

ROZSZERZENIE SIECIOWE DO WŁADCÓW MROKU

SEAN K. REYNOLDS

OSOBOWOŚCI KRAJŃ

Ashemmi

Elfka o imieniu Ashemmi słynie z wysokiej rangi w strukturach Mrocznej Twierdzy – fortecy Zhentarimów, górującej nad Zachodnimi Ziemiami Centralnymi. Od dłuższego czasu jest także związana z niesławnym czarodziejem Sememmonem. Niewiele wiadomo o jej pochodzeniu, a w dodatku co kilka miesięcy delikatnie zmienia swój wygląd, przez co konfunduje innych w jeszcze większym stopniu. Ashemmi była już opisywana jako słoneczny i księżycowy elf, a kilka razy nawet jako półelf (choć przez ostatnie kilka lat sama twierdziła, że jest księżycową elfką). W rzeczywistości nikt nie zna prawdy. Jedna z ciekawszych plotek głosi, że Ashemmi wywodzi się

ze szlacheckiego rodu słonecznych elfów z Evermeet. Mówi się, że uciekła z wyspy po tym jak zwróciła się ku złu, lecz tylko ona może zweryfikować te plotki. Niestety, nikt nie zna aktualnego miejsca pobytu elfki, więc sprawa jej pochodzenia pozostaje, jak na razie tajemnicą.

Przez wiele lat Ashemmi była jednym z najlepszych agentów Zhentarimów w Mrocznej Twierdzy. Wykorzystywała swą charyzmę, potęgę i poparcie Sememmona, by wspinać się po kolejnych szczeblach hierarchii organizacji. Gdy Fzoul Chembryl został Wybrańcem Xvima (a później Wybrańcem Bane'a), Ashemmi i Sememmon zdali sobie sprawę, że nie posiadają wystarczającej mocy, aby zapobiec przejściu przez niego władzy nad Zhentarimami. Postanowili ratować swe życie, poprzez salwowanie się ucieczką.

Autorzy

Układ ten celowo zaczyna się na stronie 2. Nie ma strony 1.

Autor: Sean K Reynolds

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik

Tłumaczenie: Piotr "Cahir" Wiankowski

Redakcja tłumaczenia i skład: Adam "iron_master" Janik

Kierownik projektu: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczyk

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 Williama, Richarda Bakera i Petera Adkinsona.

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, KSIĘGA POTWORÓW, MISTRZ PODZIEMI, d20 System i FORGOTTEN REALMS, są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast.

Wszystkie postacie, nazwy postaci i cechy szczególne tychże są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast. Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do istniejących

osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użycie jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

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.

©2006 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonane w USA.

Tłumaczenie tekstu za zgodą Wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.

©2007 dnd.polter.pl. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź stronę Wydawcy: www.wizards.com/forgottenrealms

Odwiedź naszą stronę: dnd.polter.pl

Odwiedź stronę Wydawnictwa: isa.pl

Jakiś czas po ich zniknięciu, widziano kobietę odpowiadającą jej rysopisowi w Waterdeep, Wrotach Zachodu oraz Gwiezdnym Płaszczu. Z racji tego, że oboje podróżują w przebraniu, trudno brać takie pogłoski na poważnie.

Ashemmi i Sememmon są wobec siebie całkowicie lojalni. Elfka nigdy nie będzie nawet brała pod uwagę możliwości zdradzenia swego towarzysza. Ich obecne plany skupiają się na przeżyciu, gromadzeniu magii oraz, w miarę możliwości, krzyżowaniu planów Fzoula. Ashemmi i jej kochanek są niezwykle inteligentni. Nie zaatakują bezpośrednio żadnego z dawnych wrogów, jeśli uznają, że takie działanie narazi ich na poważne niebezpieczeństwo. Wolą działać poprzez pośredników, takich jak drużyny poszukiwaczy przygód. Używają magii do szukania słabych punktów w planach Fzoula, a następnie wysyłają najemników z zadaniem utrudniania mu życia.

Ashemmi jest zazwyczaj opisywana jako piękna elfka o płowych włosach i złotych oczach (cechy bardzo rzadkie wśród księżycowych elfów, a powszechne wśród słonecznych, co wywołuje znaczny zamęt przy próbach określenia jej pochodzenia). Preferuje atrakcyjny ubiór, nawet jeżeli obecnie jest w trakcie podróży. Lubi obnosić się biżuterią (magiczną i zwykłą) oraz zakładać ogniste czerwone suknie. Jest równie okrutna i bezwzględna jak każdy agent Zhentarimu, żałuje jednak, że zło przybiera czasem ohydłą postać. Z tego względu nie lubi przebywać w towarzystwie osób, których wewnętrzna niegodziwość odbija się na fizycznym wyglądzie.

Ashemmi: kobieta księżycowy elf Czarodziej 11; SW 11; średni humanoid; KW 11k4+11; pw 38; Ini +3; Szyb 9 m; KP 21 (dotyk 16, nieprzygotowany 18); Atak +6 wręcz (1k4/19-20 mistrzowski sztylet) lub +9 dystansowy (1k4/19-20 mistrzowski sztylet); SC elfie cechy; Char PZ; RO Wytr +8, Ref +8, Wola +12; S 10, Zr 17, Bd 12, Int 17, Rzt 12, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +14, Jeździectwo (koń) +4, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +5, Wiedza (tajemna) +15, Wiedza (geografia) +7, Wiedza (historia Zachodnich Ziem Centralnych) +6, Wiedza (lokalna Zachodnich Ziem Centralnych) +6, Wiedza (szlachta i władcy Zachodnich Ziem Centralnych) +8, Wróżenie +13, Zauważanie +3; Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Wielka wytrwałość, Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary (4/5/5/5/3/2/1; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – czytanie magii, tajemny znak, tańczące światła, wykrycie magii; 1. – magiczny pocisk (2), spadanie jak piórko, uspienie, zauroczenie osoby; 2. – niewidzialność (2), ochrona przed strzałami, sieć (2); 3. – błyskawica, lot (2), rozproszenie magii (2); 4. – ognista tarcza, polimorfowane kogoś, wymiarowe drzwi, wróżenie, zauroczenie potwora; 5. – teleportacja, większe tworzenie; 6. – łańcuch błyskawic.

Księga czarów: 0. – czytanie magii, dłoń maga, naprawa, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – identyfikacja, magiczny pocisk, spadanie jak piórko, uspienie, wiadomość, zauroczenie osoby; 2. – hipnotyczny wzór, niewidzialność, ochrona przed strzałami, sieć, tajemny zamek; 3. – błyskawica, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, lot, rozproszenie magii, sugestia, wstrzymanie osoby; 4. – ognista tarcza, sprzężysta kula Otiluka, wymiarowe drzwi, zauroczenie potwora; 5. – dominacja nad osobą, teleportacja, większe tworzenie, wstrzymanie potwora, wściebkie oczy; 6. – dezintegracja, łańcuch błyskawic.

Ekwipunek: amulet naturalnego pancerza +1, karwasze pancerza +4, brosza osłony, płaszcz odporności +2, mistrzowski sztylet, pierścień ochrony +3, zwój tajemnego zamku (3), zwój rozproszenia magii (10. poziom), zwój hipnotycznego wzoru, zwój błyskawicy (10. poziom), różdżka wstrzymania osoby (15 ładunków), różdżka niewidzialności

Ashemmi 3.5

Ashemmi: kobieta księżycowy elf Czarodziej 11; SW 11; średni humanoid; KW 11k4+11; pw 38; Ini +3; Szyb 9 m; KP 21 (dotyk 16, nieprzygotowany 18); Atak +6 wręcz (1k4/19-20 mistrzowski sztylet) lub +9 dystansowy (1k4/19-20 mistrzowski sztylet); SC elfie cechy; Char PZ; RO Wytr +8, Ref +8, Wola +12; S 10, Zr 17, Bd 12, Int 17, Rzt 12, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +16, Jeździectwo (koń) +5, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +3, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +3, Wiedza (tajemna) +15, Wiedza (geografia) +10, Wiedza (historia [Zachodnie Ziemie Centralne]) +9, Wiedza (lokalna [Zachodnie Ziemie Centralne]) +9, Wiedza (szlachta i władcy Zachodnich Ziem Centralnych) +11; Czarowanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Wielka wytrwałość, Wydłużenie czaru, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary (4/5/5/5/3/2/1; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – mistyczny znak, odczytanie magii, tańczące światła, wykrycie magii; 1. – magiczny pocisk (2), spadające piórko, uspienie, zauroczenie osoby; 2. – niewidzialność (2), ochrona przed strzałami, pajęczyna (2); 3. – błyskawica, latanie (2), rozproszenie magii (2); 4. – drzwi poprzez wymiary, ognista tarcza, polimorfia, szpiegowanie, zauroczenie potwora; 5. – teleportacja, zaawansowane tworzenie; 6. –

wyladowanie łańcuchowe.

Księga czarów: 0. – odczytanie magii, dłoń maga, mistyczny znak, naprawa, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, zranienie nieumarłego, raca, światło, tańczące światła, wiadomość, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – identyfikacja, magiczny pocisk, spadające piórko, uspienie, zauroczenie osoby; 2. – hipnotyczny wzór, niewidzialność, ochrona przed strzałami, pajęczyna, mistyczny zamek; 3. – błyskawica, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, latanie, rozproszenie magii, sugestia, unieruchomienie osoby; 4. – drzwi poprzez wymiary, ognista tarcza, nienaruszalna sfera Otiluka, zauroczenie potwora; 5. – teleportacja, unieruchomienie potwora, wściebkie oczy, zaawansowane tworzenie, zdominowanie osoby; 6. – dezintegracja, wyladowanie łańcuchowe.

Ekwipunek: amulet naturalnego pancerza +1, karwasze pancerza +4, brosza osłony, płaszcz odporności +2, mistrzowski sztylet, pierścień ochrony +3, zwój mistycznego zamku (3), zwój rozproszenia magii (10. poziom), zwój hipnotycznego wzoru, zwój błyskawicy (10. poziom), różdżka unieruchomienia osoby (15 ładunków), różdżka niewidzialności (10 ładunków), różdżka błyskawicy (17 ładunków), różdżka magicznych pocisków (5. poziom) (20 ładunków), 1100 sz.

(10 ładunków), *różdżka błyskawicy* (17 ładunków), *różdżka magicznych pocisków* (5. poziom) (20 ładunków), 1100 sz.

Ashemmi studiowała księgę czarów Sememmona, więc może z niej przygotowywać zaklęcia równie łatwo, jak z własnej księgi. Powyższa lista przedstawia czary, które elfka zna i może rzucić. Ponieważ spędziła mnóstwo czasu w Mrocznej Twierdzy, w towarzystwie Sememmona, jest bardzo prawdopodobne, że lista ta nie stanowi nawet połowy jej całego repertuaru.

Malark

Malark Skyborn urodził się i wychował w Amn, jako drugi z trzech synów w dość dobrze prosperującej kupieckiej rodzinie. Jego ojciec zajmował się głównie handlem bronią, jednak od czasu do czasu szmuglował na boku narkotyki, najczęściej z Calimshanu na Północ. Dzięki kontaktom ojca, młody Malark miał ciągłą styczność z osobami o nieciekawej reputacji. Jedną z nich był Kolis, niezbyt bystry kapłan Cyrica ze Smoczego Wybrzeża, który zaszczerpił w Malarku fascynację naukami Księcia Kłamstw. Duchowny zginął podczas jednej z czystek sług Cyrica, organizowanych w przeciągu ostatniej dekady przez wyznawców Czarnego Słońca. Mimo to, kapłanowi udało się wpoić do głowy młodemu syna kupieckiego nauki Cyrica (zanim ten popadł w szaleństwo), zwłaszcza swobodę działania i potrzebę skrytości.

Malark podróżował samotnie w przebraniu drobnego handlarza i kowala. Używał swych talentów do tworzenia narzędzi i broni, które sprzedawał następnie społecznościom licznych miasteczek. Podróże wykorzystywał do szczegółowego poznawania ludzkich zachowań. Dzięki zakłębieniu przebranie mordował dobrych i praworządnych mieszkańców, ukrywając się pod postacią innych osób. Późniejszy okres Malark spędził jako najemnik. Krył się z umiejętnościami czarowania, udając, że jest zwykłym wojownikiem. Dzięki jowialnemu i pogodnemu usposobieniu, zyskał wielu sojuszników i znajomych w różnych zakątkach Faerûnu. Odseparował się przy tym od skłóconych kapłanów Cyrica, w związku z czym nigdy nie unikał ani nie wykorzystywał więzi z rodziną i przyjaciółmi. Izolacja Malarka sprawiła, że jest szczerze przywiązany do swoich bliskich i wpada w gniew, gdy ponoszą krzywdę.

Na początku kariery Malark podróżował przeważnie bez towarzystwa (zwłaszcza innych wyznawców Cyrica), dzięki czemu uniknął wielu czystek organizowanych przez Czarne Słońce wśród swoich wyznawców. Obecnie jest jednym z najpotężniejszych kapłanów Księcia Kłamstw, nie powiązany z żadną świątynią Księcia Kłamstw. Cyricowi odpowiada fakt, że Malark nie przynależy do konkretnego zakonu. Wielu kapłanów uznaje to za dziwny rodzaj faworyzowania, co tylko umocniło Malarka w postanowieniu unikania innych wyznawców własnej wiary. Wędruje samotnie po świecie (zatrudniając czasem najemników), zabija wrogów Cyrica, rozsiewa w jego imieniu kłamstwa i mści się za atakowanie jego przyjaciół i sojuszników. Interesuje się szczególnie losem młodszego brata Marrika (N mężczyzna człowiek Wjk6), który jest najemnikiem i nie ma pojęcia o religijnych powiązaniach Malarka. Jeżeli coś mu się stanie, kapłan nie spocznie dopóki nie odnajdzie i zabije odpowiedzialnych za jego śmierć (oczywiście najpierw zorganizuje wskreszenie Marrika).

Malark: mężczyzna człowiek Kapłan 12 Cyrica; SW 12; średni humanoid; KW 12k8+24; pw 95; Ini +0; Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +12/+7 wręcz (1k8+2/19-20 *pluga-wy długi miecz* +1) lub +11 dystansowy (1k8+2/19-20 lekka kusza z *bellami* +2); SA skarcenie nieumarłego 4/dzień; Char CZ; RO Wytr +11, Ref +5, Wola +16; S 13, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 20, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Dyplomacja +7, Koncentracja +15, Leczenie +7, Rzemiosło (obróbka metalu) +5, Wiedza (lokalna [Amn]) +1, Wiedza (religia) +6, Zastraszanie +5, Zauważanie +6; Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Potężny atak, Rzucanie w walce, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary kapłana (6/8/6/6/5/5/3; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – czytanie magii, leczenie drobnych ran, naprawa, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – błogosławieństwo, boskie względy, leczenie lekkich ran (2), rozkaz, wykrycie dobra, wytrzymałość żywiołowa, zmiana siebie*; 2. – bycza siła, leczenie średnich ran, milczenie, niewidzialność*, wstrzymanie osoby, wytrzymałość; 3. – leczenie poważnych ran, magiczny ornat (2), modlitwa, niewykrywalność*, wyczyszczenie niewidzialności; 4. – boska moc, leczenie krytycznych ran, przeklęta plaga*, śmiertelna rana (patrz poniżej), większa magiczna broń; 5. – krąg zagłady, oczy czaszki, ogniste uderzenie, rozproszenie dobra*, zabicie żywego; 6. – eteryczność, uzdrowienie, zmylenie kierunku.

* Czar domenowy. Bóstwo: Cyric. Domeny: Zło (rzuca czary zła na poziomie czarującego o +1 wyższym), Oszustwo (Blefowanie, Przebieranie i Ukrywanie stają się umiejętnościami klasowymi).

Ekwipunek: pełna zbroja płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, lekka kusza, belty +2 (10), płaszcz odporności +1, rękawiczki zręczności +2, wisiołek roztropności +2, eliksir przyspieszenia, eliksir heroizmu, zwój niewidzialności (6), zwój przywołania z martwych, zwój wezwania potwora V, zwój magicznego ornatu (2), zwój słowa odwołania, ostrze czaszki (przeklęty długi miecz +1, ze świętym symbolem Cyrica na ostrzu i rękojeści), 1400 sz.

Śmiertelna rana

Nekromancja

Poziom: Kap 4 (Bhaal, Cyric)

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Promień

Czas działania: Natychmiastowy (patrz opis)

Rzut obronny: Wola zmniejsza o połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Wystrelujesz czarny promień negatywnej energii w kierunku pojedynczego celu. Musisz wykonać udany atak dotykowy na dystans, aby trafić przeciwnika. Trafione przez promień stworzenie otrzymuje 3k8+1 obrażeń na poziomie czarującego (maksymalnie +20). Czar nie wpływa na konstrukty i przedmioty nieożywione.

Nieumarli są wzmacniani przez negatywną energię, tak więc czar ten powoduje, że odzyskują oni uzyskaną liczbę obrażeń zamiast je otrzymywać.

malark 3.5

Malark: mężczyzna człowiek Kapłan 12 Cyrica; SW 12; średni humanoid; KW 12k8+24; pw 95; Ini +0; Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +11/+6 wręcz (1k8+2/19-20 *dlugi miecz splugawienia* +1) lub +11 dystansowy (1k8+2/19-20 lekka kusza z *bełtami* +2); SA skarcenie nieumarłego 4/dzień; Char CZ; RO Wytr +11, Ref +5, Wola +16; S 13, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 20, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Dyplomacja +7, Koncentracja +15, Leczenie +7, Rzemiosło (obróbka metalu) +5, Spostrzegawczość +6, Wiedza (lokalna [Amn]) +1, Wiedza (religia) +6, Zastraszanie +5; Czarowanie w walce, Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Potężny atak, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary kapłana (6/8/6/6/5/5/3; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – odczytanie magii, leczenie drobnych ran, naprawa, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1. – błogosławieństwo, boska łaska, leczenie lekkich ran (2), odporność na żywioły, rozkaz, wykrycie dobra, przebranie*; 2. – siła byka, leczenie średnich ran, cisza,

niewidzialność*, unieruchomienie osoby, wytrzymałość niedźwiedzia; 3. – leczenie poważnych ran, magiczna szata(2), modlitwa, niewykrywalność*, wyczyszczenie niewidzialności; 4. – boska moc, leczenie krytycznych ran, przekłeta plaga*, śmiertelna rana (patrz poniżej), magiczna broń, potężniejsza; 5. – oczy czaszki, ogniste uderzenie, przeklecie, rozproszenie dobra*, zabicie żywego; 6. – rozproszenie magii, potężniejsze, uzdrowienie, zmylenie kierunku*.

* Czar domenowy. Bóstwo: Cyric. Domeny: Zło (rzuca czary zła na poziomie czarującego o +1 wyższym), Oszustwo (Blefowanie, Przebieranie i Ukrywanie się stają się umiejętnościami klasowymi).

Ekwipunek: pełna zbroja płytowa +1, ciężka stalowa tarcza +1, lekka kusza, belty +2 (10), płaszcz odporności +1, rękawiczki zręczności +2, wisiorek roztropności +2, eliksir przyspieszenia, eliksir heroizmu, zwój niewidzialności (6), zwój przywołania z martwych, zwój wezwania potwora V, zwój magicznej szaty (2), zwój słowa odwołania, ostrze czaszki (długi miecz splugawienia +1, ze świętym symbolem Cyrica na ostrzu i rękojeści), 1400 sz.

Y3I#FQI J117 SD T1D+ +#1 +1