

WYBRZEŻE MIECZY

SPIIS TREŚCI

<u>INFORMACJE OGÓLNE</u>	<u>2</u>	<u>KHELDRIIVER</u>	<u>15</u>
<u>BELDENSHYN</u>	<u>5</u>	<u>LATARNIA LATHTARLA</u>	<u>17</u>
<u>BEREGOST</u>	<u>6</u>	<u>POMOCNA DŁOŃ</u>	<u>20</u>
<u>BRODA ULGOTHA</u>	<u>10</u>	<u>ŚWIECOWA WIEŻA</u>	<u>22</u>
<u>BRÓD TROLLOWEGO</u>		<u>TWIERDZA CRAGMYR</u>	<u>27</u>
<u>SZPONU</u>	<u>13</u>	<u>WROTA BALDURA</u>	<u>29</u>
<u>HUCZĄCY BRZEG</u>	<u>14</u>		

Autor:

Marcin "Verghityax" Pawłowski

Redakcja:

Adam "iron_master" Janik

Michał "rincewind bpm" Smoleń

Marcin "Corrick" Godzierz

Ilustracje:

Marcin "Verghityax" Pawłowski

Tamara "Elven_Witch" Kajdas

Skład:

Adam "iron_master" Janik



"d20 system" i logo "d20 system" są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Ich użycie jest zgodne z warunkami d20 Licence. Dungeons & Dragons® i Wizards of the Coast® są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast i użyto ich za pozwoleniem. Cały tekst niniejszej publikacji jest Otwartą Zawartością Gry w rozumieniu Otwartej Licencji Gry w wersji 1.0a. Tekst Licencji znajduje się na ostatniej stronie dokumentu.

Odwiedź stronę



INFORMACJE OGÓLNE

Witajcie, zacni czytelnicy. Witajcie na Wybrzeżu Mieczy. Nazywam się Gunnlaug Ormstunga i będę Waszym przewodnikiem po tych terenach. Potraktujcie me uwagi poważnie, bowiem jest to obszar obfitujący w niebezpieczeństwa i nietrudno stracić tutaj głowę.

Wybrzeże Mieczy to teren nader rozległy, ciągnący się od Świecowej Wieży na południu, aż po Luskan na północy. Niektórzy uczeni Zachodnich Ziem Centralnych zaliczają do tego rejonu jeszcze Amn, Tethyr i Calimshan, jednakże mieszkańcy tych ziem stanowczo odcinają się od takiej próby klasyfikacji, albowiem, w ich mniemaniu, jest to równoznaczne z wrzucaniem ich do jednego worka z barbarzyńcami. W tej części mego przewodnika zawarty zostanie jedynie opis Wybrzeża Mieczy od Świecowej Wieży po Kheldrivver. Lokacje na północ od Trollowych Wzgórz szczegółowo opiszę w kolejnej części. Trzymany przez Was grimuar nie obejmuje również miejsc znajdujących się na Polach Umarłych, gdyż ten region zasługuje na oddzielną publikację.

Nim do sedna przejdę, elementarną uwagę poczynić muszę. Mianowicie, zakarbujcie sobie w pamięci, iż Wybrzeże Mieczy, lubo posiadające kilka przysiółków cywilizacji, to przede wszystkim dzicz. I to dzicz wielce niebezpieczna, zamieszkała przez najrozmaitsze istoty. Grasują tu zarówno bandy łotrów wszelkiego autoramentu, jak i hordy hobgoblinów li też trolli. Pomyślcie więc dwa razy, zanim swą bezpieczną przystań opuścicie, bowiem Wybrzeże Mieczy to nie miejsce dla fircyków i birbantów, co to potrafią tylko językiem fechtować i dusery prawić. Tutaj sprawiedliwość kończy się na czubku ostrza, a litera prawa dociera jedynie do takich metropolii jak Wrota Baldura. Powód tego leży w naturze i mentalności mieszkańców Wybrzeża. Nie wliczając ludności napływowej, są to osoby o chaotycznych skłonnościach i uporze godnym bawołu, a do tego nawykłe do trudnych warunków życia. Nie znoszą oni żadnej większej władzy nad sobą, toteż monarchie li inne ustroje polityczne tej maści nie mają tu prawa bytu. Było w historii wiele prób utworzenia królestw na tych terenach, atoli żadne z nich dłuższego czasu nie przetrwało i w gruzach legło, będąc teraz jeno smętną pamiątką minionych wieków i niezrealizowanych marzeń.

Nie wiadomo dokładnie, od czego pochodzi nazwa tej części Ziem Centralnych, lecz istnieją na ten temat dwie teorie. Pierwsza z nich głosi, jako to Wybrzeże Mieczy zawdzięcza swe miano białym, nadmorskim, strzelającym w niebo klifom, jakich znaleźć tu można bez liku. Podług drugiej teorii nazwa miała się rzekomo wziąć od rozlicznych hazardów, w jakie obfituje ten region.

Zastanawiało Was kiedy, gwoli czego Wybrzeże Mieczy tak niewiele portów posiada? Odpowiedź jest prosta: zdradliwa linia brzegowa, naznaczona mieliznami i wystającymi skałami, co to rozpruwają statki niczym smocze kły. Dzięki znikomej konkurencji, miejsca takie jak Wrota Baldura i Waterdeep urosły na znaczeniu, a i olbrzymie czerpią z tego dochody. Rzecz jasna, transport dóbr nie tylko Morzem Mieczy się odbywa. Wiele karawan mknie lądem, czemu służy Trakt Nadbrzeżny ciągnący się do Trollowych Wzgórz, gdzie łączy się z Kupieckim Traktem. Jest to istny raj dla najemników, z których wielu najmuje się do ochrony

przemierzających te ziemie kupców. Również rzeka Chionthar pełni ważną funkcję handlową. Nią to wszak podążają towary do Elturel, Scornubel, Berdusk i Iriaebor.

Kręta Woda, lubo nie tak wartka jak rzeka Chionthar, nie nadaje się do spływów, albowiem jest ona straszliwie mętna i przez mokradła biegnie, zaś na odcinku między Brodem Trollowego Szponu a Mostem Boareskyr zatruta jest esencją Bhaala i żadną miarą się do spożycia nie nadaje.

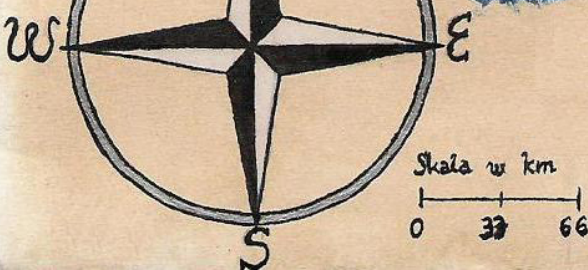
Na zachód od Pomocnej Dłoni rozciąga się pradawna Knieja Otulisko, gęstsza niżli najbujniejsza krasnoludzka broda. Śród rosnących w niej drzew przeważają wiązy, buki i felsule. Gremliny, świerszczyki, satyrowie i drzewa wisielców to tylko niektóre z monstrów, na jakie można się tu natknąć. Liczba zamieszkujących Knieję Otulisko bestii jest tak wielka, że nie sposób przespacerować się tym lasem, ażeby co kilka kroków nie napatoczyć się na jakie plugastwo. Co więcej, agresywne nastawienie tych istot sprawia, iż tym trudniej uniknąć konfliktu z nimi. Mędrcy twierdzą, że gdzieś pośród zakamarków Kniei mieszczą się portale, ale nikt nie wie, dokąd mogą one prowadzić. A przynajmniej nikt nie wrócił żywy, aby o tym opowiedzieć. Nieco na południe od samej Kniei znajduje się mała zatoka, którą ludzie zowią Zatoką Otulisko, elfy zaś Raetheless. W jej obrębie natknąć się można na ruiny sześciu wiosek rybackich, co to w stan takowy popadły na skutek napaści potworów z Kniei i piratów z Morza Mieczy. Idąc od Świecowej Wieży, wprzód na południowym skraju Kniei Otulisko leży Aunsabbason, który wciąż łączy z Traktem Nadbrzeżnym szlak wyrty w ziemi przez jeżdżące nim wozy. Dalej na północ znajduje się nawiedzane przez potwory Borlyth. Skracając na zachód dotrzecie do Skały Sumbur, a następnie do Eldelorr. W tym miejscu, kierując się na południe, gdzie w morze wrzyna się przylądek w kształcie żądła, zwany Przylądkiem Raeth, ujrzycie ruiny Calyaun. Ostatnią z wiosek jest Szczerba Orthula. Chatki w każdej z tych osad z kamienia wzniesiono, zaś podparte drzewami i palami dachy z łupków wykonano.

Rozległy Las Ostrych Kłów to jeszcze bardziej niegościnnie miejsce niż Knieja Otulisko. Wiadomo o nim bardzo niewiele, a to z prostej przyczyny. Przystąpić jego progi to jak jakby wejść na turniej łuczniczy z tarczą wymalowaną na głowie. Mówiąc krótko, pewna śmierć. Wedle plotek las ten zamieszkują satyrowie, driady i hydry, a krom tego i potwory, o których lepiej nie słuchać na trzeźwo. Niegdyś mieszkańcy Wrót Baldura wysyłali tu drwali i chadzali na polowania, atoli liczne niebezpieczeństwa i równie liczne przypadki śmiertelne rychło odwiodły ich od tej praktyki. Uczzone głowy utrzymują, że w Lesie Ostrych Kłów nie ma żadnych elfów. Ponadto istnieje legenda, która mówi o ruinach starożytnego miasta znajdujących się gdzieś w mrocznych ostępach lasu.

Są jednak na Wybrzeżu Mieczy ruiny, których istnienie nie jest owiane mgłą tajemnicy. Jedne z bardziej znanych to wioska Brodu Trollowego Szponu, której poświęcony zostanie osobny rozdział. Inne warte eksploracji miejsce to Iglica Brzasku – leżący na północnym brzegu rzeki Chionthar klasztor poświęcony Lathanderowi. W 1177 roku RD został on zniszczony w trakcie wojny pomiędzy dwoma samozwańczymi książętami. Stało się tak gwoli faktu, iż Iglica Brzasku była doskonałym punktem strategicznym, a bracia zakonni kontrolowali prom, którym można było przewozić ludzi z jednego brzegu rzeki na drugi.

Na wschód od Wrót Baldura, w miejscu, gdzie Ścieżka

Wierzy



Thundara z Traktem Nadbrzeżnym się zbiega, znajduje się Cykada Strategii Militarnej. Ten mały zamek wznosił Taric Krwawy Sokół za skarby zrabowane wodzowi orczej hordy. W chwili, gdy rozpoczął się Czas Kłopotów, twierdzą zarządzała Lady Kaitlin Tindall Krwawy Sokół. W jej ciału wstąpiła esencja Czerwonej Rycerki i pod jej to wpływem Kaitlin wyprawiła się razem ze swą Kompanią Czerwonego Jastrzębia, ażeby usieć monstra, jakie wypłynęły z Lasu Tethir. Gdy powróciła do rodzinnej warowni, zastała jedynie zgłiszczoną. Przysięgłszy zemstę, Kaitlin stopniowo odbudowała zamek i uczyniła zeń świątynią Czerwonej Rycerki. Dzisiaj ściany Cykady zdobi wzór szachownicy, wykonany z białego i czerwonego marmuru, zaś główną część fortecy wieńczy krwistoczerwona kopuła. Lady Kaitlin prowadzi w Cykadzie szkołę strategii, do której może uczęszczać każdy, kogo na to stać, a wypada nadmienić, że kształcą się w niej przyszedli dowódcy armii różnych krain. W obrębie kilku kilometrów wokół zamku rozciągają się ziemie pieczołowicie uprawiane przez wieśniaków, co to się pod egidą Cykady znajdują.

Na zachód od Świecowej Wieży z Morza Mieczy wylania się archipeląg siedmiu granitowych wysepek. Najbliżej lądu znajduje się Thelwe, która to aż trzema zamczyskami się szczyci: jednym na wschodnim brzegu, na klifie spoglądającym na Świecową Wieżę, drugim w swym południowo-zachodnim rogu, trzecim zaś na skalnym wzniesieniu na północy. Wszystkie fortece zbudowane z kamienia zostały i każda z nich licz zamieszkuje wraz ze swymi potwornymi sługami. Onegdaj troje magów, znani jako Trójka Zmierzchu (jeden mężczyzna i dwie kobiety), w kordialnych stosunkach pozostawali, zanim w nieumarły stan przeszli. Nazwa Thelwe najpewniej z gnomiego języka się wywodzi, bowiem wiele lat temu wyspa była domem dla klanu gnomów, nim magowie ich nie zniewolili i nie wyniszczyli przy budowie piwnic pod twierdzami się rozciągających. Żeglarze twierdzą, iż jest to głupcy spędzają noc na Thelwe, gdyż wałęsające się bestie liczą atakują każdego intruza, jakiego spotkają. Wyspa posiada trzy zatoki, w których można rzucić ktowicę. Jedną z nich to Kryjówka Mreskera na wschodnim wybrzeżu, mająca kształt półksiężyca. Ostatnim wartym odnotowania miejscem na Thelwe jest leżące na zachodnim krańcu północnego brzegu, spore słodkowodne bagno – Kości Taglana, nazwane tak na cześć kapitana piratów, którego własna załoga zaszlachtowała i wrzuciła w trzęsawisko na skutek kłótni o sens zakopywania tu zrabowanych skarbów. Jak widać, załoga sensu takowego nie dostrzegła.

Na południowy zachód od Thelwe rozciąga się maleńka Askalet o kształcie diamentu, a przynajmniej czegoś, co wygląda jak diament wsadzony w imadło i obity młotkiem. Wyspę tą zasnuwają gęste mgły, a w jej sercu mieści się za-

drzewiona dolinka, w której bije kilka słodkowodnych źródełek. Woda z nich spływa do niewielkiego jeziora. Wokół tego zbiornika wodnego wyrasta z ziemi skaliste wzgórza podziurawione tuzinem jaskiń. Askalet zamieszkują głównie jelenie oraz kilka sowniedźwiedzi. Krom wzniesień i zagajników, na wyspie odwiedzić można trzy ruiny: wielką, kamienną chatę, także dwór oraz zamek. Zamek ów, wzniesiony na wschodnim brzegu, najistotniejszą jest z tych ruin, albowiem niegdyś żył w nim mag Askalet (stąd nazwa wyspy) – czarodziej o znacznej potęgze. W jego wieży mieści się wyrzeźbiony w litej skale szyb, tak głęboki, że po najdłuższej nawet linie to dna jego dotrzeć się nie da. Niektórzy mędrcy spekulują, iż tunel ten aż do Podmroku prowadzi.

Na zachód od Askalet wystaje z morza kolejna mała wysepka: Arthoum. Ze wszystkich siedmiu jest ona tą, którą winniście najbardziej omijać. Nie dlatego, iżby tak niebezpieczną była. Jest po prostu równie ciekawa jak księgi rachunkowe. Są tu jeno skały, skały i jeszcze raz skały,

podziurawione jak rzeszoto, tak, że przy każdej większej fali z otworów na powierzchni tryskają gejzery wody. Nie da się tu zakotwiczyć, a jedynymi stworzeniami nawiedzającymi to miejsca są morskie drapieżniki i ptactwo.

Ostatnią z maleńkich wysp jest Grobowiec Nairna, znajdujący się na północny zachód od Thelwe. Nazwa wzięła się od dawnego poszukiwacza przygód, który zaginął w tu-tejszej krasnoludzkiej krypcie. Kryptę zaś spłądrowano wielki temu, a teraz jej sekretów strzegą upiory li jeszcze gorsze istoty. Z jakiegoś nieznanego powodu wyspa jest zupełnie pozbawiona życia – unikają jej nawet ptaki. Grobowiec Nairna to miejsce pełne stromych skał i gęstych, skarłowaciałych zagajników. Pod powierzchnią wyspy mieści się kompleks krasnoludzkich tuneli i komnat, a niektóre przejścia wiodą

aż do Podmroku. Jeden z tuneli łączy się z podziemiami Świecowej Wieży, wszelako trzeba uważać wybierając się tą trasą, ponieważ wielkiej biblioteki strzeże od tej strony smoczyca Miirym.

Zdążając na zachód od Grobowca Nairna dopłyniecie do Sklorn, wyspy notorycznie odwiedzanej przez piratów. Nazwa najprawdopodobniej wywodzi się od klanu ludzi lub nawet pół-orków zamieszkującego to miejsce dawno temu. Wyspa jest skalista, posiada kilka źródeł słodkiej wody oraz dwie zatoki z możliwością zakotwiczenia. Plaże Sklorn to istne cmentarzysko statków: rozbitych, na wpół spalonych tudzież częściowo zatopionych; ponure świadectwo działalności korsarzy. Krom piratów, wyspa ta stanowi schronienie dla rozmaitych potworów oraz rozbitek, którzy najwyraźniej zależli Umberlee za łuskę i w efekcie znaleźli się na tym niegościnnym skrawku lądu.

Dokładnie na południe od Sklorn znajduje się wyspa bardzo doń zbliżona rozmiarem, Unglur. Podobnie, jak ta



pierwsza, Unglur posiada kilka grot, jest siedliskiem piratów, a jej plaże zaśmiecają wraki okrętów i statków. Atoli jest i różnica, gdyż nie ma nań źródeł słodkiej wody. Nazwa pochodzi od Unglura, krwiożerczego pirata, którego niepokojna dusza błąka się obecnie po wyspie.

Raerest to największa i najbardziej wysunięta na zachód wyspa z całego archipelagu, której zachodnie wybrzeże zdobi długie pasmo wysokich skał, zwane wśród morskich wilków Tarczą. W samym sercu Raerest znajdują się trzy filigranowe, słodkowodne jeziora, a na północ od nich bagno zamieszkałe przez jaszczuroludzi, którzy uważają, że wyspa jest ich własnością. Z tego też powodu wałęsają się i polują gdzie im się żywnie podoba, lubo nie przepadają za otwartymi konfrontacjami i wolą atakować przeciwników z zaskoczenia. Na południu wschodniego brzegu rozciąga się rozległa zatoka, gdzie niszczej zmruszałe ruiny Ryczącej Grzywy – starodawnej pirackiej twierdzy, niemal zrównanej z ziemią przez jedno z Trójki Zmierzchu. Wieść niesie, iż pod kamiennymi rumowiskami nadal spoczywają wiekowe skarby, lecz dostępu do nich bronią straszliwe monstra, które liczą przywłócić ze sobą na wyspę.

Special thanks go to Ed Greenwood who gave me permission to use some of the info he published on candlekeep.com.

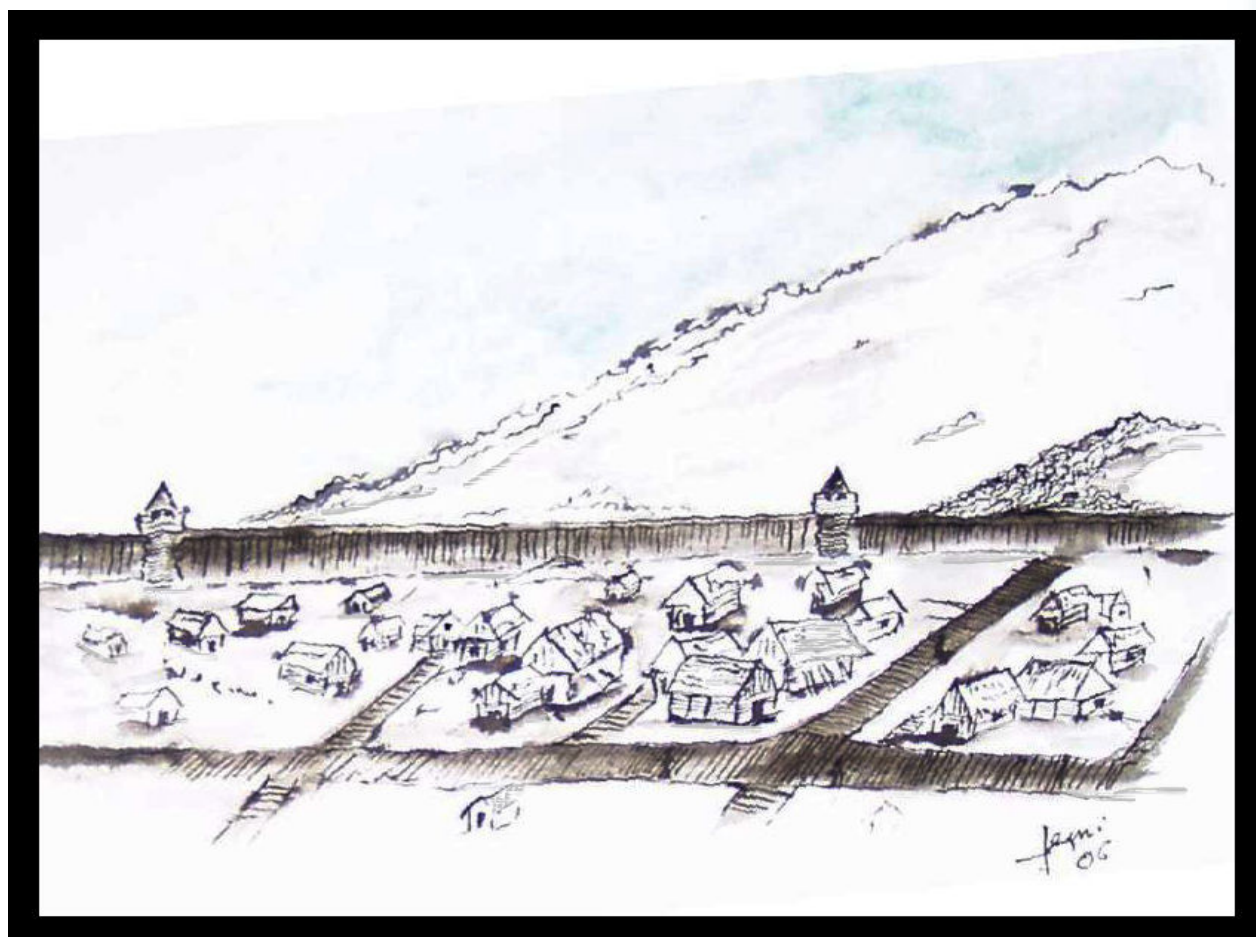
BELDENSHYN

Beldenshyn to gnomia wioska spoczywająca na zachód od Brodu Trollowego Szponu, na południowym brzegu Krętej Wody. Ścisłej mówiąc, możecie ją znaleźć nad najbardziej wysuniętym na południe zakolem tejże rzeki, aczkolwiek spodziewam się, iż sami traficie do niej po zapachu.

Osadę tą ze wszech stron otacza palisada, co to utrzymuje wszelkie drapieżniki na dystans, jednakże moim

zdaniem roztaczający się tu odór skuteczniej odstraszy nawet najbardziej zdesperowaną bestię lepiej niż najlepsze fortifikacje. Większość mieszkańców wioski żyje z uprawy roli, lecz nie tylko to jest ich specjalnością. W Beldenshyn bowiem wyrabiane są jedne z najlepszych kusz na Wybrzeżu Mieczu. Można się tu także zaopatrzyć w przeznaczone do nich bełty, które to jakością w niczym nie ustępują pociskom wytwarzanym przez ludzkich rzemieślników, a nawet je przewyższają.

Gnomy z Beldenshyn słyną jeszcze z tego, iż większość z nich natura obdarzyła długimi nosami. Jeśli macie zamiar odwiedzić tę wioskę, nie zważajcie zbyt na nochale mieszkańców, lecz zatroszczcie się lepiej o własne organy powonienia, gdyż mieszkańcy Beldenshyn hodują potwornie cuchnące, porośnięte długą sierścią kozy. Te śmierdzące bestie pasą się i wałęsają wokół całej osady, dlatego ich odór czuć tu na każdym kroku. Bywalcy karczem i austerii wszelakich zwykli nazywać Beldenshyn innym mianem, bardziej do miejscowości adekwatnym, mianowicie "Kozifetor" lub "Koziesmrody".



BEREGOST

Beregost to niewielka miejscina, która ulokowana jest na wschód od Świecowej Wieży, kilka kilometrów na południe od miejsca, gdzie Lwi Trakt łączy się z Traktem Nadbrzeżnym. Na to leżące na samym Trakcie miasteczko składa się około czterdziestu kamiennych domostw oraz kilka posiadłości ziemskich położonych na jego obrzeżach.

Na wschód od Beregostu piętrzy się dumnie trawiaste wzniesienie, z którego to spozierają ruiny spalonej szkoły magii, założonej przeszło trzysta zim temu przez mistrza przyzwań znacznej sławy. Czarodziej ów, a imię jego brzmiało Ulcaster, był nazbyt ufny i otwarty na nowych uczniów. Około osiemdziesiąt lat po utworzeniu szkoły przybyli do niej magowie z Calimshanu, spoglądający na poczynania Ulcastera zazdrosnym okiem. Posiadali swoją akademię czarów i łatwiej by im było przełknąć smocze jajo niżli pozwolić rozwijać się tak znamienitej konkurencji. Przybywszy do Ulcastera pod pozorem zwyczajnej wizyty, rozpętali czarodziejską bitwę. Calishyci najpewniej życie w niej postradali, aczkolwiek sama szkoła spłonęła w tymże incydencie, niwecząc dzieło życia starego maga. Powiada się, że Ulcaster zniknął gdzieś w trakcie ogólnego chaosu i zamieszania, jakie tam wtedy zapanowało. Wydaje się to tym bardziej prawdopodobne, iż ciała jego nigdy nie odnaleziono. Beregost, który był wtedy zaledwie rolniczą osadą, zaczął się od tego momentu rozwijać samodzielnie, jednak nigdy na wschód, a tylko na zachód. Mieszkańcy, zarówno dawni, jak i obecni, żyją w przeświadczeniu, że zgłiszczą



szkoły Ulcastera nawiedzają niespokojne duchy. Wedle jednych relacji, po ruinach krąży pewna zjawia, ciskając zaklęciami w każdego intruza. Podobno ukazuje się ona pod postacią niezwykle chudego i wysokiego, brodatego starca, innym zaś razem jako wyświechtany, spiczasty kapelusz. Wedle reszty plotek, pojawia się tam widmo, które łatwowiernych śmiałków wabi do podziemi szkoły, by tam ich

Jaśnie Promienny Lathandera Kelddath Ormlry: mężczyzna człowiek Tethyrczyk Kapłan 16 Lathandera; SW 16; średni Humanoid (człowiek); KW 16k8 +16; pw 91; Inic. +4 (+4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 6 m; KP 26 (+10 pełna zbroja płytowa +2, +4 ciężka stalowa tarcza +2, +2 pierścień ochrony), dotyk 12, nieprzygotowany 26; Baz. atak +12; Zwarcie +14; Atak +17/+12/+7 wręcz (1k8 +4/x2, *Wołacz Świtu*); SA odganie nieumarłych 6/dzień; SC kuratela 1/dzień, silna aura dobra, spontaniczne rzucanie (zaklęcia *leczenia* i czary z określnikiem światło lub ze słowem światło w nazwie); Char. ND; MRO Wytrw +12, Ref +11, Wola +23; S 14, Zr 11, Bd 12, Int 17, Rzt 27, Cha 17; Znane języki: chondatski, elfi, illuskański, niebiański, wspólny.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +24, Dyplomacja +23, Koncentracja +20 (+24 gdy rzuca defensywnie), Leczenie +18, Nasłuchiwanie +8, Wiedza (plany) +11, Wiedza (religia) +22, Wiedza (tajemna) +8, Wyczucie pobudek +15, Zauważanie +8, Profesja (farmer) +16; Rzucanie w walce, Poszerzenie czaru, Poprawiona inicjatywa, Wtajemniczony Lathandera [*Przewodnik Gracza po Faerunie*], Zdolności przywódcze, Negocjator, Zogniskowanie broni (ciężki buzdygan).

Czary kapłana na dzień: 6/8/8/8/7/6/5/5/4; Bazowy ST = 18. Poziom czarującego 16. Domeny: Ochrona, Siła.

Przygotowane czary kapłana: 0. – stworzenie wody, wykrycie magii, przewodnictwo x2, naprawa, czytanie magii; 1. – błogosławieństwo, rozkaz (ST 19), boskie względy, wytrzymałość żywiołowa, tarcza entropii, usunięcie strachu, schronienie*, tarcza wiary; 2. – wspomnienie, bycza

*siła**, uspokojenie emocji (ST 20), splendor orła, zachwyt (ST 20), wstrzymanie osoby (ST 20), milczenie, status; 3. – wyczyszczenie niewidzialności, poznanie słabości (ST 21) [Spell Compendium], magiczny ornat*, modlitwa, usunięcie choroby, kształtowanie kamienia, broń uderzenia (ang. *weapon of impact*) [Spell Compendium], ściana wiatru; 4. – stąpanie w powietrzu, odpędzenie śmierci, odesłanie (ST 22), wieszczenie, boska moc, neutralizacja trucizny, niepodatność na czar*; 5. – przełamanie zaklęcia, rozproszenie zła (ST 23), ogniste uderzenie (ST 23), znak sprawiedliwości, odporność na czary*, ściana kamienia; 6. – bariera z ostrzy (ST 24), większe rozproszenie magii, uzdrowienie, kamienna skóra*, wezwanie potwora VI; 7. – chwytająca dłoń Bigby'ego*, kontrolowanie pogody, zniszczenie (ST 25), większa tarcza Lathandera [*Przewodnik Gracza po Faerunie*], święte słowo; 8. – pole antymagii, ognista burza (ST 26), święta aura (ST 26), znieczulenie umysłu*.

Wyposażenie: *Wołacz Świtu* (święty ciężki buzdygan +2 [świeci]), pełna zbroja płytowa +2, ciężka stalowa tarcza +2, płaszcz odporności +2, wisiorek roztropności +4, pierścień ochrony +2, złoty święty symbol Lathandera, mikstura odporności na energię (ogień) 10, olejek światła dnia, zwój piekącego światła, zwój magicznego kręgu przeciw złu, 2 flaszki wody święconej, 5,000 sz w monetach, klejnotach, biżuterii, przedmiotach religijnych i inwesturach.

Uwagi: Kelddath posiada kary i premie związane ze średnim wiekiem.

*czar domenowy.



Taerom "Grzmiący Młot" Fuiruim: mężczyzna człowiek Chondathczyk Wojownik 1/Fachowiec 1; SW 1; średni Humanoid (człowiek); KW 1k10 +3 plus 1k6 +3; pw 25; Inic. +0; Szyb 6 m; KP 15 (+4 kolczuga), dotyk 10, nieprzygotowany 15; Baz. atak +1; Zwarcie +4; Atak +17/+12/+7 wręcz (1k8 +4/x2, mistrzowska żelazna laska); Char. ND; MRO Wytrw +5, Ref +0, Wola +6; S 17, Zr 11, Bd 17, Int 13, Rzt 18, Cha 13; Znane języki: wspólny, chondatski, illuskański.

Umiejętności i atuty: Wspinaczka +1, Rzemiosło (płatnerstwo) +9, Rzemiosło (kowlstwo) +6, Rzemiosło

(metalurgia) +6, Skakanie +1, Nasłuchiwanie +4, Zastraszanie +5, Zauważanie +4; Potężny atak, Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [płatnerstwo]), Twardość.

Wypożyczenie: mistrzowska żelazna laska (traktuj jak ciężki buzdycan), mistrzowska kolczuga, mistrzowskie narzędzia rzemieślnicze, *mikstura leczenia średnich ran*, wytworna kuźnia (patrz *Poradnik Budowniczego Twierdzy*).

Uwagi: Taerom posiada kary i premie związane ze średnim wiekiem. Premie wynikające z narzędzi i kuźni nie zostały uwzględnione.

opęta i przejąć nad nimi kontrolę. Pomijając te niepewne informacje, jedno wiadomo na pewno o zniszczonej szkole Ulcastera, a mianowicie to, że gdzieś na jej terenie znajdują się stare, magiczne pułapki, których nikt nie zdążył aktywować oraz portal, jednak nikt nie wie, gdzie prowadzi. Mieszkańcy Beregostu trzymają się z dala od samych ruin, aczkolwiek na otaczających je trawiastych wznieśleniach wypasają swoje owce. Czyżby tak, ponieważ nieopodal szkoły bije źródło Strumienia Zguby Czarodzieja, służące żywemu inwentarzowi tutejszych farmerów za wodopój. Rozwiązanie takie ma jeszcze jedną zaletę – w ten sposób mogą oni czuwać nad tym, ażeby niepożądani goście nie pętali się beżładnie po ruinach w poszukiwaniu starych ksiąg zaklęć, zwojów i innych skarbów, które pewnikiem i tak żarłoczny ogień strawił dawno temu.

Formalnie władzę nad Beregostem sprawuje pięcioosobowa rada miasta. Faktycznie jednak miasteczkiem rządzi Jaśnie Promienny Kelddath Ormlyr, który jednocześnie pełni funkcję najwyższego kapłana Pieśni Poranka, tutejszej świątyni Lathandera. Kelddath był dawniej kupcem, którego statki towarowe pływały po całym Morzu Mieczy. Z czasem postanowił się ustakować i osiedlił się w Beregoście. Jego słowo jest tutaj prawem, mieszkańcy zaś darzą go olbrzymią estymą, bowiem dzięki rządowi Ormlyra miasteczko rozwija się nader prężnie, rozkręcane są nowe interesy, a straż świątynna w liczbie dwustu zbrojnych nieustannie czuwa nad porządkiem. Jaśnie Promiennemu udało się nawet sprowadzić do Beregostu kilku znaczących kupców z Amnu wraz z rodzinami, ci zaś w obrębie miasteczka pozakładali swe majątki ziemskie. Największą sławą i poważaniem spośród nich cieszy się ród Craumerdaunów, którzy to hodują tu wspaniałe konie. Ich znaczne wierzchowce cenione są nawet w Amnie i Tethyrze. W Pieśni Poranka Kelddath ma na swe rozkazy kilkunastu kleryków (trzech 8. poziomu, sześciu 4. poziomu i dziewięciu 2. poziomu) oraz licznych akolitów. Sama świątynia, której przecudne różane iglice wzbijają się wysoko w niebo, stoi po wschodniej stronie Traktu Nadbrzeżnego, w samym sercu mieściny. Kościół ten jest doskonale ufortyfikowany, otaczają go zaś rozmaite stajnie, refektarze, dormitoria i infirmerie. Słudzy Pana Poranka, na należącej do świątyni



ziemi sadzą zioła i ziemniaki, aby mieć się z czego wyżywić i, w razie potrzeby, wspomóc uboższych mieszczan. Każdy, kto na rzecz Pieśni Poranka złoży datek w wysokości co najmniej dwudziestu sztuk złota, może pozostać w świątynnym dormitorium przez dwie noce. Jeśli zaś darczyńca jest chory

tudzież ranny, kapłani pozwalają mu pozostać, póki nie wydobrzeje, troszcząc się o niego i nie oczekując w zamian dodatkowej zapłaty. Strawa jest tu prosta, acz pożywna. Dostępne są również łaźnie.

Kolejnym znamienitym mieszkańcem Beregostu, a zarazem bliskim sojusznikiem Kelddatha, jest lokalny kowal, Taerom "Grzmiący Młot" Fuiruim. Prowadzi on swój warsztat zwany *Kuźnią Grzmiącego Młota*. Jest to człowiek o niebywałej wręcz sile, a jego przednie wyroby znane są na całym Wybrzeżu Mieczy. Choć jego orzechowej barwy włosy i bokobrody są już poprzetykane pasemkami siwizny, dłonie ma równie zręczne, jak przed laty. Ten cichy, obdarzony tuszą olbrzym, choć nie posiada zdolności przywódczych, cieszy się w miasteczku niepodważalną reputacją i szacunkiem, który mierzyć się może jedynie z jego nadludzką krzepą. Taerom walczy straszliwym, żelaznym kosturem i, jeśli zawierzyć plotkom, jest on w stanie jednym ciosem kilku orków naraz trupem położyć. W *Kuźni Grzmiącego Młota* jej właścicielowi pomaga ponad tuzin czeladników. Sam Fuiruim potrafi wykuwać całe zbroje płytowe i zdobną w ornamenty broń, a używa do tego rzadkich i sprowadzanych z daleka rud metali. Dzieła Taeroma podziwiają nawet krasnoludzcy kowale, co samo w sobie jest już wystarczającą rekomendacją. W *Kuźni Grzmiącego Młota* zawsze nieopisany harmider panuje, albowiem napływające wciąż zamówienia, głównie z Amnu, sprawiają, że pracy nigdy tu nie brakuje.

Niedaleko, na północny zachód od Beregostu, zamieszkuje drugi potężny sprzymierzeniec Kelddatha Ormlyra – Thalantyr Przyzywacz. Posiadłość jego, zwana Wyso-

Thalantyr Przywoływacz: mężczyzna człowiek Chondathczyk Czarodziej 17; SW 17; średni Humanoid (człowiek); KW 17k4 +16; pw 61; Inic. +2 (+2 Zr); Szyb 9 m; KP 19 (+2 Zr, +5 *karwasze pancerza*, +2 *pierścień ochrony*), dotyk 14, nieprzygotowany 17; Baz. atak +8; Zwarcie +8; Atak +10/+5 wręcz (1k6 +2/x2, *laska potęgi*); SC przywołanie chowańca (brak); Char. ND; MRO Wytrw +8, Ref +9, Wola +18; S 10, Zr 14, Bd 12, Int 24, Rzt 18, Cha 15; Znane języki: chondatski, wspólny, smoczy, krasnoludzki, elfi, giganci, illuskański, orczy.

Umiejętności i atuty: Występy +12, Koncentracja +21 (+25 gdy rzuca defensywnie), Rzemiosło (alchemia) +17, Odcyfrowanie zapisów +24, Wiedza (tajemna) +27, Wiedza (architektura i inżynieria) +15, Wiedza (lochoznawstwo) +15, Wiedza (historia – Netheril) +24, Wiedza (plany) +19, Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +12 (+14 przy sekretnych lub ukrytych drzwiach), Czarostwo +29, Zauważanie +4; Tajemna manipulacja (ang. *Arcane Manipulation*), Udoskonalone wezwanie, Uparty, Rzucanie w walce, Stworzenie laski, Stworzenie cudownej rzeczy, Wydłużenie czaru, Przyspieszenie czaru, Zapisanie zwoju, Przenikanie czaru, Zogniskowanie czaru (przywoływanie).

Czary czarodzieja na dzień: 4/6/6/6/5/5/5/4/2/1; Bazowy ST = 18. Poziom czarującego 17 (19 przy przebijaniu OC).

Przygotowane czary czarodzieja: 0. – *wykrycie magii*, promień mrozu/[i] (+10 dotykowy na dystans), *czytanie magii*, *odporność*; 1. – *deszcz kolorów* (ST 18), *spadanie jak piórko*, *magiczny pocisk*, *zaciemniająca mgła*, *promień osłabienia* (+10 dotykowy na dystans), *tarcza*; 2. – *kocia gracia*, *oszołomienie potwora* (ST 19), *wykrycie myśli* (ST 19), *kwasowa strzała Melfa*, *ochrona przed strzałami*, *piekący promień* (ang. *scorching ray*, +10 dotykowy na dystans); 3. – *rozproszenie magii*, *kula ognia* (ST 20),

wstrzymanie osoby (ST 20), *błyskawica* (ST 20), *ochrona przed energią*, *wezwanie potwora III*; 4. – *wyczerpanie*, *czarne macki Ewarda* (+25 zwarcie), *większa niewidzialność*, *polimorfia*, *ściana ognia*; 5. – *złowroga polimorfia* (ang. *baleful polymorph*, ST 22), *zabójcza chmura* (ST 22), *uścibskie oczy*, *telekineza*, *ściana lodu*; 6. – *łańcuch błyskawic* (ST 23), *dezintegracja* (+10 dotykowy na dystans; ST 23), *większe rozproszenie magii*, *masowa sugestia* (ST 23), *wezwanie potwora VI*; 7. – *większe wróżenie* (ST 24), *większa teleportacja*, *ochrona przed żelazem* [Spell Compendium], *pryzmatyczny deszcz* (ST 24); 8. – *wykrycie położenia*, *polarny promień* (ang. *polar ray*, +10 dotykowy na dystans); 9. – *wezwanie potwora IX*.

Znane czary czarodzieja: przygotowane zaklęcia. Ponadto, Thalantyr zna wiele czarów z listy czarodzieja/zaklinacza z *Podręcznika Gracza* oraz kilka z tych znajdujących się w *Opisie Świata zapomnianych Krain*, *Magii Faerunu* oraz *Przewodniku Gracza po Faerunie*.

Wyposażenie: *laska potęgi* (14 ładunków), *karwasze pancerza* +5, *obręcz intelektu* +2, *pierścień ochrony* +2, bryłka adamantytu (do zaklęcia *ochrona przed żelazem*) warta 100 sz, zwierciadło 60 cm x 120 cm (do zaklęcia *większe wróżenie*) warte 1,000 sz, *miksura korowej skóry* +3, *miksura leczenia poważnych ran* x2, *zwój ograniczonego życzenia*, *zwój kwaśnej mgły*, *ródźdźka burzy lodowej* (7 ładunków). Thalantyr jest również właścicielem Wysokiego Żywopłotu, dworu w Beregoście. Obejmuje on ciemny, ufortyfikowany kamienny dom obrośnięty sosnami i staw z rybami za nim. Jest strzeżony przez parę zagorzałych i lojalnych gryfów, a także spętanego niewidzialnego zabójcę, który szpieguje i roznosi przedmioty dla Thalanthry. 1,000 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i komponentach materialnych.

Uwagi: Thalantyr posiada kary i premie związane ze średnim wiekiem.

kim Żywopłotem, to przypominające twierdzę domostwo wzniesione z ciemnego kamienia, zwieńczone wieloma wieżyczkami. Całą okolicę wokół siedziby Thalanthry porastają gęsto sosny, których czubki zadziornie mierzą w niebo niby włócznie. Wysokiego Żywopłotu broni parka bezwzględnie lojalnych Przyzywaczowi gryfów oraz jakaś niewidzialna istota nieznanego natury. Sam Thalantyr to człowiek o dworskim obejściu, ceniący jednocześnie sobie swoją prywatność. Podobno od lat nie miał już żadnego ucznia i najwyraźniej nie spieszy mu się, aby ten stan rzeczy zmienić. Przyzywacz często współpracuje z Taeromem w zakresie wytwarzania magicznej broni i pancerzy. Pamiętać należy, że Thalantyr nad wyraz duże zainteresowanie pokłada w odległych krainach i egzotycznych przedmiotach, często się więc zdarza, że dnia pewnego znika na długi okres czasu, by potem pojawić się równie niespodziewanie. Kiedy nie podróżuje, Przyzywacz często przechadza się po sosnowym lesie, ze swym czarnym kosturem w dłoni. Sporo czasu spędza także nad swym stawem rybnym, rozciągającym się tuż obok Wysokiego Żywopłotu. Mieszkańcy Beregości twierdzą, że czarodziej musi jaką tam istotę hodować, gdyż niejednokrotnie podpatrzyli go, kiedy to oddawał się rozmowie z czymś, co znajdowało się pod taflą wody.

W Beregoście strudzeni wędrowcy wybierać mogą aż spośród czterech przybytków, z czego trzy to gospody, czwarty zaś to tawerna. Ta ostatnia, zwana *Płoczącym Czarodziejem*,

nie posiada żadnego szyldu, aczkolwiek nietrudno ją odnaleźć. Mieści się bowiem parę kroków na północ od miejscy, w którym Strumień Zguby Czarodzieja przecina Trakt Nadbrzeżny. Ponadto przybytek ten posiada otoczony balustradą ganek, który zawsze jest zatłoczony, zarówno przez miejscowych, jak i przyjezdnych. Wszelacy bardowie, trubadury i inne grajki nocować mogą w *Płoczącym Czarodzieju* za darmo. Mało tego, za każdą noc tam spędzoną dostaną z góry pięć sztuk złota, pod warunkiem, że dadzą występ. Największą wadą tej tawerny jest to, że podaje się tu jedynie napitki, jadła zaś żadnego nie uświadczą. Na szczęście właściciel *Czarodzieja* ma na swe usługi gońców, którzy na życzenie gości przynoszą strawę z jednej z trzech tutejszych gospod. Niestety, pokoje do komfortowych nie należą, są bowiem małe i ozdobione jedynie starzyzną darowaną przez stałych klientów. Rzadko zdarza się tu natrafić na miękki materac bądź poduszkę. Tym niemniej, *Płoczący Czarodziej* należy do bardzo popularnych lokali, gdyż dnia każdego aż roi się w nim od gości.

Najbardziej luksusową gospodą Beregości jest *Gospoda Feldeposta*, nazwana tak na cześć swego nieżyjącego już założyciela. O miejscu tym mówić można jedynie w samych superlatywach. Obsługa jest miła i sprawna, a w chłodne dni pokoje są ogrzewane ogniem z kominka. W zależności od upodobań, można wziąć zimną lub ciepłą kąpiel, w której to, jeśli zajdzie takowa potrzeba, pomoże wam stara,

małomówna służba. Jedzenie jest tu nader wyśmienite, a zwłaszcza bułki nadziewane serem i ogórkami oraz przypieczone na ogniu tarty z cebulą i grzybami. *Gospoda Feldeposta* powinna również zadowolić koneserów najprzedniejszych trunków, gdyż w tutejszej piwnicy trzymają wyborną sherry.

Jeśli cisza i spokój nie jest tym, czego szukacie i czas wolicie spędzać na hulankach, najlepszym wyborem będzie *Wesoły Żongler* – gospoda znajdująca się po zachodniej stronie Traktu Nadbrzeżnego, na północnym krańcu miasteczka. Miejsce to jest widoczne z daleka, dach jego bowiem zdobi olbrzymia tablica, na której wymalowano uśmiechniętego żonglera odzianego w strój błazna. Jakość podawanych tu trunków i potraw nie wybiega poza lokalny standard, tym niemniej *Wesoły Żongler* przyciąga niemal całą młodzież Beregoštu, czego zasługą są urządzone tu tańce tudzież tak popularne wszędzie zawody w opróżnianiu swego kielicha lub faszki. Niemal każdego dnia można się spodziewać w *Żonglerze* zabawy do białego rana. Nigdy nie brakuje tu minstreli, gdyż szefostwo gospody przebija w tej kwestii wszystkie inne przybytki w miasteczku, toteż większość wędrownych bardów swoje kroki na samym początku kieruje do *Żonglera*. Podczas tych całonocnych hulank podawana jest wołowina, wieprzowina i dziczyzna z rusztu.

Trzecią i zarazem największą gospodą w Beregoście jest *Czerwony Bukiet*. Właściciele tegoż przybytku za punkt honoru postawili sobie przede wszystkim szybkość obsługi. Służba w *Bukiecie* uwija się niczym w ukropie. Ani się spo-

strzeżecie, kiedy zaprowadzą was do waszej komnaty, podadzą jadło na stół, przygotują kąpiel albo rozpalą ogień w kominku. Przybytek ten posiada również bardzo bogaty jadalospis, w którym znajdują się zupy wszelakie, kanapki, owoce oraz pieczenie. Niestety, te ostatnie są dowodem na to, że niektórzy pracownicy *Czerwonego Bukietu* nazbyt poważnie traktują priorytet szybkości w obsługiwaniu klientów. Mięsiwo smażone jest za krótko, przez co w środku pozostaje surowe albo też ogień jest zbyt duży i pieczeń jest tak czarna i spalona, że z równie wielkim powodzeniem moglibyście węgiel spożywać. Kolejną wadą tej gospody jest zupełny brak rozrywek, zaś bardowie nie są tu mile widziani, chyba że płacą i nie realizują się artystycznie. *Czerwony Bukiet* cieszy się największą popularnością wśród kupców, którzy przybywają w interesach i nie chcą, by ktokolwiek postronny przy tym ucha nadstawiał. Za siedem sztuk złota można w tym celu wynająć tu prywatny pokój zamykany na klucz. Dobiegły mnie plotki, że w przejściach, co to biegną za owymi komnatami, są ukryte maleńkie otwory, przez które wścibskie oko bez trudu może zajrzeć. Z kolei inne plotki głoszą, że gdzieś z *Bukietu* wiedzie sekretny tunel prowadzący do znajdujących się poniżej pieczar, do których swego czasu drowy się z Podmroku dostały, jednak Thallantyr wyczarował tam jakąś magiczną barierę i niebezpieczeństwo zostało zażegnane. Obecnie, jeśli można wierzyć pogłoskom, groty pod *Bukietem* są wykorzystywane przez szmuglerów i nie zdziwiłbym się, gdyby właściciel gospody jaki miał z tego przychód.



BRODA ULGOTHA

Broda Ulgotha to jedno z tych miejsc, gdzie nuda idzie o lepsze z sennością, a pobyt weń jest równie zajmujący, co konwersacja z księgowym. Dacie wiarę, że w osadzie tej brak nawet gospody i tawerny? Jak już pewnie jednak zmiarkowaliście, wieś tą opisuję nie bez powodu, jako że zamieszkuje w jej okolicy czarodziej znacznej potęgi. Najpierw trzeba jednak powiedzieć co nieco na temat samej Brody, jak ją miejscowi zwa, nim przejdę do wspomnianej kwestii.

Sioło to, zamieszkiwane przez około 70 dusz, ulokowane jest na północnym brzegu rzeki Chionthar, tuż u jej ujścia, na zachód od Wrót Baldura. Kamienne chatki Brody gnieźdzą się w naturalnej niecce. Na klifie na południe od osady mieści się latarnia morska, która ma za zadanie ostrzegać Wrota przed wrogimi okrętami. Całą populację wsi stanowią rodziny owczarzy, wypasających swoje stada na trawiastych równinach, oraz rybaków, którzy spuszczaają łodzie z klifu do morza za pomocą łożyska sporządzonego z wielu grubych lin.

Nazwa tego przysiółku ma swe korzenie w historii. Dawno temu pirackie napaści na Wrota Baldura były bardzo liczne. Jednym

ze straszliwych wilków morskich, którzy to Wybrzeże Mieczy namiętnie plądrowali w tamtych czasach, był Ulgoth – mężny korsarz o szczecińskiej brodzie, słusznym brzuszysku i podłej reputacji. Powiada się, że załoga latarni morskiej z klifu "przysmałała brodę Ulgotha", pozbawiając jego atak na Wrota elementu zaskoczenia, wskutek

czego prowadzona przezeń flota natknęła się na obrońców w stanie gotowości. Zaowocowało to śmiercią wielu piratów, w tym samego Ulgotha. Próbował on salwować się ucieczką przy pomocy pierścienia umożliwiającego latanie. Na jego nieszczęście, stał się w ten sposób wymarzoną wprost celem dla łuczników, którzy naszpikowali go tyłoma strzałami, że mógłby uchodzić za przerośniętego jeża.

W osadzie mieszka kilkunastu rybaków, z których każdy ma jakąś niewiastę zajmującą się domostwem. Ich łowiskiem jest ujście rzeki Chionthar, gdzie poławiają raki rzeczne i węgorze. Jako że zimą łowienie jest niemożliwe lub bardzo utrudnione, przez resztę roku rybacy łapią, ile tylko się da, a to czego nie spożyją, małżonki ich peklują, aby zapasów nie zabrakło, gdy Auril skuje wszystko lodem.

Chatki w Brodzie wzniesione są z kamienia, pozbawione okien – podłogi ich to zwykłe ziemne klepisko, a torfowy dach porastają warzywa i zioła zasadzone przez właścicieli. Większość tych domów posiada duży pokój, który służy zarówno do mieszkania, jak i do spożywania posiłków, a resztę domostwa stanowią dwie lub trzy izby pełniące funkcję sypialni albo spichlerzy. Ognisko mieści się w głównej komnacie, zaś w chłodne noce w płomieniach podgrzewa się kamienie i następnie umieszcza w łóżach. Latem domownicy

gromadzą torf i drewno, z którego produkują węgiel drzewny, aby zimą nie zabrakło opału. Dzieci od małego przyucza się do posługiwania się procą, chcąc by zestrzeliwały ptaki, które porywają ryby suszące się na słońcu przed domem. Ubite w ten sposób mowy włączane są do lokalnego jadłospisu, jednak smakują potwornie. Potrawka z dodatkiem tych ptaszydeł wydaje się być tak niesmaczną, że trzeba ją ostro doprawić, by strawę taką w ogóle się dało spożyć.

Na północ od wsi, na brzegu niecki, krajobraz znaczą ruiny warowni dawnego pirackiego lorda – Andarasza, zwane przez miejscowych Północną Wieżą lub Starą Warownią. Obecnie jest to jedynie kruszący się mur, częściowo okalający kwadratową, kamienną wieżycę o pięciu piętrach połączonych spiralnymi schodami. Piąte piętro to zupełnie rumowisko zasłane gruzami z zawalanej szóstej kondygnacji. Pozostałe poziomy są wilgotne, zatęchłe i upstrzone ptasimi odchodami. Od wieży prowadzą w dół do Brody zmruszone, kamienne stopnie. W dodatku w niektóre noce nawiedza ją widmo kobiety w sukni. Ponoć jej zimny dotyk sprowadza na żywych dziwaczne wizje. Najniższe piętro Starej Warowni posiada wyschniętą studnię oraz zapadnię prowadzącą do pieczar poniżej. Jako, że w osadzie brak jakiegokolwiek gospody, podróżni mogą śmiało nocować w ruinach twierdzy Andarasza,

o ile perspektywa takowa nie mrozi im krwi w żyłach.

Większość mieszkańców sioła wierzy w jakieś bóstwa (zazwyczaj w Auril, Chaunteę, Talosa, Tymorę i Umberlee), pracuje długo i ciężko, zaś jedyną rozrywkę stanowią dla nich plotki

przynoszone z Wrót Baldura. W Brodzie są cztery większe rodziny (Darake, Harndruth, Nattyre i Sluth) oraz pięć mniejszych (Boele, Jannath, Orntar, Palan i Tethtor). Pochówki odbywają się tu za pomocą łodzi. Z okrytym całunem ciałem wypływa się w morze, po czym wytacza je za burtę. Śluby z kolei to dla całej osady okazja do świętowania i wielkiej uczty.

Brodę łączy z Wrotami Baldura sieć drózek wyłobionych w ziemi przez koła wozów. Pojazdami tymi każdego ranka zdążają farmerzy, aby sprzedawać swoje towary pod murami pobliskiej metropolii. Mogą też rozstawić się ze swymi dobrami na targu, lecz za wjazd do miasta muszą zapłacić dwie sztuki miedzi od furmanki. Tutejsi rolnicy żyją głównie z hodowli owiec i uprawy ziół oraz warzyw. Sprzedają też świece łożowe i wełnę. Najbardziej zuchwałym farmerem, mającym zapędy do rozstawiania wszystkich po kątach, jest Malluth Darake. Najbogatszym z kolei (choć majątek jego jest niczym w porównaniu z dobytkiem przeciętnego sklepiarza z Wrót) jest Haeraklo Harndruth, zaś najbarwniejszą postacią wśród rolników jest przystojny Roldrick Nattyre, który próbował kiedyś każdą kieckę we wsi zadrzeć, do czasu, aż cztery dziweczyny naraz zwały go do łóża i poczęstowały jego organy, o których wspominać tutaj nie wypa-





da, chluśnięciem wrzającej wody. Obecnie Roldrick zajmuje się warzeniem piwa, zwanego przez lud Brody alemłotem (nie wiadomo, czy to na cześć twórcy, czy też jest to skrót od pełnej nazwy trunku – ale "Młot"). Piwo to smakuje gorzej niżli szczyzny morsa i sprzedawane jest w zdzierczej cenie miedziaka za kufel. Miejscowi znają już jego walory, toteż kupują je jedynie w chwilach wyjątkowej desperacji. Roldrick najczęściej wypycha je naiwniakom z Wrót, bądź łatwowiernym wędrowcom.

Osadę zamieszkuje również Lharruk Kowal wraz ze swymi trzema synami (Lethem, Mordunem i Rorilem) i drobną, żoną półelfką, Maerleth, której ognisty temperament i cięty język znane są jak Broda długa i szeroka. Wspólnie prowadzą oni jedyną tutaj kuźnię. Lharruk potrafi ostrzyć broń, wyrabiać haczyki do wędek oraz naprawiać wozy i pługi. Człowiek ten spędził kilka lat jako najemnik zanim dołączył do grupy poszukiwaczy przygód, do której należała Maerleth. Żadne z nich nie zdobyło znaczącego majątku na tych wyprawach, narobili sobie za to potężnych wrogów, więc wspólnie osiedli w Brodzie ponad dwadzieścia zim temu, nie wspominając o swojej przeszłości. Lharruk i Maerleth dziwnym trafem zjawili się tu akurat dzień po tym, jak starego, lokalnego kowala imieniem Amauntur zmorzyła febra. Spośród mieszkańców wsi tylko półelfka wie, że prawdziwe imię jej męża to Ilve, podobnie, jak tylko Lharruk wie, że prawdziwe nazwisko rodowe jego żony to Summertide i że pochodzi ona z Secomber. Lharruk jest przyjaznym mężczyzną o płaskiej twarzy, na której zarost okala tylko krawędź szczęki. Często nuci podczas pracy, niewiele natomiast mówi. Synowie jego są znacznie bardziej komunikatywni i marzą o szerokim świecie. Ze szczególną pasją powtarzają sobie plotki napływające z Wrót wraz z powracającymi farmerami. Maerleth, niewiele wyższa od gнома, ma piękne rysy, duże, turkusowe oczy i lśniące, brązowe włosy, które ciągnęłyby się za nią po ziemi, gdyby ich nie spletała w warkocz i po dwakroć wokół wstążki nie zawijała. Ciężko ją zezłościć, ale, gdy już wybucha, czyni to z istic smoczą furią. Półelfka potrafi tworzyć piękne miedzioryty, dmuchać szkło, tańczyć i zabójczo ciskać sztyletami. Poza tym ma straszliwy apetyt na książki. Mieszkańcy Brody często przywożą jej literaturę z Wrót z nadzieją, że dostaną w zamian jakieś dobre towary od Lharruka.

Klify na północ od Brody pełne są małych pieczar wyżłobionych przez wodę. W jednej z nich mieszka Stary Mort. Takiej maskary nie widziałem od czasów, gdy wujek Thorsten powiedział jednemu z Harpellów, gdzie może sobie wsadzić swoją różdżkę. Stary Mort to niezgrabny, sapiący pustelnik, którego zapach jest adekwatny do wyglądu. Po jednej stronie twarzy ma dodatkową parę oczu (ślepych i spowitych bielmem), uszu i nozdrzy. Podobno padł ofiarą czarownika, który tak go zdeformował. Po Brodzie krąży wiele barwnych historii o tym, jak do tego doszło, aczkolwiek

niewielu zna prawdę. Mort, którego prawdziwe imię brzmi Endelver Mortrarn, był niegdyś potężnym i zamożnym kupcem w Amn, skąd zbiegł po tym, jak jeden z jego krewnych, dybiących na jego majątek, rozpuścił plotki, jakoby Endelver był zmiennokształtnym potworem. Po kilku latach Mort powrócił do Amnu i zadusił swego podłego ziomka i rywala zarazem, który wynajął czarodzieja, aby go oszpecił. Obecnie Mort mieszka na klifach nieopodal Brody, żywiąc się jajkami oraz ptakami, które potrafi schwytać. Za dnia najczęściej śpi w swojej norze, a jadło zbiera nocą. Starzec ma na tym terenie wiele monet poukrywanych, które przywiózł z Amnu. Wymienia je zwykle u mieszkańców Brody na ciepłe płaszcze, chleb lub mięsiwo. Oprócz tego wyrabia trunek, który ochrzcił księżycoblaskiem. Wieśniacy zwą go z kolei księżycogniem, bowiem po wlaniu do gardła napój ten jak ogień rozgrzewa. W istocie Stary Mort sporządza go z mchu gotowanego z rozartymi ziołami. Sprzedaje księżycoblask w butlach i słojach przynoszonych mu przez dzieci, a w zamian daje im figurki, które rzeźbi w wolnych chwilach. Obcy mogą nabyć flaszkę tej mikstury za sztukę srebra, sąsiedzi zaś za przedmioty użytkowe. Magia, która oszpeciła Morta ma też swoje zalety, bowiem zniekształcona część jego twarzy jest niewrażliwa na ból,

a do tego ciało pustelnika szybko się regeneruje z obrażeń. Starzec zna tu wszystkie zakamarki i nigdy się nie gubi, nawet w mroku czy mgłę. Miejscowi nie boją się go, a i Mort lubi sobie czasem z kim pogawędzić.

Jednakże najważniejszą osobą w okolicy żyje nie w Brodzie, a poza nią. Shandalar, ekscentryczny mag, mieszka w ewitującym, halruańskim statku powietrznym, na wschód od wioski. Jego górny pokład został przebudowany i tworzy teraz serię balkonów, wiszących ogrodów oraz spiczastych zadaszeń zwieńczonych piorunochronami. Shandalar używa energii złapanych dzięki nim piorunów do ożywiania swych

dziwacznych konstrukcji. Miejscowi twierdzą, że gromy nie imają się maga, bowiem nieraz widziano go, jak przechadza się podczas burzy, śmiejąc się przy tym lub nucąc piosenkę, jakby rzucał wyzwanie samemu Talosowi. Shandalar ma trzy piękne córki, będące jego uczennicami. Zwą się one Delorna (Cza11), Helshara (Cza10) i Ithmeera (Cza9). Pod domostwem czarodzieja znajduje się niewielka, kamienna chatka z przejściem do rozległego kompleksu jaskiń, gdzie lojalne Shandalarowi mykonidy zbierają grzyby, które zapewniają magowi stały przychód. Specjały te trafiają do Wrót Baldura – na stoły zamożnych obywateli albo do aptek lub sklepików z komponentami do czarów. Poza zwyczajnymi grzybami, mag ma w swej przebogatej



Shandalar: mężczyzna człowiek Halruańczyk Czarodziej 20/Halruański Starszy 3/Arcymag 2; SW 25; średni Humanoid (człowiek); KW 20k4 +20 plus 3k4 +3 plus 2k4 +2; pw 114; Inic. +4 (+4 Poprawiona inicjatywa); Szyb 9 m; KP 21 (+8 *karwasze pancerza*, +3 *pierścień ochrony*), dotyk 13, nieprzygotowany 21; Baz. atak +12; Zwarcie +10; Atak +8/+3 wręcz (1k6/x2, *berło gromów i piorunów*); SC wprawne rzucanie (ang. *adroit casting*) (Wzmocnienie czaru), połączenie kręgów (ang. *circle link*), potęga czaru +1, przywołanie chowańca (brak), niepodatność na elektryczność, mistrzostwo w żywiołach; Char. CN; MRO Wytrw +12, Ref +11, Wola +23; S 7, Zr 10, Bd 13, Int 26, Rzt 17, Cha 14; Znane języki: chondatski, wspólny, dambratski, smoczy, elfi, goblini, niziołczy, halruański, illuskański, tashalański.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +29 (+33 przy rzucaniu defensywnym), Rzemiosło (alchemia) +28, Odcyfrowywanie zapisów +18, Dyplomacja +9, Wiedza (tajemna) +36, Wiedza (architektura i inżynieria) +24, Wiedza (lochoznawstwo) +13, Wiedza (geografia) +19, Wiedza (historia – Halruaa) +24, Wiedza (natura) +24, Wiedza (Plany) +19, Nasłuchiwanie +3, Profesja (zielnik) +15, Profesja (pilot) +15, Przeszukiwanie +13 (+15 przy sekretnych lub ukrytych drzwiach), Wyczucie pobudek +8, Czarostwo +46, Zauważanie +3; Czary tematyczne (błyskawice), Przenikanie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Wzmocnienie czaru, Halruański adept (*Halruaan Adept*), Poprawiona inicjatywa, Zwiększenie liczby czarów, Poprawiona twardość (*Improved Toughness*), Przyspieszenie czaru, Zapisanie zwoju, Wyuczony czar (*błyskawica*), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo), Zogniskowanie umiejętności (wywoływanie), Zogniskowanie czaru (transmutacja).

Czary czarodzieja na dzień: 4/6/6/6/6/4/5/5/5/4/1. Bazowy ST = 18. Poziom czarującego 25 (+27 przy omijaniu OC).

Przygotowane czary czarodzieja: 0. – *wstrząs elektryczny* (+12 dotykowy na dystans), *dłoń maga*, *naprawa*, *czytanie magii*; 1. – *wytrzymałość żywiołowa*, *spadanie jak piórko*, *magiczny pocisk* x2, *zaciemniająca mgła*, *tarcza*; 2. – *zamazanie*, *kocia gracja*, *wykrycie myśli* (ST 20), *skrzący pył* (ST 20), *powiew wiatru* (ST 21), *ochrona przed strzałami*; 3. – *rozproszenie magii*, *kula ognia* (ST 22), *ochrona przed energią*, *deszcz ze śniegiem*, *wezwanie potwora III*,

ściana wiatru; 4. – *zauroczenie potwora* (ST 22), *burza lodowa*, *mgła błyskawic* (ST 22) [Lśniące Południe], *krzyk* (ST 23), *kształtowanie kamienia*, *ściana lodu*; 5. – *piorun kulisty* (ST 24) [Spell Compendium], *wstrzymanie potwora* (ST 23), *długotrwały lot*, *teleportacja*; 6. – *tarcza kakaonii* (ST 25), *łańcuch błyskawic* (ST 25), *kontrolowanie wody*, *kula niewrażliwości*, *większe rozproszenie magii*; 7. – *kontrolowanie pogody*, *palec śmierci* (ST 25), *obłąd* (ST 25), *wyświetlony obraz*, *zawrócenie czaru*; 8. – *pierścień błyskawic* (*lightning ring*, ST 26) [Spell Compendium], *znieczulenie umysłu*, *słowo mocy: oszołomienie*, *ekran*; 9. – *przezorność*, *rój meteorytów* (ST 28), *zatrzymanie czasu*, *wycie banshee* (ST 27); 10. – *przyspieszony*, *wzmocniony stożek zimna* (ST 24).

Znane czary czarodzieja: przygotowane zaklęcia; ponadto Shandalar zna wiele czarów z listy czarodzieja/zaklinacza z *Podręcznika Gracza*, podobnie jak część zaklęć z *Opisu Świata Zapomnianych Krain*, *Magii Faerunu* i *Przewodnika Gracza po Faerunie*. Jego książki czarów chroni odporność na energię (mniejsza).

Wyposażenie: Amulet zdrowia +4, *berło gromów i piorunów*, *karwasze pancerza* +8 z odpornością na czary 13, *pas wielu kieszeni*, *pierścień ochrony* +3, *pierścień uchylania*, *płaszcz odporności* +3, 3 dawki grzybowego proszku, eliksir *korowej skóry* x2, eliksir *leczenia poważnych ran* x2, zwoje: *ściany mocy*, *wezwania potwora VIII*, *wróżenia*, *różdżka błyskawic* (5. poziom czarującego, 21 ładunków).

Shandalar jest również posiadaczem Berła Burzy, *halruańskiego podniebnego statku* zacumowanego w Brodzie Ulgotha. Jego górny pokład został przebudowany na ciąg balkonów, wiszących ogrodów, zakończonych szczytami pokojów i prętów błyskawic. Niewielka kamienna chatka leżąca poniżej podniebnego statku Shandalara prowadzi do rozległej sieci jaskiń wypełnionych grzybami, które hoduje on na sprzedaż, skarbami ukrywanymi dla potężnych piratów i zbiegów. Znajdują się w nich wrota prowadzące do nieznanego miejsca. Wszystko to jest chronione przez mykonidów i rój mechanicznych pajków. 5000 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i grzybach.

Uwaga: Shandalar posiada premie i kary związane ze starym wiekiem. Sprzedaje i jest uzależniony od grzybowego proszku (patrz *Księga Plugawego Mroku*).

ofercie śmiertelnie trujące mrokomory (po pięć sztuk złota za jedną). Towary czarodzieja sprzedawane są każdego dnia we Wrotach przez jego córki. Prócz mykonidów, jaskini strzegą mechaniczne pająki stworzone przez Shandalara. W grotach tych stary mag może przechować (za tysiąc sztuk złota za każdy rok) dowolne skarby lub dokumenty. Tajemniczy czarodziej potęgą niemal dorównuje Khelbenowi Arunsunowi, a i jego dzieci nie należy lekceważyć. Jak dotąd jednak, Harfiarze czy Elminster nie mieli potrzeby interweniować, gdyż Shandalar nie wydaje się zainteresowany wykorzystywaniem swej mocy do czynienia zła. Zostawia on innych w spokoju dopóty, dopóki nie wtrącają się oni

w jego sprawy. Ludność Brody nie widzi w nim wroga, ale wolą nie mówić o magu ani się z nim spoufalać. Tolerują go jednak, ponieważ jego rzadkie kontakty z sąsiadami zawsze się odznaczały serdecznością. Co więcej, Shandalar czasem wspomaga wieśniaków swoimi zaklęciami – podczas srogich zim, nieurodzajów i plag czarodziej sprawia, że w Starej Warowni pojawia się mnóstwo jedzenia, a Stary Mort przynosi osadzie dobrą nowinę.

Special thanks go to Ed Greenwood who gave me permission to use all the lore of Ulgoth's Beard he published on candlekeep.com.

BRÓD TROLLOWEGO SZPONU

Na południe od Trollowych Wzgórz, na drodze biegnącej od Wrót Baldura do Waterdeep, leżą Trollowe Szpony. Po zachodniej stronie tego małego, trawiastego skupiska wzgórz, w miejscu, gdzie przepływająca przez nie Kręta Woda styka się z biegnącym tędy Kupieckim Traktem, znajduje się Bród Trollowego Szponu. Sam Bród jest płytki i nader funkcjonalny, a wznoszące się po obu jego stronach brzegi są wysokie, do tego porastają je wielkie drzewa o liściu bardziej gęstszym niż broda niejednego drzewca. W promieniu ponad kilometra od Brodu, niczym panie lekkich obyczajów na ulicach Wrót Zachodu, poniewierają się stopy przeżutych kości i innych szczątków – ponure świadectwo zjawiska, od którego miejsce to wzięło swoją nazwę. Ataku trolli można się tu spodziewać na każdym kroku, toteż przepływające przez Bród karawany powinny mieć co najmniej kilkunastu, jeśli nie nawet kilkudziesięciu strażników, którzy byli by w stanie uporać się z ewentualnym zagrożeniem. Jeśli jakiemu imbecylowi przyjdzie do głowy, aby tu nocować, to gwarancją przeżycia, niezbyt zresztą pewną, będzie rozpalenie kilku ognisk. Karawany częstokroć opuszczają Bród chronione pierścieniem konnicy, o ile mają szczęście posiadać takową na swe usługi. Równie przydatni są w takich przypadkach łucznicy wyposażeni w płonące strzały, bowiem przeprawa przez Bród Trollowego Szponu to nie przelewki.

Woda przepływająca w tym miejscu, jak i zresztą na całej długości rzeki stąd aż do Mostu Boareskyr, jest czarna jak smoła, a cuchnie jeszcze gorzej niż wygląda. Wszystko to z powodu walki, jaka się rozegrała przy wspomnianym moście, w wyniku której Bhaal życie stracił, a esencja jego skażyła Krętą Wodę. Płyn ten da się z Brodu wypić, aczkolwiek ma on straszliwie gorzki posmak. Najbliższe źródła z czystą wodą można znaleźć wśród Trollowych Szponów. Wiedzą o tym wszyscy bywalcy gościńców Zachodnich Ziem Centralnych.

Niestety, wiedzą o tym również tamtejszetrolle, które, wykorzystując tę okoliczność, jak i porastające brzegi Brodu bujną roślinność oraz występującą tu często mgłę, szczególnie upodobały sobie te rejony Trollowych Szponów jako doskonałe miejsce na zasadzkę.

Nieopodal Brodu znajdują się ruiny niewielkiej osady, którą jej mieszkańcy opuścili około szesnastu zim temu.

Rzecz jasna, zrobili to z powodu uporczywych napaści okolicznych trolli, które nie tylko odstraszały każdą zwierzynę i pożerały żywy inwentarz żyjących tu ludzi, ale i czasem samych wieśniaków. Również obecnie tylko najwięksi przedstawiciele lokalnej fauny zapuszczają się w te okolice, a i to rzadko się zdarza. Po wyłudnieniu wioski wiele domostw zostało zniszczonych

bądź rozebranych przeztrolle, które szukały tu pożywienia, jak i rozkopywały jamy stworzeń żyjących pod ziemią, aby i w nich zatopić swoje kły. Ostatnimi mieszkańcami zrunowanej osady była grupa poszukiwaczy przygód znanych jako Wysokie Hełmy, lecz nazwa Zakute Pały bardziej by zdołała ich wyobraźnię i roztropność opisać. Cała drużyna liczyła tuzin osób. Te światłe umysły doszły do wniosku, iż osiedlenie się tutaj to zaiste rewelacyjny pomysł. Razem zdołali ufortyfikować jedną z lepszych willi w wiosce. Nie myślcie, że przetrwali tu długo – minęły zaledwie trzy pory roku, zanim ktoś ich nie wyrznął, a ich małej twierdzy nie potraktował zaklęciem, które praktycznie rozsądziło ją na kawałki.

Sami członkowie Wysokich Hełmów nadal strzegą swej siedziby, choć teraz już w nieco innej postaci – nieumarłej. Ich skarby wciąż zalegają gdzieś w ruinach willi, którą, jeśli zawierzyc plotkom, rozsądził czarodziej o wężowym

łbie i takich ślepiach, co sugerowałoby, iż Bród Trollowego Szponu zamieszkuje nad wyraz niebezpieczny yuan-ti.



dn0.potter.pl



HUCZĄCY BRZEG

Ta odizolowana osada mieści się niczym przyczajony krab nad głęboką zatoką, gdzieś pomiędzy Latarnią Lathtarla, a Wrotami Baldura. Podobnie, jak ta pierwsza, Huczający Brzeg to ostoja piratów, istna wylęgarnia wszelkiej maści awanturników, korsarzy i wyjętych spod prawa, żądnych krwi łotrów. W przeciwieństwie jednak do Latarni, reputacja Brzegu znana jest wszem i wobec jako miejsca, w którym wszystko jest dozwolone, a zwłaszcza to, co powszechnie dozwolonym nie jest. Przybывая tutaj mieście się stale na baczności i najlepiej podróżujecie w licznej, dobrze uzbrojonej grupie, inaczej łatwo możecie się zapoznać z pływającymi w zatoce rybami. Przynajmniej raz do roku Wrota Baldura lub Amn wynajmują armię najemników, aby ci zribili porządek z tym siedliskiem bezprawia i plugastwa. Każdy mieszkaniec Huczającego Brzegu jest do tego równie przyzwyczajony, jak do obłapienia dziewczek, tudzież żłobania piwa, dlatego tylko imbecyle nie uciekają w takiej sytuacji poza osadę. Szczęściarze, którzy posiadają własny statek podnoszą wówczas kotwicę i odpływają w siną dal, za nic mając sobie rozjuszonych najemników. Pechowcy wszakże, którzy nie zdążą się na czas ewakuować, traktowani są równie bezwzględnie jak sami postępują, czyli mogą liczyć tylko na sztych w trzewia.

Interesy kwitną tu sezonowo – jeśli wciąż prosperują, to znaczy, że widocznie nikt jeszcze nie zdążył właściciela zaszlachtować. Jedynie dwa przybytki istnieją nieprzerwanie, pomimo ciągłych interwencji ze strony Amnu i Wrót Baldura, a są to: tawerna *Pęknięta Czara* oraz gospoda *Pod Zbrojnym Ramieniem*. W Huczającym Brzegu istnieje lokalna legenda o tajemniczym płaszczu, który nocą krąży po obrzeżach osady i napotkawszy samotną ofiarę, wypuszcza spomiędzy swych połów straszliwie ostre miecze siekące nieszczęśnika na kawałki. Podobno płaszcz ów należał niegdyś do czarodzieja imieniem Haldanshyn Płaszcz Mieczu, który ponad dziesięć lat temu przybył z Amnu do Huczającego Brzegu i wdał się w pojedynek z innym magiem. Zajście to miało miejsce w gospodzie *Pod Zbrojnym Ramieniem*. Po walce z Haldanshynem zostały jedynie kości rąk wciąż ściskające poczerńiały od ognia kostur czarodzieja. Ktoś ponoć próbował zabrać poszarpany płaszcz maga z Amnu i wówczas odzienie wypluło z siebie chmurę kling, które zaatakowały amatora cudzej własności. O dziwo, nie zabiły go jednak, a jedynie odstraszyły i powróciły do płaszcza, który odfrunął w nieznanym kierunku. Zabobonni mieszkańcy Huczającego Brzegu straszą swe dzieci historiami o złowieszczym płaszczu, który po zmroku przemieszcza się uliczkami osady i w akcie ślepej, pełnej furii zemsty masakruje każdego, kto stanie mu na drodze.

Najpierw poszedłem do *Pękniętej Czary*, zatem to miejsce jako pierwsze pod ocenę mego pióra trafi. Przy wejściu stoi dwóch strażników, którzy pilnują, aby nikt dostępu do przybytku nie wzbraniał ani nie tarasował przejścia. W środku pierwszą rzeczą, na jaką się natkniecie, jest drewniane podwyższenie z dębową balustradą. Balustrada ta została w jednym miejscu przerębana przez czarny topór, którego ostrze wbiło się do połowy w podium. Jest to pamiątka po dawnej bójce. Właściciel broni nie pożył wystarczająco długo, by

wydobyc ją z desek. Szefowie *Czary* postanowili zostawić tam ten oręż jako ostrzeżenie dla wszystkich skorych do bójki. Główna sala tawerny jest przyciemniona, zaś naprzeciw podium mieści się szynkwias. Strop podtrzymują drewniane podpory, a pomieszczenie wypełniają stoły, ławy i krzesła z wysokimi oparciami. Jedyne oświetlenie zapewniają zawieszone na łańcuchach żyrandole wykonane z kół wozów. Na obwodzie każdego zamocowano kilka grubych świec, pod którymi zainstalowano zwróconą herbem w dół okrągłą tarczę, aby spływał doń stopiony wosk. Zaczepy na łańcuchy znajdują się za kontuarem i umożliwiają karczmarzowi regulowanie poziomu, na jakim wisi żyrandol, w zależności od życzeń klienteli. Na górnym piętrze można znaleźć prywatne pokoje do wynajęcia. Warto wiedzieć, iż niektóre z nich posiadają tajne przejścia do innych pokoi lub korytarzy. Z kolei pod piwnicą *Czary* biegną kanały, które łączą się z morzem, dlatego jest to idealne miejsce, aby się pozbyć kłopotliwych zwłok, jednak usługa takowa do tanich nie należy. Właściciele tawerny świadczą jeszcze jedną usługę, z której najczęściej korzystają piraci. Mianowicie, za sto sztuk złota przechowują oni w swym skarbcu mapy, testamenty, umowy i tym podobne dokumenty. Trzymają je

tak długo, póki osoba z odpowiednim kluczem się po nie zjawi, choćby miałyby to trwać wieki. *Pęknięta Czara* to przybytek, do którego wszelcy piraci, wyrzutkowie i inne męty się złączą, żeby pohulać, pobiesiadować, a i mordę komu obić. Toteż, jeśli choćby odrobiną sympatii darzycie swą facjatę, nie wchodźcie do tego przybytku bez uzbrojonej po zęby drużyny. Ponadto zalecam nadzwyczajną czujność oraz każdą ochronę przed truciznami, w jaką jesteście w stanie się zaopatrzyć. Wnętrze budynku zabezpieczone jest niezliczoną ilością glifów, które sprawiają, że każde rzucone tu zaklęcie zostaje utracone albo, co gorsza, odbite w stronę rzucającego. Dodatkowym zabezpieczeniem jest czar, dzięki któremu wszelka broń miotana, wliczając w to niekonwencjonalne talerze, szklanice tudzież krzesła, zbacza z toru lotu i wchodzi w delikatny kontakt z sufitem, gdzie pozostaje, dopóki ktoś jej nie zdejmie. Ci, co mają kamienie strażnicze, mogą w *Czarze* ciskać zaklęciami do woli. Jedyne problem polega na tym, iż wszystkie kamienie znajdują się w posiadaniu obsługi, która szybciej Wam sztylet pod żebra wepchnie niż się dobrowolnie z nimi rozstanie. Tęgie, pokryte bliznami wykidają zawsze jakiś nóż albo kastet mają pod ręką. Z kolei usługujące tu kelnerki to w istocie doppelgangery, zatem wszelkim bawidamkom odradzam umizgiwanie się do nich, chyba, że za punkt honoru stawiacie sobie rychłą wizytę w królestwie Kelemvora.

Jeszcze gorsze historie krążą na temat właścicieli *Czary*. Zważywszy na to, iż tawernę chroni potężna magia, która powaliła nawet najemne oddziały z Wrót Baldura i Amnu, niektórzy twierdzą, że jakieś straszliwe istoty zarządzają tym przybytkiem. Wedle słów Harfiarzy, stworzenia te to illithidy, jednak nie ma na to niezbitych dowodów. Mało to obchodzi tych, co zaglądają tu tylko po to, aby gardło zwilżyć kapką jakiegoś krzepkiego trunku – a wybór jest tu zaiste przedni, ceny zaś rozsądne. Za trzy sztuki miedzi dostaniecie kufel piwa, a za cztery szklanice dowolnego wina, jakie tylko zalega w tutejszej piwnicy. Za kielich sherry albo zraz każą sobie płacić jedną sztukę srebra, a dwie za whisky albo brandy. Za jedną sztukę złota możecie dostać kieliszek





jednego z najszlachetniejszych i najzaciewniejszych trunków Krain, elverquisstu. Tyle samo kosztują bardzo modne ostatnimi czasy napoje, będące mieszaniną alkoholu i syropu lub soku. Szklanki i kielichy *Czary* są prawdziwą chlubą tego miejsca, albowiem pokrywają je najróżniejsze szklane zdobienia, takie jak smoki, winorośle czy kobiety w nader wyuzdanych pozycjach. Każdy klient, który jaki napój tu zamówi, dostanie jedną taką szklanicę za darmo. Kolejne trzeba już kupić, za srebrnika od sztuki. W *Pękniętej Czarze* nie usłyszycie żadnej strawy, lecz właściciele pozwalają przynosić własne jedzenie.

Gospoda *Pod Zbrojnym Ramieniem* wyróżnia się na tle tutejszych budynków niczym elf pośród orczej watahy. Mianowicie, wyglądem swym przypomina najbardziej luksusowe, szlacheckie wille w Waterdeep. Ten wzniesiony z drewna i kamienia budynek posiada duże okna, wysoko sklepione sufity, marmurowe podłogi, ornamentowany balkon oraz pełen ciepłej wody basen w podłodze głównego holu. Korytarze i pokoje zdobią przewspaniałe rzeźby, pewnie zrabowane ze świątyń czy dworów z różnych zakątków Faerûnu. Wszystkie piętra, prócz ostatniego, wyglądają tak samo. Łączy je klatka schodowa, ze stopniami przymocowanymi do ścian jedynie za pomocą magii. Dobrze Wam się zdaje: żadnych przesłůd tudzież innych zabezpieczeń, tylko czary. Każdą kondygnację łączy ze schodami platforma, która prowadzi do holu i pokoi gościnnych. Pod gospodą znajdują się krypty, których strzegą pułapki i potwory. W tych to kryptach, za odpowiednią opłatą, klienci przybytku mogą przechować rzeczy, których wolą nie zostawiać w swych komnatach. Na górnym piętrze *Zbrojnego Ramienia* mieszczą się stajnie dla powietrznych wierzchowców. Aby goście, którzy przylecieli na latających wierzchowcach nie musieli na ulicy lądować, dla ich wygody z jednej strony spadzistego dachu zainstalowano przesuwane panele. Piętro to na tyle jest przestronne, że pomieści nawet kilka hipogryfów. Zwyczajne stajnie dla koni mieszczą się tuż przy przybytku, po drugiej stronie ulicy. Dziwi Was zapewne, co tak zbytkowna gospoda robi w Huczącym Brzegu, gdzie co drugi budynek to wałaca się ruina z tendencją do zrównania się z ziemią. Otóż, był taki czas, kiedy i *Pod Zbrojnym Ramieniem* nadawało się bardziej do obsługi borsuków niżli ludzi, jednakże pewnego dnia przybył do osady czarodziej Aulyntar Cowlsar i postanowił zainwestować w tą tawernę. Nie lűdźcie się, iż Aulyntar uczynił to z dobroci serca, bowiem jest on człowiekiem wielkiej podłości, jakiej nie jeden wilk morski mógłby mu pozazdrościć. Stworzył on tajemnicze i potężne zaklęcie, które z pomocą swych trzech uczniów (dwóch mężczyzn i jedna kobieta)

rzucił na rudere, jaką wtedy było *Zbrojne Ramię*, jednakże oszukał swych podopiecznych gdyż ów czar połączył ich na zawsze z murami gospody. To właśnie ich siły życiowe są spoiwem utrzymującym ją w jednym kawałku. Co więcej, dzięki temu energia każdego rzuconego w przybytku zaklęcia jest natychmiast wchłaniana przez budynek i używana do reperowania wszelkich uszkodzeń. Czasem czar może też zostać odbity w rzucającego. Nie trapić się losem uczniów Aulyntara, ponieważ czyny ich były nie mniej odrażające niż dokonania ich mistrza i wielu uważa, że zasłuzili na to, co ich spotkało. Niestety, po dziś dzień można spotkać w gospodzie dusze trojga adeptów magii. Najczęściej unoszą się w swych podartych łachmanach, z wyrazem strasznego przerażenia zastygłego na ich obliczach, pod sklepieniem głównego holu, tuż nad basenem, przez co mało kto życzy sobie brać w nim kąpiel. Jeśli duszom uczniów by się kiedykolwiek co przydarzyło, *Zbrojne Ramię* niechybnie rozpadłoby się na kawałki.

Stary Aulyntar zapewnia swym gościom bezpieczne schronienie w tym czystym, cichym miejscu. Wszelkie awantury ucinane są równie szybko, jak się zaczynają, a kłopotliwi delikwenci kończą jako kupka popiołu lub teleportowani są do jakiejś odległej krainy Faerûnu. Mimo to, przestrzegam Was, iż *Pod Zbrojnym Ramieniem* nie warto się spotykać w celu omawiania ważnych spraw, chyba, że lubicie mieć wrazenie, że was stale obserwuje. Zważywszy na to, że Aulyntar lubi wiedzieć, co w trawie piszczy, zapewne szpieguje on swych gości za pomocą zaklęć albo duchów dawnych uczniów. Nie polecam też tego przybytku czarodziejom i zaklinaczom, gdyż na przestrzeni lat zdarzało się, że dzierzyciele magii znikali ze swych pokoi w biały dzień równie nagle, jak piwo z kufła krasnoluda. Za zniknięciami tymi stoi najprawdopodobniej Aulyntar, który nie zwykł pozostawiać w spokoju czarów i magicznych przedmiotów, których pożąda. Nieszczęśni magowie posiadali najwyraźniej coś, czego Cowlsar zapragnął i Beshaba przypieczętowała ich los. Wielu przypuszcza, że to właśnie Aulyntar jest odpowiedzialny za śmierć Haldanshyna Płaszczu Mieczu. Ceny w gospodzie są koszmarnie wygórowane. Co prawda, nie licząc napojów, wszystkie usługi wliczone są w koszt wynajmu komnaty, lecz najniższa stawka wynosi sześć sztuk złota. Za noc w luksusowym apartamencie dla jednej osoby życzą sobie aż dwadzieścia dwie sztuki złota, zaś największe, kilkuosobowe pokoje można wynająć za dwadzieścia pięć sztuk złota. Cena butelki dowolnego alkoholu to dwie sztuki złota, beczułki natomiast kosztują cztery sztuki złota. Musicie jednak wiedzieć wiedzieć, iż wybór tu jest marny.

KHELDRIVER

Osada ta znajduje się pośród trawiastych pagórków na wschodnim krańcu Trollowych Wzgórz. Niedługo miejsce to było siedzibą mnichów czczących Oghmę, znaną jako Dom Wiążącego. Bliskość legowisk trolli od monastynu sprawiła, że bestie czasem napadały nań. Żaden z mnichów na dłużej tu miejsca nie zagrzał, bowiem trolle to ich wyrzynały, to znów wypędzały na wzgórze. W taki, a nie inny sposób, około dwustu lat temu wszyscy tutejsi mnisi przenieśli się już do lepszego świata, klasztor popadł w ruinę. W jakiś czas później przybył tu Krąg Kossarzy, drużyna poszukiwaczy przygód o nad wyraz podłej reputacji. Równie

podle los się z nimi obszedł, gdyż w poszukiwaniu ksiąg zaklęć zbyt głęboko zeszli w podziemia klasztoru. Z całej drużyny przeżył jedynie koniuszy. Jednak nim uciekł, zobaczył, jak z piwnic wyłaniają się jakieś potworne macki z Kossarzami miotającymi się w ich uścisku. Mimo iż pogłoski o tym wydarzeniu szybko się rozniosły, nie odstraszyło to innych śmiałków od wypróbowania łaski Tymory. Co prawda, żadni z nich niczego już nie znaleźli, lecz przynajmniej żywotów nie postradali, tylko dlatego, że większość piwnic się zapadła. Jednakże trolle nadal pozostawały problemem. Stały się śmiałe do tego stopnia, iż zajęły ruiny na kilka lat.

Mało tego, tak szybko się rozmnażały, że ich liczebność zaczęła zagrażać bezpieczeństwu na biegnącym niedaleko stąd Nadbrzeżnym Trakcie.

Z tego powodu w Amnie zebrano siły, aby raz na zawsze się z nimi rozprawić. Na czele oddziałów stanął najemnik imieniem Kheldrivver, który przyrzekł usunąć zagrożenie ze strony trolli. Jak obiecał, tak też uczynił. Szybko i sprawnie oczyścił rejony Domu Wiążącego z tych bestii, po czym sam monastyr kazał odbudować. Jego większą część wznoszono z kamienia, zaś używania drewna unikano, żeby w razie kolejnego ataku trolli dowolnie można było używać ognia. Wszystkie domostwa przypominają małe fortece z wieżyczkami, dachy ich pokryto łupkami, a wszystko to jeszcze zostało otoczone murem. Po wykonaniu zadania, większość wojowników powróciła do Amn, ale Kheldrivver i kilku najemników pozostało na miejscu. Objął on dowództwo nad osadą i rozesłał wieści, iż wszelacy rolnicy i rzemieślnicy mogą

się tu osiedlić i pracować, część swych zarobków mu oddając, a w zamian on z ludźmi swymi ochronę im zapewni. Odbudowany monastyr, znany od tego momentu jako Twierdza Kheldrivvera, rozwijał się nader pomyślnie. Z czasem zaczęto nazywać ten przysiółek po prostu Kheldrivver. Do dziś zamieszkują go mnóstwo farmerów, od których przejeżdżający tędy kupcy skupują płody rolne, by z zyskiem sprzedać je w Waterdeep i innych miastach Wybrzeża Mieczy. Co się tyczy samego Kheldrivvera, to zniknął on w tajemniczych okolicznościach wkrótce po odbudowaniu klasztoru. Plotek na ten temat jest więcej niż planów inwestycyjnych w głowie sembijskiego kupca. Najczęściej usłyszeć można, że prowadził on wykopaliska w

którejsz z głębszych piwnic, szukając skarbów dawnych mnichów. Kopał tak długo, aż coś znalazł lub też to coś znalazło jego. Jedno jest jednak pewne - imiennik tej osady ogrzał trzewia jakiejś bestii na okres trawienia, bowiem jego ciała nigdy nie odnaleziono. Miejscowa ludność miała na tyle tupetu, że próbowała mi wmówić, iż widzieli go nocą, jak z jelenimi rogami wyrastającymi mu z głowy ukazywał się w klasztornych pomieszczeniach, bądź wśród trawiastych pagórków. Prędzej dam sobie język obciąć niż w te bajdy uwierzę. Po zniknięciu Kheldrivvera, większość mieszkańców osady zamurowała albo zabarykadowała swe piwnice i podziemne korytarze w obawie, żeby im coś stamtąd nie wylazło, oprócz takich, którzy mają żyłkę do interesów. Wpuszczają oni do swoich piwnic złaknionych skarbów poszukiwaczy przygód, za sówitą opłatą, rzecz jasna. Na tyle, na ile udało mi się zasięgnąć języka, musicie się przygotować na podatek rzędu co najmniej pięćdziesięciu złotych

monet, jeśli macie zamiar schodzić do tych podziemi. Sami farmerzy nie kwapią się do ich eksploracji, gdyż większość tuneli pozostaje niezbadanych. Poszukiwaczom przygód natomiast najwyraźniej szczęście nie sprzyja, bowiem rzadko kiedy znajdują tam coś wartościowego.

Jedynym godnym uwagi sklepem w Kheldrivver jest *Buciarnia Ungairmera*. Nie róbcie takich zdziwionych min. Ungairmer tak go nazwał. Łatwo się chyba domyślić dlaczego, prawda? Mimo, że jest tu mnóstwo różnych towarów, to jednak większość z nich stanowi wszelkiej maści obuwie. Sam budynek był niegdyś magazynem. Jego wielki, frontowy ganek z balustradą zawsze obwieszony jest lampami. Ten właśnie ganek służy mieszkańcom Kheldrivver jako lokalna tawerna. Właściciel całego tego przybytku, krzepki i spokojny Oeth Ungairmer, podaje tu za pięć sztuk miedzi piwo w wysokich kufkach z nakrywką. Jednakże nie licząc na luksusy. Siada się tutaj na tym, co właśnie jest pod ręką,

począwszy od starych krzeseł, a skończywszy na kufrach i beczkach. Córka Oetha, zaklinaczka o imieniu Shulunda, każdego wieczoru rzuca na ganek zaklęcia, żeby odgonić wszelkie insekty, które tylko irytują klientów. Shulunda jest osobą o przyjaznym usposobieniu, aczkolwiek mogłaby popracować nad swoją linią, aby sakiewkę ojca uchronić od opróżniania jej na coraz to szersze odzienie. W *Buciarni Ungairmera* zaopatrzyć się można w wiele potrzebnych, jak i zupełnie zbędnych rzeczy, jak choćby używaną broń i ubrania, płótno, wozy, uprzęże, pługi, gwoździe, liny, kufrы, sztylty, puklerze albo buty. Zwłaszcza buty. Jeśli sobie zażyczycie, Oeth może zamówić dla was robione

na wymiar obuwie prosto od szewców z Waterdeep, za którego parę zapłacicie około dwudziestu sztuk złota. Natomiast ceny wszelakich rupieci i starzyny w tym sklepie wahają się od kilku sztuk miedzi do kilkudziesięciu sztuk złota

Kheldrivver ma tylko jedną gospodę – *Pod Trollowym Nosem*. Nazwa ta pochodzi od wypchanego, zabezpieczonego lakierem, mierzącego niemal dwa metry nosa trolla służącego jako szyld tego przybytku. Nochal ten nieraz wykorzystywany jest do płatania figlów przez lokalną młodzież. Dzieciaki zazwyczaj wieszają na nim lampy albo przeróżne części garderoby, wliczając w to bieliznę zgarniętą z czyjegoś sznura na suszące się pranie. Sama gospoda, podobnie jak wszystkie budynki w osadzie, wzniesiona została z kamienia. Niestety, na temat tego miejsca nie da powiedzieć się wiele dobrego. Jego wnętrze jest przesiąknięte wilgocią i słabo oświetlone. Jadalnia ma nisko sklepiony sufit i praktycznie w każdym wolnym miejscu została przyozdobiona





poczerniałą trollową czaszką. Całe rzędy tych kościanych czerepów stoją na półkach, na kominku, zwieszają się nawet z kolumn i wmontowanych w sufit haków. Dziwi fakt, że nie dekorują czaszkami półmisek z jedzeniem. Co do jedzenia, to strawa *Pod Trollowym Nosem* jest pożywna, aczkolwiek nie może się poszczycić jakimiś szczególnymi walorami smakowymi. Specjalnością zakładu jest duszona wołowina, do której podają grube kromki chleba i pokrojone w kostkę warzywa, a wszystko to oblane brązowym sosem. Do listy wad *Trollowego Nosa* należy dorzucić jesz-

cze wręcz skandalicznie horrendalne ceny, które są równie wysokie, jak w najlepszych gospodach Wybrzeża Mieczy. A standard, jaki otrzymacie za tę kwotę, nieporównywalnie niższy. Lecz większego wyboru mieć nie będziecie, to w końcu jedyna gospoda w Kheldriver. Moja sakiewka straszliwie ucierpiała na wizycie w tym miejscu. Właściciel gospody miał szczęście, że mnie nie spotkał, po trzykroć przeklęty monopolista, bo wówczas bym mu wepchnął ten długi, trollowy nos w miejsce, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę.

LATARNIA LATHTARLA

Latarnia Lathtarla to mała wioska znajdująca się na południowym brzegu Krętej Wody, w miejscu, gdzie ta uchodzi do Morza Mieczy. Zauważcie, że na niewielu mapach znajdziecie tę osadę, gdyż mało kto wie o jej istnieniu. Co więcej, wszyscy, którzy mają coś do stracenia, unikają tych terenów, bowiem okolica jest pełna mokradeł i trzęsawisk, a do tego niedaleko stąd mieści się okryta ponurą sławą Krypta Czarownika, zwana niegdyś Kryptą Larlocha. Historia Latarni sięga ponad trzysta zim wstecz, gdy po powierzchni Faerûnu stąpił jeszcze pirat Lathtarl, a był to naprawdę kawał perfidnego drania. Jak na szanującego się korsarza przystało, napadał na pływające po Morzu Mieczy statki, łupiąc i grabiąc przy tym na potęgę. Jednak chciwość jego była tak nienasycona, że pewnego razu Lathtarl przecenił swe siły i zaatakował płynące z Evermeet elfie okręty. Aby przeżyć, musiał ratować się ucieczką, na skutek czego jego statek rozbił się na rafach niedaleko ujścia Krętej Wody. Większość załogi zginęła, zaś sam Lathtarl stał się kaleką, łamiąc rękę i nogę, tak że nie dało ich się uleczyć.

Nie znaczy to, że zażarty korsarz do końca porzucił swe rzemiosło. Nocą roztawiał na brzegu latarnie, by te przyciągały niepodjęrzewających niczego marynarzy i ich statki na rafy. Tych, którzy nie ginęli na ostrych skałach, pozostające przy życiu niedobitki z załogi Lathtarla zabijały albo brały w niewolę. Działalność ta okazała się dla piratów dalece bardziej opłacalną niż napadanie na kupców na morzu. Gdy tylko wieści zostały wśród przemytników i handlarzy niewolników rozesłane, Latarnia Lathtarla stała się bardzo ważnym punktem na Wybrzeżu Mieczy. Pociągnęło to za sobą potrzebę rozbudowania wioski. Możliwości były jednak ograniczone, bowiem znajdujące się na północy ujście Krętej Wody jest płytkie i bagniste. Miejsce to stanowi siedlisko wielu plemion jaszczuroludzi, którzy mieszkali na moczarach jeszcze na długo przed założeniem Latarni.

Z tymi bestiami wiązą się dwie historie. Najpierw przytoczę tę o królu samozwańczym, który w istocie był tylko zbuntowanym lordem z Tethyru, a nazywał się Tredarath. Uchodząc z kraju przed wrogami, zabrał ze sobą około setki zbrojnych sług oraz tyle skarbów i regaliów, ile zdołał spakować. Straszliwie objuczona kompania dotarła pewnego dnia do trzęsawisk Krętej Wody, a wieczorna mgła unosiła się wówczas nad bagniskami. Mgła, niby zwiastun najgorszego, okryła całunem całą karawanę, by już na zawsze zatrzymać ją w swych objęciach. Część ludzi lorda się potopiła, innych rozszarpały tamtejsze bestie, jednak faktem jest, że wszyscy zginęli. Do teraz po Wybrzeżu Mieczy krąży legenda o bajecznych skarbach, ukrytych gdzieś na moczarach Krętej Wody.

Z kolei druga historia dotyczy się Bevedaury, króla z nieistniejącej już krainy zwanej Cortryn, którą niemal tysiąc lat temu w północno-wschodnim Amn założyli uchodźcy z Tethyru i Calimshanu. Król ten, jak to niejeden wielmoża, bardzo lubił polować, a jego ulubioną zwierzyną były węże. Zdarzyło się, że ze swą grupą łowczych i dworzan rozbił obóz na noc niedaleko trzęsawisk. Wówczas nastąpił atak armii jaszczuroludzi, którzy mieli przewagę liczebną nad światą Bevedaury. Króla i sługi jego wyrznięto, a miejscowi do dziś twierdzą, że gdy już słońce zajdzie, na moczarach napotkać można widma, które nie zaznały ukojenia po śmierci.

Lathtarl rozbudował swą osadę, jednak na tyle roztropnie, żeby niepotrzebnej uwagi jaszczuroludzi nie ściągać. Lordowie Waterdeep, jak i magnaci z Amn, już nieraz upominali Lathtarla, że, jeśli swojego niecnego procederu wabienia statków na rafy nie przerwie, wioska jego zostanie zniszczona, a wszyscy mieszkańcy zabici niczym bydło w rzeźni. Wiedząc, że z potęgą Waterdeep i Amn nie może się równać, Lathtarl posłuchał ostrzeżenia, wobec tego rzadko się potem zdarzało, aby z pomocą starego pirata jakiejkolwiek statki się tu jeszcze na rafach rozbiły. Parę lat później Lathtarla zmogła choroba i najpewniej wyniósł się biesom sen z powiek spędzać. Jednakże, ze swym założycielem, czy bez niego, Latarnia cieszyła się na tyle dobrą opinią w środowisku przemytników i innych szubrawców, iż dalej mogła się pomyślnie rozwijać.

Obecnie osadę zamieszkuje, prócz zwyczajowego motłochu złożonego z korsarzy, najemników i temu podobnej hordy, kilka rodzin rybackich, które na co dzień dostarczają mieszkańcom stawy. Rybacy ci zamieszkują około dziesięciu domostw, pozostałe zaś, czyli ponad trzydzieści, należą do piratów. Większość budynków w Latarni to odpychające, drewniane rudery, w których nie poczułby się komfortowo nawet karaluch. Mimo to, w osadzie tej jest jedno bardzo ważne miejsce, a konkretnie gospoda *Pod Zawodzącą Falą*. Nazwa tego przybytku wzięła się od miejscowej legendy, według której w niektóre księżycowe noce, gdy fala uderza o żwirowy brzeg plaży, słychać dochodzące stamtąd pełne żałości jęki i lamenty wszystkich ofiar ponurej działalności Lathtarla. Gospodę, będącą zarazem tawerną, prowadzi Jolus Screever, jej właściciel. Jeśli macie jakieś ciemne sprawki czy nielegalne interesy do załatwienia, szukacie dobrych najemników, chcecie coś przeschmuglować czy też sprzedać swego krewnego handlarzom niewolników, to *Zawodząca Fala* idealnie się do tego nadaje. Sama gospoda jest nisko sklepionym, zadymionym, wiecznie zatłoczonym budynkiem, który wygląda, jakby miał się za chwilę rozpaść. Coś,



Kreta Woda

Worze Mleczny



Skala w metrach



Latarnia

Lathurina

Legenda do mapy

1. *Pod Zawodzącą Falą*
2. *Więzienie*
3. *Grota Królowej*
4. *Schody*

co niegdyś było stajniami, zostało przebudowane na dwa piętra pokoi sypialnych. Jakość tychże pozostawia wiele do życzenia, jednakże to jedyne takie miejsce w okolicy, dlatego podróżni nie mają większego wyboru. Jest jednak coś, co *Zawodzącą Falę* wyróżnia

spośród przybytków tego typu, a mowa o wymśnieniu zaopatrzonym barze, gdzie zawsze jest głośno i można zwilżyć gardło najlepszymi i najbardziej egzotycznymi trunkami zwożonymi z najdalszych zakątków Faerûnu. Przy kontuarze można uświadczyc widoków prawdziwie niebywałych, ponieważ na własne oczy widziałem, jak krasnoludy razem z elfami, orkowie z gnollami i ogrami, piraci i banici z poszukiwaczami przygód wszelkie niesnaski odsuwali przy kielichu na bok. Przybytek ten zamykany jest o drugiej nad ranem, gdy większość klientów przysypia już na ławach lub jest wynoszona przez nieco mniej pijanych towarzyszy.

We wschodniej części wioski znajduje się sklecone byle jak ogrodzenie o kształcie pięciokąta. Na każdym rogu mieści się platforma obserwacyjna, skąd strażnicy mogą spoglądać na mieszczące się w tym prowizorycznym więzieniu małe szalasy dla jeńców, którzy zostali sprzedani, bądź czekają dopiero na kupca. Na stanowiskach wartowniczych stoi zwykle kilku zbrojnych w towarzystwie groźnych psów.

Północną granicę osady znaczy niewielki las oraz rozciągające się za nim strome, skaliste wzgórze w kształcie półksiężyca. Mniej więcej na środku tego wzniesienia znajdują się wykute w jego zachodnim zboczu trzy setki schodów prowadzące na żwirową plażę. Po zejściu na dół, widać w ścianie tunel, lecz tylko wtedy, gdy jest pora odpływu,



bowiem podczas przyływu jest on całkowicie zanurzony pod wodą. Tunel ten prowadzi do Groty Królowej – d brze strzeżonej świątyni Umberlee. Już same prowadzące ze wzniesienia schody są nie lada pułapką, bowiem, od góry licząc, brakuje setnego stopnia, zaś sto pięćdziesiąty i dwieście dwudziesty piąty są obluzowane, dlatego łatwo można z nich spaść i kości o skały połamać. Jeśli ktoś jest uważny i ma sokoli wzrok, pewnie dostrzeże, że na dwóch wspomnianych stopniach wyłobione są małe, bliźniacze fale – ostrzeżenie dla sojuszników Królowej Głębin. Sama świątynia to kompleks jaskiń ozdobionych różnymi elementami pochodzącymi z wraków statków, najczęściej umieszczanymi na dziobie figurami. Grocie Królowej przewodzi Wysoka Kapłanka Umberlina, a jej prawą ręką jest kleryczka imieniem Marlex, pałająca nadmiernym afektem do napojów alkoholowych. Umberlina posiada swego osobistego ochroniarza. Jest to tajemniczy, muskularny kapłan, który nazywa siebie Falochronem. Wszyscy są wyznawcami Suczej Królowej. Pod rozkazami Wysokiej Kapłanki znajduje się jeszcze około tuzina pomniejszych duchownych Królowej Głębin. Na samym dole kompleksu jaskiń położona jest jeszcze jedna pieczara, zalana w dużej mierze morską wodą. Strzegą jej podobno lacedony, nieumarłe rekiny i temu podobne monstra. Co więcej, do tej groty od czasu do czasu zaglądają

Odbierający Hołd – potężne, złe istoty z Otchłani, służące Suczej Królowej. Demony te zabierają z groty gromadzone tam datki i ofiary złożone na rzecz świątyni przez lokalnych rybaków, piratów i marynarzy. Dobra te są następnie przekazywane będącym w potrzebie agentom i wyznawcom Umberlee.



POMOCNA DŁOŃ

Ten niewielki okolony fortyfikacjami przyczółek znajduje się przy Nadbrzeżnym Trakcie, mniej więcej w połowie drogi między Beregosem a Wrotami Baldura. Za murami *Pomocnej Dłoni* znaleźć można kamienną twierdzę, będącą zarazem gospodą, świątynią Garla Świetlistozłotego, stajnią, ogrody, staw, wielką halę spotkań oraz szopy, w których to kupcy w spokoju ducha zostawiają swoje wyładowane towarami wozy. Całym przybytkiem zarządza iluzjonista i łotrzyk, Bentley Lustrzymrok – zawsze czujny gnom o miłej powierzchowności i kręconych włosach, obdarzony dość okazałym nosem. Niedługo jednak sytuacja zupełnie inaczej tu wyglądała, forteca bowiem znajdowała się w rękach Mericora, kapłana Bhaala. Został on najpierw zabity w swej ludzkiej postaci, po czym przeistoczył się

w nieumarłego. W tej postaci kleryk Pana Morderstw również zginął, a sama twierdza doznała znacznych zniszczeń. Około 1346 roku zawitał tu Bentley wraz ze swą drużyną. Wspólnie przegnali oni stąd wałęsające się po ruinach monstra. Wówczas sprytny i przedsiębiorczy gnom doszedł do wniosku, że pora już się ustatkować, więc z pomocą swych kompanów przemienił siedzibę złego kapłana w przybytek dla znękanych wędrowców. Decyzja ta okazała się strzałem w dziesiątkę. Zważywszy na to, że w okolicy aż roi się od łotrów różnej maści, a w dodatku tereny te często najeżdżają parszywe bandy orków, koboldów, niedźwiedźków, a nawet trolli, *Pomocna Dłoń* stała się wymarzoną przystanią dla podróżnych i kupców korzystających z Nadbrzeżnego Traktu. Najważniejszym przybytkiem znajdującym się w obrębie murów jest, rzecz jasna, sama twierdza, zwana również gospodą *Pod Pomocną Dłonią*. Jest to neutralny grunt dla wszystkich przyjezdnych, a o utrzymanie takiego statusu

Bentley Lustrzymrok: mężczyzna skalny gnom Iluzjonista 5/Łotrzyk 4/Mistyczny sztukmistrz 5; SW 14; mały Humanoid (gnom); KW 5k4 +8 plus 4k6 +8 plus 5k6 +10; pw 68; Inic. +8 (+4 Doskonalsza inicjatywa, +4 Zr); Szyb 6 m; KP 20 (+3 *karwasze pancerza*, +2 *piersień ochrony*, +1 rozmiar, +4 Zr), dotyk 17, nieprzygotowany 16; Baz. atak +7; Zwarcie +3; Atak +13/+8 wręcz (1k4 +1/18–20/x2, *Faeradd*); SA Podstępny atak +4k6, nieprzygotowany podstępny atak 1/dzień; SC Dystansowe kuglarstwo 2/dzień; gnomie cechy rasowe, przywołanie chowańca (Baroen Chytrus, fretka), nieświadomy unik, widzenie w słabym świetle, uchylanie, wyczucie pułapek +1, wykrywanie pułapek; Char. CD; MRO Wytr +10, Ref +16, Wola +13; S 10, Zr 19, Bd 14, Int 20, Rzt 13, Cha 13; Znane języki: chondatski, gnomi, goblini, illuskański, krasnoludzki, smoczy, wspólny, ziemny.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +6, Ciche poruszanie się +11, Czarostwo +17, Dyplomacja +10, Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +5, Odcyfrowywanie zapisków +12, Otwieranie zamków +15, Przebieganie +1, Przeszukiwanie +11, Rzemiosło (alchemia) +12, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +15, Unieszkodliwianie mechanizmów +12, Wiedza (lokalna – Zachodnie Krainy Centralne) +10, Wiedza (tajemna) +15, Wyczucie pobudek +8, Wyzwalanie się +17, Zastraszanie +3, Zawód (oberżysta) +7, Zbieranie informacji +8, Zręczna dłoń +13, Zwinność +12; Czarowanie w walce, Doskonalsza inicjatywa, Finezja w broni, Skupienie na czarze (Iluzje), Uniki, Wyciszenie czaru, Zapisanie zwoju.

Czary czarodzieja na dzień: 5/7/6/5/5/3; Bazowy ST = 15, 16 dla czarów Iluzji. Poziom czarującego 10. Zakazane szkoły: Oczarowania i Nekromancja.

Przygotowane czary czarodzieja: 0. – *wybuch kwasu* (+11 dotykowy na dystans), *wykrycie magii*, *widmowy odgłos*, *dłoń maga*, *odczytanie magii*; 1. – *alarm*, *ożywienie liny*, *deszcz kolorów* (ST 18), *tluszcz* (ST 16), *zamknięcie*

drzwi, *magiczny pocisk*, *niewidoczny służący*; 2. – *wykrycie myśli* (ST 17), *spryt lisa*, *skrzący pył* (ST 17), *lustrzane odbicie*, *odporność na energię*, *sztuczka z liną*; 3. – *migotanie*, *rozproszenie magii*, *kula ognista* (ST 18), *zaawansowany obraz* (ST 20), *śmierdząca chmura* (ST 18); 4. – *mistyczne oko*, *potężniejsza niewidzialność*, *słabszy kłosz niewrażliwości*, *nienaruszalna sfera Otiluka* (ST 19), *gęsta mgła*; 5. – *wywołanie poprzez cienie* (ST 22), *telekineza* (+12 atak; ST 20), *teleportacja*, *ściana mocy*.

Znane czary czarodzieja: przygotowane zaklęcia. Ponadto, Bentley Lustrzymrok zna wiele innych czarów z listy czarodzieja/zaklinacza z Podręcznika Gracza, głównie Iluzje.

Wyposażenie: 2 *eliksiry leczenia poważnych ran*, *zwój przyzywania potwora V* (żywiolak ziemi), *różdżka sieci* (21 ładunków), *Faeradd* (srebrny rapier +1), *karwasze pancerza* +3, *plaszcz odporności* +3, *rękawiczki zręczności* +2, *kapelusz przebrania*, *piersień ochrony* +2, *kamizelka ucieczki*. 1,500 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i towarach.

Uwagi: Bentley posiada kary i premie związane ze średnim wiekiem.

Baroen Chytrus: fretka chowańca Bentley; SW –; mała Magiczna bestia (rozwinęte Zwierzę);

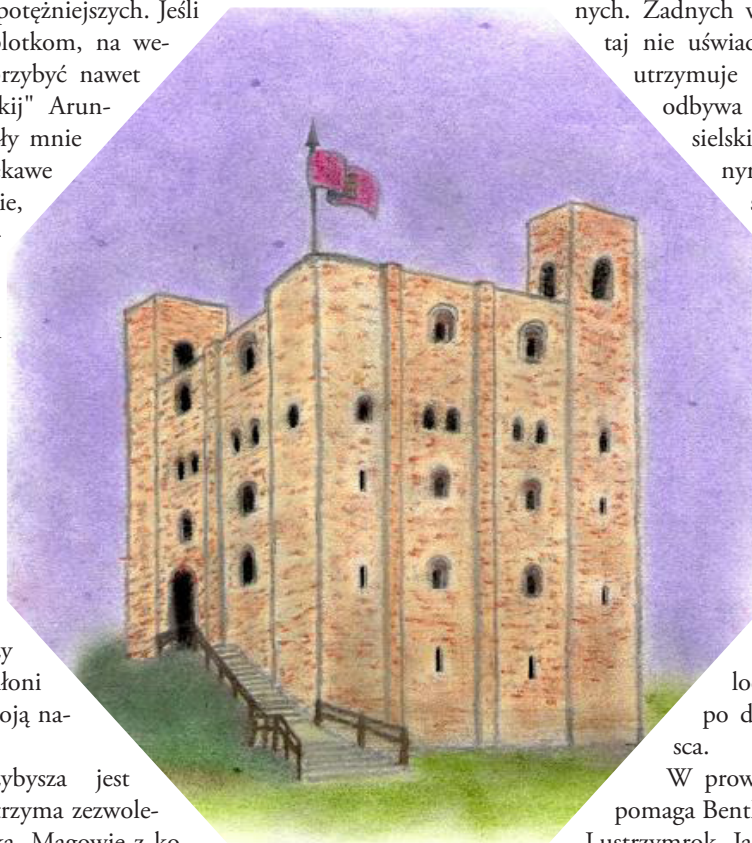
KW 14k8; pw 34; Inic. +2 (+2 Zr); Szyb 6 m; KP 17 (+3 naturalny pancerz, +2 rozmiar, +2 Zr), dotyk 14, nieprzygotowany 15; Baz. atak +7; Zwarcie –1; Atak +11 wręcz (1k3 –4/x2, ugryzienie); SA Doczepienie, przekazanie czaru dotykowego, węch, widzenie w słabym świetle; SC Doskonalsze uchylanie, rozmawianie z panem, więź empatyczna, wspólne czary; Char. CD; MRO Wytr +5, Ref +11, Wola +10; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 8, Rzt 12, Cha 5.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +2, Ciche poruszanie się +13, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +2, Przeszukiwanie +5, Spostrzegawczość +3, Ukrywanie się +17, Wspinaczka +10, Wyczucie pobudek +8, Wyzwalanie się +9, Zachowanie równowagi +10, Zastraszanie –1, Zwinność +10; Finezja w broni.



niestrudzenie dba Bentley Lustrzymrok, który, oprócz swej magii, może w razie tarapatów wezwać na pomoc przyjaciół znacznie od siebie potężniejszych. Jeśli wierzyć krążącym tu plotkom, na wezwanie gнома może przybyć nawet sam Khelben "Czarnokij" Arunsun z Waterdeep. Doszły mnie jeszcze inne, równie ciekawe pogłoski. Mianowicie, ponoć niektóre ze służących to w istocie żelazne golemsy, wyrafinowanie skryte za iluzją ludzkich kobiet. Z tego powodu radzę bardziej popędliwym panom zważać, aby w stosunku do tu-tejszych dziewcząt nie być nachalnym, wszakże nikt chyba nie byłby zadowolony dostając po twarzy żelazną dłoń. Kto zresztą wie, czy nie od jednej z tychże dłoni cały przybytek wziął swoją nazwę?

Oręż każdego przybysza jest sprawdzany, nim ten otrzyma zezwolenie na wejście do środka. Magowie z kolei mają obowiązek przywiązać swój lewy kciuk do pasa, aby zakłócić im się nie zachciało.



Pokoje w gospodzie są duże i przewiewne, zaś serwowana tu strawa, choć prosta, należy do bardzo pożywnych. Żadnych walaających się śmieci tutaj nie uświadczycie. Służba wzorowo utrzymuje porządek, a wszystko odbywa się w niemal zupełnie sielskiej atmosferze. Na dolnym piętrze gospody mieści się oberża. Wypełniają ją toporne, wyciosane z drewna stoły i ławy. Część z nich przystosowana jest rozmiarami do ludzi, pozostałe zaś do przedstawicieli niższych ras. Na górnych kondygnacjach znajdują się pokoje dla gości. Z kolei w podziemiach twierdzy natknąć się można na stare, wilgotne, obecnie niemal już nieużywane lochy, będące pozostałością po dawnym panu tego miejsca.

W prowadzeniu *Pomocnej Dłoni* pomaga Bentleyowi jego żona, Gellana Lustrzymrok. Jako kapłanka Garla Światła - stożłotego prowadzi Świątynię Mądrości, nazywaną przez złośliwców Świątynią Niziutkich. Ten asymetryczny,

Gellana Lustrzymrok: kobieta skalny gnom Kapłan 10 Garla Światłostożłotego; SW 10; mały Humanoid (gnom); KW 10k8 +20; pw 68; Inic. +1; Szyb 6 m; KP 17 (+5 *mithrilowa koszulka kolcza* +1, +1 rozmiar, +1 Zr), dotyk 12, nieprzygotowany 16; Baz. atak +7; Zwarcie +3; Atak +9/+4 wręcz (1k6 +1/x2, *ciężki buzdycan* +1); SA odpędzanie nieumarłych 5/dzień; SC gnomie cechy rasowe, dar opieki 1/dzień, silna aura dobra, spontaniczne rzucanie (zaklęcia *leczenia*), widzenie w słabym świetle; Char. ND; MRO Wytr +9, Ref +6, Wola +14; S10, Zr 13, Bd 14, Int 15, Rzt 21, Cha 15; Znane języki: chondatski, gnomi, krasnoludzki, niebiański, wspólny.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +14, Dyplomacja +10, Koncentracja +14, Leczenie +13, Nasłuchiwanie +7, Rzemiosło (alchemia) +4, Spostrzegawczość +5, Ukrywanie się +5, Wiedza (Plany) +3, Wiedza (religia) +12, Wiedza (tajemna) +7; Błyskawiczny refleks, Rzucanie w walce, Warzenie eliksirów, Zdyscyplinowanie.

Czary kapłana na dzień: 6/7/6/5/5/4; Bazowy ST = 15. Poziom czarującego 10 (11 w przypadku zaklęć Iluzji). Domeny: Gnomy, Ochrona.

Przygotowane czary kapłana: 0. – *wykrycie magii, wykrycie trucizny, odczytanie magii, przewodnictwo, światło, oczyszczenie jedzenia i wody*; 1. – *rozkaz* (ST 16), *rozumienie języków, boska łaska, odporność żywiołowa, tarcza entropii, przełamanie strachu, sanktuarium**; 2. – *wspomożenie, uspokojenie emocji* (ST 17), *unieruchomienie osoby* (ST 17), *tarcza dla przyjaciela**, *cisza*^, *status*; 3. – *stworzenie jedzenia i wody, rozproszenie magii, magiczna szata, pomniejszy obraz**^ (ST 19), *piekące światło*; 4. – *ochrona*

przed śmiercią, większa odporność [ang. *greater resistance*, Spell Compendium], *neutralizacja trucizny, niepodatność na czar**, *przyzywanie potwora IV*; 5. – *ogniste uderzenie* (ST 20), *znak sprawiedliwości, odporność na czary**, *ściana kamieni*.

Wypożyczenie: *eliksir wytrzymałości niedźwiedzia, eliksir tarczy wiary* +3, *zwój rozproszenia zła, zwój ochrony przed energią*, 2 flaszki wody święconej, *ciężki buzdycan* +1, *mithrilowa koszulka kolcza* +1, mistrzowska lekka stalowa tarcza, *eliksir prawdy, święty symbol wiary* +2, *perła mocy* (1. poziom). 2,500 sz monetach, klejnotach, biżuterii i przedmiotach religijnych.

Uwagi: Gellana posiada kary i premie związane ze średnim wiekiem.

*czar domenowy.

^czar ze szkoły Iluzji.

Święty symbol wiary: *Święty symbol wiary* jest z reguły przyznawany tym spośród wiernych, którzy pomyślnie przeszli próbę, w której udowodnili oddanie wobec czczonego przez siebie bóstwa. Oprócz spełniania funkcji identycznych jak zwyczajny święty symbol, zapewnia również premię z usprawnienia +2, +4 lub +6 do Roztropności, a także chroni nosiciela przed dowolnymi działaniami lub przedmiotami, które mogłyby mieć wrogi wpływ na jego charakter i jego więź z bóstwem, wliczając magiczne efekty i *relikwiarz wierności*.

Średnie Poznanie i Przemiany; PC 8; Stworzenie cudownego przedmiotu, *wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie prawa, wykrycie zła, mądrość sowy*; cena 5,500 sz (+2), 17,500 sz (+4), 37,500 sz (+6); waga 0,5 kg.





poświęcony Garlowi budynek wykonany jest po części z marmuru. Ściany wewnątrz świątyni są od podłogi do sufitu wysadzane klejnotami i złotymi samorodkami. Nawet najdelikatniejszy promyk światła sprawia, że zarówno ściany, jak i sklepienie budynku mienia się i błyszczą bardziej niż zdobione świecidełkami szaty cormyrskiej szlachty. Gellana zezwala na wstęp do Świątyni Mądrości nie tylko gnomom, ale i ludzkim wyznawcom Garla.

Bentley, zarządzając *Pomocną Dłonią*, stara się być tak przewidujący, jak to tylko możliwe. Nierzadko można go spotkać, kiedy duma nad sprawami swojego przybytku i, jak to ma w zwyczaju, drapiącego się w zamyśleniu po

swym okazałym nosie i nucącego sobie tylko znaną melodię. Tym niemniej, Gellana – zawsze nosząca jako symbol piastowanej przez siebie godności inkrustowany klejnotami diadem – zdaje się być jeszcze bardziej dalekowzroczna od męża. Dzięki jej zmysłowi organizacji łatwiej im przychodzi prowadzenie *Pomocnej Dłoni*. Ostatnimi czasy Bentley sprowadził tu cały klan gnomów z Lantanu, które nie ustają w produkowaniu wszelakich mniej lub bardziej potrzebnych urządzeń. Ich największym osiągnięciem jest zainstalowanie w bramie wjazdowej w pełni zmechanizowanej kraty, dzięki której żadni nieproszeni goście nie przedostaną się do środka.

ŚWIECOWA WIEŻA

Świecowa Wieża, nazwa raczej niefortunna dla tego przybytku, to zapewne największe zbiorowisko ksiąg i zwójów w całym Faerûnie. Tak naprawdę jest to nie pojedyncza budowla, ale całe skupisko wież. Ta założona około dwieście lat przed wzniesieniem Stojącego Kamienia cytadela sterczy dumnie na szczycie porośniętej mchem wulkanicznej skały, u której podnóża szemrze Morze Mieczy. W czeluściach pod wzgórzem mieszczą się labirynty jaskiń i nawet najstarsi mnisi nie znają wszystkich zakamarków i tuneli. Wieść niesie, iż owe pieczary zabezpieczone są przed intruzami z Podmroku, ponieważ rzekomo łączą się z tą dziką i pozbawioną światła krainą. Do Świecowej Wieży prowadzi Lwi Trakt, który około dwudziestu kilometrów na północ od Berego-stu łączy się z Traktem Nadbrzeżnym. Lwi Trakt zatłoczony jest przez żadnych wiedzy podróżnych o każdej porze roku. Można śmiało powiedzieć, że za patrona Świecowej Wieży uznaje się Proroka Alaundo, który zawitał tu w 75 roku RD. Zamieszkujący ten gmach mnisi do dzisiejszego dnia powtarzają jego przepowiednie, choć sam Prorok umarł już wiele wieków temu. Wstęp do biblioteki nie zależy od rasy, pochodzenia czy wyznania chętnego, ale od jego stosunku do wiedzy i zasobności sakiewki, z której powinien opłacić odpowiednio cenną książkę, składaną według tradycji w ofierze. Heroldowie, kler Oghmy, Deneira, Gonda i Milila oraz niektórzy arcyomagowie i przyjaciele Wieży mogą dostać się do środka za darmo. Jeżeli jednak nie należycie do żadnej z wymienionych grup, musicie darować na rzecz cytadeli księgę, zwój, dziennik czy inne tomiszcze, którego jeszcze biblioteka w swych zbiorach nie posiada, a którego wartość powinna przekraczać 10 000 sztuk złota. Rzekłem "powinna", ponieważ ta ostatnia część zwyczaju nie jest już kultywowana od przeszło stu lat. Barię nałożono kiedyś aby uniknąć oszustw, będących udziałem młodych magów, spisujących w księdze kilka własnych, powszechnie znanych i niezbyt potężnych, czarów i darujących tego typu tom jako unikalną publikację. Pobyt w cytadeli może trwać od dziesięciu dni i ani chwili dłużej.

Trzeba Wam wiedzieć, że choć ofiara teoretycznie jest dobrowolnym darem, to bez niej uzyskanie dostępu do biblioteki jest po prostu niemożliwe. Dla mnichów ze Świecowej Wieży księgi czarów są bardziej wartościowe niż niemagiczne, wypełnione jedynie wiedzą woluminy, które jednak ceni się bardziej od szkiców i map. Kompletne prace mają oczywiście większą wartość od niekompletnych, a te w lepszym stanie większą od tych w gorszym. Dzieł

fikcyjnych i pamiątek spisanych przez samych darczyńców lub anonimów mnisi nie przyjmują. Ostatnimi czasu największym powodzeniem cieszą się zbiory sztuk czy pieśni bardów, wspomnienia mędrców oraz lokalne relacje na temat bieżących wydarzeń, a także drzewa genealogiczne z różnych stron Faerûnu. Jednym z najczęstszych bywalców i największych darczyńców Wieży jest Firebeard Elvenhair, który, choć nazwisko sugeruje inaczej, jest człowiekiem. Czarodziej ten bardzo często podróżuje po Wybrzeżu Mieczy, skupując woluminy dla cytadeli. Za swe zasługi i wieloletnie oddanie, Firebeard został ogłoszony mianem przyjaciela Wieży i może tu wchodzić bez uiszczania zwyczajowej opłaty.

Do cytadeli wchodzi się przez łukowatą, wysoką na pięć metrów bramę. Jest ona wykonana z czarnego metalu zdolnego odbijać błyskawice, zaś broniąca jej krata obłożona jest zaklęciami. Sprawia ona wrażenie nie zmontowanej z kilku elementów, ale raczej odlanej w całości. Za dnia jedno ze skrzydeł wrót jest zawsze otwarte, a strzeże go pięcioro mnichów przydzielanych w purpurowe szaty. W Świecowej Wieży nazywa się ich "mnichami od bramy". To właśnie oni witają gości i odbierają od nich dary na rzecz biblioteki. Procedura jest następująca: jeden z nich podchodzi, by pomówić z przybyłymi, podczas gdy pozostali obserwują i pozostają w gotowości, w razie potrzeby wykorzystując swoje potężne czary do obrony przybytku przed natrętami. Jednocześnie korzystają oni z zaklęć wykrywających fałsz, starając się przejrzeć intencje gości. Nad mnichami od bramy czuwają z kolei inni, rozmieszczeni na blankach nad wrotami. Zarówno strzeżenie bramy, jak i rozmawianie z przybyłymi to obowiązek, jaki mnisi spełniają rotacyjnie, toteż prędzej czy później można tam spotkać każdego z nich. Najczęściej jednak będzie to jeden z tych trzech: Amanther (wysoki i imponujący czarodziej wyspecjalizowany w szybkim rozpoznawaniu czarów już w momencie ich rzucania - a odróżnia je po gestach, używanych komponentach i pierwszych sylabach inkantacji), Larth (jowialny, wiecznie pocierający ręce, o przenikliwym umyśle, z talentem do oceniania ludzkich charakterów, umiejący biegle porozumiewać się w kilkunastu językach i dogadać w kolejnych dwunastu) i Thaerabho (siwowłósy, otyły człowiek, którego prawy policzek naznaczony jest szramami po ciosie miecza; jest on ekspertem w dziedzinie magów Faerûnu). Mnichom tym nie brak obycia: z chęcią wytłumaczą każdemu, kto o tym nie wie, jaka jest cena wstępu. Co więcej,



sprawdzą oni na miejscu każdą darowaną książkę. Jeśli gość zostaje dopuszczony, mnich pyta go o imię, krainę, z której pochodzi oraz zamiary. Gości nazywa się Poszukiwaczami. Tak też tytułuje ich się na terenie cytadeli - w połączeniu z ich nazwiskiem, które podali wcześniej na wejściu. Strażnik u wrót prowadzi Poszukiwacza dalej, przy czym przestrzega go przed traktowaniem książek bez należytego szacunku czy podejmowaniem prób kradzieży i zniszczeń. Następnie wskazuje mu drogę przez podwórze, Dziedziniec Powietrza (zwany tak dlatego, że nie wypełnia go nic poza powietrzem), do odrzwi o zielonej barwie, znanych jako Szmaragdowe Wrota. Tam Strażnik Szmaragdowych Wrót przydziela Poszukiwaczowi mnicha, który od tej pory sprawuje nad nim opiekę. Do roli tej wybiera się w dużej mierze starszych, żwawych mężczyzn, którzy raczej nie przywiązują większej wagi do własnego wyglądu. Najbardziej znani z nich to Morgreth i Dallow. Oprócz nich funkcję tą pełni też jedna kobieta, Belabra, wyróżniająca się pięknnością i sprawnością fizyczną.

Po przejściu przez Dziedziniec Powietrza Poszukiwaczy czeka naprawdę olśniewający i imponujący widok. Otaczają go pnące się aż do nieba wieże, tak liczne, że ich dokładna liczba nie jest znana nawet samym mnichom. Nawet oszołomiony tym widokiem gość nie jest w stanie przeoczyć najbardziej przykuwających uwagę miejsc, które stoją przy majestatycznych murach fortecy. Przy południowej ścianie znajduje się świątynia Oghmy, zwana *Domem Wiążącego*, łaźnia, refektarz dla gości, kaplice Deneira, Gonda i Milila, sypialnie, stajnie oraz infirmeria. *Dom Wiążącego* to surowy, prostokątny budynek wzniesiony z wielkich kamieni, przykryty łupkowym dachem. Prowadzą do niego wielkie, żelazne wrota, a za nimi mieszczą się jeszcze trzy pary mniejszych, dębowych drzwi. Wewnętrzna hala ma alkowy, z których przechodzi się do komnat prywatnych. Oświetlają ją iluzja przedstawiająca rozpostarte dłonie, pomiędzy którymi lewituje otwarta książka. Jej stronic nie pokrywa żadne pismo. Cała iluzja jest przezroczysta i unosi się nad wykonanym z kamienia okrągłym ołtarzem na końcu hali. Otacza go krąg sześciu podobnych stołów i ław rozmieszczonych w równych odstępach. Zgodnie ze zwyczajem, na tych stołach zostawia się ofiary w postaci pism czy ksiąg, całuje się ołtarz i odprawia przed nim modlitwy. Wierni Władcy Wiedzy mogą obozować w hali, lecz nie wolno im tu wzniesić żadnego ognia. Władzę nad świątynią sprawuje kapłan Oghmy, Jonril Narod, posiadający rozległą wiedzę na temat historii starożytnej oraz zielarstwa.

Następnym w kolejności budynkiem są Łaźnie, przypominające *Dom Wiążącego* pod względem konstrukcji. Woda dostarczana jest przez bijące pod ziemią źródło. Zażywają tu wspólnej kąpieli przedstawiciele obojga płci i różnych ras. Z kąpieliska tego podwójne drzwi prowadzą do Ogniska, rozległego pomieszczenia z otworami w suficie. W centrum mieści się spory dół z wesoło trzaskającym ogniem, nad którym goście mogą przygotowywać swoje posiłki. Jadło w Świecowej Wieży jest proste, ale smaczne, sycące i niezwykle dobrze doprawione, a w tutejszym jadłospisie znajdziecie wszelakie potrawy, zupy, chleby, sery i piwa. Rosnące nieopodal cytadeli grzyby oraz sadzone na północ od biblioteki rzodkiewki służą urozmaiceniu potraw, choć prawdziwym specjałem są żółwie jaja, zbierane przez mnichów w podmorskich grotach pod biblioteką. Podwójne łukowate drzwi łączą Ognisko z Domem Odpoczynku: pokojami i sypialniami dla gości. Ta część budynku podzielona jest na dwa poziomy - na poddaszu przechowuje się rze-

czy należące do Poszukiwaczy. W każdej sypialni wykuto w ścianach cztery wnęki, oświetlone przez przytłumione światło wydobywające się z podłogi oraz wygłuszone za pomocą magii, dzięki czemu znużeni goście nie muszą słuchać chrapania, rozmów i innych odgłosów stamtąd dochodzących. Dniem i nocą sypialni doglądają mnisi.

Na południe od Ogniska napotkać możecie trzy miejsca kultu - chramy Deneira, Gonda i Milila. Są to prostokątne budynki, zaopatrzone w drewniane klęczniki oraz kamienne ołtarze, na których umieszcza się wynalazki właściwe danemu bóstwu. W przypadku Skryby Oghmy wynalazkiem tym jest lewitująca świeca, która zapalona sprawia, że u jej spodu pojawia się iluzja obserwującego oka. Z kolei na ołtarzu Sprawcy Cudów stoi niezwykła mechaniczna konstrukcja złożona z tysięcy malutkich elementów. Gdy kapłani Gonda włączają to ustrojstwo, pracuje ono przez dzień cały, wykorzystując do tego wyłącznie własną energię. Nie wiem doprawdy, po co kapłani wyteżali umysły, aby stworzyć tak skomplikowaną maszynę, która nie ma żadnego widocznego zastosowania. Co więcej, klerycy Gonda co roku przybywają do Świecowej Wieży, w celu wymiany starego egzemplarza na nowy. Czemu to czynią, również pozostaje tajemnicą. Natomiast wynalazkiem właściwym Panu Pieśni jest srebrna harfa, która sama gra, kiedy ktoś w jej obecności zanosi do Milila modły.

Wróćmy jednak do wież cytadeli, bo to one są w tym wszystkim najważniejsze. Te z nich, które wychodzą najdalej na południe i łączą się z Dziedzińcem Powietrza, zawierają komnaty audiencyjne, czytelnie oraz tak zwane necessaria. Necessaria to komnaty prywatne (z zainstalowanymi pod nimi pomieszczeniami na nieczystości i odpadki), spiżarnie, kuchnie i magazyny. Świecowa Wieża posiada także zapasy żywności, by w razie potrzeby móc wyżywić wszystkich swoich mieszkańców przez trzy kwartały. Ma też własną piekarnię, browar, ogródki z ziołami, przyrządy do wytrącania soli z wody morskiej, prasę do winogron, spichlerze i studnie. W cytadeli nie ma sług - mnisi sami doglądają wszystkiego, od przerzucania kompostu, poprzez cerowanie szat, a na wypełnianiu ubytków w murach kończąc. W wyniku tego pośród Zaprzysięgłych (jak zowie się tu mnichów) znaleźć można przedstawicieli większości profesji. Dormitoria rozrzucone są po całej Świecowej Wieży.

Cele mnichów są najczęściej małe i ciemne, a oświetlane jeno przez pojedynczą dryfującą kulę światła. Aktywuje się ją za pomocą dotyku; można też jej rozkazać, by podążała za właścicielem. Na umeblowanie składa się biurko, krzesło, łóżko i półki. Trzeba zwrócić uwagę na to, że wystrój pokoiów trudno nazwać ascetycznym - ciężkie i misternie rzeźbione meble daleko wykraczają poza to, o czym mogą marzyć zwykli mieszkańcy Krain.

W jednej z wież mieści się główna hala wejściowa, zbudowana tak, aby wspomagać obrońców przed atakami intruzów: znad odrzwi można spuścić kratę, z podłogi wyskakują szpikulce, a w bocznych ścianach rozmieszczono otwory strzelnicze dla łuczników stacjonujących w galeriach za ścianami. Hala ta ma czworo drzwi, nie licząc wejściowych na południu. Jedne, na północy, prowadzą do serii umeblowanych apartamentów znanej jako Zaulek. Zamieszkują tam jedynie znaczniejsi goście. Drugie, również na północy, wiodą do wielkiej sali audiencyjnej. Trzecimi, na wschodzie, dojść można do czytelni. Ostatnie zaś, na zachodzie, prowadzą na zewnątrz, do najwyższej, centralnej wieży znanej jako Zachwyt - składa się ona z wielu pustych

poziomów, w których lądują powietrzne wierzchowce oraz przeprowadza się próby magiczne i alchemiczne. Odwiedzający Świecową Wieżę ignoranci mniemają, iż w Zachwycie rezydują najwyżsi rangą mnisi. Ze względów bezpieczeństwa Zaprzysięgli nie wyprowadzają ich z tego błędu.

Jeśli wejdziecie na piętro ponad wejściową halą, do wyboru macie podążenie we wschodnim albo północnym kierunku. Jeśli ruszycie w stronę wschodzącego słońca, dotrzecie do Długiej Hali, a po niej do Wyschniętej Fontanny - wielkiej, wysoko sklepionej komnaty z dwoma galeriami na górnej kondygnacji. Dostać się na nią można po spiralnych schodach. Serce pomieszczenia zdominowane jest przez nieczynną fontannę w kształcie dużej misy, z której wystają sięgające w górę dłonie. Tuż nad koniuszkami palców unosi się zamknięta, kamienna księga. Jeżeli pójdziecie na północ, traficie do serii komnat znanej jako Spacer Ardretha, nazwanej tak na cześć nieżyjącego już mnicha, który jako lunatyk często przecha-dzał się podczas snu właśnie tą trasą. Na swej drodze Ardreth zawsze przemierzał Podwórzec Sadržawki, zwany zwykle po prostu Sadržawką. Sufit tego wysokiego, ośmiokątnego pomieszczenia wieńczy kopuła, a w jego centrum mieści się magicznie podgrzewany brodzik, dzięki czemu w komnacie panuje iście tropikalna wilgotność. Podwórzec wypełniają owocowe drzewa, pnące bluszcze i girlandy kwiatów. Panująca tu temperatura sprawia, iż miejsce to w chłodnych miesiącach cieszy się wielką popularnością wśród mnichów i Poszukiwaczy.

W piwnicach Świecowej Wieży sporo jest studni, gdyż w wulkanicznej skale, na której stoi cytadela, wiele bije źródeł. Jest pośród nich jedna szczególnie ciekawa, Wyjająca Studnia, nazwana tak ze względu na swą właściwość, która pozwala ją bardzo łatwo zlokalizować. Mianowicie, jej osobliwe ocembrowanie i prądy powietrzne sprawiają, iż słychać w niej echo jeszcze długo po głosie, co był tu rozbrzmiał. Komnata z tą studnią oświetlana jest o każdej porze dnia i nocy przez tańczące światelka nieznanego pochodzenia.

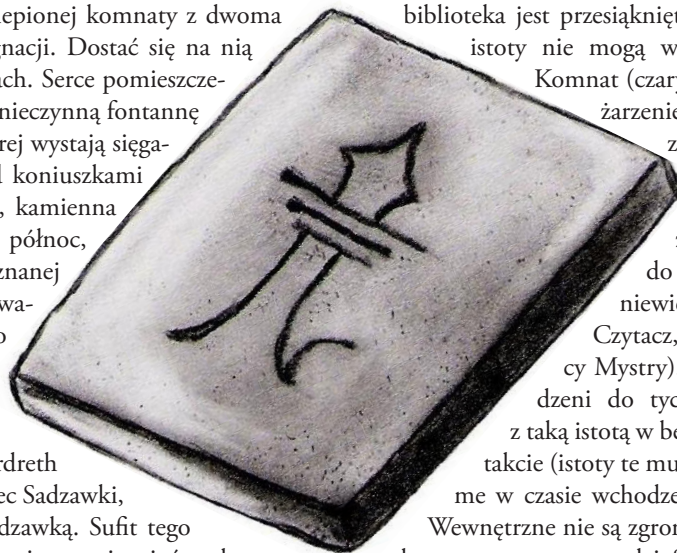
Największym wrogiem Świecowej Wieży jest ogień, a wraz z nim wszystko, co mogłoby w jakikolwiek sposób książkom zaszkodzić, czyli pleśń, wilgoć i wszelakie robactwo. Niektórzy mnisi lubią sobie czasem zaćmić fajkę albo też się napić, ale nigdy nie czynią tego w obecności tekstów. Są i tacy, co dotykają tomów wyłącznie w rękawicach, aby wilgoć ich ciała nie zetknęła się ze stronicami. Jedynymi księgami dostępnymi w czytelnich są kopie tomów znajdujących się gdzie indziej w zbiorach biblioteki. Jeżeli ktoś zażąda oryginalnego manuskryptu, mnich, który go przynosi, ma go za zadanie pilnować cennego tomu, dopóki nie zostanie on zwrócony na jego prawowite miejsce. Osób desygnowanych do tej odpowiedzialnej roli jest niewiele, a najbardziej znane spośród nich to: wysoki mężczyzna o twarzy poznaczonej bliznami po ospie i słomianych, będących w ciągłym nieładzie włosach, znany jako Esmer; Aulo-emaun Thrie, młodzieniec o ciężkich powiekach i mizernej budowie ciała, sprawiający wrażenie nieustannie znudzonego, tak jak gdyby miał w każdej chwili zasnąć na stojąco; oraz czarodziej o błyszczącym spojrzeniu i brodzie bujnej jak rododendron, znany jako Othraun Kepsur. "Bibliote-

ka" Świecowej Wieży nie jest bynajmniej jednym pokojem czy chociażby kompleksem izb bezpośrednio ze sobą połączonych. W rzeczywistości komnaty z tekstami znajdują się w różnych częściach cytadeli.

Najcenniejsze nabytki Świecowej Wieży trzymane są w Wewnętrznych Komnatach, do których wstęp mają wyłącznie mnisi służący w tym przybytku wiedzy od co najmniej dziesięciu lat i których myśli były magicznie sondowane wystarczająco często. Zakłęcia strażnicze, którymi biblioteka jest przesiąknięta, sprawiają, iż żadne żywe istoty nie mogą wkroczyć do Wewnętrznych Komnat (czary te zezwalają tu ognio-wi na żarzenie jedynie knotów i wosku; zabijają też insekty), chyba że posiadają specjalny kamień strażniczy lub zostali za pomocą magii dostrojeni do glików (a tych jest doprawdy niewiele: Strażnik Ksiąg, Pierwszy Czytacz, Wielcy Czytacz i Wybrańcy Mistry). Inni mogą zostać wprowadzeni do tych pomieszczeń, pozostając z taką istotą w bezpośrednim fizycznym kontakcie (istoty te muszą być przytomne i świadome w czasie wchodzenia do Komnat). Komnaty Wewnętrzne nie są zgromadzone w jednym miejscu, lecz rozrzucone po całej Świecowej Wieży, a o tym, że ktoś się do jednej z nich zbliża wiadomo tylko dlatego, iż wówczas kamień strażniczy rozjarza się wewnętrznym blaskiem.

Zaprzysięgli (w codziennej mowie mówią o sobie "my" lub "my, skrybowie") pozostają pod wodzą Strażnika Ksiąg, który za pomocą dekretów ustanawia prawa i dyrektywy. Drugim w hierarchii jest Pierwszy Czytelnik. Wedle tradycji jest to największy mędrzec spośród Zaprzysięgłych, zazwyczaj najbardziej charyzmatyczny, elokwentny i obdarzony najsilniejszą osobowością. Słowo Strażnika jest tu prawem, lecz Zaprzysięgli również dysponują pewną władzą. Mogą na przykład zdegradować mnicha lub wygnać go z cytadeli. Niezmiernie rzadko się zdarza, aby ktoś o randze Skryby lub wyższej został zabity w ramach kary, choć słyszano o przypadkach osłepienia czy pozbawienia dłoni. Następny szczebel w dół po Pierwszym to Wielcy Czytelnicy - uczeni mnisi, którzy swą pozycję zawdzięczają pewnym zasługom. Ich liczba waha się od zera do maksymalnie ośmiu, kolejni zaś to "urzędy": Kantor, Przewodnik i Strażnik Bramy. Dalej znajdują się Biegli Czytacz, Skrybowie i najniżsi rangą - Szukający.

Obecnym Strażnikiem Ksiąg jest Ulraunt, pomniejszy mag, tak dumny i pyszny, że największe szlachcianki Faerûnu to przy nim uosobienie pokory i skromności. Nie warto wchodzić mu w drogę, toteż lepiej w ogóle unikać tego osobnika. Znaczniejsi goście muszą zasiąść po jego lewicy podczas wieczery powitalnej i udzielać odpowiedzi na jego ciekawskie pytania. Według mnie jest to przyjemność wielce wątpliwa, porównywalna z wizytą w smoczej jamie. Wszelako nie zmienia to faktu, iż Ulraunta cechuje naprawdę bystry i wyszkolony umysł. Język jego jest bardziej cięty niż elfie ostrze. Ten ciemnooki mężczyzna o orlim nosie i drapieżnym spojrzeniu nazywany jest przez mieszkańców Świecowej Wieży Starym Myszołowem, za jego plecami, rzecz jasna. Strażnik Ksiąg posiada dostęp do większej ilości czarów niż prawie każdy inny mag ujrzy w całym swoim życiu. Ulraunt nieustannie doskonalił swe





Ulaunt, 'Stary Myszołów', Strażnik Tomów Świecowej Wieży: mężczyzna Chondathczyk Znacwa Poznań 7/Mistrz Wiedzy 3; SW 10; średni Humanoid (człowiek); KW 10k4 +23; pw 45; Inic. +1; Szyb 9 m; KP 11 (+1 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 10; Baz. atak +5; Zwarcie +5; Atak +9/+4 wręcz (1k6/x2, urzędowa laska); SC Sekrety (natychmiastowy talent, sekretne zdrowie), tajniki; PN (PD); Wytr +3, Ref +3, Wola +11; S 10, Zr 12, Bd 14, Int 19, Rzt 19, Cha 14; Znane języki: chondatski, elfi, illuskański, midani, smoczy, wspólny.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +17, Koncentracja +15, Odcyfrowywanie zapisków +17, Wiedza (geografia) +10, Wiedza (historia) +21, Wiedza (inżynieria i architektura) +10, Wiedza (natura) +10, Wiedza (religia) +10, Wiedza (szlachta i władcy) +10, Wiedza (tajemna) +21, Zawód (skryba) +7; Pilny, Wydłużenie czaru, Zdolności przywódcze, Zapisanie zwoju, Skupienie na umiejętności [Wiedza (tajemna)], Skupienie na umiejętności [Wiedza (historia)], Skupienie na czarze (Poznanie).

Czary czarodzieja na dzień: 5/6/6/5/5/3; bazowy ST = 14, 15 dla czarów Poznania. Poziom czarującego: 10. Zakazane szkoły: Nekromancja i Wywoływanie.

Przygotowane czary czarodzieja: 0 – *mistyczny znak, wykrycie trucizny, światło, dłoń maga, odczytanie magii*; 1 – *rozumienie języków, identyfikacja, niewidoczny służą-*

cy, uśpienie (ST 15), wymazanie, zbroja maga; 2 – nieustający płomień, wykrycie myśli (ST 16), zlokalizowanie przedmiotu, spryt lisa, splendor orła; odporność na energię; 3 – jasnowidzenie/jasnośłyszenie, rozproszenie magii, unieruchomienie osoby (ST 18), iluzoryczne pismo, sekretna strona; 4 – wykrycie szpiegowania, drzwi poprzez wymiary, wydłużone języki, słabsze zadanie (ST 18), szpiegowanie; 5 – oghupienie (ST 19), sekretny kufer Leomunda, wścibskie oczy.

Znane czary czarodzieja: przygotowane zaklęcia. Ulaunt posiada także nieograniczony dostęp do księgozbiorów Świecowej Wieży, potencjalnie może więc znać niemal dowolny istniejący czar, wyłączając te pochodzące z zakazanych szkół.

Wypożyczenie: 2 błogosławione księgi *Boccoba* (obie wypełnione), *pierścień wiedzy, berło gaszenia płomieni*. Ulaunt posiada także nieograniczony dostęp do imponującej kolekcji tomów i zwojów zgromadzony w Świecowej Wieży, zarówno zwyczajnych, jak i magicznych. Nosi on także ze sobą urzędową laskę, o której krążą pogłoski, jakoby była *laską magów* o dodatkowych, nieznanych (i rzekomo niezwykle potężnych) mocach.

Uwagi: Ulaunt posiada kary i premie związane ze średnim wiekiem.

magiczne zdolności, aczkolwiek jego głównym marzeniem jest uczynienie cytadeli siedziskiem największych mędrców Krain i uzyskanie wpływów na scenie politycznej Faerûnu. Jeśli zawierzyć plotkom, w swej młodości Ulaunt miewał romanse z wysoko postawionymi damami w Waterdeep, Suzail i Tethyrze. Podobno ostatnimi laty skierował swą uwagę na szlachetnego pochodzenia elfki z Evermeet. Niestety, Strażnik Ksiąg nie pozostaje wolny od wpływów złych mocy - niedawno Cyric próbował zwieść go na swą ścieżkę, jednakowoż Pierwszy Czytelnik Tethtoril ocalił Ulaunta od tej pokusy.

Pierwszym Czytelnikiem Świecowej Wieży jest w tych czasach kapłan Mystry, Tethtoril - wysoki, imponujący i wykształcony mężczyzna tak dobrze wychowany i obyty, że często jest mylony ze Strażnikiem Ksiąg, co niezmiernie irytuje Ulaunta. Z tego też powodu dwaj hierarchowie niezbyt się ze sobą dogadują. Oprócz tego Tethtoril jeszcze wyższą się odznacza inteligencją i wrażliwością niżli jego zwierzchnik. Mimo to, Pierwszy Czytelnik pozostaje lojalny, a przenikliwość i przymysłowość jego nieraz wybawiły Świecową Wieżę od kłopotów, oszczędzając jego zwierzchnikowi wstydu. Podobno Władczyni Tajemnic przemawia do Tethtorila we śnie i przekazuje mu polecenia, dzięki czemu ułatwia on wstęp w mury cytadeli Elminsterowi, Khelbenowi i Harfiarzom. W dodatku czuwają nad nim także Deneir i Oghma, toteż rzadko kiedy grozi mu prawdziwe niebezpieczeństwo.

Jedyną osobą spośród Wielkich Czytelników, której tożsamość jest powszechnie znana, jest Shaynara Tullastar, Czwarty Czytelnik, a zarazem członkini Księżykowych Gwiazd. Shaynara to jeden z najbardziej szanowanych umysłów Świecowej Wieży. Khelben od dawna prowadzi z nią korespondencję i w zamian za dostarczane teksty dozwala jej studiować wspaniałe woluminy, do których dostęp miało niewielu śmiertelników. Fakt swej przynależności do Tel'Teukiira oraz utrzymywania kontaktu z Czarnokijem

Shaynara trzyma w tajemnicy przed Strażnikiem Ksiąg.

Kantor zajmuje się pielgrzymowaniem po Świecowej Wieży i wyśpiewywaniem prorocत्व Alaundo. Dekretem Strażnika każda przepowiednia, która się wypełniła, przestaje być śpiewana. Wszyscy zdrowi fizycznie i zdolni do mówienia Zaprzysięgli mają obowiązek uczestniczyć każdego dnia w procesji zwanej Niekończącą Się Pieśnią na czas recytacji co najmniej dziewięciu prorocत्व. Na czele korowodu idzie sam Kantor albo jeden z jego trzech uczniów - są to Głos Północy, Głos Wschodu i Głos Południa. Szlak, którym Niekończąca Się Pieśń podąża wyznaczany jest przez prowadzącego, lecz zwyczajowo rozpoczyna się nieopodal Szmaragdowych Wrót, przechodzi przez środkowe poziomy wież, następnie piwnice, mija Wyjącą Studnię, skąd skręca na północ i łukiem zmierza na południe do miejsca rozpoczęcia.

Przewodnik ma absolutną kontrolę nad opieką nad akolitami, jak nazywa się tu nowych Szukających albo też tych, którzy nie wstąpili jeszcze w szeregi Zaprzysięgłych. Nadzoruje on też ich naukę, na którą oczywiście kładzie się w Świecowej Wieży duży nacisk.

Strażnik Bramy sprawuje nadzór nad bezpieczeństwem Świecowej Wieży, eskortowaniem gości i załatwianiem spraw z odwiedzającymi cytadelę duchownymi. Zapewniająca bezpieczeństwo załoga składa się ze Strażnika Bramy oraz pięciu podoficerów. Czterej z nich to Obserwatorzy, zwolnieni z wszystkich innych obowiązków na rzecz doglądania i patrolowania cytadeli. Mają przy tym spore uprawnienia i mogą nawet rozkazywać Skrybom, aby ci śledzili określonych gości. Piątym podoficerem jest Strażnik Portalu, który nadzoruje strzeżenie bramy oraz mnichów pełniących wartę przy tunelach prowadzących do Podmroku. Każdy z podoficerów ma na swoje rozkazy dwunastu asystentów - a są to uzbrojeni i zaprawieni w boju mnisi.

Biegli Czytelnicy to starsi mnisi, a zarazem najniżsi stopniem Zaprzysięgli z prawem wyboru kandydatów do ob-

Tethtoril, Pierwszy Czytacz Świecowej Wieży: mężczyzna Illuskańczyk Kapłan 8/Mistrz Wiedzy 10 (Mystry); SW 18; średni Humanoid (człowiek); KW 8k8 +16 plus 10k4 +20; pw 92; Inic. +0; Szyb 9 m; KP 13 (+3 *słabszy ornat potęgi*), dotyk 13, nieprzygotowany 13; Baz. Atak +11; Zwarcie +11; Atak +11/+6/+1 wręcz (1k6 +2/x2, *laska wieszczą*); ZC Odpędzanie nieumarłych, pewne tajniki, znaczniejsze tajniki, sekrety (mystyczna moc uchylania, natychmiastowy talent, sekretne zdrowie, tajemnica wewnętrznej siły, tajniki prawdziwej krzepkości), silna aura dobra, tajniki; PD; Wytr +13, Ref +9, Wola +15; S 14, Zr 10, Bd 15, Int 22, Rzt 21, Cha 16; Znane języki: chondatski, elfi, giganci, illuskański, krasnoludzki, niebiański, smoczy, wspólny, thorass.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +23, Dyplomacja +17, Fałszerstwo +8, Koncentracja +18, Leczenie +13, Odcyfrowywanie zapisków +17, Przeszukiwanie +8, Wiedza (geografia) +20, Wiedza (historia) +21, Wiedza (inżynieria i architektura) +7, Wiedza (natura) +7, Wiedza (Plany) +16, Wiedza (religia) +28, Wiedza (szlachta i władcy) +17, Wiedza (tajemna) +26, Wyczucie pobudek +7, Zawód (skryba) +8, Zbieranie informacji +5; Pilny, Skupienie na domenie (Wiedza), Mistyczny lingwista (ang. *Eldritch Linguist*, Races of Faerun), Wtajemniczony Mystry (*Przewodnik Gracza po Faerunie*), Śledczy, Negocjator, Skupienie na umiejętności (Odcyfrowywanie zapisków), Skupienie na czarze (Poznanie), Zapisanie zwoju.

Czary kapłana na dzień: 6/8/7/7/6/5/4/4/3; bazowy ST = 15, 16 dla zaklęć Poznania. Poziom czarującego 18.

(19. dla czarów Poznania). Domeny: Runy, Wiedza.

Przygotowane czary kapłana: 0. - wykrycie magii, przewodnictwo x2, naprawa, odczytanie magii x2; 1. - błogostawieństwo, rozkaz (ST 16), boska łaska, odporność żywiołowa, rozumienie języków, sanktuarium, wymazywanie*, tarcza wiary[i]; 2. - [i]sfera prawdy (ST 17), wspomóżenie, sekretna strona* (ST 20), mądrość sowy, zachwyt (ST 17), wstrzymanie osoby (ST 17), cisza; 3. - wyczyszczenie niewidzialności, magiczny ornat, modlitwa, usunięcie ślepoty/głuchoty, zaciemnienie przedmiotu, zlokalizowanie przedmiotu, gład strzeżenia*; 4. - wybuchowe runy*, odpędzenie śmierci, odesłanie (ST 19), szpiegowanie, języki, wykrycie kłamstwa, niepodatność na czar; 5. - przełamanie zaklęcia, rozproszenie zła (ST 20), prawdziwe widzenie, odporność na czary, ściana kamieni, mniejsze planarne wiązanie*; 6. - ożywienie przedmiotu, większe rozproszenie magii, uzdrowienie, misja/zadanie (ST 21), większy gład strzeżenia*; 7. - azyl, potężniejsze szpiegowanie, święte słowo, natychmiastowe przyzwanie Drowmija*; 8. - pole antymagii, wykrycie położenia*, święta aura (ST 23), znieczulenie umysłu; 9. - przyzywanie potwora IX, przezorność*, eteryczność.

Wyposażenie: laska wieszczą, obręcz intelektu +4, pierścien odbijania czarów, słaby ornat potęgi. Tethtoril posiada także nieograniczony dostęp do imponującej kolekcji tomów i zwojów zgromadzony w Świecowej Wieży, zarówno zwyczajnych, jak i magicznych.

Uwagi: Tethtoril posiada kary i premie związane ze średnim wiekiem.

*czar domenowy

sadzenia wyższych stanowisk. Wykonują oni polecenia przełożonych, nadzorują podwładnych i są głównymi interpretatorami prac znajdujących się w zbiorach Świecowej Wieży. To właśnie oni debatują nad znaczeniem tekstów, poszukują prawdy empirycznie, gdy słowo pisane zawiedzie, pozyskują nowe grimuary i przeprowadzają magiczne eksperymenty. Większość z nich za punkt honoru sobie stawia opanowanie całego wachlarza języków, żywych czy martwych.

Nacelnym zadaniem Skrybów jest sporządzanie kopii tekstów ze zbiorów biblioteki oraz tworzenie nowych ksiąg poprzez kompilowanie informacji z innych dzieł. Książki te są później sprzedawane przez Świecową Wieżę, co jest zresztą głównym źródłem jej przychodu.

Szukający biegają na posyłki dla wszystkich wyższych rangą mnichów i wykonują większość codziennych robót, aby społeczność mogła normalnie funkcjonować, a w wolnych chwilach studiują teksty, w celu podniesienia swojego poziomu i zasłużenia się w oczach Biegłych Czytaczy. Taka jest bowiem droga do awansu.

Strażnik Ksiąg to jedyna osoba w całej Świecowej Wieży, która może nosić szaty barwy czystej bieli. Mnisi piastujący urzędy od Pierwszego Czytacza do Strażnika Bramy noszą przyodziewki o różnych zabarwieniach wedle swojej woli (oprócz właśnie białego), aczkolwiek, zgodnie z regulaminem, muszą być one ozdobione określonym zestawem białych pręg i złotych haftów. Podoficerowie noszą proste, brązowe szaty, Czytacz bordowe sutanny, a Skrybowie sutanny dowolnego koloru, obrębione szkarłatem. Szaty Szukających są fioletowe, a akolitów czarne. Zaprzysięgli mają czarne płaszcze, które zakładają w razie niepogody. Niemal

wszyscy mnisi to ludzie, choć nie ma żadnych ograniczeń dla innych ras. Mniszki, choć przyjmowane z otwartymi ramionami, są tu w znaczącej mniejszości.

Pożycie, śluby i związki między mieszkańcami cytadeli nie są zakazane, niezależnie od ich wieku, płci, rasy czy rangi. Zaprzysięgli obojga płci często biorą wspólne kąpiele, a nagość nie jest uważana za coś, czego należałoby się szczególnie wstydzić. Trzeba jednak zaznaczyć, że większość mnichów niezbyt jest zainteresowana fizyczną stroną egzystencji, zaś odnajdywanie zaginionej wiedzy czy ksiąg i udowadnianie swych teorii wprawia ich w stan prawdziwej euforii.

Świecowa Wieża stara się zachować neutralność i skupiać na swym nadrzędnym celu, czyli gromadzeniu i przechowywaniu wiedzy. Dzięki temu cytadela nie wdaje w żadne konflikty czy polityczne spory. Po Faerunie krąży plotka, iż Świecowa Wieża jedną ma tylko zasadę, a mianowicie: "Ci, co wiedzę atramentem, ogniem czy mieczem unicestwiają, sami unicestwieni będą". Umyślne zniekształcanie, zacieranie lub wymazywanie zapisów w księdze grozi wyłupieniem oczu albo odrąbaniem jednej lub obu dłoni, a następnie wypędzeniem. Nieumyślne uszkodzenie tekstu, na przykład poprzez rozlanie atramentu, karane jest znacznie mniej surowo. Zakazane jest również dodawanie głos albo nieprzystojnych komentarzy na marginesach stronic. Ingerencja takowa karana jest magicznym osłepieniem na rok lub dwa albo dodatkową pracą na rzecz społeczności. Jeżeli komentarze są w swej naturze pomocne lub wprowadzają poprawki, karą może być co najwyżej wygnanie ze Świecowej Wieży na zawsze i pozbawienie wszystkich posiadanych dóbr. Złodziei ksiąg karze się wyłupieniem



jednego oka, przejściem przez cytadelę posiadanego dobytku i magicznym przeniesieniem w jakiś odległy zakątek Faerûnu. Jeśli chcą uniknąć takiego żalosnego losu, proponuje im się umowę: muszą w przeciągu dwóch lat zwrócić skradzioną księgę, i to właśnie ten egzemplarz, co byli zrabowali, a nie kopię tejsze. W razie porażki, zostaną przez mnichów odszukani i ukarani. Oprócz występków popełnianych zarówno przez gości jak i Zaprzysięgłych, istnieje także pewne wykroczenie, którego dopuścić się mogą tylko mnisi ze Świecowej Wieży. Żaden Zaprzysięgły stojący w hierarchii poniżej Strażnika Ksiąg nie może studiować magii bez wiedzy i zezwolenia przełożonych. Karą za nieprzestrzeganie tego nakazu jest magiczne osłabienie umysłu i wydalenie z cytadeli. Co więcej, używanie magii przez Zaprzysięgłego dla własnych celów, zamiast na rzecz społeczności, skutkuje natychmiastowym wygnaniem ze Świecowej Wieży na zawsze.

Ceny za usługi w Świecowej Wieży są następujące: 2,000 sztuk złota dziennie za doradztwo mędrca; 100 sztuk złota za kopię księgi lub 10,000 sztuk złota za kopię woluminu zawierającego wiedzę magiczną. Na kopii nigdy nie podaje się imienia skryby, który ją sporządził, a jedynie inskrypcję: "Zaprzysięgli ze Świecowej Wieży". Sprzedawane tomy są zwykle oprawiane skórą, a zdobione złoceniami i wytłoczonym symbolem Świecowej Wieży - zamku z płomieniami na wieżach.

Cytadela również skupuje książki i sponсорuje poszukiwaczy przygód udających się na ekspedycje w celu pozyskania dla biblioteki brakujących grimuarów. Świecowa Wieża nie popiera kradzieży, lecz w przypadku wyjątkowo cennych nabytków przyryka na nie oko.

Jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic Świecowej Wieży są jej smoczy strażnicy. Pojawiają się oni tylko wówczas, gdy ktoś wzniesie budynek zbyt blisko murów cytadeli. Wówczas wielkie jaszczury przybywają i niszczą daną budowlę. Chronią one Świecowa Wieżę także przed innymi smokami. Kiedy Strażnik Ksiąg umiera, smok zabiera jego ciało w nieznanne miejsce spoczynku. Najciekawszą ze strze-

gących Świecowej Wieży istot jest srebrna smoczyca Miirym. W dawnych czasach żyła ona w okolicach Wieży, a jej łowy zaowocowały śmiercią kilku uczonych i zniszczeniem wielu ksiąg, których nie można już było w żaden sposób odzyskać czy odtworzyć. Za karę arcyzaklinacz Torth rzucił na nią czar. Miała ona odtąd bronić cytadeli i mnichów przez dwadzieścia lat. Gdy piętnaście lat służby Miirym upłynęło, Torth oddał ducha, lecz zaklęcie okazało się mieć tak dużą moc, iż nawet po jego śmierci nie przestało funkcjonować. Z czasem smoczyca zestarzała się i osłabła, aż w końcu około roku 1182 RD "umarła" - ale tak naprawdę życie zakończyło tylko jej fizyczne ciało. Zaczęło gnić, mięso odeszło od kości, zaś te z czasem obróciły się w pył. Mimo to moc Tortha nadal pętała ducha Miirym. Obecnie rezyduje ona w grotach pod Świecowa Wieżą, gdzie pod postacią widmowych, smoczyczych szczęk wciąż strzeże cytadeli, aczkolwiek bardziej jej spieszo do rozmowy niż do walki. Wydaje się to oczywiste, zważywszy na jej samotność, co nie zmienia jednak faktu, że nieustannie gotowa jest w razie potrzeby rozerwać intruza na strzępy. Smoczyca marzy o odzyskaniu swego ciała i wzniesieniu się raz jeszcze pod niebiosów Faerûnu. Choć wielu poszukiwaczy przygód obiecywało jej pomoc w zamian za przysługę, to żaden z nich nie dotrzymał słowa i Miirym zgorzkniała od tylu rozczarowań. Chociaż do wszelkich przysiąg i umów podchodzi teraz z dużą rezerwą i cynizmem, w duchu nigdy tak naprawdę nie przestała marzyć o ponownym zakosztowaniu przyjemności nieskrępowanego lotu.

Świecowa Wieża cieszy się niesłabnącym autorytetem w całym Faerûnie i nawet ci, którzy pożądamy wiedzy zgromadzonej w tych murach, jak ambitni Zhentarimowie lub Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay, boją się otwarcie wystąpić przeciw cytadeli, zwłaszcza od momentu, gdy Wybrańcy Mysterii i sam Larloch publicznie obwieścili, iż zniszczyć każdego, kto okradnie bądź skrzywdzi Zaprzysięgłych albo zbioru, których strzegą.

Special thanks go to Ed Greenwood who provided us with loads of additional info on Candlekeep.-

TWIERDZA CRAGMYR

Twierdza Cragmyr znajduje się dzień drogi na południe od Bereghostu, na zachód od Nadbrzeżnego Traktu. Wznosi się na skalnej grani, zaś u jej podnóża leży wioska Cragmyr, którą zamieszkuje około trzysta czterdzieści dusz. Większość domostw w tym przysiółku to niskie chatki, których ściany zbudowane zostały po części drewnianych bali i ubitej ziemi.

W miejscowości tej panuje ogólnie błogi spokój, bowiem osada jest na tyle uboga, że mało kto ma zamiar się fatygować, aby ją napadać. Lokalni farmerzy, choć w dostatki nie opływają, doglądają swojego dobytku - w tym celu ustalają między sobą patrole, które strzegą granic wioski. Repertuar uprawianych przez nich warzyw nie można uznać za urozmaicony, gdyż nie uświadczycie tu niczego poza kapustą, brukselkami i szparagami. Aby czasem jedna zupa z kapusty różniła się od drugiej, mieszkańcy Cragmyr dodają do niej mięso mew, gołębi, tudzież innego ptactwa, które uda im się ubić celnym strzałem z procy. Te jarzyny, których sami nie zjadają, farmerzy sprzedają przejeżdżającym tędy kupcom, ci zaś z kolei nabyte towary upłynniają

we Wrotach Baldura albo w Amnie. Na cały żywy inwentarz tej osady składają się muły i kilka małych wołów.

W Cragmyr jest tylko jedna tawerna, zwąca się *Pod Starym Phugiem* i co zaskakujące, można się tu nawet napić sherry.

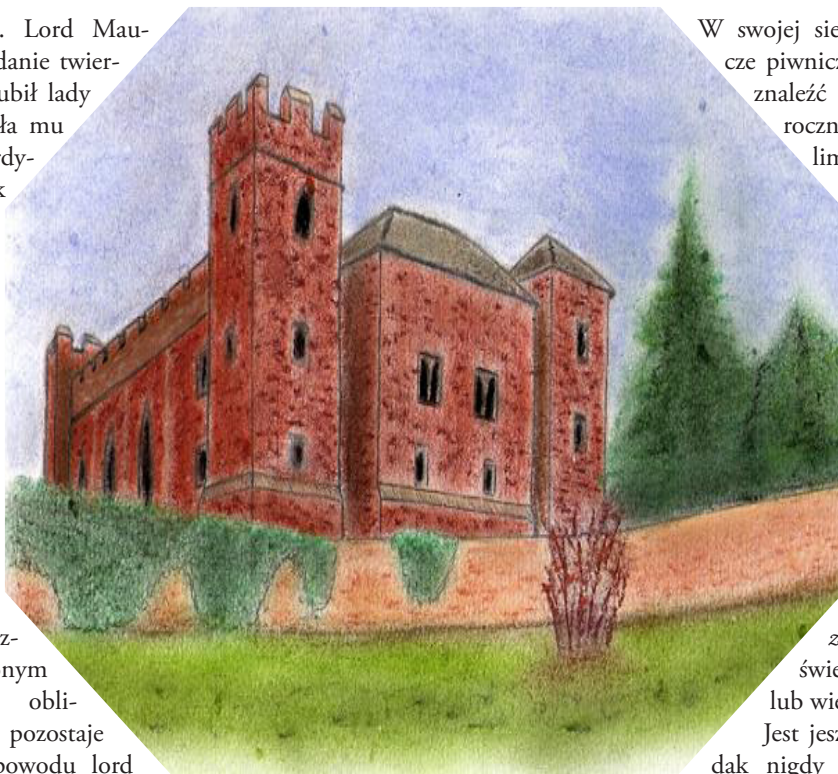
Na wioskę jednakże kładzie się ponurym cieniem historia pana górującej nad nią twierdzy, która sama jest raczej ufortyfikowanym dworem albo pałacikiem. Niestety, już z daleka widać, że jest ona opuszczona, blanki kruszeją i powoli cała ta podupada. Jest to tym bardziej przykre, iż zewnętrzny wygląd twierdzy doskonale oddaje stan ducha władającego nią lorda. Kuldak Maurancz, niegdyś znany jako Kuldak Lew, przewodził dawno temu Kompanii Ognistych Proporców, którzy przez lat kilka w północnym Amnie przetrzebiali populację tamtejszych orków i trolli.

Pewnego razu przecenili swe siły i porwali się na nazbyt potężnego przeciwnika. Po ciężkich walkach z leśnymi elfami z Lasu Ostrego Kłowa i wampirem zamieszkującym ruiny na północ od Nashkel, drużyna straciła większość swoich członków. Ci, którzy zdołali przetrwać, rozeszli się po Zie-

miach Centralnych. Lord Maurancz objął w posiadanie twierdzę Cragmyr i poślubił lady Istel, która to powiła mu dwóch synów, Blaurdyra i Delttara. Jednak szczęście Kuldaka nie trwało długo, bowiem kilkanaście zim temu stracił obu swych dziedziców podczas najazdu orków. Lady Istel również odeszła z tego świata, aczkolwiek jest to temat zbyt delikatny, aby się o to dopytywać lorda.

Obecnie Kuldak jest starym, pomarszczonym i zmęczonym człowiekiem. Jego oblicze niemal zawsze pozostaje ponure – z tego powodu lord wygląda, jakby całe życie z niego uszło. Jedynym wspominkiem jego chwały dni minionych jest tomiszcze, w którym to zapisał dokonania, przygody i wyzwania, jakie los rzucał Ognistym Proporcom. Kuldak mieszka w swej siedzibie sam, oprócz godzin dziennych, kiedy to licząca pięć osób służba zaspokaja jego potrzeby. Nocą zamyka się on w górnej wieży twierdzy, gdzie sypia albo do późnej nocy raz po raz wertuje spisane przez siebie dzieje Proporców. Pozostałe sypialnie w tym kamiennym dworzyszczu są zimne i zakurzone z braku ich używania. W jednej z komnat mieści się biblioteka, w której znajduje się mnóstwo różnorodnej literatury, poczynawszy od powieści przygodowych, poprzez amnijskie almanachy, a skończywszy na romansach z Tethyru, cieszących się wielką popularnością wśród próżnych, pustogłowych dam. W głównej hali, na katafalku, znajdują się popękane i powgniatane pancerze poległych synów lorda Maurancza. Są w takim stanie, w jakim je zniesiono z pola bitwy. Dzięki magii oba pancerze stoją tak, jakby ktoś był w nie zakuty. Pod katafalkiem, w rodzinnym grobowcu, spoczywają ciała Blaurdyra i Delttara. Zostały na nim wyryte daty narodzin i śmierci obu dziedziców. Obok pochowana została lady Istel, zaś mogiłę jej znaczy nieco mniejszy postument. Ścianę tej hali pamięci zdobią obrazy synów i olbrzymie malowidło żony lorda Kuldaka, i jeśli wierzyć artyście, który sportretował zmarłą panią dworu, była piękną kobietą.

Wbrew pozorom, lordowi bieda nie zaglądał oczy, a wiele monet ze swojego skarbcza przeznacza na to, aby zapewnić dobrobyt poddanym. Mieszkańcy Cragmyr pozostają z nim w dobrych stosunkach, niejednokrotnie popijając z nim sherry *Pod Starym Phugiem*, gdzie Kuldak często zagląda.



W swojej siedzibie ma on jeszcze piwniczkę z winami, gdzie znaleźć można same dobre roczniki z Amnu i Calimshanu, nie to, co te szczyzny diabelskie sprzedawane dzisiaj w tawernach.

Pod twierdzą Cragmyr mieści się krypta, w której lord Maurancz trzyma artefakty ze swej chlubnej, awanturniczej przeszłości, do których należy zaczarowana zbroja, miecz ostrości i buzdycan zniszczenia oraz kilka świecidełek o mniejszej lub większej wartości.

Jest jeszcze coś, czego Kuldak nigdy nie utracił. Mowa o jego dumie. Chociaż stracił

wszystkich swoich bliskich, trwa, nie zgina karku przed nikim, a już tym bardziej nie pozwala włożyć sobie na głowę przyjezdnym. Jeśli kto wyrze na nim dobre wrażenie, może liczyć na gościnę w jego twierdzy. W przeciwnym razie lord Maurancz i jego poddani przegnają niemile widzianych gości gdzie pieprz rośnie.

Jak to w tego rodzaju osadach bywa, także i tutaj mieszkańcy mają własne legendy i zabobony. Największe z nich dotyczą synów Kuldaka. Wieśniacy wierzą, iż dusze ich nie mogą zaznać spokoju, toteż błakają się bez końca po murach i korytarzach fortecy. Twierdzą, że pewnej nocy, kiedy lord był akurat *Pod Starym Phugiem*, dane im było zobaczyć w świetle księżyca dwie, zakute w zbroję postaci na blankach dworzyszczu. Nie był to jednak efekt upojenia alkoholowego wieśniaków, albowiem, na ile mi wiadomo, lord Maurancz trzyma w swej siedzibie dwie grozy w pancerzu, będące pod jego rozkazami. Poza tym, twierdza jest zabezpieczona *glifem strzeżenia* i *alarmem* oraz jakąś magiczną barierą, która uniemożliwia nieumarłym dostanie się do środka.

Gdy już się zegnałem z lordem Kuldakiem i opuszczałem jego twierdzę, zdarzyło się coś przedziwnego. Było to nocą, a ja właśnie przekroczyłem bramę wyjściową i wtedy ujrzałem dziwne migotanie w świetle księżyca. Przez chwilę zdawało mi się, że słyszę cichy lament. Spojrzałem w tamtym kierunku i oczom moim ukazała się biała postać w zdobionej sukni. Równie szybko, jak się pojawiła, zjawa znikła. Cóż za ironia losu! Wygląda na to, że pani na Cragmyr nie może się dostać do swojej dawnej siedziby, ponieważ dostępu broni jej bariera ochrony przed nieumarłymi.

WROTA BALDURA

Wrota Baldura, jedno z ważniejszych miast Wybrzeża Mieczy, leżą na północnym brzegu rzeki Chionthar, około 70 km na wschód od jej ujścia, tuż przy Trakcie Nadbrzeżnym. Ta niezależna metropolia znana jest powszechnie ze swojej tolerancji, więc można tu spotkać przedstawicieli wielu ras, a zakaz wstępu dotyczy jedynie drowy i ilitidów. Miastem rządzi czworo książąt, znanych również jako Rada Czworoga. Wstąpienie w ich szeregi uważane jest za wielki zaszczyt, którego dostąpić może każdy, niezależnie od płci i rasy. Nazwa tego miejsca pochodzi od imienia legendarnego żeglarza, Baldurana, który wiele lat temu popłynął poza Evermeet w poszukiwaniu znanych z popularnych baśni wysp Anchorom. Balduran powrócił z opowieściami o dziwnej, rozległej krainie za morzami oraz z okazałym majątkiem, którego większa część poszła na budowę muru wokół rodzinnej miejscowości żeglarza. Gdy skończyły mu się środki, wyruszył w kolejną podróż do odkrytego przez siebie kontynentu. Nigdy już nie powrócił i nikt nie wie, jaki los go był spotkał. Zatoka rozkwitała, a w obrębie muru pojawiały się nowe budowle. Farmerzy, dla których zabrakło miejsca w środku, wzniesli na południu własną ścianę wraz z bramą, wskutek czego mogli pobierać myto od wjeżdżających do miasta wozów. Kapitanowie, kamraci Baldurana, odmówili uiszczania myta, uparcie twierdząc, że wrota te są "Wrotami Baldura". Konflikt zakończył się przegraną nowobogackich kmiotów, a incydentowi temu Wrota Baldura zawdzięczają obecną swą nazwę. Czterech najstarszych kapitanów zostało władkami miasta. W żartach nazwali siebie książętami,

lecz tytuł ten w kontaktach z okolicznymi możnowładcami okazał się bardzo użyteczny. W późniejszych czasach metropolię dwukrotnie nawiedziły nieszczęścia. Najpierw w 1351 roku w mieście wybuchła zaraza, a w 1369 doszło do najazdu sahuaginów pod wodzą Iakhovasa.

Mieszkańców miasta nazywa się potocznie Baldurianami, nigdy zaś Balduranami, bowiem traktują to oni jako obrazę czci Wrót oraz pamięci ich założyciela. Jeżeli chcecie wyjechać z miasta bez szwanku, lepiej nie narażać się dumnym obywatelom miasta.

Wrota Baldura były kiedyś dwoma miastami, do czego przyczynili się wspomniani już farmerzy. Mur dzielił metropolię na stare i nowe miasto. Starówkę zamieszkują książęta, szlachta, zamożni kupcy i poszukiwacze przygód, do których uśmiechnęła się Tymora. Nowsza część, wtulona w brzeg rzeki Chionthar, jest większa, a większość jego zabudowań została wzniesiona z drewna. Dzielnica Wrota ściana została z czasem rozebrana przez samych mieszkańców. Nie odbyło się to, rzecz jasna, oficjalnie. Cały proces trwał dobrych kilka lat, a rozpoczął się za sprawą obywateli, których domostwa przylegały do owego muru. Obecnie po ścianie nie został żaden ślad. To, gdzie biegła, można prześledzić jedynie po szlaku budynków, zbudowane z innych kamieni niż pozostałe. Stary mur biegł po północnej stronie ulicy Sztormowego Cwału i po zachodniej stronie ulicy Wichrowego Galopu, aż do zatoki.

Obecni wielcy książęta Wrót Baldura to Entar Srebrna Tarcza, Liia Jannath (CD kobieta człowiek Cza16), Belt (CN mężczyzna człowiek Woj19) i Eltan. Ostatni z wymienionych jest też dowódcą Płomiennej Pięści, jednej z najpotężniejszych najemnych kompanii Krain, mającej

Wielki książę Entar Srebrna Tarcza: mężczyzna Tethyrczyk Marszałek (ang. *Marshal*) 7/ Wojownik 4/Rycerz 4/ Kawaler 6; SW 21; średni Humanoid (człowiek); KW 7k8 +14 plus 4k10 +8 plus 4k12 +8 plus 6k10 +12; pw 193; Inic. +1; 9 m, konno 24 m; KP 35 (+5 *amulet strzeżenia*, +11 *mithrilowa pełna zbroja płytowa*, +6 *mithrilowa ciężka tarcza*, +2 *pierścień dowódcy*, +1 Zr), dotyk 13, nieprzygotowany 34; Baz. atak +19; Zwarcie +28; Atak +37/+32/+27/+22 wręcz ((1k8 +17 +1k6 ogień/17–20, *płomienny długi miecz zguby ludzi* +4) i +29 wręcz (1k8 +10/x2, *mithrilowa ciężka tarcza uderzania* +4 lub +35 wręcz (1k8 +19 +1k6 ogień/1x1k6, *płamienna lanca okaleczenia i uderzenia* +2); SA Rycerskie wyzwanie 5/ dzień (ang. *Knight's Challenge*) [Player's Handbook II]; SC Aury, niepodatność na efekty wpływające na umysł, szpiegowanie i efekty Poznania zapewniające informacje o nim, odporność na ogień 12, przedmurze obronne (ang. *Bulwark of Defense*), kodeks rycerski (ang. *Knight's Code*), blokowanie tarczą (ang. *Shield Block*), przyływ adrenaliny (ang. *Adrenaline Boost*) [Player's Handbook II], dworska wiedza (ang. *Courtly Knowledge*), nagłe przyspieszenie (ang. *Burst of Speed*), specjalny wierzchowiec (ang. *Special Mount*) [Complete Warrior], RO 2/–; Char. PD; MRO Wytr. +24, Ref. +14, Wola +22; S 22 (28), Zr 12, Bd 14, Int 13, Rzt 10, Cha 16; Znane języki: chondathski, illuskański, wspólny.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +7, Dyplomacja +26, Postępowanie ze zwierzętami +9, Zastraszanie +6, Skakanie +16, Wiedza (tajemna) +4, Wiedza (geografia) +7, Wiedza (historia) +5, Wiedza (miejscowa – Wybrzeże mieczy) +7, Wiedza (natura) +5, Wiedza (szlachta

i władcy) +10, Wiedza (religia) +5, Nasłuchiwanie +9, Występy (oratorstwo) +9, Jeździectwo +25, Wyczuwanie pobudek +14, Spostrzegawczość +14, Sztuka przetrwania +9, Pływanie +10, Zwinność +2; Specjalizacja w pancerzu (pełna zbroja płytowa) (ang. *Armor Specialization*) [Player's Handbook II], Szarża kawalerska (ang. *Cavalry Charger*) [Complete Warrior], Rozszczepienie, Odstraszająca aparycja (ang. *Daunting Presence*) [Libris Mortis], Mistrzostwo w broni do walki wręcz (cięte) (ang. *Melee Weapon Mastery*) [Player's Handbook II], Walka z wierzchowcem, Potężny atak, Skupienie na umiejętności (Dyplomacja), Rzucanie czymkolwiek (ang. *Throw Anything*) [Complete Warrior], Traktowanie, Skupienie na broni (długi miecz), Specjalizacja w broni (długi miecz), Atak w przelocie, Porywająca szarża, Skupienie na broni (lanca), Epicka twardość.

Wyposażenie: 3 mikstury uzdrowienia, *amulet strzeżenia* (jak *amulet zielonego kamienia*, jednak zapewnia dodatkowo premię +5 z naturalnego pancerza), *pas siły giganta* +6, *buty teleportacji*, *płaszcz ochrony przed ogniem*, *pierścień dowódcy*, *rękawica Księcia* (jak *rękawiczka-schowek*), ciężki rumak – Argento (nosi *podkowy szybkości* i *pełne mithrilowe lądry* +1), *hełm chwalebnego ozdrowienia* (ang. *helm of glorious recovery*), *róg dźwięku* (ang. *horn of volume*), *pierścień komunikacji* (ang. *ring of communication*) [Miniatures Handbook], *róg Valhalli*, patent szlachecki, *mithrilowa pełna zbroja płytowa szybkości*, *słabej ochrony i odbijania strzał* +3, *mithrilowa ciężka tarcza uderzania* +4, *pochwa ostrości*, *płamienna lanca okaleczenia i uderzenia* +2, srebrna latarnia.



Wrota



Baldora



**Legenda do mapy:**

1. Wysoka Hala (pałac książęcy)
2. Targ
3. Warownia Baldurana
4. Brama Czarnego Smoka
5. Forteca Płomienia
6. Burzowa Twierdza
7. Wieża Arbristae
8. Dom Najwspanialszych Cudów
9. Hala Cudów
10. Dwór Pani
11. Siedziba Wodnej Królowej
12. Czujna Tarcza
13. Chram Cierpienia
14. Różany Portal
15. Rozwinięty Zwój
16. Czarodziejskie Rozmaitości
17. Fajerwerki Felogyra
18. Elfia Pieśń
19. Ostrze i Gwiazdy
20. Spłoniona Syrena
21. Hełm i Płaszcz
22. Pod Trzema Baryłkami
23. Lwi Dwór
24. Wejście do Głębokich Piwnic
25. Dom Rozliczeniowy
26. Dom Wielu Monet
27. Kapitanat
28. Dom Ragefasta
29. Dom Ramazitha Flamesingera
30. Dom Krammocha Arkhstaffa
31. Plac Thulgrave'a
32. Trzy Iglice
33. Załatany Wądół
34. Spoczynek Murla
35. Lisia Nora
36. Lwi Zakątek
37. Molo Hethkantle'a
38. Dok Glaezela
39. Postój Athcaulyra
40. Grobla Waendela
41. Dok Burzowego Zaułka
- A – ulica Burzowego Brzegu
- B – ulica Wietrznego Zakłęcia
- C – ulica Tobołków
- D – ulica Bijącego Dzwonu
- E – ulica Sztormowego Cwału
- F – ulica Wichrowego Galopu
- G – ulica Caundorl
- H – Wybieg
- I – Zachodni Wodnik
- J – Wschodni Wodnik
- K – ulica Czarnego Węgorza
- L – ulica Serpentynowa
- Ł – ulica Podległej Chorągwi
- M – Długa Aleja
- N – ulica Lorammor
- O – droga Nuthkhala
- P – ulica Wielu Włóczni
- R – zaułek Hauth
- S – Krucza Aleja
- T – ulica Chalsendace
- U – ulica Hulkael

Wielki książę Eltan: mężczyzna Tethyrzyk Wojownik 20; SW 20; średni Humanoid (człowiek); KW 20k10 +60; pw 174; Inic. +5; 6 m; KP 24 (+12 *pełna zbroja płytowa*, +1broń w drugiej ręce, +1 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 23; Baz. atak +20; Zwarcie +25; Atak +28/+23/+18/+13 wręcz (1k8 +12 plus 1k6 od zimna/17–20, *lodowy długi miecz* +3) i +25/+20/+15 wręcz (1k6 +7/19–20, *krótki miecz* +2); Char. PN; MRO Wytr. +15, Ref. +9, Wola +10; S 20, Zr 13, Bd 16, Int 15, Rzt 15, Cha 17; Znane języki: chondathski, elfi, illuskański, wspólny.

Umiejętności i atuty: Wspinaczka +10, Dyplomacja +12, Postępowanie ze zwierzętami +7, Zastraszanie +13, Skakanie +10, Wiedza (inżynieria i architektura) +7, Wiedza (szlachta i władcy) +7, Zawód (dowódca) +12,

Jeździectwo +18, Wyczucie pobudek +7, Pływanie +5; Rozszczepienie, Wyszakowanie w walce, Walka w szyku (ang. *Formation Expert*) [Complete Warrior], Potężniejsze rozszczepienie, Potężniejsza walka dwoma orężami, Potężniejsze skupienie na broni (długi miecz), Potężniejsza specjalizacja w broni (długi miecz), Doskonalsze trafienie krytyczne (długi miecz), Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsza walka dwoma orężami, Żelazna wola, Zdolności przywódcze, Błyskawiczny refleks, Walka z wierzchowca, Potężny atak, Defensywna walka dwoma orężami, Walka dwoma orężami, Skupienie na broni (długi miecz), Specjalizacja w broni (długi miecz).

Wyposażenie: *pełna zbroja płytowa* +4, *lodowy długi miecz* +3, *krótki miecz* +2, *młot piorunów*.

swą główną kwaterę we Wrotach, a zarazem służącej jako lokalna armia.

W mieście działa dobrze prosperująca gildia złodziei pod przywództwem Mistrza Gildii, znanego jako Alatos 'Krucze Piętno' Thuibuld. Gildia ma dość dobre układy z władzami miasta i stara się utrzymywać ilość kradzieży, włamań i zabójstw na rozsądnym poziomie. Alatos bezlitośnie niszczy wszystkich konkurentów, którzy chcieliby bez jego zgody lub wiedzy przejąć część wpływów z nielegalnych interesów. Obecnie gildia liczy sobie ponad pięciuset członków.

Wrota Baldura to jedyne miejsce na Wybrzeżu Mieczy, nie licząc Waterdeep, gdzie można kupić tak wiele luksusowych dóbr, a i wybór jest naprawdę imponujący, choć ceny wyższe niż w Mieście Wspaniałości. Po Berdusk, Neverwinter i Silverymoon, Wrota są chyba najbezpieczniejszą metropolią w zachodnich Krainach. Straż miejska nosi charakterystyczne, czarne hełmy, z czerwoną, pionową smugą po każdej stronie. Formacja ta liczy sobie sześćdziesięciu wojowników, w tym siedmiu kapitanów. Straży przewodzi Bellarpar Ostroga Wichru (PD człowiek mężczyzna Woj11). Płomienna Pięść posiada tu wielu agentów i szpiegów, toteż niewiele rzeczy dzieje się w mieście bez ich wiedzy. Na niemal każdej ulicy można wynająć tragarza, który Wam pomoże w noszeniu dobytku, jeśli sami nie jesteście sobie w stanie poradzić. Do tego nocą można zatrudnić przewodnika, który poprowadzi Was, jeśli nie znacie drogi. W tym fachu pracuje głównie młodzież. Baldurianie nazywają tych przewodników latarnikami bądź latarnicami, gdyż oświetlają oni swym pracodawcom drogę lampionami. Budynki we Wrotach są wysokie i wąskie, ze szparowanymi, zaopatrzonymi w okiennice oknami umieszczonymi

na wyższych kondygnacjach, nie wpuszczającymi do środka zimowych wiatrów i ptactwa morskiego, które brudzą miasta swoimi odchodami. A skoro już mowa o zwierzętach, to całe miasto pełne jest kotów, które mają za zadanie polować na zalegające się na statkach gryzonie. Psów za to jest tu doprawdy niewiele. Żywy inwentarz i wierzchowce trzymane są poza metropolią, aby ograniczyć zanieczyszczenie ulic. Znienawidzone przez wszystkich mewy i tak czynią to już z nawiązką.

Na nabrzeżu znajdują się co najmniej cztery stocznie. Podobno świadczone tu usługi stoją na bardzo wysokim poziomie, mają bowiem na wyposażeniu nowoczesny sprzęt zaprojektowany i zbudowany przez kleryków Gonda. Zarządza nimi Gildia Portowców, a Najwspanialszy Dom Cudów, lokalna świątynia Dawcy Cudów, inkasuje miedziaka od każdego użycia infrastruktury portowej. Głównym produktem eksportowym miasta są ryby, środki płatnicze (warte 25 sztuk złota metalowe sztabki znajdujące się w obrocie na całym Wybrzeżu Mieczy), paliwo do lamp (pozyskiwane z ryb i wielorybów) oraz barwniki.

Oprócz Targu, głównym źródłem kolorytu tego miasta są minstrelowie, którzy wałęsają się po ulicach i swoim śpiewem oraz jazgotliwą grą na instrumentach burzą spokój. Wrota Baldura niewiele mają oficjalnych festiwali. Największym z nich jest Odwilż, obchodzona każdej wiosny z okazji uwolnienia zatoki ze skuwającego ją lodu. Metropolia ta szczyci się za to bardzo ciekawym zwyczajem, a mianowicie brukowymi przyjęciami. Nazwa wzięła się od kamieni brukowych, którymi wyłożona jest większość ulic Wrót. Brukowe przyjęcia polegają na tym, że w alejkach gromadzi się pewna liczba obywateli, ażeby poplotkować i pogawędzić, a zajmują przy tym beczki, skrzynie i inne wystarczające

Felogyr Sonshal: mężczyzna Illuskańczyk Wojownik 3/ Fachowiec 3; SW 5; średni Humanoid (człowiek); KW 3k10 +3 plus 3k6 +3; pw 33; Inic. +2; Szyb. 6 m; KP 18 (+6 *napierśnik*, +2 Zr), dotyk 12, nieprzygotowany 16; Baz. atak +5; Zwarcie +8; Atak +8 wręcz (1k6 +3/18–20, rapier) lub +7 dystansowy (1k12/x3, muszkiet) lub +8 dystansowy (1k10/x3, mistrzowski pistolet); Char. CN; MRO Wytr. +5, Ref. +4, Wola +6; S 16, Zr 14, Bd 13, Int 17, Rzt 14, Cha 17; Znane języki: chondatski, giganci, illuskański, krasnoludzki, wspólny.

Umiejętności i atuty: Szacowanie +9, Blefowanie +5, Wspinaczka +7, Zbieranie informacji +13, Zastraszanie

+9, Skakanie +7, Wiedza (miejscowa – Wybrzeże Mieczy) +9, Nasłuchiwanie +5, Zawód (kupiec) +8, Jeździectwo +6, Wyczucie pobudek +10, Spostrzegawczość +5, Pływanie +9; Kosmopolita, Biegleść w broni egzotycznej (broń palna), Bezpośredni strzał, Szybkie dobywanie broni.

Wyposażenie: *miksura leczenia poważnych ran*, *miksura tarczy wiary* +2, *napierśnik* +1, rapier, muszkiet, para mistrzowskich pistoletów, róg z prochem (32 strzały). 1,500 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i towarach związanych z bronią palną i prochem dymnym.

wygodne siedziska. O tym, że przyjęcie takowe się właśnie odbywa, wywnioskować można po różnych pochodniach umieszczonych wzdłuż ulicy, gdzie spotkanie ma miejsce. Pochodnie tego rodzaju zakupić można w prowadzonym przez Felogryra Sonshala sklepie – Fajerwerkach Felogryra, który mieści się przy ulicy Tobołków. Pijani uczestnicy przyjęć nie są mile widziani.

Wrota Baldura przecina rozległa sieć uliczek, zaułków i alei. Abyście się w tym wszystkim nie pogubili pytając o drogę przypadkowych przechodniów, sporządziłem ku Waszej wygodzie wykaz ważniejszych arterii tego miasta:

- ulica Burzowego Brzegu (ciągnie się od placu znanego jako Spoczynek Murla na zachód, mijając po drodze Czarodziejskie Rozmaitości oraz Lwi Zakątek i dociera aż pod Burzową Twierdzę)
- ulica Wietrznego Zaklęcia (biegnie od pałacu księżcego do Domu Najwspanialszych Cudów i Hali Cudów)
- ulica Tobołków (ciągnie się od Postoju Athcaulyra na północ i przebiega obok Fajerwerków Felogryra, gdzie kawałek dalej przechodzi w ulicę Wielu Włóczni)
- ulica Bijącego Dzwonu (biegnie od Targu na zachód, mija Dwór Pani i odrobinę na północ od domu Ragefesta dołącza do ulicy Podległej Chorągwi)
- ulica Sztormowego Cwału (zaczyna się na Placu Thulgrave'a, skąd biegnie na zachód, mija Fajerwerki Felogryra i ciągnie się aż do Lwiego Zakątku)
- ulica Wichrowego Galopu (odchodzi na południe od placu z Domem Najwspanialszych Cudów, krzyżuje się z ulicą Sztormowego Cwału w miejscu, gdzie ta ostatnia ma charakterystyczne wgłębienie i dociera aż do zatoki; Baldurianie nazywają ją w skrócie Galopem)
- ulica Caundorl (ciągnie się na północny-zachód od Mola Hethkantle'a i dociera do Fortecy Płomienia pod murami miasta)
- Wybieg (biegnie na północ tuż przy murze od Burzowej Twierdzy niemal do Bramy Czarного Smoka)



- Zachodni Wodnik (ciągnie się wzdłuż nabrzeża od Warowni Baldurana aż do Siedziby Wodnej Królowej)
- Wschodni Wodnik (biegnie wzdłuż nabrzeża na wschód od dwóch stoczni znajdujących się na południe od Targu i kończy się przy Grobli Waendela)
- ulica Czarного Węgorza (ciągnie się równolegle do ulicy Caundorl, w kierunku północno-zachodnim od Doku Glazela aż do murów miejskich; nazwa Doku pochodzi od Manthurana Glazela, głowy jednej z najbogatszych i najbardziej prominentnych rodzin Wrót Baldura)
- ulica Serpentina (biegnie prostopadle na północny-wschód od ulicy Czarного Węgorza, kwartał na północ od Doku Glazela, wije się nieopodal domu Krammocha Arkhstaffa, przed frontem Dworu Pani i Bramą Czarного Smoka aż do muru, gdzie zakręca i dociera do Różanego Portalu; Baldurianie nazywają ją w skrócie Serpentiną)
- ulica Podległej Chorągwi (ciągnie się na zachód od skrzyżowania z ulicą Serpentiną przy Dworze Pani, przebiega obok domu Ragefesta, gdzie dołącza do niej od wschodu ulica Bijącego Dzwonu; Podległa Chorągiew ciągnie się dalej na zachód aż do Burzowej Twierdzy)
- Długa Aleja (zaczyna się na placu Thulgrave'a, skąd biegnie na południe obok Spalonej Syreny i Domu Wielu Monet, przez slumsy Lisiej Nory, aż dociera pod wschodnią bramę miasta)
- ulica Lorammor (zaczyna się na placu Thulgrave'a i biegnie na południe obok Elfiej Pieśni i podobnie jak Długa Aleja dociera do wschodniej bramy Wrót Baldura)
- droga Nuthkhala (odchodzi od Długiej Alei i biegnie obok Domu Wielu Monet aż do południowej bramy miasta)
- ulica Wielu Włóczni (zaczyna się przy Domu Rozliczeniowym, skąd biegnie na północ i okrąża prawie cały Targ, a niedaleko Fajerwerków Felogryra przechodzi w ulicę Tobołków)
- zaułek Hauth (zaczyna się odrobinę na północ od Trzech Iglic, przecina je i biegnie na południe aż do zatoki)
- Krucza Aleja (zaczyna się nieopodal Domu Najwspanialszych Cudów, biegnie na zachód obok domu Krammocha Arkhstaffa, przecina Trzy Iglice i łączy się prostopadle z ulicą Chalsendace)
- ulica Chalsendace (biegnie od miejskich murów na północ, krzyżuje się z ulicą Podległej Chorągwi, łączy się z Kruczą Aleją i zaraz potem kończy się na ulicy Sztormowego Cwału)
- ulica Hulkael (zaczyna się na Załatanym Wądole, biegnie na południe, przechodzi przez Spoczynek Murla, mija Ostrze i Gwiazdy, krzyżuje się z Długą Aleją przy Lisiej Norze i dociera aż do zatoki)



Trzy Iglice to skrzyżowanie, którego nazwa wzięła się od trzech pięknych wieży stojących przy nim domostw. Przecinają się tu ulica Serpentina, zaułek Hauth i Kruca Aleja.

Plac Thulgrave'a, nazwany tak z powodu znajdującej się na jego środku Fontanny Thulgrave'a, najczęściej zatłoczony jest wozami. Fontanna ma kształt kolumny zwieńczonej trąbą wodną. Z bazy kolumny, wyrzeźbionej na kształt dzikich fal, wyłaniają się dłonie Talosa i Umberlee, formujące trąbę. Woda z fontanny spada wokół bazy i odpływa przez umieszczone tam otwory. Ilgrar Thulgrave, któremu plac zawdzięcza swe miano, był kiedyś zamożnym właścicielem floty kupieckiej. Ciało jego pochowano pod Fontanną.

Przed laty Lisia Nora była jedynie zarośniętym drzewami zagłębieniem, gdzie pod głazami urządziła sobie norę lisica. Wydawała na świat jeden miot za drugim. Obecnie miejsce to jest największym slumsem Wrót. Domostwa wyglądają tu jak zupełne rudery, pranie wisi rozwieszone na sznurach pomiędzy budynkami, a wszędzie tak roi się od szczurów, żebraków i kalekich marynarzy, że trudno powiedzieć, co z nich jest większym utrapieniem. Lisia Nora znajduje się tam, gdzie ulica Hulkael krzyżuje się z Długą Aleją.

Najwyższym budynkiem w mieście jest zdobny w iglicę pałac książęcy, znany jako Wysoka Hala, gdzie sprawują swój urząd wielcy książęta. Pałac posiada tuzin komnat oddanych do dyspozycji obywateli. W komnatach owych Baldurianie mogą umawiać się na spotkania w sprawach

interesów.

Targ to olbrzymia otwarta przestrzeń pozbawiona jakichkolwiek zabudowań, za to wypełniona straganami, stoiskami i namiotami, gdzie czy za dnia czy nocą, panują harmider, tłok i krzątanina. Nigdzie we Wrótach nie znajdziecie niższych cen niż na Targu. Oprócz sprzedawców żywności, odzienia, użytku i przypraw ze Lśniącego Południa, można tu natrafić na prawdziwe ciekawostki: mistrzów tatuażu lub przebrania, pomniejszych czarodziejów, którzy potrafią zaklęciem tymczasowo zmienić fryzurę i kolor włosów lub skóry klienta (a pomysłów na aranżację mają bez liku) albo sprawić, by wybrane części ciała lub odzienia świeciły. Najbardziej popularnymi spośród tych artystów są Lonthalin Mintar i Talesyr Tranth. Opłata za usługi tego pierwszego mieści się w przedziale od 25 do 100 sztuk złota, w zależności od tego, co ma zostać zrobione. Z kolei Talesyr Tranth jest postacią dalece barwniejszą. Jest to wysoki, wąsаты mężczyzna o dworskich manierach, a przynajmniej na takiego wygląda – w istocie jest to bowiem kobieta. Jedynie starsi Baldurianie znają prawdę o jej prawdziwej płci. Talesyr tworzy krótkotrwałe magiczne przebrania, kostiumy i ozdoby, nie dbając o to, czy jej klientami są złodzieje czy inni podejrzane osoby. Lubi ona roztaczać wokół siebie aurę tajemnicy, a jej usługi kosztują od 50 do 200 sztuk złota. W razie jakichkolwiek kłopotów ze strony władz, Talesyr sama sprawia sobie magiczne przebranie i wtapia się w tłum. Krążą plotki, że prowadzi interesy z illithidami.

Lonthalin Mintar: mężczyzna zmiennik (ang. *Changeling*) Czarodziej 11; SW 11; średni Humanoid (zmiennokształtny); KW 11k4 +33; pw 62; Inic. +5; Szyb. 9 m; KP 15 (+1 *amulet naturalnego pancerza*, +2 *karwasze pancerza*, +1 *pierścień ochrony*, +1 Zr), dotyk 12, nieprzygotowany 14; Baz. atak +5; Zwarcie +4; Atak +5 (1k4 –1/19–20, mistrzowski sztylet); SC Cechy rasowe zmiennika (ang. *Changeling's Racial Traits*), pomniejsza zmiana kształtu (ang. *Minor Change Shape*) [Eberron Campaign Setting], przywołanie chowańca (Myxx), podwójna specjalizacja (ang. *Dual Specialization*), ograniczona znajomość czarów (ang. *Limited Spell Knowledge*), morficzny chowaniec (ang. *Morphic Familiar*) [Races of Eberron]; Char. CN; MRO Wytr. +8, Ref. +6, Wola +12; S 8, Zr 13, Bd 17, Int 19, Rzt 16, Cha 15; Znane języki: chondatski, elfi, illuskański, niziolczy, orczy, wspólny.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +12, Koncentracja +14, Rzemiosło (alchemia) +15, Dyplomacja +4, Przebieranie się +13, Zbieranie informacji +4, Zastraszanie +6, Wiedza (tajemna) +15, Wiedza (miejscowa – Zachodnie Ziemie Centralne) +10, Nasłuchiwanie +8, Zawód (żeglarz) +9, Wyczucie pobudek +5, Zręczna dłoń +7, Czarostwo +17, Spostrzegawczość +8; Przedłużenie czaru, Doskonalsza inicjatywa, Szybka zmiana (ang. *Quick Change*) [Races of Eberron], Zapisanie zwoju, Skupienie na umiejętności (Przebieranie), Skupienie na czarze (Iluzje).

Czary czarodzieja na dzień: 4/5/5/5/4/3/2; Bazowy ST = 15. Poziom czarującego 11. Zakazane szkoły: Przywoływanie, Wywoływanie i Nekromancja.

Przygotowane czary czarodzieja: 0. – *wykrycie magii, naprawa*, 2 *kuglarstwo*; 1. – *zauroczenie osoby* (ST 15), *deszcz kolorów* (ST 16), 2 *przebranie, tarcza*; 2. – 2 *przekształcenie siebie, wykrycie myśli* (ST 16), *spryt lisa, paję-*

cza wspinaczka; 3. – *rozproszenie magii, lot, zaawansowany obraz* (ST 18), *sugestia* (ST 17), *języki*; 4. – *dezorientacja* (ST 18), 2 *polimorfia, przywołanie poprzez cienie* (ST 19); 5. – *zdominowanie osoby* (ST 19), *wytwarzanie, wywoływanie poprzez cienie* (ST 20); 6. – *odrzućcie* (ST 20), *zasłona* (ST 21).

Czary w księdze zaklęć: przygotowane zaklęcia. Ponadto Lonthalin Mintar zna kilka innych czarów z listy czarodzieja/zaklinacza z Podręcznika Gracza, głównie Iluzje i Przemiany.

Wypożyczenie: mikstura leczenia poważny ran, zwój niewidzialności, różdżka spowolnienia (15 ładunków), mistrzowski sztylet, *amulet naturalnego pancerza* +1, *karwasze pancerza* +2, *płaszcz odporności* +2, *perła mocy* (czar 2. poziomu), *pierścień ochrony* +1, 4 zestawy do przebrania. 270 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i przedmiotach związanych z przebraniem lub z modą.

Myxx: wąż morficzny chowaniec Lonthalina; SW –; mała Magiczna bestia (rozwinęte Zwierzę); KW 11k8; pw 31; Inic. +3; Szyb. 4,5 m, wspinaczka 4,5 m, pływanie 4,5 m; KP 23 (+5 naturalny pancerz, +2 rozmiar, +2 Zr), dotyk 15, nieprzygotowany 21; Baz. atak +5; Zwarcie –6; Atak +8 wręcz (1 i trucizna, ugryzienie); SA Przekazanie czaru dotykowego, węch, widzenie w słabym świetle, trucizna (ST 15, 1k6 Bd/1k6 Bd); SC Doskonalsze uchylanie, OC 16, rozmawianie z węzami, rozmawianie z panem, więź empatyczna, wspólne czary; Char. N; MRO Wytr. +3, Ref. +6, Wola +8; S 4, Zr 17, Bd 11, Int 11, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Zachowanie równowagi +11, Blefowanie +4, Wspinaczka +11, Dyplomacja –2, Przebieranie się +4, Ukrywanie się +15, Zastraszanie –2, Nasłuchiwanie +6, Ciche poruszanie się +13, Zręczna dłoń +7, Spostrzegawczość +6; Finezja w broni.



Talesyr Tranth: kobieta człowiek Illuskańczyk Zaklinacz 13; SW 13; średni Humanoid (człowiek); KW 13k4; pw 34; Inic. +2; Szyb. 9 m; KP 17 (+3 *karwasze pancerza*, +2 *piersiń ochrony*, +2 Zr), dotyk 14, nieprzygotowany 15; Baz. atak +6; Zwarcie +7; Atak +8/+3 (1k8 +2/x2, *morgensztern* +1); SC Przywołanie chowańca (Ullau); Char. CN; MRO Wytr. +6, Ref. +8, Wola +13; S 12, Zr 15, Bd 11, Int 18, Rzt 16, Cha 19; Znane języki: chondatski, illuskański, krasnoludzki, niziołczy, podwspólny, wspólny.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +20, Koncentracja +16, Rzemiosło (alchemy) +17, Rzemiosło (tatuowanie) +14, Dyplomacja +9, Przebijanie się +15, Zastraszanie +9, Wiedza (tajemna) +20, Nasłuchiwanie +8, Czarostwo +22, Spostrzegawczość +8; Rzucanie w walce, Wyzbycie się składników, Podbicie czaru, Doskonalszy chowaniec, Zapisanie zwoju, Przenikanie czarem.

Czary zaklinacza na dzień: 6/7/7/7/6/4; Bazowy ST = 14. Poziom czarującego 13.

Znane czary zaklinacza: 0. – *wykrycie magii, wstrząs elektryczny* (ang. *electric jolt*) (+8 dotykowy na dystans) [Spells Compendium], *dłoń maga, naprawa, kuglarstwo, promień mrozu* (+8 dotykowy na dystans), *odczytanie magii, wiadomość, światło*; 1. – *płonące dłonie* (ST 15), *przebranie, magiczny pocisk, tarcza, niewidoczny służący*; 2. – *przekształcenie siebie, wykrycie myśli* (ST 16), *splendor orla, skrzący pył, odporność na energię*; 3. – *rozproszenie magii, przemieszczenie, kula ognista* (ST 17), *lot*; 4. – *mistyczne oko, zauroczenie potwora* (ST 18), *pomniejsze tworzenie, polimorfia*; 5. – *stożek zimna* (ST 19), *uniieruchomienie potwora* (ST 19), *teleportacja*; 6. – *wylądowanie łańcuchowe* (ST 20), *przyzywanie potwora VI*.

Wyposażenie: mikstura leczenia średnich ran, mikstura leczenia poważnych ran, zwój teleportacji, różdżka przebrania (31 ładunków), *morgensztern* +1, *karwasze pancerza* +3, *diadem rozmowności, płaszcz odporności* +2, *rękawiczki zręczności* +2, *piersiń ochrony* +2, 4 zestawy do przebijania. 700 sz w monetach, klejnotach i biżuterii.

Ullau: gałka oczna (beholderowate) chowaniec Talesyr; SW –; malutkie Wynaturzenie; KW 11k8; pw 31; Inic. +3; Szyb. 1,5 m, latanie 6 m (dobra); KP 23 (+7 naturalny pancerz, +2 rozmiar, +3 Zr), dotyk 15, nieprzygotowany 20; Baz. atak +6; Zwarcie –4; Atak +6 wręcz (1k3 –2/x2, ugryzienie) i +11 dotykowy na dystans (promienie z oczu); SA Promienie z oczu, przekazanie czaru dotykowego, widzenie w ciemności 18 m, widzenie we wszystkich kierunkach; SC Doskonalsze uchylanie, latanie, niepodatność na uroki i efekty rozkazu, OC 18, rozmawianie z panem, więź empatyczna, wspólne czary; Char. NZ; MRO Wytr +3, Ref. +7, Wola +8; S 6, Zr 16, Bd 9, Int 12, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +13, Dyplomacja +2, Przebijanie się +8, Ukrywanie się +11, Zastraszanie +2, Nasłuchiwanie +5, Przeszukiwanie +7, Spostrzegawczość +8; Czujność, Uniki.

Promienie z oczu (zn): Gałka oczna może zastosować jedno ze swoich czterech oczu, by raz w rundzie wystrzelić promień w akcji darmowej. Jeśli wykorzystuje swój promień *otumanienia* lub *promień mrozu*, nie może użyć danego promienia przez następne 2 rundy. Każdy promień z oczu przypomina czar (PC 4), ale korzysta z zasad promieni. Promienie mają zasięg 10,5 m, a ST rzutu obronnego przeciwko ich efektom wynosi 16. ST rzutów obronnych jest wzorowane na Charyzmie. Cztery promienie oczu uwzględniają:

Wywoływanie strachu: Cel musi wykonać udany rzut obronny na Wolę lub pada ofiarą efektu czaru o tej samej nazwie.

Otumanienie: Cel musi wykonać udany rzut obronny na Wolę lub pada ofiarą efektu czaru o tej samej nazwie.

Dłoń maga: Jak czar, jednak gałka oczna może przemieścić nietrzymany obiekt ważący nie więcej niż 2,5 kg o maksymalnie 4,5 m w każdej rundzie w ramach akcji darmowej.

Promień mrozu: Działa jak zaklęcie, zadając 1k3 punktów obrażeń od zimna.

mi.

Na zachodnim brzegu zatoki pomost łączy miasto z maleńką, skalistą wysepką, na której dawno temu wzniesiono Warownię Baldurana, używaną obecnie w roli baraków, bazy dla floty i kazamat. Warownia posiada pełną zbrojownię oraz katapulty do ostrzeliwania wrogich okrętów. Oprócz tego masywny łańcuch może być rozciągnięty pomiędzy wysepką a Dokiem Burzowego Zaułka, żeby zapobiec wpłynięciu intruzów do zatoki. Marynarka Wrót Baldura liczy sobie siedem okrętów.

Przy ulicy Caundorl mieści się Forteca Płomienia, główna baza najmniej kompanii Płomiennej Pięści w Krainach. Rzecz jasna, nie mieszkają w niej wszyscy wojownicy Pięści, którzy i tak nie byłoby w stanie się tam pomieścić. W tym niewielkim, ale imponującym zamku o czterech basztach znajdują się sale treningowe i loch. W najwyższej z wież kryje się komnata z mapami całego Faerûnu i różnych miejscowości. W Fortecy zainstalowano mnóstwo portali prowadzących na pagórki na wschód od miasta, na wypadek gdyby zaszła potrzeba szybkiej mobilizacji poza Wrotami lub wydostania się z miasta niepostrzeżenie. Pięść posiada jeszcze kilka strzeżonych zbrojowni na terenie metropolii.

Burzowa Twierdza to stara, masywna, kamienna forteca,

najbardziej wysunięta na zachód część murów miastowych. Oficjalnie nosi ona nazwę Twierdzy Burz, którego to miasto używają jeszcze tylko starzy urzędnicy i mędrcy. Nazwa wzięła się od tego, iż w czasie sztormów Talos najchętniej ciskał piorunami w jedną z baszt twierdzy. Obecnie jej mury chronione są przed wylądowaniami elektrycznymi przez odpowiednie zaklęcia strażnicze. Burzowa Twierdza to najwyższa i najstarsza, lubo wiele razy odbudowywana, fortyfikacja Wrót Baldura. Pomieszczenia fortecy pełnią dziś funkcję zbrojowni, lochów, warsztatów i spichlerzy. Krążą słuchy, że gdzieś we wieżach czają się gargulce oraz zjawy dawnych strażników, przy czym duchy te rzekomo przyjazne są Baldurianom. Według innych plotek, jeden z lochów prowadzi do podziemnego przejścia biegnącego pod zatoką do Wieży Arbristae. Wieża Arbristae to ostatnia baszta na zachód od południowej bramy. Arbristae była młodą czarodziejką, którą zamordowano w trakcie budowania wieży, a krew jej zmieszano z zaprawą, choć nikt już nie pamięta powodów tego zdarzenia. Jako, że do jej zabicia użyto czarów, wieża ma skłonność do wchłaniania magii znajdującej się w jej pobliżu. Baldurianie traktują Burzową Twierdzę z nieufnością, uważając to miejsce za ponure i niegościnne.

Halbazzar Drin: mężczyzna Tethyrczyk Czarodziej 7/ Mistrz alchemik 10/Arcymag 1; SW 18; średni Humanoïd (człowiek); KW 7k4 -14 plus 10k4 -20 plus 1k4 -2; pw 28; Inic. -1; Szyb. 9 m; KP 16 (+5 karwasze pancerza, +2 pierścień ochrony, -1 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 16; Baz. atak +8; Zwarcie +6; SC Mistrzostwo w kształtowaniu; przywołanie chowańca (brak), skuteczniejsza identyfikacja, warzenie 4/dzień, warzenie eliksirów (9.); Char. PN; MRO Wytr. +6, Ref. +7, Wola +21; S 6, Zr 8, Bd 7, Int 27, Rzt 18, Cha 13; Znane języki: chondatski, elfi, giganci, illuskański, krasnoludzki, nieziołczy, smoczy, wspólny.

Umiejętności i atuty: Koncentracja +19, Rzemiosło (alchemia) +32, Odcyfrowywanie zapisków +15, Zbieranie informacji +3, Leczenie +13, Wiedza (tajemna) +29, Wiedza (miejscowa – Wybrzeże Mieczy) +14, Wiedza (natura) +19, Nasłuchiwanie +4, Zawód (zielarz) +14, Przeszukiwanie +9, Czarostwo +34, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +4; Warzenie eliksirów, Czarowanie w walce, Stworzenie cudownego przedmiotu, Doskonalsze kontraczarowanie, Magiczny Artysta (Warzenie eliksirów) [Magia Faerunu], Zapisanie zwoju, Skupienie na umiejętności (Rzemiosło [alchemia]), Skupienie na umiejętności (Czarostwo), Skupienie na czarze (Wywoływanie), Skupienie na czarze (Przemiany).

Czary czarodzieja na dzień: 4/6/6/6/6/5/4/4/4/2; Bazowy ST = 18. Poziom czarującego 18.

Przygotowane czary czarodzieja: 0. – wybuch kwasu (+7 dotykowy na dystans), 2 naprawa, kuglarstwo; 1. – alarm, płonące dłonie (ST 20), 2 identyfikacja, magiczny pocisk, tarcza; 2. – wytrzymałość niedźwiedzia, nieustający płomień, wykrycie myśli (ST 20), lustrzane odbicie, ochro-

na przed strzałami, szepczący wiatr; 3. – przemieszczenie, kula ognista (ST 21), iluzoryczne pismo, ochrona przed energią, skurczenie przedmiotu, języki; 4. – nałożenie klątwy (ST 22), zauroczenie potwora (ST 22), pomniejsze tworzenie, przełamanie klątwy, szpiegowanie, przyzwanie potwora IV; 5. – złamanie zaklęcia, stożek zimna (ST 24), wytwarzanie, przesłanie wieści, ściana mocy; 6. – chmura kwasu, potężniejsze rozproszenie magii, znajomość legend, zbiorowa siła byka; 7. – potężniejsza teleportacja, ograniczone życzenie, pryzmatyczny deszcz (ST 26), odbicie czaruru; 8. – ujawnienie położenia, potężniejszy krzyk (ST 27), polimorfowanie dowolnego obiektu (ST 27), przyzwanie potwora VIII; 9. – rój meteorytów (ST 28), zatrzymanie czasu.

Czary w księdze zaklęć: przygotowane zaklęcia. Ponadto, Halbazzar zna wiele czarów z listy czarodzieja/zaklinacza z *Podręcznika Gracza* oraz kilka z tych znajdujących się w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*, *Magii Faerunu* oraz *Przewodniku Gracza po Faerunie*. Stworzył także unikalne zaklęcia usuwające pleśń i wilgoć, którymi jednak z nikim się nie dzieli.

Wyposażenie: różdżka błyskawic (PC 8) (12 ładunków), różdżka unieruchomienia osoby (PC 4) (7 ładunków), faszka alchemicznego ognia, faszka kwasu, mikstura gracji kota, 4 mikstury leczenia lekkich ran, mikstura znieczulenia umysłu, mikstura kamiennej skóry, zwój przełamania klątwy, karwasze pancerza +5, płaszcz odporności +3, obręcz intelektu +4, pierścień ochrony +2, słabsze berło wyciszenia, kamizelka fałszywego życia [Miecz i Pięść]. Co najmniej 30,000 sz w monetach, klejnotach, biżuterii, komponentach materialnych i składnikach do warzenia mikstur i przedmiotów alchemicznych.

Dom Najwspanialszych Cudów, największa z trzech miejscowych świątyń, poświęcony jest Gondowi. Przybytkowi temu przewodzi Najwyższy Rzemieślnik Thalamond Albair (N człowiek mężczyzna Kap17), któremu podlega dwudziestu jeden kleryków. Wschodnie drzwi świątyni wychodzą na Halę Cudów, w której najbardziej udane wynalazki wiernych wystawiane są na widok publiczny. Oba gmachy mieszczą się przy ulicy Wietrznego Zaklęcia. Dach Hali Cudów podtrzymują okazałe, wysokie filary, a do środka wchodzi się przez ogromne, czarne, dwuskrzydłowe wrota, unoszące się nieznacznie nad posadzką. Zarówno na jednych, jak i na drugich odrzwiach błyszczą białe koła zębate, samostnie obracające się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W piwnicach znajdują się repliki wszystkich wystawionych urządzeń, które można zakupić za odpowiednio wysokie sumy. Wstęp kosztuje 4 srebrniki od osoby. Miejsce to, delikatnie oświetlane przez równomiernie rozmieszczone kule światła, odwiedzają prawdziwe tłumy. Obecnie na wystawie znajdują się różne rodzaje zamków (od 5 do 50 sztuk złota, w zależności od stopnia skomplikowania), kasy pancerne (od 10 do 60 sztuk złota, z tego samego powodu), mechaniczny skryba (obsługiwana ręcznie prasa drukarska; 750 sztuk złota), parowy smok (silnik parowy; 9,000 sztuk złota), pompa Gonda (napędzana siłą mięśni pompa, nad wyraz przydatna w irygacji i napełnianiu zbiorników wodnych; 200 sztuk złota), wieczne światło (system samonapełniających się lamp oliwnych czerpiących paliwo z centralnego zbiornika; 400 sztuk złota za dwie lampy oraz dodatkowe 50 za każdą następną), wachlujące krzesło (siedzisko z wa-

chlarem zamontowanym ku wygodzie siedzącego; od 50 do 300 sztuk złota w zależności od wymaganego rozmiaru, stylu, wykończeń i innych detali) i luneta (250 sztuk złota). Oryginałów nie sprzedaje się pod żadnym pozorem. Obsługa Hali pozwala widzom w spokoju napawać się cudownością zgromadzonych tu wynalazków. Kapłani zareagują tylko wówczas, gdy ktoś spróbuje coś zniszczyć lub ukraść albo zgłosi się z poważną ofertą kupna. W przeciwnym razie są zbyt zajęci odpędzaniem natrętnych, wszędobylskich gnomów, które są tu najczęściej tak liczne, jak puste frazesy w przemowie władcy. Na dachu Hali przesiadują kamienne gargulce stworzone przez Najwyższego Rzemieślnika i zupełnie mu posłuszne. Aby wejść do piwnic, trzeba mieć odpowiednie kamienie strażnicze. Intruz nie posiadający kamienia uruchomi alarm oraz czary obronne.

Takie same zabezpieczenia posiada większość miejsc w tym przybytku, oczywiście oprócz obszarów udostępnionych zwiedzającym. Sam kamień strażniczy może też służyć do obrony, ponieważ na terenie Hali Cudów i Domu Najwspanialszych Cudów potrafi miotać błyskawice, razić magiczną energią, a nawet wybuchać, jeśli takie jest życzenie



Najwyższego Rzemieślnika.

Kolejna z wielkich świątyń to Dwór Pani przy ulicy Serpentinej, przybytek Tymory, kontrolowany przez Chanthalasa Ulbrighta (CD człowiek mężczyzna Kap 15). Podlega mu dwudziestu czterech kleryków. Ostatnia to Siedziba Wodnej Królowej przy Zachodnim Wodniku, jedna z niewielu prawdziwych świątyń Umberlee. Miejsce to pozostaje pod przywództwem Janathy Mistmyr (NZ człowiek kobieta Kap 16), mającej na swoje rozkazy ośmiu fanatycznie oddanych kapłanów. Oprócz tego we Wrotach Baldura znajdują się też chramy Helma (Czujna Tarcza), Ilmatera (Chram Cierpienia przy Załatanym Wądole), Lathandera (Różany Portal przy ulicy Serpentinej), Lliiry i Oghmy (Rozwinięty Zwój przy Targu). Różany Portal wykonany został z piaskowca różanej barwy. Poszczególne kamienie tak wycięto i ułożono, iż cała struktura przypomina parę złączonych, ludzkich dłoni dobywających się z ziemi i skierowanych ku niebu. Długie, wąskie okna rozmieszczone pomiędzy palcami i wypełniono witrażami.

Walające się na ulicach śmiecie i odpadki (jeżeli pominąć mewie guaono) są we Wrotach widokiem raczej rzadkim, za to deszcz i mgła często nawiedzają to miejsce. Dzięki temu grzyby, które Baldurianie sadzą w swych piwnicach, rosną jak na drożdżach. Podobnie rzecz ma się z roślinami kwitnącymi w donicach porozwieszanych po całej metropolii. Te zjawiska pogodowe potrafią też spędzać obywatelom sen z powiek, wielu bowiem toczy ciężkie boje z wilgocią i pleśnią. Problemowi temu najlepiej potrafi zaradzić Halbazzar Drin, burkliwy, stary i łysiejący czarodziej z ulicy Burzowego Brzegu, który zbił fortunę na dwóch wynalezionych przez siebie czarach. Jeden z nich zdolny jest usunąć pleśń (Halbazzar życzy sobie za rzucenie go 12 sztuk złota), drugi zaś wysysa całą wilgoć z dowolnego przedmiotu, nie uszkadzając go przy tym (10 sztuk złota od rzucenia). Wielu interesantów z Amnu, Calimshanu i innych krain proponowało mu bajorńskie sumy w zamian za zwój z każdym z tych zaklęć lub zdradzenie im inkantacji, lecz Halbazzar nie ulega żadnym namowom. Obecnie mag podupada na zdrowiu, gdyż doskwierają mu rozmaite dolegliwości. Zamieszkuje on skromną, kamienną wieżę, strzeżoną przez golemę. W niej to mieści się niewielki sklepik o nazwie Czarodziejskie Rozmaitości. Bogactwo Halbazzera jest ogromne. Stary czarodziej dyskretnie inwestuje w różne przedsięwzięcia, które mają miejsce w mieście. Wielcy książęta wynajęli tajnych agentów, co to mają za zadanie strzec

bezpieczeństwa starego czarodzieja.

Felogyr Sonshal, jowialny i otyły właściciel Fajerwerków Felogyra, to na pierwszy rzut oka człowiek przede wszystkim bardzo dowcipny, lecz za tą maską kryje się bystry przedsiębiorca. Felogyr dorobił się sporego majątku, z zyskiem odsprzedając sprowadzane z Lantanu niezwykle produkty. Jego sklep mieści się przy ulicy Tobołków. Do ciekawszych przedmiotów z jego asortymentu należą: pochodnie płonące ogniem wybranego koloru (6 srebrników za sztukę), lonty (5 sztuk złota od sztuki), flary (10 sztuk złota za jedną), fajerwerki (od 25 do 75 sztuk złota za sztukę, w zależności od efektów, jakie dają, i czasu działania) oraz proszek dymny (od 45 sztuk złota w górę za ładunek). Felogyr jest bardzo ostrożny, jeśli idzie o handel bronią palną. Ażeby uniknąć konfliktów na większą skalę przy użyciu tego oręża, skrupulatnie sprawdza zamiary swych klientów. Za swoje bogactwo skupuje nieruchomości na terenie Wrót Baldura oraz w innych portach Wybrzeża Mieczy. Zajmuje się też lichwą.

Elfia Pieśń to lokalna tawerna przy ulicy Lorammor i doskonałe miejsce dla poszukiwaczy przygód, którzy desperacko poszukują zatrudnienia. Można tu spotkać wszelkich piratów, wyrzutków i paserów, lecz straż miejska przymyka na wszystko oko, chyba że dojdzie do większej zwady czy burdy. Na ścianie za barem wisi dekoracja – mały, wypchany beholder. Przybytek ten oświetlają lekko dryfujące, niebieskawe kule światła. Umeblowanie jest tak toporne, jakby było dziełem pijanego cieśli. Poszczególne stoliki oddzielone są od siebie parawanami, aby zapewnić gościom odrobinę prywatności, choć nie wiem jaki w tym sens, skoro i tak wszystko przez nie słychać. Na dolnym piętrze można zaspokoić pragnienie trunkami, a przy tym najeść się zapiekanki z serem, pikli i suszonego śledzia. Kucharz chyba celowo dosypuje to potraw więcej soli, aby goście zamawiali więcej napojów. Półelfka Alyth, właścicielka tawerny, robi też własną potrawkę z resztek, gotowaną na wołowych kościach i doprawianą piwem. Ciemne schody prowadzą do prywatnych komnat na górze. Nazwa przybytku wzięła się od nawiedzającego go ducha – głosu elfiej kobiety śpiewającej w swoim języku. Bywalcy twierdzą, że głos ten nigdy nie odzywa się przed zapadnięciem zmroku i choć nie jest głośny, słychać go wyraźnie w całej tawernie. Są oni też skłonni wyrzucić z karczmy każdego, kto śpiewa lub hałasuje w czasie trwania poruszającej pieśni. Zgodnie z tradycją, elf, który odwiedza to miejsce po raz pierwszy,

"Lady" Alyth Elendara: kobieta wodny półelf Tropiciel 7 (Selune); SW 7; średni Humanoid (elf); KW 7k8 +7; pw 42; Inic. +2; 9 m, pływanie 6 m; KP 16 (+3 mistrzowska zbroja z rekinie skóry, +1 *pierścień ochrony*, +2 Zr), dotyk 13, nieprzygotowany 14; Baz. atak +7; Zwarcie +8; Atak +7/+2 wręcz (1k6 +1/x3, mistrzowska krótka włócznia) lub +10/+5 dystansowy (1k8 +2/x3, *wodny refleksyjny długi huk* +1); SA preferowany wróg (wynaturzenia +4, magiczne bestie +2); SC Półelfie cechy rasowe, widzenie w słabym świetle, więź z dziczą (+12), wodny leśny krok, zwierzęcy towarzysz (brak); Char. CD; MRO Wytr. +7, Ref. +8, Wola +7; S 13, Zr 15, Bd 13, Int 17, Rzt 18, Cha 16; Znane języki: chondatski, elfi, illuskański, niziołczy, wodny, wspólny.

Umiejętności i atuty: Wspinaczka +6, Wyzwalanie się +2, Postępowanie ze zwierzętami +8, Leczenie +6, Ukrywanie się +9, Skakanie +8, Wiedza (geografia) +8, Wiedza

(natura) +12, Nasłuchiwanie +12, Ciche poruszanie się +9, Zawód (kucharz) +6, Zawód (żeglarz) +9, Przeszukiwanie +9, Spostrzegawczość +12, Sztuka przetrwania +11, Pływanie +8, Używanie lin +7; Wodny strzał (ang. *Aquatic Shot*) [Stormwrack], Krzepa, Wielostrzał, Bezpośredni strzał, Szybki strzał, Tropienie, Przystosowanie do wody (ang. *Water Adaptation*) [Races of Faerun].

Czary tropiciela na dzień: 2; bazowy ST = 14. Poziom czarującego 3.

Przygotowane czary tropiciela: 1. – *łaska łowcy* (ang. *hunter's mercy*) [Spells Kompendium], *odporność na energię*.

Wypożyczenie: 2 *mikstury leczenia lekkich ran*, mistrzowska zbroja z rekinie skóry, mistrzowska krótka włócznia, *wodny refleksyjny długi huk* +1 (premia z S +1), *pierścień ochrony* +1. 260 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i towarach związanych z prowadzeniem tawerny.



Aundegul Shawn: mężczyzna Tethyrczyk Wojownik 4/ Fachowiec 1; SW 4; średni Humanoid (człowiek); KW 4k10 +4 plus 1k6 +1; pw 35; Inic. +4; Szyb. 6 m; KP 15 (+5 mistrzowski napierśnik), dotyk 10, nieprzygotowany 15; Baz. atak +4; Zwarcie +6; Atak +8 wręcz (1k8 +4/x3, mistrzowski topór wojenny) lub +5 dystansowy (1k10/19–20, mistrzowska ciężka kusza); Char. PN; MRO Wytr. +6, Ref. +2, Wola +7; S 15, Zr 11, Bd 13, Int 14, Rzt 17, Cha 11; Znane języki: chondatski, illuskański, krasnoludzki, orczy, wspólny.

Umiejętności i atuty: Wspinaczka +7, Zastraszanie +8,

Skakanie +7, Nasłuchiwanie +3, Zawód (karczmarz) +7, Zawód (handlarz win) +7, Jeździectwo +4, Spozrę-gawczość +3, Pływanie +9; Rozszczepienie, Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Szybkie naciąganie kuszy, Skupienie na broni (topór wojenny), Specjalizacja w broni (topór wojenny).

Wyposażenie: mikstura leczenia poważnych ran, mikstura siły byka, mistrzowski napierśnik, mistrzowski topór wojenny, mistrzowska ciężka kusza, płaszcz odporności +1. 1250 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i towarach związanych z prowadzeniem karczmy.

otrzymuje darmową szklanice elverquisstu. "Lady" Alyth Elendara, aczkolwiek nie jest to tytuł szlachecki, a tylko miano nadane przez klientów, kupiła *Elfia Pieśń* od podstarzałego wojownika za 50,000 sztuk złota. Nikt nie wie, nawet kapłani, kim w istocie jest nawiedzający to miejsce duch, lecz oczywistym jest, iż widmo elfki lamentuje z powodu kochanka utraconego na morzu. Klienci mogą swobodnie poruszać się po tawernie z bronią, gdyż każdy ma tu obowiązek pilnowania własnych pleców. Zgodnie z tradycją w tawernie nie grywają żadni bardowie. Piwo kosztuje tu 2 miedziaki za kufel, wino 5 za szklanice, a rum srebrnika za karafkę. Jadło dostaniecie za srebrnika, zaś michę potrawy za 2 miedziaki. Alyth prowadzi tu też nieoficjalny bank, biorąc od żeglarzy różne przedmioty i dokumenty w depozyt za odpowiednią opłatą.

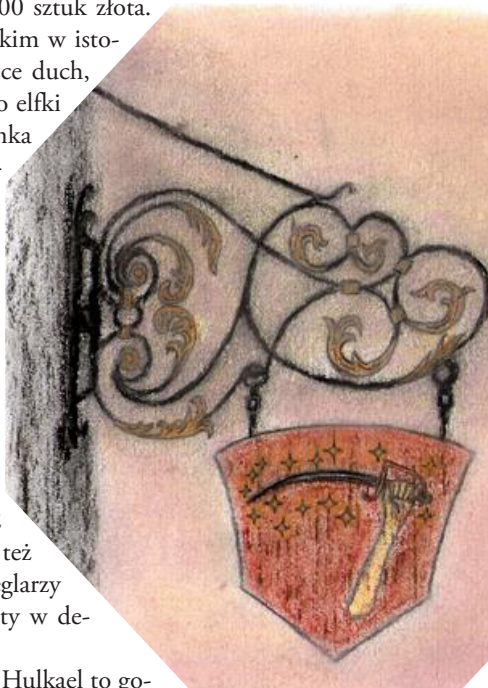
Ostrze i Gwiazdy przy ulicy Hulkael to gospoda, której nazwa wzięła się od jej zaccarowanego szyldu, zrabowanego ze zrujnowanej wioski w Amn dawno temu. Ten czarny szyld przedstawia zakrzywioną szablę trzymaną przez delikatną, kobiecą dłoń. Ostrze otaczają świecące, mrugające gwiazdy, które nieustannie leniwie dryfują wokół niego. Sam budynek ma cztery piętra i stajnię. Najwyższe piętro zaopatrzone jest w balkony. Meble w przybytku są dość nowe, obsługa szybka, a ochrona dba o to, by złodzieje nie mieli wstępu do środka. Łamiących przyjęte zasady grzecznie się stąd wyprasza. Choć *Ostrze i Gwiazdy* to miejsce spokojne i bezpieczne, nie liczcie na zbytnie luksusy czy cuda. Jedzenie, które przynosi się do pokoi gości, jest proste i pożywne: podają tu piwo, ryby i chleb z serem albo jajkami na miękko. Właścicielem gospody jest Aundegul Shawn, który w zimne noce serwuje słodki, rozgrzewający kordiał. Pokój za dobę, wliczając w to kąpiel, posiłki i stajnię, kosztuje 3 sztuki złota. Kordiał dostaniecie za 4 miedziaki, a piwo za 3. Lokalna legenda głosi, iż za jedną ze ścian gospody zamurowana jest czarodziejka yuan-ti, uwięziona tam przez innego maga. Jeśli mag ten umrze, yuan-ti wyzwolona zostanie.

Sploniona Syrena przy Długiej Alei ma reputację miejsca, do którego zaglądają przeróżne podejrzone typy ze swoimi szemranymi interesami. Przybytek ten jest bardzo hałaśliwy i nadaje się tylko dla tych, którzy są mocni nie tylko

w gębie, ale naprawdę potrafią sami siebie obronić – albo też posiadają odpowiednich towarzyszy. Budynek jest długi i niski, z dużą ilością bocznych skrzydeł i stajni otaczających go ze wszystkich stron. *Syrena* ma co najmniej cztery poziomy piwnic. Pokoje w tej gospodzie są nisko sklepione, brudne i koszmarnie umeblowane. Zarówno drzwi, jak i okna pokoi dla gości mają zainstalowane żelazne antaby dla ochrony przed intruzami. Nad ladą w recepcji wisi drewniana, topornie wyrzeźbiona, niemal naga syrena rzeczywistych rozmiarów. Do jej powierzchni przybite są zasuszone, odrąbane dłonie. Rzekomo należały one do klientów, którzy nie uregulowali swoich rachunków – jest to przestroga dla wszystkich gości. Za kontuarem na ogół stoi groźnie wyglądający, łysy, brodaty osobnik z toporem na podorędziu. O każdej godzinie można tu spotkać całą gamę przeróżnych wilków morskich pijących się w wolnym czasie

na umór. Każdy z nich ma jakieś kontakty ze złodziejami, paserami, szmuglerami czy najemnikami. Nie wiadomo, kto jest właścicielem *Syreny* i nigdy go nie widziano. Gospoda ta jest miejscem zupełnie neutralnym, nieważne, jakiej to jest płci, rasy czy profesji. Interes to interes. Serwowane tu jedzenie jest średniej jakości, choć można się nim porządnie najeść. W jadalni znajdziecie chleb, ryby, ośmiornice marynowane w occie, pieczoną wieprzowinę, gorzkie, ciemne piwo (za 3 miedziaki) oraz whisky (za srebrnika). Win tu nie podają. Wynajęcie pokoju na dobę kosztuje 2 sztuki złota (opłata za stajnię wliczona), lecz nie ma tu żadnych łaźni czy przyrządów kąpielowych. Za obrok dla wierzchowców trzeba niestety dorzucić dodatkowe 3 miedziaki. W piwnicach pod *Syreną* znajdują się małe, pozabawione okien pomieszczenia, w których za 4 sztuki złota za dobę można przetrzymać dowolną osobę bez żadnych pytań.

Helm i Płaszcz to ulubiona gospoda tych, którzy dysponują nadmiarem złota. W *Helmie* unika się blichtru i przepychu, stawiając na rzeczy w dobrym guście, tradycyjne meble i domyslną obsługę. Gospoda ta to w istocie dwa połączone ze sobą budynki. Większy zawiera komnaty mieszkalne i stoi frontem do Domu Najwspanialszych Cudów Gonda. Mniejszy, starszy, wychodzi na ulicę Wietrznego Zaklęcia





Nantrin Bellowglyn: mężczyzna Tethyrzyk Wojownik 8; SW 8; średni Humanoid (człowiek); KW 8k10 +16; pw 64; Inic. +1; Szyb. 6 m; KP 20 (+3 ciężka stalowa tarcza, +5 kolczuga, +1 pierścień ochrony, +1 Zr), dotyk 12, nieprzygotowany 19; Baz. atak +8; Zwarcie +11; Atak +13/+8 wręcz (1k10 +6/19–20, miecz półtoraręczny +1); Char. PN; MRO Wytr. +9, Ref. +4, Wola +6; S 17, Zr 13, Bd 15, Int 17, Rzt 17, Cha 11; Znane języki: alzhedo, chondatski, elfi, gobliniński, wspólny.

Umiejętności i atuty: Wspinaczka +7, Zastraszanie +11, Skakanie +7, Nasłuchiwanie +8, Zawód (karczmarz) +8, Jeździectwo +9, Spostrzegawczość +7, Pływanie +6; Czujność, Rozszczepienie, Wykształcenie w walce, Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Oczy z tyłu głowy (ang. *Eyes in the Back of Your Head*) [Complete Warrior], Potężny atak, Tarczownik (ang. *Shieldmate*) [Miniatures Handbook], Skupienie na broni (miecz półtoraręczny), Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny)

Wyposażenie: mikstura leczenia poważnych ran, mikstura ochrony przed strzałami 10/magia, mistrzowska kolczuga, ciężka stalowa tarcza +1, miecz półtoraręczny +1, płaszcz odporności +1, pierścień ochrony +1. 1,500 sz w mone-tach, klejnotach, biżuterii i towarach związanych z prowadzeniem karczmy.



szyb z platformą, na której mieści się naraz dwoje ludzi, a obsługuje się ją za pomocą liny. Jakiś czas temu miało tu miejsce morderstwo – jeden z klientów gospody został zepchnięty do szybu. Podobno jadąc windą w nocy można czasem zobaczyć widmo straskanego ciała nieszczęśnika. Ściany *Trzech Baryłek* przyozdobione są trofeami łowieckimi oraz obrazami o tematyce rycerskiej. Tam, gdzie akurat nie znajdują się żadne ozdoby, stoją półki wypełnione po brzegi książkami. Grube dywany oraz obicia doskonale tłumią dźwięki, toteż *Baryłki* są dość cichym miejscem. Goście proszeni są o zostawianie broni w pokojach i nie wnoszenie trunków do przybytku. Ci, którzy będą próbowali się dostać do środka w po pijanemu, obudzą się rano na kupie siana przy kuchennych drzwiach. I lepiej nie próbujcie starego numeru z niesieniem "rannego" towarzysza – nie przechodzi. Wadą gospody jest bardzo ubogi jadłospis – do jedzenia można tu dostać tylko ciemny chleb, zaś do picia zimną wodę, wino albo rosół. Gospodarz

i pałac książęcy. Nad portykiem większego budynku wisi postrzępiony, znoszony płaszcz, zaś nad drzwiami drugiego umieszczono hełm, należący ponoć kiedyś do tytana. Jadło w tej gospodzie jest naprawdę wykwintne: można tu dostać węgorki w galarecie, nadziewany drób oraz pieczone mięso, a wszystko to podane na tacy i do tego z winem. A musicie wiedzieć, iż wybór win jest tu przeogromny. Dostępny jest również miód pitny oraz mleko z cynamonem, lecz piwa żadnego tu nie uświadczycie. Miód i mleko kosztują 5 miedziaków od szklanki, zaś puchar wina 3 sztuki złota. Wszystkie potrawy mają cenę 10 sztuk złota, zaś pokoje od 17 do 25 sztuk złota za noc. W tą cenę wliczona jest ciepła kąpiel, usługi krawieckie i czyszczenie ubrań oraz tyle toniku, ile tylko kto potrafi wypić. Za stajnię trzeba zapłacić 3 sztuki złota od wierzchowca, lecz tutejsi stajenni należą do najlepszych w Krainach – potrafią wykryć u zwierzęcia wszelkie choroby lub dolegliwości i równie skutecznie się nimi zająć. Budynek z hełmem tytana był niegdyś domostwem kapłanki Sune. Sklepienie tej budowli wciąż pokrywają barwne freski przedstawiające miłosne sceny. Podobno jest tu tajne przejście prowadzące do mansardy, gdzie mieści się portal prowadzący w jakieś odległe miejsce w Krainach.

Oprócz *Hełmu i Płaszcza*, Wrota Baldura posiadają jeszcze jedną przytulną gospodę. Nad wejściem do niej zawieszono na tyczce łańcuchy z dyndającymi na nich trzema starymi baryłkami – stąd nazwa. Choć większość sprzętów tutaj nosi ślady zużycia, wszystkie są wygodne, a obsługa przyjazna. *Pod Trzema Baryłkami* posiada cztery piętra nad poziomem gruntu oraz dwa pod nim. Górna piwnica to prawdziwa jaskinia hazardu, gdzie można pograć zarówno w karty jak i w kości. Wszystkie kondygnacje zbudowano z kamienia, prócz dwóch ostatnich, które są z drewna. Budynek wieńczy pokryty łupkiem dach. Nie licząc schodów, wszystkie piętra łączy winda – jest to w istocie

jest wysokim i cichym człowiekiem o grzywie długich, czarnych, kręconych włosów. Jego twarz znaczy ukośna blizna ciągnąca się od nosa przez cały policzek. Człek ten nazywa się Nantrin Bellowglyn i był kiedyś ochroniarzem tethyrskiego szlachcica. Po wybuchu wojny domowej w Tethyrze i śmierci jego pana, Nantrin przeniósł się w bezpieczniejsze miejsce. Gospodę pomagają mu prowadzić jego cztery córki, wynajęci tragarze, stajenny oraz trzy kobiety, które były kiedyś łowczyniami w Tethyrze. Jedna z nich, zaklinaczka Ithtyl Calantryn, pomaga Nantrinowi utrzymywać wszelkich rabusiów, włamywaczy i kłopotliwych klientów na dystans. Ithtyl uczy pozostałe dwie dziewczyny, Katheerę i Nathbaerę, magii. Komnata w *Trzech Baryłkach* kosztuje 5 srebrników za noc od osoby. W tą cenę wliczona jest stajnia, zimna kąpiel, usługi pralnicze oraz koszyk chleba i dowolna ilość wody. Dodatkowa porcja pieczywa kosztuje miedziaka, zaś wino 6 miedziaków za szklanicę. Za gorącą kąpiel trzeba zapłacić trzy miedziaki od osoby. Podobno *Pod Trzema Baryłkami* znajduje się przejście łączące gospodę z magazynem w dokach oraz tunel prowadzący na powierzchnię za miastem, nieopodal Bramy Czarного Smoka. Gdzieś po drodze w tunelu jest dół z wapnem, gdzie można się pozbyć kłopotliwych zwłok (100 sztuk złota od ciała). Spotkania z odpowiednim kontaktem w tej sprawie aranżuje Nantrin, który jest właśnie owym kontaktem, choć mało kto o tym wie. Ciekawscy i ci, co to lubią wścibiać nos w nie swoje sprawy, mogą łatwo dołączyć do trupów w wapnie.

Lwi Zakątek to miejsce nieopodal Burzowej Twierdzy, gdzie ulica Burzowego Brzegu łączy się z ulicą Sztormowego Cwału. Nazwa wzięła się od *Lwiego Dworu*, mieszczącego się we wschodniej części tego skrzyżowania. *Lwi Dwór* to luksusowy przybytek, do którego uczęszcza głównie bogata, modnie odziana młodzież, która lubi spędzać czas na hazardzie, sporach i pojedynkach, nieustannie starając się zyskać w oczach swoich towarzyszek.



Ithtyl Calantryn: kobieta Tethyrczyk Zaklinacz 10/Mistrz Niewidocznej Dłoni 2 (ang. *Master of the Unseen Hand*); SW 12; średni Humanoid (człowiek); KW 10k4 +30 plus 2k4 +6; pw 67; Inic. +4; Szyb. 9 m; KP 18 (+3 *karwasze pancerza*, +1 *piersień ochrony*, +4 Zr), dotyk 15, nieprzygotowany 14; Baz. atak +7; Zwarcie +7; Atak +8/+3 wręcz (1k8 +1/x3, *włócznia* +1) lub +18 wręcz (1k8 +1/x3, *włócznia* +1; *telekineza*) lub +12 dystans (1k8/19–20, mistrzowska lekka kusza); SA Telekinetyczny chwyt (ang. *Telekinetic Wielder*) [Complete Warrior]; SC Przywołanie chowańca (Felaxine), wszechstronna telekineza (ang. *Versatile Telekinesis*) [Complete Warrior]; Char. CN; MRO Wytr. +7, Ref. +8, Wola +13; S 11, Zr 18, Bd 17, Int 15, Rzt 14, Cha 22; Znane języki: chondatski, illuskański, orczy, wspólny.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +12, Koncentracja +18, Rzemiosło (robienie pułapek) +8, Dyplomacja +8, Leczenie +4, Zastraszanie +10, Wiedza (tajemna) +17, Nasłuchiwanie +4, Ciche poruszanie się +12, Zawód (myśliwy) +12, Czarostwo +19, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +7; Rzucanie w walce, Unikni, Powiększenie czaru, Samowystarczalność, Przenikanie czarem, Tropienie.

Czary zaklinacza na dzień: 6/8/8/7/6/4; Bazowy ST = 16. Poziom czarującego 10 (12 dla *telekinezy*).

Znane czary zaklinacza: 0. – *wybuch kwasu* (+11 dotykowy na dystans), *wykrycie magii*, *światło, dłoń maga*, *wiadomość*, *naprawa*, *promień mrozu* (+11 dotykowy na dystans), *odczytanie magi*, *odporność*; 1. – *płonące dłonie* (ST 17), *szybki odwrót*, *magiczny pocisk*, *tarcza*, *unoszący się dysk Tensera*; 2. – *taran* (ang. *battering ram*) [Spells Compendium], *gracja kota*, *lewitacja*, *ochrona przed strzałami*; 3. – *rozproszenie magii*, *błyskawica* (ST 19), *ochrona przed energią*; 4. – *zlokalizowanie stworzenia*, *nienaruszalna sfera Otiluka* (ST 20); 5. – *telekineza* (ST 21).

Wypożyczenie: mikstura leczenia poważnych ran, mikstura odporności na energię (ogień) 30, różdżka sugestii (5 ładunków), *włócznia* +1, mistrzowska lekka kusza, 5 beltów grzmotu +1, amulet charyzmy +2 (jak *plaszcz charyzmy*), buty elfów, *karwasze pancerza* +3, *piersień ochrony* +1, *plaszcz podróży* [Magia Faerunu]. 350 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i komponentach materialnych.

Felaxine: kot chowaniec Ithtyl; SW –; mała Magiczna bestia (rozwinęte Zwierzę); KW 10k8; pw 33; Inic. +2; Szyb. 9 m; KP 19 (+5 naturalny pancerz, +2 rozmiar, +2 Zr), dotyk 14, nieprzygotowany 15; Baz. atak +7; Zwarcie –5; Atak +11/+11 wręcz (1k2 –4/x2, pazury) i +6 wręcz (1k3 –4/x2, ugryzienie); SA Przekazanie czaru dotykowego, węch, widzenie w słabym świetle; SC Doskonalsze uchylanie, rozmawianie z kotowatymi, rozmawianie z panem, więź empatyczna, wspólne czary; Char. N; MRO Wytr. +5, Ref. +11, Wola +10; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 10, Rzt 12, Cha 7.

Umiejętności i atuty: Zachowanie równowagi +10, Blefowanie +4, Wspinaczka +6, Dyplomacja +0, Ukrywanie się +14, Zastraszanie +2, Nasłuchiwanie +3, Ciche poruszanie się +6, Spostrzegawczość +3, Sztuka przetrwania +4; Finezja w broni.

Jeśli kto lubi od czasu do czasu nadużyć alkoholu albo bez skrupowania zabawić się w towarzystwie płci przeciwnej, może się udać do *Głębokich Piwnic*, mało znanego labiryntu wilgotnych, ciemnych pomieszczeń w podziemiach miasta połączonych z sobą tunelami. Główne wejście do *Piwnic* mieści się na południowym krańcu Targu oraz w wielu alejkach w różnych częściach Wrót. Miejsce to, choć szczyty się umiarkowanymi cenami, ma dość lichy wystrój i nieciekawą reputację. Większość klientów *Głębokich Piwnic* chadza tam w maskach, aby zachować swą tożsamość w tajemnicy. Innym lokalem uciech, o ile lokalem

można to nazwać, jest *Pochyla Latarnia*, statek krążący nocą po zatoce. Na jego pokładach odbywają się huczne zabawy. Ceny są bardzo wysokie, ale warto uszczuplić nieco swą sakiewkę, aby zakosztować tamtejszych alkoholi i zapomnieć o codziennych troskach. Kolejną popularną gospodą jest *Pod Napuszczonym Jesiotrem*. To dobry i tani przybytek, choć czasem bywa tam hałaśliwie.

We Wrotach Baldura ma swoją główną siedzibę Liga Kupiecka, zajmująca się utrzymywaniem bezpieczeństwa na szlakach handlowych. Liga sponsoruje regularne patrole i zapewnia ochronę karawanom. Najważniejszymi człon-

Ramazith Flamesinger: mężczyzna Tethyrczyk Zawadiaka (ang. *Swashbuckler*) 5/Agent Harfiarzy 1; SW 6; średni Humanoid (człowiek); KW 5k10 +10 plus 1k6 +2; pw 47; Inic. +2; Szyb. 9 m; KP 16 (+4 mithrilowa koszulka kolcza, +2 Zr), dotyk 12, nieprzygotowany 14; Baz. atak +5; Zwarcie +8; Atak +9 wręcz (1k6 +8/18–20, *rapier* +1); SA Przemyślny atak (ang. *Insightful Strike*); SC Gracja +1, unikni +1, wiedza Harfiarzy +5; Char. CD; MRO Wytr. +7, Ref. +5, Wola +7; S 16, Zr 14, Bd 15, Int 19, Rzt 16, Cha 15; Znane języki: chondatski, elfi, illuskański, niziołczy, wodny, wspólny.

Umiejętności i atuty: Zachowanie równowagi +11, Ble-

fowanie +7, Wspinaczka +8, Dyplomacja +14, Zastraszanie +4, Skakanie +10, Wiedza (lochoznawstwo) +8, Wiedza (miejscowa – Wybrzeże mieczy) +8, Wiedza (natura) +8, Nasłuchiwanie +4, Występy (taniec) +5, Zawód (żeglarz) +11, Wyczucie pobudek +7, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +5, Pływanie +12, Zwinność +13; Krzepa, Expert Swimmer, Negocjowanie, Serce burzy [Przewodnik Gracza po Faerunie], Finezja w broni.

Wypożyczenie: eliksir pływania, mikstura leczenia średnich ran, mithrilowa koszulka kolcza, *rapier* +1, *plaszcz odporności* +1. 600 sz w monetach, klejnotach i biżuterii.



Ragefast: mężczyzna Chondathczyk Fachowiec 6; SW 5 średni Humanoid (człowiek); KW 6k6 +3; pw 26; Inic. -1; Szyb. 9 m; KP 10 (+1 *karwasze pancerza*, -1 Zr), dotyk 9, nieprzygotowany 10; Baz. atak +4; Zwarcie +2; Atak +3 wręcz (1k4 -3/19-20, mistrzowski srebrny sztylet); Char. ND; MRO Wytr. +3, Ref. +2, Wola +11; S 7, Zr 9, Bd 10, Int 21, Rzt 20, Cha 18; Znane języki: chondatski, elfi, giganci, illuskański, krasnoludzki, niziołczy, wspólny.

Umiejętności i atuty: Szacowanie +14, Rzemiosło (oprawianie książek) +11, Odcyfrowywanie zapisków +11, Dyplomacja +17, Wiedza (tajemna) +17, Wiedza (historia - Wybrzeże Mieczy) +17, Wiedza (miejscowa - Wybrzeże Mieczy) +14, Wiedza (szlachta i władcy) +14, Nasłuchiwanie +11, Zawód (pisarz) +14, Wyczucie pobudek +13, Spostrzegawczość +14, Pływanie +5; Negocjowanie, Skupienie na umiejętności (Wiedza [tajemna]), Skupienie na umiejętności (Wiedza [historia - Wybrzeże Mieczy]), Twardość.

Wyposażenie: mikstura leczenia średnich ran, karwasze pancerza +1, płaszcz odporności +1, wysadzany klejnotami, mistrzowski srebrny sztylet wart 900 sz. 2,500 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i książkach związanych z genealogią, historią i magią Wybrzeża Mieczy.



kami Ligi są: Irlentree, Zorl Miyar i Aldeth Sashenstar. Wszyscy oni to zamożni kupcy mieszkający we Wrotach. Aldeth jest wujem Dabrona Sashenstara, sławnego podróżnika i odkrywcy Sossalu, mroźnej krainy leżącej na północny wschód od Wielkiego Lodowca. Niestety, organizacja ta nie jest już tak wpływowa jak niegdyś, gdyż skuteczne wypiera ją liczna konkurencja. Siedziba Ligi, zwana Domem Wielu Monet, mieści się przy Długiej Alei.

Również Konsorcjum Kupieckie Siedmiu Słońc ma tu jedną ze swych siedzib. Nazwa wzięła się od siedmiu założycieli, z których każdy działa w innym mieście. Siedem Słońc zajmuje się dostarczaniem zwierząt pociagowych, wozów i wynajmowaniem strażników. Konsorcjum to ma niezbyt dobrą opinie, gdyż dostarcza słabej jakości wozy oraz wynajmuje najgorszych strażników. Przedstawicielem Siedmiu Słońc we Wrotach Baldura jest Jhasso, który był niegdyś właścicielem firmy "Wozy Jhasso".

We Wrotach Baldura działają Rycerze Tarczy. Głównymi przedstawicielami tej organizacji we Wrotach są Kestor (NZ człowiek mężczyzna Łtr8), kupiec handlujący orientalnymi towarami oraz Tuth (NZ człowiek mężczyzna Woj13), poszukiwacz przygód.

Ragefast, miejscowy mędrzec, to niski, wąty, brodaty mężczyzna o łajdackim wyglądzie. Jest on powszechnie szanowanym ekspertem w dziedzinie historii i genealogii. Jego dom, wysoka, wąska budowla o zielonym dachu znajduje się przy ulicy Podległej Chorągwi. Ragefast zazwyczaj nie wyściubia nosa poza drzwi i studiuje książki dostarczane mu z różnych stron Faerûnu. Jeśli idzie o wiedzę magiczną, to

podobno jego prywatna biblioteka może w tej dziedzinie rywalizować ze zbiorami Świecowej Wieży, toteż dom Ragefasta zabezpiecza dużą ilość czarów ochronnych.

Ramazith Flamesinger, atletyczny, brodaty mężczyzna, to osobnik uderzająco przystojny, mający na sumieniu cześć niejednej młodej dziewczyny. Jest też zdolnym tancerzem i świetnym pływakiem. Jego dom znajduje się nieopodal gospody *Pod Trzema Baryłkami*. Ramazith jest ekspertem w dziedzinie morskich istot i ziół. Według plotek, w przeciągu paru lat zabił on w samoobronie kilku zazdrosnych mężów, którym to rogi przypisał.

Krammoch Arkhstaff był niegdyś poszukiwaczem przygód. Obecnie zamieszkuje w domu przy Kruczej Alei i jest jednym z największych autorytetów Faerûnu w dziedzinie bazylijszków. Dzięki zgromadzonym podczas swych wypraw magicznym przedmiotom, jest on odporny na petryfikację. Do niedawna trzymał w swej siedzibie kilka bazylijszków, lecz wielcy książęta rozkazali mu je stamtąd usunąć po tym, jak kolejny pechowy kupiec skończył jako kamienna statua. Wciąż jednak można nabyć u Krammocha jedno z tych stworzeń. Trzyma on ponad tuzin bazylijszków w swojej posiadłości poza miastem, strzeżonej przez niewidome służi oraz lojalnych wojowników zaopatrzonych w magię chroniącą ich przed petryfikacją. Średnia cena jednego bazylijszka wynosi 2,500 sztuk złota. Krammoch ma ponoć rozległą sieć kontaktów wśród poszukiwaczy przygód, kupców i piratów.

Special thanks go to Ed Greenwood who provided me with tremendous amounts of Baldur's Gate's lore.

Krammoch Arkhstaff: mężczyzna Chondathczyk Fachowiec 9; SW 8; średni Humanoid (człowiek); KW 9k6 +18; pw 52; Inic. +1; Szyb. 9 m; KP 12 (+1 *amulet naturalnego pancerza*, +1 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 11; Baz. atak +5; Zwarcie +8; Atak +8 wręcz (1k6/x2, mistrzowski lekki buzdygan); SC Niepodatność na petryfikację; Char. CN; MRO Wytr. +9, Ref. +6, Wola +12; S 10, Zr 12, Bd 14, Int 15, Rzt 18, Cha 8; Znane języki: chondatski, giganci, illuskański, wspólny.

Umiejętności i atuty: Szacowanie +11, Blefowanie +10, Odcyfrowywanie zapisków +8, Dyplomacja +1, Postępowanie ze zwierzętami +11, Zastraszanie +9, Wiedza (tajemna) +17, Wiedza (natura) +11, Nasłuchiwanie +10,

Zawód (pisarz) +13, Czarostwo +10, Spostrzegawczość +16, Sztuka przetrwania +4, Stosowanie magicznych urządzeń +5; Walka na oślep, Zwiększona wytrzymałość, Sugestywność, Skupienie na umiejętności (Wiedza [tajemna]), Finezja w broni.

Wyposażenie: mikstura leczenia poważnych ran, mikstura tarczy wiary +2, 2 zwoje kamień w ciało, amulet naturalnego pancerza +1, kamizelka odporności +2, okulary czarowidzenia (ang. *spellsight spectacles*) [Complete Adventurer], mistrzowski lekki buzdygan, 1,000 sz w monetach, klejnotach, biżuterii i książkach związanych z bazylijszkami.

1. Określenia: (a) "Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) "Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) "Dystrybucja" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisję, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) "Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) "Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjodawcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.

3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnowiatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać

INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znak Towarowy lub Znak Handlowy. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaką część pracy przez siebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określeni Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.

11. Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.

12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowności.

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wybrzeże Mieczy Copyright 2008, Marcin "Verghityax" Pawłowski