faeruńczyków do złotego wieku, który ich czeka. Nie niszcz towarów handlowych, nie wznoś barier dla handlu i nie rozprzestrzeniaj złośliwych plotek, które mogłyby zaszkodzić czyjemuś powodzeniu. Rozdawaj pieniądze żebrakom i prowadzącym interesy, ponieważ im więcej monet posiada każdy obywatel, tym większy jest pęd do ich wydania i handlu, a nie do ich gromadzenia. Czcić Waukeen znaczy zaznać bogactwa. Strzegąc zaś swego majątku, okazujesz jej szacunek. Pamiętaj też, że dobre jego wykorzystanie oznacza przyszły sukces. Powołaj się na nią w handlu, a zapewni ci roztropność w interesach. Zuchwali znajdują złoto, ostrożni je zachowują, a bojaźliwi zyskują.

Kosmologia Torilu

Plan Materialny, na którym znajduje się świat Torilu, jest jednym z wielu planów egzystencji. Poza nim istnieją jeszcze Plany Żywiołów, Plany Pozytywnej i Negatywnej Energii oraz wiele krain bóstw, demonów i diabłów (zbiorowo nazywane Planami Zewnętrznymi). Plany Eteryczny i Cieni nakładają się na Materialny, a Astralny łączy się z nimi wszystkimi.

Plany Żywiołów: Uosabiają fundamentalną naturę Powietrza, Ziemi, Ognia i Wody. Są to niegościnne miejsca z czystej materii, zamieszkane przez żywiołaki, władców żywiołów (często zwanych panami), dżinni oraz przybyszów związanych z danym żywiołem (na przykład salamandry w przypadku Planu Ognia). Na Planach Żywiołów znajduje się dom Kossutha oraz innych władców żywiołów, których czczą ludy Torilu.

Plany Energii: Plan Pozytywnej Energii jest źródłem energii życiowej. Symbolizuje niezmienne siły i twórczy pęd, a jego efekty przesączają się i przenikają Plan Materialny. Plan Negatywnej Energii reprezentuje z kolei entropię oraz nieuniknioną przemianę życia w śmierć. Ten wymiar związany jest z materią Torilu i Planu Materialnego, tak jak bliźniaczy mu Plan Pozytywnej Energii.

Plan Eteryczny: Mgliste kontinuum współistniejące z Planem Materialnym. Przebywający na Planie Eterycznym mogą zaglądać na Plan Materialny, lecz nie odwrotnie. Dotrzeć do tego wymiaru pozwalają takie zaklęcia jak *eteryczność* i *eteryczny spacer*.

Plan Cieni: Ten współistniejący z Planem Materialnym wymiar stanowi niejako jego fotograficzny negatyw. Dostać można się na niego poprzez zwykłe cienie przy użyciu specyficznych czarów, jak *chód cienia*. Materią cienia da się manipulować – ci, którzy posiadają taką umiejętność, są w stanie tworzyć przedmioty oraz stworzenia. Mędrcy uważają, że Plan Cieni może prowadzić do planów nieznanych jeszcze w kosmologii Torilu.

Plan Astralny: Otwarty plan, w którym panuje nieważkość i który łączy się ze wszystkimi innymi. Jest to pusty przestwór surowej nicości, ustępującej czasem miejsca odłamkom materii z różnych planów i *portalom* prowadzącym do innych wymiarów. Dotrzeć można do niego za pomocą czarów takich jak *projekcja astralna* i *brama*.

Plany Zewnętrzne: Inne znane plany to siedziby bóstw i przybyszów. Jeden z najlepiej znanych wymiarów tego rodzaju to Otchłań, gdzie żyją niezliczone hordy demonów (tanar'ri). Drugim jest Dziewięć Piekieł, którym władają diabły (baatezu).

Plany bóstw zwykle istnieją dzięki współpracy kilku bożych potęg należących do tego samego panteonu lub posiadających podobne zainteresowania lub usposobienie. Każdy bóg i każda bogini związana z planem posiada na nim własną krainę, która stanowi jego część na podobnej zasadzie, na jakiej pokoje w gospodzie łączą się z salą główną. W swych dziedzinach bóstwa sprawują najwyższą władzę. Mogą nawet na ich obszarze zmieniać prawa fizyki. We wspólnej części wymiaru jednak prawa fizyki ogólnie rzecz biorąc odpowiadają prawom panującym na Planie Materialnym. Potężniejsze bóstwa zwykle mają większe krainy, choć bardziej konserwatywne zadowalają się mniej ostentacyjnym okazywaniem potęgi.

Bóstwa lubiące odosobnienie, wrogie lub paranoiczne wolą posiadać własne plany, w całości będące ich krainami. Dzięki temu są panami całego wymiaru, lecz stają się przy okazji bardziej podatne na wspólny atak innych bogów czy bogiń. Tymczasem bóstwo współistniejące z innymi na jakimś planie zawsze może liczyć na sąsiadów.

Poruszanie się pomiędzy planami: Wszystkie z opisanych wcześniej planów w jakiś sposób łączą się z Torilem położonym na Planie Materialnym. Owe połączenie może mieć postać współistnienia czy nakładania się, jak to ma miejsce w przypadku planów Astralnego, Eterycznego i Cieni. Mogą je jednak zapewniać również *portale* prowadzące przez Plan Astralny do planów bóstw, Żywiołów czy Energii. W pewnym sensie kosmologia Torilu przypomina drzewo z wyrastającymi z pnia konarami (czyli planami), z których czasem odrastają następne gałęzie (krainy). Znacznie łatwiej i bezpieczniej wykorzystywać istniejące połączenia do podróżowania pomiędzy planami. Wówczas Toril staje się swego rodzaju przystankiem na trasie wędrówki. O wiele trudniejsze jest siłowe tworzenie bezpośrednich połączeń pomiędzy dwoma wybranymi miejscami. Odwołując się raz jeszcze do analogii z drzewem – łatwiej wspiąć się z konara na pień, a potem na następną gałąź, niż przeskoczyć od razu z konara na docelową gałąź.

Czasami jednak planarne byty decydują się wykorzystać bezpośrednią drogę pomiędzy planami (kosztem części dostępnej im energii), a nie podążać istniejącą ścieżką. Powody takiego postępowania bywają różne – niebezpieczeństwo oczekujące na dogodniejszej trasie (wrogie siły), ograniczona ilość czasu czy pragnienie zachowania podróży w sekrecie. Ponadto złączone więzami bóstwa żyjące na różnych planach czasami tworzą stałe „tunele„ (*portale*) prowadzące do sojuszników. Warto pamiętać, że owe sztuczne sposoby zwykle są poza zasięgiem śmiertelników, choć niektóre artefakty pozwalają zyskać taką moc.

plany zewnętrzne

Faeruński panteon jest niezwykły pod tym względem, że tutejsze bóstwa mają rozmaite pochodzenie, przybyły z wielu różnych światów. Nie posiadają wspólnej przeszłości czy innych cech, dlatego też nie zdołały stworzyć jednej planarnej krainy i są rozrzucone po wielu planach. Dlatego też w planarnej kosmologii Torilu poza potęgami Faerunu pojawiają się też bóstwa będące intruzami, członkowie panteonów humanoidów i potworów, żywiołaki czczone jak bóstwa oraz siedziby istot wielbionych w odległych zakątkach świata.

Poniższa lista planów skupia się głównie na bóstwach Faerunu. Przedstawiciele innych torilskich panteonów (humanoidów różnych gatunków, smoków, gigantów, wszelakich potworów oraz Kara-Tur, Zakhary i Maztiki) mogą zamieszkiwać jeden plan o wielu krainach, jak choćby elfia kraina Arvandor, lub kilka (podobnie jak członkowie panteonu faeruńskiego). Dalej opisano wszystkie plany, wymieniając bóstwa posiadające na ich obszarze dziedzinę. Informacje uzupełnia lista znanych stałych połączeń pomiędzy tym planem a innymi. Dwa faeruńskie bóstwa nie zamieszkują Planów Zewnętrznych: Ulutiu i Gargauth. Pierwszy śpi na Planie Astralnym, a drugi jest wygnańcem z Dziewięciu Piekieł i żyje tylko na Planie Materialnym.

Arvandor: Panteon elfi (Seldarine) i Eilistraee. Hanali Celanil posiada *portal* do krainy Sune w Jasnej Wodzie, cały panteon *portal* do Domu Natury, a Erevan Ilesere – do krainy Hlala w Smoczym Gnieździe.

Bramy Księżyca: Poszukiwacz, Selune i Shaundakul.

Centrum: Brak stałych mieszkańców (patrz dalej).

Demoniczne Otchłanie: Lolth i panteon drowów (Eilistraee ma tu krainę, lecz rzadko ją odwiedza). Panteon posiada *portale* do kilku warstw Otchłani.

Dom Natury: Chauntea, Eldath, Gwaeron, Lathander, Lurue, Mielikki, Nobanion, Shiallia, Silvanus, Ubtao, rozmaici zwierzęcy władcy i bóstwa wielu kultur związanych z naturą (aarakokry, centaury i tak dalej). Bóstwa tego planu posiadają *portal* do Arvandoru.

Dom Trójcy: Helm, Ilmater, Siamorphe, Torm i Tyr.

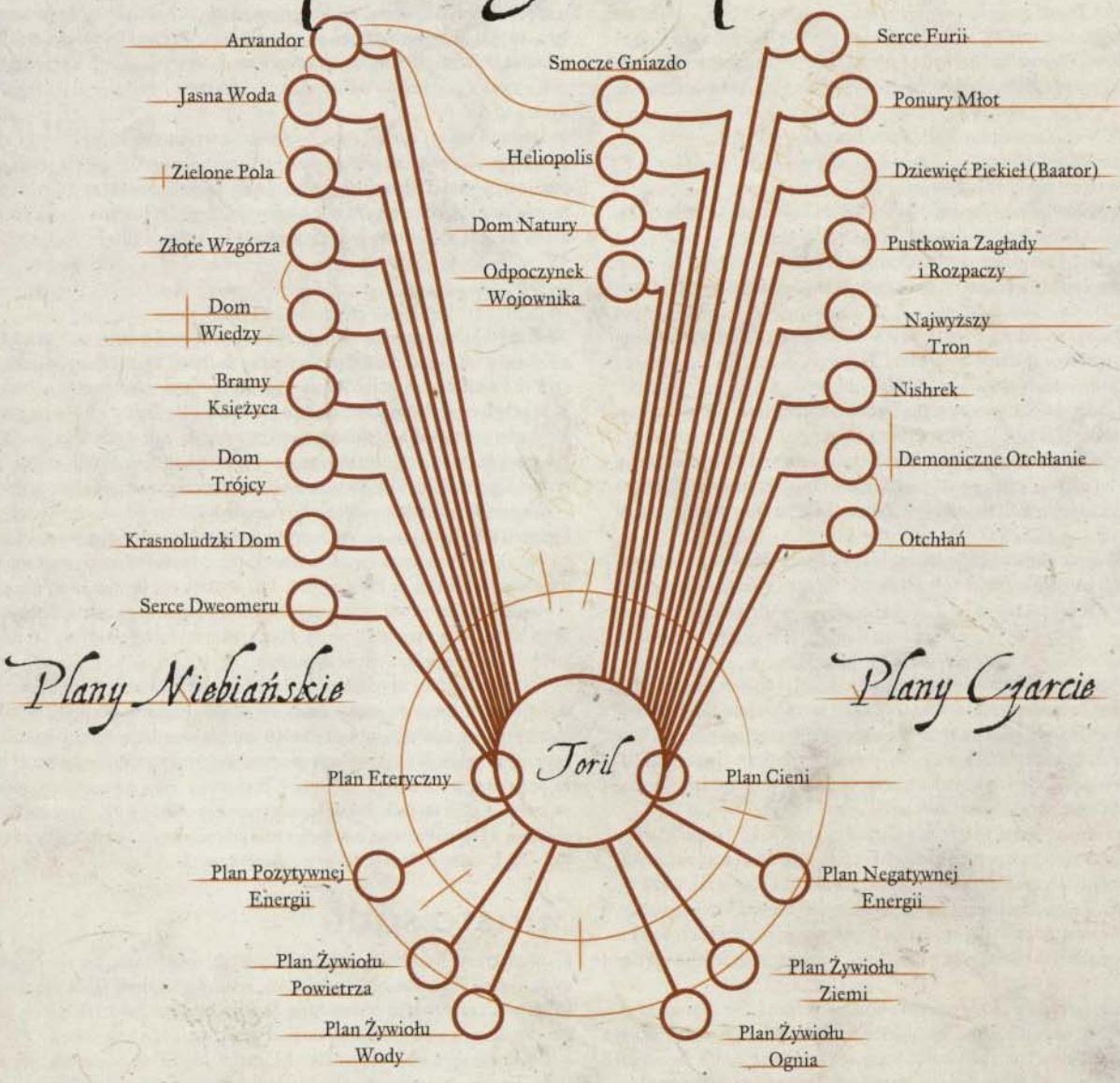
Dom Wiedzy: Deneir, Gond, Milil i Oghma. Gond posiada *portal* na Złote Wzgórza.

Dziewięć Piekieł (Baator): Władcy Dziewięciu (arcydiabły), diabły. Niektóre posiadają *portale* do krain Bane'a, Loviatar i Talony.

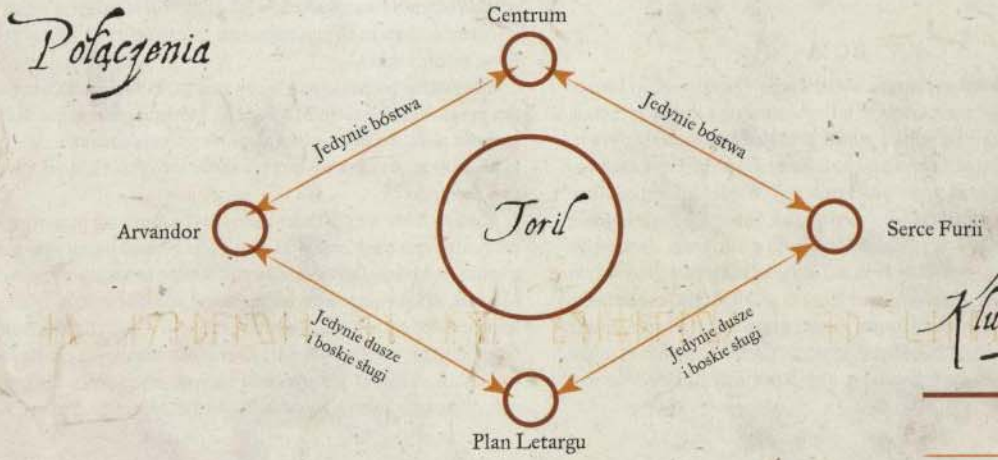
Heliopolis: Panteon mulhorandzki i Tiamat, która posiada *portal* na plan smoczego panteonu.

Jasna Woda: Lliira, Sharess, Sune, Tymora i Waukeen. Sune posiada *portal* do krainy Hanali Celanil w Arvandorze. Sharess ma także małą krainę w He-

Kosmologia Krain



Połączenia



Klucz

Stałe powiązania

Brama utrzymywana przez bóstwa; Centrum jest połączone z każdą krainą

liopolis, siedziby swego ojczystego panteonu. Tymora posiada *portal* do Zielonych Pól.

Krasnoludzki Dom: Moradin i reszta krasnoludzkiego panteonu, wyłączając bóstwa duergarów i derro.

Najwyższy Tron: Cyric.

Nishrek: Panteon orkowy.

Odpoczynek Wojownika: Czerwona Rycerka, Garagos (wrogo nastawiony pozostałych), Tempus, Uthgar (oddalony od wszystkich poza Tempusem) i Valkur.

Otchłań: Wielu demonicznych władców, demony.

Plan Cieni: Maska i Shar.

Plan Letargu: Jergal i Kelemvor.

Plany Żywiołów: Władcy żywiołów – Akadi (Plan Powietrza), Grumbar (Plan Ziemi), Istishia (Plan Wody) i Kossuth (Plan Ognia).

Ponury Młot: Duergarskie potęgi, Duerra z Podziemi i Laduguer.

Pustkowia Zagłady i Rozpaczy: Bane (oddalony od reszty), Beshaba, Hoar, Loviatar i Talona.

Serce Dweomeru: Azuth, Mystra, Savras i Velsharoon (który jest niepopularny, lecz pozostaje tu chroniąc się przed Talosem).

Serce Furii: Auril, Malar, Talos i Umberlee.

Smocze Gniazdo: Panteon smoczy. Tiamat posiada *portal* do tego planu, a Hlal do krainy Erevana Ilesere w Arvandorze.

Zielone Pola: Panteon niziołków. Brandobaris posiada tu krainę, lecz rzadko w niej przebywa, gdyż woli tworzyć niewielką, tymczasową dziedzinę w miejscu, w którym akurat przebywa. Zielone Pola łączą się także z krainą Tymory.

Złote Wzgórza: Panteon gnomów, nie licząc Urdlena (którego kraina sąsiaduje z Otchłanią). Złote Wzgórza łączą się także z krainą Gonda.

AO

Ao (*a*-o) – spokojny, odległy byt – stoi ponad waśniami bogów w Faerunie, tak naprawdę jest bowiem wszechbogiem Torilu. To on odpowiada za stworzenie pierwszych bóstw Torilu i za utrzymywanie kosmicznej równowagi. Przed Czasami Kłopotów pozostawał całkowicie nieznany śmiertelnikom. Objawił swe istnienie, gdy osobiście wygnał wszystkie bóstwa, by za karę przemierzały Faerun, ponieważ niektóre porzuciły swe obowiązki.

Ao sprawuje nadrzędną władzę nad wszystkimi bóstwami Torilu. Może je zdegradować, wygnać, a nawet zniszczyć, ale także wynieść do boskości dowolną osobę, jeśli tylko zaakceptuje ona odpowiedzialność i obowiązki, które się z tym wiążą. Żadna istota nie stanie się bogiem lub boginią bez jego zgody. Jest nieczuły na wszelkie ataki – nawet na wspólne wysiłki wszystkich boskich mocy. Nie wiadomo również, czy gdzieś pośród planów posiada jakieś królestwo.

W gruncie rzeczy Ao to bóg wszystkich bóstw Faerunu. Nie odpowiada na żadne modlitwy śmiertelników i nie obdarza ich zaklęciami. Co więcej, w Faerunie nie słyszano o nim aż od końca wojny bogów. Wciąż jednak nie wiadomo, czy to on położył podwaliny pod kosmologię Torilu, czy też owa struktura wyewoluowało w procesie interakcji bóstw.

Centrum

Centrum to mały plan położony bardzo blisko Torilu – przynajmniej kosmologicznie. Dostęp do niego mają jednakże tylko bóstwa, na dodatek wyłącznie ze swych domen. Wszystkie faeruńskie potęgi uważają go za neutralny grunt, miejsce rozstrzygania dysput i określania kar dla tych bóstw, które zachwiały Równowagą (zdefiniowaną przez pouczenia Ao). W odróżnieniu od Torilu, z Centrum nie da się korzystać jak z przystanku, bowiem jedynie bogowie mogą używać prowadzących tu *portali*, które wiodą z ich krain. Zważywszy na liczbę boskich potęg aktywnych w świecie Torilu, kilka toczących się w tym samym czasie w Centrum spotkań nie jest niczym niezwykłym, choć rzadko dochodzi do więcej niż dziesięciu. Innym razem przez kilka dekadni kraina może pozostawać pusta. Choć z Centrum prowadzą *portale* do krain władców żywiołów, nie słyszano, by którykolwiek z nich pojawił się tu kiedyś na spotkaniu.

życie po życiu

Kiedy śmiertelnicy umierają, ich dusze podążają na Plan Letargu – krainy w większości płaskiej, szarej, nijakiej i nieokreślonej. Zbierają się tu duchy zmarłych, zwykle nieświadome faktu śmierci. Od czasu do czasu (zwykle od dnia do dekadnia, zależnie od określonych bóstw), potęgi wysyłają tu swych przedstawicieli – zwykle przybyszów odpowiedniego charakteru – aby zabrali dusze wiernych.

Dusza wyznawcy automatycznie rozpoznaje wysłannika swego bóstwa i wie, że musi za nim podążać. Nie sposób jej omamić i sprawić, by poszła z posłańcem innej potęgi. Po powrocie wysłannika do krainy jego bóstwa dusze, które ze sobą powiódł, służą bogowi tak, jak ów sobie tego życzy. Posłańcy nie mogą zabrać ze sobą wyznawców innych bóstw niż te, którym służą.

baatezu

Na Planie Letargu znajduje się mała enklawa baatezu. Na mocy porozumienia z Kelemvorem, bogiem umarłych, nie mogą one ranić ani oszukiwać oczekujących tu dusz. Diabłom wolno jednak wyjaśniać duszom, że są martwe i oczekują na przybycie boskiego posłańca, który zabierze je do krainy ich bóstwa. Zwykle w tym momencie baatezu zaczynają targować się z duszami. Chcą je wykorzystać, gdyż to z nich tworzą lemure – diabły najniższego rzędu – które na służbie Dziewięciu Piekieł powoli zmieniają się w coraz to potężniejże istoty.

Większość dusz odrzuca propozycję baatezu. Nieliczne jednak – oddane złym bóstwom lub obawiające się kar, których mogą zaznać w krainie odpowiedniego bóstwa – wykorzystają tę okazję ucieczki przed swym losem. Koniec końców w piekłach wiadomo, na czym się stoi. I na dodatek ma się możliwość awansu – w oddali migoce nawet wizja osiągnięcia rangi piekielnego czarta. Będąc zaś sługą złego bóstwa pozostaje się na zawsze zdanym na jego kaprysy i można szybko zostać pogardzanym niewolnikiem.

Baatezu w zamian za oddanie się władzy Dziewięciu Piekieł oferują duszom szybki awans z lemure w innego diabła, materialne bogactwa dla przyjaciół lub rodziny w Faerunie albo wywarcie w ich imieniu diabelskiej zemsty na wciąż żyjących wrogach. Wyjątkowo potężne dusze mogą targować się o automatyczną przemianę w coś innego niż lemure. Baatezu nie mają zbyt wielkiej szansy na sukces w tych targach. Biorąc jednak pod uwagę liczbę istot, które każdego dnia giną w całym Faerunie, nawet niewielki procent oznacza wystarczający zysk dla piekieł, warty poświęconego przez diabły czasu.

Miasto Sądu

Wspólna kraina Kelemvora, Władcy Umarłych, oraz Jergala, Skryby Zgubionych, to część Planu Letargu. Ta dziedzina, zwana Kryształową Iglicą, stoi w sercu obszaru znanego jako Miasto Sądu. Samo miasto jest zaś szarą, nijaką, ciasno zabudowaną metropolią zamieszkaną przez osądzonych umarłych.

Większość dusz błąka się po Planie Letargu, dopóki nie wezwą ich bóstwa. Dusze owych pozbawionych wiary i fałszywych w wierze muszą jednak wejść do miasta i poddać się osądowi Kelemvora. Pierwsze należą do osób, które stanowczo odrzuciły wszelkie religie lub przez większość życia składały jedynie gołosłowne deklaracje. Drugie natomiast to cząstka tych, którzy celowo zdradzili swą religię i wiarę.

Wszystkich pozbawionych wiary czeka taka sama kara: stają się częścią żyjącego muru otaczającego Miasto Sądu, którego spoiwem jest nadnaturalna zielonkawa pleśń. To właśnie owa pleśń nie pozwala duszom uciec ze ściany. Po jakimś czasie niszczy też ich istotę, a wtedy zarówno dusza, jak i świadomość ulegają rozmyciu.

Fałszywych w wierze czeka kara odpowiadająca ich przestępstwom, a wyrok odbywają przez wieczność w Mieście Sądu. Niemal wszyscy mieszkańcy tej metropolii to właśnie fałszywi w wierze. Reszta to zmarli wyznawcy Kelemvora i Jergala, egzekwujący wolę bóstw, której poddane zostają zgubione dusze. Zależnie od stopnia przewin, niektórzy fałszywi w wierze mogą otrzymać stosunkowo lekką karę – choćby towarzyszenie odwiedzającym miasto baatezu czy patrolowanie okolicy w poszukiwaniu nieproszonych gości. Kary, jakie spotykają inne dusze tego rodzaju, zaskoczyłyby najokrutniejsze demony.

Umowa pomiędzy Kelemvorem a baatezu pozwala diabłom dręczyć obywateli miasta. Dla fałszywych w wierze nie ma zatem wytchnienia, chyba że Kelemvor na nie pozwoli, co jeszcze nigdy mu się nie zdarzyło. Ponadto gdy raz dokona on już osądu, dusza nie może zostać wskrzeszona lub przywołana z martwych bez interwencji bóstwa (co reprezentuje użycie przynajmniej czaru *cud* lub *życzenie*), które niemal na pewno musi negocjować z Władcą Umarłych.

tanar'ri

Praworządni baatezu mają umowę z Kelemvorem, na mocy której mogą zyskiwać dusze. Z kolei chaotyczni tanar'ri stosują inną metodę: kradną je. Od czasu do czasu demoniczny władca tworzy pomiędzy Otchłanią a Planem Letargu *portal*, przez który wylewają się dziesiątki służebnych demonów mających za zadanie wyrwać fałszywych w wierze z muru i powieść ich do swej siedziby. Tanar'ri najeżdżają też miasto, a przed odwrotem starają się zgromadzić tyle dusz, ile zdołają. Przed najeźdźcami bronią miasta słudzy Kelemvora i Jergala, strażnicy i żołnierze, oraz diabły, które zawsze chętnie stawiają czoło swym pradawnym wrogom. Władca Umarłych toleruje te ataki, jeśli nie są zbyt częste i nie powodują zbyt wielu dodatkowych szkód.

Kiedy jednak demony stają się zbyt chciwe, zbierają się słudzy Kelemvora lub Jergala, albo też sam Władca Umarłych postanawia dać im nauczkę. Wtedy wzmacnia obronność swej domeny lub organizuje najazdy na Otchłań, by zniszczyć możliwie wiele tanar'ri. Lubi prowadzić wypady i całe kampanie, w wyniku których demoniczny władcy wyglądają na słabych i nieskutecznych. Wyprawy odwetowe rzadko są jednak potrzebne i służą przede wszystkim ograniczeniu liczby ataków tanar'ri.

stworzenia z innych planów

Oprócz bóstw i dusz ich wyznawców, plany zamieszkują przybysze różnych kształtów, rozmiarów i usposobień. Do owych rdzennych mieszkańców zaliczają się planarne zwierzęta, guardinale, diablęta i stworzenia żywiołów. Istoty żyjące w granicach dziedziny bóstwa są wobec niego lojalne. Stworzenia, których ojczyzną jest wspólny plan kilku potęg, sympatią darzą wszystkie bóstwa.

Na ojczystych planach owe stworzenia są tubylcami, a zatem nie wpływa na nie magia ochronna działająca na przybyszów (na przykład *ochrona przed złem* nie broni przed cielesnymi kontaktami, nawet jeśli istoty są złe) czy ataki, które normalnie odesłałyby je na ich rodzimy plan. Warto zauważyć, że na planach i w krainach bóstw można używać wezwań. Często zdarza się wtedy, że przyzywane stworzenie o podobnym charakterze jak charakter planu pochodzi z tego samego wymiaru, w którym znajduje się rzucający zaklęcie – podobnie jak w przypadku czaru *wezwanie naturalnego sojusznika*.

W przypadku czarów w rodzaju *wezwania potwora* i innych efektów, które sprowadzają przybyszów na Toril, stosować należy zasady oparte na naturze oraz podobieństwach Torilu i powiązanych z nim planów. Wszyscy sprowadzeni przybysze pochodzą z krainy czy planu odpowiadającego lub podobnego charakterem do ich charakteru i rodzaju. Charakter krainy określa bóstwo, które w niej żyje. Plan stworzony i dzielony przez kilka bogów oraz bogiń odzwierciedla natomiast charaktery wszystkich żyjących na nim potęg. Jeżeli kapłan przyzywa stworzenie odpowiadające planowi czy krainie jego bóstwa, owa istota przybywa właśnie z tego miejsca.

Na przykład, pies przybysz sprowadzony *wezwaniem potwora I* (patrz strona 254 w *Podręczniku Gracza*) ma charakter praworządny dobry i pochodzi z dowolnego planu lub krainy o charakterze praworządnym dobrym, jak na przykład kraina Torma (bóstwo praworządne dobre) lub Złote Wzgórza (plan zamieszkany przez bóstwa praworządne dobre, neutralne dobre i neutralne). Orzeł przybysz sprowadzony *wezwaniem potwora II* ma charakter chaotyczny dobry i pochodzi z krainy Sune (bóstwo chaotyczne dobre) lub z Arvandoru (plan zamieszkany przez bóstwa neutralne dobre, chaotyczne dobre i chaotyczne neutralne). Neutralna zła salamandra może pochodzić z Planu Żywiołu Ognia (ponieważ jest stworzeniem ognia), z krainy Shar (neutralna zła) lub z Serca Furii (chaotyczny zły, neutralny zły).

Istnieją pewne wyjątki od tych zasad. Na przykład, gnomie bóstwa odczuwają więź z ryjącymi stworzeniami, takimi jak borsuki. Na Złotych Wzgórzach *istnieją* te zwierzęta, choć przyzwany borsuk wymieniony w *wezwaniu potwora I* jest chaotyczny dobry, a na Złotych Wzgórzach nie żyją bóstwa chaotyczne dobre.

Historia

Faerun to wiekowy ląd, kryjący pozostałości dawno zapomnianych imperiów i zaginionych cudów. Potężne starożytne rasy jedna po drugiej powstawały i upadały, ustępując w końcu miejsca ludziom. Czas Ludzi to ostatnie 3-4 tysiąclecia w historii Faerunu, podczas których również zdążyły powstać i upaść imperia i imponujące królestwa, pozostawiając po sobie jedynie zagadkowe ruiny i zaginioną wiedzę.

Aktualna data: Śródlecie, 1372 RD, Rok Dzikiej Magii. Flamerule minął, a eleasias – słoneczny zenit – dopiero nadejdzie. Święto Tarczowy Wiec, mające miejsce następnego dnia po nocy Śródlecia, to doskonały dzień na rozpoczęcie kampanii w świecie Zapomnianych Krain – jeśli tylko tego zapragnie MP.

stworzenie świata

Mity i religijne przekazy rzadko zdają się historykom. Pewne legendy Faerunu pojawiały się jednak w tak licznych miejscach, iż uznano ich treść za fakty. Według nich historia Faerunu rozpoczęła się w chwili, gdy lord Ao powołał do istnienia uniwersum, do którego dziś należy również Toril. Po akcie stworzenia nastąpił okres bezczasowej nicości, w której unosiła się mglista kraina cieni poprzedzająca moment, gdy światło oddzieliło się od ciemności. W końcu esencja cieni skupiła się i powstały z niej dwie piękne bliźniacze boginie, będące swoim całkowitym przeciwieństwem, ciemną i jasną stroną. To one stworzyły ciała niebieskie i dały życie Chauntei, uosobieniu Torilu. W czasach gdy w owym świecie nie istniało jeszcze ciepło, oświetlał go chłodny blask bogini Selune, a ciemność spływała na niego za sprawą łagodnych objęć ramion bogini Shar.

wojna światła i ciemności

Chauntea błagała o ciepło, pragnęła bowiem za jego sprawą na swym ciele wyhodować żywe stworzenia. Tymczasem bliźniacze boginie nie mogły się ze sobą zgodzić, co takiego powinny uczynić. Zaczęły walczyć, a z owego konfliktu narodziły się bóstwa wojny, chorób, mordów, śmierci i wszelkiego zła.

Selune sięgnęła poza uniwersum, na plan żywiołu ognia i za sprawą surowego płomienia rozpaliła jedno z ciał niebieskich, które ogrzało Chaunteę. Ten czyn rozgniewał Shar do tego stopnia, iż zaczęła gasić całe światło i tłumić wszelkie ciepło w uniwersum. Zdesperowana i bardzo osłabiona Selune wyrwała ze swego ciała boską esencję magii i cisnęła nią w siostrę, rozrywając ją i wyrywając z niej podobną cząstkę energię. Z owych energii uformowała się Mystryl – składająca się ze światła i mroku bogini magii. Nowa bogini opowiedziała się po stronie Selune i zdołała doprowadzić do równowagi, dzięki czemu pomiędzy siostrami zapanował niespokojny rozejm.

Shar nie straciła wiele ze swej potęgi. Pielęgnowała gorycz w mroku i samotności, planując zemstę. Selune słabła i odradzała się ze światłem, lecz czerpała moc ze sprzymierzonych z nią córek i synów, a także bóstw będących intruzami pochodzącymi z innych planów. Walka sióstr trwa po dziś dzień.

upływ lat

Pierwszy produkt z serii Zapomniane Krainy – Opis świata Zapomnianych Krain (zwykle zwany „Starym szarym pudełkiem") – ukazał się w 1987 roku i ustanawiał rozpoczęcie kampanii na 1356 RD. Od tego czasu pojawiły się dziesiątki oryginalnych podręczników do Advanced Dungeons & Dragons® oraz drugiej edycji tej gry, a wraz z nimi chronologia świata przesunęła się do 1371 RD. Niniejsza nowa edycja Opisu świata Zapomnianych Krain – oprócz dostosowania Faerunu do nowej gry Dungeons & Dragons – ustala czas akcji na rok 1372.

Od teraz będziemy starali się przesuwać chronologię świata o mniej więcej 2 lata na 5 lat wydawania produktów i powieści do gry. Innymi słowy, na każde 5 miesięcy, które mijają w świecie rzeczywistym, czas akcji w Faerunie posunie się o 2 miesiące.

Rasy stwórców

Podczas walk bóstw na Torilu powstało wiele inteligentnych istot. Współcześni uczeni nazywają pięć największych *rasami stwórców*. Pierwszą była jaszczurcza rasa, która wykreowała rozległą, acz krótko istniejącą cywilizację. Ocaleli z niej przemienili się w nagi, jaszczuroludzi, troglodytów i podobne stworzenia.

Prym wśród ras stwórców wiodły smoki, które były na tyle potężne, by bezkarnie napadać duże miasta innych istot. Zdominowały one świat powierzchni, zagarniając ogromne terytoria i walcząc ze sobą o ziemię, partnerów oraz status. Zaczęły doświadczać pierwszych porażek dopiero wtedy, gdy słabsze rasy zapanowały nad magią. Po dziś dzień wielkie smoki mają znaczne wpływy na świecie, pomimo rozwoju mniejszych stworzeń.

Pod koniec cywilizacji rasy z jaszczurów wykształcili się wodni zmiennokształtni, którzy potem stali się ziemnowodni i wypełzli na ląd, budując wielkie miasta. Istoty te przyczyniły się do upadku swych poprzedników, lecz same również cofnęły się do barbarzyńskiego poziomu – za sprawą z kolei sahuaginów, morskiego ludu i trytonów. Z owej rasy do dzisiejszych czasów przetrwali jedynie locathahowie w morzach oraz doppelgangery na lądzie.

Najmniej znaną z ras stwórców był leśny lud, zamieszkujący knieje, bory i puszcze. Istoty te żyły w harmonii z naturą i nie pozostawiły po sobie zbyt wielu śladów. Uważa się, iż ich cywilizacja w wyniku straszliwej plagi obudzonej przez smoczą lub demoniczną moc uległa podziałowi. Ich potomkowie to chochliki i inni mali mieszkańcy lasów, do dzisiaj zamieszkujący sekretne zakątki Torilu.

Ostatnia rasa stwórców to ludzie, którzy najwięcej czasu spędzili w prymitywnej formie, choć potrafią zawsze i do wszystkiego się dostosować. Są niezwykle pomysłowi, a w sprzyjających okolicznościach rozwijają się z niewiarygodną szybkością i skutecznością, zyskując potęgę. Z wymienionych pięciu ras stwórców tylko ich cywilizacja przetrwała do dziś. Smoki nie tworzą spójnej kultury i walczą ze sobą, pozostałe zaś rasy albo w ogóle znikły z oblicza świata, albo ich krew rozmyła się pośród wielu podras.

pierwszy rozkwit

Kiedy rasy stwórców odkryły magię, ich utalentowani przedstawiciele zaczęli prowadzić badania nad międzyplanarnymi podróżami, kontaktując się z innymi światami i odwiedzając je. Poprzez powstałe w owym okresie pierwsze *portale* przybyli rdzenni mieszkańcy owych odległych wymiarów – krasnoludy, drzewce, elfy i łupieżcy umysłów (w tej kolejności). Przedstawiciele innych ras to albo krzyżówki, albo planarne migracje, albo też wynik magicznych transformacji. Panuje powszechne przekonanie, że w owym czasie pojawili się również sharnowie i faerimmowie, choć mogły ich zrodzić pierwotne energie Splotu.

Nowo przybyli

Na Torilu pojawiły się niziołki, gnomy i giganci. Ci ostatni byli naprawdę potężni, tworzyli wielkie królestwa i walczyli ze smokami, choć ich cywilizacja nigdy nie osiągnęła takiego rozmachu, by zasłużyli na miejsce pośród ras stwórców. Goblinoidzi migrowali na Toril w małych falach, gdy tylko odkryli *portale*. Z kolei ludzie z innych światów przenosili się do takich miejsc jak Kara-Tur, Maztika czy Zakhara. Niehumanoidalnym istotom – choćby beholderom, wemikom czy centaurom – udało się stworzyć namiastki państw. Pegazy natomiast oraz inne skrzydlate istoty, na przykład aarakokry, zapełniały niebiosa podczas snu smoków.

Z wymienionych przybyszów najbardziej pomysłowe okazały się elfy i krasnoludy. Przedstawiciele owych ras zyskiwali kulturową, technologiczną i handlową potęgę, ustanawiając na powierzchni Faerunu oraz innych kontynentów bogate królestwa. Ów czas nazwano Pierwszym Rozkwitem, gdyż wówczas znaczenie zyskały cywilizacje ras, których członkowie do dziś zaludniają w znacznej liczbie Toril.

Przyjacielsko nastawione do wszystkich gnomy były pośrednikami pomiędzy narodami krasnoludów i elfów. Handlowały rzadkimi towarami oraz egzotyczną bronią, wymieniając je na magię i wiedzę. W tym czasie w królestwach dobrych humanoidów wykształciły się struktury klanowe czy rodzinne, a każdy z owych „domów" lub „plemion" skupiał się na jakiejś sztuce bądź ideałach. Z tych podziałów wyłoniły się potem rywalizacje, które stały się przyczyną upadku wielkich królestw.

wojny o koronę

Elfy skolonizowały wyspy Evermeet oraz część przyszłego archipelagu Moonshae. Postawiły też pierwsze kroki na drodze ku mocy, która dziś nosi miano wysokiej magii elfów. Owa wiedza tajemna miała tak wielką potęgę, że pozwoliła owej rasie na rywalizację ze smokami, a nawet na odparcie ich – po raz pierwszy w historii. Elfy posiadały podówczas licznych sojuszników, a na dodatek władały wielkimi mocami, nic zatem dziwnego, że zbudowały wspaniałe miasta i potężne królestwa. Nie wiedziały jednak, że największym zagrożeniem okażą się przedstawiciele ich własnej rasy.

Do dziś nie wiadomo, jaka iskra przyczyniła się do rozpalenia gniewu elfów. Konflikt, który dziś nosi miano wojen o koronę, objął wszystkie istniejące narody tej rasy i trwał 3000 lat. Podczas tych wieków przemocy zgasła niezliczona liczba istnień. Upadły też całe królestwa. W wyniku tych wojen naród mrocznych elfów z Ilythiir stoczył się wraz ze swą zepsutą boginią Araushnee (dzisiejszą Lolth), a za okazywaną jej lojalność został ukarany wygnaniem do Podmroku, gdzie zyskał miano drowów.

Jedynie dwie krainy elfów przetrwały wojny o koronę niemal nietknięte. Cywilizacja zwana Keltormir rozciągała się na las noszący tę samą nazwę, który porastał ziemie dziś zwane Amn, Tethyr i Calimshan. Elfy te powoli rozwijały się w czasach wielce im potrzebnego pokoju. Niestety, wkrótce popadły w konflikt z nowym narodem ludzi z południa. Z kolei naród Illefarn, żyjący w pobliżu Morza Mieczy, nawiązał pokojowy kontakt z koczowniczymi plemionami elfów oraz ludzkimi osadami. Elfy wymieniały magiczną wiedzę na produkowaną przez ludzi żywność i inne towary. Tak rozpoczęła się era człowieka, bowiem właśnie owi prości ludzie założyli magiczne imperium Netheril.

Netheril

Netheril powstał z połączenia siedmiu rybackich wiosek, które związała chęć wspólnej obrony. Imperium przeznaczone było osiągnąć niezwykłą potęgę i równie ogromną arogancję. Netheryjczycy nauczyli się podstaw magii od swych elfich sąsiadów. Uczynili znaczne postępy w Sztuce, przede wszystkim dzięki częstym kontaktom z elfami z Illefarn oraz Eaerlann, dużo młodszym osiedlem tej rasy. Wspomniane ludy handlowały ze sobą i walczyły z orkami, których zastępy każdego roku wylewały się z Grzbietu Świata. Netheril przetrwał wojnę, która wybuchła pomiędzy jego elfimi sąsiadami. Potem zaś – w wyniku przypadkowego odkrycia – wkroczył na ścieżkę wiodącą do potęgi i zagłady zarazem.

Netheryjskie zwoje

Nieznany poszukiwacz przygód odkrył zbiór magicznych dokumentów, w których zawarto wiele sekretów Sztuki. Za sprawą owych Netheryjskich Zwojów zyskano wgląd w zasady czarowania, tworzenia magicznych przedmiotów oraz konstruktów, a także w relacje pomiędzy planami i ich strukturę oraz w sposób kreowania artefaktów. W ciągu następnych 2000 lat wszystkie te dokumenty zaginęły lub zostały skradzione, mimo to zapisana w nich wiedza zdążyła raz na zawsze odmienić netheryjskie społeczeństwo.

W zakresie magicznej wiedzy Netheryjczycy byli ledwo świeżo opierzonymi pisklętami. Ci jednak z nich, którzy rzucali zaklęcia, zbadali zwoje. Udało im się odkryć rodzaje magii nieznane wcześniej na Torilu. To netheryjski czarodziej Ioulaum stworzył *mythallar*, który nadawał moc znajdującym się w pobliżu przedmiotom, dzięki czemu twórca magicznych przedmiotów nie musiał poświęcać na to własnej energii. *Mythallar* przyczynił się również do powstania latających miast, do zbudowania których posłużyły odcięte, odwrócone gór-

Ryc. Sam Wood

Upadek Netherilu

skie szczyty. W tych latających magicznych enklawach mieszkańcy Netherilu wzbili się w niebo. Byli bezpieczni od ludzkich barbarzyńców oraz hord złych humanoidów. W owych czasach każdy obywatel władał jakąś pomniejszą magią, a imperium handlowało z sąsiadującymi z nim elfami i krasnoludami, znacznie rozszerzając swe granice.

Najazd faerimmów

Pierwsi potęgę Netherilu sprawdzili faerimmowie – rasa magicznych złych istot żyjących pod powierzchnią ziemi. Przesadne użycie magii w imperium zadało im wiele cierpienia. W odwecie zaczęli rzucać czary wysączające magię oraz energię z ziem Netherilu, zmieniając kwitnące pola i lasy w jałową pustynię. Ludzie uświadomili sobie w końcu, że do powstania tej dziwnej katastrofy przyczyniła się jakaś inteligencja. Wybuchła przewlekła magiczna wojna. W jej trakcie wysączenie magii zaczęło wpływać na czary działające w miastach. Najpierw powoli, a potem coraz szybciej arcymagowie wyruszyli na poszukiwanie miejsc, w których magia nie ulega zmianom. Przyłączyli się do nich prości ludzie, których żyzne pola zmieniły się w pustynię.

Niezwykle utalentowany arcymag Karsus stał za wieloma magicznymi osiągnięciami. Uznał on za swój obowiązek utrzymanie narodu w jedności w czasach potrzeby. Przez dekadę opracowywał czar, który – gdy go w końcu rzucił – połączył go z Mystryl. Karsus chciał skraść bogini moc i stać się bóstwem. Po rzuceniu zaklęcia jego ciało rozrosło się do boskiej potęgi, a umysł wypełniła niewyobrażalna wiedza – także dotycząca straszliwej pomyłki, jaką właśnie popełnił. W jednej chwili zrozumiał, że skradł boskość jedynej istocie zdolnej nieustannie naprawiać zniszczenia Splotu, jakich dokonywali żarłoczni magii Netheryjczycy oraz faerimmowie. W ten sposób arcymag zagroził istnieniu magii na całym Faerunie, nie był bowiem przygotowany, by zastąpić Mystryl w pełnieniu takiej roli.

Na szczęście Mystryl poświęciła się i ocaliła Splot, zanim uszkodzenia stały się nieodwracalne. W ten sposób zerwała jednak więź łączącą ją z Karsusem, co doprowadziło do spetryfikowania arcymaga i tymczasowego zanegowania całej magii na świecie. Netheryjskie latające miasta spadły na ziemię. Kamienny Karsus – wciąż obdarzony słabnącą wszechwiedzą – obserwował, jak wszystko, co znał i o co się troszczył, ulega zniszczeniu z powodu jego głupoty. Choć czyn arcymaga okazał się katastrofalny w skutkach, pozostaje on jedyną znaną istotą, która zyskała boskość za sprawą jednego czaru.

Bogini magii doczekała się reinkarnacji, którą jest Mystra. Odtworzyła ona Splot i zdołała bezpiecznie sprowadzić na ziemię trzy latające miasta – Anaurię, Asram i Hlondath – które znajdowały się wysoko, gdy Karsus rzucał potężne zaklęcie. Nowy Splot nałożył na korzystających z magii większe ograniczenia i wymagania. W ten sposób zapobiegano możliwości, że ktoś osiągnie tak destrukcyjny potencjał, jaki uzyskali Netheryjczycy. Kapłani Mystry poznali zaś prawdę o zagładzie Netherilu, która służy za ostrzeżenie na przyszłość.

W tym czasie ci, którzy ocaleli w spoczywających teraz na powierzchni ziemi miastach, musieli uciekać przed faerimmami, hordami humanoidów oraz rozrastającą się pustynią. Założyli oni na południu państwa będące swego rodzaju potomkami Netherilu. Wówczas jednak największe imperium ludzi było już martwe. Pozostały po nim jedynie zniszczone artefakty oraz magicznie stworzone pustkowie, teraz zwane Anauroch.

Upadłe imperia

Mniej więcej w tym samym czasie na dalekim zachodzie powstawały inne królestwa, znajdujące się poza bezpośrednim wpływem Netherilu. Największym i najstarszym z nich był założony w miejscu dzisiejszej Pustynia Raurin Imaskar, w którym rządzili zaklinacze zwani Imaskari lub Mechanicy. Posiadali oni ogromną moc, w ślad za którą podążała równie nieokiełznana pycha. Odmawiali ukorzenia się przed jakąkolwiek istotą boską. Wykorzystywali potężną magię i rozwijali niezwykłe technologie. Bez problemu odpierali najazdy humanoidów, smoków oraz dziwnych stworzeń żyjących w ich ojczyźnie. Ich również spotkała jednak katastrofa. Gdy ich populację zdziesiątkowała straszliwa zaraza, Imaskari otworzyli kilka *portali* na inny plan i najechali ów świat, chcąc zdobyć niezliczonych niewolników. Skończywszy najazd, zamknęli magiczne wrota i rzucili potężny czar, by raz na zawsze przeciąć więź pomiędzy obydwoma wymiarami. Jednakże niewolnicy zdołali nawiązać kontakt ze swymi bóstwami, a te znalazły sposób na wysłanie poprzez Plan Astralny swych fizycznych manifestacji na Toril, omijając barierę Mechaników i niszcząc im-

perium Raurin. Polem stoczonej podówczas bitwy była dzisiejsza Pustynia Raurin. Oswobodzeni niewolnicy udali się na zachód, by założyć Mulhorand i Unther.

Sześć stuleci przed upadkiem Netherilu na wschód od Morza Spadających Gwiazd powstały dwa imperia magiczne. Wielkie i okrutne Narfell wzbudzało ogromny strach, bowiem jego wodzowie zawierali pakty z demonami, które potem maszerowały u boku ich żołnierzy. Sąsiadujący z nim Raumathar był równie potężny, a słynął z bojowych czarodziejów. Te dwa imperia często ścierały się ze sobą. Pierwsze z nich próbowało nawet dokonać inwazji na Mulhorand i Unther, lecz zostało odparte. W końcu Narfell i Raumathar zniszczyły się nawzajem w wielkiej bitwie z udziałem demonów, smoków i magii palącej całe miasta. W jej trakcie powstały Nieskończone Pustkowia. Po dziś dzień region dawniej należący do Narfell niektórzy zwą Ziemią Demonów.

Ocalałe miasta Netherilu – Anauria, Asram i Hlondath – stały się osiedlami na granicy Anauroch. Były to jednak ledwie marne cienie dawnej chwały imperium. Asram, słynące z Miasta Magów, zachowało ducha Netherilu, choć nie jego mądrości; uległo zniszczeniu w wyniku zarazy, ledwie 300 lat po założeniu. Anauria, słynąca z magii i umiejętności kucia mieczy, została zniszczona niespełna 500 lat po upadku Netherilu. Hlondath przetrwało najdłużej, a jego mieszkańcy w dużej mierze porzucili magię i stali się narodem drwali oraz pasterzy. Rozrastająca się Anauroch połknęła w końcu wszystkie trzy miasta. Inni uchodźcy z Netherilu podążyli dalej na południe i założyli istniejące do dziś Halruaa.

Do innych źle wspominanych i mało znanych imperiów należy także i to, które stworzył krasnoludzki naród Delzoun handlujący z Netherilem, oraz elfy z Illefarn. Wiele społeczności tej ostatniej rasy zanikało z upływem czasu wraz z odwrotem do schronienia na Evermeet. Nie są to jednak prawdziwie upadłe imperia, ponieważ elfy odeszły dobrowolnie, a nie wyginęły w wojnach czy katastrofach, jak miało to miejsce w przypadku wymienionych wcześniej.

stare imperia

Oswobodzeni niewolnicy Imaskari pod przewodnictwem swych bóstw zniszczyli oprawców i ruszyli na zachód. Osiedlili się w południowo-wschodniej części regionu Morza Spadających Gwiazd, formując dwa narody oddzielone Rzeką Mieczy. Tak powstały królestwa Mulhorandu i Untheru, które spokojnie rozwijały się i podbijały bądź kolonizowały sąsiednie ziemie. Ekspansję Untheru zatrzymały dopiero elfy z Puszczy Yuir oraz złote krasnoludy z Wielkiej Rozpadliny. Z kolei rozwój Mulhorandu powstrzymała rebelia magów, przez którą kraina na stulecia zamknęła się w sobie.

wojny orkowej bramy

Jeden z *portali*, które otworzyli zbuntowani mulhorandzcy magowie, prowadził do świata zamieszkanego przez dzikich orków. Wykorzystali oni ową bramę i najechali Faerun, atakując osady i zabijając tysiące osób. Z orkami walczyły manifestacje bogów-królów zarówno Mulhorandu, jak i Untheru. W odpowiedzi najeźdźcy przyzwali awatarów własnych bóstw. W czasie tego konfliktu, zwanego wojnami orkowej bramy, bóg Gruumsh zabił mulhorandzkie bóstwo słońca Re. Było to pierwsze bogobójstwo w dziejach Faerunu. W trakcie wojny zginęło także wiele untherskich bogów i bogiń. Ludzkie bóstwa w końcu zwyciężyły, zaś orków albo spotkała śmierć, albo wygnanie na północ bądź zachód.

O sukcesję po Re walczyli Set i Ozyrys. Pierwszy z wymienionych zamordował w końcu rywala. To jednak Horus wchłonął boską moc Re i stał się Horusem-Re, po czym pokonał Seta i wyrzucił złego boga na pustynię. Izyda zaś wskrzesiła Ozyrysa. Cały mulhorandzki panteon – poza Setem – zjednoczył się i poparł Hórusa-Re. W tym czasie dwa wiekowe ludy wstrzymały swój rozwój, chcąc odbudować potęgę oraz uleczyć rany. W Untherze najwyższy bóg Enlil abdykował i znikł, ustępując miejsca synowi, Gilgeamowi. Isztar – drugie z pozostałych jeszcze untherskich bóstw – oddała Izydzie moc swej manifestacji i także znikła. Gilgeam zaś rozpoczął trwający 2000 lat okres panowania, podczas którego wsławił się jako coraz gorszy tyran Untheru.

długi upadek

Przywiązane do tradycji Mulhorand i Unther beztrosko podchodziły do podbojów daleki ziem. Wreszcie dojrzały do wewnętrznych konfliktów i obudziły zbyt liczne urazy w prowincjach. W ciągu następnego 1000 lat północne miasta Untheru oddzieliły się od kraju, a gdy zachodnie ogłosiły założenie wolnej krainy Chessenty, królestwo straciło prawie połowę swej powierzchni. Z kolei w Mulhorandzie wybuchały kolejne bunty magów, w wyniku których państwo utraciło prowincję Thay. Późniejsza nieudana próba jej odzyskania zmusiła tylko Mulhorandczyków do uznania istnienia owego niezależnego kraju. Mniej więcej w tym samym okresie Semfar i Murghom wywalczyły względną niepodległość, a Mulhorand i Unther wielu zaczęło zwać „żyjącymi" upadłymi imperiami.

Calimshan

Calimshan ma długą historię, która rozpoczęła się nawet przed powstaniem potężnego Netherilu, nigdy jednak nie osiągnął takiej magicznej potęgi, jak wspomniane imperium. Mimo to był siłą napędową w historii południowego Faerunu – z racji wielkiej populacji i wojskowej potęgi.

Imperium to założył szlachetny dżin, Calim, który wraz ze świtą i sługami – podobnymi mu istotami – oraz tysiącami ludzkich niewolników przybył z innego planu. Niemal od razu musiał odeprzeć atak smoków, a potem dojść do porozumienia w kwestii granic z elfami oraz krasnoludami. W 1000 lat po przybyciu Calima *portal* na Toril otworzył ifryt-najemnik imieniem Memnon, który założył krainę na północ od imperium szlachetnego dżina.

Przez trzy stulecia krainy współżyły ze sobą we względnym pokoju. Potem jednak wybuchła wojna i rozpoczęła się Epoka Ognia z Niebios. Walki trwały następne 400 lat, a zakończyły się dopiero za sprawą sąsiadów ścierających się ludów. Elfy wykorzystały swą wysoką magię i uwięziły obydwu władców dżinni oraz większość ich służących w dużym klejnocie, zwanym odtąd *Kryształem Calimemnon*. Po tym wydarzeniu ludzcy niewolnicy służący dwóm imperiom zdołali wypędzić lub spętać pozostałe dżiny i ifryty, w czym pomogli im krasnoludzcy sąsiedzi. Zjednoczone państwo jego mieszkańcy nazwali Coramshanem.

Przez następne 4000 lat Coramshanem władały różne siły i panowały w nim różne rządy. Mimo to rozszerzył on znacznie swe granice, obejmując dzisiejszy Amn oraz Tethyr, cały region Jeziora Pary oraz ziemie położone na dalekim południu – półwysep Chultski oraz Wyniesienie w Shaar. Podczas tej ekspansji toczyli walki z Jhaamdath (teraz zwanym Chondath), krasnoludzkim ludem Shanatar oraz niewielkimi elfimi królestwami. Intrygi, bunty, potwory oraz podboje sprawiały, że Calimshan kilkakrotnie się rozrastał, a potem malał, aż w końcu jego granice osiągnęły postać, w jakiej istnieją do dziś. Przez cały ten czas imperium zawsze pozostawało potęgą handlową i transportowało towary z Półwyspu Chultskiego na Północ i z powrotem.

powstanie chondath

Na ziemiach położonych na północ od dzisiejszej Puszczy Chondal ludzie w krótko po powstaniu Coramshanu założyli Jhaamdath, który na początku był skupiskiem wiosek rybaków i drwali. Kraj, a przede wszystkim położone w jego sercu Dwanaście Miast Mieczy, szybko się rozwijał, zyskując znaczenie na lądzie oraz morzu. To oczywiście w bardzo krótkim czasie doprowadziło do konfliktu z Coramshanem, którego granice sięgnęły w końcu do Jeziora Pary. Szczęśliwie państwa znalazły pokojowe rozwiązanie – po prostu opuściły region jeziora stanowiącego przedmiot sporu.

Jhaamdath od zachodu ograniczał Coramshan, a od wschodu Unther. Kraj nie miał jak się rozwijać – poza sięgnięciem przez Morze Spadających Gwiazd. Skupił się więc na handlu, jednocześnie umacniając granic oraz prowadząc ekspansję na północ, za Morze Wewnętrzne. Jego mieszkańcy założyli osady tam, gdzie dziś leżą Impiltur, Thesk, Sespech, Turmish oraz Vast, tworząc kolonie,

które wzbogaciły ich kraj w towary na sprzedaż. Przy okazji Jhaamdath zyskał znaczny prestiż płynący z posiadania rozległych posiadłości ziemskich.

W końcu wycinanie Puszczy Chondal bardzo rozzłościło żyjące w niej elfy. Wybuchła międzyrasowa wojna. W ciągu 20 lat wszystkie poza jednym miasta elfów w lesie zostały zniszczone, a 9/10 ich populacji zginęło. Czarodzieje pokonanych dokonali jednak odwetu. Sięgnęli po wysoką magię elfów i przyzwali wielką falę, która zmyła całe Jhaamdath z powierzchni Torilu. Tak powstało dzisiejsze wybrzeże Przesmyku Vilhon.

Garstka uchodźców uciekła do kolonii położonych wzdłuż północnego wybrzeża Morza Spadających Gwiazd. Po jakimś czasie rozrzuceni po świecie uciekinierzy oraz mieszkańcy starych kolonii powrócili i utworzyli państwo Chondath. Była to kupiecka potęga, która rozwijała się bardzo szybko, dopóki nie uległa zniszczeniu w wyniku wojen i zaraz. Dzisiejsze Chondath to ledwie blady cień dawnej wielkości, lecz jego dziedzictwo wciąż jest żywe w kolonialnych potomkach, którzy ruszyli dalej na zachód i założyli potężne państwa – Sembię oraz Cormyr.

Czasy jedności i rozpadu

Początek Rachuby Dolin to powstanie paktu pomiędzy ludzkimi osadnikami w krainie, która stała się Dolinami, oraz elfami z Cormanthoru, którzy wznieśli Stojący Kamień będący symbolem przysięgi wzajemnego szacunku dla różnych stylów życia. Ów głaz stoi do dziś – pomimo chaosu i cierpień ponad trzynastu stuleci. Dalej omówiono jedynie kilka ze znaczniejszych wydarzeń mających miejsce od czasu wczesnych imperiów do dziś.

W długiej historii Faerunu nieraz przedstawiciele różnych ras starali się współżyć ze sobą w pokoju. Dwie najważniejsze próby miały miejsce w elfiej stolicy Myth Drannor, w lesie Cormanthor, oraz na Wybrzeżu Mieczy, w państwie znanym jako Falorm, Krainie Trzech Koron (zwana tak, ponieważ władali nią wspólnie władcy elfów, ludzi i krasnoludów). W obydwu krainach nie obyło się bez wewnętrznych napięć, lecz do ich upadku przyczyniły się siły zewnętrzne – orkowie i humanoidzi oraz, w przypadku Myth Drannor, stworzenia pozawymiarowe. Choć te królestwa nie przetrwały, pozostają świadectwem idei pokojowego współżycia przedstawicieli różnych ras i dążenia do obopólnego dobra.

Kataklizm Świtu to wydarzenie dotyczące bóstw, którego wynikiem były liczne zmiany wśród bogów i bogiń. Torilu dotknęła jednak tylko mająca miejsce w VIII wieku RD schizma w kościele Tyche, w efekcie której zastąpiły ją Beshaba i Tymora.

Kilka stuleci przed Kataklizmem Świtu (śmiertelnikom niełatwo ustalić czas wydarzeń dotyczących bóstw) pierwszy mistrz magii, Azuth Najwyższy, w walce o supremację w służbie Mystry pokonał swego rywala, Savrasa Wszystkowidzącego. Ów konflikt toczył się latami, a zakończył uwięzieniem Savrasa w magicznej lasce, czego oczywiście dokonał Azuth.

Inne wydarzenia, mające miejsce mniej więcej w tym samym czasie, również mogą wiązać się z Kataklizmem Świtu – na przykład kres drugiego imperium Untheru, powstanie Harfiarzy, pojawienie się we Wrotach Zachodu demonicznego króla Iyachtu Xvima, syna Bane'a, oraz uwięzienie Moandera.

Czas Kłopotów

Bane (jego poprzednia inkarnacja) oraz Myrkul (wcześniejszy bóg umarłych) poszukiwali mocy, za sprawą której zdołaliby wynieść swe byty ponad inne bóstwa. W tym celu skradli lordowi Ao *Tablice Przeznaczenia* – boskie pisma określające obowiązki wszystkich bogów i bogiń Faerunu. Czyn ten przekonał Ao, że bóstwa przestały interesować się swymi wyznawcami, a skupiły na walkach między sobą. Chcąc ukarać bogów i boginie oraz zmusić do zwrócenia uwagi na wiernych, wygnał ich z pozaplanarnych krain i umieścił w śmiertelnych ciałach zwanych awatarami.

Awatarowie

Awatarowie bogów wędrowali po ziemi, stykali się ze śmiertelnikami (niektórzy zachowując się bezlitośnie, inni nie) oraz starli się znaleźć sposób powrotu do swych pozaplanarnych siedzib, bowiem zwykłe drobi były zamknięte. Ten czas w historii Faerunu nosi rozmaite miana: Czas Kłopotów, Czas Niepokojów, Kryzys Awatarów czy wreszcie wojna bogów. Jak by go jednak nie nazywać, to najświeższe wspomnienie chaosu.

Nagle uzyskana śmiertelność budziła w bóstwach obawę. Jedynie Helm odzyskał boską moc i otrzymał od Ao nakaz strzeżenia drogi wiodącej na Plany Zewnętrzne. Ponieważ wykonał owo zadanie, większość zniszczeń powstałych w trakcie Kryzysu Awatarów przypisano właśnie jemu. W tych dniach Mystra została zniszczona, a jej esencja połączyła się z ziemią, przez co magia działała chaotycznie. Powstało wiele obszarów dzikiej oraz martwej magii.

Gond Sprawca Cudów spadł na ziemię na wybrzeżu Lantanu w postaci gnoma. Odwdzięczył się Lantańczykom za schronienie, jakie mu zapewnili, obdarzając ich wiedzą na temat prochu dymnego. Tymora pojawiła się w swej świątyni w Arabel i powszechnie uważa się, iż jej obecność w tym miejscu oszczędziła miastu wielu zniszczeń. Shar w tajemnicy zabiła Ibrandula, boga jaskiń, kradnąc jego dziedzinę.

Malar walczył z Nobanionem, a ścigał go Gwaeron Wichura. Shaundakul stoczył pojedynek z awatarem pomniejszego orkowego bóstwa i zniszczył go. Sharess przyjęła postać ulubionej konkubiny paszy Calimportu, a Sune uwolniła ją spod rosnącego wpływu Shar. Czerwona Rycerka pojawiła się w Tethyrze, pomagając jego mieszkańcom obronić się przed najazdami potworów z Zielonego Matecznika. Hoar zabił Rammana, untherskiego boga wojny, lecz stracił dziedzinę pokonanego, którą zyskał Anhur. Nieporozumienie sprawiło, że na wyspie Ruathym Clangeddin Srebrnobrody walczył z Labelasem Enorethem. Shar i Selune stoczyły zaś w Waterdeep kolejną rundę odwiecznych zmagań, tym razem jako śmiertelniczki. Waukeen znikła, a jej sojuszniczka, Lliira, dla bezpieczeństwa zaopiekowała się dziedziną towarzyszki. Awatar bóstewka Iyachtu Xvima, półdemonicznego potomstwa Bane'a, został uwięziony pod Twierdzą Zhentil. Gilgeama, boga-króla Untheru, zabiła jego rywalka Tiamat, co zakończyło jego trwające 2000 lat panowanie.

Podczas wojny bogów Bhaal, bóg mordów, stracił wiele ze swej potęgi. Istniał jedynie w postaci morderczej siły opętującej żywe istoty. Bane wyzwał Torma, po czym zabił wszystkich wyznających Bhaala skrytobójców w Faerunie i wchłonął ich esencję, jeszcze bardziej osłabiając wspomnianego boga.

Śmiertelnicy

Nawiązawszy sojusz z Myrkulem, Bhaal porwał śmiertelną czarodziejkę Midnight i odkrył jedną z *Tablic Przeznaczenia*. Jednakże na moście Boareskyr śmiertelnik Cyric zabił go za pomocą miecza *Zguba Bogów* (awatara Maski) i wchłonął część mocy bóstwa, reszta zaś spłynęła Krętą Wodą, zatruwając rzekę.

Następnie Cyric zabił Leirę, boginię oszustw i iluzji (również za pomocą *Zguby Bogów*) i wchłonął jej dziedzinę. Potem zaś złamał miecz, osłabiając w ten sposób Maskę.

Torm zniszczył Bane'a w walce w Tantras, zaś Ao przekazał dziedzinę Mrocznego Władcy Cyricowi. Sam Torm zginął w tej potyczce, ponieważ jednak jego krainą był wtedy Toril i poniósł śmierć zgodnie ze swym etosem (do którego zaliczane są posłuszeństwo i obowiązek), lord Ao przywrócił go do życia i ponownie uczynił bóstwem.

Awatar Myrkula walczył z Midnight i został przez nią zniszczony. Stała się ona nową inkarnacją Mystry, wchłaniając z ziemi esencję poprzedniej bogini. Cyric został nowym bogiem sporów, tyranii, morderstw i śmierci, otrzymując dziedziny zabitych Bane'a, Bhaala i Myrkula (po latach utracił dziedzinę śmierci na rzecz śmiertelnika Kelemvora, gdy na jakiś czas oszalał na skutek działania stworzonego przez siebie artefaktu).

Wraz z końcem Kryzysu Awatarów bóstwa Faerunu zmieniły podejście do swych wyznawców. Zgodnie z dekretem Ao, ich moc zależy teraz po części od liczby oraz gorliwości wiernych. Dlatego też bóstwa nie mogą już sobie pozwolić na ignorowanie wyznawców. Czas Kłopotów odmienił Faerun i znacznie przeobraził panteon, lecz jego najważniejszym efektem pozostaje nadanie bogom i boginiom nowej odpowiedzialności.

Tuigańska horda

Przez stulecia Nieskończone Pustkowia uważano za krainę opustoszałą lub zamieszkaną przez nielicznych, acz utalentowanych jeźdźców. Pogląd ten uległ zmianie wraz z pojawieniem się wielkiego przywódcy, który na zawsze odmienił sposób postrzegania tej odosobnionej ziemi. Yamun był synem khana (wodza) klanu i charyzmatycznym młodzieńcem o znacznych ambicjach. Zabił ojca, by zyskać władzę nad plemieniem, po czym zawarł sojusze z innymi szczepami i w końcu zjednoczył niemal wszystkich Tuiganów. W ten sposób stworzył militarną potęgę, mianując samego siebie khahanem (wielkim khanem). Mając na swe rozkazy armię liczącą 300 tysięcy jeźdźców, Yamun ruszył na wschód, z łatwością pokonując siły Shou, a następnie przekraczając Smoczy Mur. Po tym zwycięstwie zwrócił wzrok na zachód i ruszył na Thay. Zaskoczeni agresją zwykle niezdyscyplinowanych wschodnich sąsiadów Thayczycy ponieśli znaczne straty. W końcu Szass Tam – thayski zulkir nekromancji – zawarł z Tuiganami umowę. Przeteleportował wojska khahana do Rashemenu w zamian za zaprzestanie dalszych ataków na Thay. Horda rozpoczęła bój z berserkerami z Rashemenu, lecz została w końcu odparta przez czarownice. Armia Yamuna zdołała uniknąć straszliwej porażki tylko dzięki dalszej magicznej pomocy thayskich czarodziejów.

Ryc. Todd Lockwood

Rashemici tylko na jakiś czas powstrzymali hordę. Wkrótce ruszyła ona na Thesk, a wieści o niej dotarły na zachód. Mieszkańcy tej części Faerunu oszacowali jej liczebność i uznali, iż wielce prawdopodobne jest, że zaleje Thesk oraz Impiltur, po czym przez Vast wpadnie do Dolin, Sembii oraz Cormyru. Było to znaczne zagrożenie, które na krótki okres zjednoczyło narody Ziem Centralnych. W ten sposób powstała armia, którą przeciw Tuiganom poprowadził król Cormyru, Azoun IV. W jej skład weszły następujące jednostki: Purpurowe Smoki oraz Wojenni Czarodzieje z Cormyru, wyszkoleni najemnicy z Sembii oraz Wybrzeża Mieczy, milicja Dolin, krasnoludy z Ziemnej Opoki, a nawet oddział zhentarimskich orków. Te mieszane oddziały dotarły do Thesk, gdy horda łupiła północne miasta kraju. Dwie potężne siły starły się w największej bitwie ostatnich stu lat. Z morderczej walki zwycięsko wyszły sprzymierzone siły Ziem Centralnych. Pod dowództwem Azouna sojusznicy rozbili tuigańskich jeźdźców, a król zabił khahana Yamuna.

Po utracie wodza i co najmniej 1/4 sił tuigańska horda poszła w rozsypkę. Najeźdźcy wycofali się z pola bitwy i rozpoczęli długi odwrót do swej ojczyzny, a ludzie z Cormyru, Sembii oraz Dolin powrócili do własnych domów. Zhentarimscy panowie orków nakazali im jednak pozostać w Thesk mimo protestów Azouna. Nie chcąc jeszcze bardziej uszczuplić swych sił, król pozostawił za sobą niewielką liczbę orków, choć nigdy nie zapomniał tej skazy na wielkim zwycięstwie armii Ziem Centralnych.

Powrót Bane'a

ostatnie lata

W ostatnich latach nastąpiło wiele znacznych wstrząsów. Wyznawcy martwych bogów i bogiń musieli stawić czoło nowym panom domen swych dawnych bóstw. Jedna z największych tego rodzaju bitew toczyła się pomiędzy Cyriciem a „heretyckimi" wiernymi Bane'a, Bhaala i Myrkula. Te wewnętrzne konflikty na jakiś czas spowolniły rozwój kościoła Cyrica i przyczyniły się do licznych pogromów oraz krucjat, które prowadzono w sekrecie. Kolejna święta wojna wybuchła, gdy podczas zniszczenia Twierdzy Zhentil uwolniony został Iyachtu Xvim. Walczyli w niej wyznawcy powracającego bóstwa i „uzurpatora" Cyrica. Powrót Waukeen natomiast spowodował pewne zamieszanie pośród jej wyznawców, choć Lliira wspaniałomyślnie zwróciła towarzyszce jej dziedzinę i obydwie religie szybko doszły do porozumienia.

Pokojowe królestwo Cormyru doświadczyło szeregu tragedii, które naruszyły porządek zdrowego, życzliwego narodu i wywarły skutek na jego powiązania z innymi państwami. Czerwoni Czarnoksiężnicy znacznie zwiększyli swe kupieckie wpływy na innych ziemiach, wyczuwając słabość starego sąsiada i rywala – Untheru. Uczynili też pierwszy krok na drodze do odbudowania wielkiego imperium. Elfy z kolei zakończyły Odwrót akurat na czas, by walczyć z drowami, które pojawiły się w opuszczonych przez nie lasach.

Wszystkie te wydarzenia bledną jednak w porównaniu z powrotem Bane'a. Przez wiele lat Iyachtu Xvim, zwany też synem Bane'a, uważany był za dziecko wspomnianego bóstwa oraz jednej z potężniejszych demonic. Xvim zyskał dziedziny Bane'a – tyranię oraz nienawiść – i ustanowił swój kościół prawdziwą religią tych, którzy niegdyś czcili Czarną Dłoń. Przyłączyło się do niego również wielu wyznawców Cyrica. Wierni obu religii walczyli ze sobą bez litości. Kościołem Iyachtu zarządzał Fzoul Chembryl, wybraniec Xvima.

W noc Śródzimia 1372 RD kapłani Xvima śnili o swym bogu, jego demonicznej sylwetce jaśniejącej piekielnym zielonym światłem. Płomień spalił i rozszczepił skórę Iyachtu, a ze skorupy wyszła na świat ubrana w czarną zbroję postać z uniesioną prawą dłonią – tak tradycyjnie przedstawiano Bane'a. W wyciągniętej ręce zebrały się zielone płomienie. Dłoń zacisnęła się nagle i światło zaczęło jaśnieć spomiędzy palców.

– Nie służ nikomu poza Banem – rzekła owa postać, a wtedy kapłani zbudzili się i ujrzeli, że ich prawe dłonie spowija zielony płomień, który znikł dopiero po niemal godzinie.

Najwyżej postawieni hierarchowie kościoła uważają, że stworzenie Xvima od zawsze było częścią planu Bane'a, który w ten sposób umknął ostatecznej śmierci. Iyachtu uważał się za samodzielny byt, lecz tak naprawdę był ledwie ziarnem mocy Bane'a, które w końcu zakiełkowało i Czarna Dłoń powróciła. W zaledwie kilka dni wyznawcy Xvima zmienili wiarę. Odrodzony bóg zyskał „wolną" dziedzinę strachu i powrócił do statusu większego bóstwa. Dziś fanatycznemu kościołowi Bane'a przewodzi doświadczony i inteligentny byt, nic zatem dziwnego, że siły dobra obawiają się zmiany równowagi w świecie.

co niesie przyszłość

Faerun to kraina nieustannych zmian. Toczą się tu wojny, upadają wielkie królestwa, a martwi bogowie odradzają się, by szerzyć zło. Następną kartę historii zapiszą zdeterminowane jednostki posiadające umiejętności i potęgę – jeżeli ośmielą się podjąć wyzwanie.

skrócona chronologia

Data (RD)	Wydarzenie
–20 000	Do tego czasu w lasach otaczających Jezioro Pary powstają elfie krainy Eiellur, Orishaar, Syorpiir i Thearnytaar. Na południu leży założony wcześniej Illythiir, na północy zaś i zachodzie – Aryvandaar i Illefarn.
–17 800	W wielkim lesie, który rozciąga się od dzisiejszego Amn (Niecka Bogów) do wybrzeży Lśniącego Morza, elfy zakładają krainę Keltormir.
–14 000	Plemiona i klany barbarzyńskich ludzi wędrują po Keltormirze.
–12 000	Pośród elfów wybuchają wojny o koronę.
–11 700	Tethir, pierwszy elfi zabójca smoków, zabija Xaxatharta Karzącego. Ludzkie klany osiedlają się na polanach i łąkach powstałych wokół Keltormiru w wyniku działania smoczego ognia.
–11 200	Elfie krainy Eiellur, Orishaar, Syorpiir i Thearnytaar padają pod siłami Ilythiiru. Ilythiirczycy toczą też potyczki z elfami z Keltormiru.
–11 000	Krasnoludy tworzą pierwsze twierdze w Shanatar w Czeluści w południowym Podmroku, pod Górami Almraiven i Jeziorem Pary.
–10 500	Mroczna Katastrofa wywołuje niszczące burze, które oznaczają koniec elfiego królestwa Miyeritar.
–10 450	Czwarta wojna o koronę: elfy z Ilythiiru otwarcie używają mocy otrzymanych od złych bogów.
–10 270	Kampania kamienia i pazura: armie Keltormiru wycofują się, by bronić granic państwa, siły Arybandaar oraz Ilythiir stają naprzeciw siebie.
–10 000	Kapłani Corellona i najpotężniejsi magowie używają boskiej magii i przemieniają splugawionych Iluthiirczyków oraz innych w drowy, które uciekają do Podmroku. We wschodnich lasach, później nazwanych Cormanthyrem, powstaje Elfi Dwór.
–9600	Pojawienie się pierwszych cywilizacji drowów w Podmroku pod południowym Faerunem.

utracone imperia

Miasta-państwa i królestwa Faerunu wnoszą się na gruzach starszych krain. Zrujnowane miasta, starożytne plugastwa i drzemiące zło wciąż czekają na głupców na tyle szalonych, by zakłócić ich spokój. Oto lista najsławniejszych, acz nieistniejących już krain.

Anauria: Jedno z kilku miast Netherilu, które przetrwało upadek magii spowodowany przez szalonego Karsusa, gdy dążył on do boskości. Anaurię pochłonęła pustynia Anauroch ponad dwanaście wieków temu. Wieże i cytadele miasta wciąż spoczywają pod piaskami Miecza, w południowej części pustyni.

Askavar: Elfia osada istniejąca niegdyś w dzisiejszym Lesie Ostrych Kłów. Askavar opustoszał podczas Odwrotu, ponad 800 lat temu.

Asram: Kolejna pozostałość po Netherilu. Jego stolica, Orolin, była zwana Miastem Magów. Podobnie jak Anauria, poddał się nieugiętej pustyni Anauroch.

Athalantar: Kraina zwana również Królestwem Jelenia, w której dawno temu na świat przyszedł Elminster, Stary Mag i ostatni prawdziwy książę tej ziemi. Athalantar leżało na Ziemiach Centralnych, na południe od Wysokiego Lasu. Przez jakiś czas krainą władali uzurpatorzy, królowie-magowie, po których upadku nastąpiła krótkotrwała odbudowa. Kilka pokoleń później Athalantar zalała horda orków.

Cormanthyr: Wielkie królestwo elfów w lesie Cormanthor wyrosło z popiołów wojen o koronę, a później, po utracie stolicy, Myth Drannor, przetrwało jeszcze sto lat. Elfi Dwór został porzucony podczas Odwrotu. Część cormanthyrskich elfów pozostała jednak w osiedlach Semberholme i Splątane Drzewa. W ostatnich miesiącach ruiny Cormanthyru najechała duża liczba drowów z kilku klanów, pragnąc na nowo stworzyć przyczółki na powierzchni.

Delzoun: Leżące pod Górami Lodowymi i Rauvin potężne krasnoludzkie królestwo Północy, którego najważniejsze miasto handlowe, Ascore, to dziś smagane piaskiem ruiny na zachodnim skraju Anauroch. Niektóre z innych miast Delzoun – w tym Mithrilowa Hala, Cytadela Adbar i Cytadela Felbarr – znowu znalazły się w rękach krasnoludów, bądź też nigdy nie upadły. Niektórymi fortecami królestwa od stuleci rządzą plemiona orków.

Eaerlann: Potężne elfie królestwo, które rozciągało się na wschodni Wysoki Las oraz Dolinę Delimbiyr. Eaerlann przetrwał wiele tysięcy lat. Wielu jego mieszkańców odeszło na Evermeet, ale też pomagało budować wzdłuż Wybrzeża Mieczy rozmaite krainy elfów i ich sojuszników. Osłabione państwo zmiotły z powierzchni Faerunu hordy orków oraz demony z Twierdzy Piekielna Brama, gdy miasto Ascalhorn w 882 RD zajęły czarty.

Hlondath: Trzecie i najdłużej istniejące z miast ocalałych po Netherilu. Była to kraina drwali i pasterzy, leżąca na północno-zachodnim skraju Anauroch, w sąsiedztwie Upadłych Ziem. Podobnie jak Asram i Anauria, poddało się pustyni.

Illefarn: Bardzo stare królestwo elfów, które chętnie witało na swych ziemiach ludzkie plemiona i krasnoludzkich górników. Illefarn rozciągało się wzdłuż Wybrzeża Mieczy, obejmując terytorium, na którym potem powstało Waterdeep. Upadło w wyniku powtarzających się najazdów orków z Północy oraz pod naciskiem rozwijających się ludzkich osiedli.

Imaskar: Jedno z najstarszych ludzkich imperiów, które istniało na obszarze dzisiejszej Raurin, Pustyni Pyłu oraz Równin Purpurowego Pyłu. Imaskari, zwani także Mechanikami, byli niesłychanie potężnymi i wyniosłymi czarodziejami. Za pomocą magii czynili wiele cudów, w tym *portale* prowadzące do wielu światów. Porwani przez nich z innych wymiarów niewolnicy w końcu powstali i obalili swych władców. Tak powstały ludy Mulhorandu i Untheru.

Jhaamdath: Królestwo to, zwane później Chondath, było pierwszym schronieniem ludzkich osadników, którzy migrowali na północ wybrzeża Morza Wewnętrznego oraz na Smocze Wybrzeże na wiele stuleci przed początkiem Rachuby Dolin. Większość Jhaamdath zniszczyła wysoka magia elfów, po którą te ostatnie sięgnęły, by ochronić las Chondath przed agresją ludzkich najeźdźców.

Królestwo Ludzi: Po upadku Falorm, na jego miejscu powstało Królestwo Ludzi. Państwem tym władali oczywiście ludzie, a zjednoczyły się w nim również nieliczne pozostałe na Północy Wybrzeży Mieczy elfy i krasnoludy. Kraj przetrwał jedynie dwa pokolenia. Podobnie jak poprzednie, zniszczyły je hordy goblinoidów. Umierając, królestwo zadało śmiertelny cios tutejszej nie-ludzkiej populacji. Dzięki temu ludzie zyskali okazję do powiększenia swych terytoriów bez większych przeszkód i zdołali zdominować Wybrzeże Mieczy, co nie uległo zmianie do dziś.

Miyeritar: Elfia kraina położona w miejscu dzisiejszego Wysokiego Wrzosowiska. Uległa zniszczeniu podczas wojen o koronę, a to za sprawą straszliwej wysokiej magii elfów, która na całe miesiące oddała tę ziemię we władanie *niszczycielskiej burzy* (pozostałością tej magii, która przetrwała do dziś, jest czar *burza zemsty*). Gdy klątwa wreszcie dobiegła końca, z elfiego królestwa pozostało jedynie kilka podziemnych ruin.

Mulhorand: Mulhorand nie jest oczywiście upadłym imperium, choć należy go uznać za utracony w tym sensie, że niegdyś był potężną krainą roz-

–9000 Koniec wojen o koronę. Wysoki Las zostaje opuszczony, aby bogowie mogli tu przywrócić pokój. Rozpoczynają się Lata Wędrówki – elfia kolonizacja. Wielu przedstawicieli tej rasy migruje do Elfiego Dworu we wschodnim lesie. Illefarn i Keltormir to jedyne krainy, które wyszły bez szwanku z wojen o koronę.

–8600 W tajemnicy ocalałe klany z Eiellur, Miyeritar i Orishaar zakładają Evereskę – elfie schronienie w lasach na wschód od Aryvandaar.

–8500 Wypalany ogniem i niszczony na inne sposoby Keltormir dzieli się na trzy odrębne lasy.

–8100 Osiem krasnoludzkich krain jednoczy się i tworzy imperium Shanatar, którym włada zasiadający na *Tronie Smoczej Czaszki*.

–7800 W region dzisiejszego Calimshanu przybywają dżiny, tworząc tu imperium Calima.

–7790 Najazd smoków niszczy Calimport. Calim rozpoczyna kampanię przeciwko smokom z Gór Granicznych i wypędza je na północ od łańcucha.

–7690 Szlachetny dżin Calim zawiera pakt z elfami i krasnoludami – granice jego imperium sięgają tylko do południowego brzegu rzeki Agis.

–6800 W region na północ od rzeki Agis przybywa ifryt Memnon i od razu rozpoczyna tworzenie państwa Memnonnar.

–6700 W wielkim lesie dziś zwanym Puszczą Chondal osiedlają się elfy, głównie ocalałe z Syorpiir.

–6500 Epoka Ognia z Niebios. Memnon i Calim gromadzą siły i przez cztery następne stulecia toczą ze sobą walkę, 22 katastrofalne w skutkach bitwy.

–6100 Epokę Ognia z Niebios kończy użycie wysokiej magii elfów, która więzi Memnona i Calima – by toczyli wieczną walkę. Tak powstaje Pustynia Calim.

–6060 Ludzie wypędzają ostatnich dżinni z krainy Calima. Powstaje tu państwo ludzi – Coramshan. Calimport i Keltar zostają odbudowane.

–5960 Na wybrzeżu Agis krasnoludy zakładają Shanatar na Wysokości.

–5800 Na ziemiach położonych na północ od wielkiego lasu zwanego dziś Puszczą Chondal powstaje Jhaamdath. Państwo rozwija się i wreszcie w regionie Jeziora Pary sięgają do granic Coramshanu. Imperia przez stulecia walczą o kontrolę nad tym obszarem.

–5005 Rozejm między Coramshanem (wkrótce przemianowanym na Calimshan) a Jhaamdath kończy wojnę i ogranicza ekspansję imperiów w regionie Jeziora Pary.

–4400 Drowy i duergarowie niszczą Elfi Dwór i krasnoludzkie państwo Sarphil.

utracone imperia (cd.)

ciągającą się na tysiące kilometrów na ziemiach na wschód od Morza Spadających Gwiazd. Thay, Semfar, Murghom oraz Równiny Purpurowego Pyłu tysiąc lat temu znajdowały się pod panowaniem Mulhorandu, teraz zaś są niepodległe (lub niepodległe we wszystkim poza nazwą).

Narfell: Tę zimną, surową ziemię przemierzają barbarzyńcy, wśród których pamięć o dniach chwały przodków żyje jedynie w opowieściach i pieśniach. Narfell było wojowniczym, okrutnym państwem, którego przywódcy – źli kapłani – sprzymierzyli się z demonami. Narowie walczyli w wojnach orkowej bramy jako najemnicy i przez stulecia toczyli spory z Mulhorandem i Untherem o władzę nad tymi ziemiami. Ich największym wrogiem była jednak kraina Raumathar. Narfell i Raumathar zniszczyły się nawzajem w wielkiej magicznej bitwie mniej więcej 150 lat przed wzniesieniem Stojącego Kamienia. Ruiny Narów zaścielają północ tego regionu.

Netheril: Najsłynniejsze z ludzkich imperiów. Netheril był państwem wielkich arcymagów, które rozwinęło się wzdłuż Waskiego Morza na gładkich i zielonych równinach pomiędzy Górami Lodowej Ściany a Górami Ust Pustyni – w miejscu, gdzie dziś leży Anauroch. Magowie tego imperium stworzyli magiczne dzieła, których od owych czasów nie widziano. Do kresu Netherilu przyczynili się faerimmowie oraz czyny pewnego arcymaga, którego pycha i potęga zgubiły cały lud.

Oghrann: Krasnoludzkie państwo, niegdyś położone w regionie doliny rzeki Tun. Oghrann leżał pomiędzy Górami Zachodzącego Słońca a Burzowymi Rogami Cormyru. Jak wiele innych krasnoludzkich krain, tak i ta padła pod szturmem orków, ogrów oraz innych podobnych stworzeń.

Falorm: Państwo najczęściej zwane Upadłym Królestwem, a rzadziej także Krainą Trzech Koron. Powstało na początku VI wieku w wyniku pierwszego zjednoczenia się miejscowych ludzi, elfów z opuszczonego Illefarn, upadłej krasnoludzkiej krainy oraz rozrzuconych wzdłuż Wybrzeża Mieczy osiedli gnomów i niziołków. U szczytu potęgi Falorm osiągnął tyle, co leżące na wschodzie Myth Drannor. Niestety, królestwo przetrwało zaledwie stulecie, po czym rozerwały je inwazje humanoidów. Ocalali założyli Królestwo Ludzi.

Raumathar: Rywal i przeciwnik starożytnego Narfell. Raumathar leżał pomiędzy ziemiami Narów a Starymi Imperiami. Z początku jego mieszkańcy byli najemnikami w armiach Mulhorandu i Untheru, a następnie zyskali reputację utalentowanych zaklinaczy i bojowych czarodziejów. Ponad tysiąc lat temu Raumathar doprowadził do zniszczenia Narfell i sam przy okazji również się rozpadł.

Shanatar: Potężne państwo krasnoludów tarczowych, które leżało w Podmroku pod Calimshanem, Tethyrem i Głębokim Przesmykiem. Na Shanatar składało się osiem mniejszych królestw zjednoczonych przez *Tron Smoczej Czaszki*. Tylko jedno królestwo (Iltkazar, pod Tethyrem) wciąż istnieje, gdyż złe rasy Podmroku zniszczyły lub splądrowały resztę. Większość krasnoludzkich krain Wybrzeża Mieczy było na początku koloniami Shanatar, które jednak przetrwało dłużej od niemal każdej z nich.

Shaundaular: To dawno zaginione miasto okrywa dziwna tajemnica. Mówiło się o nim jako o miejscu potężnej magii oraz fantastycznego bogactwa. Leżało podobno gdzieś w Shaar... A być może w Narfell? Nikt nie wie, czy był jeden Shaundaular, czy może dwa? Bardzo też prawdopodobne, że oba były tym samym miastem...

Shoon: Imperium powstałe w Calimshanie, dzięki któremu owa starożytna ziemia osiągnęła szczyt swej potęgi pod ludzkim panowaniem. Jego powstanie datuje się na pierwsze cztery stulecia RD. U szczytu potęgi podporządkowało sobie duże obszary południowo-zachodniego Faerunu.

Tethyamar: Kopalnie tej krainy zapewniły bogactwo krasnoludom żyjącym pod Górami Ust Pustyni. Państwo padło pod naporem krwiożerczych demonów, których atak był zwieńczeniem inwazji wielkiej hordy goblinów, ogrów i gigantów. Upadek Tethyamaru to stosunkowo niedawne wydarzenie, jako że miało miejsce zaledwie kilkaset lat temu (to raptem dwa-trzy krasnoludzkie pokolenia). Wielu mieszkańców tej krainy wciąż błąka się po Faerunie, nigdzie nie zapuszczając korzeni i marząc o dniu, w którym odzyska swój dom.

Unther: Podobnie jak Mulhorand, Unther trudno nazwać utraconym imperium, choć zdaje się wydawać ostatnie tchnienie, miażdżone rękami swego odwiecznego rywala. U szczytu potęgi we władaniu tej krainy znalazła się większością ziem na południe od Morza Spadających Gwiazd oraz miasta-państwa w południowej części Półwyspu Aglarondzkiego. Unther podbił też Chessentę, Shaar, części Dambrath i Estagund. Żadna z tych ziem nie pozostaje już w jego władzy, choć podobne do zikkuratów untherskie świątynie wciąż widuje się w niektórych miastach tego regionu. Śmierć boga-imperatora Gilgeama w Czasie Kłopotów przesądziła o ostatecznym upadku krainy, która przeżywała kryzys od dwunastu stuleci.

–4700	Elfy zasiedlają Eaerlann.
–3983	Narodziny elfiego królestwa Cormanthyr.
–3900	Założenie Delzoun, Tarczowego Królestwa krasnoludów.
–3859	Wioski na brzegach Wąskiego Morza, chcąc skutecznie się bronić, zawiązują sojusz. Nowa kraina zostaje nazwana Netheril.
–3830	Elfy z Eaerlann nawiązują kontakt z Netherilem. W następnej dekadzie ludzie zaczynają uczyć się od nich magii.
–3605	Z Grzbietu Świata wylewają się orkowie, lecz giną w wielkie rzezi z ręki elfów, które wspiera sięgający powoli szczytów potęgi Netheril. Orkowa inwazja trwa 19 lat.
–3533	W ruinach Aryvandaar zostają odkryte Netheryjskie Zwoje. Ludzie szybko porzucają magię elfów na rzecz większej mocy.
–3520	Elfy z Północy zaczynają pomagać gnomom uciekać z netheryjskiej niewoli. Oswobodzeni kierują się na południe i wschód Faerunu.
–3419	Netheryjczycy zwracają się do krasnoludów z Delzoun pod Ascore z prośbą o nawiązanie kontaktów handlowych. Po 3 latach poświęconych rozważaniom rozpoczyna się tworzenie szlaku prowadzącego przez najbezpieczniejsze i najlepiej patrolowane części Podmroku.
–3095	Elfy z Cormanthyru kradną jeden zestaw Netheryjskich Zwojów najpotężniejsi magowie ukrywają go.
–3000	Klany myśliwych i wioski rybaków położone na Północy Wybrzeża Mieczy jednoczą się pod wspólnym przywódcą. Ludzie nazywają nową społeczność Illusk.
–2954	Ponad Netheril wznosi się pierwsze latające miasto.
–2637	W Chulcie bóstwo Ubtao zakłada Mezro.
–2600	Ostatnie znane krasnoludy z Shanatar na Wysokości przegrywają bitwę z dynastią Tavihr z Calimshanu. Krasnoludy pieczętują ostatnie znane wejście do Shanatar w Czeluści.
–2550	Ulutiu, pomniejsze morskie bóstwo, decyduje się na wygnanie na Planie Astralnym. Jego lodowy naszyjnik tonie, tworząc Wielki Lodowiec.
–2488	Imperium Imaskari w Raurin ulega zniszczeniu.
–2381	Beholdery napływają w Góry Alimir. Bakkal z Calimshanu zostaje zamordowany i dynastia Tavihr dobiega końca.
–2135	Założenie Mulhorandu.
–2103	Horda orków, prowadzona przez gigantów i ich ogrowych generałów, niszczy ludzką cywilizację w Illusk.
–2087	Założenie Untheru.
–1967	Pierwsza wojna Mulhorandu i Untheru.
–1961	Mulhorand i Unther zgadzają się, by granica pomiędzy nimi przebiegała wzdłuż Rzeki Mieczy.
–1900	Wzgórza Caltazar regularnie atakują beholdery spod i z okolic Jeziora Pary.
–1838	Ylveraasahlisar Różowa Smoczyca (wielki czerwony jaszczur) podbija Calimshan i rządzi nim.
–1726	Członkowie szlachetnego rodu Cajaan zabijają Ylveraasahlisar
–1700	Calishyccy szlachcice zaczynają w wolnym czasie polować na elfy w północnych lasach.
–1570	Zazesspur, zwykłe rybackie miasteczko, staje się ufortyfikowanym miastem i siedzibą władzy emira Tethyru.
–1428	Beholdery z Alimirów wylewają się z gór i podbijają wszystkie miasta w Calimshanie i Iltkazar.
–1402	Kapłani-książęta Drakhon uwalniają naród Calimshanu od beholderów.
–1400	Koniec ataków beholderów znad Jeziora Pary na Wzgórza Caltazar.
–1088	Pierwsze pisemne świadectwa handlu toczonego w miejscu przyszłego Waterdeep.
–1087	Czarodziej Thayd przewodzi rebelii czarodziejów przeciwko Untherowi i Mulhorandowi.
–1081	Thayd i jego konspiratorzy zostają pokonani. Czarodziej zostaje skazany na karę śmierci, lecz wcześniej przepowiada, iż Mulhorand i Unther upadną.
–1075	Wojny orkowej bramy w Thay.
–1071	Orkowy bóg Gruumsh zabija mulhorandzkie bóstwo Re w pierwszym znanym bogobójstwie.
–1069	Orkowie w Thay zostają pokonani. Wielu ucieka na północ i zachód.
–900	Powstanie Narfell i Raumatharu.
–790	Początek nocnych wojen: drowy atakują granice imperium Calimshanu.
–680	*Rok Skradających się Złodziei:* Calimshan zaczyna kolonizować region Jeziora Pary.
–553	*Rok Obfitości Wina:* Netheryjscy czarodzieje odkrywają Plan Cieni.
–530	*Rok Skąpych Środków:* Nocne wojny pomiędzy Calimshanem a drowami dobiegają końca.
–461	*Rok Śmiałych Pionierów:* faerimmowie zaczynają rzucać czary, które przyczynią się do powstania Anauroch.
–425	*Rok Głosów Przodków:* netheryjscy osadnicy ponownie zakładają magokratyczny Illusk.
–387	*Rok Strzaskanych Murów:* kontrolowany przez Calishytów Zazesspur z zaskoczenia zdobywają tethyrscy barbarzyńcy.
–354	*Rok Wielu Paszczy:* pierwsze odnotowane starcie pomiędzy sharnami a faerimmami.
–351	*Rok Szklanych Rekinów:* osłabiona przez faerimmów magia coraz wyraźniej pozbawia mocy netheryjskich arcymagów, więc kilku z nich opuszcza miasta i udaje się w nieznane. W niektórych miastach wybuchają niepokoje.
–349	*Rok Odważnych Kłusowników:* netheryjski czarodziej Saldrinar niszczy Kisonraathiisara, smoczego władcę Wrót Zachodu, i zostaje pierwszym ludzkim królem miasta.
–339	*Rok Przerwanych Sieci:* Karsus doprowadza Netheril do upadku; większość miast spada na ziemię, ulegając zniszczeniu. Mystryl zostaje zniszczona, lecz odradza się jako Mystra, która zmienia działanie magii, by w przyszłości zapobiegać podobnym zdarzeniom. Założone zostają Anauria, Asram i Hlondath (ocalałe po upadku Netherilu).
–288	*Rok Ośmiu Błyskawic:* Calimshan nadaje Tethyrowi i jego ludowi niepodległość.
–286	*Rok Złych Przebudzeń:* Wrota Zachodu w przeciągu jednej nocy padają ofiarą napaści nielicznej armii elitarnych najemników, którymi dowodził wampir Orlak.
–255	*Rok Szalonych Fal:* wysoka magia elfów niszczy Jhaamdath za sprawą wielkiej fali, która zalewa południowe brzegi Wewnętrznego Morza. Uformowane zostaje wybrzeże dzisiejszego Przesmyku Vilhon. Ocalali kierują się na północ i zasiedlają ziemie dzisiejszego Cormyru, Sembii, Dolin oraz części Vast.
–212	*Rok Wysokich Tronów:* bitwa o Purpurowe Marchie zmusza Calimshan do ponownego oddania Tethyru. Darron Ithal zostaje koronowany na króla Tethyru.
–200	*Rok Wznoszenia Kamieni:* założenie Świecowej Wieży i ustanowienie kalendarza Harptosa. Ludzie, którzy staną się pierwszymi mieszkańcami Dolin, przekraczają Smoczy Przesmyk w południowej części Cormanthoru.
–160	*Rok Kamiennego Giganta:* Narfell i Raumathar zostają zniszczone.
–153	*Rok Gwieździstego Całunu:* krasnoludy zakładają Proeskampalar, później przemianowane na Procampur; szybko staje się ono ważnym partnerem handlowym Wrót Zachodu.
–133	*Rok Cichych Krzyków:* wzdłuż Wybrzeża Mieczy mają miejsce wielkie morskie sztormy. Fala przypływu zalewa miasto Velen w Tethyrze, dziesiątkując jego mieszkańców.
–111	*Rok Straszliwego Gniewu:* Illusk znów pada pod hordami orków.
–100	*Rok Czarnego Jednorożca:* Delzoun pada w gruzach pod naporem faerimmów oraz innych niebezpieczeństw, lecz cytadele na powierzchni trwają.
–75	*Rok Skórzanej Tarczy:* Czarownice z Rashemen wybierają pierwszego Żelaznego Pana swego państwa.
–68 do –65	*Upiorne wojny hin:* Luiren opuszcza wiele lekkostopych i zjawomyślnych niziołków.

-52 *Rok Krztuszących Zarodników:* pierwsze stałe gospodarstwa w regionie Waterdeep.

-33 *Rok Spowalniających Piasków:* Asram pada ofiarą zarazy, której nikt nie przeżył.

1 *Rok Wschodu Słońca:* elfy z Cormanthyru oraz ludzie z Dolin wznoszą Stojący Kamień. Początek Rachuby Dolin.

10 *Rok Snów:* obszar Netherilu zostaje przemianowany na Anauroch.

20 *Rok Upadłej Furii:* ludzki kalendarz Harptosa adaptuje elfie święto Cinnaelos'Cor (Dzień Pokoju Corellona) i przemianowuje je na Tarczowy Wiec, obchodzony odtąd co cztery lata.

25 *Rok Wielu Run:* założenie kościoła Deneira.

26 *Rok Otwierających się Drzwi:* rodzina Obarskyrów zakłada Cormyr.

27 *Rok Cienistych Kling:* początek Epoki Shoon w Calimshanie.

37 *Rok Ciemnego Jadu:* pięć fal przypływu uderza w Calimshan, niszcząc od 1/3 do 2/3 każdego z pięciu portowych miast.

75 *Rok Nieustępliwej Śmierci:* zaraza pustoszy cywilizowane ziemie (Calimshan, Jezioro Pary, Przesmyk Vilhon). Do Świecowej Wieży przybywa Alaundo Wieszcz.

171 *Rok Nieżyczliwego Oręża:* elfy z Cormanthoru niszczą jedyną ocalałą świątynię Moandera w północnej części lasu, w miejscu dzisiejszego Yulash. Od tego momentu Moander staje się czającym się złem, uwięzionym pod ruinami swej ostatniej świątyni.

241 *Rok Szaleństwa Hipogryfa:* Elminster Aumar wkracza do miasta Cormanthor, oddając swe usługi woli Mystry.

244 *Rok Elfich Piasków:* nie-elfy odkrywają istnienie Evereski, choć ów sekret przez stulecia zachowują ludzkie plemiona ze Wzgórz Szarego Płaszcza.

261 *Rok Rosnących Gwiazd:* mythal sprawia, że elfie miasto w sercu Cormanthoru staje się zjednoczonym Myth Drannor.

273 *Rok Rozradowanych Krasnoludów:* do Myth Drannor przybywa pierwsza fala migrujących krasnoludów – trzy małe klany z Ammarindar oraz Cytadeli Felbarr.

284 *Rok Strzaskanych Dzbanów:* do Myth Drannor z Tethyru przybywają setki niziołków, które korzystają z pierwszych portali otwartych po to, by w mieście pojawili się nowi mieszkańcy.

324 *Rok Przyjaciół Wolności:* w tajemnicy, w głębi lasu Elfiego Dworu, Dathlue Mgły Zimy, Stalowa Pani, zakłada organizację Harfiarzy o Zmierzchu.

329 *Rok Zamkniętego Zwoju:* rozrastająca się Anauroch wchłania pola uprawne Hlondath i miasto-państwo zostaje porzucone, a jego lud migruje na wschód, w kierunku Morza Księżycowego, lub na południe – do Dolin i dalej.

376 *Rok Skaczącego Zająca:* Asar Tornamm z Valashar rozszerza granice Imperium Shoon aż po Wysokie Wrzosowisko. Armia następcy tronu, Azouna z Cormyru, spycha wojska Shoon z powrotem przez Amn, Tethyr i Valashar, po czym plądruje Ithmong i powraca do domu.

379 *Rok Siedmiu Gwiazd:* siedmiu magów tworzy w Myth Drannor pierwszą otwartą dla wszystkich szkołę czarodziejstwa.

384 *Rok Śniących Smoków:* nad rzeką Raurin zbudowany zostaje Bród Silverymoon, niski most z drewna i lin.

449 *Rok Zabójczego Lodu:* do Ithmong przybywa Silvyr Ithal i zasiada na tronie jako prawowity król Tethyru, przyczyniając się do wybuchu rebelii w Tethyrze i Amn. Zabija go w walce Amahl Shoon VII.

450 *Rok Twardej Pięści:* książę Strohm z Tethyru mści swego ojca, zabijając Amahla Shoona VII i kończąc Epokę Shoon.

480 *Rok Zimowego Sfinksa:* Lyonarth, androsfinks o białej sierści, zdobywa koronę Wrót Zachodu.

482 *Rok Zepsutego Wina:* północne miasta stają się niezależne od Untheru.

523 *Rok Tajemnych Prób:* na Północy powstaje Falorm, Kraina Trzech Koron.

574 *Rok Zakrwawionego Gryfa:* powstaje Silverymoon, pierwotnie małe miasteczko handlowe.

615 *Rok Pocałunku Lamii:* Zimowy Sfinks z Wrót Zachodu pada ofiarą uroków lamii Nessmary, która przybrała postać ginosfinksa; rządzą wspólnie. Falorm pada pod hordami humanoidów.

616 *Rok Zaklętych Królów:* przebywający z wizytą czarodziej niszczy iluzję okrywającą lamię, królową Wrót Zachodu; władczyni i androsfinks walczą na śmierć i życie.

627 *Rok Krwawych Kryształów:* Ecamane Czyste Srebro i jego dziewięciu czeladników przybywają do Silverymoon. Magowie tworzą szkołę magii opartą na elfich wzorcach.

640 *Rok Kłów Bestii:* pierwsze górnicze i handlowe obozowiska w Twierdzy Zhentil.

659 *Rok Nawiedzających Zjaw:* wielu czarodziejów migruje do Silverymoon, które powoli staje się braterskim miastem Myth Drannor.

668 *Rok Wymownego Tomu:* Halaster Czarny Płaszcz z Podgóry zaczyna za pomocą magii porywać czarodziejów z Myth Drannor.

679 *Rok Szkarłatnej Szarfy:* przybywająca z położonych na zachodzie Marchii Bestii armia zrodzonych z pomiotu mroku potworów niemal niszczy Hillsfar. Unther jest zmuszony uznać niepodległość miast południowego skraju Puszczy Yuir.

694 *Rok Złowieszczej Wyroczni:* pierwsze wieszczenia i przepowiednie nadchodzącej zagłady Myth Drannor, których doświadcza wieszcz Darcassan. Ta przerażająca wiedza nie trafia do ogółu, by zapobiec panice.

708 *Rok Związanego Zła:* trzy oddziały elfich magów walczą z naporem złych bestii oraz wyznawców upadłego boga Moandera w pobliżu miejsca, gdzie stała jego zniszczonej świątyni. Z pozawymiarowego więzienia uwolnione zostają trzy czarty, które gromadzą armię orków, goblinów oraz innych złych stworzeń.

710 *Rok Obalonego Tronu:* ataki drowów w Cormyrze kosztują życie trzech tamtejszych szlacheckich rodów. Choć ci ludzie są uważani za martwych, większość stała się niewolnikami pracującymi w Podmroku. Nad pałacem we Wrotach Zachodu otwiera się brama do Otchłani, z której wychodzi znaczna liczba diabląt wojowników. Ich przywódca – Iyachtu Xvim, syn Bane'a – zasiada na tronie Wrót Zachodu.

711 *Rok Odchodzących Elfów:* późną jesienią Armia Ciemności (prowadzona przez trzy czarty) najeżdża górnicze obozowiska położone na zachód od Morza Księżycowego. Wojna łez wybucha w Święto Księżyca, gdy Armia Ciemności atakuje elfie patrole i niszczy wiele wiosek oraz enklaw klanów w Cormanthorze.

712 *Rok Utraconej Kopii:* wojna łez trwa od roku, powodując śmierć wielu bohaterów oraz większości Harfiarzy o Zmierzchu.

713 *Rok Ognistego Smoka:* szaleje wojna o Myth Drannor, choć sojusznikom udaje się zniszczyć dwa z trzech czartów przewodzących Armii Ciemności.

714 *Rok Zagłady:* Myth Drannor pada oblężone przez Armię Ciemności. Jedynie 200 elfów i ich sojuszników z 3000 obrońców ucieka, by donieść o katastrofie.

720 *Rok Porannej Róży:* Zgromadzenie Bogów na Miejscu Tanów przyczynia się do ponownego założenie organizacji Harfiarzy. Obecni są przy tym wszyscy Harfiarze o Zmierzchu, którzy przetrwali poprzednią dekadę (piętnastu), w tym Elminster i Khelben Arunsun.

734 *Rok Wspaniałego Rogacza:* panowanie Iyachtu Xvima we Wrotach Zachodu dobiega gwałtownego końca, gdy armia najemników zmusza go do opuszczenia miasta.

756 *Rok Pochyłej Tyczki:* rybacy osiedlają się w Aglarondzie.

796 *Rok Szarych Mgieł:* po inwazji wampirów Radosna Dolina staje się Doliną Sztyletu.

863 *Rok Cudownego Morza:* znika chultskie miasto Mezro.

864 *Rok Złamanej Gałęzi:* pod Calimportem licz Rysellen Mroczny zakłada Pokrętną Runę – organizację nieumarłych czarowników, planujących kontrolować świat za sprawą manipulacji i intrygi.

882 *Rok Klątwy:* demony przejmują kontrolę nad elfią cytadelą Ascalhorn, później nazwaną Twierdza Piekielna Brama. Upadek krainy Eaerlann.

900 *Rok Spragnionego Miecza:* w Chondath wybucha wojna domowa. W Silverymoon rozpoczyna się budowa Krypty Mędrców.

902 *Rok Łez Królowej:* Chondath dziesiątkuje gnijąca wojna, lecz mimo to kraj ponawia roszczenia wobec sembijskich miast-państw. Kult Smoka tworzy pierwsze drakolicze.

906 *Rok Pługa:* założenie Cienistej Doliny.

913 *Rok Czujnego Kruka:* pod sztandarem kruka powstaje Sembia.

922 *Rok Pryskającej Ryby:* bitwa o Thazalhar w Thay. Czerwoni Czarnoksiężnicy ogłaszają Thay państwem niepodległym od Mulhorandu. Koniec drugiego imperium Mulhorandu.

929 *Rok Błyszczących Oczu:* Chessenta buntuje się przeciw Untherowi.

934 *Rok Złej Magii:* pierwsza thayska inwazja na Rashemen.

937 *Rok Toczącego się Koła:* na Złotym Szlaku powstaje Thesk.

974 *Rok Nawiedzającej Harpii:* budowa Zamku Waterdeep.

975 *Rok Wygiętej Monety:* ustanowione zostaje królewskie miasto-państwo Telflamm.

976 *Rok Zabójczych Czarów:* mulhorandzka inwazja na Thay odparta.

1018 *Rok Smoczego Szału:* śmierć Tchazzara, który zjednoczył Chessentę. Z pustyni Calim przybywa Sapphiraktar Błękitny i niszczy Calimport oraz Keltar.

1021 *Rok Wyjącego Topora:* Thay uderza na Harfiarzy, a ci schodzą do podziemia.

1022 *Rok Wędrownego Wywerna:* kolejny raz założona zostaje organizacja Harfiarzy.

1030 *Rok Wodzów:* zulkirowie zostają władcami Thay.

1032 *Rok Nocnych Panien:* Ahghairon, największy mag Północy, ratuje Waterdeep i przyczynia się do powstania zgromadzenia lordów Waterdeep. Miasto staje się największym na Północy.

1038 *Rok Postępującej Wiosny:* lodowce ustępują. Krainy Narfell, Vaasa i Damara są całkowicie wolne od lodu. Rozpoczyna się migracja na dużą skalę do tych krajów. Aencar ogłasza się królem Dolin.

1065 *Rok Czujnego Lasu:* ludzie i elfy Aglarondu zawierają pokojowy pakt. Pierwszym królem nowego królestwa Aglarondu zostaje półelf, Brindora.

1074 *Rok Zaciskającej się Pięści:* zulkirowie tłumią rebelię i dalej panują w Thay.

1090 *Rok Rzezi:* Bitwa Kości. Wyznawcy Malara rozpoczynają Wielkie Łowy.

1095 *Rok Tańca o Świcie:* Imfras jednoczy Impiltur.

1097 *Rok Błyszczącej Korony:* Imfras koronowany królem Impiltur.

1099 *Rok Niepokojów:* ustanowienie nowych szlaków handlowych. Pierwsze współczesne kontakty z Kara-Tur i Zakharą.

1117 *Rok Władzy Dwunastu:* rozpoczyna się rozpad Chessenty na miasta-państwa, który dobiega końca w 1154 RD.

1150 *Rok Plagi:* zaraza na Wybrzeżu Mieczy. Wiernych Talony i Loviatar jest coraz więcej. Khelben Arunsun przybywa do Waterdeep.

1164 *Rok Długich Cieni:* pirat Immurk Niezwyciężony napada na statek kupiecki z Procampur, porywając królewską koronę nowego władcy Cormyru, Palagharda I. Tak rozpoczyna się rozwój piractwa na Morzu Wewnętrznym. Państwa tego regionu zaczynają budować okręty wojenne, starając się bronić swych kupieckich flot i ścigać korsarzy do ich kryjówek.

1179 *Rok Podkradającego się Satyra:* malaugrimowie atakują Wieżę Arunsuna, lecz zostają odparci przez Khelbena, Elminstera oraz grupę magów Waterdeep.

1180 *Rok Tonących Żagli:* Sembia traci flotę na Wyspach Pirackich.

1182 *Rok Grobowca:* Faerunczycy odkrywają istnienie malaugrimów. Wybuchają wojny gwiaździstej harfy.

1194 *Rok Krwawej Fali:* Bitwa Śpiewających Piasków. Aglarond pokonuje Thay.

1197 *Rok Rozbitych Tarcz:* Bitwa Pękniętych Głów. Aglarond rozbija Thay.

1209 *Rok Płonących Sztandarów:* działalność piratów zostaje ukrócona po wielkiej konfrontacji w pobliżu Smoczej Wyspy z połączonymi siłami Sembii, Impiltur i Cormyru.

1222 *Rok Rogu:* Wojny gwiaździstej harfy kończą się zniszczeniem Króla Harfiarzy.

1232 *Rok Łkających Żon:* Dolina Archen niszczy Dolinę Sessren.

1235 *Rok Czarnej Hordy:* z Północy nadciąga największa horda orków w historii, zalewając Wybrzeże Mieczy. Wybucha wojna. Waterdeep zamknięte w oblężeniu. Ginie wielu calishyckich szlachciców.

1237 *Rok Groty:* Thesk i Aglarond nawiązują sojusz.

1241 *Rok Straconej Damy:* orkowie porywają i zabijają wielce szanowaną tethyrską szlachciankę. W akcie zemsty na całym Południu morduje się orków.

1242 *Rok Żółtej Róży:* w Damarze zostaje założone Opactwo Żółtej Róży. W Turmish pojawia się potężny jaszczur Anaglathos i organizuje zamach stanu.

1245 *Rok Bólu:* religia Loviatar zyskuje wielką popularność – powstaje większość współczesnych świątyń Północy.

1247 *Rok Purpurowego Bazyliszka:* w Turmish wybucha ogólnonarodowe powstanie, a poszukiwacze przygód zabijają Anaglathosa.

1260 *Rok Złamanego Ostrza:* w tym roku podpisano wiele traktatów pokojowych. Halacar z Aglarondu zostaje otruty i tron obejmuje jego siostra, Ilione, nauczycielka Simbul.

1261 *Rok Pogodnych Snów:* Manshoon zasiada w radzie Zhentów i zakłada tajną organizację Zhentarimów.

1280 *Rok Mantikory:* Thay niemal podbija Mulhorand, lecz zostaje odparty.

1298 *Rok Zaostrzonej Kości:* Lhestyn, zamaskowana lady, przenika do gildii Cienistych Złodziei i ujawnia jej działania. W ciągu jednego krwawego dekadnia Cieniści Złodzieje z Waterdeep giną lub uciekają.

1306 *Rok Grzmotu:* wojna o Morze Księżycowe. Mulmaster pokonuje siły sojuszu innych miast. Vangerdahast z Cormyru zakłada organizację Wojennych Czarodziejów. Błogosławieństwo Grzmotu Moradina zaczyna działać, zwiększając populację krasnoludów.

1307 *Rok Buzdyganu:* narodziny Azouna IV z Cormyru.

1312 *Rok Gryfa:* Czarna Sieć przejmuje Mroczną Twierdzę, a Manshoon zabija jej liczową królową. Nad Smoczym Morzem założony zostaje Teziir.

1316 *Rok Gulagoara:* Dolina Teshen staje się częścią ziem Zhentów.

1317 *Rok Wędrownego Smoczyska:* w regionie Morza Wewnętrznego wybucha wielka zaraza, nazywana także smoczym morem.

1320 *Rok Czujnego Zimna:* Simbul zostaje królową Aglarondu.

1321 *Rok Łańcuchów:* reorganizacja Harfiarzy. W Berdusk powstaje Ratusz Brzasku.

1323 *Rok Sennych Sieci:* thayscy czarodzieje starają się przejmować kontrolę nad różnymi osobami poprzez sny, lecz plan ten zostaje pokrzyżowany.

1333 *Rok Atakującego Sokoła:* amnijska wojna handlowa. Powołanie Rady Sześciu i zjednoczenie Amn.

1336 *Rok Długiej Opończy:* Azoun IV zasiada na tronie Cormyru. Zhentarimowie podbijają Dolinę Sztyletu.

1340 *Rok Lwa:* bitwa nad Rzecznym Wzniesieniem w Pierzastej Dolinie pomiędzy siłami Sembii a Kultu Smoka.

1344 *Rok Malejącego Księżyca:* rozpoczyna się Odwrót elfów z Cormanthoru.

1345 *Rok Siodła:* zarazy nękają wiele portowych miast Wybrzeża Mieczy położonych na południe od Wrót Baldura.

1347 *Rok Jasnego Ostrza:* w Vaasie pojawia się Zhengyi król-czarnoksiężnik. W Tethyrze umiera Alemander IV. Wybucha tethyrska wojna domowa.

1350 *Rok Morgenszterna:* Elminster osiada w Cienistej Dolinie.

1351 *Rok Korony:* odkrycie Krypty Czarownika. Zaraza we Wrotach Baldura.

1352 *Rok Smoka:* barbarzyńcy z Pasma niszczą siły Zhentarimów zmierzających do Glister.

1353 *Rok Łuku:* Nocne Maski zostają sekretnymi władcami Wrót Zachodu.

1355 *Rok Harfy:* Twierdza Zhentil przejmuje Cytadelę Kruka. Odwrót elfów z Cormanthoru sięga szczytu. W Yulash wybucha wojna domowa. Twierdza Zhentil i Hillsfar wysyłają wojska do Yulash.

1356 *Rok Robaka:* Lashan z Doliny Blizny stara się przejąć władzę nad całymi Dolinami, lecz jego wysiłki spełzają na niczym. Cormyr zajmuje Tilverton. Ataki smoków na Doliny i region Morza Księżycowego. Śmierć Sylune z Cienistej Doliny. Odzyskanie Mithrilowej Hali.

1357 *Rok Księcia:* w bitwie z Zhengyi królem-czarnoksiężnikiem ginie król Virdin z Damary. Na tronie Mulhorandu zasiada ledwie 11-letni Horustep II. Moander, bóg zepsucia, przypadkowo budzi się z magicznego snu i powoduje wiele zniszczeń, aż wreszcie ponownie zostaje przegnany.

1358 *Rok Cieni:* Czas Kłopotów – bogowie zostają strąceni na Toril. Zniszczenie Bane'a, Bhaala, Gilgeama, Ibrandula, Myrkula i innych bóstw. Wniebowstąpienie Cyrica i Mystry. Pojawiają się obszary dzikiej i martwej magii.

1359 *Rok Węża:* Zhengyi król-czarnoksiężnik zostaje zniszczony. Damarę jednoczy Gareth Smokobójca, który koronuje się wkrótce na jej króla. Khahan Yamun jednoczy tuigańską hordę, która napada na Thay. Szass Tam negocjuje z najeźdźcami i pozwala jej przejechać przez Thay, by zaatakowali Rashemen, gdzie pokonują ich czarownice.

1360 *Rok Wieżyczki:* tuigańska horda najeźdża Faerun. Krucjata przeciwko Tuiganom. Król Azoun IV zabija khahana Yamuna.

1361 *Rok Dziewic:* pierwsza śmierć Bane'a rozpoczyna świętą wojnę w Twierdzy Zhentil. Kapłani Cyrica zmuszają ortodoksyjnych wyznawców Bane'a żyjących w tym mieście do zejścia do podziemia. Badacze z Amn odkrywają Maztikę.

1363 *Rok Wywerna:* ponowne pojawienie się Mezro.

1367 *Rok Tarczy:* wybuchają tethyrskie wojny wyzwoleńcze.

1368 *Rok Sztandaru:* wyznawcy Cyrica przyczyniają się do drugiej śmierci Bane'a. Twierdza Zhentil oraz Twierdza Piekielna Brama zostają zniszczone.

1369 *Rok Rękawicy:* tethyrskie wojny wyzwoleńcze kończy koronacja królowej-władczyni Zarandy oraz króla Haedraka III. Randal Morn odzyskuje tron w Dolinie Sztyletu. Xvim zostaje uwolniony z więzienia pod ruinami Twierdzy Zhentil i staje się pomniejszym bogiem. Ataki morskich stworzeń utrudniają handel z Maztiką. Fzoul zostaje kapłanem kultu Xvima i nawraca wielu niezdecydowanych czcicieli Bane'a na Xvima.

1370 *Rok Kufla:* po wielkiej wojnie w głębinach handel pomiędzy morskim ludem z Morza Spadających Gwiazd a portami wzdłuż Morza Wewnętrznego znacznie się rozwija. Ciarkowa zaraza dziesiątkuje Dolinę Blizny. W wojnie w południowym Amn ogrowi magowie i ich poplecznicy nawiązują sojusz ze świątynią Cyrica. Fzoul Chembryl wykuwa Berło Oka Tyrana. Fzoul zabija Manshoona, a szeregi Zhentarimów ulegają oczyszczeniu z jego zwolenników. W ten sposób Fzoul zyskuje kontrolę nad większością organizacji. Kilka klonów Manshoona budzi się jednocześnie i wywołuje zamęt, gdyż każdy stara się odzyskać własność i pozycję zhenckiego czarodzieja.

1371 *Rok Milczącej Harfy:* wraz z odejściem z organizacji Khelbena „Czarnokija" Harfiarze dzielą się na frakcje, lecz konflikt ten w nieznacznym tylko stopniu powstrzymuje ich przed zajęciem się ważniejszymi sprawami. Czerwony smok prowadzi armię orków oraz goblinów, niszcząc większość Cormyru. Gad i król Azoun IV zabijają się nawzajem w walce, na tronie zaś zasiada niemowlę. Evermeet zostaje niemal zniszczone w ukradkowym ataku zbuntowanych elfów i drowów. Mulhorand napada na Unther. Srebrne Marchie ogłaszają się nowym państwem.

1372 *Rok Dzikiej Magii:* do połowy roku kilka wydarzeń świadczy o zmianie równowagi sił w całym Faerunie

Młot: pojawia się miasto Pomrok.

Śródzimie: powrót Bane'a.

Mirtul: zniszczenie Tilverton.

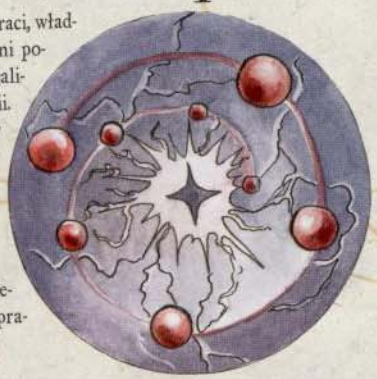
Śródlecie: rozpoczyna się kampania (Tarczowy Wiec 1372).

Organizacje

Ohydne trolle i ziejące ogniem smoki przyczyniły się do śmierci wielu szlachetnych bohaterów, lecz jeszcze większa ich liczba skończyła swój żywot w ciemnościach z wbitym w plecy nożem lub widząc uśmiechniętą twarz zdrajcy. Faerun to wszak siedziba wielu złych mocy, które działają w tajemnicy, zastraszają, spiskują lub szerzą terror. Niejeden śmiały rycerz i utalentowany czarodziej zginął z ręki wrogów, których nigdy nie spodziewałby się spotkać w mieście czy na dworze, uważając je za bezpieczne miejsca.

Na rozległych ziemiach Faerunu istnieją setki gildii, kabał, stowarzyszeń, bractw i zakonów. Niektóre toczą walkę ze złem, a ich członkowie z własnej woli składają dumne przysięgi chronienia słabszych – równie wiążącę, jak paladyński kodeks. Większość to jednak stowarzyszenia ambitnych, bogatych i często bezlitosnych osób, zainteresowanych jedynie zwiększaniem wpływów bez względu na to, kto lub co stoi im na drodze.

Czerwoni Czarnoksiężnicy



Czerwoni Czarnoksiężnicy to magokraci, władcy państwa Thay. Najpotężniejszymi pośród nich są zulkirowie, każdy specjalizujący się w jednej ze szkół magii. Owa ósemka wybiera tharchionów (gubernatorów regionów), którzy zajmują się codziennymi sprawami Thay. Zulkirowie zaś spiskują i snują plany zapanowania nad całym światem.

Potęga zulkirów od lat jest podzielona, tak jak i oni sami. Niektórzy pragną izolacji Thay, by w ten sposób ochronić swą magiczną wiedzę, inni zaś domagają się podbojów. Aktualnie największą potęgę posiada frakcja ceniąca handel, która zrodziła się z warstwy ambitnych, przedsiębiorczych magów zapatrzonych w bogatą gospodarkę regionu Morza Wewnętrznego i królestw zachodu. Dzięki umiejętności tworzenia magicznych przedmiotów, które sprzedają w dużej liczbie, Czerwoni Czarnoksiężnicy zyskali kontrolę nad lukratywną gałęzią handlu. To właśnie za sprawą handlu w dziesiątce miast wokół Morza Spadających Gwiazd powstały thayskie enklawy – otoczone murami obszary, w których Thayczycy są zwolnieni z przestrzegania lokalnych praw i nie płacą miejscowych podatków. W zamian za te przywileje Czerwoni Czarnoksiężnicy zapewniają mieszkańcom miasta dostęp do licznych, różnorodnych magicznych towarów.

Specjalizacja w różnych dziedzinach magii oraz sprzeczne nieraz filozofie sprawiają, że Czerwoni Czarnoksiężnicy zwykle angażują się w niemal dowolne przedsięwzięcia – od przemytu, poprzez poszukiwanie przygód do organizowania niewolnictwa (zulkirowie aktualnie zniechęcają do aktywnego „polowania" na niewolników w miejscach, w których taka działalność jest nielegalna, bowiem nie najlepiej wpływa to na handel). W skład typowej grupy tej organizacji wchodzi Czerwony Czarnoksiężnik poziomu co najmniej 7., jeden lub dwóch podwładnych czarodziejów, kapłan Kossutha oraz przynajmniej pięciu ochroniarzy o przeciętnych umiejętnościach. Wszyscy są zwykle wyposażeni w magiczne przedmioty, a rzucający zaklęcia posiadają wiele przedmiotów z ładunkami.

Każdy z zulkirów spiskuje na własną rękę, snuje własne intrygi i posiada własne zainteresowania.

Aznar Thrul (CZ mężczyzna człowiek Wyw10/Czc10/Acm3) to okrutny i dziki zulkir, znawca szkoły wywoływania oraz tharchion Priadoru. Choć nienawidzi Szass Tama, licz trzyma go w szachu, posiada bowiem jakąś wiedzę lub moc dającą mu przewagę.

Driuxus Rhym (NZ mężczyzna człowiek Trs10/Czc10/Acm4) – osoba zdecydowana – to zulkir transmutacji. Jest największym rzecznikiem bezlitosnego handlu i sprzeciwia się jakielkolwiek izolacji czy militarnej agresji. Osobistą potęgę oraz sojusz z Szass Tamem wykorzystuje do przekonywania innych do współpracy.

Lallara (CZ kobieta człowiek Odp10/Czc10/Acm1) to zulkir szkoły odpychania i przy tym osoba chaotyczna. Jest sojuszniczką Szass Tama, lecz ten nie może na niej zbytnio polegać. Lallara to kobieta rozmiłowana w dekadenckich przyjemnościach. Kolekcjonuje niezwykłe magiczne przedmioty i lubi torturować więźniów.

Lauzoril (NZ mężczyzna człowiek Zkl10/Czc10/Acm2) to przystojny zulkir szkoły zaklinania, który lubi snuć intrygi i zawsze bywa niebezpiecznym przeciwnikiem. Sprzeciwia się Szass Tamowi i z wielką niechęcią powstrzymuje się przed poprowadzeniem armii na sąsiadów Thay.

Mythrellaa (CZ kobieta człowiek Ilu10/Czc7/Aci3) to zulkir iluzji. Preferuje odosobnienie i rzadko brata się nawet z równymi jej Czerwonymi Czarnoksiężnikami. Większość czasu poświęca studiom nad Cienistym Splotem.

Nevron (NZ mężczyzna człowiek Prz10/Czc10/Acm2/Ep2) to opętany nienawiścią i agresywny zulkirem szkoły przyzywania, w którego żyłach płynie czarcia krew. Pozostali zulkirowie podejrzewają, że planuje zaatakować z zaskoczenia Aglarond, czemu oczywiście zamierzają się sprzeciwić. W przypadku tej bowiem agresji zyski z handlu na pewno znacznie by spadły. I to mimo że Aglarond nie handluje z Thay – wszak sympatyzujące z nim kraje owszem.

Szass Tam (NZ mężczyzna człowiek licz Nek10/Czc10/Acm2/Ep7) to przebiegły zulkir nekromancji. Ma ponad 200 lat. Od pewnego czasu starał się zjednoczyć zulkirów pod swym sztandarem, lecz niedawno utracił prestiż, gdyż nie udała mu się próba okiełznania mocy dawno uwięzionego demona.

Yaphyll (PZ kobieta człowiek Wsz10/Czc5/Miw4) to młody zulkir wieszczenia. Popiera Druxiusa i Szass Tama, a za pomocą swej magii obserwuje pozostałych zulkirów i wydarzenia toczące się w thayskich enklawach całego Faerunu.

Thayskie enklawy

Thayskie enklawy to obszary niezależne handlowo i polityczne, stworzone w obrębie miejskich murów w nie-thayskim państwie. Na tym terenie miejscowi kontaktują się tutaj z Thayczykami w pokojowy sposób, kupują magiczne przedmioty i zawierają umowy z kontrolującymi enklawę Czerwonymi Czarnoksiężnikami.

Enklawa powstaje w wyniku negocjacji thayskiego dyplomaty z lokalnymi władzami. W trakcie takich rozmów miejscowym władcom zwykle zostaje przedstawiona lista korzyści, jakie zyska ich region – wśród nich jest zwiększona ilość magii dla strażników i obrońców, a także dla samych rządców. Zależnie od specyfiki miejsca, dyplomata oferuje dary lub łapówki, aby ułatwić zawarcie umowy. W państwach pokojowo nastawionych i o dobrym charakterze dary to przydatne przedmioty, jak choćby *eliksiry leczenia ran*, *różdżki lotu*, magiczne tarcze i tak dalej. W bardziej agresywnych krajach łapówki często mają postać przedmiotów, które bywają użyteczne podczas nielegalnej działalności (na przykład *eliksiry niewidzialności*), służące do walki (*różdżka kuli ognistej*) bądź wręcz magiczna broń. Gdy obie strony dojdą do porozumienia i zadecydują o powstaniu enklawy, dyskutowane są dokładniejsze warunki umowy.

Ryc. Sam Wood

Khalia

Thayczycy zawsze wymagają, by lokalny rząd zgodził się na trzy żądania (zwane Trzema Prawami Enklawy). Nie zgodzą się założyć enklawy, dopóki druga strona nie przystanie na wszystkie postulaty. Wspomniane prawa zapobiegają nadużyciom tych, którzy sprzeciwiają się obecności Czerwonych Czarnoksiężników z powodów moralnych, kulturowych bądź religijnych. Jeśli dojdzie do takiego nadużycia, Thayczycy mogą stwierdzić, że lokalne władze nie zdołały zapewnić ochrony ich wysłannikom dyplomatycznych, którzy działają zgodnie z prawem. To z kolei sprawiłoby, że miejscowy rząd musiałby odpowiedzieć przed samym Thay.

Prawo Suwerenności: Enklawa jest traktowana jak część Thay. W jej obrębie obowiązuje thayskie prawo, co ważniejsze zaś – nie stosuje się do niej prawo państwa, w którym się znajduje. Czerwoni Czarnoksiężnicy sami zajmują się patrolowaniem terenu. Przebywający w enklawie nie cieszą się jednak nietykalnością – jeśli, na przykład, miejscowe władze zażądają wydania winnego morderstwa mieszkańca miasteczka, który schronił się w enklawie, Thayczycy muszą się na to zgodzić. Co ciekawe, na obszarze enklawy dopuszczalne jest niewolnictwo, choć jeśli miejscowe prawo go zakazuje, niewielu Thayczyków decyduje się przywozić tu niewolników, nie chcąc prowokować konfliktu.

Prawo Handlu: Thayczycy wyceniają swe towary i usługi 10% poniżej normalnych kosztów. Sprzedają przede wszystkim magiczne przedmioty, choć w niektórych enklawach można kupić także zwyczajne towary, jak choćby gobeliny czy broń. Technicznie handel niewolnikami jest dozwolony, lecz ponieważ poza murami enklawy działa lokalne prawo, zwykle nie ma on sensu w państwie, gdzie niewolnictwo jest zakazane. Zwykle sprzedawane tu 0-poziomowe zwoje mają cenę równą kosztowi ich zapisania – pod warunkiem jednak, że kupiec nabywa również taką samą liczbę innych magicznych przedmiotów (w tym eliksirów i zwojów poziomu 1. lub wyższego). Prawo Handlu stanowi również, iż Thayczycy mogą jako zapłatę za przedmioty przyjmować niewolników, a potem legalnie transportować ich przez suwerenne państwo aż do Thay. W większości krajów, które negatywnie podchodzą do niewolnictwa, wymaga się w takiej sytuacji, aby niewolnik dobrowolnie oddał się w niewolę (na przykład mężczyzna sprzedający samego siebie, by zapewnić byt rodzinie) lub też był kryminalistą skazanym za ciężkie przestępstwo (morderstwo czy zdrada). Miejscowe rządy czasami wymieniają nawet kryminalistów na thayskie towary.

Prawo Wytwarzania: Dyktuje ono, co Thayczycy będą, a czego nie będą wytwarzać na sprzedaż. Zwykle w enklawie powstają jedynie eliksiry, zwoje (z czarami maksymalnie 4. poziomu), różdżki, *pancerze +1*, *broń +1* oraz drobne cudowne rzeczy. Żaden towar nie może być łatwy do wykorzystania niezgodnie z prawem (co dotyczy choćby *eliksirów niewidzialności* czy *różdżek zauroczenia osoby*) lub mieć szczególnie niszczycielskiego działania (*różdżka kuli ognistej*). Czerwoni Czarnoksiężnicy mogą również za opłatą rzucać zaklęcia. Zwykle Thayczycy nie tworzą przedmiotów wartych więcej niż 2000 sz, ponieważ taka operacja wyczerpałaby ograniczone zasoby, które można wykorzystać do produkcji tańszych i bardziej pożądanych produktów. Wszystkie wykreowane na terenie enklawy przedmioty musza posiadać znak Czerwonych Czarnoksiężników oraz insygnia miasta, w którym się ona znajduje. Oczywiście Thayczycy odmawiają tworzenia niebezpiecznych przedmiotów (jak opisano wcześniej), bowiem jeśli ktoś doznałby uszczerbku w wyniku użycia rzeczy wykreowanej w enklawie, oni byliby za to odpowiedzialni. Dzięki tej strategii upewniają się również, że nikt nie użyje przeciw nim przedmiotu, który sami stworzyli.

Opłatą za te wszystkie żądania jest 1% zysków enklawy, który Thayczycy godzą się przekazywać lokalnemu rządowi. Tak naprawdę sumy są znacznie mniejsze, ponieważ Czerwoni Czarnoksiężnicy nigdy nie przedstawiają władzom dokładnych wyliczeń. Co więcej, w niektórych enklawach wykorzystuje się część tych funduszy na przekupywanie miejscowych strażników i urzędników. W niektórych umowach pojawia się klauzula zmuszająca zatrudnionych w enklawie czarodziejów do krótkotrwałej, acz regularnej służby wojskowej. W ten sposób miejscowe władze mają na swych usługach większą liczbę osób posługujących się zaklęciami.

Od chwili, w której zrodziła się idea thayskich enklaw, ich liczba szybko wzrasta. Na ziemiach graniczących z regionem Morza Wewnętrznym w niemal każdej metropolii (90%) istnieje enklawa. Można je także spotkać w większości (75%) dużych miast, w wielu (50%) małych miast oraz w części (30%) dużych miasteczek, a także kilku (10%) miasteczkach. W mniejszych osadach może przebywać jeden thayskiego przedstawiciel.

W typowej enklawie żyją Thayczycy w liczbie równej 1% populacji osady. Na przynajmniej połowę tej populacji składają się strażnicy oraz pozostały personel pomocniczy czarodziejów – w tym służący, asystenci oraz zwykli rzemieślnicy. Pozostali mieszkańcy to czarodzieje różnych poziomów (niektórzy posiadający nawet poziomy w klasie prestiżowej Czerwony Czarnoksiężnik). Przywódcą enklawy jest czarodziej najwyższego poziomu, który zawsze posiada przynajmniej 1. poziom w klasie prestiżowej Czerwony Czarnoksiężnik.

Khalia

Kobieta człowiek Trs6/Czc4: SW 10; średni humanoid; KW 10k4+10; pw 35; Init –1; Szyb 9 m; KP 9 (dotyk 9, nieprzygotowana 9); Atak +4 dotykowy wręcz (czar) lub +4 dystansowy wręcz (czar); SC zdolności Czerwonego Czarnoksiężnika; Char PN; MRO Wytrw +6, Ref +6, Wola +15; S 8, Zr 8, Bd 12, Int 17, Rzt 15, Cha 14. Wzrost 1,75 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +9, Czarostwo +15, Dyplomacja +8, Jeździectwo (koń) +3, Koncentracja +11, Półsłówka +7, Rzemiosło (rzeźbienie w drewnie) +8, Wiedza (tajemna) +9, Wiedza (historia Thay) +8, Wiedza (szlachta i władcy Thay) +12; Błyskawiczny refleks, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Tatuaż mocy (transmutacja), Żelazna wola.

Specjalne cechy: Zdolności Czerwonego Czarnoksiężnika: obrona specjalisty (transmutacja) +2, potęga czaru (transmutacja) +2.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 5/6/6/5/4/3. Bazowa ST = 13 + poziom czaru, 16 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły transmutacji. Poziom czarującego 10.

Księga czarów: 0 – *czytanie magii, dłoń maga*, kuglarstwo, naprawa*, odporność, otwarcie/zamknięcie*, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, tajemny znak, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *identyfikacja, magiczna broń*, ochrona przed złem, ożywienie liny*, pajęcza wspinaczka*, płonące dłonie*, powiększenie*, rozrzucenie*, rozumienie języków, spadanie jak piórko*, szybki odwrót*, wytrzymałość żywiołowa, zbroja maga*; 2 – *bycza siła*, dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracja*, kołatka*, kwasowa strzała Melfa, lewitacja*, nieustający płomień, ochrona przed strzałami, orli splendor*, przekształcenie siebie*, skrzący pył, stworzenie magicznego tatuażu, szepczący wiatr*, ślepota/głuchota*, wezwanie roju, widzenie w ciemnościach*, wystraszenie, wytrzymałość**; 3 – *analiza portalu, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, języki, oddychanie pod wodą*, lot*, ognista strzała, ostra krawędź*, przyspieszenie*, rozproszenie magii, spowolnienie*, widmowy rumak, wstrzymanie osoby, zatrzymanie nieumarłego*; 4 – *bezpieczne schronienie Leomunda, kamienna skóra, mniejsza kula niewrażliwości, ognisty krok*, polimorfowanie kogoś*, polimorfowanie siebie*, strach, wróżenie, wymiarowe drzwi**; 5 – *kamienny kształt*, ściana z kamienia, teleportacja*, wścibskie oczy, wzrastanie zwierzęcia*, wytwarzanie.*

*Czary ze szkoły transmutacji, w której postać się specjalizuje. Zakazane szkoły: iluzja, wywoływanie, zaklinanie.

Ekwipunek: eliksiry** (*kocia gracja, lewitacja, ochrona przed strzałami, pajęcza wspinaczka, płomienna maska Khalii*) zapewnia 1/dzień *płonące dłonie oraz wytrzymałość żywiołową* (ogień); użytkownik może na życzenie włączać i wyłączać moce), *pojemna torba III, przyspieszenie*), *różdżka lotu* (5. poziom)**, *różdżka widzenia w ciemnościach* (3. poziom)**, *szata Khalii* (działa jak *płaszcz ochrony* +2 i zapewnia 1/dzień *kocią gracje* 3. poziomu).

**Te przedmioty Khalia wykorzystuje jako dary w trakcie negocjacji.

Khalia to ostrożna i utalentowana dyplomatka pracująca dla Czerwonych Czarnoksiężników z Thay. Odwiedza władców oraz ministrów miast i państw, przekonując ich, by na swej ziemi wydzierżawili jej pracodawcom obszar, na którym mogliby założyć enklawę. Argumentuje z pasją, a negocjuje kwestie dotyczące zysków, handlu i przyjaznych relacji. Szlachcicom i władcom, z którymi rozmawia, oferuje też dary – zwykle magiczne przedmioty przydatne armii lub strażnikom. Ponieważ jej państwo nie cieszy się zbytnim szacunkiem, nie raz była zmuszana uciekać, gdy negocjacje nie potoczyły się po jej myśli (podczas ostatniego takiego incydentu śmierć poniósł chowaniec Khalii – sowa).

Stara się zawsze podróżować w towarzystwie thayskich ochroniarzy, których zwykle najmuje w enklawie położonej w pobliskim mieście. Ma również w pamięci zaklęcia powodujące minimalne obrażenia, nie chce bowiem w przypadku konfliktu jeszcze bardziej narażać reputacji Czerwonych Czarnoksiężników. Zapas przedmiotów uzupełnia w odwiedzanych enklawach, wykorzystując ich zasoby do stworzenia potrzebnych jej rzeczy. Żyjącym z dala od rodzinnych ziem przynosi zaś wieści z ojczyzny oraz listy z innych enklaw. Oferuje także okazję do podróży w inne miejsce.

Khalia ma nienaganne maniery. Stara się unikać kłótni oraz konfliktów, i to pomimo rzucanych pod jej adresem inwektyw. Jeśli ma czas i znajduje się niezbyt daleko do enklawy, może dysponować dużą liczbą pieniędzy lub magicznych przedmiotów. Nie ma nic przeciwko wykorzystaniu tych dóbr do zakupienia czyichś usług potrzebnych jej do osiągnięcia celów. Najmuje zatem miejscowych poszukiwaczy przygód, by wspierali jej strażników lub w jej imieniu udali się do miejscowego szlachcica. Jest niezwykle inteligentna i pewnie dlatego wie, że czeka ją mnóstwo pracy. Stara się być możliwie najbardziej powściągliwym i rozsądnym Czerwonym Czarnoksiężnikiem, jakiego komukolwiek kiedykolwiek udało się spotkać.

Ryc. Sam Wood

Gildia Xanathara

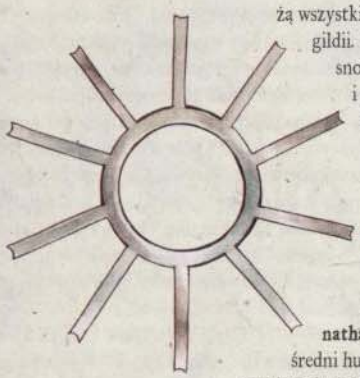
Gildia Xanathara to działająca pod Waterdeep grupa złodziei i podrzynaczy gardeł. Ich główna siedziba w Skullport wyposażona jest w kilka *portali*, z których najważniejsze prowadzą do zaułka w Waterdeep, na wyniesienie skalne w pobliżu Calimportu oraz do małego, znajdującego się w posiadaniu gildii magazynu we Wrotach Zachodu.

Szefem organizacji jest starszy beholder zwany Xanatharem. To przynajmniej druga taka istota, która nosiła ten tytuł, gdyż Xanathar zniszczył swego poprzednika. Mało kto – z wyjątkiem kręgu mistrzów – zna prawdziwą naturę szefa gildii, bowiem chroni on ją sam, a na dodatek nieumarłe beholdery. Każdy z owych jedenastu mistrzów kontroluje jeden z kręgów zainteresowań organizacji: skrytobójstwa, szantaże, księgowość, egzekwowanie długów, wymuszenia, zbieranie informacji, magiczne ochrony, najemników, niewolników, przemyt oraz kradzieże. Większość operacji gildii dotyczy niewolnictwa lub kradzieży.

Członkowie Gildii są dobrze wyszkoleni w skradaniu się, taktyce i dyskrecji, a posiadają też doskonałą broń i pancerze. Ci z nich, którzy muszą w pracy korzystać z *portali*, zwykle są wieloklasowymi potrafiącymi rzucać czary (lub których nauczono podstaw tego fachu). Członkowie elitarnych oddziałów pracujących dla łowców niewolników (zwanych Dłońmi Oka) są przynajmniej na 4. poziomie.

Avaereene (PZ kobieta człowiek Czar11) to Pierwsza Dłoń i mistrzyni magii, a przy tym piękna i okrutna kobieta od lat współpracująca z Xanatharem, w którego imieniu w większości przypadków przemawia. Colstan Rhuul (PZ mężczyzna człowiek Kap10 Bane'a) jest Drugą Dłonią i mistrzem skrytobójców – cierpliwym i wyrachowanym osobnikiem, który osobiście przewodzi elitarnej drużynie skrytobójców i do którego obowiązków nale-

Xanathar



żą wszystkie mordy dokonywane na zlecenie gildii. Ahmaergo (PZ mężczyzna krasnolud Wjk9) jest Trzecią Dłonią i mistrzem łowców niewolników zwanym „rogatym krasnoludem" z powodu odbijającej czary zbroi, którą nosi. Myśli o oddzieleniu się wraz z podwładnymi od gildii, chce bowiem stworzyć odrębną grupę łowców.

Typowy łowca niewolników Xanathara: człowiek Łtr3/Wjk2; SW 5; średni humanoid; KW 3k6+3 plus 2k10+2; pw 27; Init +7; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowany 14); Atak +6 wręcz (1k6+3/19-20, *miecz krótki +1*) oraz +6 wręcz (1k6+1/19-20, mistrzowski miecz krótki) lub +7 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA ukradkowy atak +2k6; SC uchylanie, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP); Char CZ; MRO Wytrw +5, Ref +6, Wola +1; S 14, Zr 16, Bd 13, Int 12, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +3, Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +6, Pływanie +4, Przeszukiwanie +5, Równowaga +5, Skakanie +8, Stosowanie liny +7, Szacowanie +3, Ukrywanie +9, Upadanie +7, Wspinaczka +10, Wyzwalanie się +5, Zastraszanie +5, Zauważanie +6; Oburęczność, Poprawiona inicjatywa, Styl bliźniaczych mieczy, Walka dwoma rodzajami broni, Zogniskowanie broni (miecz krótki).

Ekwipunek: ćwiekowana skórznia +1, miecz krótki +1, eliksir niewidzialności, eliksir leczenia średnich ran (3), mistrzowski miecz krótki, lekka kusza, 20 bełtów.

Harfiarze

„Grający na harfie" wierzą w potęgę jednostki, równowagę pomiędzy naturą a cywilizacją oraz wrodzone dobro ludzkości i jej sprzymierzeńców. Gromadzą opowieści o przeszłości, by inni mogli pamiętać lekcje historii i korzystać z nich w teraźniejszości. Harfiarzy wspierają potężne jednostki, takie jak Elminster, Alustriel, Dove Sokoloręka i Storm Silverhand.

Harfiarze działają zwykle potajemnie, w pojedynkę lub w małych grupach, podróżując po Północy i Zachodnich Ziemiach Centralnych. Wielu członków organizacji to elfy, tropiciele czy bardowie. Choć Harfiarze nie mają kwatery głównej jako takiej, wielu z nich przebywa w Berdusk (w Ratuszu Brzasku, kompleksie sąsiadującym ze świątynią Deneira) oraz w Cienistej Dolinie (często chronieni ich Elminster lub inny potężny sojusznik).

Harfiarzom sprzeciwiają się złe organizacje – Kult Smoka, Żelazny Tron, Czerwoni Czarnoksiężnicy, Zhentarimowie, a zwłaszcza odrodzony kościół Bane'a. Rozpoznani członkowie tej grupy ryzykują zatem torturami i śmiercią w męczarniach. Dlatego też muszą ukrywać swą prawdziwą tożsamość przed każdym, kto może ich wydać. Mimo tak ogromnego ryzyka, Harfiarze są odważni i dzielni i zawsze stawiają czoło straszliwym niebezpieczeństwom uzbrojeni jedynie w dobre serca i sprawne dłonie.

Nie istnieje standardowe wyposażenie Harfiarzy, choć większość z nich umie posługiwać się magicznymi przedmiotami. Potężni członkowie tej organizacji zwykle posiadają nawet dużą liczbę takich przedmiotów. Harfiarzem może być elfi wojownik w pełnej zbroi płytowej z mithrilu, ale też nie mający grosza przy duszy ludzki tropiciel w skórach. Bez względu jednak na to, jak wyglądają członkowie tej grupy, zawsze starają się rozpowszechniać wiedzę, pomagać prostym ludziom (nie robią jednak żadnych spektakularnych rzeczy), przeciwdziałać planom plugawych istot i wpływać na cywilizowane rasy tak, by równowaga została zachowana. Warto też dodać, że Harfiarze to nie tylko aktywnie działa-

Wartość znaczka

Niektórych z „grających na harfie" można rozpoznać po magicznych znaczkach ze srebrnym półksiężycem i harfą, jakie noszą, lecz poza tym Harfiarzem może być praktycznie każdy, prowadzący dowolny tryb życia. Trudno wszak mówić o hierarchii w tej tajemniczej organizacji, do której należy wielu samotników. Większość działa nieformalnie jako samodzielni agenci, którzy nigdy się nie spotykają. Niegdyś Elminster (założyciel Harfiarzy) odróżnił ich od innych sekretnych stowarzyszeń, stwierdzając, że to jedyna grupa, która „martwi się o wpływ swych działań na innych". Starsi Harfiarze są zwykle ostrożni i czujni, podczas gdy młodsi najczęściej pragną samodzielnie zmienić świat, natychmiast albo i jeszcze szybciej.

Są tacy, którzy zwą Harfiarzy „manipulatorami Faerunu", co jest określeniem w dużej mierze słusznym. Każdy z nich wszak pracuje na rzecz tego, co postrzega jako dobro (choć niektórzy nie zgadzają się w kwestii tego, czym jest „dobro"). Działają zaś zwykle w sposób raczej kojarzący się z oszustwami, dywersją i sekretnymi akcjami niż z otwartym konfliktem.

Kodeks Harfiarzy brzmi prosto, lecz trudno go przestrzegać. Według niego, każdy członek organizacji winien przeciwdziałać złu i niegodziwości, dbać, by lud był wolny od strachu i tyranii, wspierać prawo i porządek, walczyć o pokój tam, gdzie prawa są sprawiedliwe i słusznie egzekwowane, zapobiegać przesadnej potędze i wpływom, a także niedostatkom majątku i możliwości. Dążący do tych celów Harfiarz musi robić wszystko, co konieczne, i nie zajmować swej głowy problemami dumy czy osobistej wygody.

Harfiarze pilnują się nawzajem (zdrajców czeka śmierć). Mają prawo karcić i nie zgadzać się z innymi członkami organizacji. Muszą natomiast pomagać innym Harfiarzom bez wahania i zastanowienia nad kosztami (albo wyczekiwania zapłaty). Starają się też zapisywać informacje i przechowywać wiedzą o przeszłości, owe pisma gromadząc dla potomnych.

Niektórzy Harfiarze wolą bardziej aktywnie współpracować z innymi, przestrzegać hierarchii i tworzyć długofalowe plany. Ta frakcja działa w Berdusk, w Ratuszu Brzasku, a jej przywódczynią jest półelf bard, pani Cylyria. Inni wywierają skryty i subtelny wpływ na wydarzenia i w wielkiej tajemnicy zajmują się polityką. Najpotężniejszym spośród nich jest Khelben „Czarnokij" Arunsun, który wraz ze swymi podwładnymi często spiera się z innymi odłamami Harfiarzy (tak naprawdę Księżycowe Gwiazdy Khelbena poróżniły się całkowicie z podwładnymi Cylyrii i nie uważają się już za członków tej samej organizacji). Trzeci typ Harfiarzy ceni niezależnych poszukiwaczy przygód, działających jako ich tajni agenci. Owym agentom przewodzi Storm Silverhand z Cienistej Doliny, przy pomocy siostry, Dove Sokolorękiej, oraz Elminstera.

Nad Morzem Mieczy, na Północy, w Cormyrze i w Dolinach większość prostych ludzi uznaje Harfiarzy za bohaterów. Z kolei w Amn, Tethyrze i Calimshanie nie są uważani za lepszych niż Zhentarimowie i inne złowieszcze organizacje.

jący przedstawiciele organizacji, ale niezaliczani do niej pomocnicy, którzy w razie kłopotów zapewniają schronienie swym towarzyszom, szpiegują, obserwują wrogów czy po prostu informują o niezwykłych wydarzeniach.

Harfiarze często w sekrecie pomagają poszukiwaczom przygód oraz innym grupom, które stoją po stronie dobra – a może to oznaczać, że wskażą przyjaznego karczmarza we wrogim mieście, przyślą wędrownego kapłana akurat gdy jest to potrzebne, czy też zaatakują z zaskoczenia wspólnego wroga.

W hierarchii tej organizacji najwyżej postawieni są tzw. Harfiarze wysokiej rangi, którzy odpowiadają za większość długofalowych planów organizacji. Każdego z nich w tajnym głosowaniu wybrali inni Harfiarze wysokiej rangi. Kryteria doboru to doświadczenie, wyjątkowe oddanie i osiągnięcia oraz dyskretne wypełnianie planów organizacji. Niektórzy Harfiarze wysokiej rangi cieszą się łaską bóstw, które wspierają organizację, dzięki czemu zyskuj specjalne moce i status, podobnie jak wybrańcy bogów i bogiń (ci ostatni to osoby, które wybrało samo bóstwo, by służyli mu wypełniając najbardziej niebezpieczne zadania, w czym pomagają im otrzymane specjalne moce).

Khelben „Czarnokij" Arunsun

Mężczyzna człowiek (wybraniec Mystry) Czar20/Acm3/Ep4: SW 31; średni humanoid; KW 20k4+160; pw 210; Init +3; Szyb 9 m; KP 26 (dotyk 18, nieprzygotowany 23); Ataki +15/+10 wręcz (1k6+5, *czarny kij*) lub +13/+8 dotykowy na dystans (czar); SC tajemne moce arcymaga, niepodatności wybrańca, zdolności czaropodobne wybrańca, wykrycie magii, zwiększona Budowa, zwiększona Roztropność, korzyści z poziomu epickiego, srebrny ogień; Char PN; MRO Wytrw +16, Ref +11, Wola +21; S 14, Zr 16, Bd 26, Int 22, Rzt 20, Cha 15. Wzrost 1,80 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +26, Blefowanie +4, Czarostwo +34, Dyplomacja +4, Jeździectwo (koń) +4, Koncentracja +32, Przeszukiwanie +10, Rzemiosło (malowanie) +11, Tajniki dziczy +8, Wiedza (tajemna) +30, Wiedza (historia Waterdeep) +11, Wiedza (plany) +16, Wiedza (religia) +11, Wiedza (Waterdeep – lokalna) +16, Wróżenie +25, Wyczucie pobudek +9, Występy (teatralne) +4, Zastraszanie +7, Zauważanie +7, Zbieranie informacji +4, Artysta (malarz), Mistrzostwo w czarach (*bezbłędna teleportacja, czarny kij, łańcuch błyskawic, lot, magiczny pocisk*), Przyspieszenie czaru, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Unieruchomienie czaru, Wykucie pierścienia, Zapisanie zwoju, Żelazna wola, Zogniskowanie broni (drąg), Zogniskowanie czaru (transmutacja), Zogniskowanie czaru (wywoływanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Specjalne cechy: Tajemne moce arcymaga: mistyczny zasięg, mistrzostwo w kontrczarowaniu, mistrzostwo w żywiołach. Niepodatności wybrańca: Na Khelbena nie wpływają ataki duplikujące następujące efekty: *błyskawica, burza lodowa, dezintegracja, klatka mocy, krąg śmierci, magiczny pocisk, magiczny słój, nieodparty taniec Otto, ślepota, wyssanie energii*. Zdolności czaropodobne wybrańca (wszystkie 1/dzień): *kieł Alustriel* (następna broń rzucona przez podmiot powróci do niego, tak jakby była powracającym orężem), *mapa Muirary* (tworzy mentalną mapę, na której widać położenie podmiotu czaru, inne miejsce oraz dwa punkty orientacyjne znane podmiotowi), *mózgowy pająk* (pozwala czarującemu czytać myśli maksymalnie ośmiu osób, a nawet wścibiać nos głębiej w umysły, w poszukiwaniu więcej informacji), *pole antymagii, rękawica* (osłania jedną dłoń rękawicą mocy, która zapewnia owej dłoni redukcję obrażeń 30/– i uniemożliwia jakikolwiek kontakt z nią, lecz nie pozwala jej także używać do rzucania czarów), *sfera cudów* (wersja kuli niewrażliwości, pozwalająca czarującemu zdecydować, efekty jakich zaklęć mogą przedostać się do wnętrza sfery), *Simbul stopienie kośćca* (zmienia kości ofiary w galaretę, przekształcając ją w istotę śluzopodobną), *słabsze zawrócenie* czaru (jak zawrócenie czaru, lecz wpływa jedynie na 1k4 poziomy czarów i nie może częściowo odbijać zaklęć), *stan lotny, synostodweomer Simbul* (zmienia przygotowane zaklęcia w 2 punkty leczenia na poziom czaru). Wykrycie magii (zn): pole widzenia. Zwiększona Budowa: Szablon wybrańca Mystry dodaje +10 do Budowy Khelbena. Zwiększona Roztropność: Khelben za pomocą czarów *życzenie* zwiększył Roztropność i do wartości tej cechy wliczona jest premia odziedziczona +4. Korzyści z poziomu epickiego: Poziom premiowego czaru ×4 (wzięte pod uwagę w wyliczeniu poniżej), trzy efektywne poziomy arcymaga (zawarte w sumie powyżej). Srebrny ogień (zn): szczegóły patrz Rozdział 2.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/6/6/5/5/5/5/3/4/1/1/1/1. Bazowa ST = 16 + poziom czaru, 18 + poziom czaru dla zaklęć ze szkół wywoływanie oraz transmutacja. Poziom czarującego 23.

Księga czarów: Khelben postawił sobie za cel poznać setki wartościowych czarów oraz kilka dziwacznych zaklęć, dla których pomniejsi czarodzieje widzą niewielkie zastosowanie. Zna większość czarów czarodzieja/zaklinacza z *Podręcznika Gracza* oraz z tej księgi.

Ekwipunek: czarny kij (*laska potęgi* z rzuconym na nią na stałe czarem *czarny kij*, pozwalającym *rozpraszać magię* za pomocą dotyku jak rzucający 8. poziomu, kanalizować rozmaite czary wpływające na umysł i sprawiać, by dotknięta osoba rzucająca zaklęcia utraciła przygotowany czar bądź straciła niewykorzystaną komórkę na czary), *karwasze pancerza +8, pierścień ochrony +3*. Khelben to bardzo potężny czarodziej, ma więc dostęp do niemal wszystkich magicznych przedmiotów (lecz nie artefaktów), jakich mógłby potrzebować – jeśli ma czas na zdobycie potrzebnej rzeczy.

Khelben „Czarnokij" Arunsun

Ryc. Sam Wood

Khelben Arunsun (nazywany „Czarnokijem" z powodu magicznej laski oraz kilku czarów, które wywołują podobne do niej efekty) to wybraniec Mystry oraz ponury, nieugięty rzecznik prawa i porządku. Jest szacownym magiem Waterdeep, a przy tym mężem Laeral Silverhand, jednej z Siedmiu Sióstr. Niewiele osób wie, jakie przygody przeżył Khelben w młodości, w utraconym Myth Drannor, a jeszcze mniej poznało jego prawdziwy wiek. Wiele natomiast nauczyło się go bać.

Khelben nosi proste czarne szaty i nigdy nie pojawia się publicznie bez swego czarnego kija. Zawsze zachowuje się dostojnie i wyniośle. Woli zastraszać swych przeciwników lub budzić obawy przygodnych znajomych. Rzadko ujawnia swe cierpkie poczucie humoru i równie rzadko sięga po inteligentny dowcip i szybkie riposty. Niejeden bystry człek stwierdził, że „Czarnokija" przeżera od środka jakby świadomość jakiejś przewiny. Nikt jednak nie wie (albo nie mówi), co go gryzie.

Szerząc prawo i porządek, Khelben zakładał lub wspierał organizacje (takie jak Sojusz Lordów), a następnie porzucał je (Harfiarze), gdy nie odpowiadały już jego celom. Niedawno zrezygnował ze współpracy z lordami Waterdeep, a następnie zerwał z Harfiarzami, czego powodem były nieporozumienia dotyczące jego metod działania. Dlatego stworzył grupę podobnie myślących byłych Harfiarzy, znaną pod mianem Księżycowe Gwiazdy.

Khelben zachowuje się niczym posępny, stary, stanowczy nauczyciel, manipulujący agentami i spotykanymi poszukiwaczami przygód poprzez rozpowszechnianie informacji opartych na ścisłej zasadzie: „tylko to, co musisz wiedzieć". Nigdy dobrowolnie nie dzieli się nawet najdrobniejszymi tajemnicami. Mawia przy tym, że „sekret przestaje być sekretem, gdy mówi się o nim wszystkim".

Jego ukochana, Laeral, to chyba jedyna osoba wtajemniczona we wszystkie plany Khelbena. Ta kobieta dorównuje mu zarówno intelektem, jak i potęgą. Prawdziwa miłość, która ich połączyła, przyczyniła się do powstania jednego z najmożniejszych magicznych sojuszy współczesnego Faerunu.

Kult smoka

Kult Smoka to tajemne stowarzyszenie wierzące w „nieunikniona" władzę nad Faerunem nieumarłych smoków. Organizację założył szalony arcymag (który później stał się liczem) Sammaster. Jej członkowie gromadzą wiedzę, działają sprzecznie z prawem i prowadzą magiczne badania. Nawiązują też sojusze ze złymi smokami. A wszystko po to, by zdobyć potęgę i bogactwo. Te narzędzia pozwalają im natomiast umacniać siedziby oraz dążyć do upragnionego celu – przemienienia smoków w najstraszliwszych nieumarłych, czyli w drakolicze.

Członkowie tej organizacji oddają smokom taką cześć, jakby to były istoty boskie choć oczywiście nimi nie są i nie obdarzają „wiernych" czarami. Służą także tym stworzeniom, oddając im skarby, oferując leczenie, wymieniając z nimi zaklęcia, wyposażając ich leża w mechaniczne pułapki czy zajmując się jajami i pisklętami. W zamian mogą ukrywać się w smoczych legowiskach. Czasem otrzymują także od smoków obietnice przyszłej pomocy. Ponadto członkowie kultu cały czas przygotowują się do przeprowadzenia aktu przemiany smoka w drakolicza.

Na Kult Smoka składają się niezależne komórki, współpracujące w dążeniu do najważniejszego celu. Niektóre zyskują bogactwa, prowadząc legalne interesy – handlując, sprzedając informacje oraz najmując poszukiwaczy przygód do badania starożytnych miejsc (szczególnie Myth Drannor) w zamian za udział w zyskach. Inne trudnią się przemytem, porwaniami, szantażami, wymuszaniem ochrony, sprzedażą nielegalnych czy niebezpiecznych towarów, lichwiarstwem, hazardem czy rozbojami.

Pośród członków każdej komórki istnieje wyraźna hierarchia. Najniżej postawieni są ci, którzy służą kultowi, nawet o tym nie wiedząc, najwyżej zaś Ubrani w Purpurę, zawdzięczający swe miano barwie ceremonialnych szat. Większość ważnych członków Kultu Smoka to czarodzieje, przede wszystkim nekromanci, którzy kreują magiczne przedmioty, przygotowują eliksiry przemieniające smoki w drakolicze oraz tworzą nieumarłych. Typowy przedstawiciel organizacji to 6-poziomowy czarodziej specjalizujący się w szkole nekromancji.

Symbolem grupy jest płomień z oczami umieszczony ponad smoczymi szponami. Pojawia się on jednak jedynie w tych niewielu miejscach, w których kult działa otwarcie. Warto zaznaczyć, że członkowie tej organizacji mają wielu wrogów – Harfiarzy czy wyznawców Mystry, Lathandera, Torma i Tyra.

Choć członkowie kultu oddają smokom niemal boską cześć, niewielu z nich to kapłani. Jeśli już jakiś się zdarzy, zwykle wyznaje Bane'a, Shar, Talosa, Talonę czy Velsharoona, rzadziej zaś Cyrica, Gargautha, Malara czy Tiamat. Konflikt z kościołem Mystry jest zaś powodem, dla którego wielu należących do kultu czarodziejów woli czcić Velsharoona, byle nie składać choćby gołosłownych deklaracji Pani Tajemnic.

Jeśli wierzyć pogłoskom, gdzieś na Zachodnich Ziemiach Centralnych, niedaleko Bitwy Kości, znajdują się ukryte koszary lub forteca kultu.

Typowy czarodziej kultu: człowiek Nek6; SW 6; średni humanoid; KW 6k4+12; pw 30; Init +2; Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 14, nieprzygotowany 12); Atak +2 wręcz (1k4–1/19-20, smocze pazury) lub +6 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); SC chowaniec; Char CZ; MRO Wytrw +6, Ref +4, Wola +6; S 8, Zr 14, Bd 15, Int 16, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Alchemia +12, Czarostwo +12, Język obcy (smoczy), Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +4, Wiedza (tajemna) +10, Zauważanie +4; Biegłość w broni egzotycznej (smocze pazury), Warzenie eliksirów, Wielka wytrwałość, Wzmocnione zogniskowanie czaru (nekromancja), Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (nekromancja).

Specjalne cechy: Chowaniec ropucha, pw 15, patrz *Podręcznik Gracza*, str. 54.

Przygotowane czary (5/5/5/4; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu*†, widmowy odgłos, wykrycie magii*; 1 – *oziębły dotyk*†, pajęcza wspinaczka, płonące dłonie, promień osłabienia*†, zbroja maga*; 2 – *dotyk ghoula*†, niewidzialność, płomienie Aganazzara, wezwanie roju, wytrzymałość żywiołowa*; 3 – *błyskawica, lot, przyspieszenie, wampiryczny dotyk*†.

*Czary ze szkoły nekromancja, w której specjalizuje się postać. Zabroniona szkoła: wieszczenie.

†Z racji Wzmocnionego zogniskowaniem czaru (nekromancja), bazowa ST rzutów obronnych przeciwko tym zaklęciom wynosi 17 + poziom czaru.

Ekwipunek: amulet naturalnego pancerza +1, różdżka magicznego pocisku (3 poziom), *pierścień ochrony +1*, zwój wtajemniczeń *widzenia w ciemnościach, eliksir ukrywania*, 2 *eliksiry leczenia lekkich ran* (1 poziom), mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów, posrebrzony smocze pazury.

Lud czarnej krwi

Na Lud Czarnej Krwi składa się kilka liczebnych grup czcicieli Malara i likantropów zarazem. Wiadomo, że parę aktywnych band działa w Puszczy Chondal, Cormanthorze oraz w Wysokim Lesie. Nikt jednak nie wie dokładnie, jak daleko sięgają macki tej organizacji, gdyż jej członkowie potrafią bez problemu podróżować anonimowo i tworzyć nowe bandy w innych miejscach. Lud Czarnej Krwi żyje wyłącznie polowaniami, postępując zgodnie z wolą Władcy Bestii oraz oddając się zwierzęcym instynktom. Poluje na zwykłe zwierzęta, lecz preferuje inteligentną zdobycz. W formie humanoidalnej członkowie tej organizacji często porywają ofiary, po czym wypuszczają je w dziczy, by ścigać całą sforą. Zwykle takie polowanie kończy pożarcie nieszczęśnika.

W szeregach Ludu Czarnej Krwi są naturalne (tzw. prawdziwe) likantropy oraz te zarażone, przede wszystkim złe, lecz również o dzikim, neutralnym nastawieniu. Członkowie tej grupy gardzą mieszkańcami miast, zwłaszcza szczurołakami. Często dopuszczają się aktów przemocy, których ofiarą padają intruzi wchodzący na ich terytorium. Zapewne dlatego przedstawiciele kościołów Gwaerona, Mielikki oraz Silvanusa co pewien czas organizują w lasach poszukiwania mające na celu odnalezienie i zniszczenie siedzib Ludu Czarnej Krwi.

Łatwo wstąpić w szeregi tej organizacji. Wystarczy oddawać cześć Malarowi i być zarażonym likantropią. Do sfory należy wielu tropicieli, barbarzyńców i druidów. Gdy zaś szeregi się przerzedzają, bandy zarażają ofiary, zyskując w ten sposób więcej potencjalnych członków. Przywódca, zwany wodzem krwi, to najsilniejszy osobnik w watasze. Dlatego też najczęściej zostają nimi wilkołaki i dzikołaki, słynące z siły fizycznej.

Jeśli rozpatrywać Lud Czarnej Krwi z punktu widzenia zorganizowanej grupy, łatwo stwierdzić, że nie posiada on żadnych planów politycznych. Jego członkowie są niczym dzikie zwierzęta – pragną chronić swe terytorium i przetrwać, co oznacza, że atakują zbliżające się stworzenia. Czasami sprzymierzają się z kościołem Malara lub przyjmują zlecenia innych złych organizacji (choćby Zhentarimów); wrodzona niezależność sprawia jednakże, że owe sojusze zwykle są krótkotrwałe.

Lud Czarnej Krwi gardzi cywilizacją, więc ewentualny skromny ekwipunek jest zwykle źle utrzymany. Na wyposażenie większości sfor składa się jednak zdumiewająca różnorodność eliksirów, które tworzą władający magią członkowie watah (mikstur mogą wszak używać istoty, które nie potrafią artykułować słów i nie posiadają dłoni).

Na większość sfor składają się likantropy jednego lub dwóch rodzajów oraz normalne bądź złowieszcze zwierzęta tego samego typu.

Oto znani członkowie organizacji: Heskret z Wysokiego Lasu (N mężczyzna nietoperzołak Wjk5), Narona z Wysokiego Lasu (CZ kobieta wilkołak Trp6), Totoruan z Puszczy Chondal (N mężczyzna dzikołak Bbr4) oraz Vakennis z Cormanthoru (NZ kobieta rosomakołak Drd8). Każdy jest wodzem krwi od przynajmniej pięciu lat i pokonał wielu kandydatów do władzy.

Sengal

Mężczyzna lekkostopy niziołek wilkołak Drd5 Malara: SW 7; mały zmiennokształtny; KW 5k8+5; pw 36; Init +2; Szyb 4,5 m; KP 18 (dotyk 13, nieprzygotowany 16); Atak +3 wręcz (1k6–1/×3, półwłócznia), +7 dystansowy (1k6–1/×3, półwłócznia); SC towarzystwo zwierząt, cechy rasowe niziołka (lekkostopego), język (druidzki), likantropiczna empatia (wilki), zmysł natury, odparcie uroku natury, krok bez śladów, zwierzęcy kształt (1/dzień), leśny krok; Char NZ; MRO Wytrw +8, Ref +6, Wola +9; S 8, Zr 14, Bd 12, Int 10, Rzt 14, Cha 12. Wzrost 93 cm.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +3, Koncentracja +5, Leczenie +5, Nasłuchiwanie +8, Pływanie +0, Postępowanie ze zwierzętami +3, Przeszukiwanie +4, Skakanie +0, Tajniki dziczy +6, Ukrywanie +4, Wiedza (natura) +4, Wspinaczka –2, Wyczucie kierunku +4, Zauważanie +11, Zwierzęca empatia +3; Bieg, Biegłość w broni prostej, Poprawiona kontrola kształtu.

Postać hybrydy/zwierzęcia: średni zmiennokształtny; Szyb 15 m; KP 18 (dotyk 14, nieprzygotowany 14); Atak +7 wręcz (1k6, ugryzienie) lub +3 wręcz (1k6/×3, półwłócznia, jedynie hybryda); SA klątwa likantropii, przewracanie; SC towarzystwo zwierząt, cechy rasowe niziołka (lekkostopego), język (druidzki), likantropiczna empatia (wilki), zmysł natury, odparcie uroku natury, krok bez śladów, zwierzęcy kształt (1/dzień), leśny krok; Char NZ; MRO Wytrw +10, Ref +8, Wola +9; S 10, Zr 18, Bd 16, Int 10, Rzt 14, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +8, Koncentracja +7, Leczenie +5, Nasłuchiwanie +12, Pływanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +3, Przeszukiwanie +8, Skakanie +4, Tajniki dziczy +6**, Ukrywanie +5, Wiedza (natura) +4, Wspinaczka +2, Wyczucie kierunku +4, Zauważanie +15*, Zwierzęca empatia +3; Bieg, Biegłość w broni prostej, Finezja w broni (ugryzienie), Poprawiona inicjatywa, Poprawiona kontrola kształtu, Walka na ślepo. *+14 w formie zwierzęcej. **+10 gdy tropi za pomocą węchu.

Specjalne cechy: Towarzystwo zwierząt: Vaes (malutka żmija), Skaeoss (kruk), Baraen (wilk, 3 KW); cechy rasowe niziołka (lekkostopego): premia z rozmiaru +4 do testów Ukrywania, premia rasowa +2 do testów Cichego poruszania, Nasłuchiwania, Skakania i Wspinaczki, premia z morale +2 do rzutów obronnych na strach, premia rasowa +1 do ataku bronią rzucaną. Likantropiczna empatia (wilki): Potrafi przekazywać proste idee wilkom oraz złowieszczym wilkom i otrzymuje premię rasową +4 do testów, gdy wpływa na zachowanie tych zwierząt.

Czary druida na dzień: 5/4/3/1: bazowa ST = 12 + poziom czaru.

Ekwipunek: amulet naturalnego pancerza +1 (święty symbol Malara), *hełm z wilczej czaszki* (działa jak oczy orła), *pierzasty talizman Quaala* (bicz), półwłócznia (Sengal może używać tej broni, nie łamiąc druidycznych przysiąg, ponieważ ulubioną bronią Malara jest włócznia), *proszek iluzji, różdżka oplątania* (25 ładunków, wygląda jak kosmyk włosów związany skórzanym rzemieniem), zbroja skórzana (nosi ją jedynie w formie humanoidalnej).

Sengal to dziki niziołek, który poddał się zwierzęcym instynktom. Jest druidem Malara oraz członkiem Ludu Czarnej Krwi wielce szanowanym pośród wilkołaków, pomimo młodości i niewielkich rozmiarów. Służy jako zwiadowca i wysłannik band Ludu Czarnej Krwi oraz innych druidów jego wiary w Wysokim Lesie.

Gdy zamierza stoczyć walkę, stara się najpierw obserwować przeciwników, by poznać ich mocne i słabe strony, a następnie atakuje z zasadzki; zwykle jego wilczy towarzysz rzuca się na nieopancerzonych, którzy rzucają zaklęcia. Jeśli ma wystarczająco dużo czasu na przygotowanie się do bitwy, stara się pozyskać kolejnego wilka (a nawet dwa) bądź też innych członków organizacji. Jest zbyt sprytny, by toczyć walkę ze zbyt wieloma przeciwnikami, jeśli nie jest pewien zwycięstwa.

Sengal naśladuje wilki nawet w codziennym życiu. Kiedy się złości, nachyla się do przodu i powarkuje. Z kolei w obecności potężnego sojusznika kładzie się na plecach, odsłaniając brzuch. Nigdy nie był poza Wysokim Lasem, a tych, którzy mieszkają w mieście, uważa za słabeuszy.

Sengal

Ryc. Todd Lockwood

Malaugrimowie

Malaugrimowie to nieśmiertelni zmiennokształtni pochodzący z Planu Cieni. Choć ich przydomek – czasami zwani są władcami cieni – brzmi podobnie do nazwy powiązanej z kościołem Maski gildii złodziei Mistrzów Cieni z Telflamm, nie mają oni z nią nic wspólnego. Malaugrimów opisano w *Kompendium potworów: Potwory Faerunu.*

Istoty te zamierzają podbić Faerun, przed czym powstrzymuje je tylko niemożność opanowania magii pozwalającej na międzyplanarne podróże. Są zatem uwięzieni w Zamku Cieni na swym ojczystym planie i jedynie najpotężniejsi posługujący się czarami członkowie tej rasy znają zaklęcia pozwalające przenieść malaugrimów na Plan Materialny, gdzie sieją zniszczenie.

Malaugrimowie potrafią doskonale kopiować kształty każdego widzianego stworzenia lub przybierać straszliwe niehumanoidalne formy. Poznanie ich prawdziwej natury w niemagiczny sposób jest niezwykle trudne, wymaga bowiem zauważenia złotego światła lśniącego w oczach tych istot (test Zauważania o ST 20). Teoretycznie malaugrimowie to byty nieśmiertelne, lecz można ich zabić pewnego rodzaju bronią (są wrażliwi na srebro). Wszystko wskazuje też na to, że wraz z wiekiem tracą również siły, bowiem przywódcę rasy – Władcę Cieni – co jakiś czas zastępuje młodszy, potężniejszy. Ich populacja rzadko przekracza sto jednostek, ponieważ nie są w stanie rozmnażać się ze sobą nawzajem i muszą to robić z ludźmi, po czym wykradać własne potomstwo.

Istoty te mają obsesję na punkcie magii, więc wiele czasu poświęcają na szukanie potężnych przedmiotów oraz magicznej wiedzy. W przeszłości w sekrecie toczyli wojnę z Harfiarzami, pragnąc zdobyć od Shandril Shessair sekret magicznego ognia, zaś w Czasie Kłopotów wysłali na ten świat znaczne siły, starając się wyeliminować z Waterdeep Khelbena Arunsuna i Laeral Silverhand.

Nie wiadomo, czy któryś z nich nauczył się korzystać z Cienistego Splotu i czy mają jakieś związki z Netheryjczykami z miasta Pomrok.

Malaugrimowie to stworzenia niezwykle niezależne. Współpracują ze sobą tylko wtedy, gdy nadzoruje ich bezpośrednio Władca Cieni. Pozostawieni sami sobie, „zabawiają się" z ludźmi, zdobywają magiczne przedmioty i czary lub też oddają niespotykanemu hedonizmowi. Są okrutni i źli. Potrafią przyjaźnić się z kimś, dążąc do określonego celu, a gdy już go osiągną, obracają się przeciwko sojusznikowi czy zabijają go, gdy poczują taką chęć lub gdy uznają, że będzie to lepsze dla ich planów. Prawdziwych sprzymierzeńców malaugrimów jest niewielu. Ci nieliczni, którzy istnieją, mają zapewne do swej dyspozycji potężne czary oraz przedmioty.

ogniste noże

Ogniste Noże byli pierwotnie grupą skrytobójców, która została wygnana z rodzinnego Cormyru, gdyż w 1341 RD odkryto, iż maczali palce w zabójstwie miejscowego lorda. Aktualnie grupa składa się przede wszystkim z wygnanych szlachciców z cormyrskich domów Bleth i Cormaeril, którzy odbudowali organizację po tym, jak poszukiwacze przygód złamali jej potęgę w 1357 RD. Teraz planują zamordować tych Cormyrczyków, którzy sprzeciwiają się ich powrotowi, a szczególną nienawiść żywią do Obarskyrów, banicja bowiem już im nie odpowiada.

Główna siedziba organizacji znajduje się we Wrotach Zachodu, na co otrzymali zezwolenie Nocnych Masek (rządzącej miastem gildii skrytobójców). Nowe koszary gildii położone są pod Zamkiem Cormaeril we wspomnianym mieście. Ogniste Noże tworzą ściśle zhierarchizowaną grupę, której przewodzi Pradziad Skrytobójców. Lord Tagreth Cormaeril (PZ mężczyzna człowiek Wjk3/Łtr7/Skr7) nie toleruje żadnych różnic w poglądach swych podwładnych. Agenci gildii działają w każdym większym mieście Cormyru i wielu mniejszych miasteczkach, a kilku także w Sembii, Dolinach i Chessencie. Ani mieszkańcy, ani władze Cormyru nie są świadome odrodzenia organizacji. Na dodatek kraj ma inne problemy. Dlatego też Ogniste Noże mogą działać bez przeszkód, a ich agenci zajęli odpowiednie pozycje, gotując się do ataku na wybrane cele; czekają już tylko na rozkaz Wielkiego Ojca.

Większość Ognistych Noży to szlachcice. Dlatego też znają się na dyplomacji, posługują wyrafinowanym językiem oraz znają wytworne towarzystwo. Znaczna ich część nauczyła się natomiast przebierać.

Kiedy organizację wygnano z Cormyru, większość jej członków zdołała wziąć ze sobą niewiele rzeczy. Były to przede wszystkim dziedziczone z pokolenia na pokolenie magiczne przedmioty oraz biżuteria. Znaczną część tych dóbr zastawili jednak w miesiącach poprzedzających utworzenie gildii.

Warto zauważyć, że członkowie tej organizacji przygotowując się do popełnienia mordu, pokrywają swe ostrza jadem ogromnej osy. Nie unikają też stosowania trucizn w inny sposób – zatruwając pożywienie i napój ofiary, jeśli tylko jest to możliwe.

Nie tak dawno lord Tagreth zaczął nakłaniać podwładnych do odcięcia się od Nocnych Masek. Po prostu wyczuwa zbliżające się wielkimi krokami kłopoty, których zwiastunem są coraz większe naciski na jego organizację, jakie wywiera wampiryczny przywódca „sprzymierzonej" grupy. Przygotowując się do ucieczki na z góry upatrzone pozycje, lord Tagreth zakupił dużą posiadłość oraz zwój z *kręgiem teleportacji*, którego zamierza użyć, jeśli Nocne Maski zwrócą się przeciwko jego podwładnym.

Ogniste Noże stanowią poważne niebezpieczeństwo, potrafią bowiem doskonale wtopić się w elitę społeczeństwa. Zagrożeniem może także być cechująca ich obsesja na punkcie zniszczenia rodu Obarskyr. Co grosza, chętnie podejmują się dokonywania mordów po bardzo niskich cenach – uznają to za okazję do rozwijania swych umiejętności. Niewygórowane wynagrodzenie oraz ochocze podejście do wykonywanych obowiązków zawodowych sprawia, że Ogniste Noże są popularne wśród osób, które w innej sytuacji nie mogłyby pozwolić sobie na takie usługi.

Typowy Ognisty Nóż: człowiek Łtr4/Wjk1/Skr2; SW 7, średni humanoid; KW 4k6 plus 1k10 plus 2k6; pw 29; Init +9; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 13, nieprzygotowany 12); Atak +8 wręcz (1k8+2/19-20, *miecz długi +1*) lub +9 dystansowy (1k8+2/19-20, mistrzowska lekka kusza); SA ukradkowy atak +3k6, stosowanie trucizny, zabójczy atak (ST 14); SC uchylanie, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), premia +1 do rzutów obronnych na trucizny; Char NZ; MRO Wytrw +3, Ref +10, Wola +0; S 12, Zr 16, Bd 10, Int 14, Rzt 8, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +10, Ciche poruszanie +12, Dyplomacja +8, Kradzież kieszonkowa +9, Nasłuchiwanie +6, Półsłówka +10, Przebieranie +10, Równowaga +7, Ukrywanie +22, Upadanie +8, Wspinaczka +1, Zastraszanie +10, Zauważanie +6; Poprawiona inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Zbir, Zogniskowanie broni (miecz długi).

Czary skrytobójcy na dzień: 1. Bazowa ST = 12 + poziom czaru.

Ekwipunek: koszulka kolcza +1, puklerz +1, miecz długi +1, płaszcz elfów, mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów, 6 dawek zielonokrwistego oleju (ST 14, początkowe obrażenia 1 Bd, drugorzędne 1k2 Bd)

pomroki

Dawno temu, jeszcze w czasie upadku starożytnego Netherilu, jedno z latających miast przetrwało katastrofę, która spotkała całe imperium, przenosząc się na Plan Cieni. Bezpieczni przed atakami z zewnątrz i nieszczęściami, jakie spadły na ich pobratymców, mieszkańcy owego miasta mogli swobodnie praktykować magię i eksperymentować z materią cienia. Pokolenia życia na Planie Cieni sprawiły, że przesiąkli mroczną energią tego miejsca, zyskując dziwne i wyjątkowe zdolności.

Mieszkańcy miasta dziś zwanego Pomrok powrócili do Faerunu w 1372 RD. Od razu rozpoczęli magiczne badania świata i wznoszenie ochronnych barier przeciwko starym i nowym wrogom, takim jak faerimmowie. Pomroki za swe terytorium uważają całe Anauroch. Wielce prawdopodobne, że nie poprzestaną na tym i będą chcieli rozszerzać granice swej krainy. Stanowią zaś znaczne zagrożenie dla bezpieczeństwa mieszkańców całego Faerunu, wykorzystują bowiem nie tylko potęgę starożytnego Netherilu, lecz także nieznane moce cieni.

Nikt nie zna prawdziwych celów pomroków. Mogą pojawić się w niemal dowolnej części świata, szukając informacji, siejąc niezgodę, sprzeciwiając się władzom lub pustosząc stare magazyny netheryjskich przedmiotów. Być może próbują nawiązać przymierza z magokracjami (takimi jak Thay czy Halruaa), grupami powiązanymi z cieniami (takimi jak Mistrzowie Cieni z Telflamm czy kościół Shar) bądź sięgającymi daleko organizacjami, jak Zhentarimowie. Prawdopodobnie robią to w jednym konkretnym celu – chcą zdobyć informacje o świecie, z którego ich przodkowie uciekli niemal dwa tysiące lat temu.

Pomroki od pokoleń tworzą magiczne społeczeństwo, są więc doskonale obeznane z magią, a większość z nich posiada co najmniej drobne magiczne moce. Izolacja sprawiała, że ich maniery oraz ekwipunek są egzotyczne i staromodne. Społecznością tą władają potężni czarodzieje i zaklinacze, jej członkowie mają zatem dostęp do niemal niezliczonej liczby eliksirów, zwojów i słabych magicznych przedmiotów (dwa przykładowe pomroki: Hadrhune w Rozdziale 4 oraz Leevoth w Rozdziale 9).

siedem sióstr

Przez stulecia siedem kobiet o wielkiej urodzie, potędze i sercu walczyło w Faerunie z niesprawiedliwością i tyranią. Siedem Sióstr to legendarne postacie, o których czynach bardowie śpiewają w każdej krainie. Nie są organizacją, nie kryją się też specjalnie, a nawet nie posiadają zbyt wielu wspólnych celów. Mimo to ich działalność, sam fakt ich narodzin i późniejszego życia, odmienił Faerun bardziej niż jakiekolwiek potężne bractwo czarodziejów czy kult szaleńców.

Niewielu Faerunczyków zna początek historii Siedmiu Sióstr. Są to dzieci tropiciela Dornal Silverhand oraz jego żony Elue, Pani Bramy, potężnej zaklinaczki. Przyszły na świat w latach od 761 do 767 RD. Dornal nie miał pojęcia, że w tym czasie w ciele Elue gościła Mystra, bogini magii. Dziewczynki są więc w równym stopniu córkami Pani Bramy co i bogini. Elue zmarła w 767, kiedy to pochłonęła ją boską moc, którą w sobie nosiła. Dornal w żalu opuścił rodzinę. Małe dzieci zostały przekazane na wychowanie różnym osobom w całym Faerunie.

Sylune (ND kobieta człowiek widmo harfisty Czar20/Zak2/Wjk2), którą zwano Wiedźmą z Cienistej Doliny, to najstarsza, już nieżyjąca z Siedmiu Sióstr. Zginęła, broniąc Cienistej Doliny przed atakiem czerwonego smoka. Przetrwała, przybierając postać potężnej i dobrej zjawy, która wciąż czuwa nad ziemią i osobami, które ukochała za życia.

Alustriel, druga siostra, jest Panią Silverymoon. Poświęciła życie budowaniu krainy pokoju, nauki i siły w Srebrnych Marchiach na Północy (patrz opis Alustriel w późniejszej części tego rozdziału).

Dove Sokoloręka (CD kobieta człowiek Trp14/Zak9/Łtr4/Zwh1) wyróżnia się pośród rodzeństwa tym, iż jej magiczne zdolności ustępują biegłości w posługiwaniu się bronią. Zyskała sławę jako Rycerz Myth Drannor. Jest żoną Florina Sokolorękiego, należącego do tej samej drużyny.

Storm Silverhand to sławny rycerz Harfiarzy oraz bard Cienistej Doliny. Od wielu lat przewodzi Harfiarzom (jej opis znajduje się w Rozdziale 4: Geografia).

Laeral Silverhand (CD kobieta człowiek Czar19/Zak4/Łtr9) jest znaną szacowną maginią Waterdeep. Wraz z mężem, Khelbenem „Czarnokijem" Arunsunem, przewodzi Księżycowym Gwiazdom, odłamowi Harfiarzy, który pragnie zbudować przyszłość miast oraz narodów Północy.

Simbul (której imię, jakie otrzymała przy narodzinach – Alassra – znają jedynie najbliżsi sojusznicy) włada Aglarondem jako jego królowa-wiedźma. To jedna z najpotężniejszych osób całego Faerunu, z której znajomością magii wtajemniczeń mało kto może się równać. Jest zaklinaczem o tak niespotykanej mocy, iż samodzielnie od pokoleń chroni swą ziemię przed Czerwonymi Czarnoksiężnikami z Thay (jej opis znajduje się w Rozdziale 4: Geografia).

Najmłodsza z sióstr pojawia się w bardzo niewielu opowieściach. Qilue Veladorn (CD kobieta drow Kap16/ Bos 3) to potężna kapłanka drowiej bogini Eilistraee i, co ciekawe, również drowka (okoliczności jej narodzin były, delikatnie mówiąc, niezwykłe).

Wszystkie siostry to wybranki Mystry – niestarzejące się śmiertelniczki, które na prośbę bogini trzymają pieczę nad pewną częścią mocy Splotu. Są jej wysłanniczkami w materialnym świecie. Pomagają wszystkim dobrym istotom walczącym z tymi, którzy chcą je skrzywdzić lub zniewolić.

Runa Wybranki

Siedem jasnych gwiazd widzę na jasnym niebie.
Siedem dla tych, co czuwają nade mną w potrzebie.
Siedem słodkich uśmiechów w dół posyłają.
Siedem srogich kłopotów w mig rozwiewają.

sojusz Lordów

Organizacja zwana czasem również Radą Lordów powstała po to, by stawić czoło Zhentarimom oraz innym niebezpiecznym grupom pragnącym zdominować Północ poprzez handel lub oszustwa. Jest w zasadzie praworządna dobra i reprezentuje interesy miast władców Północy oraz Zachodnich Ziem Centralnych. Większość sojuszu stanowią przywódcy Waterdeep, Silverymoon, Neverwinter oraz innych wolnych miast i miasteczek regionu.

Lordów różni stosunek do handlu i magii, relacje z obcymi narodami (choćby Thay), a nawet sposób traktowania humanoidów (takich jak orkowie czy gobliny). Choć poza organizacją mają różne statusy, w jej obrębie wszyscy są sobie równi, gdy dyskutują na temat spraw sojuszu. Ostatnio – widząc rozrost zhentarimskich ziem na Północy – zachęcają inne miasta, by przyłączyły się do ich grupy. Niestety, na razie ich wysiłki nie przyniosły zbyt wielkich efektów. Nieugięty Luskan pozostaje niezależny, a czuje się nawet zagrożony przez nowo powstałe Srebrne Marchie, jednego z głównych członków sojuszu. Antytezę tej organizacji stanowią z kolei amnijscy Cieniści Złodzieje, Calimshan zaś nie uważa ani Zhentarimów, ani wspomnianych Cienistych Złodziei za poważne zagrożenie dla prowadzonego przezeń handlu.

Do agentów sojuszu należą byli bardowie, fanatyczni paladyni, utalentowani zaklinacze i posiwiali wojownicy. Wybrano ich z powodu lojalności, a następnie szkolono w prowadzeniu obserwacji, działaniu w ukryciu, posługiwaniu się słowami i walce. Ponieważ agentów wspierają osoby bogate i wpływowe, posiadają doskonałe wyposażenie (często wyglądające na zupełnie zwyczajne). Rzucający zaklęcia są zaś wyposażani również w zwoje zawierające czary pozwalające na komunikację.

Sojusz najmuje zwykle poszukiwaczy przygód, którzy atakują twierdze Zhentarimów oraz śledzą źródła zhentarimskiej działalności. Miejscowe grupy śmiałków parające się walką ze złem szybko zyskują status i cenne kontakty, jeśli zdecydują się sprzymierzyć ze wspomnianą organizacją. Z tego też powodu stają się od razu wrogami Czarnej Sieci. Sojusz płaci tym grupom informacjami, ułatwieniami w podróży oraz mistrzowskimi przedmiotami, a także chłodnym, twardym złotem.

Alustriel

Kobieta człowiek (wybraniec Mystry) Czar20/Zak2/Acm3: SW 28; średni humanoid; KW 20k4+120; pw 162; Init +7; Szyb 9 m; KP 23 (dotyk 15, nieprzygotowana 20); Ataki +10/+5 wręcz (1k8/19-20, *wisiorek miecza* – ręka będąca mieczem długim) lub +13/+8 dotykowy na dystans (czar); SC tajemne moce arcymaga, niepodatności wybrańca, zdolności czaropodobne wybrańca, wykrycie magii, zwiększona Budowa, korzyści z poziomu epickiego, niepodatność na niemagiczny metal (*pierścień słabszej ochrony przed żelazem*), srebrny ogień; Char CD; MRO Wytrw +11, Ref +8, Wola +19; S 11, Zr 16, Bd 23, Int 20, Rzt 17, Cha 17. Wzrost 1,77 m.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +11, Czarostwo +32, Dyplomacja +13, Koncentracja +33, Leczenie +5, Profesja (zielarz) +9, Przeszukiwanie +21, Rzemiosło (jubilerstwo) +10, Szacowanie +8, Ukrywanie +13, Wiedza (religia) +10, Wiedza (tajemna) +28, Wróżenie +10, Wyczucie kierunku +5, Wyczucie pobudek +8, Występy (taniec) +8, Zastraszanie +8, Zbieranie informacji +11; Poprawiona inicjatywa, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Sprawniejsze kontrczarowanie, Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Wykucie pierścienia, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (transmutacja), Zogniskowanie czaru (zaklinanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Specjalne cechy: Tajemne moce arcymaga: mistrzostwo w kształtowaniu, potęga czaru +2. Niepodatności wybrańca: Na Alustriel nie wpływają ataki duplikujące następujące efekty: *błyskawica, ciało w kamień, dezintegracja, klatka mocy, labirynt, osłabienie umysłu, oziębły dotyk, polimorfowanie kogoś, sieć, zatrzymanie czasu.* Zdolności czaropodobne wybrańca (wszystkie 1/dzień): *bezbłędna teleportacja, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, mniejsze tworzenie, pole antymagii, polimorfowanie dowolnego obiektu, rozumienie języków, wstrzymanie potwora, wykrycie myśli, zmiana kształtu.* Wykrycie magii (zn): pole widzenia. Zwiększona Budowa: szablon wybrańca Mystry dodaje +10 do Budowy Alustriel. Korzyści z poziomu epickiego: efektywne poziomy czarodzieja (zawarte w sumie powyżej). Dostrojenie do imienia i pieśni (zn): Za każdym razem, gdy wypowiadane jest imię Alustriel lub Runa Wybrańca, słyszy ona ów wyraz wraz z kolejnymi wymówionymi dziewięcioma słowami. Srebrny ogień (zn): szczegóły patrz Rozdział 2.

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/6/6/5/5/5/4/3/4/4. Bazowa ST = 17 + poziom czaru, 19 + poziom czaru dla zaklęć ze szkół transmutacja oraz zaklinanie. Poziom czarującego 22.

Czary zaklinacza na dzień: 6/5. Znane czary zaklinacza: 0 – *czytanie magii, dłoń maga, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *rozumienie języków, spadanie jak piórko*. Bazowa ST = 15 + poziom czaru, 17 + poziom czaru dla zaklęć ze szkół transmutacja oraz zaklinanie. Poziom rzucającego 2.

Ekwipunek: amulet ochrony przed wykryciem i lokalizacją, buty elfów, 3 eliksiry leczenia poważnych ran (10 poziom), *karwasze pancerza +8, pierścień ochrony +2, pierścień słabszej ochrony przed żelazem, płaszcz elfów, różdżka światła, wisiorek miecza Alustriel* (raz dziennie na 40 minut przekształca rękę właściciela w miecz długi, z którego nie można go rozbroić; zapewnia użytkownikowi Biegłość w broni żołnierskiej (miecz długi) – atut premiowy; działanie można przerwać). Alustriel to postać 24. poziomu oraz władczyni małego państwa, ma więc do dyspozycji wiele niewymienionych tu innych przedmiotów.

Ryc. Matt Wilson

Alustriel

Alustriel – potężna magini, a przy tym jedna z Siedmiu Sióstr – przez wiele lat była jaśnie panią Silverymoon, a dziś jest władczynią Srebrnych Marchii. Mieszkańcy północy cenią ją za delikatność i troskliwą opiekę, jaką otoczyła swój lud. Jej opanowanie i doskonałe maniery są niemal legendarne. Stara się ona opiekować miejscami i osobami, które znalazły się w jej władzy, w pokojowy sposób, jedynie w ostateczności uciekając się do magii bojowej.

W młodości dzisiejsza opanowana kobieta była zbuntowaną dziewczyną, która poszukiwała przygód. Bardzo szybko życie nauczyło ją, że szczęście jest czymś, czym należy się dzielić, a nie zdobywać dla samego siebie. Dlatego też dziś niestrudzenie dąży do spełnienia marzeń o pokoju, o rasach żyjących obok siebie w harmonii oraz o miejscu, w którym można doceniać i rozwijać sztukę. Tym miejscem ma być Silverymoon.

Wszystko wskazuje na to, że Alustriel nie sposób zbić z tropu czy rozwścieczyć, albo też rozproszyć jej uwagę kilkoma kwestiami naraz. Jeśli jednak jej lud cierpi i ona odczuwa ból. Potrafi doskonale zapamiętywać twarze, imiona, głosy i maniery, co w sumie sprawia, że jest niemal doskonałą władczynią. Jeśli dodać do tego jeszcze fakt, że doświadczenie i inteligencja pozwalają jej przewidywać przyszłość Północy lepiej niż chyba komukolwiek innemu w Faerunie, pojawia się obraz idealnej królowej.

Mieszkańcy Silverymoon uwielbiają swoją „Panią Nadziei" czy „Lśniącą Panią". Ma za na to wpływ na pewno fakt, że Alustriel potrafi zaprzyjaźniać się z większością napotykanych osób, pomagając im (nawet w drobny sposób) w troskach oraz aktualnych potrzebach. Złoszczą ją jedynie niesprawiedliwość i nietolerancja, lecz rzadko okazuje gniew inaczej niż rzucając zimno kilka uszczypliwych słów. To utalentowany twórca i administrator, który zawdzięcza swój sukces zrozumieniu innych.

Szmaragdowa Enklawa

Siedzibą Szmaragdowej Enklawy jest wyspa Ilighon w regionie Przesmyku Vilhon. Do tej organizacji należą druidzi i inne osoby chroniące naturę i przyrodę tych okolic. Jej członkowie – zwani Stróżami – wystrzegają się i dobra, i zła, chcą bowiem skupiać się na potrzebach świata natury i przeciwdziałać rozrostowi ludzkości. Od czasu założenia (Rok Zamyślonego Mężczyzny, 374 RD) Szmaragdowa Enklawa wpływała na życie wszystkich Faerunczyków.

Na organizację składają się kręgi, które wypełniają różnorodne obowiązki. Trzech członków Kręgu Starszych to wybrańcy Eldath, Mielikki i Silvanusa. Do Szmaragdowej Enklawy mogą zaś należeć tylko osoby, które nie służą ani dobru, ani złu, nie są członkami innych organizacji (poza kościołami wymienionych bóstw) i nie są winne przestępstw przeciwko naturze, a na dodatek uczyniły coś znaczącego na rzecz Przesmyku Vilhon. Większość przedstawicieli tej grupy oddaje cześć Eldath, Mielikki lub Silvanusowi, a wszyscy noszą zielony symbol dowolnej postaci. Często podróżują, wyszukując zagrożenia zasobów naturalnych Przesmyku oraz potencjalnych sojuszników w innych krainach.

Istnieje sześć przykazań Stróżów: chronić naturę we wszelkich jej postaciach, kontrolować ekspansję ludzkości, rozumieć, iż natura oznacza więcej niż tylko lasy, pojmować, iż magia nie powinna być stosowana do masowej destrukcji, ostrzegać przed używaniem magii na wielką skalę w obawie przed nieoczekiwanymi efektami ubocznymi, stanowić jednolity front względem świata zewnętrznego.

Choć Szmaragdowa Enklawa za cel nadrzędny stawia sobie ochronę natury, jej członkowie nie są całkowicie przeciwni postępowi. Wolą współpracować z cywilizowanymi osobami, nakłaniając je do zachowywania jak najwięcej ze świata natury i ostrzegając, by wyrzekły się przemocy. Powszechnie wiadomo, że druidzi pozwalają drwalom pracować na obszarach lasów potrzebujących wycinki, choć sprzeciwiają się niepohamowanemu wyrębowi.

Niedawno Szmaragdowa Enklawa stworzyła odłamy na obszarach, które według jej członków mogą być zagrożone – a więc w Wysokim Lesie, Cormanthorze, Zielonym Mateczniku czy borach Wielkiej Doliny. Są to niewielkie grupy (często liczące ledwie jednego czy dwóch członków), aczkolwiek mają baczenie na niebezpieczne organizacje, jak kościół Talosa czy Lud Czarnej Krwi.

Zhentarimowie

Zła organizacja Zhentarimów, nazywana również Czarną Siecią, ma zamiar zawładnąć ziemiami leżącymi pomiędzy Morzem Księżycowym a Północą Wybrzeża Mieczy. Pierwotnie Zhentarimowie byli sekretnym stowarzyszeniem, lecz od lat działają otwarcie w rejonie Morza Księżycowego, przede wszystkim wokół swej największej bazy, Twierdzy Zhentil. Mieszkańcy ziem w pobliżu ich siedzib przyzwyczaiły się do karawan noszący symbol Czarnej Sieci, lecz żyją w strachu, że pewnego dnia ujrzą armie maszerujące pod sztandarem z podobnym znakiem.

Wielu z Zhentarimów to zwykli kupcy, może nieco oportunistycznie nastawieni do reszty świata. Niektórzy jednak prowadzą nielegalną działalność, choćby dopuszczając się ataków na konkurencyjne karawany, wymuszając żywność w wioskach czy dokonując poważniejszych przestępstw, jak podpalenia czy morderstwa. Zhenta-

rimowie najmują bandytów do napadania na karawany innych kupców oraz miasteczka. Opłacają też czarodziejów przyzywających bądź rozjuszających potwory w tym właśnie celu. Niedawno zaczęli wysyłać starszych członków swej organizacji do sąsiednich państw, takich jak Srebrne Marchie, gdzie kupują ziemię i stają się spokojnymi, posiadającymi rodziny domatorami, którzy czekają w uśpieniu, aż nadejdzie właściwa pora i będą mogli przystąpić do działania.

Agenci Zhentarimów są dobrze wyekwipowani w zwyczajne oraz słabsze przedmioty magiczne, a często też w mistrzowsko wykonane. Ci, którzy nie posługują się magią zwykle są wyposażeni w przynajmniej cztery różne eliksiry. Z kolei posiadający dobrą pozycję w Czarnej Sieci rzucający zaklęcia, którzy awansują na kolejny poziom czarującej klasy, otrzymują zwój lub dwa z czarami dowolnego poziomu, jaki są w stanie rzucić. Czarodzieje zwykle owe zaklęcia od razu przenoszą do swych ksiąg.

Czarna Sieć budzi strach od regionu Morza Księżycowego poprzez Ziemie Centralne aż po Wybrzeże Mieczy, gdzie każdy jest przekonany, że to złowieszcza, niebezpieczna organizacja szpiegów, informatorów, żołnierzy oraz dosiadających latających potworów czarodziejów, zaangażowana we wszelkiego rodzaju tajemnicze i straszliwe postępki.

Mieszkańcy regionu Smoczego Przesmyku zwykle wiedzą o Zhentarimach znacznie więcej. Każdy z nich powie, że zyskali pełnię władzy w Twierdzy Zhentil, że przejęli od innych miast Morza Księżycowego kontrolę nad Cytadelą Kruka, podbili Dolinę Teshen, Voonlar i Yulash, planują zaś podbój Cienistej Doliny, Doliny Sztyletu i Doliny Mgieł. Zhenci posiadają liczne armie ukryte we wspomnianej cytadeli oraz w złowieszczej warowni, Mrocznej Twierdzy, gdzieś na Zachodnich Ziemiach Centralnych. Ich złoto oraz magia panują niepodzielnie na zachód od Anauroch (a raczej panowały do czasu pojawienia się pomroków) do dolin Szarych Wierchów, na wschód do murów Mulmaster, na północ przez Pasmo i Chłodne Ziemie do Wielkiego Lodowca oraz na południe przez słabsze z Dolin.

Zhenci to przede wszystkim żołnierze, i to bardzo różni – od odzianych w czarne zbroje wojowników-weteranów po bandy orkowych najemników. Dowodzą nimi agresywni i okrutni pomniejsi czarodzieje o większych ambicjach niż mocy, którzy składają raporty naprawdę potężnym magom, tymi zaś kieruje złotousty lord Manshoon.

Wygląda na to, że Zhentarimowie skupiają się na gromadzeniu bogactw i przejmowaniu kontroli w miasteczkach, wioskach oraz całych krainach wzdłuż handlowego szlaku łączącego Morze Księżycowe z Wybrzeżem Mieczy (szczególnie w okolicy Waterdeep) poprzez Mroczą Twierdzę. Przemycają zaś niewolników, truciznę i kontrabandę.

Czarna Sieć ma swoich szpiegów dosłownie wszędzie. Dzieje się tak zapewne dlatego, że Zhentarimem może zostać każdy. Mimo to w szeregach organizacji znajdują się potężne osoby – zły przeklęty rycerz imieniem Pereghost oraz charyzmatyczny dowódca Twierdzy Zhentil, lady Scyllua Darkhope (która zajmuje się obroną oraz codziennymi sprawami twierdzy). Większość Zhentarimów pragnie jednak przede wszystkim zawładnąć wszelką magię, jaką znajdą, inni zaś mają bardziej wygórowane ambicje – chcą władać każdym miasteczkiem i osadą pomiędzy Shou Lung a Evermeet.

Na połowie obszaru Ziem Centralnych szeptem prowadzi się niekończące się dysputy, czy powyższe informacje to tylko czyste spekulacje, przesadzone teorie czy niestety prawda.

Zhentarimski szpieg: człowiek Łtr2/Zak7; SW 9; średni humanoid; KW 2k6+4 plus 7k6+14; pw 45; Init +6; Szyb 18 m; KP 18 (dotyk 13, nieprzygotowany 16), Atak +4 wręcz (1k6–1/18-20, mistrzowski rapier) lub +7 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); SA ukradkowy atak +1k6; SC uchylanie, chowaniec; Char PZ; MRO Wytrw +7, Ref +8, Wola +8; S 8, Zr 14, Bd 14, Int 12, Rzt 10, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Alchemia +8, Blefowanie +6, Ciche poruszanie +7, Czarostwo +8, Czytanie z warg +5, Dyplomacja +8, Fałszerstwo +6, Koncentracja +9, Nasłuchiwanie +2, Półsłówka +5, Przebieranie +8, Skakanie +9, Ukrywanie +7, Wróżenie +8, Wyzwalanie się +7, Zastraszanie +6, Zauważanie +4, Zbieranie informacji +8; Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Warzenie eliksirów, Zogniskowanie czaru (iluzja), Żelazna wola.

Specjalne cechy: Chowaniec (szczur) – Int 9, naturalny pancerz +4, poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna, dotknięcie, rozmowa z właścicielem, rozmowa ze zwierzętami swojego rodzaju, atut Czujność dla właściciela (niewliczony).

Przygotowane czary (6/7/7/5; Bazowa ST 13 + poziom czaru, niepowodzenie czaru wtajemniczeń 10%): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, odporność, promień mrozu, światło, widmowy odgłos*, wykrycie magii*; 1 – *deszcz kolorów*, niemy obraz*, tarcza, zauroczenie osoby, zmiana Siebie**; 2 – *niewidzialność*, rój śnieżek Snilloka, wprowadzenie w błąd**; 3 – *błyskawica, większy obraz**.

*Z racji Zogniskowania czaru (iluzja) bazowa ST rzutów obronnych na te zaklęcia wynosi 15 + poziom czaru.

Ekwipunek: mithrilowa koszulka kolcza +1, pierścień ochrony +1, płaszcz odporności +1, buty kroków i podskoków, brosza osłony, zwoje wtajemniczeń (*kula ognista, lewitacja, rozproszenie magii, szybki odwrót oraz zamazanie*), *różdżka magicznego pocisku* (3. poziom, 25 ładunków), mistrzowski rapier, mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów.

Manshoon i Fzoul

Czarną Sieć przed niemal stu laty założył mroczny i potężny lord Twierdzy Zhentil, czarodziej Manshoon. Za sprawą podstępów, morderstw, intryg oraz powoli rosnącej magicznej mocy zdołał stworzyć bractwo podobnie myślących czarodziejów (tak zwanych Czarnych Płaszczy), beholderów, bogatych kupców z regionu Morza Księżycowego oraz sług złych religii, których cele przypominały te, do których sam zmierzał – przede wszystkim kościoła Bane'a.

Nominalnie Twierdzą Zhentil rządziła rada lordów, jednak rzeczywistą władzę w mieście posiadał Manshoon – absolutny pan Zhentarimów. Osobiście wybierał pomocników – w tym najważniejszego, swego zastępcę Sememmona – kierował sekretnym imperium tysięcy kupców, najemników, szpiegów i agentów. W latach poprzedzających Czas Kłopotów umocnił sojusz z Fzoulem Chembrylem, ambitnym kapłanem Bane'a, aby dodatkowo zwiększyć potęgę Zhentarimów.

W ciągu ostatnich 20 lat macki Zhentarimów sięgnęły do każdego zakątka Faerunu. Tak w regionie obejmującym większość basenu Morza Księżycowego oraz Północy powstało już nie tak sekretne imperium. Oczywiście spotkało je wiele niepowodzeń, a najpoważniejsze z nich były wynikiem upadku Bane'a, który doprowadził do wyniszczających walk pomiędzy swoimi wiernymi a wyznawcami Cyrica. W tym okresie w świętym pogromie zniszczeniu uległa Twierdza Zhentil. Doszło też do ostrych zatargów pomiędzy Czarnymi Płaszczami Manshoona a kapłanami Fzoula. W walce tej zwyciężył Fzoul Chembryl, który przejął kontrolę nad organizacją i niemal zniszczył Manshoona, zmuszając arcymaga, by na jakiś czas się ukrył.

Aktualnie Fzoul Chembryl włada Czarną Siecią, jest lordem Twierdzy Zhentil oraz wybrańcem-tyranem Bane'a. Sememmon, jego wieloletni rywal, opuścił Mroczną Twierdzę i ukrył się, lecz powoli przejmuje kontrolę nad zachodnimi Zhentarimami. Manshoon zaś otrząsnął się po ataku Fzoula i, jak na ironię, powrócił w szeregi organizacji, w pewien sekretny sposób dostosowując się do działań Chembryla. Założyciel organizacji stał się jej niezależnym członkiem, wolnym strzelcem posiadającym siłę i władzę wystarczającą do kierowania środków Zhentarimów w sposób, jaki uważa za stosowny, by zwiększać ich potęgę i wpływy w Faerunie.

Zhentarimowie przeszli zatem całkowicie pod kontrolę Fzoula i kościoła Bane'a. Czarna Sieć zaczyna w końcu dostrzegać pewne owoce najważniejszych planów. Fzoul zamierza zaś w odpowiednim momencie uczynić z Zhentarimów zbrojne ramię kościoła Bane'a, posiadające jedynie odrębną nazwę.

Manshoon

Mężczyzna człowiek Czar20/Acm2/Ep3: SW 25; średni humanoid; KW 20k4+80; pw 133; Init +3; Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 15, nieprzygotowany 21); Atak +12/+7 wręcz (1k6+2, *laska potęgi*) lub +13/+8 dotykowy na dystans (czar); SC tajemne moce arcymaga, zwiększony Intelekt, korzyści z poziomu epickiego, permanentnie działające czary; OC 17; Char PZ; MRO Wytrw +12, Ref +12, Wola +19; S 10, Zr 16, Bd 18, Int 23, Rzt 16, Cha 19. Wzrost 1,73 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +17, Czarostwo +30, Dyplomacja +9, Jeździectwo (koń) +7, Jeździectwo (smok) +9, Koncentracja +25, Nasłuchiwanie +7, Postępowanie ze zwierzętami +7, Profesja (zielarz) +8, Przebieranie +7, Rzemio-

sło (jubilerstwo) +12, Tajniki dziczy +7, Wiedza (architektura i inżynieria) +10, Wiedza (historia Morza Księżycowego) +16, Wiedza (geografia Morza Księżycowego) +10, Wiedza (Morze Księżycowe – lokalna) +11, Wiedza (tajemna) +26, Wróżenie +20, Zastraszanie +7, Zauważanie +9; Maksymalizacja czaru, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie *portalu*, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie różdżki, Urodzony czarownik, Wykucie pierścienia, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (przyzywanie), Zogniskowanie czaru (zaklinanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo).

Specjalne cechy: tajemne moce arcymaga: mistyczny ogień, zdolności czaropodobne (*teleportacja* 4/dzień). Zwiększony Intelekt: Manshoon przeczytał *księgę jasnych myśli* +3, przez co zyskał do wartości Intelektu premię odziedziczoną +3, uwzględnioną w wyliczeniu powyżej. Korzyści z poziomu epickiego: dwa efektywne poziomy arcymaga (zawarte w wyliczeniu powyżej), poziom premiowego czaru ×2 (wzięte pod uwagę w wyliczeniu poniżej). Permanentnie działające czary: za sprawą *ciągłości* Manshoon zyskał następujące stale działające magiczne moce – *dostrzeganie niewidzialnego, ochrona przed strzałami, rozumienie języków i widzenie w ciemnościach.*

Zaklęcia czarodzieja na dzień: 4/6/6/6/9/4/5/5/3/3/1/1. Bazowa ST = 17 + poziom czaru, 19 + poziom czaru dla zaklęć ze szkół przyzywanie oraz zaklinanie. Poziom czarującego 22.

Księga czarów: Manshoon zna ponad sto czarów, w tym większość czarodzieja/zaklinacza z *Podręcznika Gracza* oraz z tej książki.

Ekwipunek: laska potęgi, brosza osłony, bitewny kołnierz Manshoona (chroni przed atakami wymierzonymi w szyję, naturalny pancerz +4, przyspieszona *słabsza ochrona przed żelazem* 1/dzień, *spadanie jak piórko* 2/dzień, *wstręt* 1/dzień, *błyskawica* 1/dzień, wszystkie na 17. poziomie czarującego), *pierścień zaklęć, pierścień czarodziejstwa IV, czarna szata arcymaga.*

Ryc. Todd Lockwood

Manshoon

Manshoon, wieloletni lord Twierdzy Zhentil oraz przywódca Zhentarimów, to wcielenie archetypicznego złego i dekadenckiego czarodzieja o znacznej elokwencji, a przez to jeszcze bardziej złowieszczego. Bezlitośnie zduszał bunty w szeregach Czarnej Sieci, mordował rywali i trzebił szeregi młodych oraz ambitnych, posyłając zbyt ambitnych magów na misje niemożliwe do wykonania (zlecał im albo zabicie Elminstera, albo pojmanie władającej magicznym ogniem Shandril Shessair). Arcymaga od lat nienawidził jego teoretyczny sojusznik Fzoul, który nie ufał przełożonemu, a którym ów zwierzchnik manipulował jak wszystkimi innymi. Manshoon zawsze był przy tym arogancki, nietykalny i potężny, a wszystko wokół jakby odrobinę go bawiło.

Rozwój potęgi Manshoona gwałtownie dobiegł końca w 1370 RD, gdy Fzoul i lord Orgauth zdołali go zabić. Po mordzie odkryli oni jednak, że nagle nie mają do czynienia z jednym klonem, którego się spodziewali, lecz kilkunastoma stworzonymi przez pokonanego. Nikt nie wie ani kto, ani dlaczego je obudził. Bez względu na to, kim lub czym jest owa tajemnicza siła, Faerun ogarnął chaos, do którego przyczynili się ożywieni bezlitośni źli arcymagowie. Co gorsza, każdy z nich był przekonany, że to on jest tym „prawdziwym" Manshoonem i czuł niewytłumaczalny przymus zabicia pozostałych klonów. Dlatego też większość z nich zginęła w walce. Pozostało tylko trzech „Manshoonów". Nie dotarli oni jednak do ukrytych przez arcymaga w zakątkach Faerunu składzików z magicznymi przedmiotami, które trafiły w obce ręce.

Jeden z Manshoonów odzyskał miejsce wśród Zhentarimów, przekazując władzę nad organizacją Fzoulowi Chembrylowi. Doszedł jednak z wybrańcem Bane'a do porozumienia, na podstawie którego może wykorzystywać materialne i osobowe zasoby Zhentarimów. Drugi zdobył rzekomo potężną pozycję pośród złodziei Wrót Zachodu, a nosi teraz imię Orbakh. Trzeci zaszył się u Halastera z Podgóry. Za sprawą rozmaitych czarów i urządzeń wszyscy trzej zdołali także opanować przymus zabijania.

Z każdego punktu widzenia, biorąc pod uwagę jego intencje i cele, Manshoon działający wśród Zhentarimów wydaje się być „tym" Manshoonem. Jako zarazem mistrz tyranii, jak i utalentowany dyplomata, przyzwyczaił się do rządzenia oraz manipulowania zza kulis. Chętnie najmuje poszukiwaczy przygód, by wypełniali jego wolę tam, gdzie nie może do tego skłonić lokalnych władz. Ponieważ nie musi zajmować się rządzeniem Czarną Siecią, może swobodnie snuć długofalowe plany rozszerzenia wpływów Zhentarimów. Wszystko wskazuje zaś na to, że z ciężkich doświadczeń ostatnich 2 lat wyciągną nauczkę i dziś bardziej dba o swe bezpieczeństwo i nauczył się cierpliwości. Podwoił z kolei wysiłki wkładane w badania wiedzy tajemnej. Szuka teraz sposobu swobodnego przenoszenia świadomości z jednego klonu do drugiego.

Kolor ambicji

To krótka przygoda, w której bohaterowie graczy odkrywają nielegalną działalność ambitnej kobiety należącej do Czerwonych Czarnoksiężników, która działa w enklawie w małym miasteczku. Przy okazji przedstawiono wygląd enklawy, który można wykorzystać niezależnie od tego scenariusza.

Poziomy Spotkań

„Kolor ambicji" jest krótką przygodą dla czterech postaci na poziomach 1. lub 2. Przydatne może się okazać, by drużyna była w stanie tropić, posługiwać się magię wtajemniczeń oraz co nieco znać się na dyplomacji. Ostrożna grupa zdoła rozegrać tę przygodę w zasadzie bez walki – z wyjątkiem kończącego scenariusz starcia – lecz nierozważni bohaterowie zapewne ściągną sobie na głowy wrogie oddziały.

Tło przygody

Trzy miesiące temu Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay zbudowali niewielką kolonię tuż przy małym lub średnim miasteczku. Dowodzi nimi początkująca w tej profesji kobieta. Wraz z czarodziejami i ich ochroniarzami zajmuje się produkcją i sprzedażą eliksirów oraz zwojów, a także słabszych magicznych przedmiotów czy pancerzy. Mniej ważni członkowie grupy dzielą czas pomiędzy wytwarzanie przedmiotów a krótkie wyprawy. Przywódczyni, Hinnar, stara się dokładnie kontrolować działanie enklawy. Nie toleruje zachowań, które mogłyby przyczynić się do ogólnej niechęci. Stara się też współpracować z lokalnymi władzami, by relacje pomiędzy dwoma grupami były jak najlepsze. Udostępnia nawet swych podwładnych, którzy – wyposażeni w eliksiry i zwoje – pomagają wojsku likwidować niezbyt liczne stada potworów (w ten sposób czarodzieje zdobywają doświadczenie pozwalające im tworzyć jeszcze więcej magicznych przedmiotów).

Niestety, w grupie Hinnar jest czarodziejka średniego poziomu o zupełnie odmiennych ambicjach. Wykorzystała kilka *zauroczeń osoby* (odnawia je co kilka dni), pewną liczbę *eliksirów miłości* oraz zwój *ożywienia umarłego*, by zyskać paru wiernych przyjaciół oraz sług. Planuje zaś sprzedawać zauroczonych do niewoli poprzez znajomego thayskiego kupca. Zniknięcia owych „przyjaciół" stają się przyczyną śledztwa, które przeprowadzą bohaterowie.

Streszczenie przygody

Do uszu przebywających w miasteczku poszukiwaczy przygód dochodzą plotki o zniknięciu dwóch młodych mężczyzn, którzy minionej nocy nie wrócili do domów. Byli silni i zdrowi, pracowali w zawodach typowych dla okolicy (byli drwalami lub kowalami). Jeśli śmiałkowie zainteresują się tą sprawą, odkryją, iż mężczyzn widziano ostatnio w jednej z miejscowych tawern, gdzie rozmawiali z wysoką kobietą o długich, ciemnych włosach. Ponoć z gospody wyszli właśnie z nią. Widziano nawet, jak cała trójka opuszcza miasteczko.

Postacie, które ruszą tym tropem, dotrą do miejsca, gdzie ślady trojga osób spotykają się ze śladami wozu i koni. Co dziwne, wozy podążyły dalej zwykłą drogą. Kobieta zaś ruszyła z powrotem w kierunku miasteczka i otoczyła je, zbliżając się do thayskiej enklawy. Ewentualna konfrontacja doprowadzi do ataku odpowiedzialnej za wszystko kobiety (Kizzaf), którą wspierać będą służące jej zombie. Tylko od wcześniejszych działań bohaterów zależy, czy pozostali Thayczycy przyłączą się do Kizzaf, czy pomogą im ją pojmać.

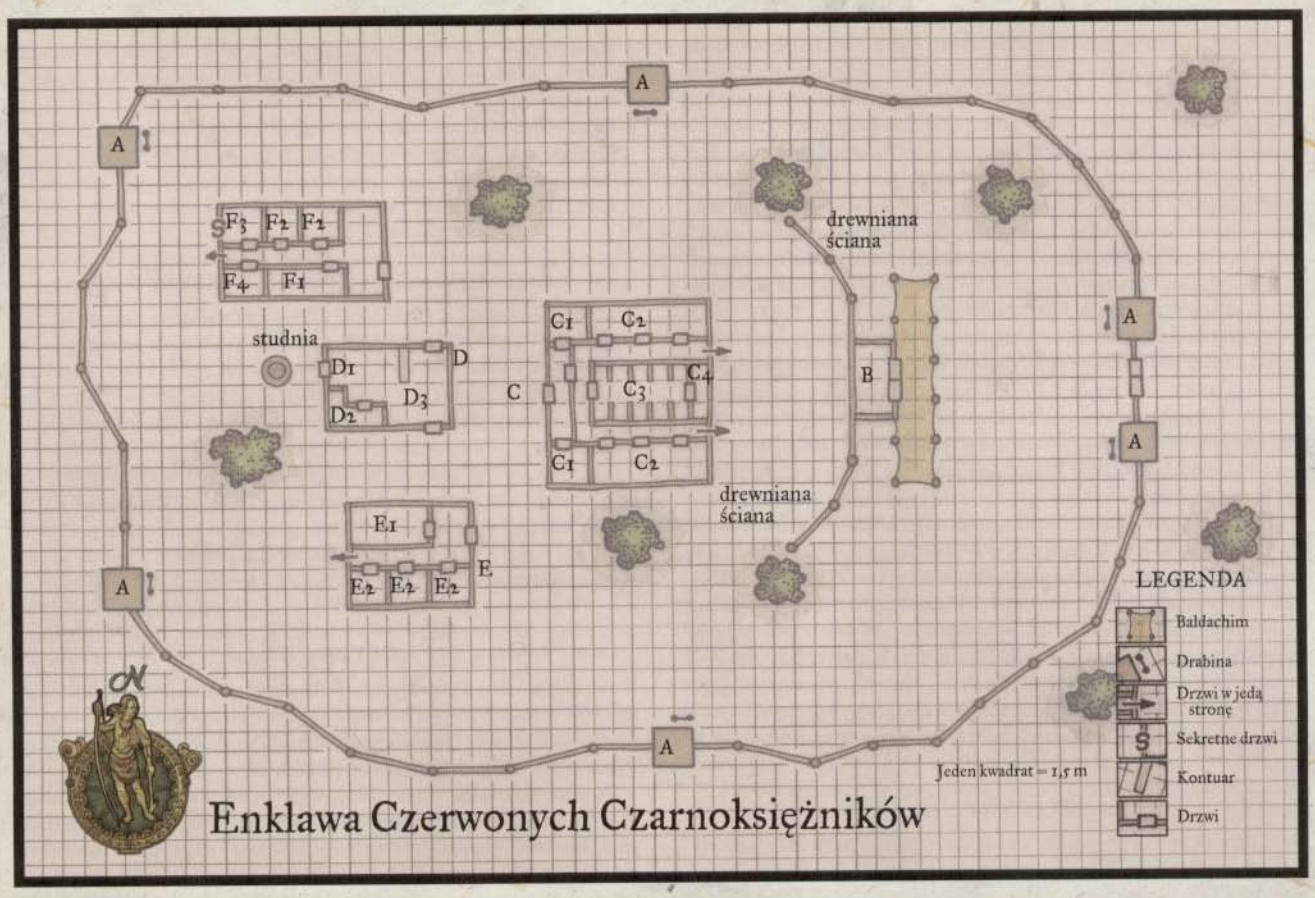
Jak skusić postacie

- Kobieta (przez przypadek) jest podobna do kogoś, kogo śmiałkowie szukają – ich wroga czy potencjalnego źródła informacji.
- Jeden z zaginionych mężczyzn jest przyjacielem, krewnym lub pracownikiem bohaterów.
- Kupcowi będącemu przyjacielem bohaterów jeden z zaginionych mężczyzn winien jest pieniądze, poprosił więc poszukiwaczy przygód, by znaleźli go i upewnili się, że nie stara się wywinąć od zobowiązań.

Spotkania

Każde z opisanych dalej wydarzeń można traktować jak spotkanie z jedną lub większą liczbą osób – zależnie od skuteczności pytań zadawanych przez poszukiwaczy przygód.

- Dwaj młodzi robotnicy o imionach Talf i Elonn opuścili tawernę zeszłej nocy z wysoką kobietą o długich, ciemnych włosach, która nie mieszka w miasteczku, a którą widywano tu jedynie kilka razy, najwcześniej miesiąc temu.
- Obecni zeszłej nocy w tawernie pamiętają, że mężczyźni wydawali się rozpoznawać kobietę i byli z nią w przyjaznych stosunkach; wyszli w dobrych humorach.



- Drzemiącego na ulicy pijaka obudził śmiech mijającej go trójki. Widział, jak razem wychodzą z miasteczka. W zamian za 1 ss powie, w jakim kierunku się udali.
- Podążając za wskazaniami pijaka, postacie mogą znaleźć i pójść śladem trójki, o której mówił, wykonując test Tajników dziczy (Tropienie) lub Przeszukiwania (ST 9). Jakieś 1,5 kilometra za miasteczkiem trop spotyka się ze śladami wozu ciągniętego przez dwa konie. W tym miejscu pojawiają się ślady kilku osób. Potem wóz i konie podążyły dalej (tropienie wozu wymaga udanego testu Przeszukiwania lub Tropienia o ST 8). Drugi trop pozostawiła zaś jedynie kobieta. Nie ma śladów pozostawionych przez mężczyzn.
- Wóz ma sporą przewagę i przemieszcza się szybciej niż maszerujące postacie, jeśli więc śmiałkowie nie mają koni, mogą go dogonić jedynie wtedy, gdy będą za nim podążać po tym, gdy stanie na noc. Na wozie znajduje się thayski kupiec imieniem Mahzed (Fach2, 8 pw, ręczna kusza i sztylet) oraz jego dwaj strażnicy (Zbr1, 6 pw każdy, ćwiekowana skóra, sejmitar, lekka kusza).
- Na wozie znajdują się także zaginieni Talf i Elonn, obydwaj odurzeni i nieprzytomni, podobnie jak dwaj inni mężczyźni (kryminaliści), których sprzedano kupcowi, by spłacić zaciągnięte przez nich długi. Handlarz kupił owych „niewolników" i nie będzie chciał oddać ich za darmo. Naciskany powie, że sprzedała mu ich Thayka, i zasugeruje, by śmiałkowie udali się do pobliskiej enklawy, by zasięgnąć więcej informacji.
- Tropem samotnej kobiety jest tylko troszkę trudniej podążać (ST 10). Zatoczyła ono łuk wokół miasteczka i w końcu doszła do wejścia do małej, otoczonej płotem enklawy, zamieszkanej przez sprzedających eliksiry czarodziejów z Thay.

Enklawa

Enklawa Czerwonych Czarnoksiężników to duży, okolony płotem kompleks mający długość 75 metrów, a szerokość 45. Płot ma 1,20 metra wysokości i zrobiony jest z poziomych belek przymocowanych do pionowych słupków stojących w odległości od 3 do 6 metrów od siebie. Na każdy z pali rzucono *nieustający płomień*, więc całe ogrodzenie świeci w nocy. W płot wbudowano sześć drewnianych platform (oznaczonych na mapie literą A), na które wchodzi się po drabinie. Platformy wyposażono w ściany wysokości 90 centymetrów, zapewniające 1/4 osłony stojącym za nimi osobom.

Enklawa to w większości otwarty teren, na którym stoi ledwie pięć budynków i kilka drzew; jest tu też studnia. Mieszka tu 10 strażników (Wjk1), 10 czarodziejów (pięciu Czar1, trzech Czar2 i dwóch Czar3) oraz ich przywódca, kobieta, Czerwony Czarnoksiężnik (Czar5/Czc1). W dzień strażnicy pełnią wartę na dwie zmiany: jeden na platformie obserwacyjnej, drugi patrolujący enklawę i trzeci przebywający na stoisku handlowym (obszar B). W nocy brama jest zamknięta, a dwaj strażnicy patrolują teren enklawy (chodząc blisko oświetlonego płotu i zataczając koło w niecałe 2 minuty), podczas gdy trzeci co około godzinę zmienia platformę. W normalnych okolicznościach, jeśli kompleks zostanie zaatakowany, pozostali strażnicy i początkujący czarodzieje przechodzą do kontrataku, podczas gdy reszta czarodziejów trzyma się z tyłu, by ocenić zagrożenie i określić strategię.

A. Platforma obserwacyjna

Podłoga osłoniętej, wspartej na czterech grubych drewnianych słupach platformy znajduje się 1,5 metra nad ziemią. Dach wykonano z materiału i podparto drewnianymi tyczkami. Każdy strażnik używający którejś z platform ma długą włócznię, by atakować nią wręcz znajdujących się na ziemi wrogów.

B. Stoisko handlowe

Mały budynek to niewiele więcej nad drewnianym zadaszony kontuar ustawiony przed rzędem półek. Dużych drewnianych drzwi nie wyposażono w zamek, służą bowiem tylko do ochrony przed niepogodą, gdy sklep jest zamykany na noc (towar Thayczycy chowają w głównym baraku). Przed stoiskiem znajduje się obszar osłonięty baldachimem, by potencjalni klienci byli osłonięci przed

deszczem czy słońcem. Tylna ściana stoiska łączy się z wysoką na 2,40 m drewnianą ścianą, zasłaniającą klientom widok na resztę kompleksu, dzięki czemu żyjące tu osoby mają trochę prywatności. Gdy sklep jest otwarty, znajdują się w nim dwie sztuki każdego z następujących eliksirów: *kociej gracji, lewitacji, lotu, miłości, pajęczej wspinaczki, rozumienia języków, widzenia w ciemnościach, wytrzymałości, wytrzymałości żywiołowej (ogień), wytrzymałości żywiołowej (zimno), zmiany siebie* oraz *ochrony przed strzałami*. Wywieszona jest także lista innych eliksirów oraz zaklęć, które można nabyć u czarodziejów (pochodzących z list zaklęć mieszkających tu czarodziejów, należy jednak postępować zgodnie z zasadami tworzenia magicznych przedmiotów, opisanymi w *Podręczniku Gracza* i *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Jak wszystkie thayskie enklawy, tak i ta sprzedaje eliksiry po cenie o 10% niższej niż podana w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Czarodziej może wziąć zwój z zaklęciem wtajemniczeń i – jeśli czar na to pozwala – przemienić go w eliksir, domagając się w zamian zwykłej opłaty za miksturę. Wykonanie każdego specjalnie zamówionego przedmiotu (czy z listy, czy w postaci zwoju) wymaga od dwóch do pięciu dni; jeśli ma być gotowy na następny dzień, normalna cena rośnie o 50%.

Thayczycy sprzedają także zwoje *czytania magii, naprawy, odporności, światła, wykrycia magii i wykrycia trucizny* po kosztach, jeśli kupiec nabywa taką samą liczbę 1-poziomowych lub wyższych przedmiotów.

Stoisko prowadzi trzech 1-poziomowych czarodziejów (różnych – zależnie od dnia), a pilnuje go jeden strażnik. W spokojniejsze dni dwóch z czarodziejów pomaga przygotowującym przedmioty lub odwiedza miasteczko, by uzupełnić zapasy lub reklamować swoje towary. Gdy miasto świętuje, enklawa zwykle przekazuje mieszkańcom jeden lub więcej eliksirów (zwykle *wytrzymałości żywiołowej* [*ogień*] i *lewitacji*), aby okazać dobrą wolę i zapewnić rozrywkę.

C. Główny barak

Duży budynek, w którym mieszka czterech strażników (po dwóch w pomieszczeniach oznaczonych C1) oraz 1-poziomowych czarodziejów (w pomieszczeniach C2). Tu także warzone są eliksiry i zwoje (alkowy w C3). Pomieszczenie C4 to skład materiałów potrzebnych do wytwarzania przedmiotów (aktualnie znajdują się tu substancje warte 500 sz) oraz eliksirów. Drzwi do magazynu wyposażono w dobry zamek (Otwieranie zamków o ST 30), a klucz ma Hinnar. W czasie dnia czarodzieje 2. i 3. poziomu oraz 1. poziomu (jeśli nie pracują gdzie indziej) spędzają tu większość czasu. Hinnar też czasami tworzy tu jakiś przedmiot.

D. Kuchnia

W budynku tym znajduje się kuchnia (D1), spiżarnia (D2) oraz przejście, w którym mieszkańcy pobierają jedzenie (D3), a które w niepogodę staje się ciasną jadalnią. Żywność zwykle przygotowuje jeden ze strażników.

E. Drugi barak

Mieszka tu trzech strażników (E1) oraz trzech czarodziejów 2. poziomu (E2).

F. Barak przywódcy

Tu mieszka trzech strażników (F1), dwóch czarodziejów 3. poziomu (F2) oraz Hinnar (F3). Ostatnie pomieszczenie (F4) to magazyn, w którym znajdują się narzędzia do budowania, zapasowy sprzęt kuchenny, beczka przedniego wina i inne drobne luksusowe przedmioty.

Zbliżenie się do enklawy

Jeśli postacie podążą za tropem samotnej kobiety, dotrą do wejścia do thayskiej enklawy, położonego pomiędzy dwiema platformami obserwacyjnymi po wschodniej stronie ogrodzenia. W dzień brama stoi otworem, a na jednej z przyległych platform czuwa strażnik, który wypytuje każdą zbliżającą się osobę o imię oraz powód odwiedzin. Może także odpowiedzieć na jakieś pytania. Warto zaznaczyć, że żyjący w enklawie uznają za agresję, jeśli bohaterowie wkroczą przez bramę, nie odpowiedziawszy na pytania, przeskoczą przez płot lub w inny sposób nielegalnie dotrą za ogrodzenie. Oczywiście odpowiednio zareagują na takie najście (patrz Taktyka, dalej).

Nocą brama jest zamknięta, a platformy obserwacyjne obok puste. Każdą postać, która podejdzie do wrót na odległość 6 i mniej metrów, będzie widoczna w nieustających płomieniach umieszczonych na palach. Jeśli będzie stała w miejscu przez minutę czy dwie, patrolujący strażnik z pewnością ją zauważy.

Rozmowa ze strażnikiem [PS 4]

Poza Kizzaf żaden z Thayczyków nie wie o porwaniu Talfa i Elonna. Jeśli postacie będą wypytywać strażnika o to wydarzenie, zawoła on jednego z czarodziejów. A na wołanie odpowie Kizzaf. Warto zaznaczyć, że kobieta jako Czerwony Czarnoksiężnik jest łysa (goli głowę), zaś podczas „łowów" na niewolników nosi perukę. Dlatego też nie należy się spodziewać, by bohaterowie rozpoznali w niej „długowłosą kobietę", której poszukują.

Kizzaf zaprzeczy, by wiedziała cokolwiek o zaginionych mężczyznach. Naciskana, postara się sprowokować bohaterów do ataku. Jeśli śmiałkowie nie zaatakują, strażnik w końcu zawoła Hinnar (przejdź do Zakończenia przygody). Będzie też bronił Kizzaf w przypadku ataku, lecz sam nie rzuci się na bohaterów jako pierwszy.

Taktyka [PS 4+]

W rundzie, w której bohaterowie zaatakują, strażnik zawoła na alarm, a na jego krzyk zareagują pozostali wartownicy oraz jeden początkujący czarodziej z budynku C. Wszyscy przybiegną, by bronić pobratymców (w każdej rundzie wykonują podwójny ruch). Grupa ta ma PS 4.

W następnej rundzie wszyscy przebywający w budynku F wybiegną z niego, by sprawdzić, co się dzieje. Widok walki zdenerwuje Hinnar. Nie oszczędzając głosu, krzyknie, że jej podwładni ciężko pracowali nad zachowaniem pokojowych stosunków z miejscowymi władzami, więc złoży skargę, gdy tylko pokonają intruzów. Jeśli bohaterowie oskarżą kogoś z enklawy o porwanie, nakaże tymczasowe zawieszenie broni, by przedyskutować tę kwestię (przejdź do Zakończenia przygody).

Przez całą walkę czarodzieje będą używali zaklęć mających na celu unieszkodliwienie przeciwników, by można ich było przekazać lokalnym władzom celem wymierzenie sprawiedliwości.

Zakończenie przygody

Jeśli bohaterowie zdecydują się rozmawiać z Hinnar, kobieta wypyta ich, chcąc się dowiedzieć, na jakiej podstawie oskarżają któregoś z jej podwładnych o porwania. W tym momencie Kizzaf uświadomi sobie, że lada moment jej działanie zostanie odkryte i spróbuje uciec, krzycząc, by jej „słudzy" zaatakowali poszukiwaczy przygód. Owymi sługami są dwa humanoidalne zombie, które stworzyła przy użyciu zwoju zdobytego, gdy pomagała miejscowemu patrolowi wojskowemu. Stwory te spoczywają 12 metrów za bramę. Na okrzyk Kizzaf wykopują się z ziemi i kuśtykają na bohaterów. Dowiedziawszy się o zdradzie, Hinnar spróbuje za pomocą czarów unieszkodliwić Kizzaf, zanim ta ucieknie poza zasięg.

Jeśli Kizzaf zostanie schwytana, Hinnar zgodzi się przekazać ją miejscowemu przedstawicielowi prawa celem przesłuchania. Gdy prawda wyjdzie na jaw, przeprosi za czyny podwładnej i pozostawi ją w rękach lokalnej sprawiedliwości. Da również miastu cztery eliksiry w ramach wynagrodzenia za kłopoty i zaoferuje kolejne w nagrodę za sprowadzanie z powrotem Talfa i Elonna.

Średni zombie (2): pw 16, 15; patrz *Księga Potworów*.

Skarb

Ekwipunek Kizzaf przejmą Thayczycy, lecz Hinnar da poszukiwaczom przygód z magazynu enklawy eliksiry warte 300 sz (ceny bez zniżki z *Przewodnika Mistrza Podziemi*), dziękując tym samym za odkrycie potencjalnego zagrożenia ich gospodarki i bezpieczeństwa.

Stworzenia

W enklawie żyje w sumie dziesięciu strażników (Wjk1), pięciu początkujących czarodziejów (Czar1), trzech pomniejszych czarodziejów (Czar2), dwóch słabszych czarodziejów (Czar3; jeden z nich to Kizzaf) oraz jednym Czerwonym Czarnoksiężnikiem (Czar5/Czc1).

Chamon, Gaera, Barlos, Hena, Daedus, Wuxor, Lanaus, Xera, Nikka i Kyros: mężczyźni i kobiety ludzie Wjk1; SW 1; średni humanoid; KW 1k10+2; pw 12; Init +1; Szyb 6 m; KP 18 (dotyk 10, nieprzygotowany 18); Atak +5 wręcz (1k10+2/19-20, mistrzowski miecz półtoraręczny) lub +3 wręcz (1k8+2/×3, długa włócznia) lub +2 dystansowy (1k8/×3, refleksyjny łuk długi); MRO Wytrw +4, Ref +1, Wola +1; Char PN; S 15, Zr 13, Bd 14, Int 10, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +3, Rzemiosło (jedno dowolne) +4, Zauważanie +3; Bezpośredni strzał, Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Ekwipunek (każdy): zbroja płytkowa, duża stalowa tarcza, mistrzowski miecz półtoraręczny, długa włócznia, refleksyjny łuk długi, kołczan z 1k20 strzałami, 3-4 sz.

Arrit, Dymia, Ekass, Ibron i Tolmen: mężczyźni i kobiety ludzie Czar1 (patrz dalej); SW 1; średni humanoid; KW 1k4+1; pw 5; Init +2; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowani 10); Atak –1 wręcz (1k4–1/19-20, sztylet) lub +2 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); Char PN; MRO Wytrw +1, Ref +2, Wola +3; S 8, Zr 14, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Alchemia +6, Czarostwo +6, Koncentracja +5, Wiedza (tajemna) +6, Wróżenie +6; Tatuaż mocy (każdy z inną szkołą, odpowiednio: odpychanie, wieszczenie, zaklinanie, iluzja i transmutacja), Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju.

Przygotowane czary (4/3; bazowa ST = 12 + poziom czaru, 13 + poziom czaru w przypadku zaklęć ze szkoły specjalizacji): zależy od potrzebnych tego dnia zwojów, lecz zwykle jedno zaklęcie ofensywne, jedno defensywne i jedno wymagane do stworzenia zwoju. Każdy z tych czarodziejów specjalizuje się w szkole magii odpowiadającej posiadanemu przezeń Tatuażowi mocy. Zakazana szkoła: wywoływanie.

Księga czarów: 0 – *czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, tajemny znak, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1– *pajęcza wspinaczka, płonące dłonie, rozumienie języków, uśpienie, wytrzymałość żywiołowa, zmiana siebie.*

Ekwipunek (każdy): sztylet, lekka kusza, 20 bełtów, 10 sz.

Alasitra, Devanto i Tatyl: mężczyźni i kobiety ludzie Czar2 (patrz dalej); SW 2; średni humanoid; KW 2k4+2; pw 8; Init +2; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowani 10); Atak +0 wręcz (1k4–1/19-20, sztylet) lub +4 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); Char PN; MRO Wytrw +1, Ref +2, Wola +4; S 8, Zr 14, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Alchemia +7, Czarostwo +7, Koncentracja +6, Wiedza (tajemna) +7, Wróżenie +7; Tatuaż mocy (każdy z inną szkołą, odpowiednio: odpychanie, wieszczenie i transmutacja), Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju.

Przygotowane czary (5/4; bazowa ST = 12 + poziom czaru, 13 + poziom czaru w przypadku zaklęć ze szkoły specjalizacji): zależy od potrzebnych tego dnia zwojów, lecz zwykle jedno zaklęcie ofensywne, dwa defensywne i jedno wymagane do stworzenia zwoju. Każdy z tych czarodziejów specjalizuje się w szkole magii odpowiadającej posiadanemu przezeń Tatuażowi mocy. Zakazana szkoła: wywoływanie.

Księga czarów: 0 – *czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, tajemny znak, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *pajęcza wspinaczka, płonące dłonie, prawdziwe uderzenie, rozumienie języków, szybki odwrót, tarcza, uśpienie, wytrzymałość żywiołowa, zauroczenie osoby, zmiana siebie.*

Ekwipunek (każdy): sztylet, mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów, 25 sz.

Kizzaf i Muxos: kobieta człowiek Wsz3 (Kizzaf), mężczyzna człowiek Trs3 (Muxos); SW 3; średni humanoid; KW 3k4+3; pw 12; Init +2; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowany 10); Atak +1 wręcz (1k4–1/19-20, mistrzowski sztylet) lub +4 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); Char PZ (Kizzaf), PN (Muxos); MRO Wytrw +2, Ref +3, Wola +4; S 8, Zr 14, Bd 13, Int 15, Rzt 12, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Alchemia +8, Czarostwo +8, Koncentracja +7, Wiedza (tajemna) +8, Wróżenie +8; Tatuaż mocy (każde z inną szkołą: Kizzaf wieszczenie, a Muxos transmutacja), Warzenie eliksirów, Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju.

Przygotowane czary (5/4/3; bazowa ST = 12 + poziom czaru, 13 + poziom czaru w przypadku zaklęć ze szkoły specjalizacji): zależy od potrzebnych tego dnia zwojów, lecz zwykle jedno zaklęcie ofensywne, jedno lub dwa defensywne i jedno wymagane do stworzenia zwoju na każdym poziomie czarów. Każdy z tych czarodziejów specjalizuje się w szkole magii odpowiadającej posiadanemu przezeń Tatuażowi mocy. Zakazana szkoła: wywoływanie.

Księga czarów: 0 – *czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, tajemny znak, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *identyfikacja, pajęcza wspinaczka, płonące dłonie, prawdziwe uderzenie, rozumienie języków, tarcza, uśpienie, wytrzymałość żywiołowa, zauroczenie osoby, zbroja maga, zmiana siebie*; 2 – *kocia gracja, lewitacja, ochrona przed strzałami, przekształcenie siebie, widzenie w ciemnościach, wytrzymałość, zamazanie.*

Ekwipunek (każdy): mistrzowski sztylet, mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów, *eliksir leczenia lekkich ran*, 60 sz. Kizzaf posiada również *płaszcz odporności +1* (nieuwzględniony powyżej).

Hinnar: kobieta człowiek Trs5/Czc1; SW 6; średni humanoid; KW 6k4+6; pw 23; Init +2; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowany 10); Atak +3 wręcz (1k4+1/19-20, *sztylet +1*) lub +5 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); SC obrona specjalisty; Char PN; MRO Wytrw +5, Ref +4, Wola +8; S 10, Zr 14, Bd 13, Int 16, Rzt 12, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Alchemia +11, Czarostwo +11, Dyplomacja 6, Koncentracja +7, Wiedza (tajemna) +9, Wiedza (Thay – lokalna) +7, Wróżenie +9, Zastraszanie +4; Tatuaż mocy (transmutacja), Stworzenie magicznej broni i pancerza, Warzenie eliksirów, Wielka wytrwałość, Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju.

Specjalne cechy: Obrona specjalisty: premia +1 do wszystkich rzutów obronnych na czary transmutacji.

Przygotowane czary (5/5/5/4; bazowa ST = 13 + poziom czaru, 14 + poziom czaru w przypadku zaklęć ze szkoły transmutacja): zależy od potrzebnych tego dnia zwojów, lecz zwykle jedno lub dwa zaklęcia ofensywne, dwa defensywne i jedno wymagane do stworzenia zwoju na każdym poziomie czarów. Hinnar specjalizuje się w szkole transmutacji. Zakazane szkoły: przyzywanie, wywoływanie.

Księga czarów: 0 – *czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, tajemny znak, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *identyfikacja, pajęcza wspinaczka, płonące dłonie, prawdziwe uderzenie, rozumienie języków, tarcza, uśpienie, wytrzymałość żywiołowa, zauroczenie osoby, zmiana siebie*; 2 – *kocia gracja, lewitacja, niewidzialność, ochrona przed strzałami, przekształcenie siebie, widzenie w ciemnościach, wytrzymałość, zamazanie*; 3 – *języki, lot, ochrona przed żywiołami, oddychanie pod wodą, przemieszczenie, rozproszenie magii, spowolniony rozkład, stan lotny.*

Ekwipunek: sztylet +1, mistrzowska lekka kusza, 20 bełtów, *eliksir leczenia średnich ran, eliksir niewidzialności, różdżka promienia osłabienia* (10 ładunków), zwoje (*rozproszenie magii, niewidzialność*), *płaszcz odporności +1*, 300 sz.

Prowadzenie Krain

W swej istocie Zapomniane Krainy nie są ani wyobrażonym światem wspaniałych bohaterów i straszliwych potworów, ani rzeczywistym wymiarem, naszą przeszłością, której magia i mistycyzm zaginęły. Tak naprawdę jest to sceneria twoich kampanii do gry Dungeons & Dragons. W tej książce opisano cały świat (a przynajmniej kontynent), na obszarze którego możesz tworzyć wszelkiego rodzaju przygody dla swoich graczy, splatając je z toczącą się naprzód historią Faerunu.

Rozdział ten przeznaczono dla Mistrza Podziemi. Zawiera on zaś wskazówki i zasady tworzenia kampanii w świecie Zapomnianych Krain oraz prowadzenia w nim przygód do gry Dungeons & Dragons. Przedstawione tutaj informacje pojawiają się w tej samej kolejności, co w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, stanowiąc przy tym rozwinięcie wiadomości ze wspomnianego podręcznika. Jeśli nie jesteś pewien, gdzie znaleźć jakąś istotną informację dotyczącą prowadzenia D&D, której nie ma w tym rozdziale, zajrzyj do *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

postacie

W świecie Zapomnianych Krain wykorzystano kilka opisanych w *Przewodniku Mistrza Podziemi* opcji oraz wariantów dotyczących postaci. Zachęcamy graczy, by tworzyli dowolnych bohaterów, jakich tylko potrafią sobie wyobrazić i jacy nie łamią zasad gry. Niemniej jednak to zadaniem Mistrza Podziemi jest umieszczenie owych postaci w scenerii i ułatwienie graczom powołania ich do wyimaginowanego życia. W Rozdziale 1: Postacie opisaliśmy wszystko, czego ci ostatni potrzebują do stworzenia bohaterów odpowiednich do kampanii osadzonej w Faerunie. W tym z kolei znajdują się dodatkowe opcje i informacje dotyczące kreowania postaci i umieszczania ich w scenerii Zapomnianych Krain.

Dodatkowe rasy BG

Ludzie, krasnoludy, elfy, niziołki oraz inne rasy opisane w Rozdziale 1: Postacie tworzą szeroki wachlarz spotykanych w Faerunie poszukiwaczy przygód. Na Torilu żyje jednak wiele inteligentnych ras i w większości z nich pojawiają się jednostki o wyjątkowych zdolnościach lub pragnieniach, chcące rozpocząć życie poszukiwacza przygód.

Najczęściej śmiałkami zostają przedstawiciele następujących mniej typowych ras: drowy, duergarowie, svirfnebliny i planokrwiści. Wszystkie te istoty w ograniczonym stopniu opisano w Rozdziale 1. Są jednakże również inne rasy, których przedstawiciele mogą zostać poszukiwaczami przygód. Ich listę wraz z potrzebnymi informacjami zawiera Tabela 8-1: Nietypowi poszukiwacze przygód.

Tabela 8–1: Nietypowi poszukiwacze przygód

Rasa	Modyfikacja poziomu	Źródło
Aarakokra	+2	*Kompendium Potworów*
Alaghi	+11*	*Kompendium Potworów*
Centaur	+7*	*Księga Potworów*
Fey'ri	+2	*Kompendium Potworów*
Gnoll	+2*	*Księga Potworów*
Goblin	+0	*Księga Potworów*
Hobgoblin	+1	*Księga Potworów*
Hybsil	+2	*Kompendium Potworów*
Jaszczuroludź	+4*	*Księga Potworów*
Kir-lanan	+8*	*Opis Świata ZK*
Kobold	+0	*Księga Potworów*
Niedźwieżuk	+4*	*Księga Potworów*
Ogr	+8*	*Księga Potworów*
Ork	+0	*Księga Potworów*
Pomrok††	+5	*Opis Świata ZK*
Siv	+1*	*Kompendium Potworów*
Troll	+11*	*Księga Potworów*
Wemik	+8*	*Kompendium Potworów*
Wilkołak**†	+3	*Księga Potworów*

*Rasy mające więcej niż 1 KW.
**Wybierz rasę standardową jako stworzenie bazowe dla tej istoty.
†Postać musi być przynajmniej na 2. poziomie.
††Postać musi być przynajmniej na 5. poziomie.

Modyfikacja poziomu: Dodaj tę liczbę do poziomu bohatera, aby ustalić efektywny poziom postaci. Na przykład, 3-poziomowy kapłan alaghi to efektywnie postać 14. poziomu.

Źródło: Podręcznik, w którym pojawia się opis stworzenia: *Księga Potworów, Kompendium Potworów: Potwory Faerunu* lub Rozdział 9 tej księgi, *Opis Świata* Zapomnianych Krain.

poziomy potworów

Stworzenia posiadające więcej niż 1 Kość Wytrzymałości w mechanice należy traktować jak postacie wieloklasowe o poziomie w ulubionej „rasowej" klasie równym bazowym Kościom Wytrzymałości. Na przykład, alaghi posiada 9 Kości Wytrzymałości, więc śmiałek wywodzący się z tej rasy rozpoczyna grę na 9. poziomie „alaghi". Tak jak w przypadku postaci graczy, pierwsza Kość Wytrzymałości zawsze ma maksymalną wartość. Liczba KW potwora nie koniecznie musi być równa modyfikacji poziomu, bowiem istoty o wielu specjalnych mocach często mają tę ostatnią wartość większą niż liczba KW.

Modyfikacja poziomu rasy określa potęgę jej przedstawicieli w porównaniu ze standardową rasą postaci – człowiekiem czy krasnoludem. Tworząc bohatera wywodzącego się z takiej nietypowej rasy, dodaj modyfikację poziomu do poziomu postaci stworzenia, w ten sposób ustalając efektywny poziom postaci, czyli EPP.

Ponieważ postacie wywodzące się z tych potężnych ras posiadają wyższy poziom niż sam poziom bohatera, nie osiągają poziomów tak szybko jak normalni śmiałkowie. Określając, ile punktów doświadczenia potrzebują do awansu na nowy poziom, należy brać pod uwagę EPP. W Tabeli 1-2: Wymagane doświadczenie a EPP znajdziesz podsumowanie informacji dotyczących tego, jak EPP postaci wpływa na PD potrzebne do awansu na kolejny poziom. Tabela obejmuje postacie o modyfikacji poziomu +1 (planokrwiści), +2 (drowy i duergarowie) oraz +3 (svirfnebliny). W przypadku modyfikacji poziomu wyższej od +3 po prostu wykorzystaj podane informacje, aby określić wymagania dotyczące PD postaci.

Na przykład, centaur posiada modyfikację poziomu +7, więc 1-poziomowy centaur paladyn ma EPP 8 (1. poziom postaci plus modyfikacja poziomu +7). Normalny bohater 1. poziomu potrzebuje 1000 PD, aby awansować na 2. poziom, lecz ten centaur paladyn jest 8-poziomową postacią rozpoczynającą grę z 28 000 PD i musi uzyskać więcej doświadczenia, aby zyskać nowy, 9. poziom. Potrzebuje zatem w sumie 36 000 PD, aby stać się 2-poziomowym paladynem, 45 000 PD, aby zostać 3-poziomowym paladynem, 55 000 PD, aby stać się 4-poziomowym paladynem i tak dalej. Ogólnie rzecz biorąc, zamiast PD o sumie 1000 × poziom postaci do awansu na następny poziom, taki bohater potrzebuje 1000 × EPP.

Wartości atrybutów potworów BG

Wartości atrybutów dla tych ras tworzone są w oparciu o procedurę opisaną na stronie 23 *Przewodnika Mistrza Podziemi*. Zasada ta nie dotyczy jednakże niezwykłych ras opisanych w Rozdziale 1 (drowy, duergarowie, svirfnebliny i planokrwiści) – w tym przypadku modyfikatory wartości atrybutów podano w opisie ras.

Dopuszczanie potężnych ras do gry

Mistrz Podziemi musi zdecydować, czy pozwolić graczom tworzyć postacie wywodzące się z takich niestandardowych ras. W tym celu powinien wziąć pod uwagę następujące czynniki.

Jeśli EPP postaci jest wyższy niż przeciętny poziom pozostałych bohaterów w grupie, jest ona zapewne zbyt potężna dla tej drużyny. MP nie powinien zatem dopuścić do gry takiego śmiałka, chyba że jest gotów radzić sobie z trudnościami związanymi z prowadzeniem grupy składającej się z postaci o różnej potędze. W przypadku bohaterów na wysokich poziomach różnica jednego czy dwóch poziomów raczej nie stanowi problemu, lecz może mieć znaczący wpływ na grupę na niższych poziomach.

Jeżeli postać odpowiada potęgą reszcie grupy, MP ma prawo nie zgodzić się na wprowadzenie jej do gry. Wystarczy, że uzna, iż nie pasuje ona do jego kampanii. Do niego należy wszak ostatnie słowo dotyczące postaci, które gracze mogą tworzyć.

postacie powyżej 20. poziomu

Niektóre z postaci opisanych w tej książce posiadają poziom przekraczający 20. W ich przypadku wykorzystano zasady, które w pełni opisuje *Podręcznik epickich przygód* do D&D. Skrót „Ep" pojawiający się w statystykach postaci w części poświęconej klasie/poziomowi dotyczy właśnie korzyści płynących z poziomu epickiego. Na każdym poziomie powyżej 20. bohater wybiera jedną z owych korzyści. Dzieje się tak dlatego, że postacie awansujące powyżej 20. poziomu nie otrzymują zdolności zależnych od poziomu, nie zwiększają atrybutów i nie dostają atutów, jak miało to miejsce wcześniej. Posiadane przez śmiałka korzyści z poziomu epickiego opisano w części Specjalne cechy w statystykach bohatera.

Efektywny poziom +1: Postać otrzymuje poziom w klasie, zapewniający klasowe właściwości i odpowiednią liczbę punktów umiejętności oraz zwiększający maksymalną rangę umiejętności o 1. Nie zwiększa bazowej premii do ataku, Kości Wytrzymałości, punktów wytrzymałości ani bazowych rzutów obronnych. Te efektywne poziomy nie pozwalają zwiększyć poziomu postaci powyżej 20. ani też poziomu postaci w klasie, którą porzuciła (stając się, na przykład, byłym kapłanem, byłym mnichem czy byłym paladynem).

W przypadku postaci, która na korzyść z poziomu epickiego wybrała efektywny poziom, w jej opisie, w części klasa/poziom pojawia się informacja, biorąca pod uwagę zmodyfikowany poziom tej klasy (rzeczywiste poziomy plus efektywne poziomy); nie dodaje się ich do liczby występującej po Ep. Zatem Elminster to Wjk1/Łtr2/Kap3/Czar20/Acm5/Ep4, choć tak naprawdę posiada 15 poziomów ponad 20., lecz sześć z nich to efektywne poziomy czarodzieja (wliczone w Czar20), pięć zaś to efektywne poziomy arcymaga (wliczone w Acm5). Pozostałe cztery to inne korzyści z poziomu epickiego.

Atrybut +1: Dodaj 1 do wartości jednego atrybutu. Korzyść z poziomu epickiego zastępuje wzrost wartości atrybutu, do jakiego normalnie ma prawo postać raz na cztery poziomy.

Atak +1: Dodaj +1 do bazowej premii do ataku (mnisi zwiększają także swą premię do ataku bez broni). Premia ta nie zapewnia większej liczby dodatkowych ataków, jakie postać otrzymuje, mając wysoką bazową premię do ataku (zatem bazowa premia do ataku 20-poziomowego wojownika zwiększa się do +21/+16/+11/+6, nie uprawniając jednak do piątego ataku z +1).

Premiowy poziom czaru +1: Postać otrzymuje jedną komórkę na czary dziennie, której poziom jest o jeden wyższy niż najwyższy poziom zaklęć, jaki aktualnie może ona rzucić w określonej klasie. Po tę korzyść mogą sięgnąć tylko bohaterowie posiadający 20. poziomów w klasie czarującej. Na przykład, gdyby Elminster wybrał tę korzyść, otrzymałby jedną 10-poziomową komórkę na zaklęcia czarodzieja, jeśli zaś zrobi to ponownie, otrzyma jedną 11-poziomową komórkę na zaklęcia czarodzieja. Jeśli postać ma wystarczającą wartość atrybutu, aby otrzymać premiowy czar danego poziomu, dostaje także zaklęcie premiowe nowego poziomu. Nie istnieją zaklęcia poziomu wyższego niż 9. w przypadku czarodziejów, zaklinaczy, kapłanów i druidów, 4. w przypadku paladynów i tropicieli, a 6. w przypadku bardów. Te komórki na czary mogą jednak być wykorzystane na zaklęcia niższego poziomu lub metamagiczne.

Tworzenie postaci na poziomie powyżej 1.

Mistrz Podziemi może zdecydować się poprowadzić kampanię postaci, które zdobyły już jakieś doświadczenie, a nie są 1-poziomowymi żółtodziobami. W takim przypadku powinien wykorzystać Tabelę 2-24 z *Przewodnika Mistrza Podziemi*, aby ustalić wartość ekwipunku śmiałków. Jeśli gracz zdecyduje się na klasę sugerowaną dla ojczyzny jego bohatera (patrz Rozdział 1: Postacie), należy dodać 300 sz do podanej w tabeli wartości, dzięki czemu uprawomocniony zostanie premiowe wyposażenie, jakie postać otrzymuje na 1. poziomie. Bohater nie musi zaczynać gry z premiowym ekwipunkiem – miał w końcu trochę czasu, by go zużyć, zniszczyć lub przehandlować (ta zasada dotyczy zarówno BG, jak i BN).

Jeśli postać wywodzi się z potężnej rasy, ustalając jej ekwipunek, należy użyć efektywnego poziomu postaci.

Bóstwa opiekuńcze

W Rozdziale 5 zaznaczono, że Faerun to kraina wielu bóstw, przez co większość inteligentnych istot wyznaje więcej niż jedną potęgę, a przynajmniej od czasu do czasu – gdy wymagają tego okoliczności – oddaje cześć danemu bogowi czy bogini. Mimo to większość Faerunczyków czuje specjalną więź łączącą ich z jednym określonym bóstwem.

Wybór bóstwa opiekuńczego (zwanego też patronem) nigdy nie wpływa na to, jakich bogów i jakie boginie postać szanuje. Koniec końców wszystkie potęgi Faerunu uznają istnienie innych bóstw, ich dziedziny oraz wpływy. Nic zatem dziwnego, że nie zabraniają wyznawcom posiadania takich samych poglądów.

Wybór bóstwa opiekuńczego nie nakłada na postać żadnych specjalnych zobowiązań. W ten sposób bohater po prostu zaznacza, którą z potęg faworyzuje. Patron odzwierciedla również ambicje postaci, jej sposób bycia, wartości i ideał, do którego dąży (większość osób chce możliwe najbardziej przypominać bóstwo – oczywiście w granicach dostępnych śmiertelnikom).

Półork zabójca gigantów

Ryc. Carlo Arellano

Bohater, który rzuca zaklęcia objawień, nie ma obowiązku nawracać wyznawców innych wiar, składać specjalnych ofiar czy nawet mówić śmiertelnikom, jakie bóstwo czci. Nie oczekuje się nawet tego, że kapłani czy druidzi będą nieustannie szukali innowierców. Poszukujący przygód kapłan dowodzi swej wiary poprzez czyny oraz sprawy, o które walczy, a nie prawiąc kazania towarzyszom.

Bóstwa opiekuńcze a zmarli

Postać posiadająca bóstwo opiekuńcze może zostać wszelkimi normalnymi metodami przywołana z martwych, jeśli tylko tego pragnie. Proces ten jest nieco trudniejszy w przypadku osób, które za życia nie wybrały dla siebie patrona.

Kelemvor, bóg umarłych, wykorzystuje bowiem dusze, o które nikt się nie ubiega – więzi je, uniemożliwiając powrót do życia. Proces pętania i wykorzystywania dusz zajmuje 1k10 dni. W tym czasie postać, która nie posiadą bóstwa opiekuńczego, może powrócić z martwych, zostać wskrzeszona lub przeżyć reinkarnację, jeśli ktoś rzuci odpowiedni czar, zanim Kelemvor skończy swe dzieło. Po tym czasie jedynie *cud* lub *życzenie* może przywrócić taką osobę do życia.

Gracz, który nie wybrał bóstwa opiekuńczego dla swej postaci przed jej śmiercią, może się na jakieś zdecydować w momencie zgonu. Jeśli postanowi nie wybierać patrona w takiej chwili, bohatera należy uznać za prawdziwie niewiernego, co wiąże się z podobnym ryzykiem, jakie czeka inne dusze, o które nikt się nie ubiega na Planie Letargu. Jeżeli jednak zdecyduje się na jakieś bóstwo opiekuńcze, musi to być bóg lub bogini, której postać za życia okazała przynajmniej minimalne zainteresowanie. Nawet w przypadku, gdy bohater nie interesował się żadnym bóstwem, wybór zwykle sugeruje sposób jego bycia. Na przykład, postać o dobrym charakterze, która poświęciła się magii, będzie w naturalny sposób kierować się ku Mystrze. Z kolei poszukiwacz przygód w zasadzie dowolnej klasy i charakteru może wybrać Shaundakula, jeśli miał żyłkę do podróży czy eksploracji.

Ujmując rzecz wprost – nie istnieje jedna kardynalna zasada dotycząca związku postaci z bóstwami opiekuńczymi. Dlatego MP nigdy nie powinien karać gracza za to, że nie zapisał on na karcie swego bohatera jego patrona.

Zasady opcjonalne

Tworząc większość produktów dotyczących świata Zapomnianych Krain założono, że MP powinien posiadać trzy podręczniki źródłowe, tę książkę oraz *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu* (gdzie opisano potwory, o których wspomina się w tej pozycji).

Ogólnie rzecz biorąc, MP może zdecydować się wykorzystać każdą opcjonalną zasadę, a będzie ona równie dobrze pasować do kampanii osadzonej w Faerunie, jak w dowolnym innym świecie D&D. Rozmaite opcjonalne klasy prestiżowe oraz inne materiały, choćby z *Poradnika architekta fortec*, z łatwością można dopasować do faerúńskiej kampanii – z małymi przeróbkami lub nawet bez nich.

W opisie świata Zapomnianych Krain wykorzystano też *Podręcznik epickich przygód*, choć niewiele postaci z niniejszej pozycji wykorzystuje przedstawione tam reguły. Na poprzedniej stronie znajduje się ramka Postacie powyżej 20. poziomu, zawierająca podstawowe istotne informacje.

Psionika

W książce tej opisano Faerun oraz cały Toril tak, jakby był to świat niepsioniczny. Nie oznacza to jednak, że w faerúńskiej kampanii MP nie ma prawa wykorzystać zasad z *Podręcznika Psioniki*. Psioniczne moce są rzadkie i większość osób nie odróżnia ich od magii. Radzimy nie korzystać jednak z wariantu Niemagiczni psionicy, opisanego na stronie 78 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Reakcje na postacie psioników

Psioników w Faerunie nie ma zbyt wielu. Na większą skalę są też po prostu nieznani – wyjątek stanowią obszary, na których żyją psioniczne potwory. Do takich regionów należy Południe, gdzie wpływy mają yuan-ti (szczególnie miasto Hlondeth nad Przesmykiem Vilhon) oraz Podmrok (za sprawą wpływów łupieżców umysłów). W Waterdeep bez wątpienia mieszka kilka osób posiadających zdolnościach psioniczne, podobnie jak w dużych miastach Amn czy Calimshanu.

Ogólnie rzecz biorąc, postacie psioników mogą spodziewać się analogicznych reakcji, jak te, które wywołują osoby posługujące się magią wtajemniczeń. Mieszkańcy obszarów, gdzie czarodzieje są mile widziani lub przynajmniej akceptowani, będą z równym entuzjazmem (lub jego brakiem) podchodzić do psioników. Tam, gdzie czarodzieje budzą obawy lub odrazę, choćby w Amn, będą musieli zachowywać ostrożność.

Wiele osób rzucających czary zwykło postrzegać psioników jako potencjalnych rywali. Być może zatem ci ostatni powinni pomyśleć o ukrywaniu swych talentów wszędzie tam, gdzie mogliby spotkać zazdrosnego czarodzieja czy kapłana (na przykład w Thay).

Psionicy i atuty regionalne

Klasy psion i psychowojownik nie są wyróżnione w żadnym regionie Faerunu. Takie postacie nie mają zatem dostępu do atutów regionalnych (i premiowego ekwipunku).

Jeśli chcesz, by psionicy odgrywali większą rolę w twojej kampanii, możesz trochę złagodzić powyższe restrykcje. Największa szansa na pojawienie się psionicznych postaci dotyczy „regionów" Tashalar, Chult, Podmrok, Przesmyk Vilhon oraz szarych krasnoludów. Możesz zatem uznać, że są to obszary „preferujące" postacie psioniczne – w tym psionów i psychowojowników.

prowadzenie gry

Do kampanii osadzonych w Faerunie należy stosować wszystkie zasady, opisy sytuacji oraz wskazówki pojawiające się w *Podręczniku Gracza* oraz *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Walka przebiega w ten sam sposób, rzuty obronne obliczane są dokładnie tak samo, a niebezpieczeństwa i specjalne ataki działają jak zwykle.

Zasady uzupełniają jedynie wiadomości zawarte w paragrafie Kontrolowanie upływu czasu oraz dodatkowe informacje dotyczące wykorzystywania map do określenia terenu wędrówki i czasu, jaki zajmuje.

kontrolowanie upływu czasu

Kalendarz Faerunu opisano w Rozdziale 3: Życie w Faerunie. Wielu Mistrzów Podziemi uważa, że warto starannie pilnować upływu czasu. Dzięki temu łatwo ustalić, kiedy dana osoba może znów użyć specjalnej zdolności, które ma prawo wykorzystywać raz na tydzień, raz na rok czy w innym odstępie czasu. Na przykład, paladyn może ograniczoną liczbę razy w tygodniu użyć *usunięcia choroby*. Istnieje zatem szansa, że kilka postaci będzie cierpieć z powodu choroby, a wtedy wiedza, kiedy paladyn znów może użyć swej zdolności, okaże się konieczna.

Doglądanie upływu czasu

Jeśli chcesz dokładnie pilnować upływu czasu, stwórz dziennik kampanii. Nada się do tego idealnie czysty kalendarzyk do zapisywania spotkań. Możesz nazwać dni zgodnie z kalendarzem Harptosa, a w miejscu przeznaczonym na notatki zapisywać ważne wydarzenia czy wykorzystanie specjalnych zdolności, o których mówiliśmy wcześniej.

Od czasu do czasu powinieneś dać postaciom graczy znaczącą ilość „czasu wolnego", czyli kilka tygodni lub miesięcy, podczas których nie rozgrywają się przygody. To ważne, ponieważ dzięki temu bohaterowie mogą zająć się tworzeniem przedmiotów, co w wielu przypadkach bywa istotne. Jeśli w twojej kampanii jedna przygoda rozpoczyna się tuż po zakończeniu poprzedniej, czarodzieje i kapłani nigdy nie będą mieli szansy zająć się badaniami nad czarami czy tworzeniem przedmiotów.

Nie musisz oczywiście sesja po sesji wprowadzać słodkiego „nic nie robienia". Lepiej po prostu pchnąć czas do przodu o kilka tygodni lub miesięcy i zapytać graczy, czy mają jakieś długofalowe plany, którymi ich postacie się zajmą. Dzięki temu zabiegowi mało prawdopodobny stanie się również awans śmiałka z poziomu 1. na 10. w zaledwie kilka miesięcy czasu gry. A bohaterowie graczy będą mogli odpocząć od ciągłych przygód i wykorzystać więcej kalendarzowego czasu, niż wskazywałaby suma dni spędzonych na poszukiwaniu przygód.

Dekadnie a tygodnie

Faeruński kalendarz Harptosa dzieli wszystkie trzydziestodniowe miesiące na trzy dekadnie, które są tutejszym najlepszym odpowiednikiem tygodnia. Choć sensowne wydaje się powiązanie zdolności, których można używać ograniczoną liczbę razy w jakimś czasie, do dekadni zamiast do tygodni, możesz nie zechcieć tego robić. Po pierwsze, dlatego że moc, z której można korzystać raz na dziesięć dni, jest słabsza niż ta używana raz na siedem. Po drugie, w kalendarzu Faerunu są święta, które nie zaliczają się do żadnego dekadnia roku. Jeżeli zatem zamiast tygodni chcesz brać pod uwagę dekadni, musisz uznać na przykład, że każdy z pięciu dni świątecznych „należy" do bezpośrednio go poprzedzającego dekadnia. To zaś oznacza, że pięć tygodni faeruńskiego roku ma tak naprawdę nie 10, a 11 dni, co jeszcze bardziej osłabia zdolności, o których mowa.

Jeżeli zezwalasz na używanie zdolności raz na tydzień, a nie na dekadzień, po prostu zrób odpowiednią notatkę siedem dni od czasu wykorzystania mocy. Jeśli postać może używać zdolności raz na tydzień, nie będzie miała prawa po nią sięgnąć, dopóki nie upłynie siedem dni. Jeżeli może jej używać kilka razy w tygodniu, pomiędzy kolejnym wykorzystaniem mocy musi również minąć siedem dni.

teren i ruch

W świecie Zapomnianych Krain na bohaterów czekają wspaniałe przygody w dziwnych i odległych ziemiach. Mistrz Podziemi musi więc opisać ogromny obszar – świat, który roi się od setek wyjątkowych miejsc i miast czekających na postacie. Bohaterowie mogą przemierzać Anauroch i zbadać krasnoludzkie ruiny Ascore, żeglować po Morzu Spadających Gwiazd i dotrzeć na przedmieścia Wrót Zachodu, albo też udać się w zamieszkane przez ogry wzgórza w Thar w poszukiwaniu zrujnowanego zamku, który można by splądrować.

Rodzaje terenu

Przedstawiającą większość kontynentu mapę Faerunu narysowano w skali 75 kilometrów na centymetr, dlatego też zaznaczono na niej jedynie najistotniejsze miejsca. Można zatem przyjąć, że na mapie istnieją tysiące małych wiosek i siół, miriady sadzawek, jezior i strumieni, a także niezliczone zagajniki, laski i gaje, tyle że po prostu ich nie narysowano.

Na mapie zaznaczono następujące rodzaje terenów.

Bagno: płaski, zalany wodą obszar, podobny do moczarów, lecz porośnięty drzewami.

Czysty/mieszany: otwarte tereny, oczyszczone dla celów rolniczych. Mogą się tu także znajdować niewielkie drzewne kępy, niskie wzgórza oraz inne cechy geograficzne. Mieszane obszary to naturalnie otwarte ziemie, nierówne tereny, ustępujące czasem miejsca niskim wzgórzom, stepom, samotnym drzewkom oraz małym strumykom.

Droga: stosunkowo równy, twardy ubity lub żwirowy trakt nachylony ku krawędzi, by deszczówka spływała na boki.

Dżungla: wyjątkowo gęsty i wilgotny las.

Jałowy/pustkowie: surowe obszary o bardzo sporadycznej wegetacji. Pustkowie to z kolei teren poprzecinany krętymi dolinami, rozdzielającymi dziwacznie ukształtowane wzgórza i formacje skalne.

Jezioro: śródlądowy zbiornik słodkiej wody. Jezioro Pary to wyjątek – jest tak naprawdę słoną odnogą Lśniącego Morza. Z kolei Azulduth, Jezioro Soli, jest słone, nie słodkie.

Las: każdy obszar gęsto porośnięty wysokimi drzewami – liściastymi lub iglastymi.

Lodowiec: pokaźne masy lodu w wysokich górach lub na obszarze o znacznej szerokości geograficznej. Lód się porusza (aczkolwiek bardzo powoli), tworząc szczeliny, zderzające się góry i inne niebezpieczne miejsca.

Moczary: płaskie, zalane wodą obszary, porośnięte trzcinami i innymi niskimi roślinami, lecz także niewielką liczbą drzew. Mogą tu istnieć wysepki względnie suchego lądu, oddzielone stojącą wodą lub niemrawymi strumieniami.

Niskie góry: obszary położone wyżej, bardziej strome i bardziej poszarpane niż wzgórza, lecz niższe od wysokich gór. Niskie góry nie są na tyle wysokie, by występowało w nich piętro nieporośnięte i by istniały śnieżne czapy na szczytach na obszarach w klimacie ciepłym lub umiarkowanym. Na terenie górskim występują też przełęcze i doliny, położone niżej niż szczyty.

Pustynia kamienista: suchy region pokryty skąpanymi w słońcu skałami i karłowatą roślinnością.

Pustynia piaszczysta: suchy region pokryty przesuwającymi się piaskami oraz piaskowymi wydmami.

Rzeka: płynąca woda zbyt szeroka i głęboka, by ją pokonać inaczej, niż płynąc wpław lub łodzią bądź też korzystając z brodu czy mostu.

Step: otwarte i względnie płaskie tereny porośnięte przede wszystkim trawą. W pobliżu otwartej wody mogą rozwijać się drzewa i krzewy.

Szlak: nieubity trakt umożliwiający względnie wygodną wędrówkę.

Wrzosowisko: otwarty teren, często o dość dużej wysokości, lecz słabo nawodniony. Zwykle porośnięty trawami i kępkami niskich krzewów, ustępujących obszarom podmokłym.

Wysokie góry: obszar stromych, skalistych szczytów. Jest tu przynajmniej kilka wierchów na tyle wysokich, by przez cały rok pokrywał je śnieg, nawet w klimacie umiarkowanym lub ciepłym. W wysokich górach występują wyraźnie widoczne piętro reglowe i wyższe, nieporośnięte drzewami. Na terenie górskim pojawiają się też przełęcze i doliny, położone niżej niż szczyty.

Wzgórza: surowy teren, niższy i mniej stromy niż górski. Podobnie jak na obszarach górskich, tu również mogą występować doliny położone niżej niż okoliczne pagórki.

Wędrówka

Potężni czarodzieje mogą teleportować się z jednego miejsca w drugie, lecz większość pozostałych Faerunczyków chodzi, jeździ wierzchem, lata bądź żegluje z punktu w punkt. Używaj zasad z Rozdziału 9 *Podręcznika Gracza* dla ruchu w Faerunie. Na mapie Faerunu oznaczono także tereny, których brak w Tabeli 9-5: Teren a ruch podróżny, strona 143 w *Podręczniku Gracza*. Użyj zamiast niej Tabeli 8-2.

Tabela 8-2:
Teren a tempo wędrówki po Faerunie

Teren	Droga	Szlak	Bezdroża
Bagno	×1	×3/4	×1/2
Czysty/mieszany	×1	×1	×1
Dżungla	×1	×3/4	×1/4
Jałowy/pustkowie	×1	×1	×3/4
Las	×1	×1	×1/2
Lodowiec	—	—	×1/2
Moczary	×1	×3/4	×1/2
Niskie góry	×3/4	×1/2	×1/4
Pustynia kamienista	×1	×1	×3/4
Pustynia piaszczysta	×1	—	×1/2
Step	×1	×1	×1
Wrzosowiska	×1	×1	×3/4
Wysokie góry	×3/4	×1/2	×1/8
Wzgórza	×1	×3/4	×1/2

Na niektórych obszarach dróg i szlaków jest znacznie więcej, niż to zaznaczono na mapie, gdzie pokazano tylko największe trakty. Latające stworzenia ignorują kary wpływające na ruch na wszystkich terenach poza niskimi i wysokimi górami, które traktują odpowiednio jak wzgórza i niskie góry.

Inne źródła

Mistrz Podziemi ma dostęp do wielu źródeł, dzięki którym może wzbogacić kampanię w świecie Zapomnianych Krain. Oprócz powstających dodatków, informacje dotyczące tego uniwersum pojawiają się w magazynach *Dragon*® i *Dungeon*®. To drugie czasopismo jest szczególnie dobrym źródłem dla MP, który poszukuje materiałów do przygód, gdyż większość prezentowanych tam scenariuszy można z łatwością dopasować do świata Zapomnianych Krain.

Często uzupełniana jest również internetowa strona wydawnictwa Wizards of the Coast (www. wizards. com/dnd), na której pojawiają się informacje dotyczące gry, przygód, postaci oraz miejsc – zarówno, jeśli chodzi o Dungeons & Dragons, jak i świat Zapomnianych Krain.

Przygody

Przygody w Faerunie są bardzo podobne do tych z podstawowego Dungeons & Dragons, choć w wielu z nich pojawiają się specyficzne potwory Torilu, tutejsze czarne charaktery oraz całe tło. Na najbliższych stronach omówiono zaś inną faeruńską specyfikę, czyli tutejsze lochy oraz spotkania charakterystyczne dla tego świata.

Twórcy lochów

Co odróżnia lochy Faerunu od podziemi innych światów? Przede wszystkim historia. Niezależnie od pierwotnej czy aktualnej funkcji (typy lochów omówiono w *Przewodniku Mistrza Podziemi*, w Rozdziale 4), tutejsze podziemia będą nosić piętno budowniczych oraz rozmaitych grup, które zamieszkiwały je na przestrzeni stuleci. Warto zaznaczyć, że niewiele faeruńskich lochów długo pozostaje pusta.

Bez względu na to, kto był budowniczym lochu, *portale* mogą łączyć go z innymi podziemiami stworzonymi przez przedstawicieli tego samego gatunku bądź członków tej samej grupy. Z tak powstałej sieci połączeń korzystali niegdyś dawni mieszkańcy i nic nie stoi na przeszkodzie, by teraz mogli ją wykorzystać poszukiwacze przygód, szybko przedostając się z jednego lochu do drugiego. Ponadto wiele tutejszych podziemi łączy się z Podmrokiem.

Beholdery: Często tworzą podziemne legowiska rękami niewolników (wykorzystując moc *zauraczania*) lub korzystając z *dezintegracji*. Zwykle mają one konstrukcje bardziej pionową niż poziomą, przez co trudno dostać się do niektórych części, nie latając albo nie lewitując. Często legowiska beholderów wypełniają też magiczne niezwykłości lub inne skarby.

Drowy: W przeciwieństwie do krasnoludów, które zwykły budować z góry do dołu, drowy wgryzają się ku górze z Podmroku. Zwykle w tych lochach rozpoczynają najazdy lub prowadzą handel, albo też przygotowują się do kolonizacji. Najczęściej panują tam spartańskie warunki do życia. Zapasy (w tym wodę) drowy kradną na powierzchni lub przynoszą z Podmroku. Często w swych lochach tworzą cele dla więźniów i niewolników.

Krasnoludy: Pierwsi twórcy lochów Faerunu budują wszystko – od prostych kopalni do podziemnych miast wykutych w litej skale. W górskich lub wzgórzowych regionach krasnoludzkie konstrukcje zwykle wyposażone są w ufortyfikowane wejścia na powierzchni. Późniejsi mieszkańcy, którzy są w stanie zachować w całości owe umocnienia, zwykle również je wykorzystują.

Nawet niewielkie krasnoludzkie lochy posiadają obszary mieszkalne ze źródłami wody oraz magazynami na żywność, towary na handel oraz broń. Stałe osady zwykle uzupełniają świątynie i katakumby, silnie strzeżone przez skonstruowane w kamieniu pułapki, magiczne runy i konstrukty, takie jak golemy.

Ludzie i inne rasy powierzchni: Wiele lochów Faerunu to po postu dolne części konstrukcji zbudowanych na powierzchni. Podziemne poziomy często istnieją jeszcze długo po tym, jak główne budowle ulegną zniszczeniu. Takie lochy zwykle bardzo trudno badać. Ich konstrukcja może nie wytrzymać, co prowadzi do częstych zawałów – szczególnie gdy śmiałkowie będą miotać *kulami ogni-*

stymi i *błyskawicami*. W wielu takich lochach istnieją stare katakumby, których zwykle strzegą liczne pułapki oraz magiczne osłony, lecz w których jest bardzo mało skarbów.

Niziołki i gnomy: Niziołki i gnomy wkopują się w zbocza wzgórz, w ten sposób budując swe domy, kopalnie lub małe chronione osady. Jedni i drudzy przedkładają lasy nad wzgórza i góry.

Poszukiwacze przygód: Do tej grupy twórców lochów zalicza się szalonych czarodziejów takich jak Halaster (budowniczy rozległego lochu Podgóry), poszukiwaczy przygód, którzy dorobili się i szukają bezpiecznego miejsca dla swych bogactw, oraz pomysłowe osoby konstruujące kryjówki, by schronić się w nich przed wrogami, gdy sytuacja zrobi się napięta. Podziemia stworzone przez poszukiwaczy przygód są bardzo różnorodne. Częste bywają chronione przed efektami wieszczeń i podróżą astralną, ale za to mogą być wyposażone w *portale* wiodące praktycznie w każde miejsce.

Bardziej dziwacznymi elementami bywają zoologiczne lub botaniczne zbiory (czasami zamknięte w pewnej części lochu, a czasami swobodnie po nim biegające), pozawymiarowe więzienia dla czartów lub żywiołaków, labirynty oraz pułapki strzegące skarbów, kompleksy miniaturowych komnat dostępnych jedynie gościom o magicznie zmniejszonym rozmiarze, a także rozległe laboratoria, w których wciąż – od stuleci – odbywają się niebezpieczne eksperymenty.

Potężne grupy: Rozmaite organizacje i tajemne bractwa Faerunu konstruują przeróżne lochy, służące im za lokale kontaktowe, miejsca szkoleń, fortece oraz przystanki na drodze dla podróżujących członków. Do aktywniejszych budowniczych podziemnych kompleksów zaliczają się członkowie Kultu Smoka, bezustannie szukający miejsc dla nowych drakoliczów, oraz Zhentarimowie, którzy wysoko cenią tajemne fortece oraz mało znane lokacje z już istniejącymi *portalami*.

Smoki: Czasami kopią podziemne legowiska, choć częściej wprowadzają się do naturalnych jaskiń lub wyganiają słabszych mieszkańców ze zbudowanych przez nich lochów. Leże smoka posiada przynajmniej jedną dużą, wysoką komnatę lub grotę, w której stwór może latać. Jeśli bestia nie potrafi się teleportować, jego siedzibę będzie oczywiście uzupełniać wejście, przez które wlatuje lub wpływa.

Jeśli smok ma sojuszników lub służących, będą oni ulokowani nieopodal, w jakimś miejscu, do którego stwór może dotrzeć – choćby w bocznej jaskini czy wiosce na powierzchni.

znane lochy Faerunu

Faerúnscy poszukiwacze przygód każdą piwnicę i podziemny korytarz nazywają lochem, nawet jeśli są to miejsca, w których nigdy nie zamierzano nikogo więzić. Jakiś czas temu owo słowo oznaczało dowolne stare miejsce z kamienia, w którym mogą się czaić potwory i gdzie można jeszcze znaleźć ukryte skarby, albo tylko ich resztki.

Zgodnie z tą definicją, na obszarze Faerunu istnieją tysiące lochów – od znanych do prawdziwie zaginionych miejsc, o których pamiętają jedynie stare opowieści i zapiski. Wyliczono tu ledwie kilkanaście najsłynniejszych – wspominanych z racji legendarnego bogactwa, rozmiarów, położenia (obok miast lub szlaków handlowych), szczególnej historii bądź potencjalnego znaczenia.

Forteca Czarów (Saharelgard): Na zachodnim skraju Anauroch, dokładnie na wschód od Szarych Wierchów, stoi labirynt i miasto-zamek zarazem, czyli rozległa, zapleśniała forteca. Jest to pozostałość po Netherilu, do niedawna zamieszkała przez licza Saharela, która dziś służy za legowisko rozmaitym wędrownym potworom. Kilku elfich poszukiwaczy przygód, którzy niedawno uciekli z tego miejsca, doniosło, że na południowym skraju budowli znajduje się świątynia boga o głowie jastrzębia (być może samozwańczego netheryjskiego „boga czarodzieja"). Według ich słów, ponoć czai się tam ludzki poszukiwacz przygód, który odpędza intruzów albo wciąga ich w pułapki lub zasadzki potworów.

Gauntlgrym: Duże, starożytne podziemne miasto położone gdzieś w masywie Urwisk, na południe od Mirabar, na Północy Wybrzeża Mieczy. Zbudowały je krasnoludy z Delzoun. Z górnego szybu wentylacyjnego miasta uczynił swe legowisko czerwony smok, który niedawno znikł. Wspomniany szyb ciągnie się przez przynajmniej trzy poziomy komnat podobno pełnych teraz potworów, w tym łupieżców umysłów i zjaw. Najniższe poziomy miasta, jego piwnice, łączą się z Podmrokiem. W najwyższych zaś aktualnie mieszka Hargrath – dziwna, mieszana grupa poszukujących przygód potworów (w jej skład wchodzą alaghi, leukokoty itp.), którym przewodzi cambion. Broni ona swego terytorium przed illithidami za pomocą niezliczonych potworów wypluwanych przez pomiot mroku, który śmiałkowie ci schwytali i umieścili w strategicznych podziemnych komnatach.

Grobowiec Arcymaga: Za jaskiniami wywernów, na północno-wschodnim skraju Gór Tethyamaru (w pobliżu dopływu rzeki Tesh), leży niewielki labirynt pełen komnat najeżonych magicznymi pułapkami oraz wypełnionych strażnikami tak niebezpiecznymi, że odparli Rycerzy Myth Drannor, którzy odnaleźli tu bogaty w magię grobowiec dawno zmarłego arcymaga. Zostali jednak zmuszeni do odwrotu przed szturmem Zhentarimów, który w efekcie doprowadził do przebudzenia potężnego nieumarłego. Ten zaś rozerwał na strzępy ponad trzy dziesiątki biegłych w boju zhentarimskich czarodziejów. Powszechnie uważa się, że sam grobowiec wciąż pozostał nietknięty.

Grobowiec Bohaterów: Tę dziś wypełnioną potworami kryptę zbudowały dawno temu krasnoludy. Jest to prosta sieć podziemnych katakumb, położona pod zarośniętymi lasem ruinami zaginionej wioski Thruldar na wschodnim skraju Puszczy Lluir (północ Luiren). Poszukiwacze przygód wielokrotnie zbadali te pomieszczenia, szukając legendarnej Krypty Magów, która znajduje się podobno gdzieś pod Thruldar i kryje kości – oraz całą magię – kilku zmarłych arcyczarodziejów.

Grobowiec Marteka: Gdzieś na Pustyni Rozpaczy w Raurin znajduje się zaginiony grobowiec Marteka, wielkiego wezyra Raurin, „największego z magów". Lokalne legendy mówią o piramidzie, klątwie (która wysuszyła rzekę i żyzne ziemię), oazach, świątyniach, mieście oraz mnóstwie magii ukrytej przez wędrujące piaski.

Hale Czterech Zjaw: Na zachodnim skraju Wysokiego Lasu na Północy Wybrzeża Mieczy stoją rozsypujące się ruiny dawno opuszczonej krasnoludzkiej fortecy, którą dziś nawiedzają zjawy czterech krasnoludów. Nieumarli energicznie kiwają na wszystkie krasnoludy zbliżające się do ruin. Poszukiwacze przygód, który dokładnie zbadali zniszczony budynek, znaleźli podziemną twierdzę, do której prowadzi wejście z szybu wyschniętej już studni. Te zamieszkane przez wiele trolli (w tym gigantyczne okazy tej rasy) pomieszczenia łączą się z Podmrokiem poprzez kilometry korytarzy kopalni (używanych przez łowców niewolników – drowy i illithidów).

Hale Młota: W północno-wschodniej części Wysokiego Wrzosowiska, dokładnie na wschód od Jeziora Wysokiej Gwiazdy, znajduje się kamieniołom połączony z dawno opuszczoną krasnoludzką twierdzą. W pobliżu stoi Hala Młota – otoczona palisadą, od wielu lat opustoszała strażnica, którą zbudowali poszukiwacze przygód badający warownię. Wiele drużyn, które eksplorowały twierdzę, doprowadził do rozpaczy błyszczący, latający, ożywiony młot bojowy; tej broni miejsce zawdzięcza zresztą swą nazwę. Według krasnoludzkich legend, młot ów strzeże twierdzy i nigdy jej nie opuści. Poszukiwacze przygód wspominali również o grozach w pancerzu, które przebywają w głównej komnacie czasami wypełnionej dziesiątkami ludzkich zwłok zwisających ze stropu na łańcuchach, a czasami pustej. Mówili także o przynajmniej pięciu kręcących się po okolicy zjawach strażniczych (patrz *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*).

Kamienny Dom: Na zachodnim skraju Lasu Ardeep stoi ogromna kwadratowa wieża, którą przynajmniej tysiąc lat temu zbudowały krasnoludy i elfy z Illefarn. Księżycowe elfy trzymały wszelkich obcych z dala od Kamiennego Domu, lecz teraz, gdy odeszły, wieża stała się łakomym kąskiem.

Kamienny Dom to setki pomieszczeń, atriów, korytarzy, świątyń i wież połączonych ze sobą i tworzących labirynt. Niektóre komnaty dawno temu uległy zniszczeniu w trakcie walk. W innych zawalił się strop, jeszcze inne uniosły się lub opadły. W kilku przebywają nieme, widmowe armie elfów, krasnoludów i ludzi. Nikogo nie powinno zatem dziwić, że w wielu pomieszczeniach czają się ghoule i cienie.

Legendy mówią o ukrytym tu krasnoludzkim złocie, klejnotach oraz zbrojowni. Kamienny Dom pierwotnie nazywał się Kamiennym Kołem i został zbudowany dla ochrony Studni Kamiennego Koła, która wciąż stoi w jego sercu. Wody Kamiennego Koła łączą się z jeziorem Podmroku zwanym Asmaeringlol („Ogromna Kropla") i wiele potworów przybywa do Kamiennego Domu z tego podziemnego świata, aby żywić się poszukiwaczami przygód.

Krypta Cudotwórców: W tej położonej w piwnicy tawerny w Scornubel krypcie znajdują się podobno liczne oraz wiele magicznych przedmiotów, które owi

nieumarli zgromadzili, stworzyli, a teraz wykorzystują po „śmierci". Kontrolują oni różnych strażników, w tym grozy w pancerzach, niezwykłe golemy oraz inne automatony, a także pożeracza magii (nishruu znajdujący się w sferze zastoju).

Krypta Czarownika: Prawdziwe miano tego miejsca brzmi Krypta Larlocha, lecz zapomniano je przed wieloma wiekami. Budowla stoi u ujścia Krętej Wody. Larloch Król Cieni to licz obdarzony wielką potęgą, władający wstrętnym miastem widm, upiorów, liczów, wampirów oraz słabszych nieumarłych. Pragnie on tylko jednego – by reszta świata zostawiła go w spokoju. Jeśli ktoś zapędzi się zbyt blisko krypty, posyła jednego ciskającego czarami licza za drugim, aby zniszczyć intruza lub zmusić go do ucieczki. Za tymi atakującymi potworami wznoszą się *sieci czarów* (pola magicznej mocy, w których zgromadzono wiele zaklęć, atakujących naraz wpadających w magiczną pajęczynę poszukiwaczy przygód) oraz jeszcze więcej potężnych liczów. Plotki mówią, że Larloch ocalał ze starożytnego królestwa Netherilu.

Krypta Szepta: Położony na Skalistych Ziemiach na północ od Eveningstar w Cormyrze kompleks podziemnych magazynów połączonych z Nawiedzanymi Salami. Było to miejsce postoju zhentarimskich karawan, którym zarządzał zhencki agent z Eveningstar oraz niezbyt potężny mag Szept, który mieszkał tu do śmierci. Podobno za zawalonym tunelem wejściowym ciągnie się zespół kilkunastu pomieszczeń, a w jednym z nich znajdują się księgi czarów Szepta oraz duży zbiór eliksirów.

Krypta Wojowników: Mały podziemny kompleks grobowców wykuty w nagim kamiennym urwisku na Skalistych Ziemiach, na północ od centrum Cormyru. Groby już dawno splądrowano i Zhentarimowie używają ich teraz jako magazynu towarów, kryjówek lub składu, strzegąc przy pomocy kilku gargulców oraz magicznie ożywionych konstruktów.

Las Ardeep: Mały las będący pozostałością po królestwie elfów, położony blisko rozkwitającego Waterdeep. Jego skraj sprawia przyjemne wrażenie, ale w głębi knieje skrywają skały i strome wąwozy porośnięte gęstymi pnączami oraz krzewami, nieustannie zasnute mgłami kryjącymi ukryte ruiny. Żyją tu dziki, banici i garstka samotnych elfów. Od czasu do czasu można też spotkać sowoniedźwiedzia, wilka czy żądlaka, lecz nic groźniejszego – poza szalonym nieumarłym elfim bohaterem Reluraunem.

Grobowiec Relurauna stoi w samym sercu Ardeep, a strzegą go przynajmniej trzej baelnornowie (dobre licze, patrz *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*), trzymające żywych z dala od tego miejsca. W ostatniej bitwie, którą stoczył, ów elfi heros został splugawiony złą magią i dziś ma postać szalonej, agresywnej latającej pary szkieletowych dłoni i gałek ocznych. Magicznym mieczem atakuje każdego, kto zapędzi się zbyt blisko.

W Ardeep leżą również słynna Zielona Polanka oraz Kotlinka Tanów. Można tu także znaleźć nieco starożytnych tuneli i piwnic służących za magazyny z czasów zaginionego królestwa Falorm. W niektórych wciąż pozostały skarby, inne zaś pewnie łączą się z Podmrokiem.

Zielona Polanka zawdzięcza swą nazwę niezwykłemu fenomenowi. Otóż na otoczonej pierścieniem wiązów polanie zawsze, niezależnie od pory roku, panuje wiosna. Stworzenia o dobrym charakterze są tu mile widziane, a stosowana w tym miejscu magia lecznicza daje niezwykle silne efekty. Żadna ścieżka prowadząca do Zielonej Polanki nie istnieje dłużej niż jedną noc.

Kotlinka Tanów to niewielkie, łagodne zagłębienie porośnięte miękkimi mchami, niską trawą i paprociami. W jego centrum stoi Kamienna Pani – poświęcona Eilistraee skalna iglica. Drowy oddające cześć tej bogini często tańczą tu w księżycowe noce, a czasami przewodzi im wówczas Qilue Veladorn, jedna z Siedmiu Sióstr. Kotlinki strzeże moc Kamiennej Pani. Zdarza się również, iż objawia się tu sama bogini.

Loch Harka: Gdzieś na skalistych urwiskach północnego skraju Wysokiego Wrzosowiska stoją ruiny podziemnej twierdzy bandytów. Ostatnio żyją tu szczurołaki, którym przewodzi tajemniczy osobnik zwany Hark.

Loch Krypty: Osławiony kompleks lochów położony pod cmentarną dzielnicą Waterdeep, Miastem Umarłych. Dotrzeć do niego można, schodząc sekretnymi schodami prowadzącymi z jednej z krypt. Kompania Szalonych Odważniaków, sławnych poszukiwaczy przygód z Waterdeep, wspomina o stoczonych w tym lochu walkach z wampirami oraz nagami i o tamtejszych pułapkach – najchętniej przy kominku. Loch Krypty łączy się podziemnymi korytarzami z najwyższym poziomem sławnej Podgóry, lecz odkąd Szaleni Odważniacy zrezygnowali z poszukiwania przygód, nikt jeszcze nie znalazł wejścia do tej części podziemi.

Loch Mieczy: Gdzieś w Wężowych Wzgórzach, na wschód od Wysokiego Wrzosowiska, leży opuszczona gnomia kopalnia srebra – kilka podziemnych wyrobisk połączonych szybami. Przez jakiś czas była to siedziba kilku drużyn poszukiwaczy przygód, lecz potem miejsce wpadło w ręce członków Kultu Smoka. Podziemia roją się od potworów i pilnujących kompleksu śmiercionośnych ożywionych latających magicznych mieczy. Kilku członków kultu straciło życie, a mimo to loch pozostał niezbadany. Podobno gdzieś w jego głębinach znajduje się jednostronny *portal* do północnej części Wiecznych Wrzosowisk.

Loch Ruin: Dokładnie na północ od zbiegu rzek Rauvin i Surbrin, w pobliżu Settlestone na Północy Wybrzeża Mieczy, leży mały, wypełniony potworami podziemny kompleks rozciągający się pod ruinami niegdyś będącymi szkołą magii. Już w starożytnych czasach, zanim na gruzach krasnoludzkiej twierdzy zbudowano szkołę, loch był pradawną krasnoludzką fortecą. Barbarzyńcy unikają tej okolicy, ponieważ w pobliżu stosów pogrzebowych widziano tańczące wielkie żabie sylwetki (bullywugi? slaadowie?). Loch pozostaje niezbadany i zapewne kryje szczątki poszukiwaczy przygód należących do Kompanii Rozdartej Kuli, którzy tutaj zaginęli.

Loch Śmierci: Ten podziemny kompleks to niegdysiejsza kopalnia klejnotów krasnoludzkiego klanu Głęboko Kopiących. Swą obecną nazwę zawdzięcza królowi trolli Glaruuthowi, który wykorzystywał ją jako więzienie dla ludzkich niewolników przeznaczonych na posiłek dla jego ludu. Kompleks rozciąga się pod trawiastym wzgórzem tuż za południowym skrajem Lasu Czat na Północy Wybrzeża Mieczy, w pobliżu górnych dopływów Lśniącego Potoku. Glaruuth zginął przed wiekami, a ostatnio mówi się, że na szczycie wzgórza wznoszącego się ponad tym miejscem widziano „impy i czarty".

Mussum: W 472 RD to „przeklęte" przybrzeżne chondathańskie miasto zostało opuszczone w wyniku zarazy. Mieszkańcy uciekali tak szybko, że większość bogactw wciąż leży w domach, w których teraz żyją potwory i które zaścielają pogryzione kości zabitych przez mór. W te ruiny mało kto się zapuszcza. Ci, którzy się na to odważą, nieustannie znajdują na ulicach ciała swych poprzedników. Cokolwiek atakuje ofiary, sprawia, że ich skóra staje się bladozielona, a na ciałach pozostają pręgi oraz wrzody.

Myth Drannor: Patrz Rozdział 4: Geografia.

Myth Rhynn: To naprawdę starożytne, chronione przez *mythal* miasto teraz oddane we władnie lasu leży w sercu Zielonego Mateczника. Niegdyś było cmentarnym miastem elfów. Tu zmarłych składano na spoczynek z całym należnym im szacunkiem (i wieloma skarbami). Magia *mythalu* zapobiegła ożywieniu czy wskrzeszeniu ciał i odegnała smoki, lecz wraz z upływem stuleci słabła coraz bardziej, a teraz zaczyna plugawić otaczający las. Co gorsza, dziś w Myth Rhynn żyje jakaś szkieletowa latająca istota, która pragnie zabijać wszystkie elfy (i potrafi się teleportować), a także błędne ogniki oraz zapewne licz. Poszukiwacze przygód donoszą, że gdy przedzierali się przez zduszone pnączami, zarośnięte drzewami kamienne miasto, padli ofiarą potężnych czarów. Wspominają również, że wiele grobowców rozerwały nienaturalnie wyglądające drzewa i pnącza.

Nawiedzane Sale Eveningstar: Ta dawna siedziba bandytów została wykuta w skale zachodniej ściany Wąwozu Gwiezdnej Wody, na północ od rolniczej wioski Eveningstar w północnym Cormyrze. Krasnoludzcy kamieniarze zbudowali tę podziemną fortecę o solidnych murach i licznych komnatach dla ludzkiego bandyty Riviora. Po jego śmierci sal używały różne potwory. W warowni osiedlali się także magowie, którzy za pomocą czarów starali się skłonić potwory, by służyły im za strażników u wrót. Padali jednak ofiarą innych bestii lub czarodziejów. Dzisiejszą nazwę forteca zawdzięcza licznym nawiedzeniom, których przyczyną są liczne gwałtowne zgony, do jakich tu dochodziło.

Ostatnio z miejsca tego korzystali miejscowi agenci Zhentarimów, którzy przechowywali tu towary dla karawan lub kontrabandę. Roi się tu także od koboldów. Sale wciąż jednak kuszą poszukiwaczy przygód oraz emocji, głównie wywodzących się z Cormyru i Sembii. Pobliska świątynia Lathandera, Dom Poranka, zapewnia zakwaterowanie oraz przewodników ewentualnym poszukiwaczom skarbów.

Nienazwany Loch: W północno-wschodniej części Wysokiego Lasu (w pobliżu Wysokich Drzew) znajdują się ruiny upadłego Eaerlann, w tym krypta rozciągająca się pod zniszczoną i zarośniętą rezydencją. W pobliżu posiadłości

położony jest także mały podziemny kompleks magazynów (niestrzeżony przez elfy i niepołączony z krypta). Podobno to jakaś dawno porzucona siedziba krasnoludów lub gnomów.

Nieskończone Jaskinie: W Wysokim Lesie, dokładnie na południe od Gwiezdnych Gór, wpadający do Potoku Jednorożca strumień wypływa z tej dużej sieci wapiennych jaskiń (oraz paru starannie wykutych łączących je korytarzy), która rozciąga się na wiele kilometrów pod ziemią i w końcu łączy z Podmrokiem. Jej korytarze są starsze niż upadłe elfie państwo Eaerlann. Żyło tu nawet kilka zabitych już smoków (część ich skarbów wciąż może być ukryta w kompleksie), a ostatnio także dowodzona przez illithida banda drowów – łowców niewolników, którzy urządzają najazdy na ludy powierzchni.

Pieczara Śmierci: Mała „naturalna" sieć jaskiń położona w południowej części Skalistych Ziem. Powstała w wyniku działania płynących przez pieczary strumieni. Czarodziej Asbaron, który teraz jest liczem, strzeże swego domu przed intruzami za pomocą kolekcji potworów sprowadzonych z całego Faerunu. Odparł podobno kilka zdecydowanych ataków Zhentarimów i parokrotnie pozwalał stworom błąkać się po Skalistych Ziemiach, zagrażając w ten sposób zhenckim patrolom i karawanom.

Pieczary Szponów: Okryta złą sławą forteca trolli w Kamiennym Klifie (urwisku, które sąsiaduje z Wysoką Drogą, na wschód od Evęningstar) w Cormyrze. Pomimo ciągłych wypraw i patroli Purpurowych Smoków, trolle ze Skalistych Ziem raz za razem powracają, by zagnieździć się w tym kompleksie jaskiń.

Podgóra: Patrz Rozdział 4: Geografia.

Pokruszone Schody: Rozsypujące się marmurowe spiralne schody wyrastają z zarośniętych fundamentów na grzbiecie Wzgórz Miecza na wschód od Waterdeep, pomiędzy lasem Ardeep a Uluvin. Niegdyś była to posiadłość Taeros, dom zaklinacza Ybrithe, który założył szkołę czarodziejstwa dla młodych kobiet. Powoli słabnące czary trzymają w całości zniszczone schody (wyraźnie prowadzące donikąd), na których czają się błędne ogniki. Nawiedza je także niebezpieczna zjawa: unoszący się, świecący miecz, hełm lub ludzka sylwetka.

Drugi koniec schodów prowadzi do rozległych podziemi, w których pojawiają się obrazy pozbawionej ciała ludzkiej dłoni trzymającej świecącą kupkę klejnotów (czasami wirujących); mrocznej, cienistej i szybko poruszającej się zakapturzonej ludzkiej sylwetki, która coś wskazuje, przywołuje kogoś lub wymachuje mieczem albo pięknie odzianej elfki w łańcuchach i o szalonych oczach, która krzyczy bezgłośnie i gestykuluje błagalnie, by ją uwolnić. Powody i cele istnienia tych wizji są nieznane. Wiadomo tylko, że czasem wciągają intruzów w śmiertelne pułapki.

Piwnice pod Pokruszonymi Schodami mogą się łatwo zawalić, lecz znacznie większe niebezpieczeństwo stanowią beholdery, które być może tam żyją.

Południowa Krypta: W głębi południowego skraju Gór Miecza, na północ od lasu Ogród Krypt na Północy Wybrzeża Mieczy, znajduje się opuszczona krasnoludzka twierdza oraz dawna kopalnia srebra. Czasami warownia bywa zwana Ogrodem Południowej Krypty, ponieważ krasnoludy stworzyły wokół gospodarstwa o niesamowitej wegetacji, rodzące obfite zbiory (od tego czasu roślinność zdziczała). Twierdza zwykle jest opisywana jako labirynt komnat i przejść zamieszkanych przez mnóstwo potworów.

Ponury Zamek: Mała, zrujnowana twierdza stojąca w lasach zachodniej Cienistej Doliny, na zachód od rzeki Ashaba i na północ od Północnej Drogi. Dziś pozostałości warowni to zarośnięte mchem i pnączami fundamenty oraz piwnice poprzecinane drowimi tunelami, które łączą się z piwnicami Zakręconej Wieży i schodzącymi całymi kilometrami do dużego podziemnego jeziora. Za owym jeziorem rozciąga się zaś niezbadane terytorium Podmroku. Mieszkańcy Cienistej Doliny roztropnie polecają uwadze poszukiwaczy przygód ów zamek oraz połączone z nim jaskinie, na razie jednak żaden mieszkaniec powierzchni nie uznał, że zrujnowane ściany Ponurego Zamku, jego butwiejące belki i nawiedzane przez potwory piwnice warto by odzyskać.

Przerażające Legowisko Alokkaira: W północno-wschodniej części Cienistej Doliny, niedaleko gospodarstwa słynnego Harfiarza i poszukiwaczki przygód, Storm Silverhand leży porośnięty przez las i poprzecinany jaskiniami wapienny klif zwany Lisim Urwiskiem. Jedna z pieczar północnego zbocza od dawna ma reputację miejsca nawiedzanego i prowadzącego do pradawnego grobowca, który z kolei łączy się z podziemną rozpadliną w legendach zwaną Skruszałą Przepaścią, a dalej ponoć rozciąga się obszar o potężnej magii. Jest to krypta licza Alokkaira, króla-czarodzieja zaginionego Hlontar. Wiadomo, że poszukiwacze przygód zbadali jej komnaty, i zapewne dlatego toczy się wieka debata dotycząca losów Alokkaira, którego wszystkie lub większość skarbów wciąż spoczywa nietknięta.

Purpurowe Sale: Mała, podziemna twierdza położona pod wzgórzem gdzieś w Tethyrze. Istnieje też jej bliźniacza warownia gdzieś w Pajęczych Szczytach, na północ od Jeziora Jaskrawej Gwiazdy we wschodnim Faerunie. Obie łączą się ze sobą *portalem*. Tethyrska zawdzięcza współczesną nazwę bandzie najemników, którzy ją wykorzystywali, a którzy zwani byli Purpurowymi Szponami. Od śmierci tych osobników loch powoli zapełnił się potworami.

Samotna Wieża: Wysoka, biała wieża położona dokładnie na zachód od Chłodnego Lasu w północnej części Wybrzeża Mieczy. Podobno teraz mieszkają w niej potężny czarodziej, którego strzegą orkowie oraz żywiołaki i który

Nawiedzane sale Eveningstar

Ta sławna podziemna forteca jest czymś więcej niż tylko twierdzą koboldów, schronieniem bandytów czy długoletnim legowiskiem wielu potworów. Poprzez lata była terenem ćwiczebnym poszukiwaczy przygód, miejscem, gdzie sprawiedliwość sama wymierzała karę kryminalistom, a nawet fortecą magów-monarchów.

Słyszałeś o nich? Nie sądzę. Byli czarodziejami, którzy pragnęli kontrolować krainy, nie rządząc nimi oficjalnie – zamierzali nadawać bieg wydarzeniom poprzez rozważne zabójstwo tu, odpowiednie słowo tam, zgrabny uczynek ówdzie, rzucenie iluzji w jednym miejscu i rozsianie plotki w innym.

Aroganccy? Owszem. I przy tym niebezpieczni – jednak tacy są magowie. Nigdy nie było ich wielu, acz toczyli własne waśnie, ścierali się też z malaugrimami i innymi. Niektórzy mówią, że stworzyli na Torilu sieć zapomnianych i ukrytych *portali*. Podejrzewam jednak, że po prostu znalezione, stare *portale* – dzieła istot jeszcze bardziej tajemniczych – uzupełniali pułapkami i mechanizmami kontrolnymi. W Nawiedzanych Salach pozostawili przynajmniej dwa działające *portale*, pomiot mroku (tak, tak, jedno z tych paskudnych stworzeń, które wypluwa żywe bestie) i zwoje z czarami.

Jakimi czarami? Sposobami otwierania *portali*, ich zamykania, ukrywania i wreszcie władania nimi. Wystarczająco wiele magii, by władać całym Torilem nie z tronów, a z ukrycia, do czego zresztą magowie-monarchowie próbowali dążyć. Niektórzy powiadają, że do dziś obserwują oni każdego, kto wchodzi do Sal Eveningstar, szukając odpowiednich kandydatów na swych następców lub marionetki kontrolowane magią umysłu. Inni mówią, że są zaledwie opadającym pyłem, zasnuwającym nawiedzane przez potwory, zamieszkane przez koboldy i pełne śmiertelnych pułapek mroczne korytarze. Albo też rozpadającymi się kośćmi, które Wojenni Czarodzieje już dawno temu powinni zbadać.

Tak, kroczyłem po Salach Eveningstar i walczyłem na śmierć i życie z paskudnymi bestiami. Musiałem uciekać zarówno przed Zhentarimami używającymi tego miejsca jako magazynu na swą kontrabandę, jak i Czerwonymi Czarnoksiężnikami badającymi je dla kaprysu. I powiadam ci, że jest w tym miejscu coś więcej. Nie są to li tylko wciąż zapieczętowane komnaty oraz nieodnalezione skarby. Sądzę, że w Salach Eveningstar coś się czai i bacznie obserwuje, czeka...

– Brimbelve Gabror, poszukiwacz przygód, weteran

stanowczo nie życzy sobie gości. Kompania Szalonych Odważniaków wypędziła z wieży jej poprzedniego właściciela: złego maga Arbane'a oraz jego uczennice i kochanki, Tantrę i Werendae. Drużyna doniosła, że w wieży znajdują się rozległe piwnice, pośród których znaleźć można dziwną, błyszczącą leczniczą sadzawkę najwyraźniej obdarzoną świadomością.

Sarbreen: Zalane, zapełnione mułem, upadłe Miasto Młota, niegdyś było klejnotem krasnoludzkiego królestwa Roldilar, a teraz spoczywa pod Kruczym Urwiskiem (i stanowi dużą część jego kanałów). Sekretne przejścia prowadzą w dół, do nieznanych głębi pod starym miastem.

Shoonach: Dawne centrum złego imperium Shoon, a dziś zrujnowana metropolia Shoonach, jest dla Tethyru tym, czym Podgóra dla Waterdeep. W mieście roi się od wciąż działających magicznych mocy użytych w pradawnych bitwach, a strzeże go coś podobnego do *mythalu* – to coś nie pozwala nieumarłym uciekać, wzmacnia magię ognia, osłabia magię zimna, spowalnia pociski oraz neguje nekromantyczne czary objawień.

Kilometry Shoonach to walące się budynki i zwalone mury, wśród których tu i ówdzie wciąż działa magia. Poszukiwacze przygód, którzy weszli do miasta i zdołali je opuścić, donieśli o lamiach, tysiącach nieumarłych, stworach wyglądających niczym jaszczuroludzie o twardych skorupach, gnollach, goblinach, a nawet drowach (te ostatnie przebywają w rozległym podmieście, które rozciąga się pod Górą Imperium w centrum ruin). Na wysokim wzgórzu stoją mniej lub bardziej zniszczone świątynie, pałace i potężne budynki użyteczności publicznej. Teraz tym miejscem władają nieumarli, czasem posługujący się różdżkami oraz inną magią, która już dawno temu, w rękach żywych, była prawdziwie potężna.

Stanica: Do tego zbudowanego przez elfy schronienia (jednej z wielu podobnych zaginionych, ukrytych lub zapomnianych kryjówek rozrzuconych po Faerunie) wchodzi się, wykonując krok ze szczytu Stojącego Kamienia w Cormanthorze. Według niektórych starych elfów, przebywających już na Evermeet, Stanica to sieć połączonych *portalami* pomieszczeń pełnych magii magazynów oraz magicznych pułapek, strzeżona przez ożywione konstrukty. Poszukiwacze przygód, którzy uciekli z tego miejsca w rozsypce, opowiedzieli, że teraz jest to siedziba nieumarłego maga, który w jakiś sposób został tu uwięziony.

Świątynia Cudu nad Cudami: Minstrele wprowadzają niemały zamęt, gdyż tej nazwy używają w stosunku do kilku miejsc w Faerunie. Prawdziwa świątynia leży jednak w Chessencie, pod ziemią, gdzieś na uboczu. Przebywających w niej kapłanów przed wiekami zabiły potwory, które następnie walczyły między sobą i wreszcie zostały z łatwością wypędzone lub zabite przez innych intruzów. Później gildia złodziejska założyła tu koszary, by ustąpić miejsca potworom. I tak świątynia znów stała się lochem oraz końcem drogi wielu drużyn poszukiwaczy przygód. Cud nad Cudami był magicznym klejnotem (świadomym, ponieważ przechowywał intelekt kilku magów), który służył bogowi Savrasowi. Krążą jednakże dość rozbieżne historie dotyczące jego natury. Możliwe też, że nie ma go już w podziemnej świątyni.

Warownia Lyrara: Forteca byłego wodza banitów, położona dokładnie na wschód od Mostu Boareskyr, na zachodnim skraju Lasu Wielkich Smoków. Niszczący wpływ czasu oraz smoki walczące o to dobre leże przemienił ją w gruzy. Po warowni ostał się jedynie rozległy podziemny kompleks magazynów i korytarzy, które teraz – co było nieuniknione – zamieszkują potwory.

Ukryty Dom: Labirynt wiecznie zmieniających położenie ścian i przejść, będący tajemnicą państwową Cormyru. Niegdyś była to siedziba netheryjskiego zaklinacza Faeryla. Do Ukrytego Domu można dotrzeć przez *portal* w najwyższym pokoju Wieży Tessaril w Eveningstar. Jest to zarówno schronienie, jak i pole gry dla niezwykle niebezpiecznej zabawy w chowanego. Nie istnieją mapy Ukrytego Domu, a sam Elminster tak się o nim wyraził: „Tu drzwi nie zawsze otwierają się do tych samych pokojów, do których prowadziły ostatnio, nawet jeśli między kolejnym ich użyciem minęło ledwie kilka oddechów".

Zamek Krag: Jyordhan, fałszywy władca Cienistej Doliny, ogłosił tę pradawną wieżę drowów swą siedzibą. Zamierzał ją przebudować i uczynić warownią dorównującą Mrocznej Twierdzy na zachodzie. Na szczęście dla Cienistej Doliny, architektoniczne umiejętności Jyordhana były równie niskie, jak jego morale. Dlatego też Zamek Krag rozpadł się po śmierci agenta Zhentarimów. Nikt nie rościł sobie otwarcie praw do ruin, lecz czasami z północy wpadnie do miasteczka głaz, najwyraźniej wyrzucony przez jedną ze starych katapult warowni. Jakaś nieznana siła naprawia urządzenia starej fortecy i wystrzeliwuje pociski w położone poniżej gospodarstwa. Niewielu chłopów z Cienistej Doliny interesują jednak odwiedziny w Zamku Krag, których celem byłoby przyłapanie strzelca na gorącym uczynku.

Zamek Smocza Włócznia: Słynne ruiny fortecy dominujące nad długim, samotnym odcinkiem traktu handlowego na południe od Brodu Sztyletu (obok Wysokiego Wrzosowiska). Niegdyś potężny zamek poszukiwacza przygód Daerosa Smoczej Włóczni w przeciągu stuleci był domem różnorodnych złych bestii i potworów – od armii orków poczynając, na smokach i czartach kończąc. Sypiące się komnaty i splądrowane pomieszczenia wielokrotnie z wrogich istot oczyszczali nieustraszeni poszukiwacze przygód, lecz raz po raz powracały tu potwory lub przybywali bandyci – tylko po to jednak, by zamek koniec końców znów został oczyszczony.

Dziesięć lat temu armie z Waterdeep oraz innych miast handlowych zachodu zdołały oczyścić Smoczą Włócznię z czartów, które wślizgnęły się do Faerunu przez *portal* znajdujący się w dolnych poziomach zamku. Kapłani Tempusa wznieśli wewnątrz zamkowych murów kapliczkę, aby mieć baczenie na potwornych wędrowców z innych światów przybywających do Smoczej Włóczni. Niestety, przybytek ów znajduje się w stanie ciągłego oblężenia, a to za sprawą niedźwieżuków, chityniaków, diabłów, drowów, orków, quaggothów oraz innych istot, które znalazły drogę do zamku z Podmroku. Śmiałkowie, którzy odwiedzą Smoczą Włócznię, a zechcą wspomóc obrońców kościoła Tempusa, zostaną mile przyjęci. Z wdzięczności kapłani pozwolą im wziąć ze sobą wszystko, co tylko zdołają wyrwać niechcianym mieszkańcom.

Zamek Spulzeer: Dolina Spulzeer leży we wschodnim Amn, niedaleko miasteczka Kamienny Szlak. Zarówno elfy, jak i dzikie zwierzęta unikają tej zarośniętej kotliny, choć znikły już wszystkie ślady po nawiedzanej fortecy stojącej w tym regionie – czyli po Zamku Spulzeer. Wciąż jednak po okolicy krążą niesamowite legendy opowiadające o magicznych wybuchach, bitwach z liczami oraz chronionym *mythalem* mieście, które widać jedynie w świetle księżyca. Trudno stwierdzić, jaka jest prawda w tej kwestii. Jednakże ktoś, kto sądziłby po ginących tu lokalnych drużynach poszukiwaczy przygód, mógłby stwierdzić, że w miejscu, w którym niegdyś stał Zamek Spulzeer, wciąż czai się coś niebezpiecznego.

Przy okazji warto wspomnieć, iż po Torilu rozrzuconych jest wiele ukrytych i niewymienionych w tej książce ruin strzeżonych przez *mythal* (niektóre znajdują się pod ziemią, inne pod wodą). W większości z nich śmiałkowie mogą z równym prawdopodobieństwem spotkać śmiertelne niebezpieczeństwa, jak i znaleźć wielkie skarby.

Zła Przełęcz: przełęcz pomiędzy górami Arinratha a Thalangabold, położona na Północy Wybrzeża Mieczy. Tu śmierć spotkała całą hordę orków, które wiele lat temu wybiły krasnoludy z Delzoun. Nic dziwnego, że miejsce to nawiedzają zjawy zabitych w tej straszliwej bitwie. Wciąż można tu znaleźć również pozostałości fortecy, która zapewniła krasnoludom zwycięstwo – dzięki korytarzom warowni wypadły one na orków ze wszystkich stron. Ponoć w wypełnionych bogactwami komnatach twierdzy dziś żyją beholdery i gargulce.

Żelazna Straż: Typowe „kamienne wgłębienie" – jeden z wielu podobnych do siebie, małych, prostych grobowców, kwater i wartowni wyciętych w skale w różnych miejscach Faerunu. Tej wnęki położonej na Skalistych Ziemiach strzegą magicznie ożywione, latające sztylety podobne do tych, jakie spotyka się na wyższych poziomach Podgóry.

Lokalne stworzenia

W niektórych miejscach występuje większa niż normalnie koncentracja pewnych istot. Dalej przedstawiono kilka ważniejszych tego typu obszarów.

Anauroch: Koczowniczy Bedyni, netheryjskie pomroki. Zwykle spotyka się tu patrole lub zwiady tych pierwszych, konne albo na wielbłądach. Bedyński zwiad to 1k3+1 zbrojnych 1. poziomu oraz 1k2 tropicieli poziomu 1k3+2. W skład patrolu zaś wchodzi 1k4+4 zbrojnych 1. poziomu, kapłan 3. poziomu oraz przywódca poziomu 1k3+3, którego klasę ustala się rzutem k%: 01-75 wojownik, 76-85 tropiciel, 86-90 kapłan, 91-95 zaklinacz, 96-100 czarodziej. Bedyni mogą mieć dowolny dobry charakter.

Bitwa Kości: wszelkiego rodzaju nieumarli.

Chłodny Las: uthgardzcy barbarzyńcy – wykorzystaj informacje dotyczące Bedynów (z części poświęconej Anauroch, wcześniej).

Chult: chuule, dinozaury, dzicy pteraludzie, gobliny, krasnoludy, ludzkie plemiona, yuan-ti. Mniej częste są aarakokry, hydry, nagi, troglodyci, trolle i wywerny. W przypadku ludzi i krasnoludów wykorzystaj informacje dotyczące Bedynów (z części poświęconej Anauroch, wcześniej).

Cormanthor: drowy, elfy.

Długi Las: trolle, wysokie paszczowce.

Dolina Straconego Honoru: Batiri (ludzkie plemię) – wykorzystaj informacje dotyczące Bedynów (z części poświęconej Anauroch, wcześniej). Również naturalni drapieżcy (lwy, niedźwiedzie, tygrysy i tak dalej).

Dżungle Mhair: dzikie krasnoludy.

Gigantyczne Iglice: giganci kamienni, giganci wzgórzowi, hobgobliny, niedźwieżuki, ogry.

Głęboki Przesmyk: jaszczuroludzie, smokożółwie.

Góry Galeny: giganci, gobliny, krasnoludy (w pobliżu Podmroku drowy, derro i duergarowie).

Góry Głębokiego Skrzydła: czerwone smoki, gryfy, hipogryfy, mantikory, wywerny.

Góry Hazuk: giganci kamienni.

Góry Rauvin: gobliny, orkowie.

Góry Smoczego Grzbietu: czerwone smoki, gobliny, hobgobliny, niedźwieżuki, orkowie oraz białe smoki pośród szczytów. Giganci kamienni, lodowi i wzgórzowi na niższych wierchach i w większości dolin.

Góry Smoczego Potoku: giganci kamienni, giganci wzgórzowi oraz nieumarli giganci (patrole z Cairnheim w Podmroku). Użyj statystyk wielkich zombie z *Księgi Potworów*.

Graniczny Las: chochliki, driady, satyry, skrzaty.

Jaszczurcze Moczary: czarne smoki, dinozaury, jaszczuroludzie.

Jezioro Martwych Ludzi: bullywugi, jaszczuroludzie, sivy.

Kieł Wywerna: wywerny.

Księżycowy Las: likantropy (wszystkie typy poza krokodylołakami).

Las Czat: orkowie.

Las Ostrych Kłów: hydry, smoki, złowieszcze zwierzęta.

Las Trollowej Kory: trolle.

Las Wielkich Smoków: zielone smoki.

Lodowe Jezioro: złowieszcze niedźwiedzie (na brzegu)

Mglisty Las: hybsile, leśne elfy.

Moczary Chelimber: bullywugi, jaszczuroludzie, sivy.

Okolice Drogi Moandera: grzyby, śluzy.

Pajęcze Lasy: chityniaki, ettercapy, potworne pająki wszelkiego rodzaju.

Płomienne Szczyty: salamandry, inne stworzenia ognia.

Południowa Puszcza Lluir: beholdery, yuan-ti.

Puszcza Chondal: chochliki, driady, dzikie elfy, satyry, skrzaty, zjawomyślne niziołki.

Rozciągnięty Las: centaury, hybsile, satyry-druidzi.

Rozszczepione Góry: gobliny, hobgobliny, niedźwieżuki, orkowie.

Samotne Wrzosowisko: gnolle, leukrokoty, orkowie, perytony, bulette.

Strumień Nag/Woda Nag: wodne nagi.

Szare Wierchy: giganci kamienni.

Tashalar (Czarne Dżungle): yuan-ti.

Trollowe Góry: gobliny, hobgobliny, niedźwieżuki, orkowie, trolle.

Trollowe Szpony: trolle, wysokie paszczowce.

Trollowe Wzgórza: trolle.

Wężowe Wzgórza: miedziane, czerwone i srebrne smoki, węże, yuan-ti.

Wieczne Wrzosowiska: trolle.

Wysoki Las: centaury, drzewce, leśne elfy.

Wzgórza Szarego Płaszcza: elfy.

Zatopiony Las: czarne smoki, fioletowe grzyby, gnilniki, jaszczuroludzie, mackowce, mroczne drzewa, wrzaskuny, zabójcze winorośle.

Zapomniany Las: drzewce.

Zatoka Chultska: smokożółwie.

Ziemna Ostroga/Góry Ziemnej Opoki: drowy, gobliny, hobgobliny, niedźwieżuki, orkowie.

BN w społeczności

Czarodzieje i zaklinacze występują w Faerunie częściej, niż zakłada się w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. W Tabeli 4-43: Najwyżsi poziomem miejscowi (klasy BG) w przypadku zaklinacza stosuj 1k6 + modyfikator ze społeczności (a nie 1k4), a czarodzieja – 1k8 + modyfikator ze społeczności (również zamiast 1k4). W niemal każdej wsi i siole jest co najmniej jedna osoba posługująca się Sztuką, choć może to być skromny wioskowy czarodziej.

kampanie

Świat Zapomnianych Krain pojawił się w 1987 roku i od tego czasu stał się tłem setki powieści, przygód i dodatków. Ważne są jednak tylko te elementy owego ogromnego zbioru, które postanowisz wykorzystać w swojej kampanii.

Przygotowując się do prowadzenia Zapomnianych Krain musisz zrobić kilka rzeczy. Po pierwsze, musisz zadecydować, jakie zasady opcjonalne będziesz uznawał w swojej grze. Po drugie, powinieneś ustalić, gdzie będzie osadzona kampania. Faerun to ogromny świat, a kampania, którą przygotowujesz, może doskonale pasować do pewnego małego zakątka kontynentu, gdzie jest wystarczająco dużo miejsca na taką fabułę. Kreowanie określonych miejsc, postaci oraz wątków pasujących do twoich Zapomnianych Krain ze szczegółami opisano dalej, w części Światotworzenie.

Zasada 1: to twój świat

W podręczniku tym podano wiele szczegółów dotyczących Faerunu i świata Torilu, lecz jest to tylko rzut oka na osoby, miejsca oraz elementy tego uniwersum. Detale tak naprawdę pozostawiono w twojej gestii. Dokonuj wszelkich uzupełnień, jakie uważasz za stosowne. Jeśli, na przykład, na potrzeby przygody potrzebujesz wioski, małego miasteczka albo lochu w jakimś konkretnym miejscu, po prostu je tam stwórz.

Ponadto przedstawione w tej księdze szczegóły odzwierciedlają to, co mieszkańcy Faerunu wiedzą o swoim świecie – całą prawdę znasz tylko ty. Jeśli zatem twoi gracze przeczytają tę pozycję i będą próbowali decydować o detalach („Nie, rzeka biegnie przez Silverymoon! "), bądź stanowczy. To *twój* świat. Nie bądź niewolnikiem mapy i nie bój się zmieniać tego, co zechcesz.

Zasada 2: uczyń BG gwiazdami

Faerun to kraina wielu znanych postaci – Drizzta Do'Urdena, Elminstera, Scyllui Darkhope czy Artemisa Entreri, żeby wymienić tylko kilkoro. Faerun jest jednak wielki – wystarczająco wielki dla dużej liczby bohaterów i wielu opowieści. Dlatego też twoja kampania powinna się skupić na bohaterach graczy, a Zapomniane Krainy oraz inne postacie powinny pozostać w tle.

Co jakiś czas możesz krzyżować drogi śmiałków z ważnymi bohaterami niezależnymi (w końcu są oni częścią tego, co czyni Faerun wyjątkowym i barwnym miejscem), lecz twoi BG powinni stawiać czoło niebezpieczeństwom świata i badać go na własnych warunkach. Tworząc przygodę, myśl tylko o postaciach twoich graczy. Nie zakładaj, że jakiś potężny lub sławny BN wpadnie i wszystko naprawi, jeśli bohaterowie zawiodą. Niech śmiałkowie samodzielnie radzą sobie z konsekwencjami własnych porażek i zdobywają nagrody za własne osiągnięcia.

miejsca akcji kampanii

Faerun jest wystarczająco duży, by na jego obszarze jednocześnie toczyło się kilka kampanii. Możesz zatem prowadzić przygody przeróżnego typu – od dworskich intrygach i polityki władz Calimshanu do opowieści o barbarzyńskich jeźdźcach i koczownikach polujących na potwory na równinach Narfell.

Gdzie zatem powinieneś osadzić swoją kampanię? Dwa opisane w tej książce miejsca same się narzucają: Doliny i Srebrne Marchie. Pasują one do głównej wizji świata Zapomnianych Krain, na ich obszarze żyje wiele znaczących czarnych charakterów oraz potworów, a zawarte tu informacje uzupełniają liczne

podręczniki, powieści oraz artykuły w czasopismach. Możliwe, że szybko wykorzystasz wszystkie dostępne materiały dotyczące Narfell (nie ma w tym jednak nic złego, jeśli naprawdę lubisz światotworzenie), natomiast na temat Dolin i Północy zawsze znajdziesz mnóstwo pomysłów, sugestii oraz materiałów źródłowych.

Doliny

Jest to stosunkowo cywilizowane miejsce, w którym śmiałkowie mogą bezpiecznie odpocząć pomiędzy przygodami i uzupełnić zapasy. Najazdy drowów na sąsiedni Cormanthor oraz nacisk Zhentarimów z północy zapewniają konflikty oraz liczne warianty początków dla różnego rodzaju scenariuszy. Poszukiwaczy przygód kuszą także wejścia do Podmroku oraz mnogość starych ruin.

Doliny to świetne miejsce na prostą rozgrywkę polegającą na badaniu lochów, w której BG wyruszają pod ziemię (lub do lasu), a następnie wracają do pobliskiego miasta i uzupełniają ekwipunek.

To także równie dobre miejsce na kampanię wykorzystującą liczne krążące po Faerunie historie. Jak wspomniano wcześniej, lud Dolin znajduje się pod naciskiem drowów z Cormanthoru oraz w ogniu spisków Zhentarimów. Na ten region ma również wpływ dobiegający końca Odwrót elfów, zamęt w Cormyrze oraz ożywienie gospodarcze w Sembii. Blisko są także Morze Księżycowe i Vast, obydwa kipią od intryg i rywalizacji.

Srebrne Marchie

Stosunkowo odizolowany północny obszar powiązany z resztą Faerunu dosłownie, jak i w przenośni. Wielkie miasto Waterdeep leży nieco dalej na południowym-zachodzie. Anauroch i rozwijające się na jego obszarze Imperium Cieni czai się zaś na wschodzie. Tym regionem interesuje się kilka potężnych organizacji, w tym wiecznie tu obecni Zhentarimowie, Czerwoni Czarnoksiężnicy oraz Lud Czarnej Krwi.

Srebrne Marchie to doskonałe tło kampanii o atmosferze pogranicza, w której BG muszą być samowystarczalni. Gracze pragnący wywalczyć dla swych postaci ziemie znajdą w lady Alustriel przydatnego sprzymierzeńca (i potencjalnego suwerena). Przedsiębiorczy poszukiwacze przygód mogą również spróbować szczęścia w pobliskich górach Grzbietu Świata, w których aż roi się od porzuconych krasnoludzkich fortec, smoczych legowisk oraz hord orków i barbarzyńców.

Inne obszary

Oczywiście Doliny i Srebrne Marchie to nie jedyne wspaniałe miejsca, w których mogą toczyć się przygody. Jeśli pragniesz scenerii miejskiej, ciężko znaleźć coś lepszego niż kosmopolityczne Waterdeep. Wyspy Moonshae to z kolei miejsce o zabarwieniu celtyckim i skandynawskim. Chult na dalekim południu może być terenem akcji kampanii z prymitywną technologią (nie wspominając o dinozaurach). Calimshan i Przesmyk Vilhon to zaś scenerie jak ulał pasujące do *Baśni tysiąca i jednej nocy*. Natomiast wschodni kraniec Morza Spadających Gwiazd ma klimat śródziemnomorski lub północnoafrykański. Nawet jeśli masz na myśli coś specjalnego, zapewne i tak znajdziesz w Faerunie zakątek, do którego twoja kampania będzie pasować.

światotworzenie

Impiltur leży w cieniu zamieszkanych przez potwory gór, a co gorsza nękają go atakujący wybrzeża piraci. Bogaci kupcy spiskują walcząc o wpływy i tron krainy, lasy zaś kryją tajemnicze ruiny opustoszałych krasnoludzkich miast oraz dawnych elfich krain. Kilkanaście wielkich portów i miast handlowych intryguje, przygotowuje podstępy oraz snuje spiski, pragnąc zyskać władzę. Mimo ogromu możliwości i dziesiątków potencjalnych przygód, opis tego miejsca zajmuje ledwie dwie strony tej pozycji.

Możesz zatem wyciągnąć dwa wnioski: 1. masz nie prowadzić w Impiltur żadnej kampanii (błędny); 2. jeśli postanowisz osadzić tu kampanię, masz wolną rękę w dodawaniu szczegółów, tworzeniu własnych intryg oraz umieszczaniu na mapie miast i lochów (słuszny). Oczywiście wymaga to sporo pracy, lecz to jedyny skuteczny sposób, aby Mistrz Podziemi uczynił ze świata Zapomnianych Krain własny świat, a nie uniwersum stworzone przez autorów tego podręcznika.

W tym dziale przyjrzymy się kwestiom demograficznym oraz schematom zaludnienia Faerunu, by pomóc ci tchnąć życie w obszary, które twoi gracze mają dokładniej zbadać.

demografia

Ludzkie państwa Ziem Centralnych mają postać ospałych, niezależnych hrabstw i kantonów – jak choćby Bitewna Dolina – czy rozległych imperiów rozciągających się na tysiące kilometrów – na przykład potężny Mulhorand na południu. W Faerunie jedna osoba – arcymag – może władać większą potęgą niż cała armia. Malutkie państwa, które większy i potężniejsi sąsiedzi mogliby bez problemu wchłonąć, często pozostają wolne, gdyż ktoś, na przykład przywódca niebezpiecznej gildii czy zainteresowane sprawami śmiertelnych bóstwo tego sobie życzy. Tak powstaje niezwykła mozaika miast, królestw i granic, której nie sposób określić, posługując się kilkoma uogólnieniami.

Ogólnie rzecz biorąc, nie-ludzkie krainy można opisać w podobny sposób. Ziemie krasnoludów, elfów, orków czy goblinów najłatwiej przedstawić jako małe i odosobnione królestwa bądź miasta-państwa. Z nielicznymi wyjątkami (Wielka Rozpadlina w przypadku złotych krasnoludów czy Evermeet w przypadku elfów), niewiele krain tych istot osiąga taki rozmiar i potęgę, jak ludzkie państwa w rodzaju Cormyru czy Damary.

Do większości obszarów Faerunu należy zatem stosować zasady dotyczące rozmiarów społeczności, przedstawione w *Przewodniku Mistrza Podziemi* w Rozdziale 6.

Pogranicza

Rozległe obszary Północy, Zachodnich Ziem Centralnych, region Morza Księżycowego, Chłodne Ziemie czy Odległy Wschód to pogranicza – terytoria, do których roszczeń nie zgłasza żadne państwo zdolne egzekwować tam prawa i których niejako nikt nie pragnienie. Tamtejsze ludzkie osiedla to sioła i wioski odcięte od siebie przez rozległe połacie dziewiczego lasu lub nieprzebytych gór. Czasem, w miejscu spotkania rzek czy dróg, wyrasta miasto. Innym razem powstaje ono, ponieważ jakieś zasoby naturalne przyciągają osoby chcące je wydobywać. Niektóre z owych osad powstały za pieniądze organizacji lub rządów bardziej cywilizowanych obszarów. Na przykład, miasteczko Biały Róg za Umęczoną Ziemią to tak naprawdę zwykłe obozowisko Zhentarimów.

Zwykle na obszarach, które ludzie uznają za nieokiełznane pogranicze, przedstawicieli tej rasy jest mniej niż nie-ludzi. Orkowe i goblińskie hordy z Grzbietu Świata, gór Galenów czy Ziemnej Ostrogi terroryzują rzadko zasiedlone ziemie otaczające ich twierdze. I tak, na przykład, kraina leśnych elfów w Wysokim Lesie jest znacznie potężniejsza i lepiej zorganizowana niż jakakolwiek ludzka ziemia w promieniu kilkuset kilometrów.

- Na pograniczu występuje przeciętnie jedno miasteczko na około 5000 kilometrów kwadratowych (obszar mniej więcej 70 na 70 kilometrów).
- Następne miasteczko oddziela 3k20+30 kilometrów niezbadanej dziczy.
- W regionach pogranicza stosuj modyfikator –20% do rzutu w Tabeli 4-40: Losowe tworzenie miast, strona 136 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Kantony i wolne miasta

Odizolowane niezależne miasta, hrabstwa czy prowincje nie należą w Faerunie do rzadkości. Kantony to niewielkie, niezależne obszary wiejskie, zwykle skoncentrowanym wokół kilku dużych wiosek lub małych miasteczek. Wolne miasto to podobny region – małe miasto oraz najbliższa mu okolica. W przeciwieństwie do prawdziwego miasta-państwa, wolne miasto ma niewielkie wpływy poza najbliższym sąsiedztwem, lecz mimo to zarówno ono, jak i kanton z uporem i determinacją opiera się agresji większych państw.

Najlepszym przykładem kantonów są w Faerunie Doliny, które nie stanowią pogranicza, ale i nie zasługują na miano miast-państw. Za kantony lub wol-

ne miasta można również uznać wiele nie-ludzkich krain. Do tej kategorii zalicza się więc na przykład gnomią wioskę i kilka kilometrów otaczającej ją dziczy, krasnoludzką fortecę czy ponure jaskinie, rozpadliny oraz szczeliny małego górskiego plemienia orków.

- W kantonach przeciętnie na około 1300 kilometrów kwadratowych przypada jedno miasteczko (obszar mniej więcej 35 na 35 kilometrów).
- Następne miasteczko oddziela 3k10+15 kilometrów słabo zaludnionych pól, rzadkich lasów i skałek.
- Region wolnego miasta zawiera przynajmniej jedno duże miasteczko lub małe miasto. W przypadku wszystkich innych miasteczek w granicach regionu wolnego miasta i w kantonach stosuj modyfikator –15% do rzutu w Tabeli 4-40: Losowe tworzenie miast, strona 136 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Miasta-państwa

Na Ziemiach Centralnych istnieją dziesiątki silnych, niezależnych miast-państw. Większość to handlowe potęgi, które wyrosły wokół miast stojących na skrzyżowaniu ważnych szlaków Faerunu – wzdłuż żeglownych rzek lub obok najlepszych przystani z dostępem do interioru. Miasto-państwo, w przeciwieństwie do mniejszego odeń wolnego miasta, w wielu aspektach przypomina królestwo, w skład którego wchodzi jedno miasto i które często kontroluje ziemie w promieniu dziesiątek, jeśli nie setek kilometrów. Miasto jest duże i wystarczająco silne, by utrzymywać armie działające daleko od jego murów lub dyktować warunki handlowe, traktaty oraz podobne zobowiązania innym państwom.

Najlepszym przykładem niezwykle potężnego miasta-państwa jest Waterdeep na Wybrzeżu Mieczy. Większość ziem w promieniu stu pięćdziesięciu kilometrów od miasta podlega władzy lordów Waterdeep. Mniej przyjemne Wrota Zachodu to również dobry przykład miasta, które wpływa na układ sił Smoczego Wybrzeża i regionu Morza Wewnętrznego.

- W państwach-miastach występuje przeciętnie jedno miasteczko na około 400 kilometrów kwadratowych (region o wymiarach 20 na 20 kilometrów).
- Następne miasteczko oddziela 3k6+9 kilometrów zaludnionych gospodarstw.
- Miasto-państwo to przynajmniej jedno duże miasto. W przypadku wszystkich innych miasteczek w granicach tego regionu stosuj modyfikator –10% do rzutu w Tabeli 4-40: Losowe tworzenie miast, strona 136 *Przewodnika Mistrza Podziemi*.

Królestwa i imperia

Królestwo to samodzielny byt polityczny, na którego obszarze znajduje się pewna liczba miast i miasteczek, a który obejmuje prawami region przynajmniej 250 kilometrów kwadratowych. Mniejsze struktury lepiej uznawać za kantony. Oczywiście zdarzają się dużo większe królestwa. Królestwo przestaje nim być i staje się imperium, gdy w jego skład wchodzą mniejsze, podległe krainy i gdy posiada władzę centralną.

Terminy królestwo i imperium są cokolwiek mylące, ponieważ nie wszystkie państwa tych rozmiarów to monarchie. Sembia jest bardzo potężną krainą, którą rządzi oligarchia kupieckich książąt, lecz dla celów naszych teraźniejszych rozważań uznajemy ją za królestwo, ponieważ na jej obszarze znajduje się około dziesięciu większych miast i ponieważ posiada jedną kulturę, język oraz rząd.

Najlepszym przykładem królestwa na Ziemiach Centralnych Faerunu jest Cormyr – potężna i cywilizowana kraina, teraz przeżywająca ciężkie czasy. Imperia to dziś w większości pieśń dalekiej przeszłości niż teraźniejszość – każde upadło w wyniku magicznej głupoty lub zwykłych zmian wynikających z upływu czasu. Najlepszy przykład wciąż istniejącego imperium stanowi Mulhorand, ponieważ w jego władzy (niepewnej, ale jednak władzy) znajdują się podległe państwa Murghom, Semfar i większość Untheru.

- W królestwach i imperiach występuje przeciętnie jedno miasteczko na około 400 kilometrów kwadratowych (obszar o wymiarach 20 na 20 kilometrów).
- Następne miasteczko oddziela 3k6+9 kilometrów średnio zasiedlonych pól.

stworzenia Faerunu

O wielu wymienionych dalej stworzeniach wspomniano w tej książce, a ich opisy znaleźć można w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu:* aarakokra, alaghi, alhoon (illithilicz), asabi, baelnorn (dobry licz), beholderowaty – gałka oczna, brunatny smok, bullywug, chityniak, ciemnostwór, cienisty smok, diablę (planokrwisty), duergar (szary krasnolud), dziki krasnolud, faerimm, fey'ri, głębinowy nietoperz, grobownik, groza w pancerzu, hybsil, ibrandlin, krokodyłolak, leukrokota, lythari, malaugrim, mroczne drzewo, nishruu, nyth, ognisty genasi (planokrwisty), pełzające szpony, peryton, podziemny smok, pomiot mroku, powietrzny genasi (planokrwisty), pteraludź, quaggoth, rekinołak, sharn, siv, smoczydło, smok pieśni, tarczowy krasnolud, wemik, widmo harfisty, wodny genasi (planokrwisty), wysoki paszczowiec, yuan-ti, zębaty smok, zielony strażnik, ziemny genasi (planokrwisty), zjawa strażnicza, złoty krasnolud.

nagrody

Większość zasad zawartych w Rozdziale 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi* stosuje się do kampanii w Faerunie. Pewne uzupełnienia i zmiany są jednak konieczne, a wymieniono je poniżej. Świat Zapomnianych Krain to wszak idealne miejsce nie tylko do typowych, „twardych" nagród, czyli doświadczenia i skarbów, lecz także dla mniej typowych, „miękkich" – czy to patronatu potężnego BN, czy nadania ziemi oraz tytułu, czy wreszcie uzyskania szansy dołączenia do elitarnej organizacji, jak choćby Harfiarze. Wielu graczom większą satysfakcję sprawi otrzymanie tytułu lub wywalczenie przysługi niż zdobycie bogactwa, które w sposób bezpośredni przyczynia się do wzrostu potęgi.

nagradzanie doświadczeniem

Przyznając standardową nagrodę w PD, zastosuj metodę opisaną poniżej. Różni się ona od tej przedstawionej w *Przewodnika Mistrza Podziemi* tym, że potężne postacie wędrujące ze słabymi drużynami niewiele zyskują, gdyż nie oblicza się średniego poziomu drużyny, by określić zdobyte przez każdego śmiałka doświadczenie.

1. Określ poziom każdej postaci. Nie zapomnij uwzględnić efektywnego poziomu postaci, jeśli jakaś wywodzi się z potężnej rasy.
2. Ustal Skalę Wyzwania dla każdego pokonanego potwora.
3. Użyj Tabeli 7-1: Nagradzanie w punktach doświadczenia (za pojedynczego potwora), strona 166 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, i na przecięciu poziomu postaci ze Skalą Wyzwania każdego pokonanego wroga znajdź podstawową nagrodę w PD.
4. Podziel podstawową nagrodę w PD przez liczbę postaci w drużynie. Jest to liczba PD, jaką dany bohater otrzyma za pokonanie określonego potwora.
5. Dodaj do siebie PD za wszystkie potwory, które postać pomogła pokonać.
6. Powtórz całą procedurę dla każdej postaci.

Przykład: Drużyna pięciu BG pokonała dwa ogry oraz ich zwierzaczka – piekielnego ogara. Grupa składa się z 4-poziomowego człowieka tropiciela, 3-poziomowego drowa paladyna, 3-poziomowego powietrznego genasi czarodzieja, 4-poziomowego niziołka walecznia ka łotrzyka oraz półelfa wojownika/tropiciela na poziomie 2./1.

Człowiek tropiciel ma 4. poziom. Ogry mają Skalę Wyzwania 2, a piekielny ogar 3.

Według tabeli, drużyna 4-poziomowych bohaterów powinna zarobić 600 PD za pokonanie ogra i 800 PD za piekielnego ogara. Ponieważ postaci było pięć, tropiciel dostaje 120 PD (600: 5 = 120) za każdego ogra oraz 160 PD (800: 5 = 160) za piekielnego ogara, co w sumie daje 400 PD (120 + 120 + 160 = = 400).

Drow paladyn ma efektywny poziom 5. (drowy dodają +2 do poziomu postaci, gdy oblicza się ich EPP). Zgodnie z tabelą 5-poziomowe postacie otrzy-

mują 500 PD za każdego ogra o SW 2 i 750 PD za piekielnego ogara o SW 3. Paladyn dostaje 100 PD (500: 5 = 100) za każdego ogra oraz 150 PD (750: 5 = 150) za piekielnego ogara, co w sumie daje 350 PD (100 + 100 + 150 = 350).

Genasi ma efektywny poziom 4. (genasi dodają +1 do swego poziomu postaci, gdy oblicza się ich EPP), więc otrzymuje tyle samo PD, co tropiciel.

Łotrzyk ma również 4. poziom, zatem dostaje tyle samo PD, co tropiciel.

Wojownik/tropiciel jest dopiero na 3. poziomie. Każdy ogr jest dla drużyny 3-poziomowych postaci wart wciąż 600 PD, lecz piekielny ogar już 900 PD zamiast 800. Półelf zarabia 120 PD za każdego ogra i 180 PD (jedną piątą z 900) za piekielnego ogara, co daje mu w sumie 420 PD.

Klejnoty Faerunu

Tabela 8-3: Klejnoty zastępuje Tabelę 7-5 z *Przewodnika Mistrza Podziemi* (strona 172). Wymieniono tu bardziej różnorodne klejnotów, niektóre wyjątkowe dla Faerunu. Po tabeli opisano niektóre z nich.

Tabela 8-3: Klejnoty

k%	Wartość	Przeciętna wartość
01-25	4k4 sz	10 sz

Przykłady: azuryt, agat (mszysty, arlekinowy, ognisty, tygrysie oczko lub wstęgowany), fluoryt, hematyt, hialin, kość słoniowa, lapis lazuli (lazuryt), malachit, nelwinit, niebieski kwarc, obsydian, perła słodkowodna, rodochrozyt, sanidynit, srebrne oczko, turkus, wiolinit, zieleniec

26-50	2k4×10 sz	50 sz

Przykłady: andaryt, awenturyn, chalcedon, chryzopraz, cyrkonia, cytryn, fenalop, hial, hialit, hydrofanit, irtios, jaspis, karneol, kamień księżycowy, krwawnik, kwarc (kryształ górski, różowy, dymny lub różowy gwiaździsty), onyks, oprpraz, perydot, sard, sardonyks, spodumen, tchazar.

51-70	4k4×10 sz	100 sz

Przykłady: ametyst, bursztyn, chryzoberyl, gagat, granat (czerwony lub brunatno-zielony), gwiazda wodna, spinel (czerwony, czerwono-brązowy lub ciemnozielony), koral, łzy Laeral, nefryt, perła (złota, różowa, srebrna lub złota), skóra angelara, turmalin (biały, złoty, różowy lub srebrny perłowy).

71-90	2k4×100 sz	500 sz

Przykłady: akwamaryn, aleksandryt, ciemnoniebieski spinel, czarna perła, fioletowy granat, złoto-żółty topaz

91-99	4k4×100 sz	1000 sz

Przykłady: czerwone łzy, grobowy nefryt, korund (żółty, czarny, błękitny lub ciemnoczerwony), opal (biały, czarny wodny lub ognisty), orl, rawenar, rubin gwiaździsty, szafir, szafir gwiaździsty (niebieski lub czarny), szmaragd

100	2k4×1000 sz	5000 sz

Przykłady: beljuril, diament (brunatny, niebiesko-biały, jasnożółty, różowy lub niebieski), hiacynt, łzy króla, rubin, przezroczysty jasnozielony szmaragd

Agat mszysty: Podobno zapewnia spokój i stabilność.

Agat ognisty: Przejrzysty, mieniący się, czerwony, brunatny, złoty lub zielony.

Agat tygrysie oczko: Złoty agat z ciemnobrązowymi wstęgami. Legendy mówią, że niemagiczne tygrysie oczka nadają się do odpędzania duchów i stworzeń nieumarłych.

Agat wstęgowany: Używany jako kamień „łagodzący", wręczany przez handlarzy, by złagodzić napięcie podczas negocjacji.

Aleksandryt: Ceniony punkt ogniskowy do przedmiotów magicznych, które zapewniają szczęście, łaskę lub ochronę.

Ametyst: Podobno strzeże przed upojeniem alkoholowym i przemienia truciznę w nieszkodliwe substancje (wierzenia ludowe).

Andaryt: Zielono-czerwony lub brązowo-czerwony, przejrzysty, wytrzymały.

Awenturyn: Barwy złotej, od średnich do jasnych odcieni zieleni lub od ciemnego do jasnego błękitu, przetykany kryształami miki, czasami nazywany kamieniem miłosnym.

Beljuril: W kolorze morskiej zieleni, czasami błyszczący migoczącym światłem, zwany również ognistym błyskiem; wytrzymały i bardzo twardy.

Bursztyn: Często używany w uroku dającym szczęście i strzegącym przed chorobami i zarazami.

Chalcedon: Używany do wykonywania magicznych przedmiotów, które strzegą przed nieumarłymi.

Cyrkonia: Czasami podrzucana jako cenniejszy klejnot (test Szacowania o ST 10).

Czerwone łzy: Jaskrawowiśniowe, krwistokarmazynowe lub ognistopomarańczowe kryształy, nazywane także *łzami Tempusa*; legendy mówią, że są to łzy przelane za ukochanych, którzy zginęli w walce.

Fenalop: Różowo-czerwony lub różowy; podobno chroni przed magicznym płomieniem.

Fluoryt: Bladoniebieski, zielony, żółty, purpurowy, różowy, czerwony (klejnoty), purpurowy i biały pręgowany (rzeźby).

Gagat: Kamień opłakiwania i smutku w bogatych miastach.

Granat: W opowieściach ludowych granaty to zakrzepła krew boskich awatarów.

Gwiazda wodna: Bezbarwny, rzadki turmalin.

Hematyt: Ceniony przez wojowników; często używany w magicznych wisiorkach.

Hiacynt: Ogniście pomarańczowy klejnot, nazywany także płomiennym kamieniem; prawdziwe hiacyntowe korundy spotyka się jedynie w Faerunie.

Hial: Zmieniający kolor słomiany, niebieski i granatowy, czasami z wewnętrznym efektem gwiazdy, w faeruńskich legendach ma silne powiązania z magią.

Hialin: Mleczny (lub biały) kwarc, często przetykany złotem.

Hydrofanit: Opal lodowo-biały lub koloru kości, nieprzejrzysty; używany w przedmiotach związanych z żywiołem wody.

Irtios: Bezbarwny lub bardzo jasnożółty, twardy, przejrzysty kryształ, często spotykany w pochwach mieczy i laskach czarodziejów.

Kamień księżycowy: Wykorzystywany w magicznych przedmiotach, które kontrolują likantropię, wpływają na likantropy lub chronią przed likantropią; uważany za poświęcony Selune.

Kość słoniowa: Mimo sugerującej coś innego nazwy, jest to oczyszczona i wypolerowana biała substancja pochodząca z zębów lub kłów wszystkich ssaków. Rogi jednorożców technicznie rzecz biorąc nie zaliczają się do tej kategorii. Należy również zauważyć, że rogów tych nie używa się do wytwarzania ozdobnych rzeźb, a alchemicy płacą za nie w tysiącach sztuk złota. Uwaga w kwestii bezpieczeństwa: pewne faeruńskie religie – szczególnie wyznawcy Mielikki i Lurue Jednorożca – dość niemiło odnoszą się do osób polujących na jednorożce dla ich rogów. Wiadomo, że wymierzają karę śmierci tym, których przyłapano na złym uczynku zabijania jednorożców.

Krwawnik: Ciemny zielono-szary kwarc usiany czerwonymi kryształkami, przypominającymi krople krwi.

Kryształ górski: Używany w optyce i pryzmatach.

Kwarc dymny: Czarna odmiana zwana morionem; używana przez nekromantów.

Kwarc niebieski: Kamień ceniony przez twórców *klejnotów widzenia*.

Lapis lazuli (lazuryt): Od granatowego do błękitnego, ze złotymi plamkami, nieprzezroczysty.

Łzy króla: Czyste, w kształcie łez, o gładkiej powierzchni i zdumiewająco twarde; czasami nazywane zamarzniętymi łzami lub łzami licza; bardzo rzadkie.

Łzy Laeral: Duże bezbarwne, krystaliczne, miękkie, kruche kamienie, nazwane imieniem słynnej zaklinaczki Laeral.

Malachit: Używany w biżuterii dla uboższych.

Nefryt: Podobno rozwija zdolności muzyczne; muzycy noszą go jako amulet szczęścia.

Nefryt grobowy: Rzadki, wysoko wyceniany nefryt, który stał się czerwony lub brunatny w wyniku długotrwałego pozostawania w ziemi.

Nelwinit: Biały, kremowy, płowy lub brunatno-różowy skaleń mieniący się błękitem; miękki i kruchy.

Obsydian: Można go łupać na groty do strzał lub broń.

Opal: Używany w dużej liczbie magicznych przedmiotów i czarów.

Opal ognisty: Ceniony w procesie tworzenia *hełmów cudowności*.

Opal wodny: Czysta, przejrzysta odmiana opalu, używana w zdobieniach wokół luster i okien oraz w tworzeniu magicznych urządzeń wieszczących (takich jak *kryształowe kule*).

Orl: Czerwone (najcenniejsze), śniade lub pomarańczowe kryształy.

Orpraz: Bezbarwny lub bladożółty, kruchy, o średniej twardości, popularny wśród wyznawców Tymory.

Perydot: Używany w przedmiotach, które zapewniają ochronę przed czarami, szczególnie ze szkoły zaklinania.

Rawenar: Lśniący, czarny turmalin, ceniony przede wszystkim na Północy.

Rubin: W wiedzy ludowej uznawany za kamień szczęścia.

Sanidynit: Skaleń barwy od bladośniadej do słomianej; lubiany przez Bedynów.

Sardonyks: Używany w czarach i przy tworzeniu magicznych przedmiotów, które wpływają na roztropność.

Skóra angelara: Drobny różowy koral, nieprzezroczysty, delikatny.

Spodumen: Kamień o barwie od różowej do purpurowej, zwany także widmowym, ponieważ jego kolory z czasem bledną.

Srebrne oczko: Srebrny chalcedon z błyszczącymi metalicznymi czarnymi pręgami.

Szafir: Szeroko stosowany przy wykonywaniu magicznych mieczy i innych magicznych przedmiotów, zwłaszcza tych związanych z męstwem, umysłem oraz żywiołem powietrza.

Szafir gwiaździsty: Używany w urządzeniach, które zapewniają ochronę przed wrogą magią.

Szmaragd: Substancja stosowana w produkcji atramentu do czarów, a także komponent do zaklęć i wykorzystywany w przedmiotach związanych z płodnością, zdrowiem i wzrostem.

Tchazar: Kruchy, miękki klejnot w kolorze słomianym.

Topaz: Często umieszczany na ochronnych przedmiotach magicznych, preferowany przy tworzeniu *klejnotów jasności*.

Turkus: Ceniony przez elfy, stosowany w czarach związanych z niebem; magowie używają turkusów w tworzeniu przedmiotów związanych z lataniem.

Wiolinit: Purpurowy kamień wulkaniczny.

Zieleniec: Szarozielony, miękki, używany w *amuletach z zieleńca*.

zwoje

Poniższe dwie tabele przeznaczone są dla MP, którzy chcą losowo ustalać zwoje lub czary opisane w tej książce (patrz Rozdział 2: Magia). Ten zaś, kto pragnie je wykorzystać podczas losowania magicznych przedmiotów, powinien w Tabeli 8-2 na stronie 179 *Przewodnika Mistrza Podziemi* rozdzielić linijkę „Zwoje" na dwie części, następująco:

Słaby	Przeciętny	Potężny	
47-64	51-58	46-50	Zwoje
65-81	59-66	51-55	Faeruńskie zwoje

Powyższe liczby zapewniają równą szansę na wylosowanie normalnego zwoju (wymienionego w *Przewodniku Mistrza Podziemi*) jak i faeruńskiego. Jeśli chcesz, by szansa na uzyskanie tego ostatniego była większa lub mniejsza, zmień odpowiednio obydwie grupy liczb.

Postępuj zgodnie z procedurą opisaną na stronie 204 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, aby sprawdzić czy faeruński zwój jest zwojem wtajemniczeń, czy objawień i czary jakiego poziomu się na nim znajdują. Następnie użyj jednej z poniższych tabel, by ustalić, jakie zaklęcia zawiera.

Tabela 8-4:
Zapisane na zwoju czary wtajemniczeń

Słaby	Przeciętny	Potężny	Czar (poziom)	Cena rynkowa
01-15	—	—	*Rozrzucenie* (1)	25 sz
16-30	01-02	—	*Płomienie Aganazzara* (2)	150 sz
31-35	03-04	—	*Szpony mroku* (2)	150 sz
36-38	05-06	—	*Stworzenie magicznego tatuażu* (2)	150 sz
39-48	07-08	—	*Splendor orła* (2)	150 sz
49-63	09-10	—	*Maska cieni* (2)	150 sz
64-70	11-12	—	*Nawała cieni* (2)	150 sz
71-85	13-14	—	*Rój śnieżek Snilloka* (2)	150 sz
86-90	15-30	01	*Analiza portalu* (3)	375 sz
91-95	31-40	02	*Czarne światło* (3)	375 sz
96-100	41-50	03	*Rozbłysk* (3)	375 sz
—	51-70	04-24	*Ognisty krok* (4)	700 sz
—	71-90	25-44	*Lanca grzmotu* (4)	700 sz
—	91-95	45-60	*Szara aureola Grimwalda* (5)	1125 sz
—	96-100	61-75	*Słabsza ochrona przed żelazem* (5)	1125 sz
—	—	76-89	*Zapieczętowanie bramy* (6)	1700 sz
—	—	90-94	*Odzieranie* (8)	3000 sz
—	—	95-99	*Grzmiący krzyk* (8)	3000 sz
—	—	100	*Wybieg Elminstera* (9)	28 825 sz

Tabela 8-5:
Zapisane na zwoju czary objawień

Słaby	Przeciętny	Potężny	Czar (poziom)	Cena rynkowa
01-25	—	—	*Płaszcz mrocznej mocy** (1)	25 sz
26-34	01-02	—	*Analiza portalu** (2)	150 sz
35-56	03-04	—	*Bomba z klejnotów** (2)	150 sz
57-85	05-06	—	*Księżycowy promień** (2)	150 sz
86-90	07-25	—	*Wszechczar** (3)	375 sz
91-95	26-45	—	*Splendor orła** (3)	375 sz
96-100	46-65	—	*Księżycowe ostrze** (3)	375 sz
—	66-70	01-05	*Zbroja mroku** (4)	700 sz
—	71-80	06-20	*Pocisk mroku** (5)	1125 sz
—	81-90	21-35	*Księżycowa ścieżka** (5)	1125 sz
—	91-100	36-45	*Pajęcza postać** (5)	1125 sz
—	—	46-50	*Niezwykła machina** (6)	1650 sz
—	—	51-60	*Zapieczętowanie bramy* (6)	1700 sz
—	—	61-70	*Potężniejszy wszechczar** (6)	1650 sz
—	—	71-75	*Klątwa pająka** (6)	1650 sz
—	—	76-80	*Kamienna paszcza** (7)	2275 sz
—	—	81-85	*Kamienne pająki** (7)	2275 sz
—	—	86-90	*Wodna struga** (7)	2275 sz
—	—	91-94	*Wodny wir** (8)	3000 sz
—	—	95-96	*Potężniejsza niezwykła machina** (9)	3825 sz
—	—	97-98	*Księżycowy ogień** (9)	3825 sz
—	—	99-100	*Pajęcze kształty** (9)	3825 sz

*Występują tylko jako czary domenowe. Nie mogą z nich korzystać nawet osoby rzucające zaklęcia objawień, jeśli nie posiadają dostępu do danej domeny.

Zielone Kości

W tej przygodzie bohaterowie zbadają legowisko dojrzałej zielonej smoczycy o imieniu Azurphax, która została przemieniona w drakolicza. Służą jej żywi i nieumarli słudzy oraz niewolnicy. Azurphax ma kontakty w dalekich częściach świata i zawsze szuka sposobów, by zwiększyć swe bogactwo oraz kontrolę nad lasem otaczającym jej dobrze chronione leże.

Poziomy spotkania

Zielone kości są scenariuszem dla czterech postaci na poziomie około 16. Liczbę stworzeń w legowisku można zwiększyć lub zmniejszyć, by dostosować scenariusz do słabszej bądź silniejszej drużyny poszukiwaczy przygód.

Tło przygody

Osiem lat temu zieloną smoczycę Azurphax zaatakowali w jej leżu potężni zabójcy smoków. Zdołali ją przegnać i skradli dużą część skarbu. Gdy wrócili po więcej, smoczyca była lepiej przygotowana i zabiła intruzów, odnosząc przy tym jednak straszliwe rany. Wieść o tych atakach doszła do uszu członków Kultu Smoka, którzy zaoferowali jej nieśmiertelność oraz skarby. Osłabiona smoczyca zaakceptowała propozycję i została przemieniona w drakolicza.

Od czasu przemiany pozostaje niechętną sojuszniczką kultu. Woli podążać własnymi ścieżkami i pracować nad powiększaniem swego skarbca oraz poprawianiem środków obronnych. Podporządkowała sobie lub uwięziła kilka miejscowych stworzeń i posiada kilka sług będących jej agentami poza granicami lasu. Rozsiewają oni plotki o smoczym skarbie pośród głupców oraz zbierają informacje o transportach dóbr przez las Azurphax, aby mogła je złupić. Bohaterowie mogą zostać wplątani w fabułę właśnie za sprawą owych agentów. Gdy zaś poradzą sobie z pułapkami oraz potworami i wyłonią się z lochu, najpewniej sama smoczyca zaatakuje ich i ograbi. Koniec końców postacie odkryją, gdzie naprawdę znajduje się legowisko smoczycy i zapewne zaplanują atak na jej dom.

Jak skusić postacie

- Smoczyca i jej sługi oszukują bohaterów, podsuwając im opowieści o skarbie. Poszukiwacze przygód próbują odnaleźć utracony wydawałoby się łup i natrafiają w końcu na legowisko Azurphax.
- Jeden z agentów smoczycy skierował poszukiwaczy przygód wprost do jej leża, sugerując, że bestia jest słaba, młoda lub w inny sposób niezbyt groźna w porównaniu z potencjalnym łupem.
- Bohaterowie napotkali smoczycę, gdy patrolowała okolicę lub towarzyszyła jednemu ze swych sług, i podążyli za nią do jej legowiska.

Spotkania

Najważniejszym wydarzeniem tej przygody jest szturm na legowisko drakoliczycy, którego mapę przedstawiono na stronie 305. Poniższe opisy odpowiadają konkretnym miejscom na mapie.

A. Punkty obserwacyjne

Mała jaskinia, najwyraźniej zamieszkana. Widać liczne ślady stóp oraz małą stertę grubych futer, która mogła służyć za posłanie. Znajduje się powyżej linii drzew, przez co dobrze widać stąd okolicę.

Te dwie jaskinie meduzy lub wilkołaki traktują jak posterunki obserwacyjne.

1. Wejście

Naturalna ziemna rampa prowadząca do tego wylotu jaskini ciągnie się jeszcze przez jakieś 10 metrów, po czym zlewa się ze zboczem wzgórza. Sama jaskinia ma ponad 3 metry szerokości i po kilku krokach zaczyna opadać w dół.

Wejście do jaskini znajduje się jakieś 9 metrów nad poziomem gruntu. Czuć tu dochodzący z wnętrza słaby zapach drapieżnych zwierząt. Na ziemi jest wystarczająco wiele tropów, by każdy mógł dostrzec wilcze ślady (Przeszukiwanie o ST 10). Postać posiadająca atut Tropienie może wykryć (Przeszukiwanie o ST 17) kilka śladów ludzkich butów, nie starszych niż trzydniowe.

2. Ognisty korytarz

Ta część tunelu nosi ślady przypalenia blisko podłogi i na dolnych częściach ścian.

Każda postać, która dokładniej przyjrzy się podłodze (Przeszukiwanie o ST 20) wykryje bardzo słabe pozostałości po ogniu alchemicznym (rozpoznanie ich jest możliwe po udanym teście Intelektu lub Alchemii o ST 15).

Pułapka: Na tym obszarze, tuż nad podłogą, rozpięty jest drut potykacz, połączony z fałszywym stropem z ośmioma flaszkami ognia alchemicznego. Uruchomienie pułapki sprawi, że fałszywy strop się otworzy, a butelki spadną na obszar o wymiarach 3 metry na 1,5 metra. Każde stworzenie na tym terenie pada ofiarą działania maksymalnie dwóch flaszek. Reszta butelek roztrzaskuje się po prostu o podłogę, zadając obrażenia wynikające ze spryskania. Wszystkie stworzenia poza polami będącymi celem „ataku" flaszek, lecz znajdujące się w odległości 1,5 metra od nich otrzymują obrażenia wynikające ze spryskania. Z kolei wszystkie istoty stojące na wspomnianych polach otrzymują obrażenia wynikające ze spryskania wszystkimi butelkami spadającymi na drugie z pól będących celem. Wszyscy bezpośrednio trafieni płoną przez następną rundę, otrzymując tę samą liczbę obrażeń.

Ogień alchemiczny: SW 4; +10 dotykowy na dystans (1k6 od ognia na flaszkę, spryskanie 1 od ognia); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Rozwój wydarzeń: Jeśli pułapka zostanie uruchomiona, hałas i reakcje postaci wystarczą, by ostrzec stworzenia w obszarach 3 i 4, jeśli jakieś się tam znajdują (Nasłuchiwanie o ST odpowiednio –5 i 3). Zapalone na tym obszarze światło ostrzeże wszelkie istoty z obszaru 3.

3. Wilcza jama

Obszar śmierdzący psią sierścią i przelaną krwią. Rozkopana w kilku miejscach ziemia tworzy proste posłania dla zwierząt. W zachodnim krańcu pomieszczenia leży mała kupka kości.

To pomieszczenie wykorzystują wilkołaki, gdy są w wilczej formie. Tu również oskórowywane są i patroszone złapane zwierzęta. Istnieje szansa 25%, że odpoczywa tu jeden z wilkołaków. W przeciwnym razie komnata jest pusta. Wszystkie kości należały do zwierząt.

4. Skomplikowana kwasowa pułapka

Strop w tej wąskiej grocie obniża się do nie więcej niż 1,5 metra ponad skalistą podłogą, lecz tunel dalej nachyla się w dół, a po jakichś 6 metrach wraca do poziomu i skręca w prawo.

Strop ponad tym obszarem to tak naprawdę *iluzoryczna ściana*, która osłania małą wnękę z butelkami z kwasem oraz kamieniami grzmotów, opartymi na cienkiej kratce z drewnianych tyczek. Tę część pułapki uaktywnia umieszczony na podłodze *glif strzeżenia* (patrz dalej).

Pułapka: Podłogi strzeże *glif* uruchamiany przez każde nie-złe stworzenie, które wejdzie na ten obszar. Wybuch pali drewniane tyczki ponad iluzorycznym stropem – w rundę po uaktywnieniu *glifu* ulegają spaleniu, przez co kamienie grzmotów oraz butelki z kwasem spadają. Osiem flaszek z kwasem oraz cztery kamienie grzmotów zostają równo rozrzucone na obszarze korytarza o wymiarach 1,5 metra na 3 metry. Wszystkie stworzenia w promieniu 1,5 metra od obszarów docelowych (w tym stworzenia na innych polach będących celem) otrzymują obrażenia wynikające ze spryskania kwasem, a wszystkie stworzenia w promieniu 3 metrów od kamieni grzmotów muszą wykonać rzut obronny na ich działanie. Hałas spowodowany przez kamienie grzmotów jest na tyle głośny, że ostrzeże każdą istotę w legowisku i wszystkich w promieniu 300 metrów od niego.

Glif strzeżenia: SW 4; 1,5-metrowy wybuch ognia (5k8); udany rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę obrażeń o połowę (ST 16); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Pułapka z flaszkami z kwasem oraz kamieniami grzmotów: SW 8; +5 dotykowy na dystans (1k6 od kwasu; spryskanie 1 od kwasu); atak dźwiękowy (ST rzutu na Wytrwałość 15 na każdy kamień grzmotów); Przeszukiwanie (ST 20 – możliwe tylko wtedy, gdy przeszukujący wykona najpierw udany rzut obronny na Wolę o ST 17 przeciwko iluzorycznej *ścianie* na stropie); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

5. Wyschnięta niecka

Podłoga na tym obszarze jest gładka i lekko wklęsła, z wieloma zaciekami wskazującymi na różne poziomy wody w wyschniętej teraz sadzawce.

Pułapka w obszarze 4 dawniej wykorzystywała więcej kwasu, który spływał w dół i gromadził się tutaj, wskutek czego innym mieszkańcom legowiska trudno było z niego wychodzić i do niego wchodzić. Ktoś znający się na alchemii lub kamieniarstwie może zauważyć (Alchemia lub Rzemiosło o ST 15), że podłogę wygładził kwas – im wyżej, bliżej wejścia, tym kamień jest mniej gładki.

6. Legowisko wilkołaków

Płonące węgle w palenisku zapewniają słabe oświetlenie w tym pomieszczeniu. Cztery sterty słomy i futer zdradzają, że jest to sypialnia. Obok każdego pilnowanego przez wilczyce posłania znajduje się łuk i kilka myśliwskich włóczni.

Kobiety są wilkołaczymi strażniczkami legowiska Azurphax. Zdobywają również żywność dla tutejszych mieszkańców i kontaktują się w imieniu drakoliczki z wioskami oraz samotnymi istotami żyjącymi w okolicy. Słowami będą grozić każdemu, kto spróbuje wejść do ich pomieszczenia, radząc intruzom, by się stąd oddalili. Jeśli niechciani goście nie odejdą, dwie strzelają z łuków, a reszta rusza do walki wręcz. W drugiej rundzie do walki wręcz dołączają pozostałe likantropy. Wilkołaki to lojalne siostry. Często razem walczyły; jeśli to możliwe, starają się flankować oraz próbują przewracać przeciwników. Odgłosy walki w tym miejscu ostrzegają kapłankę w obszarze 7 oraz mieszkańców obszarów 9 i 10. Tunel prowadzący na północny-zachód ukrywa *iluzoryczna ściana*.

Stworzenia (PS 11): wilkołak Trp4 (5).

Kobiety wilkołaki Trp 4 (forma hybrydy lub zwierzęcia): SW 6; średni zmiennokształtny; KW 4k10+8; pw 34, 29, 31, 38, 43; Init +6; Szyb 15 m; KP 14 (dotyk 12, nieprzygotowane 12) jako wilk lub hybryda; Atak +6 wręcz (1k6+3, ugryzienie) lub +7 wręcz (1k6+3/×3, mistrzowska półwłócznia) lub +7 dystansowy (1k6+2/×3, mistrzowska półwłócznia); SA klątwa likantropii, walka dwoma rodzajami broni, przewracanie; SC różne kształty, redukcja obrażeń 15/srebro, ulubiony wróg +1 (człowiek), węch, wilcza empatia; Char CZ; MRO Wytrw +11, Ref +4, Wola +4; S 14, Zr 15, Bd 15, Int 10, Rzt 10, Cha 10 (w formie wilka lub hybrydy).

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +17, Przeszukiwanie +8, Tajniki dziczy +7*, Ukrywanie +9, Zauważanie +17; Czujność, Finezja w broni (ugryzienie), Poprawiona inicjatywa, Poprawiona kontrola kształtu, Tropienie, Walka na ślepo, Wielka wytrwałość. *Premia rasowa +4 do testów Tajników dziczy, gdy tropi za pomocą węchu.

Specjalne ataki: Klątwa likantropii (zn): Każdy humanoid skutecznie ugryziony przez likantropa w zwierzęcej formie musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) lub zarazi się likantropią. Przewracanie (zw): Wilkołak, który ugryzie przeciwnika, może próbować go przewrócić w akcji darmowej (patrz *Podręcznik Gracza*, strona 139), nie wykonując ataku dotykowego ani nie pro-

wokując okazyjnego ataku i nie ryzykując przewrócenia, jeśli próba się nie powiedzie.

Ekwipunek (każda): zbroja skórzana (nienoszona), mistrzowska półwłócznia, *eliksir leczenia średnich ran, płaszcz odporności +1*, klejnot (ametyst, 100 sz), 70 sz.

7. Komnata kapłanki

Ta skąpo ozdobiona komnata jest wyposażona jedynie w proste łóżko, biurko oraz trójnogi stołek. Na biurku pali się zakryta latarnia.

Latarnia pali się *nieustającym płomieniem*. Mieszka tu Varlae, sojuszniczka Azurphax należąca do Kultu Smoka. Jest kapłanką Bane'a i pośredniczką pomiędzy organizacją a smoczycą oraz agentką Azurphax na bardziej cywilizowanych obszarach. W wolnym czasie sprawdza przygotowane przez siebie *glify strzeżenia*, wraz z Azurphax pracuje nad kolejnymi pułapkami i pisze poematy gloryfikujące Bane'a.

Stworzenia (PS 11): Varlae (Kap11 Bane'a).

Taktyka: Varlae zapewne zostanie ostrzeżona przez kamienie grzmotów w obszarze 4 lub odgłosy walki w obszarze 6, więc przygotuje się do nadchodzącej bitwy, przechodząc przez *iluzoryczną ścianę* w korytarzu obok drzwi. Przede wszystkim założy pancerz, wypije *eliksir lotu*, użyje zwoju *ochrony przed żywiołami (kwas)* i rzuci *obserwację śmierci* oraz *niepodatności na czary (kula ognista, błyskawica)*. Czeka z twarzą i dłońmi widocznymi przez *iluzoryczną ścianę* (stoi zatem na 1,5-metrowym polu pomiędzy *iluzoryczną ścianą* a pułapką z glifem w obszarze 8), rzucając czary lub używając różdżki, dopóki nie zostanie odkryta – co można uczynić, wykonując test Zauważania (ST 20), choć zasięg może ograniczyć szansę dostrzeżenia jej przez bohaterów (znajduje się przynajmniej 15 metrów od obszaru 6, czyli poza zasięgiem światła pochodni, a nawet widzenia w słabym świetle przy owym blasku).

Gdy przeciwnicy ją dostrzegą, ucieknie w kierunku obszaru 9, najpierw atakując z ciemności każdego, kto wpadnie w pułapkę w obszarze 8. Następnie zaczai się w górnej części obszaru 9 i różdżką oraz czarami będzie z ciemności atakować walczących ze smokiem. Zmuszona do ucieczki, przejdzie przez *iluzoryczną ścianę* (obszary 11), lecząc się w tej komnacie i powróci do swej sypialni albo drugim łukiem pętli, albo poprzez sekretny tunel.

Skarb: papier, narzędzia do pisania, skrzynia ze skarbami (w sekretnym tunelu) zaopatrzona w pułapkę z wybuchającym glifem (zawiera 500 sz).

Glif strzeżenia (na skrzyni): SW 4, 1,5-metrowy wybuch ognia (5k8); udany rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę obrażeń o połowę (ST 16); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Varlae: kobieta człowiek Kap11 Bane'a; SW 11; średni humanoid (człowiek); KW 11k8+33; pw 82; Init +4; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 10, nieprzygotowana 19); Atak +11/+6 wręcz (1k4+3, *nabijana rękawica +2*) lub +10 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska kusza i mistrzowski bełt); SA odegnanie nieumarłego 4/dzień, przemienianie czarów na *zadawanie ran*; Char PZ; MRO Wytrw +10, Ref +5, Wola +10; S 13, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 17, Cha 12. Wzrost 1,65 m.

Umiejętności i atuty: Alchemia +4, Czarostwo +6, Leczenie +8, Koncentracja +16, Wiedza (tajemna) +5, Wiedza (religia) +5; Błyskawiczny refleks, Poprawiona inicjatywa, Stworzenie różdżki, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju.

Przygotowane czary (6/7/6/6/4/3/2; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, leczenie drobnych ran, oczyszczenie jedzenia i wody, stworzenie wody, światło, wykrycie magii*; 1 – *obserwacja śmierci, plaga, schronienie, tarcza entropii, tarcza wiary, zaciemniająca mgła, zagłada**; 2 – *broń duchowa, ciemność, milczenie, profanacja, wystraszenie*, wytrzymałość*; 3 – *modlitwa, obłożenie klątwą*, ożywienie umarłego, rozproszenie magii, stopienie z kamieniem, wyczyszczenie, niewidzialności*; 4 – *emocja (nienawiść)*, niepodatność na czar, odesłanie, wezwanie potwora IV*; 5 – *krąg zagłady, plaga insektów, większy rozkaz**; 6 – *bariera z ostrzy, geas/poszukiwanie**.

*Czar domenowy. Domeny: nienawiść (premia bluźniercza +2 do testów ataku, rzutów obronnych oraz klasy pancerza przeciwko jednemu wybranemu przeciwnikowi na 1 minutę, 1/dzień), tyrania (czary przymusu mają ST rzutów obronnych o +2 większe).

Ekwipunek: pełna zbroja płytowa +1, nabijana rękawica +2, mistrzowska lekka kusza, 10 mistrzowskich bełtów, *amulet zdrowia +2, różdżka leczenia poważnych ran* (10 ładunków), *różdżka wstrzymania osoby* (10 ładunków), zwoje (*krzywda, neutralizacja trucizny, ochrona przed żywiołami, przywołanie z martwych, uzdrowienie*), *eliksir lotu*, święty symbol.

8. Skomplikowana pułapka z workami plączonożnymi

Ściany tego korytarza są szorstkie, mają wiele występów ułatwiających wspinaczkę i dziwne wypukłości, tak jakby skała niegdyś była gorąca i plastyczna niczym wosk. Tunel rozszerza się i biegnie na zachód, a strop wznosi się gwałtownie.

Opis zakłada, że postacie idą ze wschodu w kierunku obszaru 9. Występy to tak naprawdę wąskie drewniane kołki, a wypukłości to worki plączonożne lub półkule z gliny zawierające ogień alchemiczny. Wszystko połączono żyłką i pomalowano tak, by wyglądało na skałę. Wykrycie całej mistyfikacji wymaga testu Zauważania (ST 15). Wszystko stanowi część pułapki uaktywnianej na tym obszarze przez *glif strzeżenia*.

Pułapka: Podłogi strzeże *glif* uruchamiany przez każde nie-złe stworzenie, które wejdzie na ten obszar. Wybuch zapala drewniane tyczki i żyłkę, w wyniku czego ogień alchemiczny i plączonożne worki zostają rozrzucone już w tej samej rundzie. Po uruchomieniu pułapki sześć fiolek ognia alchemicznego i sześć worków plączonożnych zostaje po równo rozdzielone pomiędzy trzy pola strzeżone przez *glif*. Wszystkie stworzenia w promieniu 1,5 metra od ognia alchemicznego otrzymują obrażenia wynikające ze spryskania – również te istoty, które zostały bezpośrednio trafione inną fiolką. Każda ofiara przyczepiona do podłogi przez worek plączonożny nie jest w stanie tarzać się po ziemi i zgasić ogień. Hałas pułapki wystarcza, by ostrzec stworzenia w obszarach 3, 6, 9 i 10.

Glif strzeżenia: SW 3; 1,5-metrowy wybuch (5k8); udany rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę obrażeń o połowę (ST 16); Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Pułapka z workami plączonożnymi (6): SW 2; +5 dotykowy na dystans (Refleks ST 15); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

9. Duża komnata [PS 16]

Strop tej dużej komnaty ma 6 metrów wysokości przy wejściach i wznosi się gwałtownie w górę, w rozciągającą się ponad waszymi głowami ciemność. W oddali widać dwa duże kamienne słupy, przed którym spoczywa zwinięty duży gadzi szkielet. Pomieszczenie śmierdzi żrącymi chemikaliami, a podłoga i pobliskie ściany zostały sztucznie wygładzone, jakby przez gorąco lub kwas.

Strop osiąga szybko 15 metrów wysokości, a w pobliżu środka sadzawki z wodą (obszar 10) ma 21 metrów. W pomieszczeniu znajduje się sześć szkieletów dużych jaszczurów, wszystkie ożywione i pod kontrolą drakoliczycy. Azurphax woli jednak zostawiać je tam, gdzie są, by nie niepokoić wrogów, którzy użyliby *wykrycia nieumarłych* lub próbowali je odegnać. Jedynie szkielet przy filarze ma skrzydła (to martwe ciało mniej ważnego rywala smoczycy), a wszystkie pozostałe to po prostu ogromne jaszczurki.

Całego pomieszczenia (oraz obszaru 10) strzeże czar *przeklęcie*, dający karę bluźniercą –4 do testów odganiania oraz wypełniający cały obszar efektem *magicznego kręgu przeciwko dobru*, który zapewnia złym stworzeniom w jego obrębie premię z odbicia +2 do KP i premię za odporność +2 do rzutów obron-

Legenda
Kamienny filar
Iluzoryczna ściana
Glif strzeżenia
Woda
Szkielet dużego jaszczura
Palenisko
Nieustający płomień
Sekretne drzwi
wzniesienie 10,5 m
wzniesienie 10,5 m
wzniesienie 6 m
wzniesienie 18 m
wzniesienie 9 m
wzniesienie 9 m
Jeden kwadrat = 1,5 m
Legowisko Azurphax

nych. *Magiczny krąg* nie pozwala również, by na chroniony teren wchodzili lub byli przyzywani dobrzy przybysze.

W północno-wschodniej części pomieszczenia znajdują się dwie *iluzoryczne ściany*, umieszczone 12 metrów nad podłogą, osłaniające oświetlony tunel. Kryje się tu smoczyca, która wystawia głowę i laskę jedynie na tyle, by razić wrogów. Sekretny tunel łączy się z komnatą Varlae, a zła kapłanka jest zwykle gotowa przemieniać przygotowane zaklęcia w czary *zadawania ran* i leczyć nimi smoczycę – albo z tego miejsca, albo latając.

Stworzenia (PS 16): 6 jaszczurczych szkieletów (dwa początkowo ukryte w sadzawce) oraz jeden drakolicz.

Wielki skrzydlaty szkielet: pw 30; *Księga Potworów*.

Duże szkielety jaszczurek (5): pw 16 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Drakoliczyca Azurphax: pw 130; patrz strona 307.

Taktyka: Azurphax umiejętnie wykorzystuje widzenie w ciemnościach, ślepowidzenie oraz znajomość legowiska. Woli ukrywać się w górnych częściach leża, trzymając się stropu za sprawą *pajęczej wspinaczki* i opadając na przeciwników, by przez rundę atakować ich wręcz i użyć pochwycenia do wrzucenia wrogów do sadzawki z kwasem (obszar 10) lub zanurkowania razem z nimi i przytrzymywania ich w środku. Wykorzystuje także grozę, paraliżujący wzrok oraz paraliżujący dotyk, aby siać wśród wrogów panikę i unieszkodliwiać ich. Lubi używać zaklęć, broni oddechowej oraz laski, atakując za ich pomocą przeciwników z ciemności. Nie zawaha się przed odwrotem do sadzawki z kwasem, gdyż może z niej normalnie posługiwać się wszystkich zdolnościami i czarami (w tym bronią oddechową). Przyzwyczaiła się do współpracy z Varlae oraz meduzami i wspólnie planują ataki, więc gdy rozpocznie się bitwa, meduzy z obszaru 15 pospieszą na pomoc smoczycy. Zdesperowana Azurphax użyje zdolności kontrolowania nieumarłych i skieruje szkielety na napastników, a następnie ucieknie tunelem na południe.

Azurphax nie trzyma tu swego relikwiarza. Członkowie kultu umieścili go w bezpiecznym miejscu. Jeśli smoczyca zostanie zabita, Varlae spróbuje uciec i powiadomić swych sprzymierzeńców o potrzebie ponownego połączenia duszy drakoliczycy z jej ciałem.

10. Kwasowa sadzawka

Z szerokiej sadzawki unosi się gorzkawy zapach. Macie pewność, że w tych wodach nie może żyć nic normalnego.

Jeziorko jest „odrobinę" kwasowe za sprawą broni oddechowej smoczycy oraz jej alchemicznych zdolności. Ponieważ Azurphax posiada niepodatność na kwas, kąpie się w sadzawce regularnie i wraca do niej, gdy potrzebuje samotności. W najgłębszym punkcie jeziorko ma niemal 9 metrów głębokości, a kryje kilka skrzyń ze skarbami, umieszczonymi w specjalnie natłuszczonych drewnianych pudłach, które opierają się kwasowi. Obszaru wokół skrzyń strzeże czar *zakaz*, wpływający na stworzenia, które nie mają charakteru praworządnego złego. Na całą sadzawkę działa czar *przeklęcie*, analogiczny do opisanego w obszarze 9.

Pułapka: Dotknięcie kwasowej sadzawki jest szkodliwe, a zanurzenie się w niej jeszcze bardziej. Zauważ, że postacie wrzucone do kwasu muszą płynąć, żeby się z niego wydostać, w każdej rundzie otrzymując obrażenia.

Kwasowa sadzawka: SW 1; 1k6 od kwasu (zanurzenie) i spryskanie 1 od kwasu (kontakt); Przeszukiwanie (ST 5).

Skarb: 3000 sz, klejnoty (10 sz × 2, 50 sz × 6, 100 sz × 11, 500 sz × 2, 1000 sz × 2), 26 ogni alchemicznych, 8 kamieni grzmotów, 9 fiolek z kwasem, 9 worków płaczonożnych, 12 krzeszących gałązek, 12 patyków dymnych).

11. Sekretna pętla

W jedną ze ścian tego długiego, krętego korytarza wbudowano pokaźnych rozmiarów laboratorium alchemiczne. Powierzchnia do pracy, flaszki, naczynia i piec wskazują, że przeznaczono je dla stworzenia znacznie większego niż człowiek.

Dwa wejścia do tego obszaru znajdują się 12 metrów ponad poziomem podłogi obszaru 9, a trzecie wiedzie poprzez sekretny otwór w obszarze 7. Smoczyca jest zbyt duża, by tu latać, więc zwykle podlatuje do wylotu, składa skrzydła i ląduje.

Laboratorium alchemiczne niczym się nie wyróżnia – z wyjątkiem liczby materiałów i przystosowania do smoczych łap.

Skarb: Z laboratorium można uzyskać odczynniki alchemiczne warte 500 sz i ważące 30 kilogramów.

12. Pułapki z glifami

Szeroki korytarz ma strome schody schodzące na północ oraz kamienną ścianę na południu. Strop znajduje się na wysokości 6 metrów lub wyżej.

Wejście do tego obszaru umieszczono 18 metrów nad ziemią. Strop jest wystarczająco wysoko, by smoczyca mogła przelecieć całą drogę od tego sekretnego wejścia do głównego leża w obszarze 9. Trzy metry za *iluzoryczną ścianą*, która strzeże wejścia do tego tunelu, znajduje się seria trzech *glifów strzeżenia*, pokrywających całą podłogę. Każdy z nich może zostać uruchomiony przez nie-złe stworzenie i uaktywnia się niezależnie od pozostałych. Odgłos zaczynającego działać *glifu* ostrzega meduzy w obszarze 15.

Glif strzeżenia (3): SW 4; 1,5-metrowy wybuch elektryczności (5k8); udany rzut obronny na Refleks zmniejsza liczbę obrażeń o połowę (ST 16); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

13. Strome schody

Te strome schody biegną przez całą szerokość tunelu. Strop zaledwie lekko opada w kierunku północnym.

Schody są wystarczająco strome, by zredukować do połowy szybkość średnich postaci, choć nie są wymagane żadne testy Wspinaczki. Zaatakowane meduzy z obszaru 15 będą starały się wykorzystać te schody przeciwko bohaterom, atakując ich na dystans, gdy będą próbować się zbliżyć.

14. Pułapka z patykami dymnymi

Jeśli pułapka nie została uruchomiona, przeczytaj następujący tekst:

Ta część tunelu niczym się nie wyróżnia, nie licząc szeregu lin, haków oraz bloczków przymocowanych do długiej drewnianej ramy pod sufitem.

Jeśli pułapka została uruchomiona, przeczytaj następujący tekst:

Całą szerokość korytarza wypełnia 3-metrowa ściana dymu. Widać przyczepione do ścian obok liny, haki i bloczki, cześć lin sięga w dym, a cześć ku stropowi.

Urządzenie będące w mniejszym stopniu pułapką co sposobem na opóźnienie pościgu ma postać zwisającej ze stropu drewnianej ramy, do której przymocowane są liny sięgające do południowych części obszaru 15. Pociągnięcie za owe liny (czy to z ziemi, czy z powietrza – na przykład czubkiem smoczego skrzydła) sprawia, że rama opada łukiem w kierunku północy. Dolna jej część opada wystarczająco blisko ziemi, by zadrapać kilka krzeszących gałązek, zapalając je oraz patyki dymne, do których są przymocowane. W rezultacie powstaje wypełniająca korytarz wysoka na 3 metry i gruba na 3 metry ściana dymu. Stwo-

rzenia w dymie lub za nim zyskują całkowite ukrycie (napastnicy nie mogą w ogóle zlokalizować pola, na którym się znajdują).

Każdy, kto znajduje się w obrębie 3 metrów od ramy, gdy dociera ona do najniższego punktu (gdzie gwałtownie się zatrzymuje), musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15) lub otrzyma 1k8 obrażeń. Przejście przez zadymiony obszar bezpiecznie (bez upadku) to akcja będąca odpowiednikiem ruchu. Poruszanie się szybciej niż z połową szybkości bez upadku wymaga udanego rzutu obronnego na Refleks (ST 15). Inne liny pozwalają wciągnąć ramę na miejsce, co zajmuje 2 pełne rundy.

Jeśli smoczycę ścigają stworzenia naziemne, uaktywnia ona pułapkę skrzydłem, przelatując obok niej. W ten sposób tworzy za sobą tymczasową pułapkę. Meduzy użyją jej z podobnych powodów lub by zatrzymać każdego, kto będzie próbował wykorzystać ten tunel jako wyjście.

15. Wężowe siostry [PS 11]

Ta duża jaskinia wyposażona jest w dwie platformy do spania oraz wypełnione węglami palenisko, na którym powoli przypieka się jakieś mięso. Strop znajduje się na wysokości około 9 metrów, a duże wyjścia prowadzą na północ i na południe.

Jeśli meduzy zostaną ostrzeżone o nadejściu intruzów, wypiją *eliksiry lotu*, zanim pojawi się drużyna, i zaczekają w górze jaskini. Wolą atakować łukami, odsłaniając twarze, gdy wróg podejdzie na 9 metrów. Ściągają przeciwników do obszaru 9, gdzie może wesprzeć ich smoczyca. Ponieważ Azurphax jest niepodatna na ich ataki wzrokowe, przy wsparciu opiekunki mogą się całkowicie ujawnić, choć w obecności Varlae zachowują większą ostrożność.

Stworzenia: 2 meduzy.

Corinye i Kathala: kobiety meduzy Wjk2; SW 9, średni humanoid-potwór; KW 6k8+6 plus 2k10+2; pw 47, 49; Init +6; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 12, nieprzygotowane 18); Atak +13/+8 dystansowy (1k6, mistrzowski łuk krótki [Corinye] lub 1k6+1/×3, *łuk krótki +1* [Kathala] i mistrzowska strzała) lub +8/+3 wręcz (1k6/×3, półwłócznia) i +5 wręcz (1k4 plus zatrucie, węże); SA petryfikujący wzrok, zatrucie; Char PZ; MRO Wytrw +6, Ref +7, Wola +6; S 11, Zr 15, Bd 12, Int 12, Rzt 13, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +11, Ciche poruszanie +9, Dyplomacja +4, Przebieranie +11, Zastraszanie +4, Zauważanie +12; Bezpośredni strzał, Finezja w broni (węże), Poprawiona inicjatywa, Precyzyjny strzał, Zogniskowanie broni (łuk krótki).

Specjalne ataki: Petryfikujący wzrok (zn): zamiana na stałe w kamień, 9 m, rzut obronny na Wytrwałość (ST 16). Zatrucie (zw): węże, rzut obronny na Wytrwałość (ST 15); początkowe obrażenia – tymczasowo 1k6 Siły, drugorzędne – tymczasowo 2k6 Siły.

Ekwipunek (Corinye): koszulka kolcza +1, mistrzowski łuk krótki, 40 mistrzowskich strzał, półwłócznia, płaszcz z kapturem, kotwiczka, 15 m konopnej liny, *2 eliksir lotu, eliksir leczenia średnich ran,* 650 sz, 10 klejnotów (po 50 sz każdy).

Ekwipunek (Kathala): koszulka kolcza +1, łuk krótki +1, 40 mistrzowskich strzał, półwłócznia, płaszcz z kapturem, kotwiczka, 15 m konopnej liny, *2 eliksir lotu, eliksir leczenia średnich ran, kołczan Ehlonny,* 400 sz, 9 klejnotów (po 50 sz każdy).

Zakończenie przygody

Jeśli drokoliczyca zostanie zabita, Kult Smoka wejdzie do akcji, aby znaleźć inne ciało, którego mógłby użyć. W nowym ciele Azurphax zacznie zdobywać kontakty oraz agentów, chcąc odnaleźć zabójców i odzyskać skarby. Prawdopodobnie weźmie odwet na jakimś pobliskim osiedlu – chcąc podbudować swe ego oraz przyciągnąć uwagę tych, którzy ją zaatakowali. Jeśli jej słudzy zostaną zabici, skontaktuje się z Kultem Smoka, by jego członkowie zapewnili jej pomoc, dopóki nie odbuduje swego potencjału. Odnalezienie miejsca, w którym organizacja trzyma relikwiarz Azurphax, to złożone zadanie, utrudniające ostateczne zniszczenie drakoliczycy.

Azurphax: dojrzała zielona samica drakolicz; SW 15; wielki nieumarły; KW 20k12; pw 130; Init +0; Szyb 12 m, latanie 45 m (słaba), pływanie 12 m; KP 29 (dotyk 8, nieprzygotowana 29); Atak +26 wręcz (2k8+8 plus 1k6 od zimna + paraliż, ugryzienie), +21 wręcz (2k6+4 plus 1k6 od zimna plus paraliż, 2 pazury), +21 wręcz (1k8+4 plus 1k6 od zimna plus paraliż, skrzydła), +21 wręcz (2k6+12 plus 1k6 od zimna plus paraliż, walnięcie ogonem); Front/Zasięg 3 m na 6 m/3 m; SA broń oddechowa, groza, paraliżujący wzrok, paraliżujący dotyk, *sugestia*; SC ślepowidzenie, kontrolowanie nieumarłych, redukcja obrażeń 5/+1, połowa obrażeń od broni kłutej i tnącej, niezniszczalność, niepodatności (kwas, zimno, elektryczność, polimorfia, standardowe niepodatności nieumarłych), wyostrzone zmysły, oddychanie pod wodą; OC 24; Char PZ; MRO Wytrw +12, Ref +12, Wola +15; S 27, Zr 10, Bd —, Int 16, Rzt 17, Cha 18. Długość 6 metrów.

Umiejętności i atuty: Alchemia +13, Blefowanie +12, Czarostwo +23, Dyplomacja +19, Język obcy (elfi, krasnoludzki, leśny, powietrzny, wspólny), Koncentracja +24, Nasłuchiwanie +25, Przeszukiwanie +23, Szacowanie +8, Ukrywanie –8, Wiedza (tajemna) +10, Wiedza (geografia) +10, Wiedza (lokalna) +10, Wyczucie pobudek +9, Wyzwalanie się +10, Zastraszanie +8, Zauważanie +25; Atak z powietrza, Czujność, Pochwycenie, Potężny atak, Unoszenie się, Zwrot przez skrzydło.

Specjalne ataki: Broń oddechowa (zn): Kwasowy gaz powodujący korozję, można używać co 1k4 rundy, stożek 15 m, 12k6, ST 25.

Groza (zw): Drakolicz potrafi wzbudzać we wrogach niepokój samą swą obecnością. Zdolność ta działa automatycznie za każdym razem, gdy atakuje, szarżuje lub przelatuje nad głową ofiar. Stworzenia w promieniu 54 metrów podlegają efektowi, jeśli mają mniej niż 20 KW. Potencjalna ofiara, która wykona udany rzut obronny na Wolę (ST 24), na dzień staje się odporna na grozę danego drakolicza. W przypadku porażki istoty o 4 lub mniej KW są przez 4k6 rund ogarnięte paniką, a te z 5 lub więcej KW przez 4k6 rund są wstrząśnięte. Smoki ignorują grozę innych smoków.

Paraliżujący wzrok (zn): Spojrzenie płonących oczu drakolicza może sparaliżować ofiary w odległości 12 metrów, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wytrwałość (ST 24). Jeżeli jednak się uda, postać staje się na zawsze odporna na paraliżujący wzrok danego drakolicza. Ofiara zostaje sparaliżowana na 2k6 rund.

Paraliżujący dotyk (zn): Stworzenie trafione fizycznym atakiem drakolicza musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 24) lub zostanie sparaliżowane na 2k6 rund. Udany rzut obronny nie zapewnia niepodatności na dalsze ataki.

Sugestia (zc): Jak czar 5-poziomowego zaklinacz, 3/dzień.

Specjalne cechy: Ślepowidzenie (zw): Drakolicz może ustalić położenie stworzeń w promieniu 54 metrów nie korzystając ze zmysłu wzroku, a słuchu i węchu oraz poprzez wyczuwanie wibracji i innych wskazówek.

Kontrolowanie nieumarłych (zc): Raz na 3 dni drakolicz może używać *kontrolowania nieumarłych* jak 15-poziomowy zaklinacz. Drakolicz nie może rzucać innych czarów, gdy ta zdolność działa.

Niepodatności: na kwas, zimno, choroby, elektryczność, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, polimorfię, uśpienie, otumanienie. Niepodatny na obniżanie wartości atrybutu, trafienia krytyczne, wysączenie energii i stłuczenia. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci (patrz *Księga Potworów*).

Niezniszczalność: Jeśli drakolicz zostanie zniszczony, jego dusza natychmiast powraca do relikwiarza, skąd może spróbować opętać inne zwłoki.

Wyostrzone zmysły (zw): Drakolicz widzi cztery razy lepiej niż człowiek w słabym świetle i dwa razy lepiej w normalnym. Widzi również w ciemnościach na 180 metrów.

Oddychanie pod wodą (zw): Drakolicz może swobodnie używać broni oddechowej, czarów oraz innych zdolności, gdy przebywa pod wodą.

Znane czary (6/7/5; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii, dłoń maga, oszołomienie, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, wykrycie magii,* 1 – *brzuchomówstwo, pajęcza wspinaczka, prawdziwe uderzenie, tarcza;* 2 – *hipnotyczny wzór, niewidzialność.*

Ekwipunek: gliniane zwoje (*zakłopotanie, ścina lodu*), *laska płomieni* (40 ładunków).

Potwory

Pośród dzikich ostępów i ruin Faerunu spotkać można wiele stworzeń – od straszliwych i śmiercionośnych do dziwnych i cudownych. Wszystkie stworzenia opisane w *Księdze Potworów* do DUNGEONS & DRAGONS nadają się też do świata ZAPOMNIANYCH KRAIN. Ponad osiemdziesiąt stworzeń specyficznych dla nich opisano zaś w Kompendium Potworów: *Potwory Faerunu*. W tym rozdziale przedstawiono tylko kilka z najpowszechniejszych lub najbardziej charakterystycznych istot ZAPOMNIANYCH KRAIN.

Beholder, tyran śmierci

Duży nieumarły
Kości Wytrzymałości: 11k12 (71 pw)
Inicjatywa: +0
Szybkość: latanie 4,5 m (przeciętna)
KP: 20 (–1 rozmiar, +11 naturalny)
Ataki: promienie z oczu +4 dotykowy na dystans, ugryzienie –1 wręcz
Obrażenia: ugryzienie 2k4
Front/zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: promienie z oczu
Specjalne cechy: widzenie we wszystkich kierunkach, stożek antymagii, spadanie jak piórko, latanie, jedynie akcje cząstkowe, odporność na odegnanie +2, nieumarły
Rzuty obronne: Wytrw +3, Ref +3, Wola +11
Atrybuty: S 10, Zr 10, Bd —, Int —, Rzt 15, Cha 17
Umiejętności: Przeszukiwanie +8, Zauważanie +20
Atuty: Atak w przelocie, Strzał w biegu, Żelazna wola

Klimat/teren: każdy region oraz podziemia
Występowanie: pojedynczo
Skala Wyzwania: 13
Skarb: standardowy
Charakter: zawsze neutralny
Rozwój: 12-16 KW (duży), 17-33 KW (wielki)

Tyran śmierci to nieumarły beholder przypominający zombie, który jednak zachowuje część z wrodzonych magicznych zdolności.

Z wyglądu jest to gnijący, pokryty pleśnią beholder. Otwarte rany – czy to owoce walk, czy też efekt zwykłego rozkładu – ukazują wnętrzności. Stworowi zwykle brak kilku czułek ocznych, albo też część oczu pokrywa bielmo. Zombipodobny stan sprawia, że ten nieumarły porusza się i obraca wolniej niż inne beholdery. Ponadto nie mówi i nie rozumie żadnego języka.

Walka

Podczas tworzenia tyrana śmierci wydaje mu się specjalne rozkazy. Zwykle są to proste instrukcje, na przykład: „Atakuj wszystkich ludzi, którzy wejdą do tej komnaty, dopóki nie zostaną zniszczeni albo nie uciekną. Nie opuszczaj komnaty". Tyran śmierci, który nie otrzyma takich rozkazów, będzie atakował wszystkie żywe istoty, które dostrzeże. Choć jest bezmyślnym nieumarłym, wciąż walczy tak jakby posiadał inteligencję, używając oczu tak skutecznie, jak to tylko możliwe.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Liczne oczy zapewniają tyranowi śmierci premię rasową +4 do testów Zauważania oraz Przeszukiwania. Ponadto nie można go zajść z flanki.

Stożek antymagii (zn): Jeśli tyran śmierci nie został pozbawiony centralnego oka, cały czas generuje ono pole antymagii mające postać stożka długości 50 metrów, zaczynającego się tuż przed stworzeniem. Moc działa analogicznie do czaru *pole antymagii* rzuconego przez zaklinacza 13. poziomu. Wszelkie magiczne i nadnaturalne moce oraz efekty znajdujące się na obszarze stożka zostają stłumione – nawet promienie z oczu samego beholdera. Raz na rundę potwór decyduje, w którą stronę będzie obrócony i czy *stożek antymagii* będzie aktywny, czy też nie (stwór „wyłącza" moc zamykając centralne oko). Warto zauważyć, iż beholder może gryźć jedynie stworzenia znajdujące się przed nim.

Promienie z oczu (zn): Za życia tyran śmierci posiadał dziesięć małych oczy umieszczonych na czułkach na górnej części ciała, każde obdarzone mocą ponadnaturalną, plus duże centralne oko. Przeciętny nieumarły utracił „władzę" w 1k4+1 z tych oczu, wybranych losowo.

Każde z dziesięciu ocalałych oczu może raz w rundzie powołać do istnienia magiczny promień – i to nawet wtedy, gdy beholder atakuje fizycznie bądź porusza się z pełną szybkością. Stworzenie może bez problemu kierować oczy ku górze, jednak kuliste ciało utrudnia mu strzelanie promieniami gdzie indziej. W rundzie dana istota może paść ofiarą tylko trzech promieni beholdera, jeśli nie znajduje się ponad stworem (a więc jest z przodu, tyłu, po lewej stronie, prawej lub na dole). Pozostałe oczy muszą atakować stworzenia stojące w innym miej-

scu, patrząc na nie pod innym kątem. Oczywiście beholder nie musi w każdej rundzie wykorzystywać wszystkich oczu. Może w każdej rundzie może obracać się i przechylać, dzięki czemu może celować promieniami w różne ofiary.

Działanie mocy każdego oka jest analogiczne do efektu czaru rzuconego przez zaklinacza 13. poziomu, jednak stosować należy zasady dotyczące promieni (patrz *Podręcznik Gracza*, Celowanie czarem, strona 148). Wszystkie promienie mają zasięg 50 metrów, a ST rzutu obronnego na nie wynosi 18.

Ciało w kamień: Nieudany rzut obronny na Wytrwałość oznacza, iż na ofiarę działa moc analogiczna do czaru.

Dezintegracja: Nieudany rzut obronny na Wytrwałość oznacza, iż na ofiarę działa moc analogiczna do czaru.

Palec śmierci: Nieudany rzut obronny na Wytrwałość oznacza, iż ofiara ginie – moc analogiczna do czaru. Z kolei udany rzut obronny wskazuje, iż otrzymuje 3k6+13 obrażeń.

Spowolnienie: Działa analogicznie do czaru, z tą różnicą, iż ofiarą tej zdolności może paść jedno stworzenie. Udany rzut obronny na Wolę pozwala uniknąć tej mocy.

Strach: Działa analogicznie do czaru, z tą różnicą, iż ofiarą tej zdolności może paść jedno stworzenie. Udany rzut obronny na Wolę pozwala uniknąć tej mocy.

Telekineza: Beholder może poruszać przedmiotami i stworzeniami o wadze do 160 kilogramów – moc analogiczna do czaru *telekineza*. Istoty mogą próbować oprzeć się działaniu tej zdolności, wykonując rzut obronny na Wolę.

Uśpienie: Działa analogicznie do czaru, z tą różnicą, iż ofiarą tej zdolności może paść jedno stworzenie o dowolnej liczbie Kości Wytrzymałości. Udany rzut obronny na Wolę pozwala uniknąć tej mocy.

Zadawanie średnich ran: Działa analogicznie do czaru, powodując 2k8+10 punktów obrażeń (udany rzut obronny na Wolę zmniejsza liczbę obrażeń o połowę).

Zauroczenie osoby: Nieudany rzut obronny na Wolę oznacza, iż na ofiarę działa moc analogiczna do czaru.

Zauroczenie potwora: Nieudany rzut obronny na Wolę oznacza, iż na ofiarę działa moc analogiczna do czaru.

Ryc. Todd Lockwood

Tyran śmierci

Spadanie jak piórko (zc): Naturalnie unoszące się ciało tyrana śmierci sprawia, że permanentnie działa na niego efekt czaru *spadanie jak piórko* o zasięgu osobistym.

Latanie (zw): Ciało tyrana śmierci unosi się w powietrzu w naturalny sposób. Pozwala mu to latać (analogicznie do działaniu czaru *lot*) – akcja darmowa, szybkość 6 metrów.

Jedynie akcje cząstkowe (zw): Tyran śmierci nie należy do najszybszych – wykonuje jedynie akcje cząstkowe. Może więc albo się poruszyć, albo zaatakować. Poruszyć się i zaatakować może tylko wtedy, gdy szarżuje (cząstkowa szarża).

Nieumarły: Niepodatność na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie i choroby. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Niepodatność na obniżanie wartości atrybutów, wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie powodują jego śmierci (patrz *Księga Potworów*, strona 5).

drakolicz

Drakolicze są nieumarłymi stworzeniami powstałymi w wyniku przemiany złych smoków. Proces tworzenia tych istot odkrył arcymag Sammaster, założyciel Kultu Smoka. Kult czci smoki w ogóle, złe smoki w szczególności, zwłaszcza zaś nieumarłe złe smoki – drakolicze.

Drakolicz może powstać z dowolnego podgatunku złych smoków. Ma postać szkieletu lub na wpół szkieletową formę, przypominającą bestię przed przemianą, z błyszczącymi punkcikami światła w ciemnych oczodołach.

Szablon ten można dodać do każdego złego smoka (istotę, na którą nałożony zostanie szablon, nazywamy stworzeniem bazowym). Tworząc drakolicza, użyj statystyk oraz specjalnych zdolności stworzenia bazowego i dokonaj następujących poprawek.

Kości Wytrzymałości: Jak stworzenie bazowe.

Szybkość: Jak stworzenie bazowe. Latanie w przypadku drakolicza to zdolność nadnaturalna.

KP: Jak stworzenie bazowe, z dodatkową premią z naturalnego pancerza +2 (skóra twardnieje, gdy smok staje się drakoliczem).

Ataki: Jak stworzenie bazowe, lecz drakolicze nie mogą miażdżyć.

Obrażenia: jak stworzenie bazowe plus dodatkowe 1k6 obrażeń od zimna. Udany atak może także sparaliżować ofiarę, patrz Specjalne ataki (paraliżujący dotyk).

Specjalne ataki: Drakolicz zachowuje wszystkie specjalne ataki naturalnej formy, w tym broń oddechową, rzucanie czarów oraz zdolności czaropodobne. Niektóre z nich zostają wzmocnione. Otrzymuje także następujące nowe zdolności:

Kontrolowanie nieumarłych (zc): Raz na trzy dni drakolicz może używać *kontrolowania nieumarłych* jak 15-poziomowy zaklinacz. Nie może jednak równocześnie rzucać innych czarów.

Groza (zw): Ponieważ wartość Charyzmy smoka zwiększa się o +2, bazowa ST obrony przed tą mocą wzrasta o 1.

Paraliżujący wzrok (zn): Spojrzenie płonących oczu drakolicza może sparaliżować ofiary w odległości 12 metrów, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 Kości Wytrzymałości drakolicza + jego modyfikator z Charyzmy). Jeżeli jednak rzut się uda, postać staje się na zawsze odporna na paraliżujący wzrok danego drakolicza. Ofiara zostaje sparaliżowana na 2k6 rund.

Paraliżujący dotyk (zn): Stworzenie trafione fizycznym atakiem drakolicza musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST jak w przypadku paraliżującego wzroku) lub zostanie sparaliżowane na 2k6 rund. Udany rzut obronny nie zapewnia niepodatności na dalsze ataki.

Specjalne cechy: Drakolicz zachowuje wszystkie specjalne cechy swej oryginalnej formy. Znów niektóre zostają wzmocnione, a ponadto otrzymuje następujące nowe:

Niepodatności: Oprócz standardowych niepodatności nieumarłego (patrz dalej), drakolicz jest niepodatny na polimorfię, zimno i elektryczności. Podobnie jak szkielet, otrzymuje jedynie połowę obrażeń od broni tnącej i kłującej.

Niezniszczalność: Jeśli drakolicz zostanie zniszczony, jego dusza natychmiast powraca do relikwiarza. Jeżeli w promieniu 30 metrów nie ma żadnych gadzich zwłok, które można opętać, pozostaje uwięziony w relikwiarzu do chwili, gdy takie zwłoki będą dostępne – jeśli w ogóle. Drakolicza trudno zniszczyć. Jest to możliwe wtedy, gdy jego dusza znajduje się w relikwiarzu, a w odpowiednim zasięgu nie ma odpowiedniego ciała; wtedy zniszczenie relikwiarza zniszczy także drakolicza. Z kolei działający drakolicz traci możliwość opętywania innych gadów, gdy jego relikwiarz zostanie zniszczony. Los pozbawionej ciała duszy drakolicza – czyli duszy nie posiadającej ani ciała, ani relikwiarza – nie jest znany, choć zapewne trafia ona na Niższe Plany.

Odporność na czary (zw): Odporność na czary smoka, który stał się drakoliczem, wzrasta o +3. Drakolicz ma OC minimalnie 16.

Nieumarły: Niepodatność na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie i choroby. Nie wpływają na niego trafienia krytyczne i stłuczenia. Niepodatność na obniżanie wartości atrybutów, wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie powodują jego śmierci (patrz *Księga Potworów*, strona 5).

Rzuty obronne: Jak stworzenie bazowe. Drakolicze to nieumarli, więc są niepodatne na wpływy wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość, chyba że działają one na przedmioty.

Atrybuty: Jako nieumarły drakolicz nie posiada wartości Budowy. Wartość jego Charyzmy wzrasta o 2, co zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko grozie oraz innym specjalnym zdolnościom. Poza tym wartości atrybutów pozostają takie same jak u stworzenia bazowego.

Umiejętności i atuty: Jak stworzenie bazowe.

Klimat/teren: Jak stworzenie bazowe.
Występowanie: Pojedynczo.
Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +3.
Skarb: Jak stworzenie bazowe.
Charakter: Zawsze zły.
Rozwój: Do +2 KW.

Drakolicz

Ryc. Matt Wilson

Tworzenie drakolicza

Sammaster zapisał sekrety tworzenia drakolicza w swym arcydziele, *Księdze Smoka*, teraz przekazywanym pomiędzy członkami Kultu. Cały proces wymaga zwykle wspólnego wysiłku złego smoka oraz czarodziejów należących do organizacji. Słyszano jednak o wyjątkowo potężnych czarodziejach kultu, którzy zmuszali złe smoki do przejścia transformacji wbrew ich woli.

Kandydatem do przemiany jest każdy zły smok, choć preferuje się tu smoki o kategorii wiekowej stary lub starszy, o zdolnościach czarodziejskich.

Dla potencjalnego kandydata czarodzieje kultu najpierw przygotowują relikwiarz – nieożywiony przedmiot, w którym znajdzie się esencja życiowa smoka. Musi to być lita rzecz o wartości nie mniejszej niż 2000 sz, odpornym na rozkład – często wykorzystuje się w tym celu klejnoty, zwłaszcza rubiny, perły, karbunkuły i gagaty. Przy ich kreowaniu wykorzystywany jest atut Tworzenie cudownych rzeczy. Efektywny koszt wynosi 50 000 sz, więc czarodziej przygotowujący relikwiarz musi wydać 2000 PD oraz 25 000 sz w surowcach. Poziom czarującego w przypadku relikwiarza smoka wynosi 13, a twórca musi umieć rzucać *kontrolowanie nieumarłych*.

Następnie przygotowywany jest specjalny napój dla smoka (koszt 2500 sz i 200 PD, Warzenie eliksirów, poziom czarującego 11; sekret tworzenia napoju drakolicza jest znany tylko tym, którzy przeczytali *Księgę Smoka*). Eliksir to śmiertelna trucizna, powodująca śmierć gada, z myślą o którym go przygotowano (jeśli wypije go inne stworzenie, bazowa ST wynosi 25, a początkowe i drugorzędne obrażenia to 2k6 Budowy).

Po śmierci smoka, który wypił miksturę, jego dusza przechodzi do relikwiarza, niezależnie od odległości pomiędzy nim a smoczym ciałem.

Relikwiarz drakolicza

Kiedy drakolicz umiera po raz pierwszy i za każdym razem, gdy jego fizyczna forma zostaje zniszczona, jego dusza natychmiast powraca do relikwiarza, niezależnie od odległości pomiędzy nim a ciałem. Słabe światło dochodzące z relikwiarza wskazuje na obecność duszy. Zamknięta dusza nie może wykonywać żadnych działań poza pętaniem odpowiednich zwłok. Nie można się z nią skontaktować ani zaatakować magią. Dusza może pozostawać w relikwiarzu bez końca.

Dusza uwięziona w relikwiarzu może wyczuć każde jaszczurcze lub smocze zwłoki rozmiaru co najmniej średniego w promieniu 30 metrów i próbować je opętać. Nie jest w stanie w żadnym wypadku opętać żywego ciała. Oryginalne ciało duszy jest idealnym dla niej miejscem, toteż każda próba opętania go automatycznie się udaje. Chcąc opętać odpowiednie ciało inne niż własne, drakolicz musi wykonać udany test Charyzmy o ST 10 (dla smoka), ST 15 (dla dowolnego podobnego do smoka stworzenia, które nie jest prawdziwym smokiem – ibrandlin czy wywern) lub ST 20 (dla dowolnego innego gada). Jeśli test się nie powiedzie, drakolicz już nigdy nie może opętać danego ciała.

Jeśli zwłoki przyjmą duszę, zostaną ożywione. Jeżeli ożywione ciało to dawne ciało smoka, natychmiast staje się drakoliczem. Inaczej staje się protodrakoliczem (patrz dalej).

Protodrakolicze

Protodrakolicz posiada umysł i wspomnienia oryginalnej formy, lecz punkty wytrzymałości i niepodatności na czary drakolicza. Nie może mówić ani rzucać czarów. Co więcej, nie zadaje obrażeń od zimna, nie ma prawa używać broni oddechowej ani budzić strachu jako drakolicz. Jego Siła, szybkość oraz KP są takie jak opętanego ciała.

Protodrakolicz może natychmiast przemienić się w prawdziwego drakolicza, pożerając przynajmniej 10% oryginalnego ciała. Jeśli mu się to nie uda, przemienia się w pełną formę po upływie 2k4 dni.

Kiedy przemiana dobiegnie końca, drakolicz z wyglądu przypomina oryginalne ciało. Potrafi mówić, rzucać czary i używać broni oddechowej, którą miał pierwotnie, oraz nabywa wszystkie zdolności drakolicza.

Zwykle drakolicz trzyma kilka „zapasowych" ciał o odpowiednim rozmiarze w pobliżu miejsca ukrycia relikwiarza, gdy więc jego aktualna forma zostanie zniszczona, w ciągu kilku dni może opętać i przemienić nowe ciało.

Zniszczenie drakolicza

Pokonanie drakolicza nie jest łatwym zadaniem. Po pierwsze, trzeba zniszczyć jego fizyczną formę, co samo w sobie już jest wyczynem. Następnie należy zlokalizować i zniszczyć jego relikwiarz – i to zanim zdoła opętać nowe ciało oraz zacznie je przemieniać. Lepiej więc zlokalizować relikwiarz i usunąć z jego sąsiedztwa wszelkie odpowiednie gadzie zwłoki, zanim stanie się do walki z samym drakoliczem.

Drakolicze a kult

Istnieje symbiotyczny związek pomiędzy drakoliczem a czarodziejami kultu, którzy go stworzyli. Ci ostatni szanują i pomagają drakoliczowi, a także zapewniają mu regularne dary (cenne przedmioty). W zamian drakolicz broni czarodziejów przed wrogami i innymi niebezpieczeństwami, a także wspomaga ich różne intrygi. Podobnie jak smoki, drakolicze są samotnikami, lecz czują się swobodniej wiedząc, że mają sojuszników.

Przykładowy drakolicz

Każdy drakolicz jest wyjątkowy. Przykładowego opisano na stronie 302 – jest to Azurphax z przygody Zielone kości.

gargulec, kir-lanan

Średni humanoid-potwór
Kości Wytrzymałości: 4k8 (18 pw)
Inicjatywa: +1
Szybkość: 9 m, latanie 27 m (dobra).
KP: 17 (+1 Zr, +3 naturalny, +3 ćwiekowana skórznia)
Ataki: 2 pazury +6 wręcz
Obrażenia: pazury 1k4+2
Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: dotyk negatywnej energii, *promień osłabienia*, skarcenie nieumarłego
Specjalne cechy: raniony przez pozytywną energię
Rzuty obronne: Wytrw +1, Ref +5, Wola +3
Atrybuty: S 14, Zr 12, Bd 10, Int 11, Rzt 9, Cha 11
Umiejętności: Ciche poruszanie +5, Nasłuchiwanie +4, Stosowanie magicznych urządzeń +4, Ukrywanie +9, Wyzwalanie się +4, Zauważanie +4
Atuty: Atak w przelocie

Klimat/teren: każdy region oraz podziemia
Występowanie: pojedynczo lub skrzydło (2-5)
Skala Wyzwania: 2
Skarb: standardowy
Charakter: zwykle chaotyczny zły
Rozwój: zależnie od klasy postaci

Ryc. Matt Wilson

Kir-lanan

Kir-lanan to tajemnicza rasa, której przedstawiciele zwani są także czarnymi gargulcami, myśliwymi lub bezbożnymi. Wszystko wskazuje na to, że są to nowi mieszkańcy Faerunu, gdyż pojawili się w Czasie Kłopotów (1358 RD) i powoli zwiększają swą liczebność. Mędrcy spekulują, że ich pochodzenie było jakoś związane ze śmiercią bogów, która nastąpiła w Czasie Kłopotów. Istotnie, kir-lanan wydają się żywić urazę do wszystkich bóstw Faerunu, jakby obwiniały ich za bolesną egzystencję.

Kir-lanan z wyglądu jedynie odrobinę przypomina gargulca – ma humanoidalną sylwetkę i duże, błoniaste skrzydła. Jest trochę wyższy od człowieka (przeciętnie około 1,80 metra) i ma potężnie umięśnione ciało. Przeciętne osobniki ważą około 110 kilogramów. Gruba, pokryta drobnymi łuskami skóra kir-lanan ma barwę od ciemnogranatowej poprzez ciemny fiolet do czerni, choć niektórzy są raczej ciemnoczerwoni, zieloni, brązowi lub szarzy. Zęby stworów są dość spiczaste i twarde, a pazury to istne szpony. Nad skroniami rosną im rogi. Zwykle ciasno owijają ciała materiałem, pozostawiając wolne ręce, nogi i skrzydła. Wsunięte w materiał kawałki metalu, kości słoniowej i kamieni przemieniają go w coś na kształt ćwiekowanej skórzni.

Walka

Kir-lanan czasami walczą bronią, lecz wolą atakować wręcz pazurami. Ich ciała są przesączone negatywną energią, co sprawia, że ich dotyk jest śmiercionośny dla innych żyjących stworzeń.

Dotyk negatywnej energii (zn): Trzy razy dziennie kir-lanan może wzmocnić dotyk negatywną energią, podobny do czaru *oziębły dotyk*. Jeśli powiedzie mu się atak dotykowy wręcz, powoduje 2k6 obrażeń i tymczasowo obniża Siłę ofiary o 1. Udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 12) neguje ten ostatni efekt. Kir-lanan leczy tę samą liczbę obrażeń, jaką spowodował atakiem, choć nie może w ten sposób przekroczyć normalnego maksimum punktów wytrzymałości.

Kir-lanan może atakując pazurami, wykorzystać również negatywną energię, lecz wtedy musi mu się powieść zwykłe trafienie atakiem wręcz. Nie leczy ran odpowiadających obrażeniom spowodowanym przez pazury, a jedynie te, do których przyczyniła się negatywna energia.

Promień osłabienia (zc): Trzy razy dziennie kir-lanan może użyć *promienia osłabienia* – moc analogiczna do czaru 4-poziomowego zaklinacza.

Skarcenie nieumarłego (zn): Kir-lanan może trzy razy dziennie skarcić lub rozkazywać nieumarłemu jak zły kapłan o tylu poziomach, ile posiada Kości Wytrzymałości.

Raniony przez pozytywną energię: Ponieważ ciała kir-lanan nasącza negatywna energia, są one wrażliwe na ataki pozytywną energią, podobnie jak nieumarli. Otrzymują obrażenia od czarów *leczenia ran*, wody święconej i pobłogosławionej broni. Nie można ich odegnać, lecz nie czują się dobrze wśród takich objawów pozytywnej energii i raczej starają się unikać kapłana sięgającego po taką moc.

Podobnie jak nieumarli, kir-lanan leczą czary *zadawania ran* oraz inne użycie negatywnej energii.

Umiejętności: Kir-lanan otrzymują premię rasową +4 do testów Ukrywania.

Kir-lanan jako postacie

Kir-lanan często awansują na poziomy w klasie wojownika, zaklinacza, a czasami nekromanty. Ich ulubioną klasą jest pierwsza z wymienionych. Nie mogą być kapłanami, druidami czy paladynami i nigdy nie mają prawa w żaden sposób używać pozytywnej energii (na przykład, bardowie kir-lanan nie mogą rzucać *leczenia lekkich ran*). Nie mogą również posługiwać się magią objawień, ponieważ nigdy nie wyznają bóstw i choć czasami zostają tropicielami, nie otrzymują zdolności rzucania czarów tej klasy.

Społeczność kir-lanan

Kir-lanan zbierają się w małych bandach zwanych skrzydłami, którym przewodzi najsilniejszy osobnik – jeśli zdoła objąć i zatrzymać kontrolę nad pozostałymi. Grupy te nieustannie się zmieniają, gdyż ich członkowie toczą walki o władzę, co zresztą leży w naturze chaotycznych gargulców. Wielu kir-lanan woli działać na własny rachunek, gardząc towarzystwem innych. Rzadko współpracują z członkami innych ras, zwłaszcza że większość z nich jest oddana temu czy innemu bóstwu.

Wśród kir-lanan nie ma społecznych podziałów pomiędzy mężczyznami a kobietami. Te stwory szanują jedynie władzę, nieważne, jakiej płci gargulec ją dzierży. Nie mają jednak szacunku dla „niewolników bogów", jak nazywają inne rasy – nieważne, jak potężne.

Członkowie skrzydła często się ze sobą parzą. Zwykle narodzonym dzieckiem zajmuje się słabszy rodzic, dopóki młody kir-lanan nie dojrzeje na tyle, by samemu o siebie zadbać.

Kir-lanan mówią wspólnym.

pomrok

Pomroki niegdyś były humanoidami, lecz zaprzedali swe dusze za esencję cienia.

Większość z nich wciąż wygląda na humanoidów o dawnym wzroście i wyglądzie, lecz o szarawej lub ciemnej, niemal czarnej skórze i oczach zasnutych bielmem. Są często chudsi niż normalni przedstawiciele ras, z których się wywodzili. Cenią ciemne ubrania, a jeśli chcą, noszą pancerze. Potrafią mówić wszelkimi językami, jakimi posługiwali się przed przemianą.

Pomroki są związane z cieniem, a ich zdolności zależą od panujących warunków świetlnych. Przebywając w cieniu lub w ciemności zyskują znaczne zdolności, lecz w jasnym świetle są jedynie zwyczajnymi śmiertelnikami.

Pomrok to szablon, który można nałożyć na dowolną humanoidalną istotę (nazywaną dalej po prostu stworzeniem bazowym). Po przemianie typ stworzenia zmienia się na przybysza. Tworząc pomroka, użyj statystyk oraz specjalnych zdolności stworzenia bazowego. W dobrze oświetlonym otoczeniu (czar *światło dnia*, pod gołym niebem w słoneczny dzień czy też w jasno oświetlonym pomieszczeniu) mają dokładnie te same zdolności jak stworzenie bazowe. W ciemniejszym otoczeniu zyskują następujące korzyści:

Kości Wytrzymałości: Jak stworzenie bazowe. W ciemności pomroki otrzymują dodatkowe punkty wytrzymałości z racji zwiększonej wartość Budowy (patrz dalej). Nie tracą ich jako pierwszych, jak w przypadku tymczasowych punktów wytrzymałości.

Szybkość: Szybkość pomroka zwiększa się w ciemności o 6 metrów.

KP: Pomrok otrzymuje w ciemności premię z odbicia +4.

Ataki i obrażenia: Pomrok otrzymuje w ciemności premię za biegłości +2 do ataków i obrażeń.

Specjalne cechy: Pomrok otrzymuje w ciemności następujące specjalne zdolności:

Kontrolowanie światła (zc): Pomrok może osłabić światło w promieniu 30 metrów wokół siebie o 10% na poziom. W ten sposób zmniejsza o dany procent zasięg wzroku bohaterów i stworzeń korzystających ze światła. Na przykład, normalnie człowiek w świetle pochodni widzi na 6 metrów. Jeśli 5-poziomowy pomrok zmniejszy światło o 50%, człowiek ów będzie widział jedynie na 3 metry. Śmiałkowie w obrębie działania tej mocy zyskują premię +1 do testów Ukrywania na każde zmniejszenie jasności światła o 25%.

Szybkie leczenie (zw): W każdej rundzie pomrok odzyskuje 2 stracone punkty wytrzymałości. Nie może odzyskiwać punktów, znajdując się w jasnym świetle.

Niewidzialność (zc): Pomrok może raz na rundę używać tej specjalnej zdolności jak zaklinacz na jego poziomie postaci. Może ją wykorzystywać jedynie względem siebie.

Wzrok pomroków (zc): Pomrok widzi w ciemnościach na 18 metrów. Widzi normalnie poprzez ciemność, lecz nie przez mgłę, niewidzialność, zaciemnienie i tak dalej.

Cienisty obraz (zc): Trzy razy dziennie pomrok może użyć tej zdolności czaropodobnej (analogicznej do czaru *mniejszy obraz*) jak zaklinacz na jego poziomie postaci. Zdolność ta tworzy ułudy pomroków (1k4, +1 na trzy poziomy).

Cienisty krok (zc): Pomrok przynajmniej 8. poziomu może zniknąć i pojawić się na nowo w dolnym zacienionym miejscu w promieniu 90 metrów. Ma prawo to uczynić raz na dwie rundy. Używanie tej zdolności jest akcją będącą odpowiednikiem ruchu, więc pomrok może w tej samej rundzie użyć innej zdolności, rzucić czar lub zaatakować.

Cienista podróż (zc): Raz dziennie pomrok przynajmniej 12. poziomu może albo *bezbłędnie teleportować* się i dotrzeć do zacienionego miejsca w tym samym świecie, albo *zamienić plany* i dostać się na Plan Cieni. Musi jednak znajdować się w cieniu, by użyć tej zdolności.

Odporność na czary (zw): Pomrok ma OC równą 11 + jego poziom postaci.

Rzuty obronne: W ciemności pomrok otrzymuje premię ze szczęścia +4 do wszystkich rzutów obronnych.

Atrybuty: W ciemności wartości Budowy i Charyzmy pomroka wzrasta o +2.

Umiejętności: W ciemności pomrok otrzymuje premię rasową +4 do testów Nasłuchiwania oraz Zauważania oraz premię rasową +8 do testów Cichego poruszania i Ukrywania. Nie otrzymuje kar w związku z ciemnością. Poza tym tak jak stworzenie bazowe.

Atuty: Jak stworzenie bazowe.

Klimat/teren: Każdy region oraz podziemia
Występowanie: Pojedynczo
Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +2
Skarb: Standardowy
Charakter: Zawsze nie-dobry
Rozwój: Zależnie od klasy stworzenia bazowego

przykładowy pomrok

Stworzenia bazowe: człowiek Czar3/Wjk8.

Leevoth

Ryc. Sam Wood

Leevoth, mężczyzna człowiek pomrok Czar3/Wjk8
Średni przybysz
Kości Wytrzymałości: 3k4+6 plus 8k10+16 (73 pw); 3k4+9 plus 8k10+24 (84 pw) w ciemności
Inicjatywa: +6
Szybkość: 6 m; 12 m w ciemności
KP: 17 (+2 Zr, +5 napierśnik); 21 w ciemności
Ataki: *wielki miecz zguba złych przybyszów +1* +14/+9 wręcz (+16/+11 w ciemności)
Obrażenia: *wielki miecz zguba złych przybyszów +1* 2k6+7/19-20 (2k6+9/19-20 w ciemności)
Front/zasięg: 1,5 m na 1,5 m/ /1,5 m
Specjalne cechy: (w ciemności) wzrok pomroków, kontrolowanie światła, niewidzialność, cienisty obraz, szybkie leczenie 2, cienisty krok, OC 22
Rzuty obronne: Wytrw +11 (+15 w ciemności), Ref +9 (+14 w ciemności), Wola +10 (+14 w ciemności)
Atrybuty: S 17, Zr 14, Bd 14 (16 w ciemności), Int 12, Rzt 13, Cha 10 (12 w ciemności)
Umiejętności: Ciche poruszanie –2 (+6 w ciemności), Czarostwo +7, Koncentracja +8 (+9 w ciemności), Nasłuchiwanie +4 (+8 w ciemności), Przeszukiwanie +4, Skakanie +4, Ukrywanie –2 (+6 w ciemności), Wiedza (tajemna) +7, Wspinaczka +2, Wyczucie pobudek +4, Zastraszanie +3 (+4 w ciemności), Zauważanie +4 (+8 w ciemności)
Atuty: Błyskawiczny refleks, Magia Cienistego Splotu, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Roztrzaskanie, Specjalizacja w broni (wielki miecz), Urodzony czarownik (czarodziej), Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju, Zgniskowanie broni (wielki miecz), Żelazna wola
Charakter: neutralny zły
Przygotowane czary (4/3/2; bazowa ST = 12 + poziom czaru; szansa niepowodzenia czaru 25%): 0 – *czytanie magii, otwarcie/zamknięcie, widmowy odgłos*, wykrycie magii*; 1 – *prawdziwe uderzenie, tarcza, wytrzymałość żywiołowa*; 2 – *ochrona przed strzałami.*
Księga czarów: 0 – *dłoń maga, czytanie magii, kuglarstwo, naprawa, odporność, oszołomienie*, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu*, tajemny znak, widmowy odgłos*, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *brzuchomówstwo*, niemy obraz*, oziębły dotyk*, prawdziwe uderzenie, tarcza, wytrzymałość żywiołowa*; 2 – *hipnotyczny*

wzór, maska cieni*, nawała cieni *, niewidzialność*, ochrona przed strzałami.*

*Bazowa ST = 13 + poziom czaru.

Ekwipunek: *wielki miecz zguba złych przybyszów +1* (Żelazny Kieł), płaszcz odporności +2, napierśnik.

Skala Wyzwania: 13

Leevotha od małego szkolono na czarodzieja, lecz stracił on zainteresowanie dla sztuk magicznych poza ich zastosowaniem w walce i taktyce. Porzuciwszy studia nad magią, praktykował sztuki wojenne, czasami ucząc się czarodziejstwa, by zwiększyć bojową potęgę.

Teraz jest kapitanem armii miasto Pomrok. Służy przede wszystkim jako oficer władzy wykonawczej, kierujący innymi żołnierzami, żeby wszystko w mieście przebiegało gładko. Przełożeni wzywają go również wtedy, gdy rzucające słabsze czary osoby sprawiają kłopoty. Przed ruszeniem do walki ze zbuntowanymi czarodziejami używa zaklęć ochronnych. Jego wielki miecz, *Żelazny Kieł*, budzi znaczny strach w mieszkańcach Pomroku, bowiem ze zdumiewającą ochotą przedziera się przez wypaczone magiczne ciała pomroków.

Krążą plotki, że *Żelazny Kieł* wykuł jeden z książąt miasta, którego później w jakiejś sprzeczce zabił książę Hadrhune. Leevoth nie komentuje tych plotek i służy Hadrhune równie lojalnie, co pozostałym książętom. Jeśli grupa żołnierzy otrzyma zadnie poza murami miasta, jest bardzo prawdopodobne, że Leevoth będzie ich dowódcą, bowiem wielokrotnie dowiódł swych kompetencji, umiejętności oraz dyskrecji.

Roth

Rothy to zwierzęta stadne często występujące na chłodnej Północy i w Podmroku. Te krępe, masywnie zbudowane parzystokopytne stworzenia przypominają woły piżmowe o zakręconych rogach i długich, splątanych futrach.

walka

Rothy gryzą i atakują rogami. Nie są szczególnie inteligentne, nawet jak na zwierzęta, lecz instynktownie wyczuwają, że ktoś je osacza lub zagania. Stworzenia, które próbują je otaczać, wypasać lub wznosić wokół nich sieci i bariery zauważą, że rothy instynktownie reagują na wszelki ruch, unikając takich pułapek, i po prostu się od nich oddalają, nie przerywając nawet przeżuwania.

Popłoch (zw): Wystraszone stado rothów ucieka całą grupą, próbując wyrwać się stworzeniom, które je dręczą lub osaczają. Jeżeli to niemożliwe, zwierzęta zwracają się ku swym prześladowcom i szarżują, tworząc klin. Rothy biegną po wszystkim, co jest ich rozmiaru lub mniejsze. Każde ze zwierząt w stadzie powoduje 2k4 obrażenia (podziemny roth) lub 1k12 (widmowego lub nadziemny).

Rothe (duże zwierzę); tressym (małe)

Ryc. Sam Wood

	Roth, nadziemny Duża magiczna bestia	Roth, podziemny Średnia magiczna bestia	Roth, widmowy Duża magiczna bestia
Kości Wytrzymałości:	3k10+9 (25 pw)	2k10+2 (13 pw)	4k10+20 (42 pw)
Inicjatywa:	+1	+2	+1
Szybkość:	12 m	9 m	9 m
KP:	13 (+1 Zr, –1 rozmiar, +3 naturalny)	13 (+2 Zr, +1 naturalny)	14 (+1 Zr, –1 rozmiar, +4 naturalny)
Ataki:	ugryzienie +6 wręcz, 2 rogi +1 wręcz	ugryzienie +2 wręcz, 2 rogi –3 wręcz	ugryzienie +11 wręcz, 2 rogi +6 wręcz
Obrażenia:	ugryzienie 1k8+4, róg 1k4+2	ugryzienie 1k8, róg 1k3	ugryzienie 2k4+8, róg 2k4+4
Front/Zasięg:	1,5 m na 3 m/1,5 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m	1,5 m na 3 m/1,5 m
Specjalne ataki:	popłoch	popłoch	popłoch
Specjalne cechy:	widzenie w ciemnościach 18 m, odporność na szkołę zaklinania	odporność na szkołę zaklinania, *tańczące światła*, widzenie w ciemnościach 18 m, niepodatność na pleśń i grzyby, odporność na zimno 20	widzenie w ciemnościach 18 m, *skok*, odporność na szkołę zaklinania, *milczenie*
Rzuty obronne:	Wytrw +6, Ref +4, Wola +1	Wytrw +4, Ref +5, Wola +0	Wytrw +9, Ref +4, Wola +1
Atrybuty:	S 18, Zr 12, Bd 16, Int 1, Rzt 11, Cha 9	S 10, Zr 14, Bd 12, Int 1, Rzt 11, Cha 9	S 26, Zr 12, Bd 20, Int 1, Rzt 11, Cha 9
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +2	Nasłuchiwanie +5, Zauważanie +2	Nasłuchiwanie +6, Zauważanie +2
Atuty:	Czujność	Czujność	Czujność
Klimat/teren:	każdy region w klimacie zimnym	podziemia	każdy region w klimacie zimnym
Występowanie:	stado (11-20)	stado (11-20)	stado (11-20)
Skala Wyzwania:	2	2	2
Skarb:	żaden	żaden	żaden
Charakter:	zawsze neutralny	zawsze neutralny	zawsze neutralny
Rozwój:	4-6 KW (duży)	3-4 KW (średni)	5-8 KW (średni)

Odporność na szkołę zaklinania (zw): Rothy cechuje siła umysłu, która sprawia, że otrzymują premię rasową +4 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom ze szkoły zaklinanie.

Roth nadziemny

Nadziemne rothy (zwane także wysokimi) są większe od swych podziemnych kuzynów, mają też dłuższe nogi i grubsze futra. Duże ich stada wędrują po górach i lodowcach Północy oraz północnej części regionu Morza Księżycowego. Gdy ataki band gnolli i orków stają się zbyt męczące, stada rothów udają się zwykle na zamarznięte, lodowate wydmy Anauroch.

Roth podziemny

Te stadne zwierzęta Podmroku stanowią podstawę diety wielu społeczności drowów i duergarów. Są małe – dorosłe mierzą w kłębie jedynie 1,20 metra – lecz potężnie zbudowane, przeciętnie równie szerokie jak wysokie. Ważą około 350 kilogramów. Mają ciemnobrązowe futra, ciemniejące niemal do czerni na nogach i podbrzuszu, a kopyta i rogi ciemnozielone lub czarne (w kolorze kości słoniowej, jeśli świeżo się złamały lub odrastają). Ich oczy są żółte lub różowawe.

***Tańczące światła* (zc):** Dwa razy dziennie roth może rzucić *tańczące światła*, by dać sygnał innym członkom stada, przekazując informacje o obecności jedzenia, niebezpieczeństwie i tak dalej. Zwierzę rzuca czar jak 4-poziomy zaklinacz, z zasięgiem 42 metrów.

Niepodatność na pleśń i grzyby (zw): Roth to stworzenie niepodatne na wszelkie szkodliwe efekty kontaktu z pleśnią i grzybami lub ich zarodnikami.

Roth widmowy

Te gigantyczne rothy zawdzięczają swą nazwę białym futrom, nocnym galopom oraz niezwykłym zdolnościom czaropodobnym. Wielu wędrujących po Północy wystraszyło się, widząc białego rotha bezszelestnie przeskakującego nagle nad ogniskiem i galopującego w noc.

Widmowe rothy osiągają rozmiary bizona – około 1,20 metra w kłębie i od 2,70 do 3,60 metra długości. Ważą 750-1000 kilogramów. Żyją na powierzchni w chłodnych krainach i są ulubionym pożywieniem remorhazów oraz niedźwiedzi polarnych.

***Skok* (zc):** Raz dziennie widmowy roth może rzucić *skok* – moc analogiczna do czaru 1-poziomowego zaklinacza.

***Milczenie* (zc):** Raz dziennie widmowy roth może rzucić *ciszę* – moc analogiczna do czaru 3-poziomowego zaklinacza – której centrum może być tylko on sam. Zwierzę wykorzystuje *skok* i *milczenie* jednocześnie, aby uciekać prześladowcom, zwykle przeskakując przez rozpadlinę.

Zwierzęta

Większość zwierząt w Faerunie jest podobna do tych spotykanych na Ziemi i opisanych w Dodatku 1 w *Księdze Potworów*. Oprócz tego żyje tu kilka odmian owych podstawowych rodzajów, jak opisano dalej, oraz wcześniej, w części poświęconej rothom.

Jaszczurka, juczna: Stworzenie spokrewnione z ogromnymi jaszczurkami spotykanymi na niektórych ziemiach powierzchni. Osiąga do 5 metrów długości (plus ogon) i 1,5 metra szerokości. Kleiste poduszeczki na stopach pozwalają mu chodzić swobodnie po większości podłóg, ścian i stropów korytarzy Podmroku. Drowy oraz inne inteligentne rasy tego podziemnego świata często używają tych jucznych stworzeń. Lekki ładunek w przypadku jucznej jaszczurki to maksymalnie 400 kilogramów, średni – 401-800 kilogramów, a ciężki 801-1200 kilogramów. Na pochyłościach o kącie nachylenia od 45 do 90 stopni może nieść ładunek do średniego. Na pochyłościach powyżej 90 stopni (czyli gdy wisi głową w dół lub pod kątem od pionu) może nieść tylko lekki ładunek.

Umiejętności: Juczna jaszczurka otrzymuje premię rasową +4 do testów Cichego poruszania i Ukrywania. *Na kamienistych obszarach i w jaskiniach premia do Ukrywania wzrasta do +8.

Jaszczurka, plujący pełzacz: Ta długa na 60 centymetrów jaszczurka zwykle staje się chowańcem drowów i innych czarodziejów Podmroku. Potrafi trzy razy pluć strumieniem kwasu. Jeśli wykona udany atak dotykowy na dystans, którego celem jest jeden przeciwnik znajdujący się w odległości do 6 metrów od niej, kwas zadaje 1k4 obrażeń na rundę, a działa 2 rudny.

Jaszczurka, wierzchowa: To stworzenie chodzi na tylnych kończynach, podobnie jak deinonychus czy velociraptor. Atakuje gryząc oraz dwoma małymi przednimi łapami, lecz nie skacze ani nie rozrywa swych wrogów. Podobnie jak juczna jaszczurka, może chodzić po ścianach czy stropach, dlatego inteligentne rasy Podmroku wykorzystują ją jako wierzchowca. Lekki ładunek w przy-

	Jaszczurka, juczna Duże zwierzę	Jaszczurka, plujący pełzacz Malutkie zwierzę	Jaszczurka, wierzchowa Duże zwierzę
Kości Wytrzymałości:	8k8+40 (76 pw)	1/2 k8 (2 pw)	4k8+12 (30 pw)
Inicjatywa:	+1	+2	+2
Szybkość:	9 m, wspinanie 9 m	6 m, wspinanie 6 m	12 m, wspinanie 12 m
KP:	15 (–1 rozmiar, +1 Zr, +5 naturalny)	14 (+2 rozmiar, +2 Zr)	14 (–1 rozmiar, +2 Zr, +3 naturalny)
Ataki:	ugryzienie +12 wręcz	ugryzienie +4 wręcz	ugryzienie +6 wręcz, 2 pazury +1 wręcz
Obrażenia:	ugryzienie 2k6+10	ugryzienie 1k4–4	ugryzienie 2k4+4, pazury 1k3+2
Front/Zasięg:	1,5 m na 3 m/1,5 m	75 cm na 75 cm/0 m	1,5 m na 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki:	—	plucie kwasem	—
Specjalne cechy	—	—	węch
Rzuty obronne:	Wytrw +11, Ref +7, Wola +3	Wytrw +2, Ref +4, Wola +1	Wytrw +7, Ref +6, Wola +2
Atrybuty:	S 25, Zr 13, Bd 21, Int 2, Rzt 12, Cha 2	S 3, Zr 15, Bd 10, Int 2, Rzt 12, Cha 2	S 19, Zr 15, Bd 17, Int 2, Rzt 12, Cha 10
Umiejętności:	Ciche poruszanie +5, Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie +3*, Wspinaczka +21, Zauważanie +4	Nasłuchiwanie +3, Równowaga +6, Ukrywanie +13, Wspinaczka +8, Zauważanie +3	Nasłuchiwanie +2, Skakanie +10, Ukrywanie +0, Wspinaczka +17, Zauważanie +2
Atuty:	—	Finezja w broni (ugryzienie)	—
Klimat/teren:	każde podziemia	każde podziemia	każde podziemia
Występowanie:	pojedynczo	pojedynczo	pojedynczo
Skala Wyzwania:	3	1/3	2
Skarb:	żaden	żaden	żaden
Charakter:	zawsze neutralny	zawsze neutralny	zawsze neutralny
Rozwój:	—	—	—

	Wąż, dwugłowa żmija Małe zwierzę	Wąż, skrzydlata żmija Duże zwierzę	Tressym Malutkie zwierzę
Kości Wytrzymałości:	1k8 (4 pw)	3k8 (13 pw)	1/2 k8 (2 pw)
Inicjatywa:	+3	+3	+2
Szybkość:	6 m, wspinanie 6 m, pływanie 6 m	6 m, latanie 15 m (dobra)	9 m, latanie 15 m (dobra)
KP:	17 (+1 rozmiar, +3 Zr, +3 naturalny)	15 (–1 rozmiar, +3 Zr, +3 naturalny)	14 (+2 rozmiar, +2 Zr)
Ataki:	2 ugryzienia +4 wręcz	ugryzienie +4 wręcz	2 pazury +4 wręcz, ugryzienie –1 wręcz
Obrażenia:	ugryzienie 1k2–2 i zatrucie	ugryzienie 1k4 i zatrucie	pazury 1k2–4, ugryzienie 1k3–4
Front/Zasięg:	1,5 m na 1,5 m (zwinięta) /1,5 m	1,5 m na 1,5 m (zwinięta) /3 m	75 cm na 75 cm/0 m
Specjalne ataki:	zatrucie	zatrucie	—
Specjalne cechy	węch	węch	węch, niepodatność na trucizny
Rzuty obronne:	Wytrw +2, Ref +5, Wola +1	Wytrw +3, Ref +6, Wola +2	Wytrw +2, Ref +4, Wola +1
Atrybuty:	S 6, Zr 17, Bd 11, Int 1, Rzt 12, Cha 2	S 10, Zr 17, Bd 11, Int 1, Rzt 12, Cha 2	S 3, Zr 15, Bd 10, Int 12, Rzt 12, Cha 13
Umiejętności:	Nasłuchiwanie +3, Równowaga +6, Ukrywanie +11, Wspinaczka +10, Zauważanie +3	Nasłuchiwanie +2, Równowaga +4, Ukrywanie +2, Wspinaczka +6, Zauważanie +2.	Ciche poruszanie +9, Nasłuchiwanie +4, Równowaga +10, Ukrywanie +17*, Wspinaczka +5, Zauważanie +4
Atuty:	Finezja w broni (ugryzienie)	Finezja w broni (ugryzienie)	Finezja w broni (pazury, ugryzienie)
Klimat/teren:	wzgórza w klimacie umiarkowanym oraz podziemia	każdy las w klimacie umiarkowanym i ciepłym, podziemia	każdy las w klimacie umiarkowanym i ciepłym
Występowanie:	pojedynczo	pojedynczo	pojedynczo
Skala Wyzwania:	1	2	1/4
Skarb:	żaden	żaden	żaden
Charakter:	zawsze neutralny	zawsze neutralny	zwykle chaotyczny dobry
Rozwój:	—	—	—

padku jucznej jaszczurki to maksymalnie 116 kilogramów, średni – 117-233 kilogramów, a ciężki – 234-350 kilogramów.

Wąż, dwugłowa żmija: W Wężowych Wzgórzach żyje wiele dziwnych odmian węży, najczęściej stworzonych przez yuan-ti podczas wypaczonych magicznych eksperymentów. Dwugłowa żmija to mały wąż, atakujący dwa razy ugryzieniem.

Zatrucie (zw): W każdym udanym ataku ugryzieniem dwugłowa żmija wstrzykuje osłabiającą truciznę, która tymczasowo obniża Budowę ofiary o 1k6 punktów (początkowe i drugorzędne obrażenia). W obu wypadkach ofierze przysługuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 10).

Wąż, skrzydlata żmija: Spotykane w lasach Ziem Centralnych skrzydlate żmije rzadko atakują ludzi, chyba że zostaną sprowokowane.

Zatrucie (zw): W każdym udanym ataku ugryzieniem skrzydlata żmija wstrzykuje osłabiającą truciznę, która tymczasowo obniża Budowę ofiary o 1k6 punktów (początkowe i drugorzędne obrażenia). W obu wypadkach ofierze przysługuje rzut obronny na Wytrwałość (ST 11).

Tressym: Skrzydlaty kot wielkości zwykłego kota domowego (60 centymetrów długości) z parą upierzonych, skórzastych skrzydeł, rozciągających się na rozpiętość 90 centymetrów. Jest to niezwykle inteligentne stworzenie, choć nie mówi ludzkim językiem. Czarodzieje o dobrych charakterach często szukają tressymów, chcąc uczynić z nich swe chowańce.

Umiejętności: Tressym otrzymuje premię rasową +8 do testów Równowagi, a +4 do Cichego poruszania i Ukrywania. Używa modyfikatora ze Zręczności do testów Wspinaczki. *Na obszarach o wysokiej trawie lub porośniętych liściastymi drzewami premia do Ukrywania wzrasta do +8.

Specjalne cechy: Niepodatność na trucizny: Na tressymy nie działają żadnego rodzaju trucizny.

Indeks

Uwaga: dla tematów wspomnianych na więcej niż na jednej stronie, numer strony podany w **pogrubieniu** oznacza główny poświęcony im akapit.

aasimar **18**, 20, 39
abbathor 238
adept cienia **39**, 58, 102, 150
Aencar 115, **116**, 118, 270
Aerdrie Faenya 24, 238
agent kościoła 40
Aglarond 16, 21, 23, 24, 27, 28, 32, 34, 37, 85, 116, **153**, 159, 161, 207, 269, 270, 273
Akadi 222, 234, 258
Akana, Jezioro 202
Akana, Szczyty 203
Akanax 203
Alaghon 191, **195**
Alamber, Morze 204
Alaor 160
Alaron 213
Almraiven 226
Altumbel 85, **154**
Alusair Obarskyr 81, 110, **111**, 112, 214, 202
Alustriel 174, 176, 247, 275, **280**
Amn 10, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 80, 85,95, 160, 167, 173, 187, 188, 196, 214, 218, 221, **223**, 227, 228, 229, 261, 263, 266, 269, 270, 271, 275, 291, 296
Amruthar 161
Anauria 102, 263, **266**, 268
Anauroch 25, 27, 28, 57, 78, 92, **99**, 115, 169, 217, 250, 262, 263, 266, 267, 268, 269, 279, 293, 296, 314
Angharradh 24
Anhur 23, 24, 202, 205, 206, 236, 264
Ankhapur 138, 238
Ao 205, **285**, 260, 264
Arabel **108**, 110, 264
Araumycos 166
arcymag 7, **41**, 148, 154, 161, 181, 276, 280, 282
Arnaden (patrz Jezioro Pary)
Arrabar 152, 190, **191**, 192, 194,
Arrk 139
Artemis Entreri **228**, 174
Arvoreen 240
Asbravn 218
Ascore 178, 266, 268
Ashaba, Bród na 133
Ashaba, rzeka 116, 126, 129, **136**
Ashanath 163
Ashen, Las 157
Askavar 266
Asram 102, 262, 263, **266**, 268, 269
Assam 190
atak smoków 267, 271
Athalantar 266
Athkatla 223, **224**
Auril 23, 78, 106, 171, 234, 239, 245, 251, 254, 255,
Auzkovyn (drowy) 116, **123**, 132, 135,
Azuth 9, 23, 25, 26, 57, 92, 140, 161, 196, 202, 225, 234, **236**, 247, 258, 264
Azzirhat 99
baatezu 184, 256, **258**
Baervan Dziki Wędrowiec 24, 240
Bagno Akhlaura 140
Bagno Glaun 131
Bagno Mortick 142
Bahgtru 240
Bane 9, 23, 43, 53, 93, 115, 119, 139, 148, 149, 150, 151, 152, 159, 192, 197, 209, 219, 234, 237, **237**, 245, 247, 253, 254, 258, 264, 265, 269, 271, 274
Baravar Cienista Szata 240
barbarzyńca, klasa **21**, 46, 49, 103, 245, 252, 254, 277
bard, klasa **22**, 40, 42, 44, 45, 48, 49, 50, 52, 73, 120, 207, 241, 246, 247, 248, 251, 253, 255, 275
Batiri 186, 187, 297
Bedyni 85, 99, 102, 296, 301
beholdery 36, 138, 139, 142, 152, 170, 268, 274, **292**, **308**
Beluir 141, **142**
Berdusk 217, **218**, 270, 275
Beregost 218
Berronar Czyste Srebro 238
Beshaba 23, 99, 201, 214, 234, 250, 253, 258, 264
Bezantil 164
Bezantur 161
Bezdenne Bagna 106
Bezdrożne Morze 172, 200, **210**, 229
Biały Bród 125
Bildoobaris 105
Bitewna Dolina 77, **115**, 123, 135, 196
Bitwa Kości **215**, 217, 277, 296
Blingdenstone 15, 123, **166**
Blizna **126**, 136
Błogosławieństwo Grzmotu 10, 11, 12, 13, 32, 48, 146, 176, 270
Boareskyr, Most 215, 216, 217, **219**, 264
bogactwo i przywileje 81
boski sługa 43
Bór Hullack **108**, 109
bóstwa opiekuńcze **39**, 232, **290**
Bractwo Tajemnic 171, 172, 173, 176, 212
Brandobaris 141, 240, 258
Bristar 121, **132**
Bronnia Tnąca Kamienie 146
broń 97
Bród Sztyletu 216, 217, **218**
Bród Trollowego Szponu 215
Brunatne Moczary 154
Brunatne Wzgórza 131
Burzowe Rogi **108**, 136, 267
Caer Callidyrr 213
Caer Corwell 213
Cairnheim 166
Caladnei 108, 111, **112**
Calaunt 209
Calim, Pustynia 226
Calimport 225, **226**, 227, 264, 267, 269, 270, 274
Calimshan 10, 15, 19, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 35, 37, 38, 78, 80, 82, 85, 90, 137, 138, 139, 140, 147, 160, 167, 182, 187, 188, 210, 212, 214, 218, 223, **225**, 227, 228, 261, **263**, 267, 268, 269, 275, 280, 291, 297
Callarduran Gładkoręki 240
Całujący Pająki (drowy) 123
Cecha Tegala 131
Cedrowy Szczebel 200
Centrum 256
Chauntea 23, 24, 26, 45, 93, 107, 108, 110, 112, 115, 116, 118, 125, 128, 133, 135, 153, 157, 158, 162, 164, 173, 188, 195, 208, 212, 213, 218, 223, 234, **238**, 244, 248, 251, 254, 256, 260
Chessenta 16, 18, 21, 23, 27, 28, 32, 85, 160, **202**, 206, 207, 235, 263, 267, 270
Chethel 142
Chłodne Ziemie 21, **103**, 148, 151, 156, 298
Chmurne Szczyty 224
Chondal, Puszcza 13, 18, 21, 23, 24, 27, 29, **191**, 192, 193, 263, 264, 267, 277, 278, 279
Chondath 80, 85, 110, 114, 152, 190, **191**, 192, 193, 194, 195, 197, 200, 207, **263**, 266, 270
Chult 13, 19, 21, 23, 24, 27, 28, 78, 80, 85, 140, **186**, 235, 291, 297, 298
Chult, dżungle 21, **187**, 188
Chultska broń 186
Chultski, Półwysep **186**, 263
Ciemna Droga 134
Cienista Dolina 115, 116, **118**, 119, 150, 270, 271, 275, 280, 282, 295
Cienisty Przesmyk 119
Cienisty Splot 33, 34, 35, 38, 39, 56, **57**, 150, 203, 249, 272, 279
Cieniści Złodzieje 25, 181, 218, 223, 224, 270, 280
Ciernisty Las 138
Cieśnina Sztormów 138
Cimbar 202, **203**
Clangeddin Srebrnobrody 144, 208, 238, 264
Corellon Larethian 9, 115, 121, 126, 131, 170, 174, 183, 210, 238, 241, 245, 266
Corm Orp 218
Cormanthor 13, 14, 15, 26, 78, 102, 108, 114, 115, 116, 117, 118, 120, **121**, 128, 131, 132, 134, 135, 148, 164, 197, 210, 211, 264, 266, 268, 269, 270, 271, 277, 281, 296, 297, 298
Cormyr 16, 22, 23, 26, 27, 28, 49, 50, 76, 79, 81, 84, 90, 91, 98, **107**, 136, 197, 200, 201, 264, 265, 268, 269, 270, 271, 275, 279, 294, 298, 299
Crimmor 224
Cyric 9, 23, 132, 136, 139, 147, 150, 151, 152, 181, 214, 219, 221, 223, 234, 237, **239**, 243, 246, 247, 253, 254, 258, 264, 265, 271
Cyrrollalee 240
Cytadela Adbar 12, 174, **175**, 266
Cytadela Białego Robaka 103
Cytadela Felbarr 171, 174, **175**, 266, 269
Cytadela Kruka 148
Czarna Droga 99
Czarne Dżungle 186, **188**, 297
czarodziej, klasa 9, 13, **22**, 25, 39, 42, 44, 45, 48, 49, 50, 51, 52, 237, 244, 247, 252
czas 76
Czas Kłopotów 54, 55, 56, 116, 119, 135, 136, 137, 151, 167, 205, 207, 209, 221, 223, 226, 237, 240, 242, 247, 255, 258, **264**, 271, 278, 282, 311
Czaszkowy Wąwóz 215
czeladnicy 92
Czerwona Rycerka 23, 202, 204, 205, 234, 252, 253, 258, 264
Czerwoni Czarnoksiężnicy 22, 25, 37, 42, **44**, 45, 59, 90, 94, 115, 117, 118, 128, 136, 139, 146, 148, 149, 153, 155, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 192, 196, 207, 212, 218, 219, 244, 265, 270, **272**, 275, 280, 284, 298
Czerwony Czarnoksiężnik, klasa prestiżowa **44**, 162, 272, 273
Daerlun 137, **197**
Daleki Dom 154
Dalekie Łąki 211
Dalelost 138
Damara 12, 16, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 85, **103**, 106, 107, 156, 270, 271
Damarskie Wrota 104
Dambrath 78, 85, 87, 140, **147**, 229, 267
Darmshall 107
Darromar 227, **228**
Delhumide 160
Delzoun 170, 178, 263, **266**, 268, 293, 296
Deneir 23, 83, 107, 108, 179, 196, 218, 220, 234, 256, 269, 275
Dhedluk 109
diablę **18**, 21, 39, 134, 183, 185, 201, 259, 269
Dilpur 156
Długi Las 297
Dolina Archen 91, 112, 114, 116, 123, **124**, 128, 131, 270
Dolina Blizny 112, 115, 118, **126**, 128, 129, 131, 135, 209, 271
Dolina Immil 157
Dolina Lodowego Wichru 78, 79, 170, **172**, 175
Dolina Myrloch 213
Dolina Radła 112, 115, 126, **128**, 134
Dolina Sessren **114**, 125, 132, 270
Dolina Straconego Honoru **187**, 297
Dolina Sztyletu 112, 114, 115, **129**, 269, 270, 271
Dolina Tassel 112, 116, 130
Dolina Teshen **112**, 130, 149, 270
Dolina Zagubionych Głosów 121
Doliny 14, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 78, 85, **112**, 197, 264, 268, 269, 270, 271, 298
Dom Jaelre (drowy) 118, 122, **123**, 124, 133, 135
drakolicz 108, 116, 118, 194, 270, 277, **307**, **310**
Drizzt Do'Urden 167, **173**, 229
Droga Grzmotu 137
Droga Moandera **121**, 297
Droga Rauthauvyra 121, **197**
drowy **13**, 16, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 39, 49, 85, 115, 123, 170, 240, 245, 261, 266, 267, 268, 269, 271, 292, 314
druid, klasa 9, **24**, 39, 43, 45, 47, 49, 50, 238, 245, 246, 251, 254,
druidyczne kręgi 24
duergarowie (patrz szare krasnoludy)
Duerra z Podziemi 238, 258
Dugmaren Jasny Płaszcz 191, 238
Dumathoin 238
Durpar 85, **147**
Dymiące Góry 13, 146, **206**
Dzicz w Czeluści 145
dzika magia **54**, 57, 58, 178, 158, 252, 264, 271
dzikie elfy **13**, 21, 22, 24, 27, 28
Dzikie Pogranicze 78, 168, **169**, 254
Dzikie Wybrzeże 187
Dzwon w Głębinach 148
Dżungle Chult 21, **187**, 188
Dżungle Mhair 186, **188**, 297
Eaerlann 123, 170, 173, 178, 183, 184,185, 261, **266**, 268, 269, 294, 295
efektywny poziom postaci (EPP) 20, 289, 299
Eilistraee 23, 121, 128, 132, 180, 183, 236, **240**, 245, 247, 256, 280, 294
ekwipunek 95
Elaith Craulnober 182
Elbulder 193
Eldath 23, 24, 148, 164, 183, 184, 189, 192, 195, 208, 219, 222, 234, 252, 256, 281
Eldenser 216
Elfi Dwór 13, 112, 115, 120, **121**, 122, 123, 124, 128, 129, 132, 133, 147, 197, 210, 211, 213, 266, 267, 269
Elfie Drzewo 122, **148**, 151
elfy 5, 9, 13, 21, 22, 39, **13**, 83, 85, 87, 95, 261, 263, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 301
Elminster 4, **6**, 22, 75, 84, 118, 119, 120, 137, 155, 227, 247, 266, 269, 270, 275, 283, 289, 296
Eltabbar 149, 159, **160**
Elturel 218
Elversult 200
Emmech 154
Erevan Ilesere 238, 256, 258
Eshpurta 224
Essembra 77, 115, **116**, 117, 118
Estagund 85, 87, **147**, 267
Eveningstar **109**, 294, 295
Evereska 14, 15, 115, 121, 185, 217, 218, **219**, 267, 269
Everlund 170, 174, **175**, 178, 183, 184, 185
Evermeet 13, 14, 15, 22, 23, 25, 27, 28, 79, 95, 115, 121, 122, 123, 154, 169, 170, 173, 183, 185, **210**, 213, 261, 263, 266, 271, 298

faerimmowie 93, 99, 102, 141, 166, 170, 218, 261, **262**, 267, 268, 279
Faerun 5, 8, 9, 10, 54, 57, 61, 76, 78, 79, 80, 81, 83, 86, 87, 90, 91, 93, 94, 98, 232, 233, 260, 272, 295, 298, 308
Falorm 173, 221, 264, 266, 267, 269, 294
Fenmarel Mestarine 238
Flandal Stalowa Skóra 240
flora i fauna 79
Fontanny Pamięci 184
formy zwracania się 82
Fort Arran 193
Fort Beluarian 187
Forteca Czarów 293
Fzoul Chembryl 139, 148, 149, 150, **151**, 153, 219, 221, 222, 265, 271, **282**, 283
Gaerdal Żelazna Dłoń 240
Garagos 9, 234, 252, 258
Gargauth 159, 234, 256, 277
Garl Świetlistozłoty 9, 240
Gaulauntyr Sławetny Język 194
Gauntlgrym 293
Gauros 160
Geb 236
genasi 9, 18, **19**, 20, 21, 32, 39, 207, 299, 300
Gerti Orelsdottr 171
Ghaunadaur 236, 245
Gheldaneth 204
Gigantyczne Iglice 297
Gildia Xanathara 179, **274**
Glaemril 116, **131**
Glen 135
Głęboka Dolina 114, 115, 118, 121, 123, 125, 128, **131**
Głęboki Przesmyk 190, 297
Głośna Woda **170**, 183
Gniazdo Galatha 135
gnomy 5, 8, 9, **15**, 21, 22, 39, 87, 259, 261, 268, 293
Gond 15, 23, 39, 76, 90, 91, 115, 116, 137, 197, 201, 204, 212, 220, 221, 232, 234, **241**, 252, 255, 256, 258, 264
Gorm Gulthyn 238
Góra Talath 141
Góra Thalagbror 125
Góra Thay 161
Góry Afrunn 195
Góry Alaoreum 195
Góry Galeny **104**, 107, 297, 298
Góry Głębokiego Skrzydła 297
Góry Graniczne 226
Góry Gwiezdnej Iglicy 228
Góry Hazuk **188**, 297
Góry Nether 174
Góry Omlarandin 167, **228**
Góry Orsraun 190, **195**
Góry Potoku Giganta 13, 146, 166, **199**
Góry Rauvin 170, **174**, 166, 297
Góry Smoczego Grzbietu **148**, 297
Góry Smoczego Miecza 204
Góry Smoczego Potoku 297
Góry Smoczej Paszczy 163
Góry Tannath 154
Góry Thesk 163
Góry Ust Pustyni 118, **129**, 267
Góry Ziemnej Opoki **208**, 223, 265, 297
Góry Ziemnej Ostrogi 25, 103, **156**, 297, 298
Gracklstugh 167
Graniczny Las **129**, 297
Grobowiec Arcymaga 293
Grobowiec Bohaterów 293
Grobowiec Marteka 293
Grumbar 222, 234, 258
Gruumsh 9, 126, 148, 240, 245, 263, 268
Gryfie Gniazdo 170
Grzbiet Świata 5, 21, 78, **170**, 172, 173, 175, 183, 261, 268, 298
Grzmiące Wierchy 24, **108**, 109, 133, 136, 199
Gwaeron Wichura 24, 234, 256, 264, 277
Gwiezdne Góry **183**, 184
Gwiezdny Płaszcz 201
Gwynneth 213
Hadrhune **102**, 313
Haela Jasny Topór 191, 238
Hala Dalekie Szczyty 104
Hala Ognistego Młota 104
Halagard 141
Halarahh 141
Halaster Czarny Płaszcz 180, **181**, 269, 283
Hale Czterech Zjaw 293
Hale Del 107
Hale Młota 293
Halruaa 22, 23, 28, 76, 78, 85, 91, **140**, 146
Hanali Celanil 238, 256
handel 86, 90
Hap 117
Harfiarze 22, 26, 120, 121, 128, 137, 148, 176, 182, 183, 184, 198, 201, 216, 218, 219, 227, 253, 264, 269, 270, 271, **275**, 276, 277, 280
Hathor 236
hathran 45
Heliogabalus 104
Helm 9, 23, 26, 27, 107, 108, 139, 169, 174, 176, 178, 189, 191, 192, 195, 198, 219, 227, 234, 237, **242**, 253, 254, 256, 264
Hełm Peldana 135
Heroldowie Świtu 231
hierofanta **46**, 151, 152
Highmoon 116, 125, 131, **132**
Hillsfar 126, 127, 134, 147, **148**, 149, 151, 269, 271
Hlammach 156
Hlath 191, **192**
Hlaungadath 99
Hlondath 102, 262, 263, **266**, 268, 269
Hlondeth 29, 188, **190**, 194, 195, 291
Hluthvar 219
Hoar 9, 23, 202, 234, 258, 264
Horus-Re 204, 206, 236, 263
Ilipur 201
Iljak 192
Illefarn 170, 173, 221, 261, **266**, 267, 293
Ilmater 9, 23, 25, 26, 27, 103, 104, 112, 140, 156, 169, 201, 224, 225, 227, 234, **242**, 253, 254, 255, 256
Ilneval 240
Iltkazar **167**, 267, 268
Imaskar 11, 57, 85, 92, 204, 205, 206, 223, 262, 263, **266**, 268
imiona, faeruńskie 12
Immersea 109
Immilmar 158
imperia 299
Imperium Sythillisyjskie 224
Impiltur 12, 22, 23, 25, 26, 27, 29, 32, 83, 85, 103, 104, 105, 107, 110, 114, **155**, 200, 202, 209, 263, 270
Innarlith **139**, 194
instrumenty muzyczne 22
Iriaebor 166, 218, **219**
Istishia 234, 244, 258
Izyda 24, 236, 263
Jalanthar 174, **175**
Jaszczurcze Moczary **216**, 297
Jergal 234, 237, 243, 258, 259
Jezioro Ashane 157
Jezioro Eredruie 131
Jezioro Esmel 224
Jezioro Halruaa 140
Jezioro Lhespen 144
Jezioro Martwych Ludzi **172**, 297
Jezioro Meth 206
Jezioro Pary 10, 19, 23, 25, 26, 27, 29, 33, 78, 85, 90, **137**, 152, 188, 189, 263, 266, 267, 268, 269, 292
Jezioro Rozpadlina 145
Jezioro Sember **121**, 122
Jezioro Thaylambar 160
Jezioro Wysokiej Gwiazdy 216
Jezz Kulawiec 123, **124**, 135
języki 9, 27, 28, 29, 30, 84, 85
Jhaamdath 263, 264, **266**, 267, 268
Kalendarz Harptosa **76**, 268, 269
Kamienny Dom 293
Kamienny Most 172
Kamień Grzmotów 109
kantony 298
kapłan, klasa 9, 13, **24**, 39, 41, 43, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 277
Kara-Tur 25, 79, 85, 96, 153, 162, 163, 208, 223, **229**, 256, 261, 270
Karczma „Pod Starą Czaszką" 119
Keczulla 224
Kelemvor 9, 23, 25, 26, 99, 108, 140, 159, 219, 234, 240, **243**, 244, 247, 258, 259, 264, 290
Khalia 273
Khelben Arunsun 118, 120, 247, 269, 270, 271, 275, **276**, 278, 280
Kiaransalee 236
Kielich Giganta 166
Kieł Wywerna **137**, 297
kir-lanan 311
klasa i pozycja 82
klasy 8, **21**
Klauth 185
klejnoty Faerunu 300
klimat 78
Knieja Otulisko 216
Koniec Szlaku 104
kontrolowanie upływu czasu 291
konwersja bóstw 9
konwersja postaci 9
Końskie Pola 211
Kopalnie Krwawnika 104
Koryto Arkhen 125
korzyści z poziomu epickiego 7, 120, 154, 155, 162, 171, 181, 276, 280, 282, 283, **289**
Kossuth 23, 159, 161, 234, **244**, 256, 258, 272
Kotlina Mgieł 13
krasnoludy 5, 8, 9, **10**, 21, 22, 25, 26, 27, 48, 57, 58, 87, 97, 261, 266, 267, 268, 269, 270, 292
Krawędź Wzgórza 219
Kręta Woda 216
królestwa 299
Królestwa Graniczne 10, 12, 78, 138, **139**
Królestwo Ludzi 173, 221, **266**, 267
Królestwo w Czeluści 145
Królewski Las **108**, 109, 110, 167
Krucze Urwisko **209**, 296
Krwawy Róg 132
Krypta Cudotwórców 293
Krypta Czarownika 294
Krypta Szepta 294
Krypta Wojowników 294
Księżycowa Dolina **114**, 130, 196, 197
księżycowe elfy 8, 9, **13**, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 85, 92, 115
Księżycowe Gwiazdy 275, 276, 280
Kult Smoka 53, 97, 117, 194, 197, 201, 212, 220, 221, 270, 275, **277**, 293, 294, 309
Labelas Enoreth 131, 238, 264
Labirynt 166
Laduguer 157, 238, 258
Lantan 16, 22, 23, 25, 27, 78, 85, 87, 97, **212**, 264
Lapaliiya 138, **140**, 141
Lapendrar 161
Las Amtar 13, 18
Las Arch 125
Las Ardeep **172**, 293, **294**
Las Czat 297
Las Gulthmere **199**, 200
Las Księżycowy **175**, 297
Las Lethyr 162, 163, **164**
Las Mir 226
Las Neverwinter 24, **172**, 235
Las Ostrych Kłów **216**, 235
Las Qurth 138
Las Rawlins 164
Las Shaar 144
Las Shara 144
Las Trollowej Kory **216**, 297
Las Urling 157
Las Velara 128
Las Wielkich Smoków 5, **216**, 297
Las Yeven 116
Las Zmroku 138
Lathander 9, 23, 25, 26, 27, 44, 76, 104, 107, 109, 112, 117, 118, 119, 124, 125, 129, 130, 135, 174, 176, 196, 199, 202, 218, 234, 237, 239, 242, **244**, 246, 247, 253, 254, 256, 277, 294
lekkostope niziołki 8, 9, **18**, 22, 24, 25, 27, 29, 141, 142, 143, 268, 277
leśne elfy 13, **15**, 23, 24, 27, 28, 80, 115, 123
Leuthilspar 211
Lhaeo 227
Lheshayl **190**, 191, 193
Lhesper 144
Lliira 22, 23, 107, 108, 109, 110, 189, 191, 192, 195, 234, 251, 255, 256, 264, 265
Llorkh **170**, 171
Llud 212, 213
Loch Harka 294
Loch Krypty 294
Loch Mieczy 294
Loch Ruin 294
Loch Śmierci 294
lochy 292, **293**
Lodowe Jezioro **105**, 297
Lodowiec Białego Robaka **103**, 156
Lodowy Potok, lodowiec 107
Lolth 13, 23, 119, 123, 132, 167, 174, 183, 236, 241, **245**, 256, 261
lordowie Waterdeep 26, **179**, 180, 181, 182, 270, 276, 299
Loviatar 9, 23, 147, 159, 195, 196, 201, 234, 237, 243, 245, 249, 253, 256, 258, 270
Lśniące Morze **210**, 138, 266
Lśniące Południe 140
Lśniące Równiny 167, **190**
Lud Czarnej Krwi 175, **277**, 281, 298
ludzie 5, **9**, 17, 29, 39, 76, 84, 86, 261, 262, 266, 267, 268, 298
Luiren 17, 22, 23, 25, 26, 27, 29, 78, **141**, 229, 268
Lurue 23, 178, 184, 194, 234, 246, 256, 300
Luskan 85, 171, **172**, 173, 178, 194, 213, 280
Luthcheq 203
Luthic 240
Lyrabar 155, **156**
łotrzyk, klasa 20, **24**, 40, 49, 51, 52, 58, 242, 246, 249, 251, 253, 254, 255
Łzy Selune 230
magia kręgów 59
magia runiczna 48, **58**, 171
magiczne przedmioty 94
magiczny ogień **56**, 278, 283
Malar 9, 23, 24, 107, 109, 128, 142, 159, 164, 171, 175, 183, 188, 189, 191, 192, 201, 213, 222, 234, 237, 239, **245**, 246, 251, 252, 254, 255, 258, 264, 270, 276, 277, 278
malaugrimowie 53, 270, **278**
Małe Zęby 224
Manshoon 22, 148, 152, 221, 222, 270, 271, **282**
Marsember 109, 110
Marthammor Duin 238
martwa magia 54, **56**, 57, 253, 264, 271
Martwe Śniegi 174
Maska 23, 51, 143, 147, 162, 163, 201, 204, 206, 234, 237, **246**, 247, 248, 253, 255, 258, 264, 278
Maztika 79, 85, 96, 210, 223, 224, 227, 228, **229**, 256, 261, 271
Melvaunt 107, 147, **148**, 149, 151, 153

Memnon **226**, 228, 229, 263, 267
Menzoberranzan 13, 123, 166, **167**, 174
Messemprar **206**, 207
Mezro 186, **187**, 268, 269, 271
Mglista Dolina 116, 118, 123, 126, **133**, 136
Mglisty Las **217**, 297
miasta-państwa 299
Miasto Dolina Blizny **126**, 127
Miasto Sądu 258
Miasto Umarłych 180
Miecz **99**, 266
miedziane elfy (patrz leśne elfy)
Miedziany Haust 137
Miejsce Tanów 137
miejskie życie 81
Mielikki 9, 23, 24, 26, 45, 109, 112, 118, 121, 124, 125, 128, 129, 137, 148, 157, 164, 174, 176, 178, 183, 184, 234, **246**, 256, 277, 281, 300
Mielizna Pragnienia 99
Miklos Selkirk 128, 197, **198**
Milil 23, 107, 109, 176, 220, 234, 256
Mimph 194
Mintar **139**, 152
Mirabar 191, **172**, 173, 175
Mirt 181, **182**
Mishtan 204
mistrz magii **57**, 237
Mistrzowie Cieni z Telflamm 163, 206, 278
mistrzowie i czeladnicy 92
mistyczny wyznawca **47**, 139
Mithrilowa Hala 166, 167, 171, 174, **175**, 266, 271
Miyeritar 170, **266**, 267
Młot i Kowadło 145
mnich, klasa **25**, 40, 49, 50, 97, 236, 237, 242, 244, 289
Moc 54
Moczary Chelimber 216, **217**, 297
Moczary Odległego Morza 108
Moczary Sur 160
Moczary Tun 108
modyfikacja poziomu **20**, 289
Mokre Lasy 190
Moradin 9, 10, 26, 94, 133, 144, 172, 174, 215, 238, 258, 270
Moray 213
Morskie Wieże 214
Morze Cieni 99
Morze Księżycowe 16, 23, 25, 29, 79, 85, 103, 111, 115, 129, 130, 133, 135, 138, **147**, 156, 160, 163, 169, 175, 183, 196, 197, 200, 269, 270, 271, 281, 282, 298, 314
Morze Mieczy 172, **210**
Morze Ruchomego Lodu 172
Morze Spadających Gwiazd 21, 79, 82, 91, 95, 108, 122, 126, 128, 129, 135, 136, 147, 151, 154, 156, 163, 166, 189, 190, 191, 195, 196, 197, 198, **200**, 201, 202, 208, 210, 228, 263, 264, 267, 271, 291, 298
Morze Wewnętrzne (patrz Morze Spadających Gwiazd)
Most Archen 124, **125**
Most Czarnych Piór 136
Mroczna Straż 132
Mroczna Twierdza 150, 217, 218, **219**, 220, 221, 222, 270, 282, 296
mroczne elfy (patrz drowy)
Mulhorand 18, 23, 25, 26, 27, 29, 78, 85, 87, 97, 105, 147, 158, 160, 161, 168, 202, **204**, 206, 207, 208, 223, 233, 237, 263, 266, 267, **266**, 268, 270, 271, 299
Mulmaster 82, 87, 104, 147, 148, **149**, 150, 151, 160, 209, 270
Mulptan 158
Mulsantir 158
Murann 224
Murghom 23, 84, 85, 204, 205, **208**, 233, 263, 267, 299
Mussum 294
muzyczne instrumenty 22
Myratma 227, **228**
Mystra 9, 22, 23, 24, 27, 45, 54, 55, 56, 57, 92, 120, 121, 128, 137, 140, 141, 148, 154, 155, 157, 161, 174, 176, 179, 181, 196, 204, 206, 208, 219, 234, 237, 240, 241, 243, **246**, 247, 248, 252, 258, 260, 262, 264, 268, 269, 271, 276, 280, 290
Myth Drannor 114, 119, 121, **122**, 123, 133, 148, 250, 264, 266, 267, 269, 277,
Myth Rynn 294
mythal 55, 56, 58, 122, 123, 160, 219, 226, 261, 269, 294, 296
nagradzanie doświadczeniem 299
Narfell 9, 10, 21, 25, 27, 29, 85, 87, 103, **104**, 107, 157, 158, 164, 223, 229, 263, **267**, 268, 270
nauczanie 83
Nawiedzane Sale Eveningstar 295
Neftyda 205, 236
Neldorild 205
Netheril 9, 11, 15, 57, 92, 99, 102, 140, 141, 170, 173, 178, 184, 219, 223, **261**, 262, 263, 266, **267**, 268, 269, 279, 293, 294
Netheryjskie Zwoje **261**, 268
Neverwinter 170, **172**, 280
Niebiańscy Wędrowcy 203
Nienazwany Loch 294
Nieskończone Jaskinie 295
Nimbral 78, 85, 92, **212**, 229
Nimpeth 190
Ningal 207
niziołki 5, 8, 9, **17**, 21, 22, 25, 76, 268, 269, 293
Nobanion 23, 24, 189, 195, 199, 234, 252, 256, 264
Nocne Maski 25, 201, 202, 270, 279
Nonthal 195
Novularond, łańcuch górski 106
Nowy Olamn 180
Nyth 163
Obfite Plony **77**, 245, 251
Obould Wiele Strzał, król 178
Oczy Silvanusa 190
Odległe Wzgórza 217
Odległy Wschód 87, **153**, 209, 298
Odwrót 14, 115, 121, 122, 123, 132, 185, 191, 211, 213, 219, 265, 266, 270, 271, 298
Oghma 9, 23, 27, 83, 107, 109, 128, 131, 132, 137, 143, 174, 176, 179, 201, 220, 234, 237, 241, 242, **247**, 256
Oghrann 11, **267**
Ognista Rzeka 208
Ogniste Noże 279
okręty 95
Omszały Kamień 228
Opactwo Miecza 116
Ordulin 114, 125, 130, 196, **197**
Orle Gniazdo 129
Orle Wzgórza 211
Ormath 190
Ormpetarr 192, 193, **194**
Oryndoll 167
Ozyrys 24, 204, 236, 263
Pajęcze Bagno 226
Pajęcze Lasy 118, 297
Pakt Dolin **112**, 115, 122, 128
paladyn, klasa 18, 25, **26**, 43, 48, 49, 50, 236, 242, 244, 253, 254
Palischuk 107
panteony 39
Pas 116
Pasmo 147, **153**
Phlan 148, **149**
Phsant 163
Pieczara Śmierci 295
Pieczary Szponów 295
Pierzasta Dolina 115, 126, 128, 129, 130, 131, **135**
Pierzaste Wodospady 126, 129, **135**, **136**
Pięciu Wędrowców 231
Plan Astralny **256**, 262, 268
Plan Cieni 99, 102, 175, **256**, 258, 268, 278, 279
Plan Letargu 93, 232, 258, 259, 290
planokrwiści **18**, 43, 289, 299
plany egzystencji 256
Płaskowyż Thay 160
Płomienne Szczyty 186, **187**, 297
Poddom 144, **145**
Podgóra 103, **180**, 181, 182, 269, 283, 293, 293, 294, 295, 296
Podmrok 10, 11, 13, 15, 25, 80, 85, 102, 104, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 123, 124, 135, 136, 137, 144, 145, 157, 160, 161, **164**, 168, 170, 175, 176, 180, 183, 188, 197, 198, 199, 204, 217, 241, 245, 249, 261, 266, 267, 268, 269, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 313, 314
podróżowanie 90
podziemne gnomy **15**, 23, 25, 27, 28, 104, 165, 166
pogranicza 298
Pokrętna Runa 138, 212, 226, 269
Pokruszone Schody 295
Pola Umarłych 217
Południowa Krypta 295
Południowa Puszcza Lluir **142**, 297
Pomrok (miasto) **99**, 102, 103, 178, 217, 218, 271, 279, 315
pomroki (stworzenia) 25, 102, 103, 178, **279**, 296, **311**
Ponury Zamek 295
Port Nyanzaru 187
portale 18, 21, 33, **59**, 64, 66, 75, 90, 94, 109, 112, 115, 116, 117, 121, 123, 136, 137, 140, 145, 146, 151, 154, 164, 165, 167, 180, 181, 182, 184, 185, 188, 195, 205, 211, 214, 216, 220, 227, 228, 256, 258, 259, 261, 262, 263, 266, 269, 274, 282, 292, 293, 294, 295, 296
pory roku 76
poszukiwacze przygód 83
potężne rasy **20**, 289
Potok Jednorożca 184
Powietrzna Ostroga 203
poziomy potworów 289
półelfy 9, 13, **16**, 18, 21, 29, 39
Północ 11, 12, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 80, 84, 85, 103, **168**, 169, 174, 217, 266, 268, 269, 270, 275, 280, 281, 282, 298, 301, 313, 314
Północ Wybrzeża Mieczy 168, **172**, 178, 186, 266, 268, 281, 293, 294, 295, 296
Północny Kraj 157
półorkowie 8, 9, **18**, 21, 23, 25, 27, 29, 39
Pradawne Drzewo 184
preferowane regiony 21
Priador 161
Procampur 156, **209**
proch dymny 96, 97, 134, 241, 264
Pros 201
Proskur 166, **201**
Przełęcz Krwawnika 104
Przełęcz Żółtego Węża 217
Przepastne Bagnisko **108**, 136, 137
Przerażające Legowisko Alokkaira 295
Przesmyk Vilhon 10, 13, 18, 21, 22, 23, 24, 27, 29, 79, 85, 90, 139, 188, **189**, 192, 264, 268, 269, 281, 291, 298
psionika 166, 167, 168, **290**
Purpurowe Sale 295
Purpurowe Smoki 49, 108, 109, 110, 265, 295
Purskul 224
Puszcza Jundar 138
Puszcza Lluir 142
Puszcza Meth 13, 18, 204, **206**
Puszcza Yuir 21, 153, **154**, 263, 269
Pyarados 161
Quaervarr 174, **176**
Rachuba Dolin **78**, 264
Rada Dolin 112, 114, **115**, 118, 120, 125
Rashemen 10, 21, 23, 24, 27, 29, 45, 46, 59, 85, 87, 153, 154, **157**, 159, 160, 161, 163, 164, 223, 229, 265, 268, 270, 271
rasy 8, **9**, 288
języki 9
Regiony 9
rasy stwórców 261
Raumathar 9, 57, 104, 105, 106, 157, 158, 223, 263, **267**, 268
Raurin 92, 147, **204**
Reddansyr 201
regiony 8, 27, 98
religia **38**, **93**, 232, 233
Reth 152, 191, **192**
Rethild 147
Rezydencja Aencara 117
Rezydencja Ilmetha 117
Riatavin 227, **228**
Rillifane Rallathil 24, 238
rodzina 83
rolnictwo i przemysł 87
roth 80, 106, 114, 143, 157, 167, 186, **313**
Rozciągnięty Las 297
Rozszczepione Góry **190**, 297
Równina Czarnego Popiołu 206
Równina Purpurowego Pyłu 204, 266, 267
Równina Stojących Kamieni 99
Ruathym 213
Rundeen 188, 189, 224, 227
runotwórca 26, **48**, 58, 171
runy magów 22, 23
rycerz Purpurowego Smoka 26, **49**, 111
rycerz wiary 26, **50**, 93
Rycerze Tarczy 183, 188
rząd 80
Rzeka Ardulith 211
Rzeka Chionthar **217**, 218, 219
Rzeka Dessarin 78, 168, 169, **170**, 172, 173
Rzeka Neverwinter 172
Rzeka Shaar **144**, 145
Rzeka Shaelyn 211
rzemiosło i inżynieria 94
Saelmur 139
Saerloon 197
Sahbuti Shanardanda 225
Saiyaddar 99
Samarach 84, 85, 186, **189**
Samotna Wieża 295
Samotne Wrzosowisko **217**, 297
Sapra 190
Sarbreen 296
Sashelas z Głębin 24, 238
Savras 9, 23, 188, 234, 237, 258, 264, 296
Scornubel 78, 90, 170, 217, 218, 219, **220**, 294
Scyllua Darkhope 127, 128, 139, 150, **152**
Secomber 173, 183, 217, 218, **220**
Segojan Herold Ziemi 24, 240
Sehanine Księżycowy Łuk 238, 245
Sejmitarowe Iglice 99
Seldarine 153, 210, 241, 245, 256
Selgaunt 197
Selune (bóstwo) 9, 23, 25, 27, 34, 57, 99, 107, 109, 124, 137, 140, 153, 156, 174, 176, 195, 208, 222, 223, 224, 225, 234, 235, 241, 246, 247, **248**, 249, 251, 252, 253, 254, 256, 260, 264, 300
Selune (księżyc) 230
Selvatarm 226, 236
Semberholme 121, **122**, 132, 266
Sembia 9, 10, 21, 22, 23, 25, 27, 30, 32, 79, 83, 85, 90, 91, 98, 107, 108, 109, 110, 111,

112, 114, 115, 116, 120, 121, 122, 125, 126, 127, 128, 130, 131, 133, 135, 136, 137, 144, 151, 156, 173, 187, 191, 192, **196**, 200, 201, 202, 209, 214, 264, 265, 268, 270, 279, 298, 299
Sememmon 217, 219, **221**, 282
Semfar 23, 85, 160, 204, 205, **208**, 233, 263, 267, 299
Sengal 278
Serce Ziemi 145
Sespech 30, 85, 152, 190, 191, **192**, 263
Set 24, 204, 236, 263
Shaar 13, 18, 23, 25, 27, 30, 79, 80, 85, 87, 91, 141, **143**, 144, 145, 267
Shaarmid 144
Shamph 192
Shanatar 10, 166, 167, 228, 263, 267, 268
Shanatar w Czeluści **167**, 226, 266, 268
Shar 9, 23, 25, 27, 34, 39, 48, 51, 57, 99, 140, 141, 156, 159, 186, 187, 196, 197, 201, 225, 234, 248, **249**, 250, 252, 258, 259, 260, 264, 277, 279
Sharburg 131
Sharess 23, 225, 234, 256, 264
Shargaas 240
Sharindlar 238
sharnowie 93, 102, 261, 268
Shaundakul 9, 23, 27, 162, 199, 218, 234, 246, 249, **250**, 253, 255, 256, 264
Shaundaular 267
Sheela Peryroyl 240
Shevarash 238
Shiallia 23, 183, 234, 256
Shilmista 224
Shoon 224, 226, **267**, 269, 296
Shoonach 296
Shussel 205, **207**
Siamorphe 23, 227, 234, 256
Siedem Sióstr 279
Silvanus 9, 23, 24, 26, 103, 107, 110, 112, 115, 116, 118, 121, 124, 128, 129, 133, 137, 148, 164, 176, 183, 184, 189, 195, 200, 218, 233, 234, 246, **250**, 251, 256, 277, 281
Silverymoon 12, 14, 15, 16, 22, 23, 26, 27, 30, 76, 132, 166, 168, 170, 171, 174, 175, **176**, 178, 180, 269, 270, 280, 281
Simbul 27, 120, 153, **154**, 247, 270, 276, 280
Skaliste Ziemie **108**, 110, 111, 114, 122, 215, 294, 295, 296
skalne gnomy 8, 9, 15, **16**, 23, 25, 27, 28, 92, 97
skróty 7
Skuld 78, 204, **205**
Skullport 179, **180**, 274
słoneczne elfy 13, **15**, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 85, 92
Smocze Morze 79, **200**, 201, 270
Smocze Wybrzeże 21, 22, 23, 25, 27, 30, 85, **198**, 199, 266
Smoczy Mur 223
Smoczy Szał 226
Sobek 24, 236
Sojusz Lordów 172, 173, 175, **179**, 218, 221, **280**
Solonor Thelandira 238
Soorenar 203
Sossal 85, **107**
Splątane Drzewa 122
Splot **54**, 55, 110, 246, 262, 280
Srebrne Kruki 120, 127, **198**
Srebrne Marchie 12, 168, **174**, 271, 280, 281, 282, 298
Srebrne Wzgórza 211
srebrny ogień 7, **56**, 120, 154, 247, 276, 280
Sschindylryn 167
Sshamath 167
Stanica 296
Stara Czaszka 118
Stare Imperia 10, 153, **202**, 208, **263**
Stojący Kamień 122
Stopa Relkatha 154
Storm Silverhand **120**, 247, 275, 280
Studnia Beorunny 169, 171, **176**, 254
Studnia Smoków 220
Suldolfor 226
Sumbrar 211
Sundabar 170, 174, 175, **178**
Sune 9, 23, 25, 26, 27, 174, 176, 196, 198, 223, 234, **251**, 254, 256, 264
Surkh 191
Surthay 161
Suzail 107, 108, **109**
svirfnebliny **15**, 20, 103, 164, 165, 166, 167, 168, 241, 288, 289
system monetarny 91
szare krasnoludy 8, **10**, 25, 27, 39, 157, 167, 291
Szare Wierchy **170**, 218, 282, 293, 297
Szary Las 156
Szass Tam 22, **161**, 265, 271, 272, 273
Szczodra Bogini 125
Szmaragdowa Enklawa 190, 191, 192, 195, 200, **281**
Szpic Miecza 125
Szpic Strzały 137
Sztuka 22, 25, 27, 54, 55, 57, 61, **92**, 128, 140, 142, 225, 247, 248
Ściana Sharnów 102, 118
Ściany Halruaa 141
Śmiejąca się Pustka 220
Śródlecie **77**, 138, 244, 246, 247, 251, 253, 260, 271
Śródzimie 76, **77**, 115, 265, 271
Świątynia Cudu nad Cudami 296
Świecowa Wieża 15, 56, 78, 82, 85, 216, **220**, 268, 269
Świecowe Skrzyżowanie 126
Święto Księżyca 77, 230, 243, 249, 252, 269
Talagbar 107
Talona 9, 23, 147, 159, 201, 234, 237, 243, 249, 251, 258
Talos 23, 24, 78, 99, 140, 147, 169, 189, 191, 192, 195, 197, 201, 213, 214, 224, 225, 234, 239, 242, 245, 246, 247, **251**, 254, 258, 277, 281
Tammar 163
tanar'ri 256, **259**
Tantras 208, **209**, 264
tarczowe krasnoludy 8, 9, 10, **11**, 21, 25, 26, 27, 29, 58, 80, 87, 90
Tarczowy Wiec **77**, 115, 117, 118, 230, 242, 243, 247, 248, 253, 260, 269, 271
Tashalar 23, 25, 27, 30, 78, 80, 85, 186, **187**, 224, 227, 291, 297
Tashluta 187, **188**, 189
Tchazzar 199, 202, **203**, 204, 207, 270
Telflamm 107, 156, **163**, 206, 223, 229, 270, 278, 279
Tempus 9, 23, 27, 94, 103, 104, 107, 108, 109, 112, 115, 116, 123, 124, 125, 126, 129, 135, 143, 169, 189, 191, 192, 195, 198, 206, 207, 208, 212, 213, 214, 218, 234, 240, 242, 248, 251, **252**, 254, 258, 296
teren 291
Teshwave 114, **149**, 150
Tethyamar 129, 130, 151, **267**
Tethyr 10, 15, 22, 23, 26, 27, 30, 78, 85, 115, 141, 163, 167, 182, 187, 188, 216, 223, 224, 226, **227**, 261, 263, 264, 267, 268, 269, 270, 275, 295, 296
Teziir 201
Thar 23, 79, 147, 148, 149, **153**
Thard Harr 24, 238
Thauglor 108, 110, 199
Thay 10, 18, 22, 23, 25, 27, 30, 44, 56, 57, 59, 85, 87, 90, 91, 92, 94, 103, 115, 124, 128, 136, 149, 153, 154, 155, 156, 158, **159**, 163, 187, 196, 203, 205, 206, 223, 244, 263, 265, 267, 268, 270, 271, 272, 273, 279, 280
Thazalhar 161
Thentia 148, **149**, 151
Thesk 16, 22, 23, 25, 30, 85, 153, 160, 161, **162**, 164, 206, 223, 229, 263, 265, 270
Thindol 85, 186, **189**
Threskel 203
Thruldar 142
Tiamat 23, 202, 206, 207, 234, 256, 258, 264, 277
Tilverton **109**, 110, 118, 271
Toril 5, 6, 7, 8, 54, 85, 229, 230, 231, 256, 260, 261
Torm 9, 23, 26, 27, 112, 126, 133, 139, 169, 208, 209, 227, 234, 237, 242, **252**, 253, 254, 255, 256, 259, 264, 277
Tot 204, 236
Towarzystwo Krakena 173
towarzysz cień 225
tressym 36, 109, 138, 315
Trollowe Góry 224, 297
Trollowe Szpony 217, 297
Trollowe Wzgórza 217, 297
tropiciel, klasa 15, 21, 25, **26**, 39, 40, 43, 45, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 239, 241, 243, 245, 246, 250, 251, 254
Tsurlagol 156, **209**
Tuigańska horda 97, 158, 163, 222, 223, 229, **265**, 271
Turmish 10, 30, 85, 112, 115, 146, 190, 191, **195**, 263, 270
Twierdza Olostina 184
Twierdza Piekielna Brama 170, 175, **184**, 185, 266, 269, 271
Twierdza Zhentil 87, 99, 114, 115, 126, **128**, 129, 130, 133, 137, 139, 147, 148, **149**, 150, 151, 152, 153, 175, 210, 217, 264, 265, 269, 271, 281, 282, 283
Twierdża Żelazny Kieł 150
Tymora 9, 23, 27, 38, 39, 107, 108, 109, 110, 118, 120, 126, 128, 141, 156, 174, 176, 196, 197, 198, 208, 218, 221, 234, 250, 251, **253**, 265, 258, 264, 301
Tyr 9, 23, 26, 27, 93, 94, 112, 129, 130, 131, 133, 139, 152, 153, 161, 162, 169, 172, 179, 189, 195, 205, 215, 225, 227, 234, 242, **253**, 255, 256, 271
tyran śmierci 152, **308**
Tyraturos 161
Ubtao 23, 24, 186, 187, 234, 256, 268
Ukryta Dolinka 137
Ukryty Dom 296
Ulutiu 24, 106, 234, 256, 268
Uluu Thalongh 188
Umberlee 23, 109, 147, 153, 159, 197, 198, 214, 221, 227, 234, 239, 245, 248, 251, **254**, 258
Umęczona Ziemia **153**, 298
umiejętności specyficzne dla regionu 9
umocnienia 94
Unthalass 206, **207**
Unther 13, 18, 19, 22, 23, 25, 27, 30, 85, 87, 105, 146, 201, 202, 203, 204, 205, **206**, 233, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 299
Upadłe Ziemie **170**, 266
Urdlen 240, 258
Urmlaspyr **197**, 200
Urogalan 240
Uthgar 9, 23, 169, 234, 252, **254**, 258
uthgardzcy barbarzyńcy **169**, 170, 171, 184, 235, 254, 297
Uthmere 164
Vaasa 12, 16, 21, 25, 27, 30, 85, 103, 104, **106**, 156, 270
Vaaskie Wrota 104
Valkur 23, 153, 156, 234, 252, 254, 258
Vast 12, 22, 23, 24, 25, 27, 30, 85, 129, 147, 148, 149, 151, 156, 191, **208**, 263, 265, 268
Veldorn 85, **147**
Velen **228**, 268
Velen, półwysep 214
Velprintalar 153, **154**
Velsharoon 9, 25, 167, 215, 234, 237, 243, 258, 277
Vergadain 238
Vhaeraun 13, 23, 121, 123, 132, 183, 236, 245
Voonlar **150**, 151
waleczniaki, niziołki **17**, 22, 25, 26, 27, 29, 141, 142
Warownia Lyrara 296
Waterdeep 10, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 79, 80, 85, 90, 91, 95, 109, 112, 115, 118, 120, 125, 132, 133, 166, 168, 169, 170, 171, 172, 173, **179**, 187, 188, 194, 196, 199, 214, 217, 218, 221, 224, 264, 266, 268, 269, 270, 274, 276, 278, 280, 282, 291, 294, 298, 299
Waukeen 23, 104, 107, 109, 140, 156, 162, 188, 191, 192, 196, 197, 198, 199, 202, 208, 223, 224, 234, 242, 246, **255**, 256, 264, 265
Waymoot 110
wędrówka 292
Wężowa Puszcza 224
Wężowe Wzgórza **217**, 294, 297, 315
Wheloon 110
Widmowe Posiadłości **117**, 196
Wieczne Wrzosowiska 169, **170**, 175, 217, 294, 297
Wielka Dolina 15, 16, 24, 27, 30, 85, **163**, 281,
Wielka Rozpadlina 13, 141, **144**, 298
Wielki Lodowiec 79, 85, 103, 105, **106**, 268
Wielkie Głazy 164
Wielkie Morze 142, **210**, 229
Wieża Durlaga 221
Wieża Elminstera 119
Wieża Nocnego Jastrzębia 164
Wieża Rhauntidesa 132
Wieża Trzech Iglic 164
Wieże Skraju Rozpadliny 145
Winny Potok 131
Woda Nag **193**, 194, 297
Wodospady Arkhen 125
Wodospady Sztyletu 130
Wody Wywernów 79, **108**
wojny o koronę 168, 170, 189, **261**, 266, 267
wojny orkowej bramy 105, 162, 175, **263**, 267, 268
wojownik, klasa 19, 21, 25, 26, **27**, 49, 50, 236, 237, 241, 242, 245, 252, 254
Wolne Miasteczka 175
Wrota 104
Wrota Baldura 78, 91, 187, **221**, 270
Wrota Zachodu 25, 112, 196, 199, 200, **201**, 202, 264, 268, 269, 270, 274, 279, 283, 291, 299
Wybraniec Mystry 6, 7, 120, 154, **247**, 276, 280
Wybrzeże Mieczy 78, 79, 85, 90, 95, 135, 151, 169, 170, 172, 176, 179, 180, 194, 200, 210, 213, 214, 215, 216, **217**, 221, 224, 227, 229, 264, 265, 266, 267, 268, 270, 282
Wyniesienie 144
Wysoka Dolina 116, **136**
wysoka magia elfów 55, **58**, 122, 123, 210, 261, 264, 266, 267, 268
Wysoki Kraj 158
Wysoki Las 13, 14, 15, 16, 23, 24, 26, 27, 30, 123, 132, 166,

167, 168, 169, 170, 171, 172, 174, 175, 178, **183**, 220, 235, 266, 267, 277, 278, 281, 293, 294, 295, 297, 298
Wysoki Lód 99
Wysoki Zamek 137
Wysoki Zamek, osada 137
Wysokie Wrzosowisko 168, 170, 216, **217**, 220, 266, 269, 293, 294
Wyspiarskie Królestwa 209
Wyspy Moonshae 21, 22, 23, 24, 25, 27, 30, 79, 85, 95, 261, **212**, 298
Wyspy Nelanther 21, 23, 25, 27, 30, 210, 213, **214**, 227
Wyspy Pirackie 149, **200**, 201, 202, 214, 270
Wyvernspur, Poszukiwacz 234, 256
Wzgórza Kurhanów 133
Wzgórza Rady 143, **144**
Wzgórza Szarego Płaszcza **217**, 267, 297
Wzgórza Sztyletu 129
Wzgórze Haptooth 117
Wzgórze Wschodu Księżyca 121, 122, 131, **132**
Yhaunn 197
Yhep 139
Ylraphon 151
Yondalla 9, 25, 26, 141, 142, 240
Yulash 121, 148, 150, **151**, 269, 271
Yurtrus 240
Zachodnie Ziemie Centralne 12, 14, 15, 16, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 30, 82, 84, 85, 150, **214**, 275, 277, 280, 282, 298
Zaginione Szczyty 184
Zagłada Aurandora 168
Zakhara 85, 210, **229**, 261, 270
zaklinacz, klasa **27**, 39, 40, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 52, 237, 244, 245, 248, 249, 252
zakony mnichów 25
zakony paladynów 26
Zakręcona Wieża 119
Zamek Crag 110
Zamek Grozy 107
Zamek Krag 296
Zamek Smocza Włócznia 196
Zamek Spulzeer 296
Zamek Waterdeep 179, **180**, 270
Zapomniany Las 217, **218**, 297
Zatoka Chultska 297
Zatopiony Las **148**, 297
Zazesspur 227, **228**, 268
zewnętrzne plany 256
Zhentarimowie 99, 108, 110, 111, 120, 128, 130, 139, 148, 149, 151, 152, 153, 162, 163, 170, 171, 175, 192, 196, 207, 217, 219, 221, 222, 265, 270, 271, 275, 277, 279, 280, **281**, 283, 293, 294, 295, 296, 298
zielone elfy (patrz dzikie elfy)
Zielone Pola 218
Zielone Trawy **77**, 239, 241, 246, 251
Zielone Ziemie 206
Zielony Matecznik 228
Ziemia Trzech Rzek 116
Ziemie Centralne 76, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87, 90, 91, 92, 94, **98**, 112, 119, 126, 140, 143, 153, 265, 266, 298, 299, 315
Ziemie Hordy 21, 27, 30, 85, **222**, 229
Ziemie Intryg 223
Ziemny Las 104
Zimne Pola 128
Zimowa Puszcza 138
Zimowa Twierdza 223
zjawomyślne niziołki 17, **18**, 21, 24, 29, 141, 142, 143, 191
Zła Przełęcz 296
Złocona Polana 195
złodziej gildii **51**, 197, 201
złote krasnoludy 8, 10, **13**, 22, 25, 27, 29, 87, 144, 145, 263, 298
Złote Pola 173
Złote Równiny 193
Złoty Szlak 163, 191, 194, **223**, 229
Złoty Var 140, **147**
Złowieszczy Las 99, **184**
zwiadowca Harfiarzy **52**, 120, 218, 280
Zwierciadło At'ar 99
zwierzęta 314
zwoje 301
Żelazna Ostroga 104
Żelazna Straż 296
Żelazna Twierdza 213
Żelazny Tron 53, 275
Żmijowe Bagno 203
Żółta Róża (zakon mnichów) **25**, 103, 270
życie po życiu 258
życie wiejskie 81

Podziękowania dla testujących grę

Daniel Adams, Russell Ahrens, Chris Altnau, Dave Anderson, Bill Anderson, Dean Anderson, Brandy Antill, Todd Antill, Frank Armenante, Marisa Arredondo, Thomas Arredondo, Niels Arum, Wayland Augur, Daniel Ayoub, Alanna Baker, John Baldwin, Robert Ball, Jeffrey Ball, Jr., Jacob Bara-Skowronek, Jay Barber, Jr., Rebecca Barlow, Maslon Barry, Marty Bartoy, Daniel Bates, Carl Behr, Steve Bennett, Dan Benson, David Benson, Douglas Benson, Anders Berland, Lucinda Berry, Roger Bert II, Scott Beyer, Harry Bohl, Anthony Boyer, Thomas Boyer II, Henrik Branebjerg, Christopher Brehm, Jason Broadley, Troy Brooks, Scott Brotherton, Kevin Brown, Sean Brown, Craig Bucheli, Michael Buckalew, Eirik Bull-Hansen, Jason Bulmahn, Martin Burns, Pat Bussey, Jr., Ed Carmien, Allen Carnahan, David Carnahan, Lori Carnahan, George Carnahan, Thomas Carpenter, Chris Carter, Angela Chan, Barbara Chandler, Chris Chandler, Kent Chen, William Child, Brad Christensen, Tod Chubucos, Al Clover, Dan Cluley, Mike Colasante, Patrick Collins, Lance Comfort, John Compton, Joseph Coons, George Coontz III, George Coontz IV, Theodore Coop, Lawrence Cormier, Rex Crossley, Wesley Cummins III, Marleon Cumpston, Melissa Cumpston, Robert Cumpston, Monica Current, David Cuthill, Christopher Dauer, Scott Delahunt, Michael DeMeritt, Shelia DeMeritt, Donald Dickey, Eric Dobrzelewski, Matthew Domville, Rion Donovan, John Dorman, Ryan Downing, Jason Dozois, David Drapak, John Dritsas, Philip Dunn, Christian Duus, Raymond Dyer, Maureen Dyer, Raymond Dyer, Alan Eaton, Phil Edwards, Todd Egan, Jocelyn Eisenhower, Miya Ekholm, Jeff Ekonen, Troy Ellis, Robert Emerson, Paul Eserkaln, Timo Etter, Jeremy Evans, Nigel Evens, Lonnie Ezell, Beth Ezell, Dwayne Farley, Brian Farmer II, Darryl Farr, Lon Faulkner III, Daniel Felts, Lori Flood, Andreas Fog-Morrissette, John Ford, John Ford, Calvin Fort, Margot Foster, Justin Franklin, Dale Friesen, Karen Friesen, J. R. Frost, David Fulkerson, Anne Fuller, Helge Furuseth, Joedy Galloway, Chris Garcia, Carlos garcia, Corey Garrett, Susanna Gasque, Sarah Gaultois, Sean Gaultois, Benjamin Gehrke, Omar Ghannoum, W. C. Giles, Matt Glavich, Nick Glawtschew, Mark Goddard, Lance Goetz, Jon Goldstein, Catherine Good, Lisa Gordon, Andrew Gristina, Ollie Gross, Michael Guenther, Todd Gustafson, Brian Gute, Bill Guyer, Steve Hadden, Cynthia Hahn, August Hahn, Michael Haley, Jon Hamlin, Steven Hansen, Julian Hardman, Bruce Hardy, John Harnes, Michael Harris, Michele Harris, Jason Harrison, Jeremy Hart, Joe Harter, Mark Hatch, Jason Hatter, Jonathan Haulund, Julie Heckman, Michael Heckman, Michael Heiser, Scott Helgeson, Carl Hentzelt, William Hezeltine, Quentin Hidalgo, Nick Hidalgo, Samuel Hillaire, Kirk Hockin, Stanley Hodges, Daniel Hodges, Mike Hofmann, William Holder, James Hoover, Jr., Olav Hovet, Justin Hudgens, Tyler Hurst, Jason Hyland, Jeffrey Ibach, Jeffrey Ikard, Pete Jensen, Kurt Johnson, Jay Johnson, Michael Johnson, Robert Johnson, Edwin Jones, Aaron Jones, Erich Joseph, Doug Justice, Rose Justice, Jeff Kahrs, Kevin Karty, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, William Kerney, Shane Kierstead, Cortney Kinman, Roland Kippenhan III, Shawn Kirkham, Jay Kissell, Brian Klement, John Knott, Jonathan Koppel, Ken Krenzer, Jonathan Kressin, Florian Kriesel, Fabian Kuhbach, Gary Labrecque, Ron Lace, Tammy Lachmann, Renee Landin, Lori Lane, Rocky Lange, John Lawitzke, Arthur Lazaro, Ben League, John Lefever, Kevin Leistico, Sascha Lieber, Christopher Lindsay, Pamela Lindsay, Andrew Liske, Rich Livingston, Scott Llewelyn, Eric Lopez, Richard Lopez, Sebastian Lucier, Anthony Ludlam, Jon Lundeen, Jeremy Lutz, John Lynch, Kurt Macholeth, Paul Mackley II, Patricia Maeckel, Clay Maeckel, Michael Mandet, Vlad Marinkovic, Greg Marone, Michael Martin, Neil Maruca, Greg Mason, Frank Mathenia, Chris Maxfield, Thomas McCambley, Joshua McClure, John McCullough, Mary McDonald, Robert McDonald, Brandon McKee, Janet McKellar, Miles Mcnally, Andrea McVittie, Darren McVittie, Joseph Meeks, Jan Mildenberger IV, Micheal Milford, Clinton Miller, Melinda Mongar, Brad Mongar, Timothy Moore, Philip Morey, Scott Morgan, Nicholas Morgan, Ray Mosco, Ken Mowrey, Chad Mowry, Stephen Mulrooney, Patrick Murray, Jonathan Naughton, Josh Newton, Wes Nicholson, Thomas Nolan, Christian Nord, David Nowell, Dean Nyquist, Kevin Odom, Brian Ogaard, Matthew Olivera, Richard Olson, Steven Orr, Damian Osisek, Robert Overman, Tammy Overstreet, Seth Owings, Karl Paananen, Marceline Padgett, Charles Padgett, Leigh Padgett, Andrew Pagel, Andrew Parker, Scott Parks, Goon Pattanumotana, Gavin Pattanumotana, Tracey Peart, Brian Perry, Lee Pickler, Rita Pin, Patrick Pittman, Brandon Plunkett, Daniel Pogoda, Clint Pohl, Sydney Polk, Sean Potter, Russell Powell, Russ Radcliff, Leonard Radcliff, Stephen Radney-MacFarland, Anders Rasmussen, Brandon Rech, Richard Redman, Scott Reed, Thomas Refsdal, Rick Reynolds, Matt Riek, Dan Robbins, Kathryn Robinson, Bill Robinson, Jr., John Rodriguez, Rodney Rourke, Robert Roxby, Jr., Warren Russell, John Ruys, Jim Sales, Rob Sanders, Michael Sanderson, Jason Sanford, David Schlieman, Jr., Oliver Seilz, James Sharkey, Jr., Lee Sharp, Jacque Shepard, Chris Shepard, Debbie Shepard, Ken Shepard, Randall Shepherd, Michael Shorts, Jeff Showiak, James Simon, Michael Simonds, William Simonds, Bryan Sims, Charles Sismondo, Gerald Sjerven, Geoff Skellams, Derrick Sloan, Heather Smith, Michael Trezevant Smith, Kelly Smith, Scott Smith, Kevin Snyder, Jennifer Sorenson, Dustin Stacey, Erin Stapleton, Curtis Steinhour, Maryrita Steinhour, Christian Stenerud, Kim Still, Chris Still, Jason Still, Jeff Stolt, Daniel Stone, Keith Stratton, Rodney Sutter, Keith Talbot, Marc Tavasci, Ryan Taves, Cory Teague, Josh Teague, Michael Tedin, Andrew Teegarden, Mark Templeton, Thomas Terrill, Gary Theseira, Scott Thomas, Wayne Thomasson, Bradley Thompson, Todd Thorpe, Charles Tinsley, Catherine Tinsley, David Trotti, John Tucker, Chris Tulach, Sven Ude, Jason Ufkes, Thomas Vail, April VanBuren, Jason VanBuren, Nicholas VanDenBrink, Cheryl VanMater-Miner, Philips VanMater-Miner, Margaret Vining, Bryan Vining, Robin Vitti, Joseph Vitti, Daniel Vitti, Marc Wagner, Clint Wagoner, Scott Walker, Charles Walle, Katherine Walle, C. J. Walle, John Warren, Russell Waters, Kevin Watkins, Michael Webster, Dirk Weigelt, Bruce Welch, Jason White, Jason White, Jessica Wilke, Kristian Williamson, Michael Williamson, Joshua Winters, Scott Withington, Noel Wolters, Ronald Woodson, John Wyatt, Brad Wyble, Jeffrey Young, Michael Zaret, Theodore Zion II, Stephanie Zuiderweg

czekają na ciebie złowrogie niebezpieczeństwa i wspaniałe czyny

Witaj w Faerunie, świecie potężnej magii, straszliwych potworów, pradawnych ruin i zapomnianych cudów. W tej krainie czekają na ciebie lśniące królestwa, pełne bestii pustkowia, niekończące się jaskinie i złowieszcze cytadele, rozciągające się od niebezpiecznych lasów Srebrnych Marchii do ludnych miast Morza Wewnętrznego. Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN® przedstawia najobszerniejszą krainę fantasy, jaką kiedykolwiek stworzono!

Ta księga zawiera wszystkie informacje, jakich będziesz potrzebować, by rozegrać przygody DUNGEONS & DRAGONS® w Świecie ZAPOMNIANYCH KRAIN:

- Nową, kolorową, rozkładaną mapę Faerunu.
- Dziesiątki nowych ras, atutów i klas prestiżowych dla twoich postaci.

- Panteon faeruński, zawierający ponad 100 bóstw i potęg.
- Bardzo szczegółowo opisane regiony, nowe potwory, tajemnicze miejsca i dwie krótkie przygody, dzięki którym rozpoczniesz zabawę w tym świecie.

Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN został w pełni zaktualizowany i przeprojektowany dla nowej edycji gry D&D. *Podręcznik Gracza*, *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI* oraz *Księga Potworów* są niezbędne, abyś w pełni mógł wykorzystać tę książkę.

ISBN 83-88916-97-1

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