

DUNGEONS & DRAGONS

DODATEK

FORGOTTEN REALMS

WYZNANIA i PANTEONY



Eric L. Boyd, Erik Mona

spis treści

Wstęp	4	Rozdział 2: Inne bóstwa Faerunu	90	Marthammor Duin	133
Bóstwa rodzime i zapożyczone	4	Akadi	90	Moradin	134
Panteony	4	Auril	91	Sharindlar	134
Bóstwa martwe	5	Beshaba	91	Thard Harr	136
Wyznania	5	Czerwona Rycerka	92	Vergadain	136
Odczytywanie statystyk bóstw	5	Deneir	93	Panteon mulhorandzki	137
Rangi boskiej mocy	5	Eldath	93	Anhur	137
Cechy boskie	6	Garagos	94	Geb	137
Posługiwanie się opisami bóstwa	10	Gargauth	95	Hathor	138
Blok statystyk bóstwa	10	Grumbar	96	Horus-Re	139
Opis	10	Gwaeron Wichura	96	Izyda	140
Blok statystyk związanych z grą	10	Hoar	97	Neftyda	140
Inne boskie moce	11	Istishia	98	Ozyrys	141
Rozdział 1: Główne bóstwa Faerunu	12	Jergal	98	Set	142
Azuth	12	Lliira	99	Sobek	142
Bane	14	Loviatar	100	Tot	143
Chauntea	17	Lurue	101	Panteon niziołków	143
Cyric	20	Milil	102	Arvoreen	143
Specjalna zdolność:		Nobanion	102	Brandobaris	145
krzycząca	22	Poszukiwacz Wyvernspur	104	Cyrrollalee	145
Eilistraee	23	Savras	104	Sheela Peryroyl	146
Gond	25	Sharness	105	Urogalan	146
Specjalne zdolności:		Shiallia	105	Yondalla	147
uderzenie i poszukiwanie	27	Siamorphe	106	Panteon orków	148
Helm	28	Talona	107	Bahgtru	148
Specjalna zdolność:		Tiamat	108	Gruumsh	148
ciągła połyskliwość	30	Ubtao	108	Ineval	149
Ilmater	30	Ulutiu	109	Luthic	150
Kelemvor	33	Valkur	110	Shargaas	150
Kossuth	35	Velsharoon	110	Yurtus	151
Lathander	37	Panteon drowów	111	Rozdział 3: Miejsca kultu	152
Lolth	40	Ghaunadaur	111	Opactwo Miecza	152
Malar	43	Kiaransalee	112	Ceremonie	153
Maska	45	Selvetarm	113	Usługi	153
Mielikki	48	Vhaeraun	113	Hierarchia	153
Mystra	50	Panteon elfów	115	Specjalna zdolność:	
Oghma	53	Aerdrie Faenya	115	światło dnia	154
Selune	55	Angharradh	115	Specjalna zdolność:	
Shar	58	Corellon Larethian	116	rozkaz	155
Shaundakul	60	Erevan Ilesere	117	Inicjacja	155
Silvanus	63	Fenmarel Mestarine	117	Sojusznicy i wrogowie	155
Specjalna zdolność: uderzenie	64	Hanali Celanil	118	Legenda do mapy	156
Specjalna zdolność:		Labelas Enoreth	118	Włamywanie się	161
aura energii	65	Rillifane Rallathil	119	Przystosowywanie świątyni	162
Sune	65	Sashelas z Głębin	119	Angażowanie graczy	162
Talos	68	Sehanine Księżycowy Łuk	120	Mroczny Dom w Saerloon	163
Tempus	71	Shevarash	121	Ceremonie	164
Derios i Verios		Solonor Thelandira	122	Usługi	164
(konie Tempusa)	73	Panteon gnomów	123	Hierarchia	165
Torm	74	Baervan Dziki Wędrowiec	123	Inicjacja	167
Specjalna zdolność: siła	76	Baravar Cienista Szata	123	Sojusznicy i wrogowie	167
Złoty smok		Callarduran Gładkoreki	124	Legenda do mapy	
(wierzchowiec Torma)	76	Flandal Stalowa Skóra	124	(wyspa Mezeketh)	167
Tymora	77	Gaerdal Żelazna Dłoń	125	Legenda do mapy	
Tyr	79	Garl Świetlistozłoty	125	(Mroczny Dom w Saerloon)	170
Umberlee	82	Segojan Herold Ziemi	126	Włamywanie się	173
Uthgar	84	Urdlen	127	Przystosowanie świątyni	173
Podniebny kucyk		Panteon krasnoludów	127	Angażowanie graczy	174
(wierzchowiec Uthgara)	87	Abbathor	127	Kamienie Wywerna w Hullack	174
Waukeen	87	Berronar Czyste Srebro	128	Ceremonie	175
Specjalna zdolność:		Clangeddin Srebrnobrody	128	Usługi	175
uderzenie	89	Duerra z Podziemi	130	Hierarchia	175
		Dugmaren Jasny Płaszcz	130	Specjalna zdolność:	
		Dumathion	131	zmiatanie	177
		Gorm Gulthyn	131	Inicjacja	178
		Haela Jasny Topór	132	Sojusznicy i wrogowie	178
		Laduguer	133	Legenda do mapy	178

Wtamywanie się	181	Ramki	
Przystosowanie świątyni	181	Oddawanie czci czartom	6
Angażowanie graczy	181	Poziomy powyżej 20.	7
Rozdział 4: Rycerze wiary	182	Bóstwa i premie synchroniczne	8
Klasy prestiżowe	182	Bóstwa i rzucanie czarów	9
Arachne	182	Za kulisami: bóstwa i czary objawień ...	10
Test Lolth	182	Boskie spotkania	
Pająk włochaty	183	i punkty doświadczenia	11
Szablon zin-carli	184	Za kulisami: to samo bóstwo, inny świat	41
Archont żywiołów	185	Koniec tworzenia	54
Służebne mefity	186	Pełna lista bóstw natury	90
Gracz z losem	187	Szlak Łez Tempusa	153
Kroczący z wiatrem	188	Skrzydłata maska	155
Mistrz przerażenia	190	Rękawice kolcze Aencara	155
Odziany w purpurę	191	Stworzenia z <i>Potworów Faerunu</i>	159
Opiekun od serca	192	Pośród zbiorów	162
Powłoka nocy	194	Świątynne credo Mrocznego Domu ..	164
Przewodnik w zaświaty	195	Sztylet Jathimana	169
Przywódca sporu	197	Drżące serce Borema	170
Rogaty herold	198	Volumvax i Zaciemniony Kielich	173
Sługa fal	199	Pieśń Krwawego Księżyca	175
Srebrna gwiazda	201	Łańcuszek rozmawiania	
Strażnik dwoomeru	202	ze zwierzętami	180
Tancerka miecza	204	Test Lolth	182
Techmistrz	205	Pająk włochaty	183
Przykładowy gondzik	206	Szablon zin-carli	184
Uczeń oka	207	Przykładowy gondzik	206
Władca grzmotów	209	Odpuściek wymagany przy zmianie	
Władca lasu	210	rzeczywistości	220
Złote oczko	211	Specjalne zdolności nowej broni i pancerzy	
Szablon: wybraniec Bane'a	213	Krzycząca	22
Dodatek	214	Uderzenie	27
Opisy atutów	214	Poszukiwanie	27
Boska pomsta	214	Ciągła połyskliwość	30
Boska potęga	214	Aura energii	65
Czar likantropiczny	214	Siła	76
Czar zasięgowy	214	Światło dnia	154
Najwyższe wyspecjalizowanie	214	Rozkaz	155
Skuteczniejsze odganianie	214	Zmiatanie	177
Przyspieszone odganianie	214	Nowe przedmioty magiczne	
Wyświęcenie czaru	215	Skrzydłata maska	155
Wyzbycie się surowców	215	Rękawice kolcze Aencara	155
Wzmocnione odegnanie	215	Sztylet Jathimana	169
Złota rączka	215	Drżące serce Borema	170
Wybitne boskie zdolności	215	Łańcuszek rozmawiania	
Domena spoczynku	220	ze zwierzętami	180
<i>Gwarancja przeżycia</i>	220	Nowy potwór	
<i>Z nieśmierci w śmierć</i>	220	Pająk włochaty	183
Bóstwa potworów	221	Nowe szablony	
Panteon faerunski	222	Zin-carla	184
		Wybraniec Bane'a	213
		Nowe czary	
		<i>Gwarancja przeżycia</i>	220
		<i>Z nieśmierci w śmierć</i>	220



WSTĘP

rodzime powszechnie uważa się te, które pojawiły się podczas lub tuż po stworzeniu tego świata i są czczone tylko tutaj. Bóstwa zapożyczone zaś były czczone w innych światach i na innych planach, zanim ich wyznawcy wdarli się na Toril za pomocą portali lub innych środków transportu. Kiedy jednak takie bóstwo zostanie włączone do panteonu Torilu, traci wszelkie cechy różniące je od bóstw rodzimych, ponieważ zawsze posiada jakiś aspekt lokalny, na który nie ma wpływu świat jego wyznawców. Na przykład, mimo że Labelas Enoreth i Clangeddin Srebrnobrody walczyli ze sobą w Czasach Kłopotów na wyspie Ruathym, wrogość zrodzona z tego starcia nie przeniosła się do innych światów. Podobnie Lolth w kilku innych światach różni się od Lolth z Faerunu. Jeśli w jakimś innych świecie poszukiwacze przygód odszukaliby Lolth w jej legowisku i zgładzili ją, nie miałyby to wpływu na jej aspekt lokalny.

Niezależnie od wszystkiego, bóstwom rodzimym oddają cześć przede wszystkim rasy, które zrodziły się z pierwotnego chaosu: smoki, ludzie, jaszczuroludzie, nagi, yuan-ti, locathachy, doppelgangery i liczne rasy istot baśniowych, takie jak chochliki. Inaczej postępują rasy napływowe, takie jak elfy, które przybyły na Faerun wiele milionów lat temu – czczą one bóstwa zapożyczone, których kult przyniosły ze sobą – bogów Seldarine. Podział ten służy również wyjaśnieniu przyczyn, dla których tak wiele ludzkich bóstw można porównać z bóstwami innych ras półludzkich. W Faerunie ludzie stworzyli wiele kultur, czcząc lokalne, rodzime bóstwa, a ich następcy nadal pielęgnują te kultury, nawet jeśli ich twórcy dawno już wymarli lub zmieszali się z innymi rasami.

panteony

Bóstwa Torilu można również podzielić na panteony. Podział ów oparty jest na kryterium rasy bądź kultury, często z silnymi powiązaniem geograficznymi. Jednak nawet jeśli bóstwo nie należy do panteonu czczonego przez daną rasę lub kulturę albo też jego kult nie jest związany z danym miejscem, może być wyznawane przez tę rasę, kulturę lub w tym regionie. Mimo to rzadko się zdarza, by liczba wyznawców takiego bóstwa osiągnęła znaczącą wysokość, bo członkowie panteonu, który rządzi daną rasą, kulturą lub regionem starają się szybko eliminować konkurenta.

W miarę jak stapiają się kultury, czy to poprzez podbój, czy przez wymianę handlową, również ich panteony stopniowo się mieszają. Takie łączenie się panteonów prowadzi nieuchronnie do starć między bóstwami o statusie wyższym niż półbóg, ponieważ Ao nakazuje, by tylko jedno bóstwo panowało niepodzielnie nad konkretną dziedziną. Na przykład, w panteonie talfiryjskim (kultura współczesna Netherilowi) Tempus był bogiem wojny, podczas gdy w panteonie netheryjskim podobną funkcję pełnił Garagos. Kiedy owe kultury się przeniknęły,

Ha całym obszarze Faerunu ludzie czczą niezliczone ilości bóstw na niezliczone ilości sposobów. Niektóre bóstwa posiadają zorganizowane kościoły wypełnione zastępami oddanych wiernych, podczas gdy inne zjednuje się wyłącznie ze strachu i czci w tajemnych stowarzyszeniach i małych kultach. Bóstwa nie są nieśmiertelne, toteż wiele z nich zginęło, czasami tylko po to, by po jakimś czasie narodzić się ponownie. Inne zostały zapomniane, porzucone we śnie na innych planach.

Wszystkie bóstwa Torilu są poddaniymi Ao, Nadboga. Ao nie posiada prawie żadnych kontaktów z Torilem, zapewne zostały więc zapomniane przez śmiertelników, gdyby nie rola, jaką odegrał w Czasach Kłopotów. Mimo to założone w ubiegłej dekadzie miejsca kultu Ao zaczynają wymierać, a jego imię znika ze źródeł pisanych, co może oznaczać, że Nadbóg nie życzy sobie czci śmiertelników z Torilu. Ao nie ingeruje w poczynania bóstw pod warunkiem, że pilnują swoich dziedzin. Oczywiście, takie ograniczenia wywołują niekończący się konflikt pomiędzy wyznawcami bóstw o przeciwstawnych sferach wpływów. Nadbóg pilnie przestrzega, by żadne dwa bóstwa z tego samego panteonu, z wyjątkiem półbogów, nie zawłaszczyły tej samej domeny. Jedynie on ma także prawo uznać wyniesienie śmiertelnika do statusu bóstwa lub pozwolić, by bóstwo czczone na innych światach zaczęło czcić także na Torilu.

Bóstwa rodzime i zapożyczone

Bóstwa Torilu można podzielić na dwie grupy: bóstwa rodzime i bóstwa zapożyczone (intruzów). W istocie podział ten jest nieco sztuczny i pozbawiony znaczenia, a wykorzystywany bywa jedynie podczas skomplikowanych dysput ideologicznych. Z punktu widzenia śmiertelnych ras Torilu pomiędzy owymi bóstwami nie ma żadnej różnicy. Za bóstwa

Tempus i Garagos musieli walczyć ze sobą o władzę. Tempus uzyskał przewagę, więc Garagos spadł do rangi półboga. Często bóstwo, które przegrało starcie, ginie, jak na przykład pokonane przez Talonę zapożyczone bóstwo Kiputytto. Walki takie przeradzają się zwykle w konflikty między wiarami, co powoduje, że wyznawcy różnych kościołów mierzą się ze sobą w bitwach, podczas których życie jednego z bóstw naprawdę znajduje się w niebezpieczeństwie.

Ludzie, jedna z pierwotnych ras, stworzyli liczne niezwiązane ze sobą kultury w całym Faerunie. W miarę jak mieszały się one ze sobą, ludzkimi panteonami targaly coraz bardziej zażarte konflikty. W zachodniej części Faerunu uczeni odkryli nie mniej niż cztery ludzkie pra-panteony: panteon netheryjski (umiejscowiony tam, gdzie teraz znajduje się Anauroch), panteon talfryjski (na terenie obecných Zachodnich Ziem Centralnych, wzdłuż brzegów Rozciąglej Rzeki), panteon jhaamdathaiński (na terenach obecnego Przesmyku Vilhon i Smoczego Wybrzeża) oraz panteon coramshycki (na terenie obecnego Calimshanu). Przez kilka ostatnich tysięcy lat te cztery prapanteony, oraz kilka innych, do dziś niezidentyfikowanych, mieszało się ze sobą, doprowadzając do powstania jednego panteonu, zwanego faeruńskim. Niedawny upadek panteonu untherskiego dostarcza jeszcze jednego przykładu przebiegu takiego procesu. Dwa bóstwa z Untheru – Assuran (teraz znany jako Hoar) oraz Tiamat – dołączyły do panteonu faeruńskiego, a pozostałe bóstwa zginęły przed albo w trakcie Czasów Kłopotów. Obecnie o przeniesienie swojej dziedziny na Unther walczą dwa panteony, chociaż tylko jeden został zjednoczony specjalnie w tym celu. Są to panteon faeruński oraz o wiele mniejszy, lecz lepiej zorganizowany panteon mulhorandzki. Teologowie przewidują, że już za kilka dziesiątków lat ludzkie kultury na kontynencie czcicie będą jedynie bóstwa z panteonu faeruńskiego, toteż cały Mulhorand oraz jego bóstwa rozpatrują tę ewentualność z wielkim niepokojem.

Łączenie się panteonów opartych na kryterium rasy postępuje znacznie wolniej niż podobny proces między bóstwami czczonymi przez te same gatunki. A zatem, mimo że ludzie żyją ramię w ramię z innymi rasami, każda z tych grup w dużym stopniu zamyka się na wpływ wiary pozostałych, koncentrując się wokół kultu własnych bóstw. Jednak wyjątkowe włączenie Gonda do panteonu gnomów, a Tymory do panteonu niziołków nasuwa wniosek, że dalszy wzajemny wpływ tych ras może doprowadzić do połączenia się ich panteonów.

Bóstwa martwe

Trwające niemal bez przerwy starcia między bóstwami prowadzą do bezustannego zasilania zastępów martwych bóstw, których świątynie leżą w ruinach w całym Faerunie. Co więcej, śmierć niekoniecznie kończy karierę danego bóstwa na Torilu. Zawsze istnieje bowiem możliwość jego wskrzeszenia, czego dowodem jest niedawny powrót Bane'a. Nic więc dziwnego, że w Faerunie regularnie pojawiają się małe kultury poświęcone wskrzeszeniu tego czy innego bóstwa. Czasem znajduje się ono poza zasięgiem wyznawców albo istnieje wyłącznie w legendzie, a jego wyznawcy nie otrzymują w swoich wysiłkach żadnego boskiego wsparcia. Czasem jednak martwe bóstwo zachowuje wystarczająco dużo mocy, by wspierać garstkę swoich wiernych. Zdarza się także, że inne bóstwo występuje w przebraniu martwego w nadziei na rozszerzenie swojej dziedziny. Ludzkie martwe bóstwa, które zachowały garstkę wyznawców, to między innymi: Amānator (bóg słońca z panteonu netheryjskiego), Bhaal (byłe bóstwo morderców), Ibrandul (bóstwo jaskiń zabite przez Shar w Czasach Kłopotów), Moander (bóstwo zepsucia zabite przez Poszukiwacza Wyvernspura) oraz Myrkuł (były bóg śmierci, pozostałości energii którego wypełniają artefakt zwany Koroną Rogów).

Wyznania

Tylko część praktyk religijnych obraca się wokół bóstw, większość bowiem koncentruje się wokół kościołów i sekt. To rozróżnienie, mimo że subtelne, ma kolosalne znaczenie. Chociaż bóstwa dyktują wierzenia

swaim wiernym i zasilają ich bezpośrednio lub pośrednio boską energią, by mogli działać zgodnie z ich wolą, w świecie śmiertelników wchodzi z sobą w interakcje różne wyznania. Innymi słowy, dla poszczególnych postaci o wiele ważniejsze jest to, jakie stosunki panują między dwiema sektami lub dwoma zwalczającymi się wyznaniem niż to, jakie są relacje między bóstwami, które i tak znajdują się poza zasięgiem większości śmiertelników. Oczywiście, istnieją wyjątki od tej reguły, kiedy na przykład działania małej grupy śmiertelników przyciągają uwagę bóstwa i zwiększają możliwość pojawienia się jego ucieleśnienia, zwanego awatarem. Takie wydarzenia mają miejsce wyjątkowo rzadko, a jeśli już, dochodzi do nich zwykle dopiero, gdy postacie osiągną poziom najpotężniejszych wysokich kapłanów Faerunu.

Wszystkich wyznawców konkretnego bóstwa uważa się za członków wyznania, zwanego również kościołem, związanego z konkretnym bóstwem. W obrębie każdego wyznania mogą oni jednak grupować się w rywalizujące ze sobą lub sprzymierzone sekty, które przyjmują za dogmat różniące się między sobą w mniejszym lub większym stopniu prawdy wiary. Niektóre wyznania, szczególnie bóstw praworządnych, łączą się w jednym systemie wyznawania wiary. Inne, zwłaszcza bóstw chaotycznych, różnią się, i to znacznie, w zależności od regionu Faerunu. Istnieją jednak wyjątki. Starcia między rywalizującymi ze sobą sektami bóstwa praworządnego także bywają zaciekłe, o czym przekonali się wyznawcy Helma – członkowie obu zaangażowanych w spór sekt powołują się na aksjomaty poświadczające „słuszność” ich poglądów. I podobnie, próby zjednoczenia pod jedną władzą różnych sekt bóstw chaotycznych wywołują zażarte boje, co szybko odkryli wyznawcy Cyrica.

Wewnątrz kościoła może obowiązywać ścisła hierarchia, jak to niedawna miało to miejsce w kościele Oghmy, a nadal w świątyniach Bane'a, ale może być on również pozbawiony władzy centralnej, jak kościół Tempusa. Jednak we wszystkich przypadkach istnieją wyjątki od reguły, więc zawsze można przyjąć założenie, że postać należy na przykład do sekty, która nie uznaje pierwszeństwa tytułarnego przywódcy. Jedyną zasadą rządzącą takimi sektami jest wówczas to, by nie wykraczały poza dziedzicę i zasadnicze prawdy wiary bóstwa, za co grozi im surowa kara – mogą zostać zapomniane przez bóstwo i jego boskie sługi. Sekty niektórych bóstw – jak choćby stale malejąca grupa wyznawców kultu Ilmatera, którzy zachęcali do samobiczowania, porwań i zamieszek – odsunęły się tak daleko od zasad wiary, że straciły boskie wsparcie swojego patrona. Kapłani i inni czarownicy takich sekt utracili przez to dostęp do czarów objawień i zsyłanych przez bogów mocy i muszą pogodzić się z tą stratą, chyba że odprawią odpowiednią pokutę lub wybiorą sobie innego, bardziej odpowiedniego patrona.

odczytywanie statystyk bóstw

Boski status jest tym, co odróżnia bóstwa od śmiertelników. Nawet bóstwa z boską rangą wynoszącą 0 są daleko bardziej potężne od śmiertelników, zarówno w zakresie mocy, jak i umiejętności. Mimo ogromnej przepaści dzielącej śmiertelników od bogów, tych ostatnich opisuje się w taki sam sposób, jak mieszkańców świata. Mają Kości Wytrzymałości, poziomy postaci i wartości umiejętności, lecz są one o wiele wyższe od tych, jakie kiedykolwiek mogliby osiągnąć śmiertelnicy.

Rangi boskiej mocy

Dla celów gry każde bóstwo posiada boską rangę, która odpowiada poziomowi postaci. Określa ona, ile mocy posiada bóstwo, i służy jako sposób porównywania ze sobą różnych bogów. Dalej znajdziesz charakterystykę boskich rang.

Ranga 0: Istoty tej rangi często zwie się quasi-bóstwami lub bóstwami bohaterskimi. Do tej kategorii zaliczają się również stworzenia zrodzone ze związku śmiertelnika i bóstwa. Jednostki takie nie mogą zapewniać czarów, lecz są nieśmiertelne i zazwyczaj dysponują znacznie wyższą

niż u normalnych przedstawicieli swojego gatunku wartością jednej lub dwóch umiejętności. Mogą mieć kilku wyznawców. Zwykli śmiertelnicy nie posiadają boskiej rangi 0, lecz są w ogóle jej pozbawieni.

Rangi 1-5: Jednostki te, zwane półbogami, są najniższymi z prawdziwych bóstw. Półbóg może zapewniać czary i wykonywać niektóre czynności, które znajdują się poza zasięgiem śmiertelnych – może na przykład usłyszeć konika polnego z odległości półtora kilometra.

Ilość wyznawców półboga waha się od kilku setek do kilku tysięcy, ale dowody oddania i wyrazy szacunku może on otrzymywać od większej liczby stworzeń. Półbóg kontroluje małe boże królestwo (najczęściej na Planie Zewnętrzny) i posiada słabą kontrolę nad dziedziną, w skład której wchodzi jeden lub dwa aspekty ludzkiej egzystencji. Może osiągnąć mistrzostwo w jednej umiejętności lub w kilku powiązanych ze sobą umiejętnościach, zyskiwać przewagę w walce w określonych okolicznościach lub posiadać zdolność do wprowadzania drobnych zmian w rzeczywistości, związanych z dziedziną. Na przykład, półbóg złodziei mógłby tak zamienić skradziony przedmiot, aby przestał być rozpoznawalny.

Ranga 6-10: Jednostki te, zwane bóstwami pomniejszymi, mogą gwarantować czary i są zdolne do większej ilości potężnych czynów niż półbogowie – na przykład wyczuwają zjawiska z odległości kilku kilometrów.

Liczba ich wyznawców waha się od kilku setek do kilku dziesiątków tysięcy, a kontrolują boże królestwa większe niż półbogowie. W sytuacjach związanych z ich dziedzinami mają bardziej wyostrzone zmysły.

Ranga 11-15: Jednostki te zwane są bóstwami pośrednimi. Mają setki tysięcy śmiertelnych wyznawców i kontrolują większe boskie krainy niż półbogowie i mniejsze bóstwa.

Ranga 16-20: Posiadacze tych rang, zwani większymi bóstwami, mogą mieć miliony śmiertelnych wyznawców i budzą szacunek nawet wśród bóstw. Najpotężniejsi z nich rządzą innymi bóstwami, tak jak śmiertelni suwereni panują nad poddanyimi.

Ranga 21+: Jednostki te są poza zasięgiem śmiertelników i nie dbają o wyznawców. Nie zapewniają czarów, nie odpowiadają na modlitwy ani zapytania. Jeśli w ogóle są znane, to tylko dzięki garstce uczonych z Planu Materialnego. Zwykle nazywane są najwyższymi bóstwami. W niektórych systemach panteistycznych, by jednostka mogła stać się bóstwem, potrzebuje zgody najwyższego bóstwa panteonu.

cechy boskie

Większość bóstw to stworzenia z rodzaju przybyszów (zazwyczaj z 20 Kośćmi Wytrzymałości przybysza). W odróżnieniu od innych przybyszów nie posiadają zdolności widzenia w ciemności, chyba że zaznaczono to wyraźnie w ich opisie. Ich cechy fizyczne różnią się w zależności od bóstwa, o czym wspomniano w poszczególnych opisach.

Typ przybysza bóstwa wraz z jego klasą lub klasami determinuje jego biegłość w broni, atuty i umiejętności.

Bóstwa posiadają wszystkie lub kilka z następujących dodatkowych cech, w zależności od boskiej rangi.

Punkty Wytrzymałości: Bóstwa otrzymują maksymalną ilość punktów wytrzymałości za każdą Kość Wytrzymałości.

Szybkość: Potrafią poruszać się znacznie szybciej niż śmiertelnicy. Bazowa naziemna szybkość bóstwa zależy od jego postaci (dwunożnej lub czworonożnej) i rozmiaru. Niektóre zaliczają się do wyjątków i charakteryzują szybkością większą lub mniejszą od normalnej.

Klasa Pancerza: Namacalne pole energii otacza i przenika ciało bóstwa, gwarantując mu premię do Klasy Pancerza równą jego boskiej randze. Premia ta kumuluje się ze wszystkimi innymi premiami do Klasy Pancerza i jest efektywna przeciwko atakom dotykowym i bezcielesnym atakom dotykowym.

Większość bóstw (wszystkie z 20 Kośćmi Wytrzymałości przybysza) posiada naturalną premię z pancerza równą swojej boskiej randze +13. Wszystkie bóstwa mają również premię z odbicia do KP równą ich premii z Charyzmy (jeśli taką posiadają). Bóstwa, które nie są przybyszami, otrzymują normalną premię z naturalnego pancerza + boska ranga.

Wiele bóstw ma inne premie do Klasy Pancerza, co zaznaczono w ich opisach.

Ataki: Kości Wytrzymałości bóstwa, jego rodzaj i poziom postaci determinują bazową premię do ataku. Oprócz określenia ataków bronią, ta część bloku statystyk zawiera także opis premii do ataków dotykowych wręcz i ataków dotykowych na dystans, które wykorzystuje się, gdy bóstwo rzuca czar lub używa zdolności czaropodobnej, wymagającej ataku dotykowego, by wpłynąć na cel. Bóstwo stosuje swoją boską rangę w formie premii do wszystkich testów ataków. Dla bóstw z rangą 1 lub wyższą nie stosuje się zasady automatycznej porażki przy naturalnym teście ataku 1.

Zawsze maksymalny wynik: Większe bóstwa (o randze 16-20) automatycznie uzyskują najlepszy możliwy wynik we wszystkich testach, rzutach obronnych, testach trafienia czy obrażeń. Określ sukces, porażkę lub inny efekt w zależności od potrzeb. Na przykład, jeśli większe bóstwo wykonuje test ataku, przyjmij, że wynik wynosi 20, i zacznij określać sukces lub porażkę zależnie od tego rezultatu. Rzut k20 należy wykonać, aby sprawdzić, czy bóstwo nie uzyskało trafienia krytycznego.

Zdolność ta oznacza, że większe bóstwa nie potrzebują atutu Maksymalizacja czaru, ponieważ ich zaklęcia mają najpotężniejszy efekt.

Rzuty obronne: Kości Wytrzymałości bóstwa (przybysza) oraz jego poziom postaci określają premię do rzutów obronnych. Bóstwo stosuje swoją boską rangę w formie premii do wszystkich rzutów obronnych.

oddawanie czci czartom

Niektóre potężne demony i diabły znalazły sposoby na zbieranie mocy ze śmiertelnych wyznawców tak, jak czynią to bóstwa. Chociaż istoty te są okrutne i nie można na nich polegać, niektórzy mieszkańcy Torilu widzą w nich środek szybkiego zdobycia mocy. Kulty oddające cześć czartom są zazwyczaj małe i mają charakter lokalny – tworzy je zaledwie kilku wyznawców, a rozpadają się w obliczu pierwszej trudności lub gdy zajęty gdzie indziej czart przestaje gwarantować im czary. Jednak niektóre czarty pozostawiły trwałe ślady na Torilu – Gargauth jest przecież byłym arcydiabłem, który stał się bóstwem, demonem jest bóstwo minotaurów Baphomet, a w Faerunie oddaje się cześć i innym demonom, między innymi Orcusowi (odpowiedzialnemu za zamieszki w Damarze) oraz Pazraelowi.

W pewnych aspektach oddawanie czci czartom przypomina targowanie się dusz po śmierci z baatezu. Śmiertelnicy zawierają

pakt z demonem lub diabłem, obiecując cześć go i składać mu ofiary w zamian za czary. Umowa przewiduje jednak zazwyczaj, że w zamian dusza czciela po jego śmierci trafi do Otchłani lub Dziewięciu Piekieł, oraz zastrzega, że jeśli śmiertelnik nie zdoła przebłagać potwora częstymi ofiarami, może on go zabić i zabrać jego duszę na swój ojczysty plan zewnętrzny. Mimo że układ taki gwarantuje czartowi niemal wszystkie korzyści, zwykle żąda on od swojego wyznawcy wyłącznie ofiar, tak więc potencjalny wyznawca nie musi się już przejmować moralnością, przestrzeganiem dogmatów czy zakazami dotyczącymi mocy zsyłanych przez czarta.

Informacje na temat dziedzin, ulubionej broni i domen Baphometa, Orcusa oraz Pazraela znajdują się w tabeli Bóstwa potworów w „Dodatku” tego podręcznika.

Do bóstw o randze 1 lub wyższej nie stosuje się zasada automatycznej porażki przy naturalnym rzucie obronnym 1.

Testy: Bóstwo stosuje swą boską rangę w formie premii do wszystkich testów umiejętności, atrybutów, poziomu rzucającego i odegnania.

Pomniejsze bóstwa (ranga 6-10) mogą stosować zasadę 10 przy każdym teście, o ile w ogóle muszą go wykonywać.

Bóstwa pośrednie i większe (ranga 11-20) przy każdym teście otrzymują wynik 20, o ile w ogóle muszą go wykonywać.

Niepodatności: Bóstwa posiadają kilka wymienionych niepodatności, choć niektóre mogą mieć ich więcej. Jeśli nie zaznaczono inaczej, niepodatności te nie mają zastosowania, jeśli atakujący jest bóstwem o równej lub wyższej randze.

Transmutacja: Bóstwo jest niepodatne na polimorfie, petryfikację i inne ataki, które mogłyby zmienić jego formę. Wszelkie moce służące zmianie formy, jakie bóstwo ewentualnie posiada, działają normalnie.

Wysączenie energii, wysączenie atrybutu, osłabienie atrybutu: Bóstwo nie może być poddane wysączeniu energii, wysączeniu atrybutu lub osłabieniu atrybutu.

Efekty wpływające na umysł: Bóstwo jest niepodatne na efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, iluzje i efekty wpływające na morale).

Niepodatność na energię: Bóstwa o randze 1 lub wyższej są niepodatne na elektryczność, zimno i kwas, nawet jeśli atakujący jest bóstwem o wyższej boskiej randze. Niektóre bóstwa mają dodatkowe niepodatności na energię.

Bóstwa o randze 1 lub wyższej są niepodatne na choroby i trucizny, otumanienie, uśpienie, paraliż, efekty śmierci i dezintegrację.

Bóstwa o randze 6 lub wyższej są niepodatne na efekty, które mogłyby je uwięzić lub wygnać. Dotyczy to zatem *odesłania, pochwylenia duszy, tymczasowego zastoj, uwięzienia duszy, uwięzienia, wstępu, wygnania, wymiarowej kotwicy, zawiązania* oraz karcenia i odegnania.

Redukcja obrażeń: Bóstwo posiada redukcję obrażeń równą 35 + jego boska ranga /+4. Na przykład, półbóg o boskiej randze 3 ma redukcję obrażeń 38/+4.

Jeśli bóstwo posiada również redukcję obrażeń z innego źródła, na przykład z poziomu klasowego barbarzyńcy, redukcja ta nie kumuluje się z redukcją wynikającą z boskiej rangi. W tym przypadku wybiera się wyższą wartość.

Na przykład, bóstwo z redukcją obrażeń 38/+4 jest również barbarzyńcą 20. poziomu z redukcją obrażeń 4/-. Jeśli zostanie zaatakowane bronią o usprawnieniu +3 lub niższym, wykorzysta redukcję obrażeń 38/+4. Jeśli jednak zostanie zaatakowane bronią o usprawnieniu +4 lub wyższym, wybierze redukcję obrażeń 4/-, ponieważ u barbarzyńcy nie neguje jej broń +4 lub lepsza. Jeśli bóstwo posiada drugi rodzaj redukcji obrażeń, który mógłby zostać zastosowany do ataku, w bloku jego statystyk wymienia się ją w nawiasach po redukcji obrażeń.

Odporności: Wszystkie bóstwa posiadają kilka następujących odporności, choć niektóre mogą mieć ich więcej.

Odporność na energię: Bóstwo posiada odporność na ogień 20 + boska ranga.

Odporność na czary: Bóstwo posiada odporność na czary 32 + boska ranga.

Wyjątkowe boskie zdolności: Każde bóstwo o randze 1 lub wyższej ma przynajmniej jedną dodatkową moc na boską rangę, zwaną wyjątkową boską zdolnością (zobacz „Wyjątkowe boskie zdolności” w Dodatku).

Moce domenowe: Bóstwo o randze 1 lub wyższej może użyć dowolnej mocy domenowej, którą zapewnia. Ilość możliwości jej wykorzystania na dzień równa jest jego boskiej randze (jeśli moc normalnie może zostać użyta więcej razy niż uzyskany wynik, bóstwo zyskuje większą liczbę zastosowań). Jeśli moc domenowa opiera się na poziomie kapłańskim, bóstwo, które nie ma poziomów kapłańskich, posiada dla tego celu efektywny poziom kapłański 10 plus jego boska ranga.

Zdolności czaropodobne: Bóstwo może swobodnie użyć jako zdolności czaropodobnej każdego czaru domenowego, który zapewnia. Efektywny poziom bóstwa dla takich zdolności wynosi 10 plus jego boska ranga, a ST rzutu obronnego 10 + poziom czaru + premia bóstwa z Charyzmy (jeśli jest) + boska ranga bóstwa.

Nieśmiertelność: Wszystkie bóstwa (nawet te z rangą 0) są z natury nieśmiertelne i nie mogą umrzeć z przyczyn naturalnych. Nie starzeją się, nie muszą jeść, spać ani oddychać, a umrzeć mogą jedynie w specjalnych okolicznościach, zazwyczaj zabite w magicznej lub fizycznej walce.

Bóstwa o randze 1 lub wyżej nie giną od ogromnych obrażeń (zobacz „Rany i śmierć” w rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*).

Zmysły: Bóstwa o randze 1 lub wyższej mają niezwykle wyczuloną percepcję. Zmysły bóstwa (w tym widzenie w ciemnościach i widzenie w słabym świetle, jeśli bóstwo je posiada) odbierają bodźce w promieniu półtora kilometra na boską rangę. W efekcie bóstwo o randze 20 widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 30 kilometrów tak samo dobrze, jak człowiek postrzega rzeczy znajdujące się w zasięgu jego dotyku. Percepcja ta jest ograniczona do zmysłów, które bóstwo posiada. Na przykład, nie widzi ono w mroku, jeśli nie posiada zdolności widzenia w ciemnościach. Tak samo nie zobaczy nic przez trwałe przedmioty bez użycia zdolności wycucia na odległość lub mocy w rodzaju promieni rentgenowskich.

Wycucie na odległość: Bóstwo o boskiej randze co najmniej 1 może, poświęcając akcję standardową, wykryć wszystko w promieniu do 1,5 kilometra na boską rangę wokół dowolnego ze swoich wyznawców, świątyń, przedmiotów i miejsc w jakiś sposób mu poświęconych. Z tej nadnaturalnej zdolności może także skorzystać w miejscu, gdzie ktoś wymienił imię boga lub wzywał go w ciągu ostatniej godziny oraz w dowolnym miejscu, w którym zdarzyło się coś związane z jego dziedziną (szczegóły – patrz dalej, opisy bóstw).

Wycucie na odległość działa pomiędzy planami i pokonuje wszystkie zapory, oprócz Boskiej tarczy (opisanej szerzej w Wybitnych boskich zdolnościach) lub obszaru w jakiś sposób chronionego przez

poziomą powyżej 20.

Większość bóstw to przybysze z 20 KW na 30. - 50. poziomie postaci. Dotyczą ich zatem zasady odnoszące się do bohaterów o poziomie powyżej 20., które szczegółowo opisano w *Podręczniku epickich przygód*.

Poziom 20. i wyższy zapewnia im niektóre, lecz nie wszystkie premie analogiczne do tych, jakie gwarantują normalne poziomy. Bóstwa otrzymują zatem zdolności klasowe za wszystkie poziomy (takie jak dodatkowy atut wojownika, atak mnicha bez broni, ukradkowy atak łotrzyka czy zdolność do rzucania zaklęć czarodzieja). Uzyskują też Kości Wytrzymałości za te klasy, a także dodatkowe punkty umiejętności – tak jakby bóg miał poziom danej klasy, oraz premię do atrybutu co cztery poziomy i atut co trzy poziomy.

Powyżej 20. poziomu postaci premie do ataku oraz rzutów obronnych bogów wzrastają w nowy sposób. Po osiągnięciu 21. poziomu bóstwa zyskują epicką premię +1 do ataku na każdym kolejnym poziomie, co oznacza, że bóg na 40. poziomie w klasie (poza 20 KW przybysza) zyskuje premię do ataku równą +40. Żadne bóstwo nie może jednak posiadać więcej niż cztery ataki wynikające tylko z jego bazowej premii do ataku, więc bóstwu z premią +40 przysługiwać będą dodatkowe ataki przy premii +35, +30 i +25.

Bóstwa otrzymują także premie do rzutów obronnych +1 na 22. i na każdym kolejnym parzystym poziomie. Bóstwo o 20 KW przybysza i na 40. poziomie ma zatem premię do wszystkich rzutów obronnych (Wytrwałość, Refleks i Wola) +32.

bóstwo o równej lub wyższej boskiej randze. Wycucia na odległość nie zdołają oszukać *uprowadzenie w błąd, niewykrywalność* i inne podobnie działające czary. Ponadto nie tworzy ono żadnego magicznego czujnika, który można wykryć (tak jak ma to miejsce w przypadku czaru *wróżenie*).

Bóstwo może odbierać bodźce-zmysłowe z dwóch lub więcej oddalonych od siebie miejsc (w zależności od rangi) i wciąż wiedzieć, co się dzieje dookoła.

Blokowanie wycucia: W ramach akcji standardowej bóstwo o randze 1 lub wyższej może zablokować zmysły innych bóstw o randze równej lub niższej. Moc ta rozciąga się w promieniu półtora kilometra na rangę lub w tym samym zasięgu wokół świątyni czy innego pomieszczenia poświęconego bóstwu, a także miejsca zdarzenia związanego z jego dziedziną. Bóstwo może zablokować dwie lub więcej lokalizacji na raz oraz obszar w promieniu półtora kilometra od siebie. Blokada trwa 1 godzinę na boską rangę.

Dziedzina: Każde bóstwo o randze 1 lub wyższej ma przynajmniej ograniczoną wiedzę i kontrolę nad jakimś aspektem śmiertelnej egzystencji. Łączność bóstwa z jego dziedziną zapewnia mu kilka mocy.

Zmysł dziedziny: Półbogowie mają ograniczoną zdolność wyczuwania wydarzeń związanych z ich dziedziną. Automatycznie wyczuwają te, które angażuje tysiąc lub więcej osób, ale zdolność ta jest ograniczona do teraźniejszości.

Bóstwa pomniejszych automatycznie wyczuwają każde wydarzenie związane z ich dziedziną, o ile angażuje pięćset lub więcej osób.

Bóstwa pośrednie automatycznie wyczuwają każde zdarzenie związane z ich dziedziną, niezależnie od liczby zaangażowanych w nie osób. Dodatkowo ich zmysł dziedziny sięga w przeszłość o dekadzień na każdą boską rangę, którą posiadają.

Bóstwa większe automatycznie wyczuwają każde zdarzenie związane z ich dziedziną, niezależnie od liczby zaangażowanych w nie osób. Dodatkowo ich zmysł dziedziny sięga w przeszłość i przyszłość o dekadzień na każdą boską rangę, którą posiadają.

Kiedy bóstwo wyczuwa interesujące je zdarzenie – wie, że następuje, oraz gdzie do niego dochodzi. Nie otrzymuje jednak o nim żadnych informacji zmysłowych. Na przykład, półbóg morski wyczuwa wszystkie fale przyplwy, które zagrażają poszczególnym wioskom lub mniejszym i większym miasteczkom. Wie, gdzie znajdują się fale, ale nie ma pojęcia, jak wyglądają i dokąd zmierzają.

Kiedy bóstwo wyczuje zdarzenie, może wykorzystać swoją moc wyczuwania na odległość, by je obserwować.

Akcje automatyczne: Bóstwa nie muszą wykonywać testów umiejętności tak często jak śmiertelnicy. Kiedy bóstwo wykonuje akcję w zakresie swojej dziedziny, może wykonać ją jako akcję darmową pod warunkiem, że ST testu jest równa lub mniejsza niż liczba podana w opisie bóstwa. Ilość akcji darmowych, do których bóstwo ma prawo w każdej rundzie, zależy od jego boskiej rangi.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Bóstwo o boskiej randze 1 lub wyższej może tworzyć magiczne przedmioty związane z jego dziedziną, nawet jeśli nie posiada atutu tworzenia przedmiotu. Maksymalna wartość przedmiotu, który może stworzyć bóstwo, wynika z jego boskiej rangi. Czas i koszt stworzenia przedmiotu pozostaje bez zmian, lecz w czasie pracy nad przedmiotem bóstwo może podjąć inne zadanie (zobacz „Tworzenie magicznych przedmiotów” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Na przykład, półbóg ognia mógłby stworzyć *różdżkę płonących dłoni*, nie posiadając atutu Stworzenie różdżki – pod warunkiem iż zna zakłęcie *płonące dłonie*.

Jeśli bóstwo posiada atut tworzenia przedmiotu, który pragnie wykonać, jego koszt (w złocie i PD) oraz czas tworzenia dzieli się na pół.

Boska aura: Obecność bóstwa o randze 1 lub wyższej może wpływać na śmiertelników i istoty o niższej boskiej randze, które dzięki temu doświadczeniu odczuwają poprawę nastroju lub przygnębienie, zależnie od humoru bóstwa i jego relacji z owymi istotami.

Wszystkie efekty boskiej aury są wpływającymi na umysł zdolnościami wyjątkowymi. Śmiertelnicy i istoty o niższej boskiej randze mogą się oprzeć efektom aury dzięki udanym rzutom obronnym na Wole, których ST wynosi 10 + ranga bóstwa + jego modyfikator z Charyzmy. Bóstwa są odporne na aury bóstw o randze równej lub niższej niż ich własna. Istota, która wykona udany rzut obronny przeciwko aurze bóstwa, staje się niepodatna na moc aury tegoż bóstwa na jeden dzień.

Boska aura to emanacja rozchodząca się od bóstwa w promieniu, którego rozmiar zależy od boskiej rangi. Bóstwo wybiera rozmiar promienia i może go zmieniać w ramach akcji darmowej. Jeśli decyduje się na promień o zasięgu 0 metrów, moc jego aury automatycznie przestaje funkcjonować. Kiedy aury dwóch lub więcej bóstw pokrywają ten sam obszar, funkcjonuje tylko aura bóstwa o wyższej randze. Jeśli boskie rangi bóstw są równe, aury współistnieją.

W ramach akcji darmowej bóstwo może sprawić, by jego wyznawcy lub istoty o tym samym charakterze stały się niepodatne na efekty aury. Niepodatność ta utrzymuje się przez jeden dzień lub do chwili gdy bóstwo ją odwoła. Stworzenia dotknięte efektem aury pozostają pod jej wpływem tak długo, jak przebywają w jej zasięgu.

W ramach akcji darmowej bóstwo może w każdej rundzie wybrać jeden z podanych niżej efektów:

Oszolomienie: Istoty, na które działa aura, wpatrują się zafascynowane w bóstwo. Mogą normalnie się bronić, lecz nie są w stanie podjąć żadnej akcji.

Przerażenie: Dotknięte tym efektem stworzenia są wstrząśnięte i otrzymują karę z morale –2 do testów ataku, rzutów obronnych oraz innych testów. Nawet przelotne spojrzenie czy delikatny gest bóstwa sprawia, że ofiary uciekają najszybciej jak tylko potrafią, choć mogą wybrać drogę ucieczki.

Determinacja: Sprzymierzeńcy bóstwa zyskują premię z morale +4 do testów ataku, rzutów obronnych oraz testów umiejętności, podczas gdy wrogowie bóstwa otrzymują do tych testów i rzutów karę z morale –4.

Zsyłanie zaklęć: Bóstwo gwarantuje czary i moce domenowe śmiertelnym, którzy się o to modlą. Większość bóstw zapewnia zaklęcia z listy czarów kapłana, tropiciela oraz z trzech lub więcej domen. Bóstwa z poziomami w klasie druida mogą zsyłać czary z listy druida, a te z poziomami paladyna – czary z listy paladyna. Bóg może obdarzać śmiertelników zaklęciami, poświęcając na to akcję darmową. Po zesłaniu czary pozostają w umyśle śmiertelnika aż do ich wykorzystania.

Spontaniczne czarowanie: Bóstwo o randze 1 lub wyższej, które posiada poziomy w klasie pozwalającej rzucić zaklęcia objawień, może spontanicznie rzucić każdy czar, który zapewnia. Moc ta działa jak zdolność kapłańska polegająca na spontanicznym rzucaniu czarów leczących (zobacz dział poświęcony kapłanom w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*), z tą różnicą, że stosuje się do każdego czaru, który bóstwo zapewnia.

Bóstwa i premie synchroniczne

Wiele umiejętności zapewnia premie synchroniczne innym umiejętnościom, jeśli posiada się w nich 5 lub więcej rang. Na przykład, premia synchroniczna +2 do testów *Jeździectwa* przysługuje postaci, która posiada 5 lub więcej rang w umiejętności *Postępowanie ze zwierzętami*.

Na każde 20 dodatkowych rang w umiejętności, którą posiada bóstwo, premią synchroniczna za tę umiejętność (jeśli w ogóle istnieje) wzrasta o +2. Na przykład bóstwo z 25 rangami w *Postępowaniu ze zwierzętami* otrzymuje premię synchroniczną +4 do testów *Jeździectwa*, a bóstwo z 45 rangami – premię synchroniczną +6.

Komunikacja: Bóstwo o randze 1 lub wyższej rozumie, mówi i czyta w każdym języku, także niewerbalnym. Może zwracać się bezpośrednio do każdej istoty w zasięgu półtora kilometra na boską rangę.

Komunikacja na odległość: W ramach akcji standardowej bóstwo o randze 1 lub wyższej może komunikować się na odległość z każdym ze swych wyznawców i z każdym, kto znajduje się w zasięgu półtora kilometra na rangę od miejsca poświęconego owemu bóstwu (takiego jak świątynia, kaplica, święty gaj) lub w odległości półtora kilometra na rangę od jego pomnika bądź innej podobizny.

Stworzenie, z którym skontaktowało się bóstwo, może otrzymać telepatyczną wiadomość, którą słyszy tylko ono. Może mu się również wydawać, iż głos bóstwa dobiega z powietrza, ziemi lub z przedmiotu wybranego przez bóstwo (lecz nie z przedmiotu lub pomieszczenia poświęconego innemu bóstwu o randze równej lub wyższej od bóstwa, które przemawia) – w takim przypadku słowa bóstwa słyszy każdy w zasięgu jego głosu.

Zamiast telepatycznej lub werbalnej wiadomości bóstwo może zesłać znak lub zmanifestować swoją obecność. Rodzaj tego typu informacji zależy do boga, lecz zazwyczaj jest to jakieś widzialne nienaturalne zjawisko, takie jak promień światła, zmiana pogody lub zgromadzenie zwierząt.

Moc komunikacyjna bóstwa przekracza granice planów i przenika wszystkie bariery. Kiedy komunikacja zostanie zainicjowana, bóstwo może ją kontynuować w ramach akcji darmowej aż do chwili, gdy zdecyduje się ją zakończyć.

Bóstwo może komunikować się na odległość z tyloma miejscami na raz, ile może ich wyczuwać na odległość (zobacz „Wyczuwanie na odległość”, wcześniej).

Boże królestwo: Każde bóstwo o randze 1 lub wyższej posiada własną krainę, która służy mu za miejsce pracy, osobistą rezydencję, salę audiencyjną, a czasem za azyl lub fortecę. Tutaj jego moc osiąga najwyższą wartość.

W granicach swojego królestwa bóstwo posiada przynajmniej skromną kontrolę nad środowiskiem, pogodą i pewnymi elementami natury, takimi jak zapachy i odgłosy. Zasięg tej kontroli wynika z rangi bóstwa i zależy od tego, czy królestwo znajduje się na Planie Zewnętrznym, czy też innym (w tym na Planie Materialnym).

W swoim królestwie bóstwo może ustalać temperaturę, chociaż musi być ona naturalna dla planu, na którym zlokalizowana jest owa kraina (na Planie Materialnym każda temperatura w przedziale od -30°C do 50°C), oraz wypełnić obszar zapachami i odgłosami, jakie uzna za odpowiednie, chociaż dźwięki te nie mogą być głośniejsze niż hałas, jaki wywołałoby sto osób. Może stworzyć odgłosy niewidzialnego chóru, bitwy, dżungli pełnej szczebioczących ptaków lub podobne, lecz nie odgłosy zrozumiałej mowy lub dźwięki szkodliwe dla zdrowia. Owa kontrola nad odgłosami przypomina czar *widmowy odgłos*, z tym że zdolna jest wytworzyć znacznie większe natężenie dźwięku, a bóstwa o randze 6 i wyższej mogą stworzyć odgłosy zrozumiałej mowy. Zdolność bóstwa do tworzenia zapachów opiera się na takich samych zasadach.

Półbog lub pomniejsze bóstwo może wznosić budynki i zmieniać krajobraz, lecz musi zaangażować w to wysiłek, magię lub boskie moce.

Bóstwo o randze 6 lub wyższej posiada nie tylko kontrolę nad środowiskiem, lecz również nad połączeniami z Planem Astralnym (zakładając, że kosmologia, w której rezyduje bóstwo, posiada Plan Astralny).

Możliwość manipulowanie astralnymi połączeniami, jaką dysponuje bóstwo, sprawia; że w granicach bożego królestwa bezużyteczna jest teleportacja i podobne efekty. Bóstwo może jednak wyznaczyć miejsca, w których astralne połączenia krainy pozostają nietknięte, odgrodzić ją od planarnych portali lub oznaczyć miejsca, w których otwarcie portali jest możliwe.

W granicach swojego królestwa bóstwo o randze 11 lub wyższej może również zastosować cechy wzmocnionej magii lub zakłóconej magii do czterech grup czarów (należących do tej samej szkoły, domeny lub posiadających ten sam określnik). Wzmocniona magia pozwala na zastosowanie atutu metamagicznego dla grup czarów bez konieczności posiadania komórek na czary wysokiego poziomu. Wiele bóstw stosuje ją do czarów ze swojej domeny, dzięki czemu w granicach bożego królestwa stają się one zmaksymalizowane (zobacz atut Maksymalizacja czaru). Aby postać mogła rzucić czar w ramach usprawnionej magii, musi wykonać udany test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru). Jeśli test się nie powiedzie, czar zostaje zmarnowany. Zakłócenie magii nie wpływa na zaklęcia bóstwa i jego zdolności czaropodobne.

Poza tym bóstwo o randze 11 lub wyższej może wznosić budynki i zmieniać ukształtowanie powierzchni w zasięgu 15 kilometrów tak, aby wyglądało jak dowolny teren na Planie Materialnym. Budynki te i zmiany w terenie są przejawem kontroli bóstwa nad królestwem.

Większe bóstwo (ranga 16 lub wyższa) może wykonać każdą z następujących czynności:

- Zmienić i uruchomić grawitację w granicach królestwa.
- Zmienić lub uruchomić cechy żywiołów i energii w granicach królestwa.
- Zmienić i uruchomić upływ czasu w granicach królestwa.
- Wprowadzić zakłócenie magii dla poszczególnych szkół, domen lub określników czarów rzuconych w granicach królestwa; powstrzymując działanie takich zaklęć i zdolności czaropodobnych. Zdolności czaropodobne i czary większego bóstwa nie podlegają wówczas ograniczeniu.

Kiedy bóstwo określi już warunki panujące w jego krainie, mają one charakter stały, chociaż zmiany są możliwe. W ramach akcji standardowej bóstwo może więc zmodyfikować warunki środowiskowe. Zmiana taka następuje stopniowo w ciągu następnych 10 minut.

Zmiana połączeń astralnych, szlaków planarnych lub ukształtowania terenu wymaga więcej wysiłku. Bóstwo musi nad nią pracować przez rok. W ciągu tego czasu musi spędzać nad projektem 8 godzin dziennie. W ciągu pozostałych 16 godzin może wykonywać każde działanie, pod warunkiem jednak, iż pozostaje w granicach królestwa. Efekty jego pracy zaś widoczne są dopiero wówczas, gdy zostaje ona w pełni zakończona.

Podróże: Każde bóstwo o randze 1 lub wyższej w każdej chwili może wykorzystać *bezbłędną teleportację* jako zdolność czaropodobną lub jako czar rzucony przez postać 20. poziomu, z tą różnicą, iż jest wówczas w stanie przetransportować tylko siebie i nie więcej niż 50 kilogramów ładunku na boską rangę. Bóstwo o randze 6 lub wyższej może również użyć na życzenie *zamiany planów* jako zdolności czaropodobnej lub czaru rzuconego przez postać 20. poziomu, z tą różnicą, że wolno mu przetransportować tylko siebie i nie więcej niż 50 kilogramów ładunku na boską rangę.

Bóstwa i rzucanie czarów

Jako postać na około 60. poziomie bóstwo może z łatwością zapłacić nawet wysokie koszty w PD. Załóż zatem, że posiada zapas wolnych 30 000 PD, które może przeznaczyć w każdym dekadniu na tworzenie magicznych przedmiotów i rzucanie czarów z kosztami w punktach doświadczenia.

Co się dzieje, gdy bóstwo rzuci *cud*? Zamiast angażować inne bóstwo w to zadanie, może korzystać z własnej boskiej mocy. Bez namysłu płaci więc koszt w PD i tworzy pożądany efekt.

Jeśli bóstwo posiada chowańca, osobistego wierzchowca lub inteligentną broń, mogą one towarzyszyć mu w każdym środku transportu, jeśli podczas podróży będzie ich dotykało. Wagę takiego przedmiotu lub stworzenia odejmuje się wówczas od limitu wagi przedmiotów, które może przenieść bóstwo.

Chowaniec: Bóstwo o randze 1 lub wyższej z poziomami zaklinacza lub czarodzieja posiada zdolność traktowania każdego stworzenia określonego gatunku jak chowańca, tak długo jak stworzenie znajduje się w zasięgu półtora kilometra na boską rangę. Na przykład, Bane jest czarodziejem 10 poziomu z boską rangą 17. Przypisanym mu gatunkiem chowańców są kruki, co oznacza, że Bane może wykorzystać w tym charakterze każdego kruka w zasięgu 25,5 kilometra, a zwierzę takie zyskuje wszystkie cechy, które posiada chowaniec czarodzieja 10. poziomu. Specjalne zdolności chowańca przysługują tylko jednemu stworzeniu, lecz bóstwo może dowolnie przenieść je na inne zwierzę, o ile tylko znajduje się ono w zasięgu.

Ta specjalna zdolność nie zastępuje zdolności bóstwa do posiadania zwykłego o chowańca, którym może zostać każde stworzenie. Na przykład, Bane może oprócz specjalnego chowańca kruka posiadać zwykłego chowańca ropuchę. W takim przypadku ropucha zyskuje umiejętności zwykłego chowańca czarodzieja 10. poziomu i zatrzymuje je, dopóki pozostaje w zasięgu 15 kilometrów od miejsca, w którym znajduje się Bane (szczegółowe informacje o specjalnych zdolnościach chowańców i ich panów znajdziesz w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*).

posługiwanie się opisami bóstw

Każdy opis bóstwa zawiera stałe elementy, o których mowa dalej.

Blok statystyk bóstwa

Pierwsza część tekstu zawiera podstawowe informacje o bóstwie.

Imię: Pierwsza linijka podaje imię, pod którym bóstwo jest powszechnie znane. Inne imiona i tytuły nadawane bóstwu (jeśli istnieją) podaje się bezpośrednio pod pierwszym.

Symbol: Wers ten zawiera krótki opis świętego lub przeklętego symbolu noszonego przez kapłanów bóstwa, który często umieszcza się na ołtarzach lub innych przedmiotach poświęconych bóstwu.

Plan ojczysty: Część kosmosu, w której rezyduje bóstwo.

Charakter: Charakter bóstwa. Bóstwa posiadają takie same charakterystyki jak śmiertelnicy (zajrzyj do rozdziału 6 *Podręcznika Gracza*).

Dziedzina: Te aspekty śmiertelnej egzystencji, z którymi najczęściej kojarzone jest bóstwo, przy czym elementy dziedziny wymienia się w kolejności znaczenia, jakie mają dla bóstwa.

Wyznawcy: Ci, którzy czczą bóstwo lub wyznają jego wiarę, uszeregowani według liczebności i znaczenia dla bóstwa.

Charakter kleru: Określa, jaki charakter mogą mieć kapłani bóstwa. Jak zaznaczono w *Podręczniku Gracza*, kapłan zazwyczaj reprezentuje charakter swojego bóstwa, z możliwością odstępstwa o jeden stopień.

Na przykład, większość kapłanek Eilistraee (która jest chaotyczna dobra) przejawia charakter chaotyczny dobry, lecz niektóre mogą być chaotyczne neutralne lub neutralne dobre. Kapłan nie może być neutralny, chyba że takie właśnie jest jego bóstwo.

Dwa charaktery można uznać za odbiegające od siebie o jeden stopień, jeśli w zamieszczonej dalej tabeli znajdują się w sąsiadujących ze sobą pionowo bądź poziomo rubrykach. Te, które sąsiadują ze sobą po przekątnej, nie spełniają tego warunku.

Praworządny dobry	Neutralny dobry	Chaotyczny dobry
Praworządny neutralny	Neutralny	Chaotyczny neutralny
Praworządny zły	Neutralny zły	Chaotyczny zły

Niektóre bóstwa nie akceptują jednak kapłanów, których charakter różni się o jeden stopień od ich własnego. Aby sprawdzić szczegóły, zajrzyj do opisów poszczególnych bóstw.

Domeny: Kapłani bóstwa mogą wybierać spośród wymienionych tutaj domen. Bóstwo ma prawo swobodnie użyć każdego czaru domenowego, który zapewnia, jako zdolności czaropodobnej. Może także wykorzystać każdą moc domenową, którą gwarantuje, przynajmniej raz na dzień na boską rangę. Odganianie i karcenie nieumarłych nie jest mocą zesłaną, lecz zdolnością klasową kapłanów. Bóstwo może zatem odganiać lub karcić nieumarłych tylko, jeśli posiada poziomy w klasie kapłana lub specjalną władzę nad nieumarłymi.

Ulubiona broń: Określa, jaką broń bóstwo lubi najbardziej. Kapłani bóstwa zwykle korzystają z takiej właśnie broni, a także z rzucanych przez nią czarów (na przykład czary wywoływane przez broń duchową mogą mieć efekt, który przypomina ów oręż).

opis

Tuż po bloku statystyk znajduje się zwykle informacja o tym, jak wygląda bóstwo, oraz ogólne fakty, dotyczące jego istnienia i działalności. Poza tym, opis zawiera jeszcze trzy elementy:

Historia/związki: Informacja o tym, skąd wzięło się bóstwo, jak osiągnęło swój status oraz które bóstwa uważa za przyjaciół, a które za wrogów.

Dogmat: Podstawowe zasady nauki lub wyznania bóstwa.

Kler i świątynie: Szczegóły dotyczące zachowania kapłanów bóstwa oraz rodzaje świątyń lub kaplic, które są mu poświęcone (element ten zawierają tylko opisy bóstw z rozdziału 1).

Blok statystyk związanych z grą

Dalej umieszczone są statystyki bóstwa w grze D&D (tutaj przedstawiono je tylko dla bóstw z rozdziału 1), które zachowują schemat prezentacji statystyk każdego stworzenia z gry D&D.

W statystykach bóstwa wymienia się zatem wszystkie mające zastosowanie modyfikatory, w tym modyfikatory wartości atrybutu, premie z boskiej rangi, premie z magicznego ekwipunku, synchroniczne i premie z atutów lub wybitnych boskich zdolności.

Akapity na końcu bloku statystyk związanych z grą zawierają dodatkowe informacje o bóstwie.

za kulisami: bóstwa i czary objawień

Zdarza się, że zsyłanie zaklęć objawień sprawia bóstwu nieco kłopotów. Rzucanie czarów umożliwia przede wszystkim trening, umiejętności i oddanie czarowników. Z tego właśnie powodu bóstwo posiada poziomy w klasie czarowników objawień, a dzięki temu ma dostęp do niemal wszystkich zaklęć. Czary

domenowe stanowią wyjątek. Domeny bóstwa są blisko związane z jego dziedzinami, reprezentując zarazem pochodzenie i moc boga, a zatem bóstwa mogą swobodnie korzystać z mocy domenowych i używają czarów domenowych jak zdolności czaropodobnych.

Boskie niepodatności: Wszystkie niepodatności, które bóstwo posiada z racji swej boskiej rangi, wybitnych boskich zdolności oraz dziedziny.

Wybitne boskie zdolności: Lista wybitnych boskich zdolności bóstwa. Unikalne wybitne boskie zdolności związane z dziedzina bóstwa przedstawiono już w opisie bóstwa.

Moce domenowe: Moce domenowe, których może użyć bóstwo. W sytuacji, gdy ma ono dostęp do mocy domenowej o niezbyt istotnym znaczeniu, moc ta nie zostaje wymieniona. Na przykład, moc domeny magii pozwala kapłanom na używanie przedmiotów, które wytwarzają czary wtajemniczeń, jeśli jednak bóstwo posiada poziomy czarodzieja, moc ta nie ma dla niego znaczenia, więc nie wspomina się o niej w jego opisie.

Zdolności czaropodobne: Zdolności czaropodobne bóstwa oraz ST rzutów obronnych przeciwko nim. Jeśli konkretna zdolność czaropodobna wypiera mniej potężną, podana została tylko ta o większym znaczeniu. Na przykład, bóstwa posiadające domenę podróż mogą na życzenie używać *teleportacji* (czar domenowy 5. poziomu) oraz *bezbłędnej teleportacji* (czar domenowy 7 poziomu). Ponieważ *bezbłędna teleportacja* ma większe znaczenie, tylko ona zostaje wymieniona w opisie bóstwa. Opis czarów oznaczonych gwiazdką znajduje się w „Dodatku”.

Czary na dzień i znane czary: Jeśli bóstwo posiada klasę czarownika, w tym miejscu wymieniono ilość czarów, które bóstwo może rzucić na dzień, oraz znane mu czary (dla bardów i zaklinaczy). Ponieważ większość bóstw rzuca czary spontanicznie (bez przygotowania), ich opis nie zawiera listy czarów przygotowanych.

Wyposażenie: Mimo że większość bóstw opisanych w tym podręczniku nie posiada zbyt dużego majątku, i tak są one wystarczająco zamożne,

by posiadać każdy nie będący artefaktem przedmiot, jaki sobie zażyczą. Jednak zazwyczaj nie zwracają sobie tym głowy, ponieważ ich moce są tak ogromne, że noszenie przy sobie takich przedmiotów nie może już przysłać im potęgi.

Kilka bóstw nosi przy sobie ulubione przedmioty, zazwyczaj osobiste znaki rozpoznawcze. Jeśli nie zaznaczono inaczej, przedmioty te są pomniejszonymi artefaktami o poziomie czarującego 25.

Specjalne zdolności: W książce tej opisano kilka nowych specjalnych zdolności broni i pancerzy.

INNE BOSKIE MOCE

Ta część opisu bóstwa zawiera charakterystykę specjalnych zdolności, które bóstwo posiada w związku ze swoim boskim statusem.

Akapit otwierający tę część opisu wyjaśnia, w jaki sposób boski status bóstwa wpływa na jego rzuty kośćmi.

Zmysły: Dystans, na jaki zmysły bóstwa są skuteczne (ilość kilometrów równa półtorakrotności jego boskiej rangi), oraz inne fakty związane ze zdolnością bóstwa postrzegania świata wokół niego.

Zmysł dziedziny: Rodzaj zdarzeń związanych z dziedzina, które bóstwo wyczuwa.

Akcje automatyczne: Rodzaje czynności, które bóstwo może wykonać w ramach akcji darmowych, czyli takich, które nie zabierają czasu. Bóstwo może je wykonać w czasie swojej kolejki, a mimo to nadal poruszać się i działać.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Rodzaje przedmiotów magicznych, które bóstwo może stworzyć bez atutu tworzenia przedmiotów magicznych. W procesie tworzenia bóstwo musi jednak poświęcić punkty doświadczenia i czas.

boskie spotkania i punkty doświadczenia

Z wyjątkiem bardzo rzadkich okazji, w których grupa postaci pokonuje bóstwo w walce, nagrody w punktach doświadczenia za spotkania z bóstwami są nagrodami za opowieść, jako takie zaś nie mogą być obliczane na podstawie rzeczywistej lub zakładanej Skali Wyzwania bóstwa. Aby określić taką nagrodę, musisz poznać okoliczności spotkania, jego wagę dla przygody i kampanii oraz rzeczywisty rezultat. Tutaj znajdziesz kilka wskazówek, jednak nie powinny one zastępować zdrowego rozsądku MP.

Niektóre rodzaje kontaktów z bóstwami mają charakter rutynowy, nawet jeśli brzmi to dziwnie. Kapłani, którzy modlą się o czar lub rzucają *obcowanie*, nawiązują pewien kontakt z bóstwem, lecz nie zyskują za to punktów doświadczenia, a w przypadku czaru *obcowanie* nawet je tracą. Jeśli bóstwo pojawia się we śnie lub nawet na jawie, by wysłać postać na jakąś wyprawę, wyróżniony w ten sposób śmiełek również nie powinien otrzymać punktów doświadczenia za takie spotkanie. Zdobędzie ich wystarczająco dużo podczas wyprawy.

Jednakże, inne rodzaje spotkań z bóstwami stanowią wyzwanie i zasługują na to, by traktować je jak spotkania z nagrodami w postaci punktów doświadczenia. Niektóre sytuacje mogą wymagać od BG negocjacji z bóstwem, inne pokrzyżowania jego planów, a jeszcze inne spowodują, że postacie będą musiały ratować życie, uciekając przed gniewem bóstwa! Niektóre negocjacje bywają proste, a inne zdecydowanie trudniejsze (pamiętaj, że bóstwa często posiadają modyfikatory umiejętności Dplomacji, Błefowania i Wyczucia pobudek wynoszące od +50 do +80). Można zatem przyjąć, że spotkania negocjacyjne mają Skalę Wyzwania mniej więcej pomiędzy poziomem drużyny - 2, a poziomem drużyny + 1 (nagroda w punktach doświadczenia wynosi od 150 do 450 razy przeciętny poziom drużyny). Pokrzyżowanie planów bóstwa jest już jednak wielkim wyczynem i zasługuje na SW pomiędzy przeciętnym poziomem drużyny, a poziomem o 3 wyższym (PD równe od 300 do 900 razy przeciętny poziom drużyny). Jeśli na-

tomiast bohaterowie będą musieli umknąć przed bóstwem, stawia czoła nie lada niebezpieczeństwu, spotkanie takie powinno więc mieć Skalę Wyzwania w wysokości przeciętnego poziomu drużyny powiększonego o od czterech do siedmiu poziomów (PD równe od 1200 do 3600 razy przeciętny poziom drużyny).

Oczywiście, istotnym czynnikiem podczas obliczania nagrody PD jest także moc bóstwa (mierzona jego boską rangą oraz ilością Kości Wytrzymałości i poziomami postaci, jakie posiada), porównana z przeciętnym poziomem drużyny, zwłaszcza gdy postacie mają z bóstwem na pieńku. Dla postaci 65. poziomu, uciekających przed gniewem Uthgara, nie jest to spotkanie o SW 69, ponieważ Uthgar ma moc tylko nieco większą niż postać z 20. poziomu. Jeszcze raz zatem zaznaczamy, że ogólne wskazówki nie powinny przesłaniać MP zdrowego rozsądku.

W rzeczywistych przypadkach bogobójstwa MP powinien nagrodzić każdą z postaci, która brała udział w bitwie zakończonej śmiercią boga, ilością PD równą jej aktualnemu poziomowi razy 1000. Jest to wystarczające doświadczenie, by wynieść każdą postać na kolejny poziom, i z pewnością największą indywidualną nagrodą, jaką może otrzymać, porównywalną do tej, jaką zdobyłaby, samodzielnie pokonując potwora o SW o 4 wyższej niż jej poziom. Pamiętaj jednak o radzie z *Podręcznika Mistrza Podziemi*: „Spotkanie, w czasie którego BG pokonuje stworzenie znajdujące się znacznie powyżej jego poziomu (SW wyższa od jego poziomu o 8 lub więcej), należy traktować raczej jak fantastyczne zrzucenie losu lub niepowtarzalny zbieg okoliczności, a zatem pełna ilość PD w tym przypadku nie wchodzi w rachubę. Jako MP sam będziesz musiał zatem ustalić wysokość nagrody.” Jeśli BG byli niezaangażowanymi obserwatorami w bitwie między dwoma bóstwami, która zakończyła się śmiercią jednego z nich, powinni otrzymać nieco PD za fakt, że zdołali przetrwać, lecz nie zasługują na awans na kolejny poziom.

GŁÓWNE BÓSTWA FAERUNU

Symbol: Stepanie Pui-Mun Law



Opisane dalej bóstwa są najważniejszymi bóstwami Faerunu, scharakteryzowanymi w oparciu o informacje z *Opisu Świata ZAPOMNIANTCH*

KRAIN. Każde z tych trzydziestu jeden bóstw posiada pełną listę statystyk, poszerzonych o szczegóły dotyczące dogmatu, kapłanów i świątyń oraz inne niezbędne informacje.

Azuth

Najwyższy, Patron Magów, Pan Czarów

Pomniejsze bóstwo

Symbol:	ludzka lewa dłoń wskazująca w górę na tle niebieskiego ognia
Plan ojczysty:	Serce Dweomeru
Charakter:	praworządny neutralny
Dziedzina:	czarodzieje, magowie, wszyscy rzucający czary, mnisi (Świetlista Dłoń)
Wyznawcy:	filozofowie, uczeni, zaklinacze, czarodzieje
Charakter kleru:	PZ, PD, PN
Domeny:	czar, iluzja, magia, prawo, wiedza
Ulubiona broń:	<i>Stara Laska</i> (drag)

Azuth (a-zut) zajmuje się postępowaniem i ochroną sztuk magicznych. Czczony przez wszystkich czarowników (w szczególności zaś czarodziejów), długo pozostawał doradcą bóstwa surowej magii. Z Mystrą łączy go przyjazne stosunki, choć ich relacje przypominają nieco kontakty między nauczycielem a jego ulubionym uczniem. Inne bóstwa uważają go za zrzedłego, nie rozumiejąc jego ironicznego dowcipu i nieskończonego oddania gromadzeniu magicznej wiedzy. Azuth najczęściej objawia się jako mężczyzna z białą brodą, ubrany w dostojne szaty, z potężną, zwieńczoną klejnotem *Starą Laską* w dłoni.

Do grona błogosławionych ziemskich sług Azutha zaliczają się Ulubieńcy. Powszechnie uważa się, że są oni zabitymi niegdyś ludzkimi czarodziejami, których wskrzesił sam Pana Czarów, w rzeczywistości jednak to magiczne konstrukty jego podświadomości. Ulubieńcy wspierają wszelki rozwój oraz ukierunkowują Splot za pomocą spisanych formuł, a proces ten wyznawcy Azutha postrzegają jako apogeum osiągnięć ludzkiej nauki. Te wzorce magicznej mocy, wyposażone w niespotykane zdolności, takie jak telekineza i lot, dostarczają wiernym ważnych informacji i obwieszczają nowe odkrycia w magicznej wiedzy.

W Czasach Kłopotów Azuth gorliwie próbował pogodzić starą Mystrę z nową, a także opanować będące wynikiem ich walki zawirowanie Splotu, który obejmuje Toril. Jeszcze tego nie wie, ale Ulubieńcy – mentalny objaw jego walki – w rzeczywistości rozsadzają jego kościół od środka, co może drogo kosztować Pana Czarów i jego wyznawców.

Pomimo eklezjastycznego zamętu wewnątrz kościoła, wielu przybyszów postrzega religię Azutha jako wiarę opartą na tradycji. Dla nich dostosowuje się ona do czasów w iście żółtym tempie, w zbyt dużym stopniu angażując się w abstrakcyjne tajemne debaty, i pozostaje ślepa na problemy, które trapią śmiertelnych. Ponieważ wielu wyznawców Azutha przyjmuje postawę neutralną wobec spraw moralności, kościół ten jest często krytykowany przez bardziej aktywne kultury Mystry.

Kapłani Azutha modlą się o swoje czary o zmroku, świętując zaś za każdym razem, gdy jakiś mag zostaje wyniesiony do rangi mistrza magii. Uznają jeszcze kilka innych świąt, chociaż w procesie oddawania czci Panu Czarów decydującą rolę odgrywa lektura podczas posiłków. Lwią część kanonu kościoła stanowią teksty ułożone przez sławnych czarodziejów. Kapłani Azutha są zwykle wieloklasowcami jako mistycy wyznawcy lub czarodzieje.

Historia/związki: Jako śmiertelnik Azuth pożył młodość i studiował wiedzę tajemną kilkudziesięciu upadłych imperiów, w nadziei że znajdzie coś, co wzmocni jego potęgę. Jego poświęcenie doprowadziło go w końcu do stanowiska pierwszego mistrza magii, na które powołała go Mystra w uznaniu zasług tego najlepszego ze swych śmiertelnych uczniów. Potem Azuth próbował uszczknąć boskości Savrasa i związać się ze swoją mistrzynią – eksperyment ten jednak się nie powiódł. Doprowadził za to do serii bitew z Savrasem, zakończonych uwięzieniem tego bóstwa w lasce Azutha. Z pomocą Mystry, która w końcu została jego kochanką, Azuth osiągnął status bóstwa. Służy mu teraz, acz niechętnie, Savras (już uwolniony) oraz Velsharoon (w ogóle niegodzien zaufania).

Dogmat: Rozum jest najlepszym narzędziem poznania magii, która może zostać zbadana i zredukowana do poszczególnych części poprzez studia i medytację. Zachowaj spokój i ostrożnie rzucaj czary oraz postu-



guy się magią, abyś uniknął błędów, których nawet magia nie odmieni. Wykorzystuj swą sztukę z rozwagą i zawsze miej na względzie sytuację, kiedy najlepszym wyjściem jest nie stosować magii. Nauczaj posługiwania się czarami, aby rozprzestrzeniła się ich znajomość. Żyj i nauczaj zasady, że wraz z magiczną mocą przychodzi wielka odpowiedzialność. Ucz się każdego nowego czaru, jaki odkryjesz, i sporządź jego kopie do świątynnej biblioteki. Nie chowaj swej wiedzy dla siebie i zawsze pobudzaj kreatywność innych.

Kler i świątynie: Do kleru Azutha należą czarodzieje i mnisi, ale większość wpływowych stanowisk w hierarchii zajmują jedno- i wieloklasowi kapłani, zwani magistratami, którzy ułatwiają komunikację między czarownikami. Magistraci ubierają się zazwyczaj w dość skomplikowane i mało praktyczne ciemne szaty z absurdalnie wysokimi kołnierzeniami oraz duże kapelusze i styły z tajemnymi symbolami.

Na ziemiach cywilizowanych centra kultu Azutha są dość powszechne, zwłaszcza w miastach, w których znajdują się siedziby potężnych tajemnych gildii. Mieszkańcom takich osiedli magistraci narzucają Umowę Magów, nieformalny pakt od czasu wladania Azutha jako pierwszego Magmistrza obejmujący niemal wszystkich czarodziejów. Umowa Magów określa, że dysputy między czarodziejami nie powinny trafiać do powszechnej wiadomości – że magię najlepiej pozostawić tym, którzy mają wolę, by ją studiować i doskonalić oraz że zniszczenie przeciwnika w wyniku magicznych pojedynków stawia magów w najgorszym z możliwych świetle (oczywiście tyle samo czarodziejów narzeka na te zasady, co się ich trzyma). Konflikty między czarodziejami winny być rozwiązywane na osobności, zgodnie z zasadami skomplikowanego, zazwyczaj nie prowadzącego do śmierci rytuału, który stawia maga przeciwko magowi w pojedynku na tkanie czarów. Oczywiście, konkursy takie nadzorują magistraci, którzy zasady i przebieg takich pojedynków utrzymują w ścisłej tajemnicy.

Najpotężniejszy z członków każdej świątyni zyskuje miano „Pierwszego” i wszyscy zwracają się do niego „Wielebny”. Tych, którzy długo służą Najwyższemu, nazywa się czasem „Mistrzami”, lecz kler niechętnie patrzy na bardziej ostantacyjne tytuły. Wielu patriarchów dożywa ponad 150 lat, co rodzi plotki, że wysocy kapłani wewnętrznego kręgu odkryli sekret nieśmiertelności.

Ważne miejsce wśród kleru zajmują Ulubieńcy Azutha, zarówno wewnątrz hierarchii, jak i poza nią. Ostatnio dwóch wpływowych Ulubieńców osiągnęło bardzo wysokie stanowiska w kościele. Meldrathar Gath z Halruaa przewodniczy frakcji Strażników Krosien, natomiast Szesoch Vurlagor z Thay stoi na czele bardziej akceptowanego odłamu Służebników Czarów. Surowi Strażnicy Krosien kwestionują nieco chaotyczną naturę Mysteri, Matki Wszelkiej Magii, która często jest patronką zaklinaczy, a do przedstawicieli tej profesji odnoszą się bardzo nieufnie, uważając, iż ich wrodzone zdolności są dziełem przypadku, upiorna pozostałością po arcy czarodziejach z Netherilu, którzy swą nieokiełznaną mocą rzucania czarów doprowadzili to wielkie imperium do upadku. W miastach takich jak Halarahh i Bezantur wpływowi Strażnicy Krosien prowadzą zakulisowe działania, by usunąć zaklinaczy z ważnych stanowisk i zdusić w zarodku to, co uznają za zagrożenie. Służebnicy Czarów natomiast zachęcają do współpracy między wszystkimi typami czarowników wtajemniczeń, twierdząc, że ich zespołowy wysiłek sprawia, iż wzrasta wiedza ludzkości o magii. Od Trudnych Czasów te wykluczające się nawzajem ideologie toczą zaostrażający się spór, w wyniku którego kościoły rozpadają się na zwalczające się frakcje.

AZUTH

Czarodziej 20/Arcymag 5 / Mistyczny wyznawca 5 / Mistrz wiedzy 10 / Kapłan 20

Średni przybysz (praworządny)

Boska ranga: 10

Kości Wytrzymałości: 20k4 + 180 (Cza) plus 5k4 + 45 (Acm) plus 5k4 + 45 (Mwyz) plus 10k4 + 90 (Miw) plus 20k8 + 180 (Kap) (860 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 60 (+7 Zr, +10 boski, +23 naturalny, +8 odbicie, +2 szczęście [Stara Laska])

Ataki: +52/+47 wręcz drag +5 lub +47 czar dotykowy wręcz lub dotykowy na dystans

Obrażenia: 1k6+15 drag +5 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 11/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (300 m, ST 28), boski całun (1/dzień, praworządny, OC 52, 13 rund), boskie niepodatności, boże królestwo (15 kilometrów Plan Zewnętrzny, 300 m Plan Materialny), chowaniec (koty), komunikacja na odległość 15 kilometrów, mistrzostwo w żywiołach, mistyczny zasięg, moc czaru +1, moc czaru +2, natychmiastowe kontrczarowanie, natychmiastowe mistrzostwo (Blefowanie), nowo odkryte tajniki, OC 62, odporność na ogień 30, poszerzenie czaru, pewne tajniki, RO 45/+4, rozumienie, czytanie i mówienie wszystkimi językami oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich stworzeń w zasięgu 15 kilometrów, rzucanie czarów praworządności na poziomie czarującego +2, tajniki wewnętrznej siły, spontaniczne czarowanie (czary objawień), święta ochrona +2, tajniki +30, wiedza stosowana, więcej nowo odkrytych tajników, *zamiana planów* na życzenie, znaczniesz tajniki, zogniskowanie charakteru (praworządność)

Rzuty obronne: Wytrw +47, Ref +45, Wola +56

Atrybuty: S 24, Zr 25, Bd 28, Int 50, Rzt 32, Cha 26

Umiejętności: Alchemia +63, Blefowanie +38, Czarostwo +97, Dyplomacja +59, Fałszerstwo +36, Koncentracja +84, Leczenie +58, Nasłuchiwanie +27, Przeszukiwanie +53, Wiedza (architektura i inżynieria) +73, Wiedza (geografia) +73, Wiedza (historia) +73, Wiedza (lokalna) +73, Wiedza (natura) +73, Wiedza (plany) +87, Wiedza (religia) +73, Wiedza (szlachta i rodzina królewska) +73, Wiedza (tajemna) +95, Wrózenie +93, Wycucie pobudek +29, Zastraszanie +26, Zauważanie +27, Zbieranie informacji +41

Atuty: Długotrwały czar, Maksymalizacja czaru, Opóźnienie czaru, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Poszerzenie czaru, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie portalu, Stworzenie różdżki, Unieruchomienie czaru, Uniki, Urodzony czarownik (czarodziej), Warzenie eliksirów, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wykucie pierścienia, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (odpychanie), Zogniskowanie czaru (przyzywanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo), Zogniskowanie umiejętności (Wiedza [tajemna]).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby,



Azuth

dezintegrację, elektryczność, wyszczenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie, wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Automagiczna metamagia (bliźniaczy czar czarodzieja), Automagiczna metamagia (bliźniacza zdolność czaropodobna), Boskie czarowanie, Dodatkowa domena (czar), Dodatkowa domena (iluzja), Kontrolowanie stworzenia (dziennie 10 stworzeń, które potrafią rzucać czary lub posiadają zdolności czaropodobne, ST rzutu na Wolę 28), Natychmiastowe kontrczarowanie, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Stworzenie artefaktu, Widzenie magii, Zwiększona odporność na czary.

Moce domenowe: Rzuca czary iluzji i objawień na poziomie czarującego +1, wykorzystuje urządzenia kończące lub uruchamiające czar jak czarodziej 50. poziomu.

Zdolności czaropodobne: Azuth używa tych zdolności jak postać rzucająca czary 20. poziomu, z wyjątkiem czarów praworzędnych – jak na 22. poziomie oraz czarów wieszczenia i iluzji – jak na 21. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 28 + poziom czaru. *Ekran, gniew porządku, identyfikacja, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, magiczny krąg przeciw chaosowi, milczenie, mniejszy obraz, napętnienie zdolnością czarową, niemy obraz, niewykrywalna aura Nystula, nieustający obraz, ochrona przed chaosem, ochrona przed czarami, odporność na czary, ograniczone życie, pole antymagii, prawdziwe widzenie, przelatanie zaklęcia, przemieszczenie, przezorność, rozłączenie Mordenkainena, rozproszenie chaosu, rozproszenie magii, sentencja, tarcza prawa, uspokojenie emocji, usprawniacz pamięciowy Rary'ego, wezwwanie potwora IX* (tylko jako czar praworzędny), *widmowy zabójca, wiedza o legendach, wieszczenie, większy wszechczar, wstrzymanie potwora, wszechczar, wykrycie myśli, wykrycie położeń, wykrycie sekretnych drzwi, wyświetlony obraz, zawrócenie czaru, zbroja maga, zjawisko, zmylenie kierunku, znalezienie ścieżki.*

Czary kapłana/dzień (poziomy 0-11): 6/9/9/8/8/7/7/6/6/2/2, bazowa ST = 23 + poziom czaru lub 25 + poziom czaru dla czarów odpychania i przyzywania.

Czary czarodzieja/dzień (poziomy 0-19): 4/10/9/9/9/8/8/5/7/8/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 23 + poziom czaru lub 38 + poziom czaru dla czarów odpychania i przyzywania.

Wyposażenie: Azuth nosi przy sobie *Starą Laskę*, długi, drewniany drąg, okuty żelazem i inkrustowany runami oraz pieczęciami mocy, zakończony dużym, jasnoniebieskim szafirem. Wszystkie moce tego pomniejszego artefaktu funkcjonują jak czary o tych samych nazwach rzucające przez czarodzieja 18. poziomu.

Następujące moce nie wyczerpują ładunków: *wykrycie magii, powiększenie, wstrzymanie portalu, światło, zbroja maga, dłoń maga.*

Następujące moce wyczerpują 1 ładunek na każde użycie: *błyskawica* (podniesiona do czaru 5. poziomu, 10k6 punktów obrażeń, ST rzutu obronnego 17), *burza lodowa, kotatka, kula ognista* (podniesiona do czaru 5. poziomu, 10k6 punktów obrażeń, ST rzutu obronnego 17), *lewitacja, magiczny pocisk* (5 pocisków), *nienastający płomień, niewidzialność, pirrotechnika, promień osłabienia* (podniesiony do czaru 5. poziomu, ST rzutu obronnego 17), *przejście w ścianie, rozproszenie magii, sieć, ściana ognia.*

Następujące moce wyczerpują 2 ładunki na każde użycie: *kula nieuważliwości, stożek zimna*, (15k6, ST rzutu obronnego 15), *ściana mocy* (tylko w kuli o średnicy 3 metrów wokół użytkownika), *telekineza* (maksymalna waga 200 kilogramów), *trąba powietrzna, wezwwanie potwora IX, wstrzymanie potwora* (ST rzutu obronnego 14), *zamiana planów.*

Stara Laska gwarantuje również dzierzającej ją postaci odporność na czary 23. Nie kumuluje się ona z odpornością na czary Azutha, lecz może zostać wykorzystana przez innych użytkowników. Postać trzymająca laskę, która celowo obniży tę odporność na czary, może użyć laski do absorpcji energii skierowanego w nią czaru wtajemniczeń, dokładnie tak, jakby było to *berło wchłaniania* (zobacz rozdział 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Laska używa poziomów czarów jako ładunków, a nie jako energii do czarów. Jeśli wchłonie energię czarów przewyższającą jej limit ładunków (50), eksploduje, jakby zostało wykonane karzące uderzenie (zobacz dalej). Laska nie komunikuje jednak, ile poziomów czaru rzucono na jej właściciela, tak jak robi to *berło wchłaniania*. Wchłanianie czarów wiąże się z pewnym ryzykiem, lecz z drugiej strony to jedyny sposób na ponowne naładowanie laski.

Właściciel laski otrzymuje również premię ze szczęścia +2 do KP i rzutów obronnych. *Stara Laska* jest *dragiem* +5, toteż jej użytkownik może ją wykorzystać przeciwko niektórym przeciwnikom. Po wydaniu 1 ładunku (w ramach akcji darmowej) *Stara Laska* zadaje podwójne obrażenia (x3 przy trafieniu krytycznym) na 1 rundę. Na rozkaz automatycznie odbija też czary rzucone na jej posiadacza, zupełnie jakby znajdował się on pod działaniem zaklęcia *zawrócenie czaru*.

Główka *Starej Laski*, zwana Basztą Fasetek, może służyć do przetrzymywania wrogów pojmanych przez czar *uwięzienie*, rzucony przez użytkownika. Wrogowie tacy trafiają wówczas do Baszty, a nie do małego pomieszczenia pod ziemią.

Stara Laska może złamać się w momencie zadawania karzącego uderzenia. Akt taki musi być celowy i wyraźnie zadeklarowany przez jej posiadacza. Wszystkie ładunki zgromadzone w lasce wybuchają snopem o zasięgu 9 metrów. Wszyscy w odległości 3 metrów od złamanej laski otrzymują obrażenia w liczbie punktów wytrzymałości równej ilości ładunków w lasce x 8, ci którzy znajdą się w odległości od 3 do 6 metrów – ilość ładunków x 6, a ci którzy znajdą się w odległości od 6,5 do 9 metrów – ilość ładunków x 4. Udane rzuty obronne na Refleks (ST 17) redukują otrzymane obrażenia o połowę.

Postać, która złamie laskę, ma 50% szans (wynik rzutu k% 01-50) na przedostanie się na inny plan egzystencji, lecz jeśli tak się nie stanie (51-100), zniszczy ją siła wybuchu uwolnionej energii.

Po zużyciu wszystkich ładunków laska pozostaje *dragiem* +5. Pozbawiona ładunków nie może zostać złamana w karzącym uderzeniu.

Poziom czarującego: 40., waga: 2 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako pomniejsze bóstwo Azuth może wykorzystywać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 traktuje normalnie, a nie jako automatyczną porażkę. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Azuth ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 15 kilometrów. W ramach akcji standardowej może percypować wszystko w zasięgu 15 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub innych miejsc, w których jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować 5 miejsc jednocześnie. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch miejscach na raz na nie więcej niż 10 godzin.

Zmysł dziedziny: Azuth wyczuwa odkrycie, transkrypcję i użycie każdego czaru w Faerunie tak długo, jak zdarzenie to ma wpływ na przynajmniej pięćset osób. Na przykład wyczułby wielki magiczny pokaz lub bitwę, w której magia odegrała dużą rolę.

Akcje automatyczne: Azuth może użyć Czarostwa, Wiedzy (architektura i inżynieria), Wiedzy (geografia), Wiedzy (historia), Wiedzy (lokalna), Wiedzy (natura), Wiedzy (szlachta i rodzina królewska), Wiedzy (plany), Wiedzy (religia), Wiedzy (tajemna) jako akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 20 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 5 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Azuth może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, jeśli jego cena rynkowa nie przekracza 30 000 sz.

Bane

Mroczny Władca, Czarna Dłoń, Pan Ciemności

Większe bóstwo

Symbol: zielone promienie ściśnięte w czarnej rękawicy
Plan ojczysty: Pustkowie Zagłady i Rozpaczcy
Charakter: praworzędny zły
Dziedzina: spór, nienawiść, tyrania, strach
Wyznawcy: zdobywcy, źli wojownicy i mnisi, tyrani, czarodzieje
Charakter kleru: PN, PZ, NZ
Domeny: prawo, nienawiść, tyrania, zło, zniszczenie
Ulubiona broń: *Czarna Dłoń Bane'a* [czarna rękawica] (morgensztern)

Kręte korytarze Twierdzy Zhentil odbijają echem złowrogie inkantacje śpiewane w cienistych świątyniach w całym Faerunie. Bane (*bejn*), Pan Ciemności, zwyciężył śmierć i powrócił na świat, by dawać mroczną inspirację tysiącom intryg, by podżegać strach i nienawiść na cywilizowanych ziemiach oraz by ponownie zapewnić wszystkim śmiertelników, że tyrania, nawet jeśli ponosi klęski, nigdy nie ginie. Chociaż Bane przekroczył próg śmiertelności wiele wieków temu, jego podstawowy cel jest wciąż wyraźnie ludzki – zadowolić go może wyłącznie władza nad całym Faerunem. Spocznie dopiero, kiedy jego słudzy zasiądą na tronie każdej krainy, kiedy pospółstwo będzie służyć swoim panom ze strachu o własne życie i kiedy altruizm oraz nadzieja zostaną wymazane z powierzchni świata. Jednak do tego mrocznego dnia Czarna Dłoń ma całą wieczność na knucie obłąkańczych sojuszy i złośliwych intryg. Ostatecznie to on będzie rządził Faerunem, lecz nie ma pośpiechu. Osiągnięcie szczytu to jedynie połowa zabawy.

Bane woli pozostawać w cieniu, pozwalając swoim sługom na realizację zawiłych planów. W rzadkich okazjach, kiedy się ukazuje, przybiera formę cienistej, humanoidalnej postaci – często z nagą klatką piersiową, czasem odzianej w czarną zbroję i ubranej w stylowy, ciemny płaszcz, białymy czerwienią. Jego prawa dłoń, niezmiennie chroniona metalową rękawicą, wysadzana klejnotami, jest jedyną bronią, jakiej potrzebuje, by uśmiercić niezliczonych wrogów na tyle odważnych (lub głupich), by go zaatakować. Nie toleruje porażek i rzadko zastanawia się dwa razy nad poddaniem nawet najbardziej lojalnego sługi okrutnym torturom, mającym zapewnić całkowite posłuszeństwo jego wymagającej doktrynie. Choć kiedy powstał, był ogarnięty gniewem, obecnie nie jest skory do złości, choć egzystuje w stanie ciągłego napięcia.

Tyrania Bane'a słynie na całym kontynencie – to właśnie on jest najbardziej znanym ucieleśnieniem zła. Kiedy w Czasach Kłopotów po Faerunie rozniósł się wieści o zniszczeniu Bane'a, przynajmniej dwadzieścia siedem państw zorganizowało festiwale i święta dziękczynne. Powszechnie uważa się, iż kapłani tego bóstwa dążą do dyktatury i nie mają oporów przed zastąpieniem niemoralnych praktyk i przemocy, byleby tylko rozszerzyć swoje wpływy. Poszukiwacze przygód widzą w owych kapłanach intruzów i wrogów, wysłańców surowej, złej filozofii, którzy trzymają stronę potworów, diabłów i dzikich humanoidów, w zamian wspierających ich niegodziwe cele. Ostrożni szlachcice za największą groźbę uważają sytuację, w której ktoś równy im statusem składa hołd Mrocznemu Władcy, by podstępem i przebiegłością uzyskać to, czego żołnierze nie mogą zdobyć siłą.

Kapłani Bane'a modlą się o czary o północy. Ich religia nie uznaje oficjalnych świąt, chociaż wyznawcy oddają cześć Czarnej Dłoni przed i po ważnej bitwie lub przed wykonaniem ważnego podstępu. Starsi kapłani często dość dowolnie ogłaszają, iż nastąpiły święte dni, najczęściej utrzymując przy tym, że działają pod wpływem boskiego natchnienia zesłanego im w snach. Rytuały polegają na grze na bębnach, śpiewach i składaniu w ofierze inteligentnych istot, najczęściej na ołtarzu z czarnego bazaltu lub obsydianu. Ostatnio ulubioną ofiarą stali się kapłani Cyrica, chociaż dawni faworyci, tacy jak paladyni, jednorożce; dzieci i niebianie pozostają popularni wśród tradycjonalistów. Kapłani Bane'a posiadają najczęściej rangi w klasie wojowników, mnichów, rycerzy, ciemności lub mistrzów przerażenia (zobacz rozdział 4). Ci kojarzeni z Kultem Smoka często zostają wieloklasowcami jako odziani w purpurę (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Nawet jako człowiek Bane pragnął wyłącznie stać się budzącym największy strach i najgłębszy szacunek tyranem, jakiego znał świat. Jednak spełnienie tego pragnienia wymagało natchnienia, taką ilością tajemnej, magicznej mocy, jaka nie jest dostępna żadnemu śmiertelnikowi. Stąd też ten wyrachowany despota połączył siły z podobnie nastawionymi ludźmi, Bhaalem i Myrkulem, zawierając z nimi pakt o wzajemnej pomocy, który doprowadził do apoteozy całej trójki. Zanim ci trzej złoczyńcy osiągnęli cel, przemierzali wszędy cały Faerun, pokonali niezliczonych wrogów, zabili jedno z Siedmiu Zaginionych Bogów i podróżowali przez Niższe Plany. Dużo zyskali dzięki hojności (lub, jak twierdzą niektórzy, obojętności) beznamiętnego

Jergala, któremu znudziła się rola patrona sporów, śmierci i umarłych. Każdy z nich zagarnął jedną trzecią dziedziny Jergala i zdominował tę sferę na wieki.

Jednak nawet całkowita kontrola nad sporami nie wystarczyła Bane'owi, którego pożądanie supremacji doprowadziło w 1358 RD do ponownego zjednoczenia z Myrkulem. Para ta skradła *Tablece Przeznaczenia*, zapisane przez Ao, w których ów bóg wyznaczał role bóstwom Torilu. Przyspieszyło to nadejście Czasów Kłopotów, podczas których Bane zginął w zacieklej bitwie w porcie Tantras, zabity przez Torma Prawdziwego. Zdawało się, że wybujała ambicja Mrocznego Władcy w końcu doprowadziła do jego zniszczenia. Kościół Bane'a rozpadł się, większość najwierniejszych przeszła w szeregi kleru Cyrica, który odziedziczył sferę wpływów Bane'a, oraz Iyachtu Xvima, potomka zrodzonego ze związku Bane'a z potężną demonką. W czasach tych zwolennicy dobrobytu i wolności oddychali swobodniej, wiedząc, że Toril pozbył się największego zapewne zagrożenia.

Jednak ci, którzy utracili czujność, z pewnością zrobili to za wcześnie. Pewnej śródzimowej nocy roku 1372 RD Xvim rozbłysnął snopem diabelskiego, zielonego światła. Z dymiącej skorupy, która po nim pozostała, wyłonił się ożywiony na nowo Bane, z prawą dłonią płonącą zielonym blaskiem. Okazało się, że Xvim był zaledwie świadomym kokonem, muszlą, w której dorastała jątżrząca się larwa, która z czasem stała się Banem. W ciągu kilku dni kapłani Xvima przeszli na wyznanie Bane'a i wielkie zło kolejny raz rzuciło swoje wyrachowane spojrzenie na ziemię Faerunu.

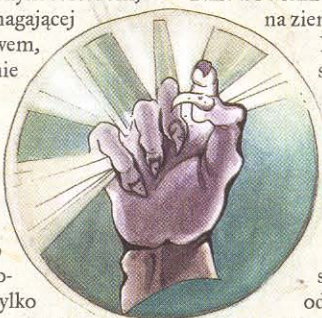
Bane nienawidzi całego panteonu faerunskiego, lecz szczególnie urazę żywi do Torma, Cyrica, Mystry, Tempusa, Helma, Lathandera, Oghmy i Ilmatara, dokładnie w tej kolejności. Sprzymierzył się z Loviatar, Maską i Taloną, lecz bóstwa te drżą przed nim ze strachu, nie są to więc silne sojusze.

Dogmat: Nie służ nikomu poza Banem. Zawsze się go lękaj i spraw, by inni lękali się go bardziej niż ty sam. Czarna Dłoń powali w końcu każdego, kto mu się sprzeciwi. Przeciwstaw się Bane'owi i zgin – lub w śmierci odnajdź swą lojalność, ponieważ on ją wymusi. Poddaj się słowu Bane'a wypowiedzianemu przez jego kapłanów, ponieważ prawdziwą moc zyskać można tylko poprzez służbę dla niego. Siej strach przed Banem. Władza wysłizgnie się z rąk tych, którzy za nim nie idą. Tych, którzy rozgniewają Bane'a, czeka śmierć, a będzie ona boleśniejsza niż zgon tych, którzy czczą inne bóstwa.

Kler i świątynie: Bane nakazuje swym kapłanom i wyznawcom, by siłą lub podstępem zdobywali wpływowe pozycje w społeczeństwie oraz używali swych wpływów do siania nienawiści, strachu, zniszczenia i niezgody. Czarna Dłoń chętnie patrzy, jak jego kapłani obalają rządy i władają pod przykrywką rządów prawa, lecz toleruje też małą dawkę niezgody i rozpusty. Jego wyznawcy często sięgają po tortury, biczowanie oraz wykalkulowane zabójstwa i doprawdy rzadka jest w tych wypadkach inicjatywa Pana Ciemności, ponieważ nie posiada on nawet szacunkowych umiejętności w tym zakresie. Kościół działa w ramach ścisłej hierarchii – kwestionowanie lub nieposłuszeństwo wobec rozkazów przełożonych uważa się za obrazę supremacji Bane'a i karze torturami, rozerwaniem na członki lub śmiercią.

Świątynie Bane'a odzwierciedlają zdyscyplinowaną doktrynę kleru. Wysokie budowle o ostrych kątach, z wieżami zakończonymi dużymi szpiculkami i z wąskimi oknami, często przypominają architekturę ufortyfikowanych twierdz lub małych zamków. Wewnętrzne przejścia prowadzą z surowego foyer do podobnych do baraków wspólnych komnat dla świeckich wyznawców. Każda z nich jest skromnie udekorowana gobelinami przedstawiającymi symbol Bane'a lub wyszywanymi w cytaty z ważnych religijnych tekstów. W świątyniach często znajduje się odkryty centralny dziedziniec, na którym odbywa się wojskowa musztra i ceremonie na świeżym powietrzu, oraz bardziej tradycyjna sala dla całej kongregacji. Większość kościołów wyposażona jest w podziemne lochy obfitujące w sale tortur, studnie śmierci i zagrody dla potworów.

Przed nastaniem Czasów Kłopotów kościołem Bane'a targaly wyniszczające spory, przez co wyodrębniła się z niego sekta Ortodoksów (prowadzona w większości przez kapłanów) oraz Kościół Przemieniony



(zdominowany przez czarodziejów). Bane sam zachęcał do tej walki, doceniając wartość różnicy zdań, nawet jeśli dotyczyło to jego własnych sług. Długi spoczynek oczyścił jego umysł z wątpliwości w tej sprawie – sam zaczął dążyć do wykorzenienia tych podziałów, posuwając się nawet do mianowania Fzoula Chembryla, władcy Twierdzy Zhentil, swym osobistym Tyranem Wybrańcem i nieomylnym śmiertelnym przedstawicielem. Wcześniej jednak podzieleni wyznawcy uczynili wspólną sprawą pogromy tych kapłanów, którzy przeszli na stronę Cyrica po „śmierci” Bane’a, a potem nie wrócili w szeregi wiernych pierwotnemu władcy. Ich coraz ściślejsza współpraca może doprowadzić do tragedii całego Faerunu.

Bane

Wojownik 15/Rycerz ciemności 10/Kapłan 10/Czarodziej 10/Łotrzyk 20

Średni przybysz (zły, praworządny)

Boska ranga: 17

Kości Wytrzymałości: 15k10+135 (Woj) plus 10k10+90 (Ryc) plus 10k8+90 (Kap) plus 10k4+90 (Cza) plus 20k6+180 (Łtr) (1075 pw)

Inicjatywa: +13 (+9 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 82 (+9 Zr, +17 boski, +30 naturalny, +16 odbicie)

Ataki*: *praworządna, potężna, rozszczepiająca, przeklęta rękawica* +5+83/+73/+68 wręcz lub czar +73 dotykowy wręcz lub +69 dotykowy na dystans. *Zawsze otrzymuje rezultat 20 w testach ataku; rzuci kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *praworządna, potężna, rozszczepiająca, przeklęta rękawica* +51k3 +37/19-20 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (rękawica 40 punktów).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, rozkazywanie lub karcenie nieumarłych 23/dzień (efektywny poziom kapłana 18), ugodzenie dobra (1/dzień, +16 przy ataku i +10 przy obrażeniach za jeden atak bronią), ukradkowy atak +16k6 (96 punktów), wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: aura rozpacz, *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (25,5-kilometr, ST 43), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 500 m Plan Materialny), chowaniec (kruki), czarci sługa (kruk), komunikacja na odległość 27 km, mroczne błogosławieństwo, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowany, +4 przeciwko pułapkom), OC 49, odporność na ogień 37, pułapki, RO 52/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do istot w zasięgu 27 kilometrów, spontaniczne czarowanie (czary objawień), sprzyjający moment, szczwany umysł, uchylanie, więź empatyczna z czarcimi sługami, wspólne czary z czarcim sługą, wyniszczający atak, *wykrycie dobra, zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +79, Ref +72, Wola +72. *Zawsze otrzymuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 36, Zr 29, Bd 28, Int 30, Rzt 28, Cha 42

Umiejętności: Alchemia +40, Błefowanie +71, Ciche poruszanie +55, Czarostwo +75, Dyplomacja +43, Fałszerstwo +36, Jeździectwo (koń) +46, Koncentracja +74, Kradzież kieszonkowa +36, Leczenie +42, Odcyfrowanie zapisów +46, Otwieranie zamków +35, Nasłuchiwanie +52, Pływanie +48, Postępowanie ze zwierzętami +51, Półśłówka +53, Przebieganie +56, Przeszukiwanie +50, Równowaga +37, Rzemiosło (wytwarzanie broni) +75, Skakanie +50, Stosowanie

magicznych urządzeń +39, Szacowanie +36, Ukrywanie +45, Unieszkodliwianie mechanizmów +36, Upadanie +39, Wiedza (religia) +50, Wiedza (tajemna) +50, Wrózenie +50, Wspinaczka +52, Wyzucenie kierunku +35, Wyzucenie pobudek +49, Wyzwalanie się +35, Zastraszanie +82, Zauważanie +32, Zbieranie informacji +68. *Zawsze otrzymuje rezultat 20 przy testach.

Atuty: Atak z doskoku, Błyskawiczny refleks, Odbicie strzał, Oszałamiająca pięść, Podniesienie czaru, Poszerzenie czaru, Potężny atak, Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (rękawica), Poprawiony atak bez broni, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (rękawica), Stworzenie berła, Unieruchomienie czaru, Uniki, Walka na ślepo, Wielka wytrwałość, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wyciszenie czaru, Wyjątkowe odganianie, Wyspecjalizowanie, Wzmocnienie czaru, Wzmocnione przenikanie czaru, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (rękawica), Żelazna wola.

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uspienie*, otumanienie, transmutację, *wwięzienie, wypędzenie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska specjalizacja w broni (rękawica), Boska tarcza (12/dzień, zatrzymuje 170 punktów obrażeń), Boskie natchnienie (strach, ST rzutu na Roztropność 17, nie więcej niż 17 stworzeń/dzień), Boskie zogniskowanie broni (rękawica), Boski ukradkowy atak, Boski wybuch (19/dzień, nie więcej niż 27 kilometrów, 33k12 punktów obrażeń), Dodatkowa domena (prawo), Dodatkowa domena (zniszczenie), Groza (ST rzutu obronnego na Wole 43), Nałożenie klątwy (nie

więcej niż 17 stworzeń/dzień, ST rzutu obronnego na Wole 43), Niszczące uderzenie (ST rzutu obronnego na Wytrw +37 plus zadane obrażenia lub zniszczenie nie więcej niż 480 metrów sześciennych materii nieożywionej), Potężniejszy boski promień (nie więcej niż 85 celów, z których żaden nie może znajdować się dalej niż 27 kilometrów od siebie, lub stożek nie dłuższy niż 500 m, albo wybuch o promieniu nie większym niż 250 m i wysokości nie większej niż 50 m), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 17 diabłów/dzień, każdy z 17 KW), Roztrzaskanie i rozłączenie (ST rzutu obronnego 35), Zawładnięcie śmiertelnikiem (ST rzutu obronnego na Wole 43, nie więcej niż 20 śmiertelników na raz), Zlecenie misji (nie więcej niż 17 stworzeń/dzień), Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego 53 dla zduplikowanych czarów, tymczasowe obiekty niemagiczne utrzymują się przez 17 dni, tymczasowe przedmioty magiczne i stworzenia utrzymują się przez 17 godzin), Znajomość sekretów (ST rzutu obronnego na Wole 43), Zranienie wroga.

Moce domenowe: RzUCA czary zła i praworządności na poziomie czarującego +1, 17/dzień porażenie (+4 do ataków i +10 do obrażeń od jednego ataku bronią), 17/dzień premia bluźniercza +2 do ataków, rzuty obronnych i KP przeciwko wybranych przeciwnikom na 1 minutę.

Zdolności czaropodobne: Bane używa tych zdolności jak czarujący 27. poziomu, z wyjątkiem czarów praworządności i zła, które rzUCA jak czarujący 28. poziomu. ST rzutu obronnego wynosi 43 + poziom czaru. *Antypatia, bluźnierstwo, cbrwytajaca dłoń Bigby'ego, dezintegracja, dominacja nad potworem, emocja* (tylko nienawiść), *geas/poszukiwanie*,



Ryc. Brom

gniew porządku, implozja, krąg zagłady, krzywda, magiczny krąg przeciw chaosowi, magiczny krąg przeciw dobru, masowy urok, obłożenie kłutwą, obrona przed chaosem, obrona przed dobrem, profanacja, przekięta aura, przekięta plaga, rozkaz, rozproszenie chaosu, rozproszenie dobra, roztrząskanie, sentencja, słusza potęga, strach, stworzenie nieumarłego, tarcza prawa, trzesienie ziemi, uspokojenie emocji, wezwanie potwora IX (tylko jako czar praworządny lub zła), większy rozkaz, wstrzymanie potwora, uycie banshee, wykrycie kłamstwa, wystraszenie, zachwyty, zadawanie krytycznych ran, zadawanie lekkich ran, zagłada, zakaz, zakażenie.

Czary rycerza ciemności/dzień: 5/4/4/3, bazowa ST = 19 + poziom czaru lub 21 + poziom czaru dla czarów zaklinania (przymus).

Czary kapłana/dzień: 6/8/7/6/6/5, bazowa ST = 19 + poziom czaru lub 21 + poziom czaru dla czarów zaklinania (przymus).

Czary czarodzieja/dzień: 4/7/7/5/5/4, bazowa ST = 20 + poziom czaru lub 22 + poziom czaru dla czarów zaklinania (przymus).

Wyposażenie: Bane ma przy sobie *Czarną Dłoń Bane'a*, *rękawicę* +5 ze specjalnymi zdolnościami: praworządna, potężne rozszczepienie i przekięta.

Poziom czarującego: 25, waga: 1 kg.

Koravis: czarci kruk samiec, SW 3, malutka bestia magiczna, KW 9k8, pw 40, Inic +2, Szyb 3 m, lot 12 m (przeciętna), KP 21 (dotyk 14, nieprzygotowany 19), Atak +10 wręcz (1k2-3, pazury), Front/Zasięg 0,75 m na 0,75 m/0 m, SA ugodzenie dobra (1/dzień, +9 punktów obrażeń w jednym ataku naturalnym), SC więź krwi, odporność na czary 18, odporność na ogień 15, odporność na zimno 15, redukcja obrażeń 5/+2, widzenie w ciemności 18 m, więź empatyczna z Banem, poprawione uchylanie, rozmawianie z Banem, widzenie w słabym świetle, wspólne rzuty obronne z Banem, Ch NZ, RO Wytrw +13, Ref +8, Wola +8; S 5, Zr 15, Bd 10, Int 9, Rzt 14, Cha 6

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Ukrywanie +10, Zauważanie +6; Finezja w broni (pazur)

Więź krwi: Koravis zyskuje premię +2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności, jeśli jest świadkiem zagrożenia lub krzywdy Bane'a.

Poprawione uchylanie (zw): Jeśli Koravis podlega atakowi, dla którego normalny rzut obronny na Ref zmniejsza obrażenia o połowę, przy udanym rzucie nie otrzymuje żadnych ran, a jedynie połowę przy nieudanym.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Bane automatycznie uzyskuje najlepszy możliwy rezultat w każdym wykonywanym rzucie kością (w tym w testach ataku, testach obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Bane ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 27 kilometrów. W ramach akcji standardowej może percypować wszystko w zasięgu 27 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować do 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w nie więcej niż dwóch miejscach na raz na 17 godzin.

Zmysł dziedziny: Bane wyczuwa każde zdarzenie powiązane ze sporem, nienawiścią, tyranią lub strachem na siedemnaście dekadni przed i 17 dekadni po tym, jak nastąpi.

Akcje automatyczne: Bane używa Dyplomacji, Rzemiosła (wytwarzanie broni), Wiedzy (religia), Wiedzy (tajniki) lub Zastraszania w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Może wykonać nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Bane może stworzyć dowolne magiczne berło, takie jak *berło absorpcji* lub dowolną magiczną broń i pancerz.

Awatarowie

Ponieważ Bane zginął niegdyś jako awatar, nie ma ochoty wysłać na Toril prawdziwych awatarów. Zamiast tego woli zaważać śmiertelnikami lub działac poprzez potężnych agentów, takich jak Zhentarimowie. Jeśli

musi stworzyć awatara, wybiera zazwyczaj postać przystojnego mężczyzny z ciemnymi włosami, w stylowym stroju i o protekcyjnej postawie. Pojawienie się takiego awatara jest rzadkim momentem święta dla kleru Pana Ciemności, ponieważ takie okazje oznaczają zazwyczaj, że Bane zdecydował się osobiście zainteresować ukaraniem ucznia, który go zawiódł. Bane traktuje swoich awatarów jak wysłanników moralności, nie żołnierzy, zatem jego wyznawcy mają więcej powodów, by się ich bać, niż jego wrogowie.

Awatar Bane'a: Jak Bane, ale jego boska ranga wynosi 8; KP 64 (dotyk 43, nieprzygotowany 64); Atak +74/+69/+64/+59 wręcz (1k3 +28/19-20, *praworządna, potężna, rozszczepiająca rękawica* +5) lub czar +64 dotykowy wręcz lub +60 dotykowy na dystans; SC boska aura (240 m, ST 34), OC 40, odporność na ogień 28, RO 43/+4; Wytrw +70, Ref +63, Wola +63, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska specjalizacja w broni (rękawica), Boska tarcza (12/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Boskie zogniskowanie broni (rękawica), Boski promień (19/dzień, nie więcej niż 12 km, 24k12 punktów obrażeń), Boski ukradkowy atak, Dodatkowa domena (zniszczenie), Dodatkowa domena (prawo), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zlecenie misji (nie więcej niż 8 stworzeń/dzień).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów praworządności i zła, ST rzutu obronnego 34 + poziom czaru.

chauntea

Wielka Matka, Bogini Zbóż, Matka-Ziemia

Większe bóstwo

Symbol: rozkwitająca róża na tle gwiazdziste ułożonych kłosów zboża

Plan ojczysty: Dom Natury

Charakter: neutralny dobry

Dziedzina: rolnictwo, rośliny uprawiane przez ludzi, rolnicy, ogrodnicy, lato

Wyznawcy: chłopcy i robotnicy najemni, druidzi, rolnicy, ogrodnicy

Charakter kleru: CD, PD, N, ND

Domeny: dobro, ochrona, odnowa, roślina, ziemia, zwierzę

Ulubiona broń: snopek zboża (sierp)

Chauntea (czah-ti-a) jest tak stara jak Toril. To od niej pochodziła boska iskra, która dała życie światu natury, a ona sama jest żywym, troskliwym duchem napędzającym planetę od momentu jej stworzenia. Chauntea była pierwotnie bóstwem dzikich miejsc i zwierzęcego życia, ale wzrastała wraz ze swoim światem, zmieniając się i dostosowując do wielu zachodzących w nim zmian. Tysiąclecia umocniły jej cierpliwość – aż do takiego stanu, że bywa uciążliwa. Chauntea kocha mieszkańców swego świata, choć nie interesuje jej nic poza instruowaniem obywateli Torilu, jak ziemia sama może wzbogacić ich życie. To jej ręka poprowadziła pierwszych nomadów w kierunku stałych upraw, odsuwając ich od niepewności zbieractwa. Dzisiaj Chauntea jest czczona jako Wielka Matka rolnictwa, łaskawa darczyni, która zapewnia obfite plony, zdrowe posiłki i sielskie życie na wsi.

Chauntea rzadko ukazuje się w postaci fizycznej, woli bowiem sączyć swą esencję poprzez żyzną ziemię Torilu. Religijne ikony obrazują ją jako pulchną kobietę w średnim wieku, z jasnymi włosami i przyjaznym uśmiechem. W dłoniach trzyma snop zboża służący zarówno za łaskę, jak i broń przy tych niezwykłych okazjach, kiedy bogini zaangażuje się w bitwę.

Czczona przez rolników, ogrodników, niewolników pracujących na roli i każdego, kto utrzymuje się z uprawy ziemi, przez większość ludności Faerunu Chauntea jest postrzegana jako część naturalnego cyklu życia. Zamożni właściciele ziemscy, podobnie jak prości chłopcy, przychodzą do lokalnych kapłanów Matki-Ziemi po radę dotyczącą żniw lub ustalania przyszlórocznych zasiewów. Kiedy zła pogoda lub choroby pustoszą pola, hodowcy zwracają oczy na Chaunteę w nadziei,

że jej względy ocala zbiory. Ci, którzy przyczyniają się do złych efektów żniw, muszą bać się sług bogini, którzy swoją rolę duszpasterzy i obrońców traktują bardzo poważnie.

Kapłani i druidzi Chauntei modlą się o czary o zachodzie słońca. Kler uznaje niewiele zorganizowanych świąt, woli nauczać lud i oddawać cześć bogini o każdym wschodzie słońca oraz w każdej chwili, gdy naturalne piękno świata przepełnia ich radością. Długo kultywowana tradycja kościelna nakazuje, by świeżo poślubiona para spędziła swą pierwszą noc na świeżo zasianym polu, co podobno zapewni płodny związek. Płodność odgrywa bardzo ważną rolę w kulcie Chauntei, a hedonistyczne uroczystości w Zielone Trawy zachęcają do nieograniczonego picia, jedzenia, tańca i swobodnego zachowania. Kapłani przestrzegają uroczystych Największych Modłów Żniw w czasie rytualnej corocznej ceremonii zbiegającej się z rozpoczęciem żniw. Kapłani Chauntei najczęściej są wieloklasowcami jako tropiciele i druidzi.

Historia/związki: Chauntea jest jednym z najstarszych bóstw faerunskich. Przed nią istniały jedynie Shar i Selune, które dały jej życie, gdy stworzyły Toril. W ciągu następnych tysiącleci Chauntea zadzierżnęła związki z kilkoma bóstwami, z których wiele nie istnieje już w jakiejś znaczącej formie. Jednocześnie zwalczała (a nawet niszczyła) bóstwa, które spiskowały, by plugawić jej świat. Niektórzy z jej wyznawców uważają, że Chauntea jest przodkiem wszystkich śmiertelnych ras i że stworzenia, które zamieszkują świat, wyłoniły się z jej łona w czasach, gdy powietrze było ciche, a ziemia spokojna. W okresie tym Chauntea była znana jako Jannath Matka Ziemia, dzikie bóstwo, które biegło ze stadami zwierząt i radowało się nieskrępowanym wzrostem dzikiej natury. Mimo że lud na Wyspach Moonshae nadal ceni ten aspekt Wielkiej Matki, sama bogini rozwinęła się, zmieniając wraz ze światem.

W ciągu ostatnich setek lat Chauntea zakochała się w mieszkańcach swego świata (zwłaszcza w ludziach) do tego stopnia, że obecnie całkowicie koncentruje się na pomaganiu im w uprawach. Naucza szacunku dla natury i namawia ludy cywilizowanych ziem, by naprawiały zniszczenia, których dokonały, lecz już dawno temu odstąpiła troskę o dzikie ostępy innym bóstwom. Zmiany te doprowadziły do oziębienia jej stosunków z Silvanusem – niektórzy z jego najbardziej fanatycznych wyznawców uważają, że Wielka Matka zdradziła swe ideały i sprzedała świat zbyt gwałtownie wdzierającej się w dzicz cywilizacji. Jej więzi z innymi bóstwami natury – zwłaszcza z Shiallą, Mielikki, Lurue i Eldath wciąż są mocne. Żywi czułość do Lathandera, więc spędza z nim bardzo dużo czasu. Chauntea przeciwstawia się Auril, Malarowi, Talosowi i Umberlee, a powrót Bane'a uznaje za zły znak. Jej najbardziej zniechęconym wrogiem jest jednak Talona, Pani Trucizn, ponieważ jej skłonność do sprowadzania na świat plag, trucizn i chorób napełnia Chaunteę gniewem.

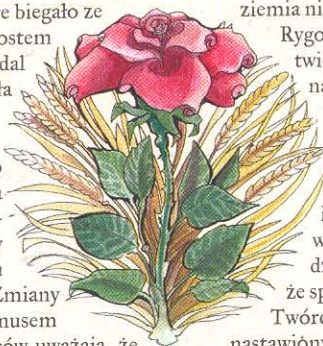
Dogmat: Wzrastanie i zbieranie jest częścią wiecznego cyklu i najbardziej naturalną częścią życia. Przeklęty ten, kto niszczy dla samego zniszczenia i zrównuje z ziemią wiedząc, że nie odbuduje. Nie pozwól, by nadszedł dzień, w którym nie pomogłeś rozkwitnąć żywej istocie. Uprawiaj i odżywiaj, co tylko możliwe i gdzie tylko możliwe. Chroni drzewa i rośliny, a także zbieraj ich nasiona, byś mógł zastąpić to, co ulegnie zniszczeniu. Pilnuj, by ziemia była płodna, lecz pozwól ludzkiemu łonu zadbać o siebie. Wystrzegaj się ognia. Przynajmniej raz na dekadzień zasiej ziarno lub zasadź małą roślinę.

Kler i świątynie: Członkowie kleru kościoła Wielkiej Matki dzielą się na dwie frakcje o mniej więcej tej samej liczebności. Ci kapłani, którzy służą rolnikom i pracującym na roli w miastach, miasteczkach i wioskach mówią o sobie Duszpasterze, podczas gdy ci z dzikiej, starszej sekty, która dogląda ostępów, nazywają siebie, z nutką arogancji, Prawdziwymi Twórcami. Członkowie obu sekt nie uznają władzy centralnej – ich wiara jest wysoce zindywidualizowana. Chauntea ustaliła wprawdzie doktrynę nakreślającą zestaw ogólnych zasad i tabu, lecz to, jak kapłan przyswoi ten kanon i przedstawi go parafii, jest w dużej mierze sprawą osobistej interpretacji. Kościół jest otwarty na członków wszystkich ras, chociaż kobiety znacznie przewyższają liczebnie mężczyzn. Być może dzieje się tak dlatego, że liturgia w tej religii jest przepełniona odniesieniami do płodności, macierzyństwa i kobiecości.

Kapłani i druidzi Chauntei często są również rolnikami i ogrodnikami, a Duszpasterze zajmują szanowane stanowiska w społecznościach rolniczych. Zazwyczaj pochodzą z małych wiosek lub farm na uboczu i chociaż niektórzy wystrzegają się miast jako takich, większość przystąpiła do kościoła z podziwu dla naturalnego piękna i poczucia spokoju płynącego z faktu, iż stoi się pośrodku uprawnego pola w letnim słońcu. Zyskują sobie uznanie władców, powiększając zbiory i zapobiegając naturalnym kataklizmom lub odpędzając drapieżniki za pomocą czarów. Nie ociągają się także z podwijaniem habitów i przyłączaniem do ludu w czasie żniw, utrzymując rolnicze rodziny w zdrowiu i zapewniając dodatkową parę rąk do pomocy, nawet w najbardziej żmudnych i brudnych zajęciach. Tak samo jak ich bóstwo są cisi, nieskorzy do gniewu i przedkładają pasywną dyplomację nad otwarty konflikt.

Zaskakująco dużo miast wybudowało świątynie Wielkiej Matki. Są to zazwyczaj duże obiekty o wielu oknach, wyposażone w spichlerze i ozdobione dużymi, imponującymi otwartymi ogrodami. Na wsiach większość ceremonii odbywa się w świetle słońca lub księżyca, a kapłani odprawiają nabożeństwa w swoich domach, małych kapliczkach lub nawet w stodółach czy na stryszkach z sianem. W takich miejscach kapłani i druidzi Chauntei uczą zebrań w właściwych metodach uprawy ziemi, rozpoznawania chorób u roślin i zwierząt oraz zielarstwa. Wielu udziela ślubów i odgrywa ważną rolę przy narodzinach ludzi i zwierząt. Prawią kazania o szacunku dla świata natury i kładą nacisk na programy rekultywacji, ostrożnego nawadniania i płodozmianu, by zyskać pewność, że ziemia nie zostanie splądrowana.

Rygorystyczni druidzi Silvanusa obruszają się na te lekcje, twierdząc, że sam akt uprawy jest obrazą natury. Pozwala na przeżycie na danym obszarze większej ilości ludzi niż ta, jaką można by wyżywić, i powoduje przeludnienie oraz zniszczenie środowiska, mimo najlepszych intencji Duszpasterzy. Podkreślają, że rolnicy Chauntei, zwracający strumienie, osuszający wilgotne obszary i wspierani przez miasta doprowadzą w końcu do nieodwracalnych zniszczeń. Duszpasterze nie zwracają wprawdzie uwagi na te przemowy, co jednak nie zmienia faktu, że spowodowały one wielkie zamieszanie wśród Prawdziwych Twórców (z których większość jest druidami). Wielu bardziej nastawionych na ochronę środowiska naturalnego wyznawców Chauntei w ciągu ostatnich wieków przeszło na stronę Silvanusa, jeszcze bardziej ochładzając relacje między bardziej umiarkowanymi przedstawicielami obu religii.



chauntea

Druid 20/Kapłan 20/Tropiciel 8

Średni przybysz (dobry)

Boska ranga: 19

Kości Wytrzymałości: 20k8 + 220 (przybysz) plus 20k8 + 220 (Drd) plus 20k8 + 220 (Kap) plus 8k10 + 88 (Trp) (1308 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 81 (+7 Zr, +19 boski, +32 naturalny, +13 odbicie)

Ataki*: *święty, ostry snopek zboża obronności* +5 +79/+74/+69/+64 wręcz lub czar +70 dotykowy wręcz lub dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzucił kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *święty, ostry snopek zboża obronności* +5 2k4 +34/18-20/×4 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (snopek zboża 42 punkty).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, zdolności czaropodobne, odegnanie nieumarłego 16/dzień, wybitne boskie zdolności

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, beczasowe ciało, boska aura (30 km, ST 42), boskie niepodatności, boże królestwo (160 km Plan Zewnętrzny, 570 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 30 km, krok bez śladu, leśny krok, niepodatność na jad, OC 51, odparcie uroku natury, odporność na ogień 39, RO 54/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przema-

wianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 30 kilometrów, spontaniczne czarowanie (czary objawień), tysiąc twarzy, ulubiony wróg (wynaturzenia +2, zmiennokształtni +1), *zamiana planów* na życzenie, zmysł natury, *zwierzęcy kształt* (filigranowy, drobny, małutki, mały, średni, duży, wielki, olbrzymi, kolosalny lub złowieszcze zwierzę 5/dzień, żywiolak 3/dzień), zwierzęcy towarzysz (nie więcej niż całkowita ilość KW 20)

Rzuty obronne*: Wytrw +66, Ref +62, Wola +75. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 24, Zr 24, Bd 33, Int 24, Rzt 50, Cha 36

Umiejętności*: Czarostwo +89, Dyplomacja +60, Jeździectwo (koń) +47, Koncentracja +101, Leczenie +102, Nasłuchiwanie +62, Pływanie +49, Postępowanie ze zwierzętami +91, Profesja (rolnik) +58, Przeszukiwanie +46, Tajniki dziczy +82, Ukrywanie +39, Wiedza (geografia) +49, Wiedza (natura) +97, Wiedza (religia) +72, Wiedza (tajemna) +49, Wrócenie +89, Wspinaczka +39, Wycucie kierunku +53, Wycucie pobudek +62, Zauważanie +62, Zwierzęca empatia +83. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testów umiejętności.

Atuty: Bliźniaczy czar, Długotrwały czar, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (snopek zboża), Poszerzenie czaru, Potężny atak, Przyspieszenie czaru, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie portalu, Tropienie, Unieruchomienie czaru, Uniki, Warzenie eliksirów, Wzmocnienie czaru, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wycucie pierścienia, Wyspecjalizowanie, Zapisanie zwoju, Zmysł walki.

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizne, *uspianie*, otumanianie, transmutację, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska tarcza (14/dzień, zatrzymuje 190 punktów obrażeń), Boska specjalizacja w broni (snopek zboża), Boski promień (16/dzień, nie więcej niż 30 km, 32k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie władanie ziemią (wycucie 57 km), Boskie zogniskowanie broni (snopek zboża), Dar życia, Dodatkowa domena (dobro), Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (odnowa), Masowe życie i śmierć (żaden z celów nie może znajdować się dalej niż 30 km od siebie), Potęga natury (promień 30 km, czas trwania koncentracja + nie więcej niż 19 minut), Prawdziwa zmiana kształtu, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przyzwanie istot (nie więcej niż 19 służących na raz żywiolaków, każdy z nie więcej niż 19 KW), Przyzwanie istot (nie więcej niż 19 służących na raz istot baśniowych, każdy z nie więcej niż 19 KW), Umysł bestii (*przebudzony* [nie więcej niż 19 stworzeń/dzień] lub *uspiony* [ST rzutu na Wytrw 42]), Zawładnięcie śmiertelnikiem (ST rzutu na Wolę 42, nie więcej niż 20 śmiertelników na raz), Zmiana kształtu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 52, tymczasowe niemagiczne obiekty utrzymują się 19 dni, tymczasowe magiczne przedmioty lub stworzenia 19 godzin), Życie i śmierć.

Moce domenowe: 19/dzień *zwierzęcy przyjaciel*, odgania albo niszczy stworzenia powietrza lub karcie albo rozkazuje stworzeniom ziemi, rzuca czary dobra na poziomie czarującego +1, 19/dzień karcie lub rozkazuje stworzeniom roślinnym, 19/dzień kuratela (dotknięty przedmiot zyskuje premię z odporności +19 do następnego rzutu obronnego,

maksymalny czas trwania 1 godzina), 19/dzień odzyskuje 1k8 +13 pw, jeśli spadły poniżej 0 pw (lecz nie poniżej -10 pw lub mniej).

Zdolności czaropodobne: Chauntea używa tych zdolności jak czarujący 29. poziom, za wyjątkiem czarów dobra, które rzuca jak na 30. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 42 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, dominacja nad zwierzęciem, gnilnik, kamienna skóra, kamienny kształt, kolczaste kamienie, kontrolowanie roślin, korowa skóra, magiczny kamień, magiczny krąg przeciw złu, mniejsze odnowienie, niepodatność na czar, obcowanie z naturą, ochrona przed złem, ochrona przed żywiołami, odporność na czary, odpychanie drewna, odpychanie robactwa, oplatanie, ostona antywitalności, ostonienie kogoś, petzająca zagłada, pokuta, pole antymagii, polimorfowanie dowolnego obiektu, pryzmatyczna kula, przeobrażenie laski, reinkarnacja, rój żywiołaków [ziemia], rozkazywanie roślinom, rozproszenie złota, schronienie, ściana cierni, ściana kamienia, święta aura, święte porażenie, święte słowo, trzęsienie ziemi, ucztą bohaterów, uspokojenie zwierzęcia,*

usunięcie choroby, wezwanie potwora IX (tylko jako czar dobra), większe odnowienie, wolność, uspomożenie, wstręt, wstrzymanie zwierzęcia, wzrastanie roślin, zauroczanie osoby, zmiana kształtu, zmiękczenie ziemi i kamienia, zmięczenie umysłu, zwierzęcy kształt, żelazne ciab

Czary kapłana/dzień (poziomy 0-20): 6/11/11/11/11/10/9/9/9/8/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 32 + poziom czaru.

Czary druida/dzień (poziomy 0-20): 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 32 + poziom czaru.

Czary tropiciela/dzień: 6/5, bazowa ST = 32 + poziom czaru.

Wyposażenie: Chauntea nosi ze sobą snopek zboża, który działa jak *kosa* +5, ze specjalnymi zdolnościami: obronność, święty i ostry.

Poziom czarującego: 25., waga: 6 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Chauntea automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Chauntea ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 30 kilometrów. W ramach akcji standardowej może postrzegać wszystko w zasięgu 30 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostało wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. Może kontrolować w ten sposób nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 19 godzin.

Zmysł dziedziny: Chauntea wyczuwa wszystko, co dotyczy rolnictwa na dziewiętnaście dekadni przed i dziewiętnaście dekadni po zdarzeniu. Każda roślina na polu uprawnym może stać się obiektem jej zogniskowania wyczuwania na odległość lub zdolności komunikacji na odległość.

Akcje automatyczne: Chauntea może użyć Wiedzy (geografia), Wiedzy (natura), Wiedzy (religia) lub Wiedzy (tajemna) w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Chauntea może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który przyzywa lub kontroluje żywiołaki, zwierzęta lub rośliny albo wpływa na ziemię, na przykład *laskę ziemi i kamienia*.



Chauntea

Awatarowie

Większość awatarów Chauntei pojawia się jako miła kobieta o białych włosach i charakterystycznym krępkim wyglądzie, który zyskuje się, żyjąc pod promieniami łagodnego słońca. Każde z tych boskich objawień nosi poświęcone szaty z białego jedwabiu, związane w talii pasem haftowanym w motywy roślinne lub zwierzęce. Czasem, kiedy jej przyszyły awatar ma pełnić misję rozpoznawczą, Chauntea przybiera formę istoty baśniowej lub zwierzęcia. Awatarowie tej bogini odgrywają jednak zwykle rolę przewodników wiernych, prowadzących ich do żywnych ziem, lub wysłanników zemsty mających zniszczyć tych, którzy splugawili ziemię jej oddanych wyznawców, i przywrócić żywotność zdewastowanym obszarom. Na Wyspach Moonshae Chauntea ukazuje się częściej niż gdziekolwiek indziej w Faerunie.

Awatar Chauntei: Jak Chauntea, ale boska ranga 9, KP 61 (dotyk 39, nieprzygotowany 54), Atak +69/+64/+59/+54 wręcz (2k4 +24/18-20/x4, obronny, święty, ostry snopek zboża +5) lub czar +60 dotykowy wręcz lub dotykowy na dystans; SC boska aura (270 m, ST 32), OC 41, odporność na ogień 29, RO 44/+4; MRO Wytrw +56, Ref +52, Wola +65; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 10.

Wybitne boskie zdolności: Boska specjalizacja w broni (kopka zboża), Boski druid, Boskie zogniskowanie broni (kopka zboża), Dar życia, Dodatkowa domena (dobro), Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (odnowa), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Umysł bestii (*przebudzony* [nie więcej niż 9 stworzeń/dzień] lub *uśpiony* [ST rzutu na Wytrwałość 32]), Zmiana kształtu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego 42 dla czarów skopiowanych, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 9 dni, tymczasowe magiczne przedmioty lub stworzenia utrzymują się 9 godzin).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 19. lub 20. dla czarów dobra, ST rzutu obronnego 32 + poziom czaru.

Czary: Jak Chauntea, ale ST rzutów obronnych przeciwko czarom kapłana, druida i tropiciela awatara wynosi 30 + poziom czaru. Awatar nie posiada komórek na czary powyżej 9. poziomu.

CYRIC

Książę Kłamstw, Ciemne Słońce, Czarne Słońce

Większe bóstwo

Symbol:	biała czaszka bez zuchwy na czarnym lub fioletowym rozbłysku
Plan ojczysty:	Najwyższy Tron
Charakter:	chaotyczny zły
Dziedzina:	morderstwa, kłamstwa, intrygi, oszustwa, iluzja
Wyznawcy:	byli wyznawcy Bane'a, Bhaala i Myrkula, spragnieni władzy ludzie (zwłaszcza młodzi)
Charakter kleru:	CZ, CN, NZ
Domeny:	chaos, iluzja, oszustwo, zło, zniszczenie
Ulubiona broń:	<i>Ostrze Brzytwy</i> (miecz długi)

Cyric (*si-rik*) jest małostkowym, skoncentrowanym na sobie bóstwem, ze skłonnością do megalomanii i wywyższania siebie ponad inne bóstwa. W całym Faerunie uzyskuje znaczny posłuch – przekłete promieniowanie Ciemnego Słońca przyciąga wygłodniałych władzy śmiertelników niczym płomień ropy, i tak samo ich pochłania. Cyric postradał niegdyś zmysły, lecz zdołał jakoś stłumić boskie szaleństwo i nie utrzymuje już, że jest najpotężniejszym ze wszystkich bóstw. Książę Kłamstw uwielbia snuć sieci oszustw, które doprowadzają do unicestwienia zarówno śmiertelników jak i bóstw, stawiać przeciwko sobie przyjaciół oraz kochanków. Od czasu swego wyniesienia przybrał już wiele postaci: krwawego widma, chmury trującego dymu, nagłego mroku zawierającego widmowe obrazy wirujących ludzkich czaszek i uporczywie patrzacej parą czarnych oczu. Powszechnie uważa się jednak, że jego prawdziwą formą jest postać szczupłego mężczyzny z błyszczącymi, ciemnymi oczami i kredowobiałą skórą.



Kościół Cyrica jest powszechnie (i zasłużenie) zniechęcony w Faerunie, ponieważ jego wyznawców oskarża się o sianie niezgody i dokonywanie morderstw. Wierni bóstw o dobrym charakterze nienawidzą kościoła Cyrica za ohydne czyny jego członków, a bóstw neutralnych, czy nawet niewierzący, za intrygi, morderstwa i spory, jakie zawsze przynoszą ze sobą gorliwi słudzy Cyrica. Wyznawcy bóstw o złym charakterze postrzegają kościół tego bóstwa jako zgromadzenie opętanych żądzą władzy i zagrożenie dla własnych wpływów – Książę Kłamstw udowodnił już bowiem, że zdolny jest niemal do wszystkiego, łącznie z zabiciem konkurencyjnych bóstw, których mocy pożąda.

Kapłani Cyrica modlą się o czary w nocy, po wschodzie księżyca, kiedy promieniowanie Ciemnego Słońca jest najmocniejsze. Kościół tego bóstwa obchodzi niewiele świąt, uroczystości nie celebrowane nawet rocznic wyniesienia Cyrica do boskiego statusu, ponieważ to honorowałyby także Mystrę (dla wyznawców owego boga „Ladacznice”) i sugerowały, że Cyric nie cieszy się nieśmiertelnością od zawsze. Jednak za każdym razem, gdy którejś ze świątyń uda się uzyskać ważnego jeńca, przeznaczonego na ofiarę, wysocy kapłani ogłaszają Dzień Ciemnego Słońca, by podkreślić znaczenie tego wydarzenia. Zaćmienia zawsze uznawane są za święte i często czczone rytualnymi uctwami, gorączkowymi modłami oraz morderstwami paladynów lub wysokich kapłanów Lathandera. Kapłani Cyrica są często wieloklasowcami jako skrytobójcy, iluzjoniści, łotrzykowie lub przywódcy sporu (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Cyric, kiedyś śmiertelnik, został wyniesiony do boskiego statusu przez Ao w wyniku Czasów Kłopotów, w roku 1378 RD, tak samo jak Midnight (Mystra). Po wyniesieniu zagarnął dziedziny Bane'a, Myrkula i Bhaala, w większości nawracając ich wyznawców na swoją wiarę, a następnie, korzystając z pomocy Maski, zmienionego w miecz *Bożej Plagi*, zabił Leirę, Panią Mgieł.

Dziesięć lat później, w 1368 RD, Cyric stworzył *Cyriniszadę*, księgę wielkiej mocy, która obwoływała go Jedynym Prawdziwym Bóstwem, i popełnił błąd, czytając ją. Błąd ten kosztował go utratę zmysłów oraz byleż dziedziny Myrkula na rzecz Kelemvora, śmiertelnika, z którym Cyric poszukiwał niegdyś przygód. Co więcej, Oghma i Maska zaczęły spiskować ze sobą, by stworzyć kolejną księgę, *Prawdziwego życia Cyrica*, co udaremniło intrygi Ciemnego Słońca – chociaż wcześniej zniszczeniu uległa większa część Twierdzy Zhentil. Jednak Maska, pochwycony w sieć własnych knołów, również przeczytał *Cyriniszadę*, co pozwoliło Cyricowi wykraść mu dziedziny intrygi wraz z odrobiną boskiej mocy Mistraza Wszelkich Złodziei.

Rok później, w 1369 RD, Cyric został uznany przez trybunał bóstw za niewinnego ze względu na nieopczytalność, która doprowadziła do zaniedbania boskich obowiązków szerzenia sporów i niezgody. Jego wybraniec, były Calishyta, kupiec o imieniu Malik, umożliwił mu przeczytanie *Prawdziwego życia Cyrica*, dzięki czemu bóg odzyskał zmysły. W tej sytuacji trybunał większych bóstw uznał Cyrica winnym zarzucanych mu zbrodni, lecz pozwolił mu zachować boski status.

Obecnie Cyric nadal snuje mordercze intrygi, jak zawsze chętny podkopać autorytet podobnych mu bóstw i zniszczyć wszystko, co uchodzi za cenne w świecie śmiertelników. Nie ma żadnych sojuszników, chociaż od czasu do czasu udaje, że współpracuje z innymi bóstwami po to, by upewnić się o ich ostatecznym upadku. Książę Kłamstw nienawidzi zwłaszcza Mystry i jej byłego kochanka Kelemvora. Dokonał na nich małej zemsty, konstruując szczelinę, która na zawsze pochłonięła ich śmiertelną miłosną więź. Za największe zagrożenie dla siebie uważa natomiast Bane'a. Gotująca się wojna między tymi władcami zła może pogrozić w chaosie cały Faerun.

Dogmat: Śmierć tym, którzy przeciwstawiają się Cyricowi. Pokłoń się przed jego najwyższą władzą i złóż mu w ofierze krew tych, którzy nie wierzą w jego supremację. Lękaj się i bądź posuszny tym, którzy mają władzę, lecz zabijaj słabych, wyznawców dobra lub fałszywych proroków. Nieś śmierć tym, którzy przeciwstawiają się Cyricowi, czynią pokój lub zaprowadzają porządek i prawo, albowiem jedynie Cyric jest prawdziwym władcą, i każda inna władza musi zostać obalona. Nie wszczynaj otwartych buntów, ponieważ maszerujące armie pobudzają fałszywe

Symbol: Świecący Purpur

bóstwa do działania. Zabijaj wrogów po kolei i utrzymuj lud w ciągłym strachu, niepewności i niezgodzie. Każda metoda i środek jest usprawiedliwiony, jeśli prowadzi do upragnionego celu.

Kler i świątynie: Kapłani Ciemnego Słońca zobowiązują się wszczynać spory i wszędzie dokonują morderstw, by lud bał się i wierzył w Cyrica. Wspierają władców skłonnych do okrucieństwa i dążących do stworzenia imperium, ale w każdym kraju gotowi są wziąć udział w intrydze. Unikają wędziania królestw w otwarte wojny, ponieważ to przydaje czci jedynie Tempusowi, bogowi wojny. Idealny wyznawca Cyrica zawsze składa obietnice bez pokrycia. W rzeczywistości kapłani spędzają większość czasu na spiskowaniu przeciwko sobie nawzajem, każdy z nich pragnie bowiem wzmocnić swą osobistą władzę w niekończącej się walce koterii przeciwko koterii. Aby jeszcze bardziej pogorszyć tę sytuację, w czasie swego szaleństwa Cyric przemawiał do wiernych kapłanów, lecz bynajmniej nie jednym głosem. Ponieważ wszyscy się go boją i wszyscy wierzą, że to, co mówi, jest Jedyną Prawdziwą Drogą, jego słowa spowodowały, iż wiele świątyń wyznaczyło sobie sprzeczne cele. Należy przy tym pamiętać, że kapłani tego bóstwa równie często chwytają za noże, co zachęcają do pokonania innych religii.

Świątynie Cyrica są jęczącymi się wrzodami zła. Znacznie różnią się od siebie wyglądem, co odzwierciedla chaotyczną naturę bóstwa. Wiele jest ukrytych w jaskiniach lub już istniejących budowach, w tym w porzuconych budynkach, walących się kanałach i zapomnianych lochach, z których w nierównych odstępach czasu dobiegają przeraźliwe krzyki. Wiele z tych kompleksów służyło wcześniej za świątynie Bhaala, Bane'a lub Myrkula i dlatego przypominają ciemne, zakazane twierdze Czarnego Pana, ukryte siedziby Pana Morderstw lub podobne grobowcom grotty Pana Kości. Wspólny wszystkim jest krwawy ołtarz ofiarny i wielka sala, w której lokalny wysoki kapłan może rzucić gromy na zebranych wyznawców.

Kiedy kapłani Cyrica nie przebiegają się, by móc się swobodnie poruszać wśród mieszkańców Faerunu, ubierają się w czarne lub ciemnoczerwone szaty ściągnięte w pasie i pozbawione kapturów. Noszą również srebrne bransolety lub obręcze na nadgarstki (zazwyczaj z symbolem Cyrica), co oznacza, iż uznają się za niewolników Czarnego Słońca. Niektórzy z nich w wielkie święta malują symbol swego bóstwa nawet na policzkach i czole.

Książę Kłamstw nie uznaje jednego patriarchy, który miałby rządzić całym kościołem, chociaż kilku potężnych kapłanów uważa, że to im bóg wyznaczył taką rolę. Konflikty takie wywodzą się z czasów, gdy Cyric w swym szaleństwie celowo stawiał przeciwko sobie swoich wiernych. Mimo że przestał robić to otwarcie, schizmy wewnątrz kościoła nie zostały zaleczone, a chaotyczna natura wyznawców powoduje, że mało prawdopodobne jest, by kiedykolwiek to nastąpiło. W większości frakcji dominują kapłani Cyrica, chociaż ważną rolę odgrywają również zaklinacze, czarodzieje, barbarzyńcy, wojownicy, tropiciele i rycerze ciemności.

Obecnie dwie najpotężniejsze frakcje znajdują się w Amn. Czujna Czaszka Tynnos Argim jest wysokim kapłanem na Górze Czaszek w Chmurnych Szczytach i założycielem oddanego zakonu skrytobójców znanego pod nazwą Płomień Czarnego Słońca. Przejął również wpływ nad Mroczną Redutą, świątynią na Wzgórzach Tejarn, którą kiedyś rządziła konkurencyjna sekta, oraz połączył się sojuszem

z armią Amn przeciwko Imperium Sythillijskiemu. Blackwill Haarken Akhimelere, wysoki kapłan Bliźniaczych Wież Wiecznego Zaćmienia, współpracuje z armią potworów dowodzoną przez dwoje ogrów magów z miasta Murann i uciska kupców przechodzących Kupieckim Traktem. Trzecia, rosnąca w siłę frakcja toczy wojnę z klerem Bane'a w Mrocznej Twierdzy o kontrolę nad zachodnią gałęzią Zhentarimów. Lider tej frakcji nie jest jednak znany. Niektórzy wierzą, że obowiązki przywódcy objął charyzmatyczny kapłan Dag Zoreth, podczas gdy inni twierdzą, iż wiernymi Ciemnego Słońca dowodzi wojskowy dowódca znany jako Pereghost. Tak czy inaczej, właśnie ta frakcja w kościele Cyrica jest najbliższej rozpętania świętej wojny z kościołem Bane'a.

CYRIC

Wojownik 3/Łotrzyk 20/Skrytobójca 10/Iluzjonista 20
Średni przybysz (chaos, zło)

Boska ranga: 17

Kości Wytrzymałości: 3k10 + 21 (Woj) plus 20k6 + 140 (Łtr) plus 10k6 + 70 (Skr) plus 20k4 + 140 (Ilu) (661 pw)

Inicjatywa: +20, zawsze pierwszy (+16 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa, Najwyższa inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 83 (+16 Zr, +17 boski, +30 naturalny, +10 odbicie)

Ataki*: *chaotyczny, ostry, krzyczący, raniący miecz długi* +5 +65/+60/+55 wręcz lub czar +59 dotykowy wręcz lub +65 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 do testów ataku; rzuci kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *chaotyczny, ostry, krzyczący, raniący miecz długi* +5 1k8 +20 plus 1k6 dźwiękowe/15–20 lub czar. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (miecz długi 28 punktów).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, śmiertelny atak (ST 52), ukradkowy atak +18k6 (108 punktów), wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (27 km, ST 37), boskie niepodatności, boże królestwo (160km Plan Zewnętrzny, 500m Plan Materialny), komunikacja na odległość 27 km, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowany, +4 przeciwko pułapkom), OC 49, pułapki, RO 52/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do stworzeń w zasięgu 27 kilometra, sprzyjający moment, szczywany umysł, uchylanie, wyniszczający atak,

zamiana planów na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +48, Ref +60, Wola +46. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 30, Zr 42, Bd 24, Int 40, Rzt 24, Cha 30

Umiejętności*: Blefowanie +94, Ciche poruszanie +52, Czarostwo +68, Czytanie z warg +47, Dyplomacja +46, Falszerstwo +48, Koncentracja +60, Kradzież kieszonkowa +55, Nasłuchiwanie +43, Otwieranie zamków +51, Półśłówka +46, Przeszukiwanie +51, Równowaga +35, Rzemiosło (wytwarzanie truczyn) +78, Szacowanie +45, Skanianie +48, Stosowanie liny +43, Ukrywanie +52, Unieszkodliwianie mechanizmów +53, Upadanie +54, Wiedza (religia) +68, Wiedza (tajemna) +68, Wspinaczka +46, Wycucie kierunku +37, Wycucie pobudek +74, Wyzwalanie się +54, Zastraszanie +50, Zauważanie +43, Zbiwanie informacji +45. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Ryc. Brom



Cyric

Atuty: Atak z doskoku, Maksymalizacja czaru, Mistrzostwo w czarach, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Potężny atak, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie berła, Stworzenie laski, Stworzenie portalu, Unieruchomienie czaru, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wzmocnione zogniskowanie czaru (iluzja), Wyciszenie czaru, Wykucie pierścienia, Wyspecjalizowanie, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (długi miecz), Zogniskowanie czaru (iluzja).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracja, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 170 punktów obrażeń), Boski promień (13/dzień, nie więcej niż 27 km, 27k12 punktów obrażeń), Boskie krasomówstwo (jak *masowa sugestia* rzucona przez zaklinacza 27. poziomu, nie więcej niż 27 stworzeń, z których żadne dwa nie mogą znajdować się dalej niż 50 metrów od siebie, ST rzutu na Wołę 37), Boski-ukradkowy atak, Boskie uniki (szansa chybnienia 67%), Boskie zogniskowanie czaru (iluzja), Boskie zogniskowanie umiejętności (Blefowanie), Boskie zogniskowanie umiejętności (Wycucie pobudek), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (iluzja), Fala chaosu (promień 50 metrów, ST rzutu na Wołę 37), Kontrolowanie stworzeń (nie więcej niż 17 ludzi/dzień, ST rzutu na Wołę 37), Mistrzostwo w czarodziejstwie, Najwyższa inicjatywa, Poznanie śmierci (ST rzutu na Wołę 37), Przekształcenie rozmiaru, Ręka śmierci (ST rzutu na Wytrw 47), Stworzenie artefaktu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 47, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 17 dni, tymczasowe magiczne stworzenia lub przedmioty utrzymują się 17 godzin), Zmysł bitewny, Znajomość sekretów.

Moce domenowe: Rzuca czary chaosu, zła i iluzji na poziomie czarującego +1, 17/dzień porażenie (+4 przy ataku, +17 przy obrażeniach z jednego ataku bronią).

Zdolności czaropodobne: Cyric używa tych zdolności jak czarujący 27. poziomu, z wyjątkiem czarów chaosu, zła i iluzji, które rzuca jak czarujący 28. poziomu. ST rzutu obronnego wynosi 37 + poziom czaru. *Bluźnierstwo*, *dezintegracja*, *ekran*, *faktywny obraz*, *implozja*, *krąg zagłady*, *krzywda*, *magiczny krąg przeciw dobru*, *magiczny krąg przeciw prawu*, *młot chaosu*, *mniejszy obraz*, *niemy obraz*, *nieustający obraz*, *niewidzialność*, *niewykrywalność*, *ochrona przed dobrem*, *ochrona przed prawem*, *ożywienie przedmiotu*, *plaszcz chaosu*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *profanacja*, *przeklęta aura*, *przeklęta plaga*, *przemieszczenie*, *rozproszenie dobra*, *rozproszenie prawa*, *roztrząskanie*, *słowo chaosu*, *stworzenie nieumarłego*, *trzęsienie ziemi*, *wezwanie potwora IX* (tylko jako czar chaosu lub zła), *widmowy zabójca*, *wyświetlony obraz*, *zadawanie krytycznych ran*, *zadawanie lekkich ran*, *zakazanie*, *zakłopotanie*, *zatrzymanie czasu*, *zjawisko*, *zmiana siebie*, *zmylenie kierunku*.

Czary czarodzieja/dzień: 5/9/9/9/8/8/8/8/7/7, bazowa ST = 25 + poziom czaru lub 42 + poziom czaru dla czarów iluzji. Zakazane szkoły: wieszczenie i nekromancja.

Wposażenie: Cyric nosi przy sobie *Ostrze brzytwy*, *miecz długi* + 5 ze specjalnymi zdolnościami: chaotyczny, ostry, krzyczący, raniący.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Cyric automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Cyric ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 27 kilometrów. W ramach akcji standardowej może postrzegać wszystko w zasięgu 27 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostało wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może jednak kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 17 godzin.

Zmysł dziedziny: Cyric wyczuwa każde oszustwo lub nieuczciwość na siedemnaście dekadni przed i siedemnaście dekadni po tym, jak nastąpią. Jest także świadomy każdej nieprzypadkowej śmierci.

Akcje automatyczne: Cyric może użyć Blefowania, Czarostwa (związanego z czarami iluzyjnymi), Rzemiosła (tworzenie trucizn), Wiedzy (tajemna, związana z czarami iluzyjnymi) lub Wycucia pobudek w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Cyric może stworzyć każdy przedmiot magiczny, który ułatwia oszustwo, taki jak *czapka przebiegania*, i każdą żołnierską magiczną bronią, która może zostać użyta do zabicia.

Awatarowie

Awatarowie Cyrica rzadko pojawiają się w Faerunie, lecz jeśli już jeden z nich otrzyma jakąś misję, ukazuje się jako szczupły mężczyzna z błyszczącymi, ciemnymi oczami i kredowobiałą skórą. Typowy awatar Cyrica mówi sarkastycznym tonem i zachowuje się obłudnie, lecz ma konkretny cel. Cyric woli, by jego awatarowie działali z ukrycia, wszczynali spory, komplikowali intrygi, szerzyli kłamstwa i tworzyli iluzje. Podczas wizyty w Krainach każdy z nich popełnia zawsze przynajmniej jedno morderstwo, zazwyczaj po to, by przyspieszyć realizację celów bóstwa.

Awatar Cyrica: Jak Cyric, ale boska ranga 8; KP 65 (dotyk 44, nieprzygotowany 65); Atak +56/+51/+46 wręcz (1k8+20/15-20, *chaotyczny*, *ostry*, *krzyczący*, *raniący miecz długi* +5) lub czar +50 dotykowy wręcz lub +56 dotykowy na dystans; SA śmiertelny atak (ST 43); SC boska aura (240 m, ST 28), OC 40, odporność na ogień 28, RO 43/+4; MRO Wytrw +39, Ref +51, Wola +37; Blefowanie +58, Wycucie pobudek +38, modyfikatory wszystkich pozostałych umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Boskie krasomówstwo (jak *masowa sugestia* rzucona przez zaklinacza 18. poziomu, nie więcej niż 18 stworzeń, z których żadne dwa nie mogą znajdować się dalej niż 24 metry od siebie, ST rzutu na Wołę 28), Boskie uniki, Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (iluzja), Fala chaosu (promień 24 metry, ST rzutu na Wołę 28), Ręka śmierci (ST rzutu na Wytrw 38), Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla skopiowanych czarów 38, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 8 dni, tymczasowe magiczne stworzenia lub przedmioty utrzymują się 8 godzin), Znajomość sekretów (ST rzutu na Wołę 28), Zmysł bitewny.

specjalna zdolność: krzycząca

Krzycząca: Krzycząca broń na rozkaz wydaje z siebie niskie brzęczenie, które rozbrzmiewa w uszach właściciela, ale nie czyni mu żadnej krzywdy. W chwili trafienia przeciwnika broń obdarzona taką zdolnością wydaje głośny, wysoki dźwięk, zadając wrogowi dodatkowe +1k6 obrażeń od dźwięku. Kusze, huki i proce z tą zdolnością nadają swą dźwiękową energię wystrzelonej amunicji, a w obszarze czaru

milczenie zadają dodatkowe obrażenia. Krzycząca broń nie wywołują żadnych dodatkowych szkodliwych efektów u stworzeń, które używają usprawnionego słuchu, chociaż nie należy do grona ich ulubionej broni.

Poziom czarującego: 10.; **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *krzyk* lub *snop dźwięku*, **cena rynkowa:** premia +1.

Poziom czarującego: 25., **waga:** 3 kg.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów chaosu, zła i iluzji, ST rzutu obronnego 28+ poziom czaru.

Czary: Jak Cyric, ale ST rzutów obronnych przeciwko czarom iluzji awatara wynosi 33.

Eilistraee

Mroczna Dziewica, Pani Tańca

Pomniejsze bóstwo

Symbol:	naga, długowłosa drowka tańcząca z mieczem na tle księżyca w pełni
Plan ojczysty:	Arvandor (także Pajęcze Otchłanie)
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	pieśń, piękno, taniec, szermierka, polowania, światło księżyca
Wyznawcy:	drowy o dobrym charakterze, myśliwi, żyjące na powierzchni elfy
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, dobro, drow, elf, księżyc, portal, urok
Ulubiona broń:	<i>Księżycowy Miecz</i> (miecz półtoraręczny)

Eilistraee (ei-liss-traj-je-e) to melancholijne bóstwo o zmiennych nastrojach, patronka drowów o dobrym charakterze i tych, które chcą w spokoju żyć na powierzchni w Krainach. Gniewają zło większości drowów, lecz cieszy, że niektóre znalazły sposób na uwolnienie się z sieci Pajęczej Królowej. Eilistraee miłuje pokój i piękno, lecz nie cofnie się przed oddaniem ciosu tym, którzy skrzywdzili jej wyznawców. Ukazuje się pod postacią nieodzianej drowki o błyszczącej skórze i długich do kostek, wirujących włosach, połyskujących srebrem.

Kościół Eilistraee jest mało znany i słabo rozumiany przez mieszkańców świata powierzchni. Niewielu mieszkańców Torilu daje wiarę plotkom o pojawieniu się drowów o dobrym charakterze, wyłaniających się z Podmroku. Możliwość istnienia bóstwa, które wspiera taki lud, leży poza zdolnościami pojmowania nie-elfów, którzy traktują takie wieści wyłącznie jak plotki lub dowód knońki złych drowich łupieżców. Większość elfów uparczywie ignoruje więc podobne doniesienia, niewygodne dla głównych prawd ich kultury. Przez lata powtarzano im przecież, że wojny o koronę wywołało nieokiełznane zło dawnych drowów. Tylko pośród przychylnie nastawionych grup aktywnych w regionach, w których działa kościół Eilistraee, uznaje się tę wiarę z nadzieją, że się rozprzestrzeni. Zwłaszcza Harfiarze zaczęli potajemnie wspierać kościół Mrocznej Dziewicy i pracować na rzecz tego, by został w pełni zaakceptowany w Faerunie.

Kapłanki Mrocznej Dziewicy modlą się o czary w nocy, po wschodzie księżyca, wyśpiewując modlitwy zawsze, gdy jest to możliwe. Ich rytuały koncentrują się wokół polowań, po których następuje uczta, tańce (w jak najmniejszej ilości odzieży) i Krąg Pieśni, odbywający się zwykle na leśnej polanie w świetle księżyca. Wyznawcy bogini po kolei śpiewają wówczas i tańczą w kręgu, a każdy z nich rozpoczyna jakąś pieśń, starając się uwolnić wszystkie emocje nagromadzone w ciągu dnia. Rytuał ten ma charakter bardzo osobisty, zdarza się więc, że pieśń nie ma słów lub że któryś z wyznawców odprawia go w samotności. Te z kapłanek Mrocznej Dziewicy, które akurat dysponują pieniędzmi, proszą się o wynajęcie minstrelki lub bardów, by i oni oświetlili zgromadzenie kilkoma pieśniami. Do podobnych praktyk zachęca się również świeckich wyznawców, choć nie jest to wymóg religii.

Kościół Eilistraee obchodzi szereg świąt. Taniec Miecza to rytuał, w czasie którego utacza się niewielką ilość krwi i prosi o łaski Eilistraee, mające uchronić ostrze przed złamaniem lub rdzą przez najbliższe trzy miesiące. Główne Łowy, obchodzone przynajmniej raz o każdej porze roku, polegają na nocnym pościgu za groźną bestią lub potworem, prowadzonym przez kapłanki Eilistraee. Tradycyjnie, myśliwi mogą wówczas użyć każdej ostrej broni i założyć dowolne szaty, nie dotyczy to jednak kapłanek – te ruszają na łowy nagie, a każda ma przy sobie

wyłącznie jeden miecz. Jeśli ofiara zostanie zabita, świętujący wyśpiewują modły i wykonują ku czci bóstwa taniec w kręgu. Przynajmniej raz w roku kapłanki Eilistraee biorą też udział w Gonitwie. Pozostali uczestnicy święta, o ile nie są drowami, czernią swoje ciała naturalnymi barwnikami i olejami, a wszyscy, niezależnie od rasy, gotują specjalne liście i jagody, by posrebrzyć włosy. Potem ruszają w świat powierzchni, ufając swojej muzyce, miłemu usposobieniu i umiejętnościom szermierczym, które mają uchronić ich od śmierci. Udają się tam, gdzie są obcy, starając się odnaleźć elfie społeczności i podarować im zwierzyne i pomocną dłoń. Chcą nauczyć się nowych pieśni, muzyki i sposobów posługiwania się mieczem, nie szercząc przy tym swojej wiary ani nie próbując zyskać czegoś dla siebie.

Pod koniec życia wszystkie kapłanki Mrocznej Dziewicy, które nie poległy w walkach, odprawiają swój największy rytuał, Ostatni Taniec. Słyszą wówczas, jak Eilistraee śpiewa do nich w nocy, przyzywając je do siebie. Kiedy pieśń wydaje im się odpowiednia, udają się nago pod zalane światłem księżyca niebo i tańczą – nikt ich potem więcej nie widzi. Ci, którzy obserwowali takie tańce, twierdzą, że bogini pojawia się i śpiewa nad głowami kapłanek, a wtedy te odzyskują siły i z każdą chwilą stają się coraz młodsze. Ich włosy zaczynają lśnić tak samo, jak włosy Mrocznej Dziewicy, a ciało staje się coraz bardziej przezroczyste, a w końcu znika. Pozostaje po nim jedynie srebrna poświata. Wtedy rozlegają się dwa głosy – bogini i jej kapłanki – wznoszące się razem w melancholijnej, czutej pieśni.

Kapłanki Eilistraee często są wieloklasowcami jako wojownicy, bar-dowie, tropiciele lub tancerki miecza (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Jako córka Corellona Larethiana i Araushnee (która później stała się Lolth), oraz siostra Vhaerauna, Eilistraee została wypędzona wraz z innymi drowimi bóstwami, ponosząc karę za nieumyślny udział w wojnie przeciwko Seldarine. Mimo że oczyszczono ją z wszelkich zarzutów, należała na ojca, by obłożył ją karą, ponieważ wyczuwała, że mroczne elfy będą jeszcze potrzebować kogoś, kto zapewni im dostęp do dobra. Jej sojusznikami są wszyscy członkowie Seldarine, Mystra, Selune i dobre bóstwa ras Podmroku, wrogami zaś złe bóstwa Podmroku, zwłaszcza festsza drowiego panteonu.

Dogmat: Zawsze bądź miły, chyba że walczysz ze złem. Staraj się wszędzie rozsiewać szczęście. Ucz się i uczaj nowych pieśni, pła-sów i tańca utalentowanych szermierzy. Propaguj harmonię między rasami. Zaprzyjaźniaj się z obcymi, dawaj schronienie tym, którzy nie mają domu i karm głodnych. Na arogancję odpowiadaj uprzejmością. Za przemoc odpłacaj przemocą, tak aby ci, którzy są jej winni, zginęli. Pomagaj drowom w rozterkach i przekazuj im posłanie Pani: „W Krainach Powyżej, w Ziemi Wielkiego Światła, czeka na ciebie zasłużone miejsce. Przybywaj w pokoju i żyj ponownie pod słońcem, gdzie rosną drzewa i kwiaty”.

Kler i świątynie: Kapłanki Eilistraee zawsze i wszędzie zachęcają drowy do powrotu na powierzchnię. Pracują nad zaprowadzaniem harmonii między drowami, a rasami zamieszkującymi świat powierzchni, by przedstawiciele ich rasy zostali uznani za pełnoprawnych mieszkańców Faerunu. Kultuwują piękno, muzykę i rzemiosło, dzięki któremu powstają instrumenty muzyczne i pieśni. Asystują myśliwym przy polowaniach i pomagają innym czynić dobro zawsze, gdy widzą ku temu sposobność. Od kapłanek wymaga się biegłości w polowaniach i grze na przynajmniej jednym z ulubionych instrumentów Mrocznej Dziewicy (róg, flet, harfa). Muszą być zarówno dobrymi śpiewaczkami, jak sprawnymi, pełnymi gracji tancerkami. Ciągłe gromadzą pieśni i wiedzę muzyczną, ale pobierają także nauki w posługiwaniu się mieczem.

Świątynie Mrocznej Dziewicy wznoszą się zazwyczaj przy wyjściach z ciemnych jaskiń oraz w zaciemionych lasach w świecie powierzchni, z których jej kapłanki mogą wyruszać w mrok nocy, by stawiać czoło światłu księżyca. Rzadko zdarza się, by zabudowania świątynne wznoszone pod powierzchnią. Przed ich budową kler Mrocznej Dziewicy poszukuje nienaruszonych, naturalnych miejsc, które wymagają zaledwie drobnych modyfikacji. Te miejsca kultu urządzone są prawie tak samo, jak te poświęcone Seldarine. Kompleks świątynny obejmuje też zwykle polanę przeznaczoną do tańców, z której dobrze widać księżyc,



i osłonięte miejsce chroniące przed światłem dnia (często tunel do Podmroku). Zawsze można przy nich znaleźć charakterystyczne gęste sklepienie z drzew, rwący strumyk ze świeżą wodą, kuźnię oraz żyłę rud żelaza lub innego metalu odpowiedniego do wytwarzania mieczy. Jednak najprostsze sanktuarium Mrocznej Dziewicy tworzą wierni, którym wystarczy polana i pieśń (słyszalna lub wyobrażona), zachęcająca innych do tańca.

Kapłanki Eilistraee noszą długie włosy i zakładają praktyczne oraz stosowne do zadania, które aktualnie wykonują, szaty. W rytuałach najczęściej uczestniczą nago. Na polowania ubierają się w miękkie skóry, do gotowania w fartuchy, zbroję zaś noszą bardzo rzadko – kiedy spodziewają się bitwy. Najchętniej przywdziewają srebrzyste, przejrzyste suknie. Większość kapłanek nosi też święte symbole wykonane ze srebra, zazwyczaj w formie zapinek lub medalionów zwisających na szyi na cienkim, srebrnym lub mithrilowym łańcuszku.

Kościół Eilistraee ma mało wspólnego z hierarchią. Jego członkowie zbierają się w małych, niezależnych grupach, w głębokich lasach Faerunu. Jedną z kapłanek jednak zawsze pełni funkcję najwyższej kapłanki. Jest to Qilue Veladorn, Wybranka Eilistraee, Wybranka Mystry i jedna z Siedmiu Sióstr. Władza Qilue jest dosyć subtelna, ponieważ członkowie kościoła przyjmują jej słowa raczej jak rady starszej siostry niż jak polecenia władczyni.

Eilistraee

Bar 20/Wojownik 15/Kapłan 5

Średni przybysz (chaos, dobro)

Boska ranga: 7

Kości Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 20k6 +140 (Brd), plus 15k10 +105 (Woj), plus 5k8 +35 (Kap) (890 pw)

Inicjatywa: +20 (+16 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 67 (+16 Zr, +7 boski, +20 naturalny, +14 odbicie)

Ataki: *tańczący, ostry miecz półtoraręczny* +5 +64/+59/+54/+49 lub czar +54 dotykowy wręcz lub +63 dotykowy na dystans

Obrażenia: *tańczący, ostry miecz półtoraręczny* +5 1k10 +24/15–20 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 17/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (210 m, ST 31), boskie niepodatności, boże królestwo (1,5 km Plan Zewnętrzny, 210 m Plan Materialny), cechy drowa, komunikacja na odległość 11 km, muzyka barda (kontrpieśń, fascynacja, podniesienie kompetencji, inspirowanie odwagi, OC 39, podniesienie pozycji, *sugestia*) 20/dzień na zasięg 11 km, odporność na ogień 27, RO 42/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 11 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), wiedza barda +29, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +46, Ref +57, Wola +46

Atrybuty: S 24, Zr 42, Bd 24, Int 29, Rzt 24, Cha 38

Umiejętności: Blefowanie +44, Ciche poruszanie +46, Czarostwo +41, Dyplomacja +55, Koncentracja +44, Leczenie +44, Nasłuchiwanie +39, Odcyfrowanie zapisów +39, Pływanie +37, Przebieranie +44, Przeszukiwanie +18, Równowaga +50, Rzemiosło (wytwarzanie broni) +59, Skakanie +76, Stosowanie magicznych urządzeń +44, Ukrywanie +46, Upadanie +71, Wiedza (natura) +39, Wiedza (religia) +56, Wiedza (tajemna) +56, Wróżenie +46, Wspinaczka +37, Wyczucie

kierunku +37, Wyczucie pobudek +37, Występy +66, Wyzwalanie się +46, Zastraszanie +23, Zauważanie +38, Zbieranie informacji +44

Atuty: Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Bieg, Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Błyskawiczny refleks, Poprawiona inicjatywa, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (miecz półtoraręczny), Potężny atak, Przystosowanie do światła dnia, Rozszczępienie, Różtrząskanie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie portalu, Stworzenie różdżki, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczępienie, Wirujący atak, Wyspecjalizowanie, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny), Zogniskowanie umiejętności (Występy), Zmysł walki.

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracje, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizna, *uspienie*, otumanienie, transmutację, *wwiezienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 5), Boska specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Boski bard, Boskie zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (dobro), Dodatkowa domena (portal), Dodatkowa domena (urok), Przekształcenie rozmiaru.

Cechy drowa: Premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wole przeciwko czarom lub efektem zaklinalnia, widzenie w ciemności, może wykonać test Przeszukiwania, kiedy znajdzie się w zasięgu 1,5 metra od sekretnych lub ukrytych drzwi, jakby ich aktywnie poszukiwała, premia +2 do rzutów obronnych na Wole przeciwko czarom lub zdolnościom czaropodobnym.

Moce domenowe: Rzuca czary chaosu i dobra na poziomie czarującego +1, 7/dzień przyrost Chaosu +4 na 1 minutę, 17/dzień odegnanie lub zniszczenie likantropa, wykrywa i aktywuje lub dezaktywuje portale, jakby były zwyczajnymi sekretnymi drzwiami (ST 20).

Zdolności czaropodobne: Eilistraee używa tych zdolności jak czarujący 17. poziomu, za wyjątkiem czarów dobra i chaosu, które rzuca jak czarujący 18. poziomu.

ST rzutów obronnych 31 + poziom czaru. *Analiza portalu, antypatia, bariera z ostrzy, brama, ciągły obraz, dominacja nad potworem, drzewny krok, emocja, eteryczność, geas/poszukiwanie, jasnośćyszenie/jasnowidzenie, kocia gracia, księżycowa ścieżka, księżycowe ostrze, księżycowy promień, księżycowy ogień, labirynt, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny krąg przeciw zhu, młot chaosu, obłęd, obcowanie z naturą, ochrona przed złem, ochrona przed prawem, oczarowanie osoby, ogień faerie, ożywienie przedmiotu, pajęcza postać, płaszcz chaosu, płaszcz mrocznej mocy, prawdziwe uderzenie, rozproszenie prawu, rozproszenie zła, różtrząskanie, słoneczny wybuch, słowo chaosu, sugestia, święta aura, święte porażenie, święte słowo, teleportacja, uspokojenie emocji, wezwwanie potwora I, wezwwanie potwora IX (tylko jako czar chaosu lub dobra), większe rozproszenie, większy planarny sojusznik, unyki, wspomnienie, wygnanie, wykrycie kłamstwa, wymiarowe drzwi, wymiarowa kotwica, zatroczenie potwora, znalezienie ścieżki, zwierzęce kształty, żądanie, żywodąb.*

Jako drowka Eilistraee posiada także zdolność rzucania *tańczących światel*, *ciemności* i *ognia faerie* 1/dzień, na 60. poziomie czarującego.



Eilistraee

Znane czary barda (4/8/8/7/7/7/7, bazowa ST = 24 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, kuglarstwo, światło, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrzyk magii; 1 – identyfikacja, ochrona przed prawem, uśpienie, szybki odwrót, zbroja maga; 2 – bycza siła, dostrzeżenie niewidzialnego, języki, skrzący pył, wykrzyk myśli; 3 – ostra krawędź, przyspieszenie, rozproszenie magii, spowolnienie, większy obraz; 4 – modyfikacja pamięci, odestanie, tęczyowy wzór, wiedza o legendach, wymiarowe drzewi; 5 – ciągły obraz, fałszywy obraz, krąg leczniczy, sen, tajniki wieku; 6 – masowa sugestia, wyświetlony obraz, zaprogramowany obraz, zastona.

Wypożyczenie: Eilistraee nosi przy sobie *Księżykowy Miecz*, miecz półtoraręczny + 5 ze specjalnymi zdolnościami: tańczący, ostry.

Poziom czarujący: 25., waga: 3 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako pomniejsze bóstwo Eilistraee może wykorzystać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Eilistraee widzi (również przy użyciu widzenia w ciemności), słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 11 kilometrów. W ramach akcji standardowej może percypować wszystko w zasięgu 11 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. Może w ten sposób kontrolować nie więcej niż pięć miejsc na raz. Ma prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 7 godzin.

Zmysł dziedziny: Eilistraee wyczuwa każde zagrożenie dla drowów o dobrym charakterze, pod warunkiem że zdarzenie to dotyczy przynajmniej 500 osób. Jest również świadoma wahania każdego drowa, który zastanawia się, czy odrzucić kult złych bóstw drowiego panteonu, jeśli jest to wydarzenie na podobną skalę.

Akacje automatyczne: Eilistraee może użyć Występów lub każdej umiejętności opartej na Zręczności w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 20 lub mniej. Aby skorzystać w ten sposób z którejś z umiejętności, musi posiadać w niej rangi lub też umiejętność nie może wymagać wyszkolenia. W ramach akcji darmowej wolno jej także wykonać wszystkie czynności zakończone zwykłym testem Zręczności. Nie ma jednak prawa zrobić niczego, co byłoby akcją będącą odpowiednikiem ruchu lub częścią takiej akcji. Przysługuje jej nie więcej niż pięć takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Eilistraee może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który jest związany z szermierką, pieśnią, pięknem, polowaniem lub światłem księżyca, pod warunkiem że cena rynkowa takiego przedmiotu nie przekracza 30 000 sz.

Awatarowie

Typowy awatar Eilistraee pojawia się jako naga drowka o błyszczącej skórze, niemal 3 metrach wzrostu, z długimi do kostek, falującymi, połyskującymi srebrnymi włosami. Włosy i prześlizgujące się po ciele srebrne odbłaski okrywają ją gładkim, nieustannie poruszającym się wachlarzem piękna.

Awatar Eilistraee: Duży, KP 58 (dotyk 42, nieprzygotowany 42); Atak +59/+54/+49/+44 wręcz (2k6 +20/15-20, *duży tańczący, ostry miecz półtoraręczny* +5) lub czar +49 dotykowy wręcz lub +58 dotykowy na dystans; Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; Ukrywanie +38, wszystkie pozostałe modyfikatory umiejętności zrędkowane o 4.

Wybitne boskie zdolności: Boska specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Boski bard, Boskie zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny), Przekształcenie rozmiaru.

Zdolności czaropodobne: 13. poziom czarującego, ST rzutów obronnych 27 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowa domena awatar Eilistraee traci dostęp do domen chaos, urok, dobro i portal oraz odpowiadających im mocy domenowych i zdolności czaropodobnych: *analiza portalu, bariera z ostrzy, brama, dominacja nad potworem, emocja, eteryczność, gas/poszukiwanie, labirynt, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny krąg przeciw złu, młot chaosu, obłąd, ochrona przed prawem, ochrona przed złem, ożywienie przedmiotu, płaszcz*

chaosu, rozproszenie zła, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, słowo chaosu, sugestia, święta aura, święte porażenie, święte słowo, teleportacja, uspokojenie emocji, wezwwanie potwora I, wezwwanie potwora IX (tylko jako czar chaosu lub dobra), wspomnienie, wygnanie, wymiarowe drzewi, wymiarowa kotwica, zauroczenie osoby, zauroczenie potwora, żądanie.

gond

Sprawca Cudów, Pan Wszystkich Kowali

Pośrednie bóstwo

Symbol: koło zębate z metalu, drewna lub kości z czterema szprychami

Plan ojczysty: Dom Wchady

Charakter: neutralny

Dziedzina: rękodzieło, rzemiosło, konstrukcje, kowalstwo

Wyznawcy: kowale, rzemieślnicy, inżynierowie, gnomy, wynalazcy, Lantańczycy, stolarze

Charakter kleru: dowolny

Domeny: metal, ogień, planowanie, rzemiosło, wiedza, ziemia

Ulubiona broń: *Mistrz Rzemiosł* (młot bojowy)

Gond (*gond*) jest krzepkim kowalem, wyposażonym w potężny młot, kuźnię i kowadło, które pozwalają mu przetwarzać materiał gwiazd. Czczony przez ludzi i gnomów (które znają go pod imieniem Nebelun), przekształca pomysły w konkretne formy i inspirował śmiertelników do tworzenia wynalazków. Obchodzi go jedynie akt tworzenia, nie zważa zatem na konsekwencje wprowadzania swoich dzieł do użytku. Niektórzy członkowie kościoła Mystry przeciwstawiają się Sprawy Cudów, ponieważ przedkłada on technologię ponad Sztukę, lecz tak naprawdę Gond postrzega magię jako jeszcze jedno narzędzie tworzenia.

Kościół Gonda jest uznawany w całym Faerunie. Jego członków znaleźć można w rządzonych przez ludzi bastionach zła, jak i twierdzach dobra, oraz w skalnych społecznościach gnomów. Jedynie na wyspie Lantan jest to kościół dominujący, ogłoszony religią państwową. Na ziemiach Durparu, Estagundu i Złotego Var bóstwo znane jest pod imieniem Zionil, patron wynalazków, rzemieślników, wynalazców i twórców. Większość kupców utrzymuje trwałe związki z klerem Gonda, w nadziei na uzyskanie i sprzedanie z zyskiem ich najnowszych wynalazków. Od czasu do czasu wyznawcy Gonda niechący wymyślać coś, co wzbudza zamęt na istniejących rynkach i powoduje nagłą wrogość ze strony innych wyznań.

Ostatnimi czasami kościół Gonda przyprawiał o gniew wszystkich władców Faerunu, ponieważ wynalazł *proch dymny* i sprowadził do Krain broń palną. Większość postrzega taką broń jako zagrożenie dla swej władzy, ponieważ jest ona zbliżona do potężnych czarów czarodziejów, a jednak może być używana przez plebejuszy, którym niekoniecznie musi zależeć na utrzymaniu status quo. Jedynie nieustanne wysiłki kościoła Gonda pozwoliły utrzymać kontrolę nad *prochem dymnym* i przy okazji zachować nieskrępowany status tej religii w wielu miastach. Kościół podejmuje wszystkie możliwe kroki, by upewnić się, że technologia pozostaje zastrzeżona wyłącznie dla jego członków, i eliminuje rywali za pomocą podstępów, dyplomacji oraz wpływów finansowych.

Kapłani Gonda modlą się o czary o świcie, przed porannym posiłkiem. Codziennymi rytuałami są modlitwy szepcane po przebudzeniu i przed zaśnieciem, często podczas ubierania się lub rozbiegania, oraz dłuższa, poranna modlitwa przy posiłku. Przed przystąpieniem do tworzenia nowych przedmiotów (w przeciwieństwie do ich naprawy lub konserwacji) kapłani zmagają specjalną modlitwę dziękczynną i wieńcipoddańczą. Jedynym większym świętem jest Ippensheir, nazwane tak od imienia Ippena, Pierwszego Sługi Gonda i obchodzone podczas dwunastu dni następujących bezpośrednio po Zielonych Trawach. Wszyscy kapłani Gonda oraz jego oddani wyznawcy zbierają się wówczas w świątyni, opactwie lub świętym miejscu, w którym pracował kiedyś znany wynalazca lub rzemieślnik. Jest to czas zabawy, picia i hulanki, podczas których demonstruje się wynalazki i przekazuje informacje o nowościach. Niektórzy wierni w czasie święta starają się odwiedzić jak najwięcej

zgrupowań, używając do tego sieci *portali* utrzymywanych przez kościół dla łączności z największymi obronnymi świętymi domami.

Jedną z dziwnych praktyk tej wiary wymaga, by wynalwca Gonda wykonał, jeśli to możliwe, dwie kopie każdej nowej maszyny lub narzędzia, które odkryje. Jedną kopię chowa się przed wścibskimi oczami złodziei i wandalów, by później pokazać ją znajomym wynalwcom, a druga zostaje roztrzaskana – lub spalona – jako część Świętego Zniszczenia, ofiarnej modlitwy do Gonda. Ceremonia ta umacnia dominację Gonda nad konstruktywną i niszczyliską inżynierią. Niektórzy kapłani tego boga są wieloklasowcami jako łotrzykowie, lecz tylko przez ich zainteresowanie wytrychami i innymi małymi narzędziami. Wielu zostaje technistrzami (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Gond to zagadkowe bóstwo. W swym głodzie wiedzy służy Oghmie, lecz jest tak niezależny od swego przełożonego, że wielu zapomina o tym związku. Przyjaźni się z Lathanderem, Waukeen i Tempusem, ponieważ jego wynalazki łączą się z kreacją, zyskiem oraz wojną. Jego jedynym prawdziwym wrogiem jest Talos, którego nieokielznane zniszczenie zagraża nie tylko wynalazkom Gonda, lecz również jego władaniu nad narzędziami zniszczenia.

Dogmat: Liczy się działanie. Intencje mają pewne znaczenie, lecz najważniejszy jest wynik. Rozmowy są dobre dla innych, ci, którzy służą Gondowi, działają. Stwarzają wynalazki, które przynoszą pożytek. Wyspecjalizują się w kowalstwie lub innym rzemiośle i praktykują je, tworząc przedmioty i narzędzia do ich łączenia i zamykania, póki nie wykreujesz urządzenia, które będzie można wykorzystać w każdej sytuacji i przestrzeni. Kwestionuj i stawaj do walki z nieznanym za pomocą nowych narzędzi. Twoje wynalazki powinny być eleganckie i użyteczne. Eksperymentuj i stosuj nowe metody pracy. Pobudzaj te cnoty u innych, pomagaj im, sponsoruj lub dyskretnie wspieraj. Zachowuj zapiski dotyczące twoich poczynań, pomysłów i prób, tak aby inni mogli kontynuować twoje dzieło i udoskonalić to, co po sobie zostawiłeś. Zachęcaj innych, na przykład rolników i myśliwych, by myśleli nad nowymi narzędziami, udoskonalonymi sposobami wykonywania rzemiosła, używania istniejącego sprzętu oraz nowymi sposobami wykonywania czynności. Obserwuj, zdobywaj i gromadź dokonania innych, a potem rozprzestrzeniaj tę wiedzę wśród Wiernych Gondowi. Dyskutuj nad pomysłami innych i mów o nich, aby wszyscy ujrzeli boskie światło, jakim jest Sprawca Cudów.

Kler i świątynie: Za wyjątkiem wyspy Lantan, kościół Gonda składa się w większości z wędrownych kapłanów, którzy przenoszą się z miast do wiosek i miasteczek, znajdując zatrudnienie jako rzemieślnicy, budowniczości, kowale i inżynierowie. Źle patrzy się na tych, którzy osiedlają się gdzieś na stałe, chyba że kapłan taki udowodni swemu przełożonemu, że jego dom jest centrum wynalazczości, znajdującym się pod stałą ochroną. Jak do tej pory, zdarzyło się to w Waterdeep, Athkatli, Suzail i Twierdzy Zhentil. Kościół zachęca do prowadzenia wystawnego trybu życia, bo jak inaczej okazać można zyski z podążania Drogą Gonda? W czasie podróży kapłani zakładają składy, dokonują inwestycji i wchodzi w sojusze, by zdobyć prototyp każdego nowego urządzenia, na jakie się natkną. Mają obowiązek asystować wynalazcom i innowatorom oraz składać regularne raporty najbliższemu Mistrzowi (temu, który przewodniczy religijnej wspólnotie lub dba o święte miejsca) poprzez posłańców tego samego wyznania.

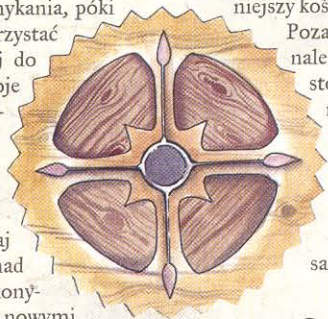
Świątynie Gonda są zazwyczaj imponującymi budowlami z kamienia, szczytowego kształtu, otoczonymi portykami o grubych filarach. Wnętrze zdobi niewielka ilość dekoracji, głównie rozległe schematy przedmiotów stworzonych przez członków kleru. Niektóre z nich mają dużą wartość historyczną, inne ukazują najnowsze próby uzdolnionych rzemieślników. Na centralnym ołtarzu zawsze stoi kowadło, otoczone wiecznie wirującymi kołami zębatymi w wielkiej maszynie. Pozostałe sale służą za warsztaty, zaopatrzone projektami, zarówno realizowanymi, jak i porzuconymi.

Kapłani Gonda ubierają się w szafranowe ceremonialne szaty, z karmazynowymi kołnierkami i stułami. Na prawym lub lewym ramieniu noszą zakończony dużą sakiewką skórzany pasek, pełen przemyślnych schowków na małe narzędzia, druciki, przewody, zamki, haczyki, sprzączki, klamki,

kawałki stali i drewna – jednym słowem wszystko, co może okazać się przydatne w czasie drobnych kradzieży (w tym przy otwieraniu zamków), dokonywanych w imię Gonda. Ich strój dopełnia ogromny kapelusz i pas z dużych, połączonych metalowych medalionów. Święty symbol Gonda noszą jako wisior wykonany z kości, mosiądzu, brązu lub kości stoniowej.

Świętym centrum wyznania Gonda jest Najwyższy Święty Dom Rzemiosł i Inspiracji w mieście Illul, na wyspie Lantan. Ten duży, otoczony murem klasztor prowadzi Danactar, Najwyższy Rzemieślnik, Przenajświętszy Sługa Gonda, najwyższy rangą śmiertelny kapłan Sprawcy Cudów. Mimo że w teorii władza Najwyższego Rzemieślnika rozciąga się na cały Faerun, w praktyce kościół Gonda ma bardzo luźną organizację i dzieli się na trzy gałęzie. Na wyspie Lantan i Suj (położona na południe wyspa – partner Lantan) Danactar panuje niepodzielnie we wszystkich kwestiach eklezjastycznych oraz zasiada w Ayrorch, radzie dwunastu, którzy rządzą Lantan. Słowo Najwyższego Rzemieślnika ma także posłuch u emigrantów z Lantan, wędrownych kupców, których statki o bordowych żaglach i łacińskim olinowaniu kursują po południowych morzach Faerunu. Słowa Danactara przenosi zazwyczaj główny posłaniec Lantan, obecnie kapłan Gonda wysokiej rangi o imieniu Bloenin. Reszta kleru zna i nominalnie uznaje Danactara, lecz niewielu przywiązuje wagę do edyktów z odległego Illul. Ta niezależność wyznawców Gonda w środkowym Faerunie może tylko wzrosnąć po niedawnym upadku Tilverton, gdzie znajdował się Dom Sprawcy Cudów, najważniejszy kościół Gonda w centralnym Faerunie.

Poza hierarchią większość członków kościoła Gonda przynależy do jednego lub dwóch honorowych zakonów lub stowarzyszeń wspieranych przez to wyznanie. Są pośród nich Zakon Możnych Kamieniarzy i Snycerzy, Święty Zakon Najbardziej Uzdolnionych Architektów i Mostowców, Płatnerzy Sprawcy Cudów, Tajemny Zakon Wytwórców Narzędzi, Zegarmistrzów i Mechaników, Stowarzyszenie Twórczego Projektowania i Konstrukcji Zamków, a także Przemysłowi Bracia i Siostry w Słuszarstwie, Stolarstwie, Lalkarstwie i Zabawkarstwie.



gond

Łotrzyk 10/Czarodziej 12/Kapłan 8/Bard 10

Średni przybysz

Boska ranga: 12

Kości Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 10k6 +70 (Łtr) plus 12k4 +84 (Cza) plus 8k8 +56 (Kap) plus 10k6 +70 (Brd) (812 pw)

Inicjatywa: +19 (+15 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 71 (+15 Zr, +12 boski, +25 naturalny, +9 odbicie)

Ataki: *uderzający, powracający, poszukujący rzucony młot bojowy* +4 +64/+59/+54/+49 wręcz lub *uderzający, powracający, poszukujący rzucony młot bojowy* +4 +72/+67/+62/+57 dystansowy lub czar +59 dotykowy wręcz lub +67 dotykowy na dystans

Obrażenia: *uderzający, powracający, poszukujący rzucony młot bojowy* +4 1k8 +14/18-20/×3

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 12/dzień, ukradkowy atak +5k6, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (360 m, ST 31), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 360 m Plan Materialny), chowaniec (ropuchy), komunikacja na odległość 18 km, muzyka barda (kontrpieśń, *fascynacja*, podniesienie kompetencji, inspirowanie odwagi, podniesienie pozycji, *sugestia*) 10/dzień, niepodatność na ogień, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowany), OC 44, pułapki, RO 47/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie do wszystkich istot w zasięgu 18 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), uchylanie, wiedza barda +25, wyniszczający atak, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +51, Ref +59, Wola +51

Atrybuty: S 25, Zr 40, Bd 24, Int 40, Rzt 24, Cha 29

Umiejętności: Alchemia +62, Czarostwo +70, Dyplomacja +60, Jeździectwo (koń) +33, Koncentracja +74, Leczenie +48, Nasłuchiwanie +52, Odcyfrowanie zapisów +50, Otwieranie zamków +56, Rzemiosło (garncarstwo) +72, Rzemiosło (introligatorstwo) +54, Rzemiosło (kamieniarstwo) +72, Rzemiosło (kowalstwo) +112, Rzemiosło (kuśnierstwo) +72, Rzemiosło (płatnerstwo) +112, Rzemiosło (stolarstwo) +72, Rzemiosło (szkutnictwo) +72, Rzemiosło (szlifowanie klejnotów) +72, Rzemiosło (wytworzenie broni) +54, Rzemiosło (wytworzenie luków) +72, Rzemiosło (wytworzenie pułapek) +72, Rzemiosło (wytworzenie zamków) +72, Stosowanie liny +56, Stosowanie magicznych urządzeń +44, Szacowanie +60, Unieszkodliwienie mechanizmów +56, Wiedza (architektura i inżynieria) +62, Wiedza (religia) +67, Wiedza (tajemna) +70, Wróżenie +62, Występy +33, Zbieranie informacji +55. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Długotrwały czar, Mistrzostwo w czarach, Podniesienie czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (młot bojowy), Poszerzenie czaru, Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Rzucanie w walce, Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie portalu, Stworzenie różdżki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wydłużenie czaru, Wykucie pierścienia, Wzmocnienie czaru, Zapisanie runy, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (młot bojowy), Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [wytworzenie broni]).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracje, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizna, *uspienie*, otumanienie, transmutację, *uwieżenie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 120 punktów obrażeń), Boskie władanie ogniem (wyczucie 4 m), Boskie władanie ziemią (wyczucie 4 m), Boskie zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [wytworzenie broni]), Boskie zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [kowalstwo]), Boskie zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [płatnerstwo]), Dodatkowa domena (metal), Dodatkowa domena (ogień), Dodatkowa domena (planowanie), Mistrz rzemiosła, Mistrzostwo w czarodziejstwie, Przekształcenie rozmiaru, Stworzenie przedmiotu (nie więcej niż 300 kg wagi lub 3,5 metra sześciennego objętości), Stworzenie większego przedmiotu (nie więcej niż 600 kg lub 70 metrów sześciennych objętości).

Moce domenowe: Rzuka czary tworzenia i wieszczenia na poziomie czarującego +1, 12/dzień odgania lub niszczy stworzenia ziemi lub karci albo rozkazuje stworzeniom powietrza, 12/dzień odgania lub niszczy stworzenia wodny lub karci albo rozkazuje stworzeniom ognia.

Zdolności czaropodobne: Gond używa tych zdolności jak czarujący 22. poziomu, za wyjątkiem czarów tworzenia i wieszczenia, które rzuka jak czarujący 23. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 31 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, jasnosłyszenie/jasnowidzenie, klatka mocy, kolczaste kamienie, kamienna skóra, kształtowanie drewna, kształtowanie kamienia, magiczna broń, magiczny kamień, mniejsze tworzenie, niezwykła machina, obserwacja śmierci, odporność żywiołowa (tylko jako czar zimna i ognia), odpychanie metalu lub kamienia, ognista burza, ognista tarcza, ogniste nasiona, ostra krawędź, ożywienie liny, płonące dłonie, prawdziwe widzenie, przezorność, rdzewiejący chwyt, rozgrzanie metalu, rój żywiołaków (tylko jako czar ognia i ziemi), status, ściana kamieni, ściana ognia, ściana żelaza, transmutacja metalu w drewno, trzęsienie ziemi, uczta bobaterów, wiedza o legendach, wieszczenie, większa niezwykła machina, większe tworzenie, większe wróżenie, wróżba, wykrycie myśli, wykrycie położenia, wykrycie sekretnych drzwi, wykrycie wróżenia, wytworzenie płomienia, zapalająca chmura, zmięczenie ziemi i kamienia, znalezienie ścieżki, zatrzymanie czasu, żelazne ciąto.*

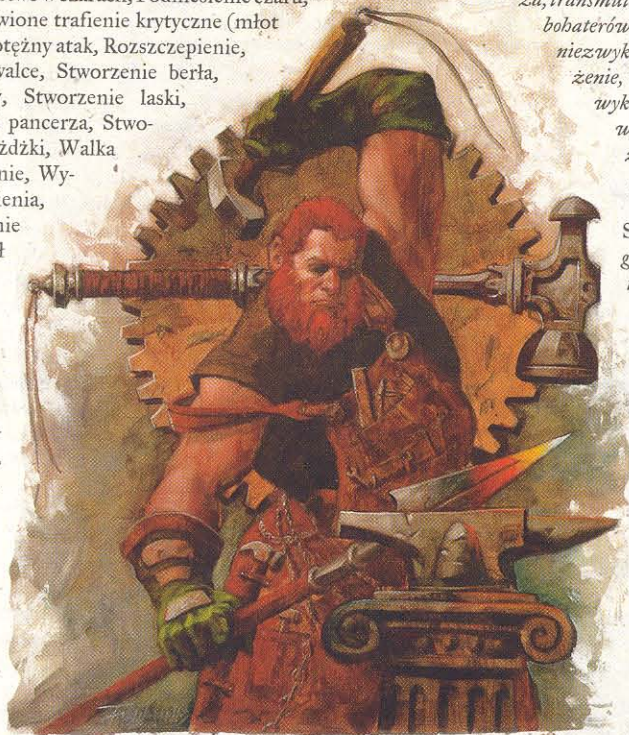
Znane czary barda (3/6/5/4/2, bazowa ST = 19 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, *dłoń maga, naprawa, odporność, raca, światło*; 1 – alarm, magiczna broń, *łuszcz*, wymazywanie; 2 – lewitacja, zlokalizowanie przedmiotu, pirotechnika, roztrzaskanie; 3 – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, przyspieszenie, większa magiczna broń, *wyrzeźbiony dźwięk*; 4 – bezpieczne schronienie *Leomunda*, *przetamianie zaklęcia*.

Czary/dzień: 6/7/6/6/4, bazowa ST = 17 + poziom czaru.

Czary czarodzieja/dzień: 4/8/8/6/6/5, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

Wyposażenie: Gond nosi przy sobie *młot bojowy* +4 ze specjalnymi zdolnościami: uderzenie, powracanie, poszukiwanie i rzucanie.

Poziom czarującego: 25, waga: 4 kg.



Gond

Jako bóstwo pośrednie Gond automatycznie uzyskuje rezultat 20 przy każdym teście umiejętności. Przy rzutach obronnych 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Gond ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 18 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 18 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo

INNE BOSKIE MOCE

specjalne zdolności: uderzenie i poszukiwanie

Uderzenie: Każda broń miażdżąca usprawniona tą zdolnością ma podwojony zakres zagrożenia krytykiem. Na przykład, usprawniony w ten sposób drag osiąga zakres zagrożenia 19-20, a ciężki korbacz 17-20. Usprawnienie to nie dotyczy broni tnącej ani kłującej.

Poziom czarującego: 10.; **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *broń uderzająca*; **cena rynkowa:** premia +1

Poszukiwanie: Jedyne broń dystansowa może mieć zdolność poszukiwania. Obłożona nią, obraca się w kierunku celu, negu-

jąc szanse chybienia, wynikające z ukrycia przeciwnika (władająca nią postać musi jednak wycelować broń w cel; strzały pomyłkowo wystrzelone na przykład w pustą przestrzeń nie obracają się, by trafić w niewidzialnych wrogów, nawet jeśli znajdują się w ich pobliżu).

Poziom czarującego: 12., **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *prawdziwe widzenie*; **cena rynkowa:** premia +1

zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 12 godzin.

Zmysł-dziedziny: Gond wyczuwa każdą pracę rzemieślniczą lub akt konstrukcji, w chwili gdy ma on miejsce i dwanaście dekadni po tym, jak się zdarzy. Jest także świadomy zniszczenia każdego skoństruowanego przedmiotu.

Akcje automatyczne: Gond może użyć każdej umiejętności Rzemiosła (niezależnie od tego, czy posiada w niej rangi) oraz Wiedzy (architektura i inżynieria), Wiedzy (religia), Wiedzy (tajemna) w ramach akcji darmowej, pod warunkiem że ST zadania wynosi 25 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 10 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Gond może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który zawiera w sobie nie tylko naturalne, niemodyfikowane komponenty, pod warunkiem jednak, że cena rynkowa przedmiotu nie przekracza 200 000 sz (innymi słowy, mógłby stworzyć pełną magiczną zbroję lub łaskę z obrobionego kawałka drewna, lecz nie *perłę mocy* lub łaskę stworzoną z kawałka surowego drewna).

Awatarowie

Śmiertelnicy przebywający poza świątyniami Gonda rzadko widują jego awatarów, ponieważ bóg woli objawiać się w mniej okazały sposób. Jego awatar pojawia się czasem jako niski, szczupły mężczyzna z włosami koloru słomy, czasem jako krzepki kowal o czerwonej twarzy, a poza tym także jako gnom. Niezależnie od postaci, jego przenikliwe, ciemne oczy spoglądają z ciekawością z pokrytej bliznami twarzy. Nosi na sobie osmalony, kowalski fartuch założony na zwyczajne skóry. Awatar może przyzwać pełną zbroję, wykonaną ze szkła o wytrzymałości stali. Zbroja ta będzie wówczas unosić się w nieznacznej odległości od jego ciała, podzielona na elementy. Zawsze ma ze sobą potężny młot, którego używa do kucia i jako broni, kiedy zachodzi taka potrzeba.

Awatar Gonda: Jak Gond, ale boska ranga i 6; KP 59 (dotyk 40, nieprzygotowany 59); Atak +58/+53/+48/+43 wręcz (1k8 +14/18-20/×3, uderzający, powracający, poszukujący rzucony młot bojowy +4) lub +66/+61/+56/+51 dystansowy (1k8+11/18-20/×3, uderzający, powracający, poszukujący rzucony młot bojowy +4) lub czar +53 dotykowy wręcz lub +61 dotykowy na dystans; SC boska aura (180 m, ST 25), OC 38, RO 41/+4; MRO Wytrw +45, Ref +53, Wola +45, Rzemiosło (kowalstwo) +84, Rzemiosło (wytworzenie broni) +86, Rzemiosło (płatnerstwo) +86, wszystkie inne modyfikatory umiejętności zredukowane o 6; Mistrzostwo w czarach (ciągłość, dezintegracja, kształtowanie kamienia, magiczny pocisk, mniejsza kula niewrażliwości, mniejsze tworzenie, ostroży i zabezpieczenia, polimorfowanie dowolnego obiektu, przyrządkowa ściana, skurczenie przedmiotu, symbol, tajemny zamek, transmutacja błota w skałę, wytworzenie, życzenie).

Wybitne boskie zdolności: Boskie władanie ogniem (zmysł 2 m), Boskie władanie ziemią (wyczucie 2 m), Dodatkowa domena (metal), Dodatkowa domena (ogień), Dodatkowa domena (planowanie), Mistrz rzemiosła, Przekształcenie rozmiaru, Stworzenie przedmiotu (nie więcej niż 150 kg lub 1,7 metra sześciennego objętości).

Zdolności czaropodobne: poziom czarującego 16. lub 17. dla czarów tworzenia i wieszczenia, ST rzutu obronnego 25 + poziom czaru.

Helm

Strażnik, Czujny
Pośrednie bóstwo

Symbol:

rozwarłe oko z niebieską powieką na bojowej rękawicy ustawionej w pozycji pionowej

Plan ojczysty:

Dom Trójcy

Charakter:

praworządny neutralny

Dziedzina:

strażnicy, chroniący, ochrona

Wyznawcy:

poszukiwacze, wojownicy, strażnicy, najemnicy, paladyni

Charakter kleru:

PZ, PD, PN

Domeny:

ochrona, planowanie, prawo, siła

Ulubiona broń:

Zawsze Czujny (miecz półtoraręczny)



Helm (*helm*) jest najwyższym strażnikiem, zawsze czujnym wartownikiem, który nie pozwala, by cokolwiek wzięło górę nad obowiązkiem. Często postrzegany jako zimny i pozbawiony emocji, ukazuje się jako potężny mężczyzna w pełnej zbroi. Tak naprawdę jest jednak po prostu surowy, zdyscyplinowany i oddany wyznaczonemu mu zadaniu. Bardzo lubi dzieci, więc wobec ich występków jest znacznie bardziej tolerancyjny niż wobec błędów dorosłych. Wielu wierzy, że oddałby własne życie, by ochronić coś, co zostało mu powierzony. On sam nie wypowiada się jednak na ten temat.

Kościół Helma był kiedyś postrzegany jako bastion stabilności i bezpieczeństwa na często niebezpiecznej Północy. Jego członkowie cieszyli się powszechnym szacunkiem, zobowiązywali się bowiem do obrony cywilizacji przed niebezpieczeństwami dzicy i potworami z głębin. Jednakże w ciągu ostatnich czterdziestu lat ich liczebność znacznie się skurczyła, a wraz z nią zmalały ich wpływy. W Czasach Kłopotów Helm wiernie i bez ustanku wykonywał swoje obowiązki, lecz odegrał pewną rolę w skłóceniu innych bóstw Faerunu. Śmierć i zniszczenie, jakie były wynikiem Kryzysu Awatarów, ściągnęły więc i na niego, i na jego wyznawców wrogość członków innych wyznań, zwłaszcza Mystry, Bane'a i Torma. Na Południu inaczej postrzegano rolę bóstwa w Czasach Kłopotów, ale i tu ostatnie wydarzenia spowodowały spadek popularności Helma i jego kościoła. Do Faerunu zaczęły przeciekać informacje o poczynaniach kościoła w dalekiej Maztice – o brutalnym podboju miejscowej ludności i rabunkach tamtejszych bogactw. Mimo to kościół Helma zaczyna się odradzać, przede wszystkim w związku ze wzrostem zapotrzebowania na wyszkolonych strażników, gotowych bronić ziem Faerunu przed napierającymi siłami zła.

Kapłani Helma modlą się szczerze rano, zaraz po przebudzeniu lub tuż przed udaniem się na spoczynek. Jedynym dniem świątecznym jest dla nich Ceremonia ku Czcii Helma, która ma miejsce podczas Tarczowego Wiecu. Najważniejszą ceremonią jest natomiast Wyświęcenie Postulantów, które potwierdza, że kandydat staje się kapłanem, oraz Wyświęcenie Gylmtu, które przeznaczają jeden przedmiot do specjalnej służby Helmowi (*gylmtu* to starożytnie słowo oznaczające „ulubioną rzecz”). Innymi godnymi wzmianki ceremoniami są Oczyszczenie i Święte Czowanie. Oczyszczenie to rytuał odnowienia wiary przez tych, którzy odsunęli się od niej albo pokutowali za uchybienia w czujności, lojalności lub regule. Święte Czowanie oznacza przejście kapłana do wyższej rangi. Jest to całonocna ceremonia, sprawdzająca siłę woli kandydata. Jego broń zostaje zakłeta przez starszego kapłana czarem *lewitacji*, a koncentracja poddanego próbie musi utrzymać ją w zawieszaniu. Kapłani Helma nigdy nie rozkazują nieumarłym, chociaż zli kapłani mogą ich karcić. Najczęściej są wieloklasowcami paladynami i wojownikami.

Historia związków: Helm zawsze dźwigał ciężar obowiązków, symbolizowany przez zbroję, której nigdy nie ściągał. Jako wieczny strażnik wie, że koniec świata nieuchronnie nastąpi na jego warcie, służy jednak bez słowa skargi, gotów na każde poświęcenie, byleby tylko spełnić swój obowiązek. W związku z tym zawsze sprzeciwia się konszachtom Bane'a, Cyrica i Shar, których zdradzieckie podstępnie nieustannie zagrażają Faerunowi. Przy każdej sposobności walczy także z nieokiełznaną furją i zniszczeniem, jakie szerzą Garagos i Talos. Helm nie jest zachwycony złodziejskimi poczynaniami Maski ani też jego dowcipami, we Władcy Cieni widzi bowiem kolejną groźbę, z którą trzeba walczyć. Z bóstw o dobrym charakterze jedynie Torm w pełni rozumie nieugięte oddanie Helma. Więzi między Lojalną Furją a Czujnym są wystarczająco silne, by oba kościoły, aczkolwiek z niechęcią, zaczęły na rozkaz swych bóstw zasypywać przepaść, jaka dzieliła je od lat.

Dogmat: Nigdy nie zawieź pokładanego w tobie zaufania. Bądź czujny. Stój, czekaj i pilnie obserwuj. Bądź sprawiedliwy i dokładnie wypełniaj rozkazy. Chroń słabych, biednych, rannych oraz młodych i nie poświęcaj ich za kogoś innego lub siebie. Przewiduj ataki i bądź gotowy. Poznaj swych wrogów. Dbaj o broń, by mogła ci służyć, gdy zajdzie potrzeba. Pamiętaj, że staranne planowanie zawsze w końcu triumfuje nad pośpiesznym działaniem. Nigdy nie sprzeciwiaj się rozkazom, chyba że stoją one w sprzeczności z naukami Helma. Bądź lojalnym, doskonałym i nieskałanym strażnikiem i obrońcą.

Kler i świątynie: Kapłani Helma wierzą, że potrafią odzyskać zasłużoną władzę Helma jedynie wówczas, gdy będą dowodzić swojej czujności i lojalności. W roli strażników zajęli się szkoleniem innych, szercząc przekonanie, że tylko sprawdzeni przez Helma wyznawcy Czujnego są warci zaufania. Kościół Torma niechętnym okiem patrzy jednak na takie deklaracje, co gwarantuje, że ponowne zbliżenie między religiami nie nastąpi zbyt szybko.

Świątynie Helma są zawsze imponującymi budowlami, zbudowanymi wyłącznie dla celów obronnych. Wiele z nich to ufortyfikowane opactwa założone w pobliżu niebezpiecznych obszarów, gdzie tworzą linię obrony przeciw potężnym wrogom. W niemal każdym dużym mieście znajduje się świątynia lub kaplica Helma, ponieważ jego kapłani są doskonałymi strażnikami i dowódcami straży. Poza tym, i wierni Helma czujnie obserwują swe domy modlitwy, których dodatkowo strzegą też spectatory, rasa mniejszych beholderów, która doprowadza do furii kościół Bane'a i zjednoczone z nim beholdery. W centrum niekończących się koszar, zbrojowni i sal ćwiczeń znajduje się ołtarz – masywna, pełna zbroją. Wszystkie takie zbroje są świętymi relikwiami, ponieważ nosili je niegdyś najbardziej szanowani przez Helma rycerze. Zazwyczaj wszyscy, którzy szukają schronienia, są mile widziani w świątyni Helma, lecz jeśli oskarża ich się o dokonanie zbrodni, muszą z własnej woli poddać się lokalnym prawom i sprawiedliwości danej ziemi. Mimo ryzyka wielu przyjmuje ten warunek, ponieważ kapłani Helma zawsze dopilnowują, by oskarżony miał sprawiedliwy proces.

Kapłani Helma noszą wypolerowane, błyszczące, pełne zbroje płytowe (często ze zdolnością *ciągłej pohyskliwości*) oraz hełmy z podniesioną przyłbicą, często ozdobione pióropuszem. Czasem przywdziewają też czerwone płaszcze lub luźne, stalowoszare kaftany. Te części garderoby – lub sama zbroja – mogą być ozdobione zarówno z przodu, jak i z tyłu Otwartym Okiem. W regionach południowych kapłani często zakładają pełne zbroje płytowe wysadzone klejnotami, zdobione złotymi filigranami, akcentującymi wielkie złote oczy pośrodku napierśnika i pleców. Na obszarach, gdzie ciężko uzbrojeni kapłani nie są mile widziani, zbroja redukowana jest do naramienników, lecz hełm zawsze pozostaje obowiązkowym elementem ubioru.

W kościele Helma obowiązują wojskowa hierarchia i każdy jego członek może z łatwością określić swoją rangę. W minionych wiekach wszyscy członkowie wyznania meldowali się u Najwyższego Strażnika, lecz od Roku Obserwującego Helmu (992 RD) nikt nie piastuje tej funkcji. Krążą pogłoski, że w owym czasie pośród starszego kleru Strażnika rozpanoszyła się korupcja i bóstwo przybyło osobiście, by porazić tych, którzy zawiedli jego zaufanie. Od tej chwili przez wiele wieków kościołem kierowała Rada Hełmów, czyli zgromadzenie starszych. Ich najważniejszym obowiązkiem jest zachowywanie czujności wobec korupcji szerzącej się w ich własnych szeregach. Praktyka ta okazała się skuteczna.

Wiele opactw Helma utrzymuje silne armie lub wspiera zakony strażników. Kawalerowie Jedynej Prawdziwej Wizji to zakon prowadzących kampanie kapłanów i wojowników Helma, którego członkowie znani są

z niezachwianej lojalności. Ich zwarte szeregi wykorzystywano już do realizacji najtrudniejszych celów i zawsze posyłano na najtrudniejsze do obrony stanowiska. Jak dotąd, nigdy nie zawiedli. Jednak ostatnio członkowie zakonu, z których wielu służyło w Maztice, wyszargali nieco tę reputację. Inne zakony to między innymi małe drużyny uzdrowicieli działających na polu walki, znane jako Strażnicy Poległych, grupy oddanych ochroniarzy zwane Wiecznie Czujnymi Rycerzami, których władze świątyni Helma wynajmują bogatym i wpływowym obywatelom, oraz zakon paladynów – Czujne Oczy Bóstwa.

helm

Wojownik 20/Tropiciel 10/Kapłan 10

Średni przybysz (Praworządny)

Boska ranga: 11

Kość Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 20k10 +140 (Woj) plus 10k10 +70 (Trp) plus 10k8 +70 (Kap) (960 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 68 (+1 Zr, +11 boski, +24 naturalny, +13 zbroja [*pełna zbroja ciągłej pohyskliwości* +5], +9 odbicie)

Ataki: *święty, ostry, praworządny miecz półtoraręczny* +4 +71/+66/+61/+56 wręcz lub czar +66 dotykowy wręcz lub +58 dotykowy na dystans

Obrażenia: *święty, ostry, praworządny miecz półtoraręczny* +4 1k10 +28/15-20 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 12/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (330 m, ST 30), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 330 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 17 km, RO 46/+4, odporność na ogień 31, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 17 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), OC 43, ulubiony wróg (zmiennokształtni +3, przybysze [diabły] +2, wynaturzenia +1), *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +50, Ref +50, Wola +58

Atrybuty: S 40, Zr 24, Bd 24, Int 24, Rzt 40, Cha 29

Umiejętności*: Ciche poruszanie +36, Czarostwo +40, Dyplomacja +50, Jeździectwo (koń) +65, Koncentracja +53, Leczenie +60, Nasłuchiwanie +104, Pływanie +34, Postępowanie ze zwierzętami +63, Przeszukiwanie +57, Równowaga +36, Rzemiosło (wytwarzanie broni) +50, Skakanie +64, Szacowanie +41, Tajniki dziczy +45, Ukrywanie +23, Wiedza (natura) +37, Wiedza (religia) +36, Wspinaczka +64, Wyczucie pobudek +49, Zastraszanie +43, Zauważanie +104, Zbieranie informacji +43. *Zawsze uzyskuje 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Bieg, Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Czujność, Krzepkość, Maksymalizacja czaru, Odbicie strzał, Oszałamiająca pięść, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrojenie, Poprawione trafienie krytyczne (miecz półtoraręczny), Poprawiony atak bez broni, Potężny atak,



Helm

Rozszczępienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Tropienie, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczępienie, Wirujący atak, Wydłużenie czaru, Wyspecjalizowanie, Zapisanie runy, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny), Zogniskowanie umiejętności (Nasłuchiwanie), Zogniskowanie umiejętności (Zauważanie).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie*, *uwygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 110 punktów obrażeń), Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 17 km, 20k12 punktów obrażeń), Boskie zogniskowanie umiejętności (Nasłuchiwanie), Boskie zogniskowanie umiejętności (Zauważanie), Dodatkowa domena (Planowanie), Niepokromiona siła, Niszczące uderzenie (ST rzutu na Wytrw 31 + zadane obrażenia lub zniszczenie nie więcej niż 300 metrów sześciennych materii-nieożywionej), Obszarowa boska tarcza (nie więcej niż 11 kwadratów o boku 1 m lub kula albo półkula o promieniu 4 m), Potęga prawdy (nie więcej niż 11 stworzeń na raz i na dzień, ST rzutu na Wolę 30), Przekształcenie rozmiaru, Przenikliwość 3 m, Wszczępotężny cios (miecz półtoraręczny, ST rzutu na Wytrw 8), Zmysł bitewny.

Moce domenowe: RzUCA czary praworzadności na poziomie czarującego +1; 11/dzień kuratela (dotknięty przedmiot zyskuje premię +10 z odporności do następnego rzutu obronnego, czas trwania 1 godzina), 11/dzień siłowy wyczyn (premia +10 z usprawnienia do S na 1 rundę).

Zdolności czaropodobne: Helm używa tych zdolności jak czarujący 21. poziomu, za wyjątkiem czarów praworzadności, które rzUCA jak czarujący 22. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 30 + poziom czaru. *Bycza siła, chwytająca dłoń Bigby'ego, gniew porządku, jasnostyszenie/jasnowidzenie, kamienna skóra, magiczny krąg przeciwko chaosowi, magiczny ornat, miażdżąca dłoń Bigby'ego, niepodatność na czar, obserwacja śmierci, ochrona przed chaosem, ochrona przed żywiołami, odporność na czar, osłonięcie kogoś, pole antymagii, pryzmatyczna kula, przepowiednia, rozproszenie chaosu, schronienie, sentencja, słuszna potęga, status, tarcza prawa, ucztą bobaterów, uspokojenie emocji, wezwwanie potwora IX (tylko jako czar praworzadny), większe wróżenie, wstręt, wstrzymanie potwora, wykrycie położenia, wykrycie wróżenia, wytrzymałość żywiołowa, zacięnięta pięść Bigby'ego, zatrzymanie czasu, znieczulenie umysłu.*

Czary kapłana/dzień: 6/9/9/8/7/6, bazowa ST = 25 + poziom czaru.
Czary tropiciela/dzień: 5/5, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

Wyposażenie: Helm nosi przy sobie *Zawsze Czujnego*, miecz półtoraręczny + 4 ze specjalnymi zdolnościami: święty, ostry, praworzadny oraz pełną zbroję płytową *ciągłej połyskliwości* + 5.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pośrednie Helm automatycznie uzyskuje 20 przy każdym teście umiejętności. 1 przy rzutach obronnych traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

specjalna zdolność: ciągła połyskliwość

Ciągła połyskliwość: Zdolność ta może zostać nałożona tylko na metalowe zbroje. Zbroja staje się wówczas błyszcząca jak wypolerowane srebro. Nigdy nie matowieje i jest niepodatna na ataki kwasem i rdzewieniem. Właściciel zyskuje odporność na kwas 5.

Poziom czarującego: 12.; **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, rzUCAjący zaklęcie 12. poziomu; **cena rynkowa:** premia +1

Zmysły: Helm widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 17 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 17 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz, na nie więcej niż 11 godzin.

Zmysł dziedziny: Helm wyczuwa każdą kradzież w chwili, w której ma miejsce i przez jedenaście dekadni po tym, jak się zdarzyła. Jest także świadom, kiedy ktoś potrzebuje pomocy.

Akcje automatyczne: Helm może użyć Nasłuchiwania, Przeszukiwania lub Zauważania w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 25 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 10 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Helm może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który służy do celów obronnych, na przykład *obronny długi miecz* + 1, pod warunkiem że cena rynkowa przedmiotu nie przekracza 200 000 sz.

Awatarowie

Od Czasów Kłopotów Helm coraz mniej chętnie ukazuje się w Faerunie pod postacią awatara. Zazwyczaj robi to tylko w sytuacji, gdy zagrożone jest życie starszego kapłana z jego świątyni, a on zostaje wezwany. Awatar Helma to potężny mężczyzna w pełnej zbroi płytowej, z twarzą zakrytą hełmem.

Awatar Helma: Duży, KP 55 (dotyk 24, nieprzygotowany 54); Atak +64/+59/+54/+49 wręcz (2k6 +28/15-20, *duży święty, ostry, praworzadny miecz półtoraręczny* + 4) lub czar +59 dotykowy wręcz lub +51 dotykowy na dystans; Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; Nasłuchiwanie +92, Ukrywanie +13, Zauważanie +92, pozostałe modyfikatory umiejętności zredukowane o 6.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 50 punktów obrażeń), Boskie zogniskowanie umiejętności (Nasłuchiwanie), Boskie zogniskowanie umiejętności (Zauważanie), Potęga prawdy (nie więcej niż 5 stworzeń/dzień, ST rzutu na Wolę 24), Przekształcenie rozmiaru, Wszczępotężny cios (miecz półtoraręczny, ST rzutu na Wytrw 22).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 15. lub 16. dla czarów praworzadności, ST rzutów obronnych 24 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowa domena awatar traci dostęp do domeny planowanie, atutu Wydłużenia czaru i zdolności czaropodobnych: *jasnostyszenie/jasnowidzenie, obserwacja śmierci, przepowiednia, status, ucztą bobaterów, większe wróżenie, wykrycie położenia, wykrycie wróżenia, zatrzymanie czasu.*

Ilmater

Rozpaczaający Bóg, Zalamany Bóg

Pośrednie bóstwo

Symbol: para białych dłoni związanych w nadgarstku czerwonym sznurem
Plan ojczysty: Dom Trójcy
Charakter: praworzadny dobry
Dziedzina: wytrwałość, cierpienie, męczeństwo, wytrzymałość
Wyznawcy: chromi, prześladowani, biedni, mnisi, paladyni, niewolnicy, chłopci pańszczyzniani
Charakter kleru: PD, PN, ND
Domeny: cierpienie, dobro, leczenie, prawo, siła
Ulubiona broń: otwarta dłoń (uderzenie bez broni)

Łagodny Ilmater (ill-ma-ter) jest cichym, zawsze opanowanym bóstwem, które chętnie bierze na barki ciężary i lży cierpiącego świata. Mimo że nie jest skory do gniewu, gniew, jakim wybucha na widok cierpienia lub okrucieństwa, może budzić grozę. Dokłada wszelkich starań, by chronić dzieci i młode stworzenia i wyjątkowo oburza się na

tych, którzy je krzywdzą. Rozpaczający Bóg ukazuje się jako niski, krępy, łysiejący mężczyzna o ciele mocno okaleczonym biczowaniem, poznaczonym śladami tortur, z potamanymi i poskręcanyimi stawami. Ma na sobie wówczas tylko kawałek płótna, ale jego przyjazna, spokojna twarz technicznie otucha i łagodności.

Niezrozumiały dla większości, budzący litość, a nawet pogardzany, kościół Ilmater jest jednym z największych w Faerunie i ma najwzrostniejszych wyznawców. W tym okrutnym świecie bowiem chorzy, cierpiący i biedni mogą polegać tylko na wyznawcach Rozpaczającego Boga i ich pomocy. Pospółstwo wszystkich ziem kocha więc kościół Ilmatra, a jego kapłani mogą liczyć na hojne wsparcie w swej sprawowanej całej życie misji leczenia. Ci, którzy nie mogą pojąć, jak ktokolwiek mógłby z własnej woli poddać się okrucieństwu i cierpieniom, które zdają się przyjmować wierni Ilmatra, po prostu nie rozumie tej religii. Wśród tych, którzy gardzą słabością, kościół Rozpaczającego Boga jest więc postrzegany jako słaby i chwiejny – okrutni tyrani i potężni złoczyńcy również nie doceniają jego członków.

Kapłani Ilmatra modlą się o czary rano, chociaż i tak muszą odmówić modlitwę sześć razy w ciągu dnia. Nie obchodzą dorocznych świąt, lecz od czasu do czasu jeden z kapłanów wzywa do Błagania o Odpoczynek. To pozwala pozostałym odetchnąć od rąk Ilmatra i uniknąć emocjonalnego wyczerpania lub zrobić coś, na co normalnie Ilmater patrzyłby przywym okiem. Zwyczaj ten jest tradycją, na której polegają niektórzy duchowi przywódcy, posyłając wówczas swoich najlepiej wyszkolonych w walce podwładnych, by dokonali rzeczy, których normalnie kościół nie mógłby osiągnąć (żeby, na przykład, potajemnie usunęli tyrana, zamiast stawać z nim do otwartej walki). Najważniejszym rytuałem kościoła jest natomiast Zawracanie. Przyjmuje się, iż do obowiązków każdego kapłana tego bóstwa należy przekonanie umierającego, by zwrócił się do Ilmatra o pocieszenie i otrzymał błogosławieństwo Załamanego Boga, zanim zakończy żywot (ta modlitwa na łożu śmierci nie powoduje jednak zmiany boskiego patrona). W miarę jak wzrasta kult Ilmatra, nawet w związku ze śmiercią, wzrasta również jego uzdrowicielska moc. Wielu kapłanów zdobywa atut Warzenie eliksirów, by pomóc tym, którzy znajdują się poza ich bezpośrednim zasięgiem. Pewna grupa spośród mnichów Ilmatra, Załamani, służy za obrońców wyznawców i świątyń oraz wymierza kary tym, którzy krzywdzą innych. Mnisi ci są zazwyczaj wieloklasowcami jako mistyczni wyznawcy, kapłani, rycerze wiary, boscy słudzy, agenci kościoła lub hierofanci.

Historia/związki: Ilmater jest starym bóstwem, które długo łączone było z Tyrem (jego przełożonym) i Tormem. Razem stanowią Triadę. Triada współpracuje ściśle ze sobą, ponieważ w trójce jest silniejsza niż pojedynczo. Ilmatra łączy także sojusz z Lathanderem. Jest przeciwny bóstwom, które radują się zniszczeniem i powodują ból oraz kłopoty, zwłaszcza Loviatar i Talonie, których natury są diametralnie różne niż jego własna. Inni wrogowie Ilmatra to Bane, Garagos, Malar, Shar i Talos.

Dogmat: Pomagaj wszystkim, którzy cierpią, niezależnie od tego, kim są. Prawdziwi święci biorą na siebie cierpienia innych. Jeśli cierpisz w imię Ilmatra, jest on dla ciebie wsparciem. Wyrwaj przy swojej sprawie, jeśli sądzisz, że jest słuszna, niezależnie od bólu i niebezpieczeństwa, jakie się z tym wiąże. Śmierć, która coś znaczy, nie przynosi wstydu. Powstawaj przeciwko wszystkim tyranom i nie pozwól, by jakkolwiek niesprawiedliwość nie została pomszczona. Podkreślaj duchową naturę życia i stawiaj ją ponad materialną egzystencję ciała.

Kler i świątynie: Kapłani Ilmatra dzielą się wszystkim, co mają, z tymi, którzy znajdują się w potrzebie, i zawsze mają czas, by pocieszyć tych, którzy są przygnębieni. Zajmują się także rannymi. Przemawiają w imieniu prześladowanych, prowadzą zagubionych, karmią głodnych, dają schronienie bezdomnym oraz zbierają zioła do wyrobu lekarstw. Grzebią umarłych, leczą chorych oraz dają jedzenie, picie i drewno na opał biednym. Życie i cierpienie uważają za święte, lecz nie stają na drodze pragnieniom innych ani nie potępiają ich za wybranie takiej, a nie innej drogi. Kiedy spodziewany jest wybuch wojny, a czas na to pozwala, kapłani Ilmatra zbierają siły oraz nosze, łopaty, namioty, szyny i ban-

daże, a także paczki z lekarstwami i leczniczymi eliksirami, by zająć się tymi, którzy wkrótce będą cierpieć. Objeżdżają również zamożniejsze miasta Faerunu, zbierając pieniądze na wsparcie kościoła.

Świątynie Ilmatra są zazwyczaj zlokalizowane we wsiach, przy głównych traktach, służąc za miejsca postoju dla zmęczonych podróżnych. Większość z nich nosi imiona świętych Ilmatra, których jest bardzo wielu. Większość to swojego rodzaju rezydencje, z murem obronnym wzniesionym przynajmniej wokół kaplicy, sali kapitulnej, stajni i ogrodu. Wiele posiada infrastrukturę pozwalającą na opiekę nad chorymi i rannymi. Często mieszczą się w nich biblioteki, osobne cele dla mnichów lub koszary dla związanych z nimi zakonów rycerskich.

Kapłani Ilmatra odziewają się w proste, szare tuniki, płaszcze i kłery albo szare habity. Na głowy wkładają piuski szare (większość kłery) albo czerwone (starszyzna). Nowicjusze, którzy jeszcze nie zostali wyświęceni, w ogóle nie mają piusek. Symbol Ilmatra noszą w formie zapinki na sercu lub na łańcuszku, na szyi. Niektórzy ze starszych kapłanów mają obok kącika oka wytatuowaną szarą łzę.

Mnisi Ilmatra, znani jako Przyozdobieni, są zorganizowani na zasadzie nieformalnej hierarchii scentralizowanej wokół przywódcy dużej świątyni, opactwa lub klasztoru, któremu składają raporty kapłani z całego regionu. Opactwa i klasztory są zazwyczaj połączone z poszczególnymi świątyniami, duplikując ich nieformalną hierarchię. Nie ma żadnego naczelnego patriarchy ani ciała zarządzającego całym wyznaniem, chociaż starszy kler zbiera się na nieformalnych konklawe. Mimo że większość mnichów żyje w odosobnieniu, w klasztorach lub opactwach, niektórzy rezydują w świątyniach Ilmatra jako nauczyciele lub obrońcy.

Z kościołem Ilmatra powiązanych jest kilka zakonów rycerskich paladynów i wojowników, w tym Towarzyszy Szlachetnego Serca, Świętych Wojowników za Cierpiących, Zakonu Złotego Pucharu oraz Zakonu Mięgotliwej Róży. Równie liczne są zakony klasztorne, między innymi Uczniowie Świętych Solarów Dwukrotnie Umęczonych, których najslawniejsza siedziba, Opactwo Żółtej Róży, znajduje się w Damarze, wysoko w Ziemnej Ostrodze, w pobliżu Lodowca Białego Robaka (mnisi z tego klasztoru specjalizują się w badaniach genealogicznych). Inne zakony klasztorne to Kroczący Ścieżką bez Przeszkód, Uczniowie Świętego Morgana Małomównego oraz Siostry Świętego Jaspera ze Skał. Wiele klasztorów Ilmatra nazywanych jest imionami wyznawców, którzy odegrali w ich życiu ważną rolę, chociaż nie jest to wymagane.

ilmater

Mnich 20/Paladyn 20

Średni przybysz (dobry, praworządny)

Boska ranga: 13

Kości Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 20k10 +140 (Mch) plus 20k10 +140 (Pał)

Inicjatywa: +19; zawsze pierwszy (+15 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa, Najwyższa inicjatywa)

Szybkość: 27 m

KP: 92 (+15 Zr, +13 boski, +26 naturalny, +9 odbicie, +4 premia z mnicha, +15 Rzt)

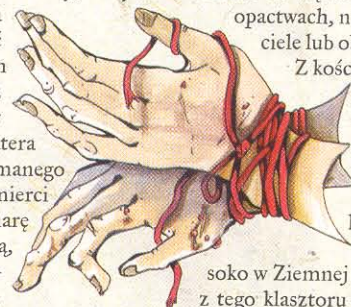
Ataki*: uderzenie bez broni +71/+66/+61/+56 wręcz lub czar +61 dotykowy wręcz lub +68 dotykowy na dystans. *Ze względu na wybitną boską zdolność Boski mnich, uderzenie bez broni Ilmatra funkcjonuje jak *ostra, praworzędna, mięgotliwa broń +5*.

Obrażenia: uderzenie bez broni 2k12 +13/18-20 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: drżąca pięść (ST rzutu na Wytrw 35), grad ciosów, moce domenowe, odegnanie nieumarłego 16/dzień (18 efektywny poziom kapłana), oszałamiający atak (20/dzień, ST rzutu na Wytrw 35), uderzenie *ki* +3, ugodzenie zła (3/dzień, +9 do ataku i +60 do obrażeń z jednego ataku bronią), wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: aura odwagi (premia +8 z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu dla wszystkich sojuszników w promieniu



3 metrów), *bezbłędna teleportacja* na życzenie, *bezczasowe ciało*, boska aura (390 m, ST 32), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 400 m Plan Materialny), czystość ciała, *daleki krok*, diamentowe ciało, jedność ciała (40 pw), język słońca i księżycza, komunikacja na odległość 21 km, *nakładanie rąk* (180 pw), objawiona łaska, objawione zdrowie, OC 45, odporność na ogień 33, poprawione uchylanie, powolny upadek (każda wysokość), puste ciało (20 rund/dzień), RO 48/+4 (20/+1), rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie do wszystkich istot w zasięgu 21 kilometrów, skok w chmury, spokojny umysł, szybkie poruszanie, uchylanie, *usunięcie choroby* 6/dzień, *wykrycie zła, zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +52, Ref +60, Wola +60

Atrybuty: S 26, Zr 40, Bd 24, Int 24, Rzt 40, Cha 29

Umiejętności*: Ciche poruszanie +62, Czarostwo +46, Dyplomacja +85, Jeździectwo (koń) +34, Koncentracja +83, Leczenie +91, Nasłuchiwanie +62, Pływanie +55, Postępowanie ze zwierzętami +67, Przebieranie +28, Równowaga +66, Skakanie +59, Ukrywanie +62, Upadanie +66, Wiedza (religia) +83, Wiedza (tajemna) +56, Wróżenie +25, Wspinaczka +55, Wyzwalanie się +62, Zauważanie +49.
*Zawsze otrzymuje 20 w testach umiejętności

Atuty: Atak z doskoku, Bieg, Krzepkość, Odbicie strzał, Oszałamiająca pięść, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (uderzenie bez broni), Poprawiony atak bez broni, Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wyjątkowe odganianie, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (uderzenie bez broni).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wyszczerzenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wyszczerzenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwiecznienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 130 punktów obrażeń), Boski mnich, Boski paladyn, Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 21 km, 22k12 punktów obrażeń), Boskie przyspieszenie 13 minut, Boskie uniki (szansa chybienia 63%), Boskie zogniskowanie broni (uderzenie bez broni), Dar życia, Dodatkowa domena (prawo), Dodatkowa domena (siła), Najwyższa inicjatywa, Przekształcenie rozmiaru, Przenikliwość 4 m, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 45, tymczasowe przedmioty niemagiczne utrzymują się 13 dni, tymczasowe magiczne stworzenia i przedmioty utrzymują się 13 godzin), Zmysł bitewny.

Moce domenowe: Rzuca czary dobra i leczenia na poziomie czarującego +1, 13/dzień siłowy wyczyn (premia z usprawnienia +13 do S na 1 rundę), 13/dzień bolesny dotyk (dotknięty obiekt otrzymuje karę z usprawnienia -2 do Siły i Zręczności na 1 minutę).

Zdolności czaropodobne: Ilmater używa tych zdolności jak czarujący 23. poziom, za wyjątkiem czarów dobra i leczenia, które rzuca jak czarujący 24. poziom. ST rzutów obronnych wynosi 32 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, bycza siła, chwytająca dłoń Bigby'ego, gniew porządku, kamienna skóra, krzyżuda, leczenie, leczenie krytycznych ran, leczenie lekkich ran, leczenie poważnych ran, leczenie średnich ran, krąg leczniczy, magiczny krąg przeciw chaosowi, magiczny krąg przeciw złu, magiczny ornat, masowe leczenie, miażdżąca dłoń Bigby'ego, niepodatność na czar, obłożenie klątwą, ochrona przed chaosem, ochrona przed złem, obydrne*

usychanie, osłabienie umysłu, plaga, prawdziwe wskrzeszenie, regeneracja, rozproszenie chaosu, rozproszenie zła, kąśliwy wzrok (choroba), sentencja, słuszną potęgą, symbol (ból), święta aura, święte porażenie, święte storow, tarcza prawa, uspokojenie emocji, wezwwanie potwora IX (tylko jako czar dobra i praworządności), wspomnienie, wstrzymanie potwora, wyczerpanie, wytrwałość, wytrzymałość żywiołowa, zacisnięta pięść Bigby'ego.

Czary paladyna/dzień: 7/7/7/6, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pośrednie Ilmater automatycznie uzyskuje rezultat 20 przy każdym teście umiejętności. Przy rzutach obronnych lub testach ataku 1 taktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Ilmater ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 21 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 21 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randce równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 13 godzin.

Zmysł dziedziny: Ilmater wyczuwa każdy rodzaj cierpienia w chwili, w której ma miejsce, i trzynastcie dekadni po tym, jak się zdarzyło. Jest też świadom, kiedy ktoś poświęca swoje życie za kogoś innego.

Akcja automatyczne: Ilmater może użyć Równowagi lub Leczenia w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 25 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 10 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Ilmater może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który leczy lub w inny sposób przynosi ulgę w cierpieniu, albo dowolny przedmiot magiczny o dobrej lub praworządnej naturze, pod warunkiem że cena rynkowa tego przedmiotu nie przekracza 200 000 sz.



Ilmater

EWANG.

Awatarowie

Typowy awatar Ilmaterra to mężczyzna z połamanymi stawami i wieloma różnymi ranami. Wędruje po świecie z wyrazem bólu na twarzy, używając zmiażdżonych dłoni i pogruchotanych kończyn pomimo cierpienia, o jakie go to przyprawia. Jest niski, krepki i odziany jedynie w kawałek płótna.

Włosy ma przeredzone, a twarz o miłym, przyjaznym wyraz. Jego owłosione ciało pokryte jest bliznami, otwartymi rozcięciami, oparzeniami i innymi śladami tortur.

Awatar Ilmaterra: Jak Ilmater, ale boska ranga 6; KP 67 (dotyk 46, nieprzygotowany 50); Atak +64/+59/+54/+49 wręcz (2k12+13/18-20, uderzenie bez broni) lub czar +54 dotykowy wręcz lub +61 dotykowy na dystans; SC: boska aura (180 m, ST 25), OC 38, odporność na ogień 26, RO 41/+4; MRO Wytrw +45, Ref +53, Wola +53, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 7.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 60 punktów obrażeń), Boski mnich, Boski paladyn, Boskie zogniskowanie broni (uderzenie bez broni), Dodatkowa domena (prawo), Dodatkowa domena (siła), Przenikliwość 4 m, Zmysł bitewny.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarujący 16. lub 17. dla czarów dobra, leczenia i praworządności, ST rzutów obronnych 25 + poziom czaru.

Kelemvor

Władca Umarłych, Sędzia Potępionych

Większe bóstwo

Symbol: wyprostowane ramię szkieletu trzymające złotą wagę sprawiedliwości

Plan ojczysty: Plan Letargu

Charakter: praworządny neutralny

Dziedzina: śmierć, umarli

Wyznawcy: umierający, rodziny umierających, grabarze, łowcy nieumarłych, żałobnicy, zajmujący się zwłokami

Charakter kleru: PZ, PD, PN

Domeny: ochrona, podróż, prawo, przeznaczenie, spoczynek*

Ulubiona broń: *Śmiertelny Dotyk* (miecz półtoraręczny)

*Zobacz w dodatku

Kelemvor (*kel-lem-vor*) jest ostatnim w długiej kolejce bóstw Faerunu rozkazujących siłom śmierci i doglądających przeznaczenia umarłych. Śmierć zawsze była i jest jedyną niezmienną rzeczą w dziejach ludzkości, lecz sposób, w jaki ludzie postrzegali tę nieuniknioną siłę, zmieniał się w zależności od bóstw, które zostały wyniesione, by jej doglądać. W czasie panowania nieodgadnionego Jergala, śmierć i życie po niej dla zwykłego człowieka odkryte były tajemnicą. Większość bała się tego, czego nie znała lub nie rozumiała. Kiedy urząd Władcy Umarłych przejął Myrkuł, po tym jak Jergal go opuścił, największe obawy ludzkości przybrały konkretną formę. Zli wyznawcy tego boga przypomnieli ludziom o sile śmierci i jej wpływie, który rozciąga się poza grób. W tamtych dniach granice między umarłymi a nieumarłymi zatarły się, a lud wiedział, że dostawszy się w objęcia Myrkuła, zmarli nie mogą już liczyć na ochronę przed wskrzeszeniem przez obłąkanego nekromantę. Ich sytuacja uległa jeszcze pogorszeniu, gdy Myrkuł został zniszczony w Czasach Kłopotów, a jego rolę przejął Cyric. Małostkowe Czarne Słońce nie dawało nawet cienia pewności co do losów zmarłych. Dopiero Kelemvor, który objął dziedzinę śmierci po Wojnie Bogów, przyjął zupełnie inne podejście.

Kelemvor zaleca kapłanom, by zachowywali się jak gospodarze życia po śmierci i nauczali lud Faerunu, że śmierć jest naturalną częścią życia. Przejścia tego nie należy się obawiać, ponieważ jedynie prawdziwie niegodziwi, niewierni lub fałszywi muszą bać się świata poza Planem Letargu. Kelemvor uznaje wszystkich nieumarłych za wynaturzenia i rozkazuje swym sługom niszczyć ich przy każdej okazji. Jest bóstwem małomównym i aż do niedawna nie był do końca pewny ani siebie; ani swojej roli. Jednak czas niepokoju ma już za sobą i teraz traktuje obowiązki sędziego życia po śmierci bardzo poważnie, starając się hamować swe poczucie sprawiedliwości dobrocią i miłosierdziem. Niemniej jednak nie jest szczególnie bystry i niektóre problemy woli rozwiązywać za pomocą bezpośrednich działań, co czasem prowadzi do niezamierzonych rezultatów.

Kapłani Kelemvora czynią wysiłki, by nauczać lud i osłabić nieco mistycyzm procesu śmierci oraz pomagać pogrążonym w żałobie poradzić sobie ze stratą. Większość ludzi z radością ich widzi, wdzięczna za ich uspakajającą obecność i delikatne traktowanie osób pogrążonych w żałobie – to mile widziana zmiana po czasach, gdy niepokojący kapłani Myrkuła żądali opłat za pogrzeby i byli tylko o krok od ich wymuszania. Dzieci (zwłaszcza te dorastające w pobliżu złych królestw) podziwiają zdyscyplinowanych kapłanów i paladynów Kelemvora za to, iż trópią nieumarłych, a społeczność dręczoną przez nekromantów i rabusiów grobowców często zgłaszają się do nich po pomoc.

Kapłani Kelemvora modlą się o czary o zachodzie słońca. Większość świętych ceremonii polega na błogosławieniu dusz przed przejściem do życia po śmierci. Jeśli kapłan Kelemvora obecny jest w chwili czyjeś śmierci, to odprawia Przejście, prosty rytuał zawiadamiający Kelemvora o przybyciu nowego wędrowca na Ostateczną Drogę. Kiedy ostatnich rytuałów wymaga całe pole poległych lub ogarnięta epidemia społeczność, wyznawcy Kelemvora odprawiają Lament za Poległych. Ceremonia ta, przypominająca Przejście, polega na śpiewaniu niskich,

wibrujących pieśni i rytmicznym uderzaniu laskami o ziemię. W czasie prywatnej ceremonii, znanej jako *Decum*, kapłani wielbią doktrynę swego bóstwa. Działalność kościoła finansowana jest z dóbr tych, którzy nie pozostawili dziedziców. Dla wyznawców Kelemvora specjalne duchowe znaczenie mają zarówno Tarczowy Wiec, jak i Święto Księżycy, w czasie których kapłani opowiadają o czynach zmarłych tak, aby nigdy nie zostały zapomniane. Czasami, choć bardzo rzadko, zdarza się przy tym, że kapłani ci rzucają *prawdziwe wskrzeszenie*, wracając życie bohaterom z dalekiej przeszłości, którzy potrzebni są w teraźniejszości. Kapłani Kelemvora są często wieloklasowcami jako nekromanci, tropiciele lub przewodnicy w zaświatach (zobacz rozdział 4), wykorzystując swoją wiedzę do tropienia i niszczenia nieumarłych. Nigdy jednak nie karzą ani nie rozkazują nieumarłym.

Historia/związki: Gdyby nie Czasy Kłopotów, śmiertelny wojownik, znany pod imieniem Kelemvora Lyonsbane'a, zapewne zginąłby na polu bitwy, samotny i przez nikogo nie opłakiwany. Padł on jednak ofiarą niezwyklej starożytnej klątwy, która zmuszała go do przybierania postaci groźnej, magicznej pantery, ilekroć dokonywał jakiegoś dobrego czynu. Zmówił się z grupą poszukiwaczy przygód, wśród których był Cyric z Twierdzy Zhentil i młoda czarodziejka wtajemniczeń zwana Midnight. Pod koniec Wojny Bogów cała trójka, za pomocą przebiegłych intrygi i zdrad, stała się bóstwami.

Jako bóstwa, trójka byłych towarzyszy wciąż utrzymywała ze sobą pewne kontakty. Cyric gardził zarówno Kelemvorem, jak i Midnight

(która stała się Mystrą) i winił ich za swe liczne niepowodzenia. Nieustannie knuł więc intrygi, by odzyskać dziedzinę

śmierci, nad którą bardzo krótko miał władzę, i zalecał

swym śmiertelnym wyznawcom, by przeciwstawiali się

Kelemvorowi, zakłócając spoczynek zmarłych, oka-

lęczając ciała tak, by uniemożliwić ich identyfikację,

i wspierając każdy rodzaj działalności nekroman-

tów. Mystra i Kelemvor jako śmiertelnicy byli ko-

chankami, lecz to, czy ich związek przetrwał wydarzenia

ostatnich czterech lat, pozostaje niewiadomą. Mystra od czasu do

czasu pomaga Kelemvorowi, lecz wymogi jej pozycji uniemożliwiają

częstsze kontakty. Kelemvor nienawidzi Velsharoonę za jego wspar-

cie dla nekromancji oraz Talony za jej trucizny i choroby, które zbyt

wczesnie przysyłają dusze na Plan Letargu. Bardzo dużo czasu spędza

w towarzystwie Jergala, z którym mieszka w Krysztalowej Wieży Planu

Letargu i od którego uczy się obowiązków oraz wymogów związanych

z jego pozycją. Skrajny pragmatyzm i przejmujący chłodem brak litości

Zapomnianego budzą w nim jednak wewnętrzny sprzeciw, toteż mimo

że szanuje Jergala, przesadą byłoby stwierdzenie, że mu ufa.

Dogmat: Zrozum, że śmierć jest częścią życia. Nie jest końcem, lecz

początkiem, nie karą, lecz koniecznością. Śmierć to słuszny proces,

nie ma w niej nieuczciwości, tajemnic i przypadków. Pomagaj innym

umrzeć z godnością w wyznaczonym dla nich wcześniej lub później

czasie. Przemawiaj przeciwko tym, którzy chcieliby sztucznie przedłu-

żyć swe życie poza naturalne granice, zwłaszcza nieumarłym. Oddawaj

część zmarłym, albowiem to ich wysiłki doprowadziły Faerun tam,

gdzie się obecnie znajduje. Zapomnieć o nich, oznacza zapomnieć,

gdzie i dlaczego teraz jesteśmy. Nie pozwól, by ktokolwiek w Faerunie

zmarł naturalną śmiercią bez kapłana Kelemvora u boku.

Kler i świątynie: Kapłani Kelemvora odprawiają pogrzeby, porząd-

kują sprawy zmarłych i są często wzywani przez lokalnych władców lub

zarządców do egzekwowania testamentów i ostatniej woli. Nauczają po-

spółstwo, czym jest spokojna podróż w życie po śmierci, i zapewniają, że

ciała zmarłych zostały bezpiecznie pochowane, zgodnie z tradycjami re-

ligijnymi. Miejsca opanowane przez chorobę oznaczają ostrzeżeniami

przed epidemią i starają się wyleczyć choroby wszędzie, gdzie je napo-

tkają. Wszystkich nieumarłych uznają za wynaturzenia i zawsze starają

się ich zniszczyć. Utrzymują, że ci, którzy tworzą nieumarłych, powinni

być natychmiast eliminowani (co różni ich od kapłanów Jergala, który

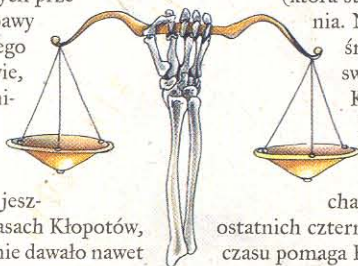
twierdził, że niektórzy nieumarli mogą się do czegoś przydać). Czasem

ogłaszają nawet krucjaty przeciwko nieumarłym, którzy przyczynili się

do zbyt wielu przedwczesnych śmierci. Zdarza się więc, że wynajmują

poszukiwaczy przygód, by rozwiązali problem, z którym nie są w stanie

poradzić sobie sami.



Kapłani Kelemvora są zazwyczaj małowinni, czasem wręcz ponurzy. Wielu przystąpiło do kościoła po tym, jak ci, których kochali, stali się ofiarami ataku nieumarłych, albo nawet po tym, jak sami zginęli, a potem powrócili do życia. Wielu ze starszych kapłanów czciło kiedyś Myrkula, toteż nawet w czternaście lat po śmierci bóstwa zdarzają się im trudności wynikające z różnic doktrynalnych między tymi dwoma wyznaniem.

Wiele ze świątyń Kelemvora należało niegdyś do Myrkula i dlatego ma mniej kojący i zachęcający wygląd, niż chciałoby wielu wysokich kapłanów. Przeważają w nich motywy czaszek i kości, a w niektórych starszych świątyniach znajdują się nawet zapieczetowane obecnie komory, służące niegdyś do odprawiania mrocznych rytuałów.

kelemvor

Wojownik 20/Kapłan 20/Łotrzyk 5/

Rycerz wiary 5

Średni przybysz (praworządny)

Boska ranga: 16

Kości Wytrzymałości: 20k10 +200 (Woj) plus 20k8 +200 (Kap) plus 5k6 +50 (Łotr) lub 5k10 +50 (Rw) (940 pw)

Inicjatywa: +13 (+9 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 74 (+9 Zr, +16 boski, +29 naturalny, +10 odbicie)

Ataki*: *święty, ostry miecz półtoraręczny zmora nieumarłych z widmowym dotykiem* +4 +75/+70/+65/+60 wręcz lub czar +66 dotykowy wręcz lub +60 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *święty, ostry miecz półtoraręczny zmora nieumarłych z widmowym dotykiem* +4 1k10 +44/15-20 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (miecz półtoraręczny 54 punkty).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 17/dzień, ugodzenie niewiernego (1/dzień, premia +10 do ataków i premia +5 do testu obrażeń za jeden atak z bronią), ukradkowy atak +3k6, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja*

na życzenie, boska aura (25 km, ST 36), boskie niepodatności, boski gniew (1/dzień, +3 do ataków, obrażeń i rzutów obronnych na 10 rund, RO 5/-, boże królestwo (160 km Plan Zewnętrzny, 480 m Plan Materiałny), komunikacja na odległość 25 km, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 25 km, *nakładanie rąk* (15 pw), nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowany), OC 48, odporność na ogień 36, pułapki, RO 51/+4, spontaniczne czarowanie (czary objawień), święta obrona +2, uchylanie, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +53, Ref +46, Wola +49. *Zawsze uzyskuje 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 40, Zr 28, Bd 31, Int 24, Rzt 34, Cha 31

Umiejętności*: Czarostwo +31, Dyplomacja +38, Jeździectwo (koń) +62, Koncentracja +44, Leczenie +50, Nasłuchiwanie +34, Pływanie +41, Postępowanie ze zwierzętami +59, Przebieranie +37, Przeszukiwanie +32, Rzemiosło (wytworzenie broni) +46, Skakanie +54, Szacowanie

+34, Wiedza (historia) +24, Wiedza (natura) +25, Wiedza (plany) +24, Wiedza (religia) +26, Wiedza (tajemna) +25, Wróżenie +31, Wspinaczka +54, Wyzucie pobudek +39, Wyzwalanie się +36, Zastraszanie +37, Zauważanie +38. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Atak w przelocie, Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Boska pomsta, Długotrwały czar, Konna walka, Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione różbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (miecz półtoraręczny), Porywająca szarża, Potężny atak, Przyspieszone odegnanie, Rozszczepienie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Skuteczniejsze odganie, Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Traktowanie, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie,

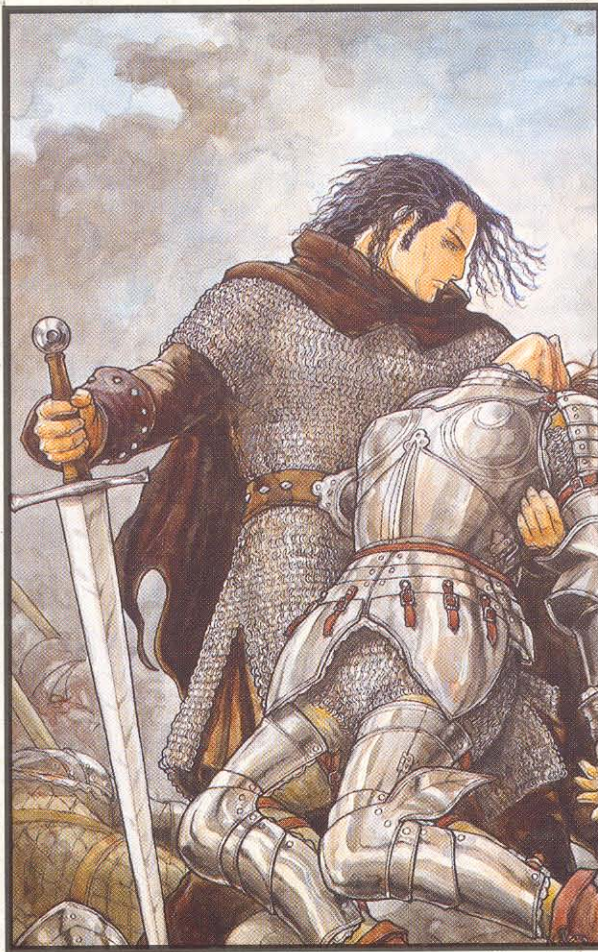
Wirujący atak, Wzmocnienie czaru, Wzmocnione odegnanie, Wydłużenie czaru, Wyjątkowe odganie, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wyszczenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wyszczenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uspienie*, otumanienie, transmutację, *wwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Boska tarcza (13/dzień, zatrzymuje 160 punktów obrażeń), Boski promień (13/dzień, nie więcej niż 25 km, 26k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny), Cios zguby (nieumarli), Dar życia, Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (podróż), Kontrolowanie stworzeń (nie więcej niż 16 nieumarłych/dzień, ST rzutu na Wolę 36), Masowe życie i śmierć (żadne z dwóch celów nie mogą być dalej niż 25 km od siebie), Niszczące uderzenie (ST rzutu na Wytrw 36 + zadane obrażenia, lub zniszczenie nie więcej niż 450 metrów sześciennych materii nieożywionej), Poznanie śmierci, Przekształcenie rozmiaru, Przymioty nieumarłych, Rozmawianie z istotami (nieumarli), Władanie nieumarłymi (nie więcej niż 16 nieumarłych stworzeń na raz), Zmiana rzeczywistości (ST rzutów obronnych dla czarów skopionych, tymczasowe przedmioty niemagiczne utrzymują się 16 dni, tymczasowe magiczne przedmioty lub stworzenia utrzymują się 16 godzin), Zmysł bitewny, Życie i śmierć.

Moce domenowe: Rzuca czary praworządności na poziomie czarującego +1, 16/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +20 z odporności do następnego rzutu obronnego, czas trwania nie dłużej niż 1 godzina); 16/dzień *dotyk śmierci* (jeśli dotknięty obiekt ma mniej niż 120 pw, umiera), 20 rund/dzień *wolność ruchu*.

Zdolności czaropodobne: Kelemvor używa tych zdolności jak czarujący 26. poziomu, za wyjątkiem czarów praworządności, które rzuca jak czarujący 27. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 36 + poziom czaru. *Bezbłędna teleportacja*, *fazowe drzwi*, *geas* / *poszukiwanie*, *gniew porządku*, *lot*, *magiczny krąg przeciw chaosowi*, *niepodatność na czar*, *obłożenie kłutwą*, *obserwacja śmierci*, *ochrona przed chaosem*, *ochrona przed żywiołami*, *odpedzenie śmierci*, *odporność na czar*, *ostonienie kogoś*, *pewne przeżycie*, *pole antymagii*, *prawdziwe uderzenie*, *projekcja astralna*, *pryzmatyczna kula*,



Kelemvor

przepowiednia, przezorność, rozmawianie z umarłymi, rozproszenie chaosu, schronienie, sentencja, spowolniony rozkład, status, szybki odwrót, śmierć nieumarłym, tarcza prawda, uspokojenie emocji, wezwanie potwora IX (tylko jako czar praworządności), wizja, wstręt, wstrzymanie potwora, wycie banshee, wymiarowe drzwi, zabicie żywego, zlokalizowanie przedmiotu, znak sprawnieśliwości, znalezienie ścieżki, znieczulenie umysłu, zniszczenie.

Czary kapłana/dzień (poziomy 0-12): 6/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2, bazowa ST = 24+ poziom czaru.

Wyposażenie: Kelemvor nosi przy sobie *Śmiertelny Dotyk*, miecz półtoraręczny +5 ze specjalnymi zdolnościami: widmowy dotyk, święty, zmora nieumarłych.

Poziom czarującego: 25., waga: 5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Kelemvor automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Kelemvor widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 25 kilometrów. W ramach akcji standardowej może percypować wszystko w zasięgu 25 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 16 godzin.

Zmysł dziedziny: Kelemvor wyczuwa każdą śmierć na szesnaście dekadni przed i po zdarzeniu.

Akcje automatyczne: Kelemvor może użyć Wiedzy (tajemna), Wiedzy (historia), Wiedzy (natura), Wiedzy (plany) lub Wiedzy (religia) jako akcji darmowej, pod warunkiem że ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma także prawo wykorzystywać w ten sposób każdy efekt śmierci lub czar z domeny spoczynek (lecz nie związane ze śmiercią wybitne zdolności). Przysługuje mu nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Kelemvor może stworzyć każdą magiczną broń i zbroję, każdy przedmiot, który wytwarza efekt śmierci, kontroluje lub chroni przed nieumarłymi i odtwarza efekt czaru z listy czarów domeny spoczynek.

Awatarowie

Wygląd awatara Kelemvora odzwierciedla jego przywiązanie do pierwotnej, śmiertelnej formy. Ci ogorzali, wyczerpani podróżnicy mężczyźni o kwadratowych szczękach cicho przemierzają Faerun, często udając się w miejsca niedawnych bitew, by upewnić się, że duchy zmarłych przeszły tak jak powinny do życia po śmierci. W ciągu ostatnich trzech lat Kelemvor pojawia się jednak znacznie rzadziej. Zamiast tego posyła swych awatarów w misjach odzyskiwania i ratowania dusz niesłusznie skazanych na Niższe Plany.

Awatar Kelemvora: Jak Kelemvor, ale boska ranga 8; KP 58 (dotyk 37, nieprzygotowany 58); Atak +67/+62/+57/+52 wręcz (1k10 +36/15-20, święty, ostry miecz półtoraręczny zmora nieumarłych z widmowym dotykiem +4) lub od czaru +58 dotykowy wręcz, +52 dotykowy na dystans; SC Boska aura (240 m, ST 28), OC 40, odporność na ogień 28, RO 43/+4; MRO Wytrw +45, Ref +38, Wola +41; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 8.

Wybitne boskie zdolności: Boska specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Boska tarcza (13/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Boskie zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny), Cios zguby (nieumarli), Dar życia, Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (podróż), Kontrolowanie stworzeń (nie więcej niż 8 nieumarłych/dzień, ST rzutu na Wolę 28), Poznanie śmierci, Życie i śmierć.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów praworządności. ST rzutów obronnych wynosi 28+ poziom czaru.

Czary: Jak Kelemvor, ale ST rzutów obronnych przeciwko czarom kapłana awatara wynosi 22+ poziom czaru. Awatar nie ma komórek na czary powyżej 9. poziomu.

Kossuth

Władca Płomieni, Ognisty Pan

Większe bóstwo

Symbol: wijący się, czerwony płomień
Plan ojczysty: Plan Żywiotu Ognia
Charakter: neutralny
Dziedzina: żywioł ognia, oczyszczenie przez ogień
Wyznawcy: druidzi, archonci żywiołów, stworzenia ognia, mieszkańcy Thay
Charakter kleru: CN, PZ, PD, PN, N, NZ, ND
Domeny: cierpienie, odnowa, ogień, zniszczenie
Ulubiona broń: jęzor ognia (kolczasty łańcuch)

Kossuth (ko-sut), patron stworzeń żywiołu ognia oraz tych, które ulegają czarowi tańca i niszczącej siły płomieni, nie przepada za swoimi wyznawcami na Torilu. Często ich jednak nagradza, więc jego kult rozprzestrzenił się w tempie, które niektórzy mogliby nazwać alarmującym. Jest bóstwem odległym i obcym, i choć wydaje się, że ma plany związane ze swymi śmiertelnymi wyznawcami i szybko rozwijającym się kościołem, nikt nie oczekuje, by jego kapłani mieli choćby najmniejszy w ten wzgląd. Dla wiernych Kossuth jest oczyszczającym płomieniem, iskrą emocji hamującą siłę rozumu, sercem każdej pasji. Uważają oni ogień za najważniejszy z żywiołów i czasem posuwają się do niebezpiecznych i niszczycielskich czynów, by udowodnić jego wyższość. Kossuth jest zwykle przedstawiany jako słup ognia wzbijający się w niebo.

W całym Faerunie świątynie Kossutha aktywnie rekrutują wyznawców spośród biednych i zrażonych, oferując surowy program postępu poprzez wyparcie się siebie. Rekruci zaś przyjmują represyjny, ascetyczny tryb życia w nadziei, że przyciągając kolejnych wyznawców, wzniosą się na wyższy poziom („taras”) organizacji. Każdy kolejny taras oferuje więcej korzyści niż poprzedni, kusząc wyznawców niższej rangi i zachęcając do coraz większych aktów religijnego oddania. W miarę jak stawki stają się wyższe, rośnie związane z nimi ryzyko, zdarza się więc, że wierni poświęcają swoje życie w pokazie budzącej respekt potęgi ognia. Jednak taka śmierć nie jest straszna oddanym wyznawcom bóstwa, ponieważ wierzą oni, że ci, którzy giną w ogniu, służąc Kossuthowi, będą służyć mu jako szanowani wojownicy w życiu po śmierci.

Sceptycznie nastawieni postrzegają kościół Kossutha jako tajemniczą, wysoce złożoną organizację, która unika krytyki, a nowo przybyłych wita z odrobiną zbyt dużym entuzjazmem. Cynicznie zwracają uwagę na wysoki odsetek śmierci wśród młodych aspirantów, sugerując, że ci na wyższych szczeblach władzy celowo wysyłają podwładnych na samobójcze misje, by powiększyć swoją część łupów. Biedni i zdesperowani, którzy zapewnijają większość niższych tarasów, gorliwie zaprzeczają jednak takim oskarżeniom. Ich zdaniem kościół Kossutha oferuje awans w zamian za ciężką pracę, która może doprowadzić do wielkiego bogactwa i prestiżu.

Kapłani Kossutha wybierają na godzinę modłów wschód słońca lub samo południe. Ich wiara mówi, że święty płomień pochodzi z południa, zatem wszystkie modły i ceremonie odprawiają zwróciwszy twarzą w tym kierunku. Kongregacje i kapłani każdej świątyni uznają za święto datę urodzin swego wysokiego kapłana, zapalając z tej okazji wielkie ogniska i dokonując specjalnych ofiar. Kiedy kapłan zyskuje kolejny poziom lub jest promowany wewnątrz kościelnej hierarchii, musi przejść przez Przysięgę Ognistych Kroków, tajemną ceremonię, podczas której kapłani chodzą po płonących węglach. Kapłani Kossutha są często wieloklasowcami jako mnisi zakonów odpowiednich do ich charakterów (zobacz dalej). Niektórzy zyskują wieloklasowość jako zaklinacze lub czarodzieje, koncentrując się na magii ognia. Nieliczni stają się archontami żywiołów (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Najpotężniejsza istota żywiołów znana jako Kossuth władła ogniem od pierwszej chwili istnienia multiwersum, chociaż to, czy współczesny Kossuth jest tą samą pierwotną istotą, czy jednym z szeregu nazywanych tak samo następców, pozostaje w sferze



przypuszczeń. Władca Płomieni rzadko wtrąca się w sprawy śmiertelnego świata, spędzając większość czasu na wikłaniu się w intrygi Wewnętrznych Planów. W roku 150 RD potężny raumatharski czarodziej zdołał przyzwać Kossutha i polecił mu, by zniszczył armię ze znenawidzonego Narfell. Bóg wypełnił rozkaz, lecz wkrótce zwrócił się przeciwko czarodziejom, paląc ich miasto w karze za arogancję. Wzniesiony wówczas pożar pochłoniął większość północnego wybrzeża Morza Alamber, a ogień gniewu Kossutha palił się jeszcze przez dziesięciolecia po jego wycofaniu się z Torilu. Wydaje się, że właśnie wtedy bóg stracił zainteresowanie Tonilem, chociaż jego wyznawcy w Thay gorliwie oddają mu cześć za interwencję, jaką podjął w wyniszczającej Wojnie Salamander w roku 1357 RD, powstrzymując zniszczenie. Imienia Kossutha nie ma wśród bóstw, które widziano w Faerunie w Czasach Kłopotów, co oznacza, że albo zdołał umknąć przed gniewem Ao, albo po prostu siedział cicho, podczas gdy świat wokół niego się rozpadał.

Doktryna Kossutha zakładająca supremację ognia wśród żywiołów powoduje stały konflikt z innymi władcami żywiołów, sam zaś Władca Płomieni żywi wyjątkową nienawiść do Istishii, którego uważa za żałosnego i słabego. W odpowiedzi Król Żywiołków Wody zaleca swym wyznawcom, by działali wbrew planom Kossutha przy każdej nadarzającej się okazji. Między kapłanami tych dwóch wyznań panuje więc otwarta wojna. Ognisty Pan niewiele ma wspólnego z innymi bóstwami Faerunu. Moradin i Flandal Stalowa Skóra oddają mu wprawdzie cześć za żar kuźni, lecz Kossuth nie odpowiada na ich awanse. Jednak powrót Bane'a sprawił mu ogromną radość, bo oba bóstwa zdają się zgadzać w kwestii silnej hierarchii i tak samo nie tolerują ulotnej i nieprzewidywalnej natury chaosu.

Dogmat: Ci, którzy pragną sukcesu, osiągną go. Wiara w Kossutha jest ponad innymi, zwłaszcza wiarą w Istishię. Ogień i czystość są tym samym. Dym powietrze tworzy z zazdrości. Nagrodą dla odnoszącej sukcesy ambicji jest moc. Wyższy stopień rozwoju można uzyskać jedynie pokonując trudności i ból. Kossuth zsyła swój ogień, by oczyścić nas wszystkich i zahartować nasze dusze, abyśmy mogli osiągnąć stan czystości. Wiedz, że zostaniesz sprawdzony, i staw czoła wyzwaniu niezależnie od tego, jakie będzie ze sobą nieść trudności i ból. Ci, którzy są ponad tobą, dowiedli swej wartości i zasługują na to, byś im służył. Prowadź innych do czystego światła Kossutha, aby mógł przekuć wszelki żywot w jego zasadniczą postać.

Kler i świątynie: Kapłani Kossutha dzielą się na dwie frakcje: Jęzorów Ognia i Płonące Żarniki. Z Jęzorów Ognia składa się większość zakonów, mają oni w swych rękach również większość władzy eklezjalnej. Zajmują się sprawami świątyni, przewodniczą ceremoniom i świętom oraz nauczają lokalne społeczności Kossutha. Żarniki reprezentują misyjne i poszukujące przygód ramie kościoła, przemierzają więc ostępy, by doprowadzić nowe ziemie do gorącego, oczyszczającego światła.

Obie frakcje są zorganizowane w ścisłej hierarchii. Wysoki kapłan świątyni, zwany Wiecznym Płomieniem, reprezentuje najwyższą możliwą władzę religijną. Wszyscy osiadli kapłani i mnisi są podporządkowani lokalnemu Wiecznemu Płomieniowi, a Żarniki przyjmują przywództwo takich liderów w czasie swoich podróży. Poniżej Wiecznego Płomienia znajdują się liczne tarasy dominujące nad niższymi rangą. Przystając w najniższe szeregi wyrzekają się wszystkich dóbr doczesnych, ofiarując wyższym tarasom wszystko, poza minimum niezbędnym do życia (w przypadku kapłanów poszukujących przygód to minimum obejmuje zbroje, broń i przedmioty magiczne). W miarę jak kapłan awansuje na kolejne tarasy, otrzymuje coraz więcej praw i szerszy dostęp do przy-

jemności, lecz tylko na drodze wyrzeczeń i trudnych – bardzo często śmiertelnych – testów wiary.

Przystający do Kossutha kapłani są czasem fanatycznymi intrygantami, którzy pragną „oczyścić” świat i odbudować go zgodnie z zaleceniami Ognistego Pana. Wysoce zmotywowani i szalenie naiwni kapłani niższych szczebli często szybko się wypalają (czasami dosłownie) w swych wysiłkach, by osiągnąć wyższy taras. Starsi kapłani posługują się podwładnymi jak pionkami, wysyłając ich na misje, do których nie są właściwie przygotowani ani wyposażeni, a zatem korzystają na tym tylko ci wyższej rangi. Wszyscy kapłani Kossutha mają ognisty temperament. Szybko się obrażają i używają przemocy, by uzyskać posłuch. Ich podstawowym celem jest zdobycie ziemi, bogactwa, wpływów i władzy, toteż tylko niewielka ilość działań kościoła nie przyczynia się w bezpośredni sposób do sięgania po któreś z nich.

Kościół szczyti się przynajmniej trzema zakonami walczących mnichów, z których każdy odpowiada innemu praworządному charakterowi – Uczniowie Feniksa (dobry), Bracia i Siostry Czystego Płomienia (neutralny) i Uczniowie Salamandry (zły). Przez wiele pokoleń największym poważaniem cieszył się w Thay, częściowo dlatego, że był jedną z niewielu instytucji, w której nie będący Mulanami mieszkańcy mogli podnieść swój standard życia.

Świątynie Kossutha wznosi się w stylu ziguratów, co odzwierciedla hierarchiczną strukturę kościoła. Często wyrzeźbione są z lawy, a ich cechą charakterystyczną są ciągle płonące żarniki i ogniska, w których kilkudziesięciu nowicjuszy ma za zadanie podtrzymywać święty ogień. Największą świątynią Kossutha w Faerunie jest Płonący Żarnik w Bezanur.



Kossuth

kossuth

Wojownik 20/Czarodziej 20

Olbryzi przybysz (ogień)

Boska ranga: 17

Kości Wytrzymałości: 20k8 +240 (przybysz) plus 20k10+240 (Woj) plus 20k4+240 (Cza) (1.160 pw)

Inicjatywa: +19 (+15 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 36 m

KP: 77 (+15 Zr, +17 boski, +30 naturalny, +9 odbicie, -4 rozmiar)

Ataki*: *jęzor ognia ołsniewającej energii i ognistego rozprysku* +4 +73/+68/+63/+58 wręcz lub czar +65 dotykowy wręcz lub +68 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje 20 przy testach ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne

Obrażenia*: *jęzor ognia ołsniewającej energii i ognistego rozprysku* +4 2k4+18 plus 1k6 ogień/19-20 plus 1k10 ogień. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (jęzor ognia 26 punktów obrażeń plus 6 od ognia).

Front/Zasięg: 6 m na 6 m/6 m

Specjalne ataki: moce domenowe, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne.

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (26 km, ST 36), boskie niepodatności, RO 52/+4, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 510 m Plan Materiałny), chowaniec (węże ogniste), komunikacja na odległość 26 km, odporność na czary 49, podtyp stworzenie ognia, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 26 km, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +61, Ref +64, Wola +56. *Zawsze uzyskuje 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 34, Zr 40, Bd 35, Int 30, Rzt 24, Cha 29

Umiejętności*: Alchemia +73, Błefowanie +31, Ciche poruszanie +42, Czarostwo +69, Dyplomacja +53, Jeździectwo (koń) +79, Koncentracja +92, Nasłuchiwanie +47, Postępowanie ze zwierzętami +69, Równowaga +57, Skakanie +74, Tajniki dziczy +47, Ukrywanie +20, Upadanie +59, Wiedza (historia) +51, Wiedza (natura) +50, Wiedza (plany) +73, Wiedza (religia) +66, Wiedza (tajemna) +73, Wrócenie +70, Wspinaczka +72, Wyczczenie kierunku +47, Wyczczenie pobudek +46, Zastraszanie +51, Zauważanie +47, Zbieranie informacji +30; *Zawsze uzyskuje 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Biegiłość w broni egzotycznej (kolczasty łańcuch), Bliźniaczy czar, Długotrwały czar, Finezja w broni (jęzor ognia), Maksymalizacja czaru, Podniesienie czaru, Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (jęzor ognia), Potężny atak, Poszerzenie czaru, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (jęzor ognia), Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Unieruchomienie czaru, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wyspecjalizowanie, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (jęzor ognia).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, ogień, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, uśpienie, otumanienie, transmutację, uwięzienie, wygnanie.

Wybitne boskie zdolności: Boska burza (51 m, ST rzutu na Wytrw 34), Boska pamięć (wielkie pożary), Boska specjalizacja w broni (jęzor ognia), Boska tarcza (15/dzień, zatrzymuje 170 punktów obrażeń), Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 26 km, 26k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie przyspieszenie 17 minut, Boskie władanie ogniem (wyczczenie 51 m), Boskie zogniskowanie broni (jęzor ognia), Dodatkowa domena (cierpienie), Dodatkowa niepodatność na energię (ogień), Kontrolowanie stworzeń (nie więcej niż 17 stworzeń podtypu ogień/dzień, ST rzutu na Wolę 34), Energetyczna burza (ogień, 17 ogniowych i 17 świętych obrażeń na rundę), Prawdziwa zmiana kształtu, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 17 stworzeń o podtypie ogień, każde z nie więcej niż 17 KW), Roztrzaskanie i rozłączenie (ST rzutu obronnego 28), Wyzwolenie energii (ogień, 17k8 punktów obrażeń, promień 51 m, ST rzutu obronnego 40), Zawładnięcie śmiertelnikiem (ST rzutu na Wolę 34, nie więcej niż 20 śmiertelników na raz), Zmiana kształtu, Zmiana postaci.

Zmiana postaci: Moc ta pozwala Kossuthowi przeistaczać się z postaci humanoidalnej w słup ognia.

Moce domenowe: 17/dzień porażenie (+4 do ataku i +17 do obrażeń za jeden atak bronią); 17/dzień odgania lub karcii stworzenia wody albo rozkazuje lub karcii stworzenia ognia, 17/dzień odzyskuje 1k8 +9 pw, jeśli spadły poniżej 0 pw (lecz nie jeśli poniżej -10); 17/dzień bolesny dotyk (dotknięty obiekt otrzymuje karę -2 z usprawnienia do Siły i Zręczności na 1 minutę).

Zdolności czaropodobne: Kossuth używa tych zdolności jak czarujący 27. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 36 + poziom czaru. *Dezintegracja, implozja, kąśliwy wzrok* (tylko choroba), *krag zagłady, krzywda, mniejsze odnowienie, obłożenie kłatwą, odporność żywiołowa* (tylko jako czar ognia lub zimna), *ognista burza, ognista tarcza, ogniste nasiona, ohydne usychanie, osłabienie umysłu, plaga, płonące dłonie, pokuta, polimorfowanie dowolnego obiektu, reinkarnacja, roztrzaskanie, rój żywiołaków* (tylko jako czar ognia), *symbol* (tylko ból), *ściana ognia, trzęsienie ziemi, uczta bobaterów, usunięcie choroby, większe odnowienie, wolność, wyczerpanie, wytrwałość, wytworzenie płomienia, zadawanie krytycznych ran, zadawanie lekkich ran, zakażenie, zapalająca chmura, zaurczenie osoby*.

Czary czarodzieja/dzień (poziomy 1-10): 4/7/7/6/6/6/6/5/5/5/2, bazowa ST = 22 + poziom czaru.

Wyposażenie: Kossuth używa jako broni jęzora ognia z własnego ciała. Funkcjonuje on jak *kolczasty łańcuch* + 4ze specjalnymi zdolnościami: ośniewająca energia i snop płomieni.

Poziom czarującego: 25., waga: 7,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Kossuth automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Kossuth ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 26 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 26 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 17 godzin.

Zmysł dziedziny: Kossuth wyczuwa każdy ogień siedemnaście dekadni, zanim zostanie rozpalony i siedemnaście dekadni po tym, jak zgaśnie.

Akcje automatyczne: Kossuth może użyć Wiedzy (tajemna), Wiedzy (historia), Wiedzy (natura), Wiedzy (plany) lub Wiedzy (religia) w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Kossuth może stworzyć każdy przedmiot magiczny, który wytwarza ogień, na przykład *różdżkę kul ognistych*, lub taki, który szczególnie przed nim chroni, na przykład *pierścien odporności na ogień*.

Lathander

Pan Poranka

Większe bóstwo

Symbol:

wschód słońca wykonany z różowych, czerwonych i żółtych klejnotów

Plan ojczysty:

Dom Natury

Charakter:

neutralny dobry

Dziedzina:

lekkoatletyka, narodziny, kreatywność, świt, odnowa, samodoskonalenie, wiosna, witalność, młodość

Wyznawcy:

arystokraci, artyści, atleci, kupcy, mnisi (Słoneczna Dusza), młodzież

Charakter kleru:

CD, PD, ND

Domeny:

dobro, ochrona, odnowa, siła, słońce, szlachectwo

Ulubiona broń:

Pierwca Poranka (ciężki lub lekki buzdygan)

Zawsze kiedy człowiek wyrusza w podróż, zawiera nowy kontrakt lub rozpoczyna polityczny, tudzież miłosny związek, ma większe szanse powodzenia, jeśli wyszepta modlitwę do Lathandera (*la-tan-der*), bóstwa świtu, odnowy i witalności. Mimo że jest jednym z najstarszych bóstw panteonu faeruńskiego, Pan Poranka zachował optymizm młodości, który czyni go doskonałym symbolem każdego początku. Zawsze chętny porzucić porażki dnia dzisiejszego i skupić się na jutrzejszych zwycięstwach, naucza doktryny aktywnych działań na rzecz dobra i ciągłej oceny tradycji społeczeństwa. Zachęca także do niszczenia nieumarłych, których uważa za złośliwe bestie, kpiące z tworzenia i prawdziwego życia.

Krytycy sugerują, że niemal agresywny altruizm Lathandera często wchodzi w konflikt z jego zdrowym rozsądkiem. Jego próżność i entuzjazm sprawiają, że nie bierze pod uwagę konsekwencji swoich działań. Po prostu ma nadzieję na najlepsze i rzuca się na rozwiązanie problemu z rozpędu, niezależnie od implikacji. Ta skaza jego charakteru nigdy nie ujawniła się tak wyraźnie jak podczas Kataklizmu Świtu, katastrofy ustępującej tylko Czasom Kłopotów, podczas której Lathander próbował przekształcić cały panteon na swoje podobieństwo i w ten sposób wywołał wojnę między bóstwami. Jego ostateczna porażka zakończyła

się zniszczeniem kilku bóstw i potężnych przybyszy, doprowadziła do upadku kilku teokracji i zapowiedziała upadek Myth Drannor.

Mimo niepowodzeń odległej przeszłości wyznanie Lathandera pozostaje bardzo popularne i potężne, zwłaszcza pośród młodych szlachciców-idealistów (choć razdo pośród ich rodziców). Twierdzą oni, że otrzymali osobiste zlecenie od Pana Poranka, by doglądali spraw ludzi mniejszych od nich, ponieważ szczęśliwy przypadek szlacheckiego urodzenia nakłada na nich obowiązek służby pod postacią śmiertelnych przedstawicieli Lathandera. Dla wielu młodych arystokratów najazdy w szeregach Lathandera są ostatnim aktem buntu przed przyjęciem odpowiedzialności związanej ze szlachectwem. Ci o szczerym sercu pozostają jednak w kościele i często dokonują głębokich zmian w swych społecznościach. Plebs docenia takie zachowanie, co sprawia, że Pan Poranka jest popularny wśród wszystkich klas społecznych.

Kapłani Lathandera modlą się o czary o świcie. Większość ceremonii ma miejsce w chwili, gdy światło słoneczne przedziera się przez horyzont, zaś drugorzędne spotkania odbywają się w samo południe lub o zachodzie słońca. Ceremonie są radosne, chociaż dostojne, a obejmują śpiewy, składanie ofiar i rytualne picie źródlanej wody dotkniętej światłem poranka. W poranki Śródlecia oraz w wiosenne i jesienne równonocze kapłani Lathandera wykonują Pieśń Świtu, popularną i złożoną muzyczną ceremonię, przyciągającą do katedr Lathandera nawet tych, którzy go nie wyznają. Praworządni kapłani często zdobywają dodatkowe klasy jako paladyni.

Historia/związki: Przyjazne zachowanie Lathandera sprawia, że jest on niemalże tak samo popularny wśród bóstw jak wśród śmiertelników Torilu. Jednak bóstwa mają zazwyczaj lepszą pamięć niż ich wyznawcy. Wiele z nich docenia wezwania Lathandera do działania i altruistyczne tyrady, lecz starają się powstrzymać go, by zbyt na naruszył istniejącego stanu rzeczy. Ma dobre stosunki z innymi idealistycznymi bóstwami, na przykład z Eldath lub Lliirą, oraz z tymi, które wolą koncentrować się na przyjemnych i dobrych aspektach życia, na przykład Lurue lub Siamorphe. Przywództwo nad kreatywnością zapewnia mu przyjazne relacje z Oghmą, Mililem i Gondem, a niezachwiana nienawiść do nieumarłych szybko uczyniła go sojusznikiem Kelemvora. Chauntea zdaje się doceniać jego entuzjazm bardziej niż inni członkowie panteonu faerunskiego, być może dlatego, że rozjaśnia on jej starą duszę. Ona i Lathander wierzą, że ich losy są ze sobą powiązane i chociaż przez wieki ich romans na zmianę gaśł lub się rozpałał, zawsze do siebie wracają.

Lathander bardzo nawiśnie obwinia złe bóstwa, takie jak Bane, Cyric, Loviatar i Talos, za większość trosk Torilu. Nie lubi zwłaszcza Shar, którą uważa za wieczną siłę zepsucia, raka w sercu każdej mrocznej intrygi przeciwko niemu lub jego kościołowi. Wierzy, że Kataklizm Świtu miał miejsce, ponieważ szpiedzy Pani Utraty potajemnie zniszczyli jego wysiłki, więc teraz snuje plany mające zapewnić, że to już się nie powtórzy.

Helm żywi niechęć do Pana Poranka od czasu Kataklizmu Świtu, kiedy to Lathander przypadkowo spowodował zniszczenie kochanki Helma, Murdane, pomniejszego bóstwa rozsądku i pragmatyzmu. Bez wątplenia Czujny byłby rozgoryczony wiedząc, że od Czasów Kłopotów Lathander snuje intrygi i matactwa, podobne do tych, które przed wiekami spowodowały katastrofę. Oghma, Chauntea i Lliira wiedzą o planach Lathandera, jednak jak dotąd zachowali milczenie. Wraz z powrotem Bane'a wiele postępowych bóstw uznało, że zło musi zostać zniszczone raz na zawsze i że żadne nieprzewidziane konsekwencje planów Lathandera nie mogą być większym zagrożeniem dla świata niż fakt, że nikt nie sprzeciwi się złu.

Dogmat: Staraj się zawsze pomagać innym, krzewić nową nadzieję, nowe idee i zapewniać powodzenie całej ludzkości i jej sojusznikom. Twym świętym obowiązkiem jest dbać o wzrost roślin, pielęgnować rozwój istot oraz pracować nad odrodzeniem i odnową wszystkiego, co żyje. Doskonal siebie i bądź płodny w kwestiach ciała i umysłu. Wszędzie, gdzie się udasz, rozsiewaj nasiona nadziei, nowych idei i planów na przyszłość. Obserwuj każdy wschód słońca. Rozważaj konsekwencje swoich działań tak, aby nawet twój najmniejszy wysiłek przyniósł naj-

większą i najlepszą nagrodę. Unikaj wszelkiego zła, pamiętając, że ze śmierci rodzi się życie, zawsze nadchodzi nowy poranek, a porażki można zmienić w sukcesy. Większy nacisk kładź na pomaganie innym niż na ścisłe posłuszeństwo regułom, rytuałom i dyskusjom starszych.

Kler i świątynie: Kapłani Lathandera to zazwyczaj tryskający entuzjazmem utopiści, „ludzie poranka” w każdym możliwym znaczeniu tych słów. Zachęcają do politycznego, społecznego i kulturalnego postępu, jako wysłannicy wolności osobistej, ekspresji artystycznej i harmonii między rasami. Sponsorują zawody lekkoatletyczne i artystyczne, aby zaprezentować talenty lokalnych społeczności, i często finansują misje odzyskiwania utraconych skarbów oraz ważnych symboli, aby dać ludziom nadzieję i zachętę do dalszej dobrej pracy. Zaoferowania wiary Lathandera nakazują szacunek dla bliźnich i świata natury oraz nietolerancję dla zła lub tych, którzy bezwiednie mu pomagają poprzez opieszałość i bezczynność. Najbardziej oddani wyznawcy stoją na czele wypraw podejmujących wysiłki oczyszczenia cywilizowanych ziem z bestii i splukania plagi nieumarłych z powierzchni ziemi. Potężni członkowie kościoła chronią swe społeczności przed szkodliwymi pozaplanarnymi ingerencjami, działając w roli egzorcystów i zabójców czartów. Kościół nie uznaje żadnej władzy centralnej, a głowa każdej świątyni cieszy się takim samym szacunkiem. Kapłani zwracają się do siebie per „Dawcy Świtu”.

Ostentacyjne katedry Lathandera, obfitujące w statuy i krzykliwe witraże, odzwierciedlają zamożność wyznawców tej wiary. We wszystkich znajduje się wielka sala, której okna wychodzą na wschód, co pozwala członkom kongregacji patrzeć na pierwsze promienie wschodzącego słońca. W zatłoczonych lub otoczonych murami miastach świątynie są bardzo wysokie, a ceremonie odbywają się na trzecim lub czwartym piętrze. Kiedy wzniesienie takiej konstrukcji jest niemożliwe, skomplikowany system luster kanalizuje promienie słoneczne. Układ świątyni Lathandera jest zdominowany przez fontanny, które często spływają do płytkich fos ze święconą wodą, wijących się przez cały kompleks świątynny.

W ciągu ostatnich kilku lat najbardziej zaufani słudzy Lathandera otrzymali wiadomość na temat jego tajemnych planów. Dawcy Świtu szepczą o tajemniczym wydarzeniu, zwanym Porodem, które będzie miało ważne konsekwencje dla świata, a zwłaszcza dla tych, którzy przeciwstawiają się wierze Lathandera. Żaden śmiertelnik nie zna szczegółów Porodu, lecz perspektywa tego, że Pan Poranka weźmie bardziej aktywny udział w sprawach Torilu, napełnia jego i tak już podnieconych wyznawców niemal ekstatyczną radością. Ostatnio zainicjowali oni nawet agresywną działalność prozelicką, by zachęcić innych do przyłączenia się do ich kościoła, zanim będzie za późno.

Lathander

Wojownik 20/Kapłan 20/Rycerz wiary 5

Średni przybysz (Dobry)

Boska ranga: 17

Kości Wytrzymałości: 20k8 + 180 (przybysz) plus 20k10 + 1800 (Woj) plus 20k8 + 180 (Kap) plus 5k8 + 45 (Rw) (1155 pw)

Inicjatywa: +13 (+9 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 79 (+9 Zr, +17 boski, +30 naturalni, +13 odbicie)

Ataki*: *święty ciężki buzdygan zakłócenia z widmowym dotykiem* +5+77/+72/+67/+62 wręcz lub czar +71 dotykowy wręcz lub +69 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzuć kością aby sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *święty ciężki buzdygan zakłócenia z widmowym dotykiem* +5 1k8 +23/19-20 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (ciężki buzdygan 31 punktów).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 20/dzień; ugodzenie niewiernego (1/dzień, +13 do ataku i +5 do obrażeń za jeden atak bronią), wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne



Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (26 km, ST 40), boski gniew (1/dzień, +3 do ataków, obrażeń i rzutów obronnych na 13 rund, RO 5/-), boskie niepodatności, boże królestwo (150km Plan Zewnętrzny, 510m Plan Materialny), komunikacja na odległość 26 km, *nakładanie rąk* (18 pw), odporność na czary 49, odporność na ogień 37, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 26 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), szybkie leczenie 37, RO 52/+4, święta obrona +2, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +60, Ref +60, Wola +64. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 33, Zr 28, Bd 28, Int 26, Rzt 37, Cha 36

Umiejętności*: Błefowanie +53, Ciche poruszanie +35, Czarostwo +48, Dyplomacja +104, Jeździectwo (koń) +71, Koncentracja +81, Leczenie +98, Nasłuchiwanie +63, Pływanie +51, Postępowanie ze zwierzętami +54, Przeszukiwanie +55, Równowaga +48, Skakanie +62, Szacowanie +36, Ukrywanie +35, Upadanie +36, Wiedza (historia) +48, Wiedza (plany) +48, Wiedza (religia) +61, Wiedza (szlachta i rodzina królewska) +48, Wiedza (tajemna) +48, Wrócenie +48, Wspinaczka +60, Wyczucie pobudek +59, Występy +42, Zastraszanie +32, Zauważanie +53, Zbieranie informacji +53. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Atak w przelocie, Atak z dosko-ku, Bliźniaczy czar, Długotrwały czar, Konna walka, Maksymalizacja czaru, Podniesienie czaru, Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione robzbranie, Poprawione trafienie krytyczne (ciężki buzdygan), Porywająca szarża, Potężny atak, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (ciężki buzdygan), Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Tratowanie, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wzmocnienie czaru, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wyjątkowe odganianie, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (ciężki buzdygan).

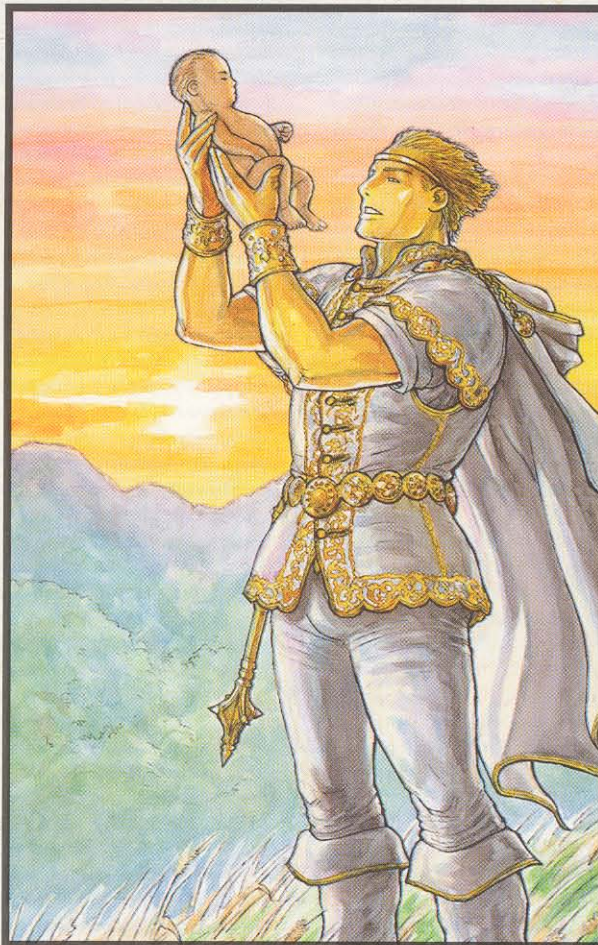
Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracja, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizna, *uśpienie*, otumanienie, transmutacja, *wwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska tarcza (12/dzień, zatrzymuje 170 punktów obrażeń), Boski blask (promień 50 m, 8k6 lub 8k12 punktów obrażeń u nieumarłych), Boski promień (16/dzień, nie więcej niż 26 km, 30k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie natchnienie (nadzieja, nie więcej niż 17 stworzeń/dzień), Boskie szybkie leczenie, Cios zguby (nieumarli), Dar życia, Dodatkowa domena (dobro), Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (siła), Masowe życie i śmierć (żadne dwa cele nie mogą znajdować się dalej niż 26 km od siebie), Odnowienie (powraca w ciągu 10k10-17 dni jeśli został zabity w swoim królestwie lub 10k10-34 dni,

jeśli zginął w królestwie, które jest bosko kształtowanym Planem Zewnętrznym), Potęga natury (promień 26 km, czas trwania koncentracja + nie więcej niż 17 minut), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 17 dev służących jednocześnie, każda z nie więcej niż 17 KW), Roztrzaskanie i rozłączenie (ST rzutu obronnego 32), Władanie nieumarłymi (nie więcej niż 17 nieumarłych stworzeń na raz), Zmiana rzeczywistości (ST rzutów obronnych dla czarów skopiowanych 50, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 17 dni, tymczasowe magiczne przedmioty lub stworynia utrzymują się 17 godzin), Życie i śmierć.

Moce domenowe: Rzuca czary dobra na poziomie czarującego +1, 17/dzień *inspiracja sojuszników* (premia +2 z morale do rzutów obronnych, testów umiejętności, testów atrybutu i obrażeń od broni na 13 rund), 17/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +20 z odporności do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina), 17/dzień odzyskuje 1k8+13 pw, jeśli spadły poniżej 0 (lecz nie jeśli poniżej -10); 17/dzień siłowy przedmiot (premia +20 z usprawnienia do Siły na 1 rundę); 17/dzień skuteczniejsze odganianie.

Zdolności czaropodobne: Lathander używa tych zdolności jak czarujący 27. poziomu, za wyjątkiem czarów dobra, które rzuca, jakby miał 29. poziom. ST rzutów obronnych wynosi 40 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy*, boskie *względy*, *burza zemsty*, *bycza siła*, *chwytająca dłoń Bigby'ego*, *eteryczność*, *geas/poszukiwanie*, *kamienna skóra*, *magiczny krąg przeciw złu*, *magiczny ornat*, *miażdżąca dłoń Bigby'ego*, *mniejsze odnowienie*, *niepodatność na czar*, *odporność na czar*, *ochrona przed złem*, *ochrona przed żywiołami*, *ognista tarcza*, *ogniste nasiona*, *ogniste uderzenie*, *ostonienie kogoś*, *piekące światło*, *pokuta*, *pole antymagii*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *promień słońca*, *przymatyczna kula*, *reinkarnacja*, *rozgrzanie metalu*, *rozproszenie złota*, *schronienie*, *stoneczny wybuch*, *śluszna potęga*, *święta aura*, *święte porażenie*, *święte słowo*, *uczta bohaterów*, *usunięcie*



Lathander

choroby, *wezwanie potwora IX* (tylko jako czar dobry), *większe odnowienie*, *większy rozkaz*, *wolność*, *wspomożenie*, *wstręt*, *wykrycie kłamstwa*, *wytrzymałość żywiołowa* (tylko jako czar zimna lub ognia), *zaciśnięta pięść Bigby'ego*, *zauroczenie osoby*, *znieczulenie umysłu*, *żądanie*.

Czary kapłana/dzień (poziomy 0-13): 6/10/9/9/9/9/7/7/7/7/2/2/2/2, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

Wypożyczenie: Lathander nosi przy sobie *Piewcę Poranka*, *ciężki buzdygan* +5 ze specjalnymi zdolnościami: zakłócenie, widmowy dotyk, święty.

Poziom czarującego: 25., *waga:* 6 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Lathander automatycznie uzyskuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych): Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Lathander widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 26 kilometrów. W ramach akcji standardowej może obierać wrażenia zmysłowe w zasięgu 26 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały

wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 17 godzin.

Zmysł dziedziny: Lathander wyczuwa każde narodziny na siedemnaście dekadni przed i siedemnaście dekadni po tym, jak się zdarzą. Jest także świadom wszystkich, co się dzieje na godzinę przed każdym świtem (świadomość ta jest rozciągnięta na 3 godziny przed każdym świtem wiosną, kiedy Lathanderowi przybywa mocy).

Akcje automatyczne: Lathander może użyć Wiedzy (tajemna), Wiedzy (historia), Wiedzy (szlachta i rodzina królewska), Wiedzy (plany) oraz Wiedzy (religia) w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Lathander może stworzyć dowolny przedmiot, który nadaje moc magicznego leczenia, na przykład *laskę uzdrawiania*.

Awatarowie

Awatar Lathandera ukazuje się jako młody, dobrze zbudowany mężczyzna o złotej skórze, uśmiechnięty i uprzejmy. Kiedy wybiera się w misje dyplomatyczne, ma na sobie bogaty strój w kolorach poranka i wspaniałą koronę, a kiedy spodziewa się kłopotów, przywdziewa piękną, aczkolwiek skuteczną, zdobioną srebrną zbroję. Bardzo rzadko Lathander odrzuca swą ulubioną ludzką postać, na rzecz formy zwierzęcej słonecznego pawia, ptaka o ubarwieniu w ciepłych kolorach i ogromnym ogonie, którego często można spotkać na Południu. Niezależnie od formy, Lathander zsyła awatarów, by nauczali jego wiernych, odkrywali boskie prawdy, a w rzadkich przypadkach wskrzeszali oddanych przyjaciół kościoła.

Awatar Lathandera: Jak Lathander, ale boska ranga 8, KP 61 (dotyk 40, nieprzygotowany 52), Atak +68/+63/+58/+53 wręcz (1k8 +23/19-20, *święty ciężki buzdycan zakłócenia z widmowym dotykiem* +7) lub czar +62 dotykowy wręcz lub +60 dotykowy na dystans; SC boska aura (240 m, ST 31), OC 40, odporność na ogień 28, RO 43/+4; MRO Wytrw +51, Ref +51, Wola +55; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (12/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Boski blask (promień 24 m), Boskie natchnienie (nadzieja, nie więcej niż 8 stworzeń/dzień), Dar życia, Dodatkowa domena (dobro), Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (siła), Przekształcenie rozmiaru, Przyzwanie istot (nie więcej niż 8 dev służących jednocześnie, każda z nie więcej niż 8 KW), Życie i śmierć.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów dobra, ST rzutów obronnych 31 + poziom czaru.

Czary: Jak Lathander, ale ST dla czarów kapłana awatara wynosi 23 + poziom czaru. Awatar nie ma komórek na czary powyżej 9. poziomu.

Lolth

Królowa Pająków, Królowa Demonicznych Otchłani

Pośrednie bóstwo

Symbol:	czarny pająk z głową drowki zwisający z pajęczyny
Plan ojczyzny:	Demoniczne Otchłanie
Charakter:	chaotyczny zły
Dziedzina:	skrytobóstwa, chaos, ciemność, drowy, zło, pająki
Wyznawcy:	drowy i zdeprawowane elfy, inteligentne pająki
Charakter kleru:	CZ, CN, NZ
Domeny:	chaos, ciemność, drow, oszustwo, pająk, zło, zniszczenie
Ulubiona broń:	pająk (sztylet)

Okrutna i kapryśna Lolth (*lolt*) uosabia absolutne zło drowów. Jest złośliwa i zażarta w walce, najbardziej pożąda zaś mocy bóstw czczonych przez rasy powierzchni. Niektórzy uważają, że popadła w obłąd, ponieważ Pajęcza Królowa stawia swych wyznawców przeciwko sobie

w niekończącej się walce o „pozycję”. Potrafi być miła dla tych, którzy się jej podobają, lecz karmi się śmiercią, zniszczeniem i torturami – także własnych wyznawców, którzy ją zawiedli. Mimo że potrafi objawić się pod postacią dużego pająka – czarnej wdowy z czerwonymi oczami – w prawdziwej postaci jest przepiękną drowką ludzkiego wzrostu.

Pośród mieszkańców powierzchni Królowa Pająków jest tematem przerażających legend i postacią uutożsamianą z okrucieństwem drowów. Niewiele elfów podjęłoby dyskusję o zamieszkujących pod ziemią przedstawicielach ich rasy, nie wspominając o ich mrocznym bóstwie, obwinianym za większość ich nieprawości. Jedynie drowy będące kapłanami Eilistraee mówią czasem o Lolth, a ich gniew na fakt, iż zniewoliła ona przedstawicieli ich rasy, przewyższa nawet ten, jaki odczuwają inne elfy. W Podmroku jej kościół jest dobrze znany i powszechnie znienawidzony; nienawidzą go krasnoludy, svirfnebliny i inne rasy, zwłaszcza za okrucieństwo kapłanek. Mroczne elfy, które czczą inne złe bóstwa, oraz wszystkie męskie drowy, które składają hołd Lolth, nie szczedzą obelg, opisując zakres władzy kościoła bogini – chociaż gdyby mogli, przejęliby tę władzę dla siebie.

Kapłanki Lolth (wyłącznie kobiety) modlą się o czary tuż po wyjściu z transu lub tuż przed wejściem w ten stan. Lolth wymaga regularnych hołdów, pokornej modlitwy oraz ofiar – tradycyjnie krwi wiernego drowa lub pochwyconego wroga, utoczonej za pomocą noża w kształcie pająka, którego nosem wysuniętych nóg stanowi ostrza. Ceremonie składania w ofierze elfów z powierzchni odbywają się raz na miesiąc w czasie nocy pełni księżyca. Są one celowym afrontem dla Sehanine, znienawidzonej rywalki Lolth. Tradycyjnie uczestniczą w nich wyłącznie kobiety, zebrane w poświęconym pomieszczeniu lub na poświęconym obszarze, zdarza się jednak, iż ceremonie wymagające nadzwyczajnych mocy przeprowadza się z udziałem wszystkich drowów, niezależnie od płci, a nawet i przedstawicieli innych ras. Nie dotyczy to jednakże najważniejszych rytuałów, do których dostęp mają wyłącznie drowy.

Rytuály ku czci Lolth polegają między innymi na paleniu drogocennych olejków i kadzideł oraz na składaniu ofiar z żywych stworzeń i wszelkiego rodzaju bogactw, zwłaszcza klejnotów. Zazwyczaj dary dla bogini umieszcza się we wgłębieniach w czarnych ołtarzach lub płonących żarnikach, z których wypełzają czerwone i czarne płomienie, by pochłonać ofiarę. Jeśli bóstwo jest rozgniewane lub w ceremonii uczestniczą oszuści, płomienie mogą wystrzeliwać lukiem i pochłaniać inne kosztowności, takie jak magiczne przedmioty, biżuterię i tkaniny. Do dużych, ważnych rytuałów używa się ośmiu żarników, które dostarczają dodatkowe płomienie i uosabiają osiem nóg Lolth.

Lolth pozwala na bezpośrednie kontakty ze sobą (takie jak za pomocą czaru *obcowanie*) wyłącznie wtedy, gdy sama ma na nie ochotę. W innym przypadku wzwanie dociera do jej sług yochloli (bezszaftalnych demonów zdolnych przybrać formę pająka lub elfa). Kiedy Lolth jest niezadowolona z którejś ze swych kapłanek, wysyła przeciwko niej yochlola lub myrlochara (demonicznego pająka niższej rangi). Kapłanki Lolth zdobywają czasem poziomy w klasie arachne (zobacz rozdział 4), zaklinaczy lub wojowników.

Historia/związki: Lolth była kiedyś Araushnee, małżonką Corellona Larethiana, patronką artystów, bóstwem elfich losów, a później – po upadku – strażniczką tych elfów, które posiadały jej piękne rysy. Tkacz Losów spłodził z nią dwójkę dzieci, Eilistraee oraz Vhaerauna, zanim go zdradziła i próbowała najechać Arvandora wraz z Ghaunadaurem, Malarem i wieloma innymi upadłymi bóstwami. Za swe zbrodnie została wygnana do Otchłani pod postacią demonicznego pająka, i tam przybrała imię Lolth. Jako pierwotna patronka mrocznych elfów, ustanowiła siebie niepodważalną władczynią drowiego panteonu. Od czasu do czasu uważa, iż zyska na sojuszu z Loviatar i Malarem, a od Czasów Kłopotów przebiera się za Woandera, starożytne bóstwo gnicia, zniszczenia i rozkładu. Do swoich wrogów zalicza między innymi Seldarine (panteon elfi), Ghaunadaura, Eilistraee, nie-drowie bóstwa Podmroku oraz Gruumsha.

Dogmat: Strach jest mocny niczym stal, a miłość i szacunek słabe i bezużyteczne. Nawróć lub zniszcz niewierzącego drowa. Wykorzeniaj chwały słabych i zbuntowanych. Niszcz tych, którzy kwestionują wiarę. Poświęć mężczyzn, niewolników i tych przedstawicieli innych ras, którzy ignorują rozkazy Lolth lub jej kapłanek. Wychowuj dzieci tak, by chwaliły Lolth i się jej bały. Każda rodzina powinna wydać przynajmniej

jedną kapłankę; by w ten sposób służyć bogini. Kwestionowanie pobudek Lolth lub jej mądrości jest grzechem, tak samo jak sojusze z nie-drowami przeciwko drowom albo ignorowanie rozkazów Lolth dla ratowania kogoś bliskiego. Czcił wszystkich pajęczaki. Ci, którzy zabijają lub znęcają się nad pajakami, muszą umrzeć.

Kler i świątynie: W społecznościach drowów kapłanki Lolth są władczyniami, siłami policyjnymi, sędziami i wykonawcami wyroków. Dzierżą władzę w zgodzie z okrutną i kapryśną naturą Lolth, oraz manipulują (często z użyciem brutalnej siły) innymi drowami, by zachowywały się tak, jak ich bóstwo. Najwyższym celem każdej kapłanki jest zyskać i utrzymać względy bogini. Wierzą bowiem, że duchy tych, którzy giną obdarzeni jej względami, udają się do Demonicznych Otchłani, gdzie stają się yochłolami lub innymi służebnymi stworzeniami, podczas gdy ci, którzy popadli w niełaskę, zostają skazani na męczarnie podczas na innym planie (przekłete dusze mogą kiedyś powrócić do Faerunu pod postacią pajaków i węży – wierzenia drowów w tej kwestii zmieniają się wraz z czasem i położeniem). Mimo że Lolth często wymaga okrucieństwa i zdrad, nie spogląda przyjaźnie na tych, którzy pozwalają, by ich osobiste urazy i chęć zemsty przyniosła hańbę im lub ich domowi, klanowi, miastu czy grupie.

Szlacheckie domy drowów posiadają własne świątynie, a każde miasto, którym włada kościół Lolth ma przynajmniej jedno duże miejsce spotkań dla odprawiania ważnych rytuałów. Większość miast posiada również przestronną świątynię Królowej Pajaków, wykorzystywaną do szkolenia kapłanek. W każdej takiej budowli, niezależnie od dużych różnic w rozmiarach, powadze i bogactwie, znajdują się tego samego typu pomieszczenia. Wewnętrzne komnaty służą do kontaktów z Lolth i są miejscami, w których oddaje się cześć bogini, toteż zawsze kryją je ciemności (jeśli nie liczyć promieniowania związanego z czarowaniem i rytuałami). W znajdującym się na oboczu przedsionku odbywają się narady wojenne, tutaj załatwia się też większość spraw, w czasie których kapłanki spotykają się z mężczyznami i obcymi. Większość świątyń strzeże stworzenia strażnicze, często ukryte, a czasem magiczne, przede wszystkim różnego rodzaju pajaki. Najchętniej stosowanym materiałem do wyrobu pomników bogini, które wznoszą się w każdej komnacie, i wyposażenia świątynnego jest marmur i obsydian. W większości pomieszczeń ustawione są też wielkie żarniki, rzeźbione w pajęcze kształty, oraz przynajmniej jeden ołtarz z czarnego kamienia.

Podczas ceremonii kapłanki Lolth są zazwyczaj nagie lub mają na sobie czarne szaty obszywane czerwienią lub purpurą (u kapłanek niższych rangą czarne). W niektórych miastach noszą na głowach ozdobne hełmy, rzeźbione tak, by przypominały wijące się pajaki, w innych mają zawsze odsłonięte głowy. Biżuteria składa się z przypominających pajaki medalionów i podobnych elementów, zawsze wykonanych z platyny. Kapłanki jednak chętniej noszą platynowy dysk o średnicy 7,5 centymetra ze świętym symbolem Lolth, wytłoczonym w ciemnym szklawie, albo jego platynową kopię, zawieszoną na platynowym bądź mithrilowym łańcuszku.

Krańcowo chaotyczny kościół Lolth nie ma formalnej hierarchii, poza tą, którą narzucają jego najpotężniejsze członkinie, a którą kształ-

tuje wola Lolth. W drowich miastach rządzonych przez kapłanki Pajęczej Królowej, takich jak słynne Menzoberranzan, najstarsze kapłanki rządzą również najpotężniejszymi domami szlacheckimi drowów poprzez szlachecką radę prowadzoną przez Matkę Opiekunkę. W innych miastach może jednak nie być jednej rady lub jednej rządzącej kapłanki. W większości przypadków hierarchia kościoła jest nierozdzielnie połączona z teokracją konkretnego miasta.

Lolth

Kapłan 20/Wojownik 10/Czarodziej 10

Średni przybysz (chaotyczny, zły)

Boska ranga: 15

Kości Wytrzymałości: 20k8+120 (przybysz) plus 20k8+120 (Kap) plus 10k4+60 (Woj) plus 10k4+60 (Cza) (820 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 18 m, wspinanie 9 m

KP: 73 (+9 Zr, +15 boski, +28 naturalny, +11 odbicie)

Ataki: ugryzienie +65 wręcz lub *spługawiony widmowy sztylet chaosu* +5 +67/+62/+57/+52 wręcz lub *spługawiony widmowy bicz chaosu* +5 +70/+65/+60/+55 dystansowy albo czary: +64 dotykowy wręcz lub +66 dotykowy na dystans

Obrażenia: ugryzienie 1k6+12/19-20 lub *spługawiony widmowy sztylet chaosu* +5 1k4+12/19-20 lub *spługawiony widmowy bicz chaosu* +5 1k2+7 albo od zaklęcia.

Obrażenia: ugryzienie 1k6 +12 plus trucizna/19-20 lub *przekłety, chaotyczny pajak z widmowym dotykiem* +5 1k4+12/19-20 lub *przekłety, chaotyczny bicz z widmowym dotykiem* +5 1k2+7 albo od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe; odegnanie nieumarłego 14/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (450 m, ST 36), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 450 m Plan Materialny), cechy drowa, chowaniec (pajaki), komunikacja na odległość 23 km, OC 47, odporność na ogień 35, RO 50/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 23 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +53, Ref +58, Wola +62

Atrybuty: S 24, Zr 29, Bd 22, Int 41, Rzt 41, Cha 32

Umiejętności*: Alchemia +69, Blefowanie +83, Ciche poruszanie +61, Czarostwo +93, Dyplomacja +54, Koncentracja +84, Nasłuchiwanie +70, Pływanie +45, Przebieranie +77, Przeszukiwanie +75, Równowaga +28, Rzemiosło (tkactwo) +93, Skakanie +39, Szacowanie +50, Ukrywanie +81, Upadanie +54, Wiedza (historia) +66, Wiedza (plany) +66, Wiedza (religia) +89, Wiedza (tajemna) +93, Wróżenie +83, Wspinaczka +43, Wyzucenie pobudek +68, Wyzwalanie się +52, Zastraszanie +55, Zauważanie +77, Zbieranie informacji +49. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach umiejętności.



za kulisami: to samo bóstwo, inny świat

Większość światów kampanii ma własne panteony, więc rzadko to samo bóstwo pojawia się w opisie więcej niż jednego świata. Jednym z niewielu wyjątków od tej zasady jest Lolth, która występuje zarówno w zasadniczym panteonie D&D jak i w panteonie faerunskim w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*. Mimo że w obu panteonach jej historia nieco się różni, pozostaje w zasadzie tym samym bóstwem.

W takiej sytuacji jednak statystyki bóstwa mogą się nieznacznie różnić. Na przykład, Lolth w Zapomnianych Krainach posiada

sześć domen, a w podstawowym D&D cztery. Dlatego też, mimo że w obu wersjach posiada taką samą ilość komórek na wybitne boskie zdolności, w Zapomnianych Krainach musi przeznaczyć trzy z nich na dodatkowe domeny, podczas gdy w wersji z podstawowego D&D na dodatkową domenę poświęca tylko jedną. Moce domenowe Lolth łączące się z dodatkowymi domenami mogą także spowodować drobne różnice w jej statystykach. Na przykład, domeną drow w Zapomnianych Krainach zapewnia Lolth atut Błyskawiczny refleks, co podnosi wartość jej rzutu obronnego na Refleks.

Atuty: Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej, Błyskawiczny refleks, Boska potęga, Czar zasięgowy, Finecja w broni (ugryzienie), Maksymalizacja czaru, Mistrzostwo w czarach, Nadzwyczajne wyspecjalizowanie, Poprawione trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru; Ruchliwość, Specjalizacja w broni (bicz), Specjalizacja w broni (ugryzienie), Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej borni i pancerza, Stworzenie różdżki, Uniki, Walka na ślepo, Warzenie eliksirów, Wirujący atak, Wydłużenie czaru, Wyspecjalizowanie, Wzmocnienie czaru, Wzmocnione przenikanie czaru, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (bicz), Zogniskowanie broni (ugryzienie).

Cechy drowa: Premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom lub efektem ze szkoły zaklania, widzenie w ciemnościach, może wykonać test Przeszukiwania, jeśli znajdzie się 1,5 m od sekretnych lub ukrytych drzwi, jakby ich aktywnie szukała, premia +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom lub zdolnościom czaropodobnym, ślepotą w świetle (oślepiąca na rundę po nagłym wystawieniu na jasne światło, kara -1 do testów ataku, rzutów obronnych i testów, jeśli jest w jasnym świetle).

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, wysączenie energii, kwas, ogień, zimno, zabójcze efekty, choroby, dezintegrację, elektryczność, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *wwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (19/dzień, zatrzymuje 150 punktów obrażeń), Boski promień (14/dzień, nie więcej niż 23 km, 26k12 punktów obrażeń), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (ciemność), Dodatkowa domena (zło), Kontrolowanie stworzeń (drowy, nie więcej niż 15 /dzień, ST rzutu na Wolę 36), Mistrzostwo w czarodziejstwie, Obszarowa boska tarcza, Potężniejszy boski promień (nie więcej niż 75 celów, z których żadne dwa nie mogą znajdować się dalej niż 23 km od siebie, lub stożek długi na nie więcej niż 450 m albo wybuch lub rozprysk o zasięgu nie większym niż 225 m i wysokości nie większej niż 45 m), Przekształcanie postaci, Przekształcanie rozmiaru, Przywołanie istot (robactwo, nie więcej niż 15 jednocześnie, każde z nie więcej niż 15 KW), Ręka śmierci (ST rzutu na Wytrw 46), Rozmowa z istotami (robactwo), Spontaniczne zaklęcia czarodzieja, Zmiana postaci (patrz dalej), Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 46, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 15 dni, tymczasowe magiczne przedmioty lub stworzenia utrzymują się 15 godzin), Zwiększenie istoty (robactwo, nie więcej niż 15 /dzień), Zwiększona odporność na czary.

Zmiana postaci: Zdolność ta pozwala Lolth na zmianę kształtu pomiędzy pajakiem a drowem.

Zatrucie: Ugryzienie Lolth w postaci pająka powoduje tymczasową utratę 3k6 Siły, chyba że ofiara wykona udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 41). Po minucie ukąszony musi wykonać kolejny rzut obronny na Wytrwałość (ST 41) albo tymczasowo utraci kolejne 3k6 Siły.

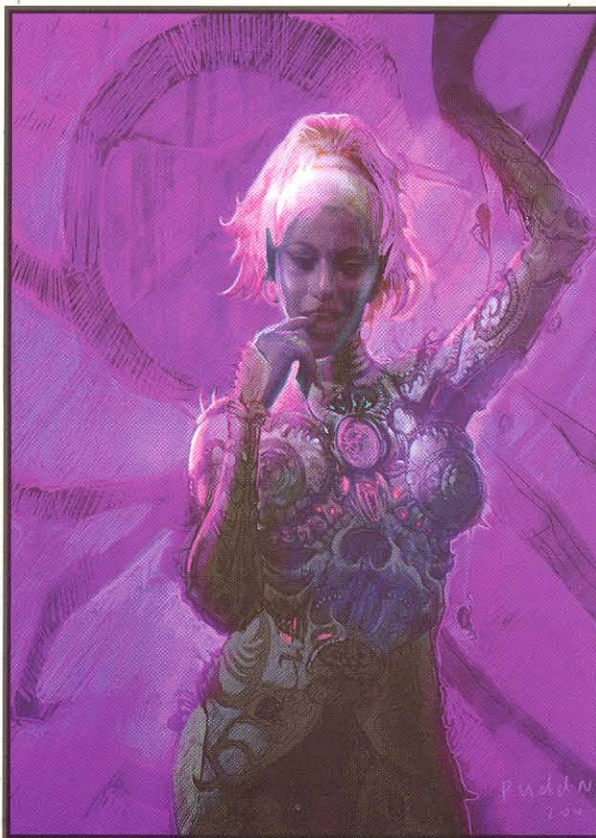
Sieć: W postaci pająka Lolth może do 8 razy dziennie stworzyć sieć. Może używać jej jak sieci albo tworzyć pajęczyny na obszarze kwadratu o boku 18 metrów, jak potworny pająk (patrz *Księga Potworów*). Sieć

Lolth ma ST wyzwania się 47, a ST przerwania 53, oraz pw 33 na obszar kwadratu o boku 1,5 metra.

Ponadto pajęczyna Lolth jest toksyczna. Istoty, które jej dotyczą (poza Lolth i pajakami), tymczasowo tracą 1k6 Siły, chyba że ofiara wykona udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 41). Po minucie zatruta postać musi wykonać kolejny rzut obronny na Wytrwałość (ST 41) albo tymczasowo utraci kolejne 1k6 Siły.

Moce domenowe: RzUCA zaklęcia chaosu i zła na poziomie czarującego +1, 15 /dzień *porażenie* (+20 do trafienia i obrażeń dla jednego ataku bronią), 15 /dzień karcii lub rozkazuje stworzeniom roślinnym.

Zdolności czaropodobne: Lolth używa tych zdolności, jakby była 25-poziomowym rzucającym czary, z wyjątkiem zaklęć chaosu i zła,



Lolth

które rzUCA jak na 26. poziomie. ST rzutów obronnych 38+ poziom czaru. *Bluźnierstwo*, *brama*, *czarne światło*, *dezintegracja*, *ekran*, *falszowy obraz*, *gigantyczne robactwo*, *implozja*, *jasnościenie* / *jasnowidzenie*, *kamienne pajęki*, *kłątwa pająka*, *koszmar*, *krąg zagłady*, *krzywda*, *magiczny krąg przeciw dobru*, *magiczny krąg przeciw prawu*, *młot chaosu*, *niewidzialność*, *niewykrywalność*, *ochrona przed dobrem*, *ochrona przed prawem*, *ożywienie przedmiotu*, *pajęcza postać*, *pajęcza wspinaczka*, *pajęcze kształty*, *pełzająca zagłada*, *plaga insektów*, *plaszcz chaosu*, *plaszcz mrocznej mocy*, *picisk mroku*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *profanacja*, *przeklęta aura*, *przeklęta plaga*, *rozproszenie dobra*, *rozproszenie prawa*, *roztrząskanie*, *słowo chaosu*, *słowo mocy*, *głń*, *słowo ślepnij*, *stworzenie nieumarłego*, *sugestia*, *ślepotą* / *głuchota*, *trzęsienie ziemi*, *wezwanie roju*, *widmowy rumak* (robactwo), *większe rozproszenie*, *większy planarny sojusznik*, *wścibskie oczy*, *wykrycie kłamstwa*, *zaciemniająca mgła*, *zbroja mroku*, *wzewanie potwora IX* (tylko jako czar zła lub chaosu), *zadawanie krytycznych ran*, *zadawanie lekkich ran*, *zakazanie*, *zakłopotanie*, *zatrzymanie czasu*, *zmiana siebie*, *zmylenie kierunku*.

Jako drow Lolth może także rzUCA *tańczące światła*, *ciemność* i *ogień faerie*, każdy 1/dzień, poziom rzucającego czary - 60.

Czary czarodzieja/dzień: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

Czary kapłana/dzień: 4/8/8/7/6/5, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

Wyposażenie: Lolth używa jako broni żywych pajaków. Każdy z nich działa jak *szylet* + 5 ze specjalnymi zdolnościami: przeklęty, chaotyczny, widmowy dotyk.

Poziom czarującego: 15., *waga:* 0,2 kg.

Lolth posiada również *bicz* + 5 ze specjalnymi zdolnościami: przeklęty, chaotyczny, widmowy dotyk.

Poziom czarującego: 15., *waga:* 1 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pośrednie Lolth automatycznie uzyskuje rezultat 20 przy każdym teście umiejętności. Przy rzutach obronnych 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Lolth widzi (także za pomocą widzenia w ciemnościach), słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 23 kilometrów. W ramach akcji standardowej może percypować wszystko w zasięgu 23 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej

godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz, na nie więcej niż 15 godzin.

Zmysł dziedziny: Lolth wyczuwa wszystko, co związane jest z bytem drowów w chwili, gdy wydarzenie to ma miejsce, i przez 15 tygodni później. Wie, kiedy drowy toczą wojny lub dokonują na sobie okrutnych czynów.

Akcje automatyczne: Lolth może wykorzystywać Wiedzę (tajemną), Wiedzę (historię), Wiedzę (religię) i Wiedzę (plany) w akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 25 lub mniej. W akcji darmowej może także używać umiejętności Ukrywanie. Ma prawo wykonać do 10 takich darmowych akcji w każdej rundzie.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Lolth może wykonać lekkie lub średni pancerz, prostą lub żołnierską broń, przedmioty tworzące ciemność (takie jak *zwój ciemności* czy *różdżka głębszej ciemności*), przedmioty wieszczące (np. *kryształowa kula*) i takie, które przebijają korzystającą z nich istotę (*czapka przebijania*), jeśli ich wartość rynkowa nie przekracza 200 000 sz.

Awatarowie

Lolth często wysła awatarów, by sprawdzić swe kapłanki lub zastraszyć wrogów.

Awatar Lolth: Jak Lolth, ale boska ranga 7, KP 57 (dotyk 37, nieprzygotowany 48); Atak +57 wręcz (1k6+12/19–20, ugryzienie) lub +59/+54/+49/+44 wręcz (1k4+12/19–20, *splugawiony widmowy sztylet chaosu* +5) lub +62/+57/+52/+47 dystansowy (1k2+7, *splugawiony widmowy bicz chaosu* +5) albo czary: +54 dotykowy wręcz lub +56 dotykowy na dystans; SC boska aura (210 m, ST 26), OC 39, odporność na ogień 27, RO 42/+4; MRO Wytrw+72, Ref+82, Wola+74; wszystkie modyfikatory umiejętności obniżone o 8.

Zatrucie: Jak Lolth z tą różnicą, że ST wynosi 33.

Siec: Jak Lolth z tą różnicą, że ST Wyzwalania się 39, przerwania 45, pw kwadratu o boku 1,5 metra – 25, zaś ST rzutu obronnego na truciznę – 23.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (9/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Dodatkowa domena (Chaos), Dodatkowa domena (Ciemność), Dodatkowa domena (Zło), Przekształcanie postaci, Przekształcanie rozmiaru, Przywołanie istot (robactwo, nie więcej niż 8 jednocześnie, każde z nie więcej niż 8 KW), Ręka śmierci (ST rzutu na Wytrw 46), Zmiana postaci.

Zdolności czaropodobne: 17. poziom rzucającego czary; ST rzutów obronnych 28+ poziom czaru.

malar

Władca Bestii, Lampart Czarnej Krwi

Pomniejsze bóstwo

Symbol:	łapa bestii porośnięta brązowym futrem, z zakrzywionymi, krwawymi pazurami
Plan ojczysty:	Serce Furi
Charakter:	chaotyczny zły
Dziedzina:	ładza krwi, złe likantropy, myśliwi, drapieżne bestie i potwory, śledzenie
Wyznawcy:	myśliwi, złe likantropy, odczuwający mięsożercy, tropiciele, druidzi
Charakter kleru:	CZ, CN, NZ
Domeny:	chaos, księżyc, siła, zło, zwierzę
Ulubiona broń:	pazury bestii (karwasz z pazurami, zwany smoczymi pazurami)

Malar (*mal-arr*) jest pierwotnym, dzikim bóstwem, które rozkoszuje się polowaniem i krwią zamordowanych ofiar. Przypomina lśniącą i zwinną, podobną do kota bestię z ochlapanym krwią czarnym futrem. Malar uwielbia wzbudzać strach w swych ofiarach, ponieważ smakuje

i wyczuwa esencję ich przerażenia. Władca Bestii znany jest pod wieloma imionami na różnych ziemiach, w tym jako Zakradający się wzdłuż wybrzeży Przesmyku Vilhon, Rozdzierający na obszarze Bezkresnego Lodu i na Wielkim Lodowcu, Niebieski Niedźwiedź wśród mieszkańców Uthgardtu oraz Herne wśród orków z Wysokiego Lasu.

Wśród ludów cywilizowanych kościół Malara jest powszechnie znienawidzony ze względu na jego członków – często złych likantropów – którzy stanowią największe zagrożenie dla bezpieczeństwa miejscowej społeczności. Jednak na pograniczach i w dziczy ci, którzy muszą polować, by zdobyć pożywienie, składają hołd Władcy Bestii, nawet jeśli boją się jego okrucieństwa. Przybysze czynią czasem rozróżnienie między „łowcami”, jak bywają zwani wyznawcy Malara, którzy działają otwarcie, a tymi, którzy zakradają się w nocy. Niektóre królestwa, na przykład Cormyr, uznają tych pierwszych za posiadających władzę nad polowaniami, podczas gdy tych drugich uważają za niebezpiecznych drapieżników, których należy przepędzić lub zabić.

Kapłani Malara modlą się o czary w nocy, zwłaszcza w czasie pełni. Ślą także modlitwy do Władcy Bestii przed pogonią, w czasie pościgu i w czasie spełniania toastu nad zabitą ofiarą (czasem jej krwią). Nad ciałami wszystkich stworzeń zabitych w czasie polowania intonują Krwawą Pieśń, a świętowaniu nad zdobyciami towarzyszą śpiewy i modlitwy. Dwa najważniejsze rytuały to Święto Rogaczy i Główne Łowy. W czasie pierwszego kapłani i wyznawcy Malara przed Obfitymi Płonami polują na dużą ilość zwierzyny, a potem zapraszają wszystkich (zwłaszcza tych, którzy nie wyznają ich wiary) na wspólną ucztę, podczas której błagają o obfite polowania w czasie nadchodzącej zimy, by zapewnić pożywienie potrzebującym (to jeden z niewielu gestów tego kościoła, który podoba się plebsowi). W czasie Głównych Łowów, odbywających się w trakcie każdej pory roku, wyznawcy przyozdobieni trofeami polują na humanoida, który może ocalić swoje życie i otrzymać łaskę, jeśli ucieknie pogoni lub przetrwa cały dzień i całą noc. Inne klasy kapłanów Malara to najczęściej barbarzyńcy, tropiciele lub druidzi. Wielu jest złymi likantropami, na przykład wilkołakami.

Historia/związki: Malar jest starożytnym bóstwem, którego życie rozpoczęło się w dniach, gdy pierwsze bestie czały się na ziemi. Zawsze nienawidził Pięknego Ludu oraz utrzymywał sojusz z Lolth przeciwko Seldarine. Przez wieki ze zmiennym szczęściem próbował uzurpować sobie władzę nad innymi bóstwami. Jest jednym z Bóstw Furi, wraz z Talosem (jego przełożonym), Auril i Umberlee, łączy go także sojusz z mrocznymi bóstwami, takimi jak Bane i Loviatar. Walczy przeciwko bóstwom pokoju, cywilizacji i natury, lecz szczególną nienawiść żywi do Nobaniona, ponieważ bóstwo to pokonało go w zaciekłym konflikcie znanym jako Ryk Cieni w Czasach Kłopotów.

Dogmat: Przetrawianie najsprawniejszych i oddzielenie słabych od silnych są spuścizną Malara. Brutalna, krwawa śmierć ludzki zabójstwo mają wielkie znaczenie. Sednem życia jest wyuzdanie łączące myśliwego i jego ofiarę, decydowanie o tym, kto zginie, a kto przeżyje. Każde ważne zadanie postrzegaj jak polowanie. Zawsze bądź czujny i pełen życia. Słusznie zątrwożony przemierzaj knieje, lecz nie okazuj strachu w czasie łowów. Wiedz, iż dzikość i silne emocje zawsze biorą górę nad rozumem i ostrożnością. Smakuj krew tych, których zabiłeś, i nigdy nie zabijaj na odległość. Występuj przeciw tym, którzy wycinają lasy i zabijają bestie tylko dlatego, że są one niebezpieczne. Nie morduj jednak młodych, ciężarnych i pomiotu mroku, aby zwierzyna nigdy nie zabrakło.

Kler i świątynie: Kapłani Malara oddają się polowaniu możliwie jak najczęściej, a polują tak, by zabicie drapieżnika wiązało się z jak największym ryzykiem oraz by jego krwawy koniec nastąpił w wyznaczonym miejscu. Zwyczajni ludzie nie są jednak zachwyceni, gdy wyznawcy Malara ścigają po mieście zdesperowane wilki, złudnie bestie i tym podobne, toteż zazwyczaj boją się tych łowców i nienawidzą ich – co zresztą odpowiada temu bóstwu. Kapłani Malara ucząją również o radości, jaka płynie z polowania, oraz próbują krzyżować plany ekspansji cywilizacji, by zachować dziewicze lasy. W związku z tym organizują najazdy i akty wandalizmu, popularne wśród wyjętych spod prawa i znudzonych młodych szlachciców. Kapłani Malara



przeciwstawiają się kręgom druidów poświęconym Eldath, Mielikki, Silvanusowi i podobnym bóstwom, oraz ich sojusznikom, na przykład Harfiarzom. Grupy takie propagują i utrzymują naturalną równowagę, która przez kapłanów Malara postrzegana jest jako przeszkoda dla zaśluzonego triumfu silnych nad słabymi.

Świątynie Malara to rzadkość, ponieważ większość Łowców wstrzeżę się budynków i woli czcić swego boga na otwartym powietrzu. W przeciwieństwie do większości druidzkich kręgów, te wyznawców Malara składają się z zakrzywionych do wewnątrz głazów w kształcie kłów ustawionych w kręgu. W bardziej ucywilizowanym otoczeniu, gdzie działalność kościoła Malara nie cieszy się popularnością, święte miejsca mogą być ukryte wewnątrz rozległych wapiennych jaskiń, dostępnych przez komin ponad centrum świętego kręgu. Wijące się podziemne przejścia służą wówczas za teren łowiecki, na którym bezlitośni Malaryci śledzą inteligentną „zwierzynę” (zwłaszcza humanoidów), zwabiona z pobliskich osad.

Ceremonialne nakrycie głowy kapłana jest wykonane ze skóry i głowy najbardziej imponującej bestii, którą ów zabił gołymi rękoma (zazwyczaj niedźwiedzia lub wielkiego kota, czasem zdarza się sowniedźwiedz, złudna bestia lub nawet stworzenie z innego planu). Poza tym nosi on również łowiecki róg, zawieszony u pasa, i kilka sztyletów zatkniętych za pasem i w butach, przypiętych do ramion i ukrytych w pochwach na karku lub pod pachą. Strój koloru czerwonego lub brązowego jest ulubionym ubraniem na polowania, w ciągu dnia często ukrywanym pod plamiastym płaszczem koloru czerni, zieleni i szarości. Kapłani, którzy chcą komuś zaimponować, mogą mieć na sobie naszyjnik ze zwierzęcych kości, kłów i pazurów oraz różne skóry.

Kościół Malara jest luźno powiązany i nie ma centralnej hierarchii. Zorganizowany wokół idei łowów, składa się z lokalnych, niezależnych komórek, co sprawia, że trudniej go opanować czy wykorzystać. Mistrzowie Łowów są nieformalnymi religijnymi liderami i mogą być kapłanami, druidami, tropicielami i zmiennokształtnymi drapieżnikami. Decydują o miejscu, czasie i rodzaju ceremonialnych łowów wyznawców. Urząd mistrza łowów zdobywa się w drodze śmiertelnego pojedynku z poprzednim mistrzem, chyba że on sam zdecyduje się ustąpić.

malar

Tropiciel 20/Druid 10/Barbarzyńca 10

Średni przybysz (chaotyczny, zły)

Boska ranga: 10

Kości Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 20k10 +140 (Trp), plus 10k4 +70 (Drd), plus 10k12 +70 (Bbn) (980 pw)

Inicjatywa: +18, zawsze pierwszy (+14 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 21 m

KP: 66 (+14 Zr, +10 boski, +23 naturalny, +9 odbicie)

Ataki: *przeklęte, ostre ugryzienie* +5 +71 wręcz oraz 2 *przeklęte, ostre pazury* +5 +69 wręcz (tylko w postaci bestii) lub *przeklęta, ostra długa włócznia* +5 +70/+65/+60/+55 wręcz (tylko postać humanoidalna), lub *przeklęty ostry sztylet* +5 +68/+63/+58/+53 wręcz i *przeklęty, ostry sztylet* +5 +68 wręcz (tylko postać humanoidalna), lub czar +65 dotykowy wręcz lub +64 dotykowy na dystans

Obrażenia: *przeklęte, ostre ugryzienie* +5 2k6 +20/18-20 oraz 2 *przeklęte, ostre pazury* +5 1k8 +12/18-20 (tylko postać bestii) lub *przeklęta, ostra długa włócznia* +5 1k8 +27/19-20/×3 (tylko postać humanoidalna), lub *przeklęty, ostry sztylet* +5 1k4 +20/17-20 i *przeklęty, ostry sztylet* +5 1k4 +12/17-20 (tylko postać humanoidalna), lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m



Malar

Specjalne ataki: moce domenowe, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (300 m, ST 29), boskie niepodatności, boże królestwo (1,5 km Plan Zewnętrzny, 300 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 15 km, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, OC 42, odporność na ogień 30, RO 45/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 15 km, szal 3/dzień, spontaniczne czarowanie (czary objawień), szybkie poruszanie, ulubiony wróg (zwierzęta +5, elfy +4, bestie +3, giganci +2, smoki +1), widzenie w słabym świetle, *zamiana planów* na życzenie, zmysł natury, *zwierzęcy kształt* (małe, średnie lub duże zwierzę 4/dzień), zwierzęcy towarzysz (suma nie więcej niż 10 KW)

Rzuty obronne: Wytrw +49, Ref +56, Wola +49

Atrybuty: S 40, Zr 38, Bd 24, Int 24, Rzt 25, Cha 29

Umiejętności: Ciche poruszanie +34, Czarostwo +51, Jeździectwo (koń) +28, Koncentracja +55, Leczenie +57, Nasłuchiwanie +82, Pływanie +78, Postępowanie ze zwierzętami +62, Przeszukiwanie +50, Rzemięsto (zakładanie pułapek) +51, Skakanie +88, Tajniki dzicy +80, Ukrywanie +57, Wiedza (natura) +55, Wiedza (religia) +40, Wspinaczka +88, Wyzucanie kierunku +60, Zauważanie +52, Zwierzęca empatia +52

Atuty: Bieg, Atak z doskoku, Czujność, Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (pazur), Poprawione trafienie krytyczne (ugryzienie), Potężny atak, Rozszczepienie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Tropienie, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wielokrotny atak, Wirujący atak, Wyszczepienie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (pazur), Zogniskowanie broni (ugryzienie).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 100 punktów obrażeń), Boski tropiciel, Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (siła), Kontrolowanie stworzeń (nie więcej niż 16 likantropów/dzień, ST rzutu na

Wolę 29), Najwyższa inicjatywa, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zmiana postaci, Zmysł bitewny, Zranienie wroga.

Zmiana postaci: Moc ta pozwala Malarowi przeistaczać się z bestii w humanoida (zobacz dalej, „Awatarowie”).

Moce domenowe: 10/dzień *zwierzęcy przyjaciel*, rzuca czary chaosu i zła na poziomie czarującego o jeden wyższym, 12/dzień odgania lub niszczy likantropów, 10/dzień siłowy wyczyn (premia +10 z usprawnienia do S na 1 rundę)

Zdolności czaropodobne: Malar używa tych zdolności jak czarujący 20. poziomu, za wyjątkiem czarów chaosu i zła, które rzuca jak czarujący 21. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 29 + poziom czaru. *Bluznierstwo*, *bycza siła*, *ciągły obraz*, *chwytająca dłoń Bigby'ego*, *dominacja nad zwierzęciem*, *emocja*, *kamienna skóra*, *księżycowy ogień*, *księżycowe ostrze*, *księżycowy promień*, *księżycowa ścieżka*, *magiczny krąg przeciw dobru*, *magiczny krąg przeciw prawu*, *magiczny ornat*, *miazdząca dłoń Bigby'ego*, *młot chaosu*, *niepodatność na czar*, *obłęd*, *obcowanie z naturą*, *ochrona przed dobrem*, *ochrona przed prawem*, *odpychanie robactwa*, *ogień faerie*, *osłona*

antywitalności, ożywienie przedmiotu, pełzająca zagłada, płaszcz chaosu, profanacja, przeklęta aura, przeklęta plaga, rozproszenie dobra, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, słowo chaosu, słuszną potęgą, stworzenie nieumarłego, uspokojenie zwierzęcia, wezwanie potwora IX (tylko jako czar chaosu i zła), utrzymanie zwierzęcia, wytrzymałość żywiołowa, zaciśnięta pięść Bigby'ego, zmiana kształtu, zwierzęce kształty.

Szał: Następujące zmiany działają tak długo, jak Malar jest w stanie szalu: KP 64, pw 1100; Atak +73 wręcz (2k6+22/18-20 *przeklęte, ostre ugryzienie* +5, tylko postać zwierzęca) i +71 wręcz (1k8+13/18-20 *przeklęte, ostre pazury* +5, tylko postać bestii) lub +72/+67/+62/+57 wręcz (1k8+30/19-20)×3 *przeklęta, ostra długa włócznia* +5, tylko postać humanoidalna) lub +70/+65/+60/+55 wręcz (1k4+22/17-20 *przeklęty, ostry sztylet* +5, tylko postać humanoidalna), lub +70 wręcz (1k4+13/17-20), *przeklęty ostry sztylet* +5, tylko postać humanoidalna), lub czar +67 dotykowy wręcz lub +64 dotykowy na dystans; MRO Wytrw +51, Wola +51; S 39, Bd 28; Wspinaczka +90, Koncentracja +57, Skakanie +90, Pływanie +80. Szał trwa 12 rund, a po nim Malar jest zmęczony na czas trwania tego spotkania.

Czary druida/dzień: 6/6/6/5/4/3, bazowa ST = 17 + poziom czaru.

Czary tropiciela/dzień: 5/5/5/4, bazowa ST = 17 + poziom czaru.

Wyposażenie: W postaci bestii Malar nie nosi przy sobie żadnego ekwipunku. W postaci humanoidalnej uzbrojony jest we *włócznię* +5 ze specjalnymi zdolnościami: ostra, przeklęta.

Poziom czarującego: 25, waga: 4,5 kg.

W postaci humanoidalnej Malar nosi również *sztylet* +5 ze specjalnymi zdolnościami: ostry, przeklęty.

Poziom czarującego: 25, waga: 0,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pomniejsze Malar może wykorzystać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Malar widzi (również przy użyciu widzenia w słabym świetle), słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 15 kilometrów. W ramach akcji standardowej może odbierać wrażenia zmysłowe w zasięgu 15 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż pięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 10 godzin.

Zmysł dziedziny: Malar wyczuwa każde polowanie pod warunkiem, że zdarzenie to dotyczy przynajmniej pięciuset stworzeń. Jest także świadomy każdego likantropa przybierającego postać bestii, pod warunkiem że jest to zdarzenie o podobnej skali (na przykład likantrop terroryzujący miasto).

Akcje automatyczne: Malar może użyć Ukrywania, Wiedzy (natura), Nasłuchiwania, Przeszukiwania, Zauważania lub Tajników dzicy w formie akcji darmowej pod warunkiem, że ST zadania wynosi 20 lub mniej. Nie dotyczy to jednak sytuacji, gdy akcja jest odpowiednikiem ruchu lub stanowi jego część. Ma prawo do nie więcej niż pięciu akcji darmowych na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Malar może stworzyć każdy przedmiot magiczny wykonany chociaż w części z naturalnych składników oraz przedmiot, który może pomóc w polowaniu pod warunkiem, że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 30 000 sz.

Awatarowie

Wkraczając do Krain, Malar przybiera zwykle jedną z dwóch dostępnych mu postaci. W każdym przypadku używa tych samych statystyk, ze specjalnymi atakami, o których była już mowa. Jako bestia przypomina kota o wroście człowieka, lśniącej sierści i zwinnych ruchach. Jego hebanowe futro jest wówczas poplepiane od krwi, która kapie też z kłów i pazurów. W tej postaci nie potrafi mówić.

Jako mistrz polowania, zwany także Dzikim Łowcą, Malar objawia się jako pokryty czarnym futrem, wysoki na 3,5 metra humanoid z czerwonymi oczami ponad otoczoną mięsem dziurą zamiast nosa i oczu oraz

porożem. W tej postaci Malar potrafi mówić, może także sprawić, by jego poroże pojawiało się i zniknęło na zawołanie, co pozwala mu uniknąć zniszczenia rogów, jak i pochycenia za nie. Mistrzowi polowania towarzyszy zazwyczaj stado dwudziestu jeden czarcich wilków (czarcich zimowych wilków w regionach polarnych), największego możliwego rozmiaru.

Awatar Malara: Jak Malar, ale boska ranga 5; KP 56 (dotykowy 38, nieprzygotowany 56); Atak +66 wręcz (2k6+20/18-20 *przeklęte ostre ugryzienie* +5, tylko jako bestia) i +64 wręcz (1k8+12/18-20, 2 *przeklęte, ostre pazury* +5, tylko jako bestia) lub +65/+60/+55/+50 wręcz (1k8+27/17-20)×3, *przeklęta, ostra długa włócznia* +5, tylko jako humanoid), lub +63/+58/+53/+48 wręcz (1k4+20/17-20, *przeklęty, ostry sztylet* +5, tylko jako humanoid) i +63 (1k4+12/17-20, *przeklęty, ostry sztylet* +5, tylko jako humanoid), lub czar +60 dotykowy wręcz lub +59 dotykowy na dystans; SC boska aura (15 m, ST 24), OC 37, odporność na ogień 25, RO 40/+4; MRO Wytrw +44, Ref +51, Wola +44, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 5.

Szał: Następujące zmiany działają tak długo, jak awatar Malara jest w stanie szalu: KP 54 (dotyk 36, nieprzygotowany 54), pw 1100; Atak +68 wręcz (2k6+22/18-20 *przeklęte, ostre ugryzienie* +5, tylko jako bestia) i +66 wręcz (1k8+13/18-20 *przeklęte, ostre pazury* +5, tylko jako bestia) lub +67/+62/+57/+52 wręcz (1k8+30/19-20)×3 *przeklęta, ostra długa włócznia* +5, tylko forma humanoidalna) lub +65/+60/+55/+50 wręcz (1k4+22/17-20 *przeklęty, ostry sztylet* +5, tylko jako humanoid), lub +65 wręcz (1k4+13/17-20 *przeklęty ostry sztylet* +5, tylko jako humanoid), lub czar +62 dotykowy wręcz lub +59 dotykowy na dystans; MRO Wytrw +46, Wola +46; S 39, Bd 28; Koncentracja +52, Pływanie +75, Skakanie +85, Wspinaczka +85. Jego szal trwa 12 rund, a po nim jest zmęczony na czas trwania spotkania.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 100 punktów obrażeń), Boski tropiciel, Kontrolowanie stworzeń (nie więcej niż 16 likantropów/dzień, ST rzutu na Wolę 29), Przekształcenie rozmiaru, Zmysł bitewny, Zranienie wroga.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 15. lub 16. dla czarów zła, ST rzutów obronnych 24 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowa domena awatar Malara traci dostęp do domen chaosu i siły, atutów i mocy domeny siły i zdolności czaropodobnych: *bycza siła, chwytna dłoń Bigby'ego, kamienna skóra, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny ornat, miażdżąca dłoń Bigby'ego, młot chaosu, niepodatność na czar, ochrona przed prawem, ożywienie przedmiotu, płaszcz chaosu, roztrzaskanie, rozproszenie prawa, słowo chaosu, słuszną potęgą, wezwanie potwora IX* (tylko jako czar chaosu), *wytrzymałość żywiołowa, zaciśnięta pięść Bigby'ego*.

maska

Mistrz Wszelkich Złodziei, Władca Cieni

Pomniejsze bóstwo

Symbol: czarna, aksamitna maska z domieszką czerwieni
Plan ojczysty: Plan Cienia
Charakter: neutralny zły
Dziedzina: cienie, złodziejstwo, złodzieje
Wyznawcy: skrytobójcy, żebracy, przestępcy, łotrzykowie, tancerze cienia, pomroki
Charakter kleru: CZ, PZ, NZ
Domeny: ciemność, oszustwo, szczęście, zło
Ulubiona broń: *Skryty Szep* (miecz długi)

Maska (*maska*) jest opanowany, pewny siebie i skłonny do zawitych intryg, chociaż jego knowania zawsze pakują go w kłopoty. Bywa nieufny, nigdy nie traci panowania nad sobą i zawsze daje się mieć w zanadru złośliwą uwagę. Jego wiecznie zmieniający się wygląd dobrze mu służy: jego prawdziwe oblicze nie jest bowiem znane.

Kościół Maski budzi powszechny strach, nie z powodu rzekomego okrucieństwa jego członków, lecz ich skłonności do złodziejstwa i zakradania się w ciemnościach. Dlatego też wielu ludzi z zewnątrz postrzeżę go jako nieco lepiej zorganizowaną gildię łotrzyków, okrytą pozorem

religii, i nic więcej. I co tu ukrywać, to zaskakująco odpowiednie określenie. W kręgach politycznych utrzymuje się reputacja Władcy Cieni jako intryganta, a przebiegli obserwatorzy zdążyli zauważyć, że kościół ten działa również jako sieć szpiegów do wynajęcia.

Kapłani Maski modlą się o czary w nocy, w ciemnościach i cieniu. Przynajmniej raz w miesiącu w każdej dużej świątyni odbywa się Rytuał Niewidocznej Obecności, by potwierdzić to, iż Maska obserwuje wszystkie uczynki, bez względu na to, jak dobrze się je ukrywa. W skład tego rytuału wchodzi hymny, śpiewy i składanie ofiar z kosztowności. Świeccy wyznawcy i kapłani uczestniczą także w Modlitwach o Zachodzie Słońca, podczas których kłęzą przed głównym ołtarzem i składają przed nim monety. W uznaniu dla drwiącego humoru Maski, który bardzo często zrzuca z piedestałów i wynosi z nizin, młodszy kapłani dają pieniądze starszym, a najwyższy rangą kapłan ofiarowuje monetę temu o najniższej randze. Kapłani są zwykle wieloklasowcami skrytobójcami, bardami, agentami kościoła, złodziejami gildii, łotrzykami, adeptami cienia oraz tancerzami cienia.

Historia/związki: Skłonność Maski do intrygi i kradzieży kosztowała go nie tylko potencjalnych sojuszników, lecz ostatnio również znaczną część mocy. W Czasach Kłopotów Władca Cieni przyjął postać *Bożej Plagi*, miecza, który śmiertelny Cyric dzierżył przy zabiciu Bhaala, Władcy Morderstw. Po Kryzysie Awatarów wydał Cyricowi Leire, pozwalając Czarnemu Słońcu przejąć dziedzinę iluzji. Jego wielowarstwowe intrygi doprowadziły do tego, że przeczytał *Cyriniszadę*, a błąd ten o mały włos go nie zniszczył i kosztował większość jego boskiej mocy, a także pozwolił Cyricowi przejąć dziedzinę intryg. Aby jeszcze pogorszyć swą sytuację, Władca Cieni ściągnął na siebie wrogość Kezefa Ogara Chaosu, potężnej pozaplanarnej istoty. Udało mu się wprawdzie pozbyć go za pomocą *Zmory Ogara*, magicznego miecza stworzonego przez Władczynię Tajemnic, jeśli jednak kiedykolwiek utraci tę broń, Kezef natychmiast wznowi swój pościg.

Maska próbuje nawiązać sojusz z Banem, lecz Czarny Pan zbyt dobrze zna prawdziwą naturę Mistrza Wszelkich Złodziei. Bóg ten nienawidzi Cyrica za kradzież fragmentu jego dziedziny, i bez przerwy spiskuje, by odzyskać to, co uważa za swoje. Jak na ironię, Shar, która próbuje odzyskać od niego dziedzinę cienia, cały czas bacnie obserwuje jego poczynania. Ze względu na swój charakter, Maska stoi w opozycji do Helma i Waukeen, chociaż bóstwa takie jak Deneir, Oghma, Torm, Tyr i Selune również pracują nad pokrzyżowaniem jego planów.

Dogmat: Wszystko, co zdarza się w cieniu, jest w zasięgu Maski. Właśność, definiowana jako posiadanie, to dziewięć dziesiątych słuszności. Świat należy do tych, którzy mają gładką mowę i zwinne palce. Cnotą jest ostrożność, zwinność i umiejętność mówienia jednej rzeczy, a myślenia o innej oraz obracania każdej sytuacji na swoją korzyść. Bogactwo słusznie należy do tych, którzy potrafią je zdobyć. Staraj się zakończyć każdy dzień bogatszy, niż go zacząłeś, lecz kradnij to, co najważniejsze, nie zaś wszystko, co nawinie się pod rękę. Uczciwość jest dla głupców, lecz pozorna uczciwość warta jest zachodu. Spraw, by wszystko, co mówisz, wydawało się prawdopodobne, i nigdy nie kłam, gdy możesz powiedzieć prawdę, staraj się jednak, by twój rozmówca mylił się w sądach. Pamiętaj, że liczy się przede wszystkim subtelność. Manipulacja jest lepsza od siły, zwłaszcza gdy możesz sprawić, by ludzie sądzili, że zrobili coś z własnej inicjatywy. Nigdy nie rób tego co oczywiste, chyba że chcesz w ten sposób ukryć coś ważniejszego. Ufaj cieniem, albowiem oświetlona ścieżka sprawia, że stajesz się dobrym celem.

Kler i świątynie: Kościół Maski ustępuje bogactwem jedynie wierze Waukeen, członkowie kleru mogą bowiem wykorzystywać ogromne bogactwa skradzione w przeszłości i ukryte w sekretnych miejscach. Kapłani Maski nie gromadzą i nie napawają się swymi łupami, tak jak krasnoludy pomrukują z zadowoleniem nad złotem, oni po prostu aktywnie go używają, zapewniając sobie służbę agentów, przekupując ważne osobistość, kramarząc umowami i manipulując innymi. Często działają z ukrycia, by osiągnąć sobie tylko znane cele, i nawet wielokrotnie powtarzać ten sam manewr, póki nie stanie się zbyt oczywiste, kto za nimi stoi. Na korzyść tych wytrawnych konspiratorów działa poza tym i to, iż wielu łatwowiernych ludzi uznaje, że Maska nie żyje, a jego kościół rozpadł się na kilka sekt.

Dzień za dniem kapłani Maski snują intrygi, wspierają swoich agentów i pobierają opłaty od poszczególnych złodziei i złodziejskich gildii. Niektórzy oferują w zamian pomoc i po kryjomu informują lokalne gildie, inni wystrzegają się tego typu praktyk, a jeszcze inni pomagają każdemu, kto uiszczy odpowiednią opłatę i zobowiąże się do zachowania tajemnicy. Kapłani Maski chcą pozostawać w ukryciu, więc czasem odbywają ceremonie w podziemnych kaplicach, znajdujących się pod pomieszczeniami lokalnej gildii złodziei. Na obszarach, gdzie występuje jedna, silna gildia, świątynię Maski łączą z jej siedzibą podziemne tunele lub kanały. W dużych miastach, gdzie gildie konkurują ze sobą, świątynia uznawana jest za miejsce neutralne. Główny ołtarz Zamaskowanego Bóstwa zawsze przypomina masywny kamienny blok z powiewającą ponad nim maską z czarnego aksamitu, futra i jedwabiu lub ścienną mozaiką wysadzaną szlachetnymi kamieniami, która znajduje się tuż za ołtarzem.

Ceremonialny strój kapłana składa się ze spodni i wielokolorowej tuniki z szerokimi rękawami i mankietami, ozdobionej haftami, by pokazać bogactwo świątyni. Cały ten strój okrywa jednak na całej długości szary płaszcz z kapturem, często zapięty, by ukryć spodnią warstwę odzieży. Pod kaptur kapłani zakładają czarną, aksamitną maskę. Na obszarach, gdzie kult Maski popadł w szczególne tarapaty, obowiązującą szatą jest jedynie szary płaszcz i maska na znak łaski bóstwa. Na terenie świątyni obowiązują maski z czarnej gazy, które nie ukrywają tożsamości, w miejscach publicznych te zasłony są zwykle ciężkie, z czarnej wełny lub podwójnie złożonego jedwabiu, i zakrywają większość twarzy (oraz brody, jeśli to konieczne).

Dawniej kościół Maski składał się z luźno powiązanej sieci niezależnych działaczy, niezależnych świątyni i regionalnych organizacji. Mimo że struktura ta się nie zmieniła, ostatnie niepowodzenia zachęciły kler do ściślejszej współpracy wewnątrz całego kościoła. W wyniku tego wiele sekretów kapłani jednej świątyni przekazują drugiej, by w ten sposób mogły przynieść więcej korzyści. Powstrzymało to, przynajmniej na chwilę, utrąte wpływy kościoła na rzecz wyznawców Cyrica.



maska

Łotrzyk 20/Tancerz cienia 10/Skrytobójca 10

Średni przybysz (zły)

Boska ranga: 10

Kości Wytrzymałości: 20k8+140 (przybysz) plus 19k10+133 (Łtr), plus 10k6+70 (Tac), plus 10k6+70 (Skr) (820 pw)

Inicjatywa: +24, zawsze pierwszy (+20 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa, Najwyższa inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 72 (+20 Zr, +10 boski, +23 naturalny, +9 odbicie)

Ataki: *długi miecz mrozu i prędkości* +4 +57/+57/+52/+47/+42 wręcz i *długi miecz zamrożenia i prędkości* +4 +57/+57/+52 wręcz lub czar +57 dotykowy wręcz albo +70 dotykowy na dystans

Obrażenia: *długi miecz mrozu i prędkości* +4 1k8+11 plus 1k6 od zimna/15-20 i *długi miecz zamrożenia i prędkości* +4 1k8+7 plus 1k6 od zimna/15-20 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, ukradkowy atak +18k6, wybitne boskie zdolności, zabójczy atak (ST 39), zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (300 m, ST 29), boskie niepodatności, boże królestwo (1,5 km Plan Zewnętrzny, 300 m Plan Materialny), cienista iluzja, cienisty skok (48 m/dzień), komunikacja na odległość 15 km, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowany, +4 przeciwko pułapkom), OC 42, odporność na ogień 30, poprawione uchylenie, pułapki, RO 45/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 15 km, rzut ochronny, sprzyjający moment, szczwany umysł, uchylenie, ukrywanie się na widoku widzenie w ciemności 18 m, wezwanie cienia (nie więcej niż 3, 6 KW każdy), wyniszczający atak, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +49, Ref +62, Wola +49

Atrybuty: S 24, Zr 50, Bd 24, Int 29, Rzt 24, Cha 29

Umiejętności: Blefowanie +62, Ciche poruszanie +63, Czytanie z warg +59, Dyplomacja +42, Fałszerstwo +49, Kradzież kieszonkowa +44, Nastuchiwanie +49, Odcyfrowanie zapisów +57, Otwieranie zamków +47, Pływanie +37, Półśłówka +51, Przebieganie +62, Przeszukiwanie +52, Równowaga +77, Rzemiosło (zastawianie pułapek) +46, Skakanie +64, Stosowanie liny +73, Stosowanie magicznych urządzeń +52, Szacowanie +42, Ukrywanie +73, Unieszkodliwienie mechanizmów +39, Upadanie +77, Wiedza (religia) +38, Wspinaczka +37, Wyzucie kierunku +47, Wyzucie pobudek +57, Występy +42, Wyzwalanie się +68, Zastraszanie +43, Zauważanie +49, Zbieranie informacji +59

Atuty: Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Bieg, Czujność, Daleki strzał, Oburęczność, Odbicie strzał, Pochwycenie strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie krytyczne (miecz długi), Poprawione uderzenie bez broni, Precyzyjny strzał, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Szybkie wyciąganie broni, Szybki strzał, Uniki, Walka dwoma rodzajami broni, Walka na ślepo, Wirujący atak, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki.

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracje, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizne, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwieżenie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 5), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 100 punktów obrażeń), Boski łotrzyk, Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 15 km, 19k12), Boski ukradkowy atak, Boskie uniki (szansa chybienia 60%), Dodatkowa domena (zło), Najwyższa inicjatywa, Potęga szczęścia (nie więcej niż 10 stworzeń/dzień, premia +10 ze szczęścia lub kara -10 ze szczęścia), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zmysł bitewny.

Moce domenowe: RzUCA czary zła na poziomie czarującego +1, 10/dzień przerzuc rzut kośćmi natychmiast po wykonaniu.

Zdolności czaropodobne: Maska używa tych zdolności jak czarujący na 20. poziomie, za wyjątkiem czarów zła, które rzUCA jak czarujący 21. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 29 + poziom czaru. *Bluźnierstwo*, *czarne światło*, *cuł*, *ekran*, *fałszywy obraz*, *koszmar*, *magiczny krąg przeciw dobru*, *pocisk mroku*, *niewidzialność*, *niewykrywalność*, *ochrona przed dobrem*, *ochrona przed żywiołami*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *profanacja*, *przeklęta aura*, *przeklęta plaga*, *przelamanie zaklęcia*, *rozproszenie dobra*, *słowo mocy gin*, *słowo mocy ślepij*, *stworzenie nieumarłego*, *swoboda ruchu*, *ślepotą* | *głuchota*, *święta aura*, *tarcza entropii*, *wezwanie potwora IX* (tylko jak zły czar), *wspomożenie*, *wścibskie oczy*, *zaciemniająca mgła*, *zakłopotanie*, *zatrzymanie czasu*, *zawrócenie czaru*, *zbroja ciemności*, *zmiana siebie*, *zmylenie kierunku*.

Czary skrytobójcy/dzień: 5/4/4/3, bazowa ST = 19 + poziom czaru.

Wyposażenie: Maska nosi przy sobie *Skryty Szept* oraz *Cienistą Klinę*, oba *długie miecze* + 4 ze specjalnymi zdolnościami: mróz, prędkość.

Poziom czarującego: 25., *waga:* 2 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako pomniejsze bóstwo Maska może wykorzystywać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Maska widzi (również przy użyciu widzenia w ciemnościach), słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 15 kilometrów. W ramach akcji standardowej może postrzegać wszystko w zasięgu 15 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż pięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równiej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 10 godzin.

Zmysł dziedziny: Maska wyczuwa każdą kradzież i skrytobójstwo pod warunkiem, że zdarzenie to dotyczy przynajmniej pięciuset stworzeń. Jest też świadomy każdego potajemnego spotkania pod warunkiem, że jest to zdarzenie o podobnej skali.

Akcje automatyczne: Maska może użyć każdej klasowej umiejętności łotrzyka w formie akcji darmowej pod warunkiem, że ST zadania wynosi 20 lub mniej. Nie może jednak wykorzystać tej zasady, gdy działanie wymaga akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub jest jej częścią. Ma prawo do nie więcej niż pięciu akcji darmowych na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Maska może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który ułatwia kradzież lub oszustwo, na przykład *czapkę przebiegania* lub *dzwonek otwarcia*, oraz dowolny magiczny przedmiot powiązany z cieniem, pod warunkiem że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 30 000 sz.

Awatarowie

Typowy awatar Maski pojawia się w postaci drobnego mężczyzny, ubranego w miękką, szarą, skórzaną zbroję oraz czarną maskę i czarny płaszcz. Mimo że niektórzy uczeni uważają, iż jest to jego prawdziwa lub wybrana postać, może również pojawić się jako ludzka kobieta o łagodnym głosie, błyszczących oczach, bladej skórze i długich do ziemi ciemnych włosach. W tej postaci Maska jest zawsze bosa i porusza się w cienistej poświacie. Maska zresztą zawsze jest kimś innym – człowiekiem, niziołkiem, krasnoludem każdej płci, w każdym wieku, każdej budowy i siły. Wiele legend planarnych podróżników i kapłanów Maski mówi o rzekomych spotkaniach z bóstwem. Ludzie nigdy nie są pewni, czy osoba, którą spotkali, to Maska – czy na przykład krasnolud Blurstone Ironfist, jak sam twierdził.

Niezależnie od postaci, kroki i ruchy Maski nie powodują żadnych odgłosów i nie pozostawiają śladów.

Przed klęską związaną z *Cyriniszadą* jedną z postaci awatara Maski był różowo-czerwony miecz *Boża Plaga* noszony przez Cyrica, lecz awatar ten został zniszczony, gdy Cyric złamał miecz. Od tego czasu Maska nigdy nie używał już takiej postaci. O Masce mówi się, że posiada niedoścignioną grację i zręczność. Potrafi szybko pochwycić rzuconą w powietrze broń, przeskakiwać przez szczeliny, by wskoczyć przez malutkie okna lub by chwycić się małych póltek, oraz wykonywać wiele zawiłych zadań w powietrzu podczas spadania lub upadania. Władca Cieni jest nieufny, czasem wręcz ogarnięty paranoją (zawsze szpieguje zarówno wiernych jak

i wrogów), ale nigdy nie traci panowania nad sobą. Przemawia zawsze spokojnie, lecz w każdym zdaniu daje dowód czarnego humoru.

Awatar Maski: Jak Maska, ale boska ranga 5; Init 24, KP 62 (dotyk 44, nieprzygotowany 62); Atak +65/+65/+60+55/+50 wręcz (1k8 +11/15-20, *długi miecz mrozu i prędkości* +4) i +65/+65/+60 wręcz (1k8 +7/15-20, *długi miecz mrozu i prędkości* +4) lub czar +52 dotykowy wręcz albo +65 dotykowy na dystans; SC boska aura (15 m, ST 24), odporność na ogień 25, OC 37, RO 40/+4, MRO Wytrw +44, Ref +57, Wola +44, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 5

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 100 punktów obrażeń), Boski łotrzyk, Boski ukradkowy atak, Potęga szczęścia (nie więcej niż 5 stworzeń/dzień, premia +5 ze szczęścia lub kara -5 ze szczęścia), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 15, ST rzutów obronnych 24 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowa domena awatar Maski traci dostęp do domeny zła oraz związanych z nią mocy domenowych i zdolności czaropodobnych: *bluźnierstwo*, *magiczny krąg przeciw dobru*, *ochrona przed dobrem*, *profanacja*, *przeklęta aura*, *przeklęta plaga*, *rozproszenie dobra*, *stworzenie nieumarłego*, *wezwanie potwora IX* (tylko jak czar zła).



Maska

Mielikki

Nasza Pani Lasu, Leśna Królowa

Pośrednie bóstwo

Symbol: zwrócona w lewo głowa jednorożca o złotym rogu i niebieskim oku

Plan ojczysty: Dom Natury

Charakter: neutralny dobry

Dziedzina: jesień, driady, leśne stworzenia, lasy, tropiciele

Wyznawcy: druidzi, istoty baśniowe, leśnicy, tropiciele

Charakter kleru: CD, PD, ND

Domeny: dobro, podróż, rośliny, zwierzę

Ulubiona broń: *Ostrze Rogu* (sejmitar)

Mielikki (mie-lik-ki) jest bóstwem pogodnym, skorym do śmiechu i pewnym swych działań. Leśna Królowa wierzy w siłę lojalności i zawsze chroni tych, których nazywa przyjaciółmi, lecz zanim zaliczy kogoś do tego grona, starannie to rozważa. Mimo że wie, iż śmierć jest częścią naturalnego cyklu życia, nie jest tak zaślepiona w tym przekonaniu jak Silvanus i czasem interweniuje, lecząc rany stworzenia, by ulżyć jego cierpieniu. Mielikki objawia się jako krzepka, rudowłosa, brązowooka kobieta o kształtnej sylwetce, odziana w skórzaną zbroję, w kolorze zieleni zmieszanej z brązem.

Kościół Mielikki jest powszechnie szanowany na dzikich terenach, gdzie tropiciele są często jedyną tarczą chroniącą przed niebezpieczeństwami pogranicza. Niezależnie od tego, czy jest to słuszne wrażenie, większość tamtejszych mieszkańców uważa, iż kapłani bogini strzegą równowagi między cywilizacją a naturą baczniej niż czciciele Silvanusa lub elfy, które od długiego czasu przemierzają lasy. Co więcej, w jej kościele widzi się przeciwwagę dla dzikiej natury wyznawców Władcy Bestii.

Kapłani, druidzi i czarujący tropiciele Mielikki modlą się o czary rano lub wieczorem, muszą jednak obserwować zarówno wschód jak i zachód słońca. Dzięki medytacjom i introspekcji, nie tylko słyszą, ale i rozumieją szepty lasu. Raz na miesiąc każdy kapłan i druid musi wykonać Pieśń Lasów, rytuał, który wzywa driadę lub drzewca, po czym przez cały dzień służyć temu stworzeniu. Najświętsze rytuały kościoła zwane Czeremą Ucztami mają miejsce w równonoc i przesilenia. Celebrują one zmysłową stronę egzystencji i związane są ze śpiewaniem w lasach pochwał Pani. Uroczystości w Zielone Trawy i Śródlecie przypominają Cztery Uczty, ale obejmują również rytuały związane z roślinnością oraz Szaleńczą Jazdę, podczas której zbierają się stada jednorożców. Wierni dosiadają ich na oklep, a potem jeżdżą na nich po lesie. W latach, w których Tarczowy Wiec następuje po Śródleciu, Jazda trwać może nawet całą dobę. Niemal wszyscy kapłani Mielikki są wieloklasowcami jako tropiciele lub (na mniejszą skalę) druidzi. Jej druidzi mogą używać zbroi i broni dozwolonej dla tropicieli, nie naruszając tym świętych przysiąg.

Historia/związki: Mielikki jest córką Silvanusa i siostrą Eldath. Służą jej Gwaeron Wichura i Shiallia, a Lurue Jednorożec jest jej wierzchowcem, gdy udaje się do bitwy. Bogini przyjaźni się z Shaundakulem i Lathanderem, przeciwna jest natomiast bóstwom o złym charakterze, zwłaszcza Malarowi, Talosowi i Talonie.

Dognat: Inteligentne istoty mogą żyć w harmonii z naturą i nie niszczyć jej w imię cywilizacji. Poznaj dzicz i nie bój się jej, albowiem dzikie ścieżki to dobre ścieżki. Utrzymuj równowagę i ucz się życia w ukryciu. Zawsze zwracaj uwagę na pozytywną naturę dziczy, która sięga bardzo daleko. Nie pozwalaj, by ktokolwiek bezmyślnie powalał drzewa i palił lasy. Żyj w lesie i bądź jego częścią. Nigdy nie bierz udziału w niekończącej się bitwie przeciw kniejom. Chroni leśne życie, broń każdego drzewa, sadź nowe tam, gdzie śmierć powala stare, i przywracaj naturalną harmonię, którą często zakłócają użytkownicy ognia i drwa. Żyj w jedności z borami, nauczaj innych, by robili to samo, oraz karz i karć tych, którzy polują dla sportu i znęcają się nad zwierzętami.

Kler i świątynie: Kapłani i druidzi Mielikki starają się aktywnie bronić natury (zwłaszcza lasów) przed siłami zła i ignorancji. Często wędrują wśród małych społeczności żyjących na skraju lasów i zachęcają ich mieszkańców, by szanowali drzewa i zaczęli się nimi opiekować, podobnie jak i wszelkim życiem, które załęgnie się pod liściastymi koronami. Starają się powstrzymać ekspansję cywilizacji, ucząc, jak racjonalnie gospodarować tym, co las może zagwarantować. Kiedy zostaną wezwani, bronią drzew, nawet używając broni, jeśli to konieczne. Tropiciele tego wyznania chronią i wspierają kapłanów Eldath i Silvanusa, a także pomagają Harfiarzom bronić, odnawiać i rozszerzać obszary lasów i leśnego życia. Przecistawiają się tym, którzy zajmują się magią ognia (Czerwoni Czarnoksiężnicy) i zachęcają ludność zamieszkującą zarówno miasta jak i wsie, by traktowali lasy z szacunkiem i miłością, nie jest to bowiem dzicz, której należy się obawiać, lecz miejsce ukojenia.

Członkowie kościoła Mielikki są rozrzućeni po całym Torilu, toteż rzadko zbierają się, by utworzyć większe grupy. Istnieje niewiele świątyń Leśnej Królowej, a większość ceremonii odbywa się na polanach i w małych kapliczkach. W świątyniach zawsze rośnie kilka drzew, czasem przemienionych w gaj, a wśród nich przynajmniej jeden dąb, który służy zarówno za ołtarz jak i dom dla driad. W takich miejscach leśne stworzenia są zawsze mile widziane i mogą tam spędzać cały rok.

Ceremonialny strój kapłana składa się ze spodni, brązowych butów, krótkiej peleryny (tkanej przez driady z pajęczego jedwabiu i barwionej naturalnymi barwnikami) oraz kaftana, który w zimie ma długie rękawy, a w lecie nie ma ich wcale. Peleryny w czasie wojny okrywają zbroję (najczęściej kolczugę). Kolory zmieniają się w zależności od pór roku, ponieważ każda z nich ma przypisany odpowiedni kolor i dodatki. Zimą obowiązuje strój biały z zielonymi dodatkami, wiosną zielony z żółtymi, latem żółty z czerwonymi, a jesienią czerwony z białymi. Poza odpowiednią barwą kapłani zawsze noszą na sercu symbol Mielikki, wyrzeźbiony z kości lub kości słoniowej albo wyszyty srebrną nicią.

Podobnie jak Harfiarze, kościół Mielikki nie ma formalnej hierarchii, lecz przewodzą mu najstarsi kapłani. Starsi kapłani, druidzi i tropiciele gromadzą wokół siebie sieć wiernych, którzy zbierają informacje i łączą siły, by realizować cele kościoła. W ostatnich latach wyznawcy bogini zorganizowali się w trzy gałęzie: Serce Lasu (driady i drzewce), Siły Lasu (kapłani i druidzi) oraz Igły (tropiciele). Podział ów wprowadziła sama Mielikki, by zapewnić żywotność wiary i zachować leśne tradycje.

Mielikki

Tropiciel 20/Druid 20

Średni przybysz (dobry)

Boska ranga: 13

Kości Wytrzymałości: 20k8+140 (przybysz) plus 20k10+140 (Trp), plus 20k8+140 (Drd) (940 pw)

Inicjatywa: +19, zawsze pierwsza (+15 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa, Najwyższa inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 73 (+15 Zr, +13 boski, +26 naturalny, +9 odbicie)

Ataki: *święty, ostry sejmitar potężnego rozłupania i obronności* +5+63/+58/+53/+48 wręcz i *święty, ostry sejmitar potężnego rozłupania i obronności* +5+63/+58 wręcz lub *potężny długi tuk refleksyjny prędkości* +4 (premia +8 do S) ze *strzałami* +5+79/+79/+74/+69/+64 dystansowy, lub czar +61 dotykowy wręcz albo +68 dotykowy na dystans

Obrażenia: *święty, ostry sejmitar potężnego rozłupania i obronności* +5 1k6+13/15-20 i *święty, ostry sejmitar potężnego rozłupania i obronności* +5 1k6+9/15-20 lub *potężny długi tuk refleksyjny prędkości* +4 (premia +8 do S) ze *strzałami* +5 1k8+18/+3, lub od czaru.

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: thoe domenowe, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne



Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, bezczasowe ciało, boska aura (390 m, ST 32), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 390 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 20 km, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, odparcie uroku natury, OC 45, odporność na ogień 33, RO 48/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie do wszystkich istot w zasięgu 20 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), tysiąc twarzy, ulubiony wróg (nieumarli +5, zmiennokształtni +4, smoki +3, giganty +2, bestie +1), *zamiana planów* na życzenie, zmysł natury, *zwierzęcy kształt* (malutkie, małe, średnie, duże, wielkie lub złowieszcze stworzenie 5/dzień, żywiolak 3/dzień), zwierzęcy towarzysz (nie więcej niż 20 KW)

Rzuty obronne: Wytrw +52, Ref +60, Wola +60

Atrybuty: S 26, Zr 40, Bd 24, Int 24, Rzt 40, Cha 29

Umiejętności*: Dyplomacja +39, Jeździectwo (koń) +70, Koncentracja +64, Leczenie +72, Pływanie +67, Postępowanie ze zwierzętami +85, Przeszukiwanie +54, Rzemiosło (wytwarzanie luków) +66, Skakanie +57, Stosowanie liny +62, Tajniki dziczy +114, Ukrywanie +62, Wiedza (natura) +83, Wiedza (religia) +41, Wspinaczka +57, Wyzucie kierunku +74, Zauważanie +62, Zwierzęca empatia +65. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie krytyczne (sejmitar), Ruchliwość, Rzucanie w walce, Strzał w biegu, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie portalu, Tropienie, Uniki, Walka na ślepo, Wirujący atak, Wyszczepianie runy, Zapisanie runy, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (długi łuk refleksyjny), Zogniskowanie broni (sejmitar).

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wyszczenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wyszczenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwieżenie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 130 punktów obrażeń), Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 20 km, 22k12 punktów obrażeń), Boski tropiciel, Boski łucznicz 39 m, Boskie zogniskowanie umiejętności (Tajniki dziczy), Długi krok (nie więcej niż 13 stworzeń/dzień), Dodatkowa domena (podróż), Najwyższa inicjatywa, Potęga natury (promień 20 km, czas trwania koncentracja + nie więcej niż 13 minut), Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 13 jednoróżców równocześnie, każdy z nie więcej niż 13 KW), Rozmawianie z istotami (zwierzęta), Rozkazywanie roślinom w promieniu 20 km, Umysł bestii (*przebudzony* [nie więcej niż 13 stworzeń/dzień] lub *uśpiony* [ST rzutu na Wytrw 32]), Zwiększenie istoty (zwierzęta, nie więcej niż 13 stworzeń/dzień).

Moce domenowe: 13/dzień *zwierzęcy przyjaciel*, rzuca czary dobra na poziomie czującego +1, 13/dzień karcici lub rozkazuje stworzeniom roślinnym, 13 rund/dzień *swoboda ruchu*.

Zdolności czaropodobne: Mielikki używa tych zdolności jak czarujący 23. poziomu, za wyjątkiem czarów dobra, które rzuca jak z 24. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 32 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, bezbłędna teleportacja, dominacja nad zwierzęciem, fazowe drzwi, gnilnik, kontrolowanie roślin, korowa skóra, lokalizacja przedmiotu, lot, magiczny krąg przeciw złu, obcowanie z naturą, ochrona przed ziemią, odpychanie drewna, odpychanie robactwa, oplątanie, osłona antywitalności, petzająca zagłada, projekcja astralna, przeobrażenie laski, rozkazywanie roślinom, rozproszenie zła, szybki odwrót, ściana cierni, święta aura, święte porażenie, święte słowo, uspokojenie zwierzęcia, wezwanie potwora IX (tylko jako czar dobry), wspomnienie, utrzymanie zwierzęcia, wymiarowe drzwi, wzrastanie roślin, zmiana kształtu, znalezienie ścieżki, zwierzęce kształty.*

Czary druida/dzień: 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

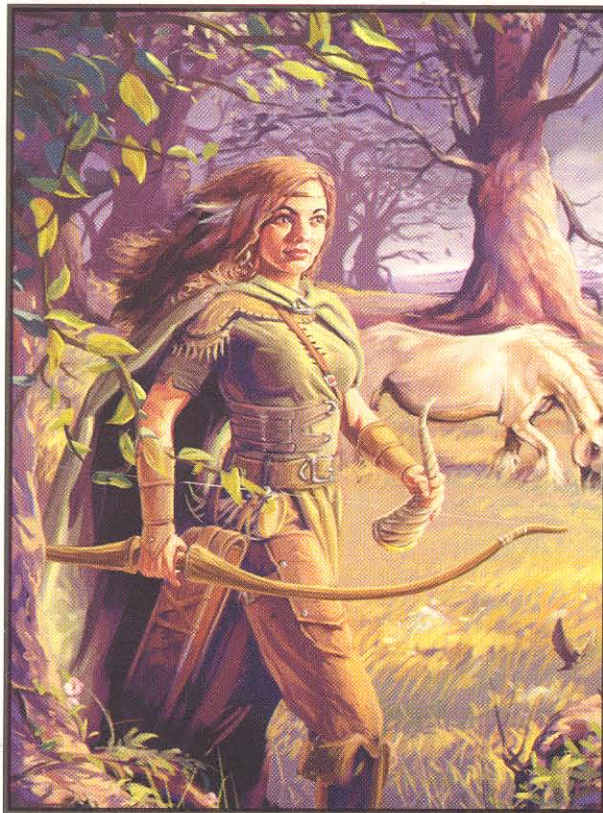
Czary tropiciela/dzień: 7/7/7/6, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

Wyposażenie: Mielikki nosi przy sobie dwa sejmitary, oba zwane *Ostrzem Rogu*. Każdy jest *sejmitarem* +5 ze specjalnymi zdolnościami: obronność, święty, ostry, potężne rozłupanie.

Poziom czarujący: 25., waga: 1 kg.

Mielikki nosi również *Pieśń Feleni*, *potężny długi łuk refleksyjny* +5 ze specjalną zdolnością: *prędkość*.

Poziom czarujący: 25., waga: 1,5 kg.



Mielikki

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pośrednie Mielikki automatycznie uzyskuje rezultat 20 przy każdym teście umiejętności. Przy rzutach obronnych lub testach ataku 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Mielikki ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 20 kilometrów. W ramach akcji standardowej

może percypować wszystko w zasięgu 20 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 13 godzin.

Zmysł dziedziny: Mielikki wyczuwa każde zdarzenie w lasach Faerunu w chwili, w której ma miejsce i przez trzynastcie dekadni potem. Jest także świadoma każdego zdarzenia, które niszczy lub zagraża zniszczeniem lasu.

Akcja automatyczne: Mielikki może użyć *Zwierzęcej empatii*, *Ukrywania*, *Wiedzy (natura)*, *Nasłuchiwania*, *Przeszukiwania*, *Tajników dziczy* i *Zauważania* w formie akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 25 lub mniej. Zasada ta nie dotyczy czynności, których wykonanie wymagałoby akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub jej części. Ma prawo do nie więcej niż 10 akcji darmowych na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Mielikki może stworzyć dowolny przedmiot magiczny wykonany przynajmniej w części z naturalnych składników oraz dowolną broń i broń, pod warunkiem że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 200 000 sz.

Awatarowie

Mielikki zawsze unosi się w powietrzu. Porusza się bezszelestnie, a jej stopy nie dotykają ziemi, więc nie pozostawia śladów. Lubi objawiać się pod postacią Najwyższej Tropicielki – wysokiej, kształtnej, krzepkiej kobiety, poruszającej się z dużą gracją. Jej ubiór ma odcień zieleni zmieszanej z brązem, rudawe włosy spływają na ramiona i plecy, a oczy przypominają głębokie jeziora. Mielikki może się także objawić jako Leśna Królowa, młoda panna z liśćmi i złotym mchem zamiast włosów. W tej postaci kroczyw powietrzu ubrana w szaty o odcieniu najczystszej zieleni i żółci, otoczona śpiewającymi ptakami. Głos Mielikki brzmi niczym niskie, głębokie mruczenie. Wiele lat temu pojawiała się czasem z porożem jelenia na czole, które czasem wyrastało na oczach patrzących na nią śmiertelników (jednak od kiedy Beshaba zaczęła używać czarnego poroża jako swojego symbolu, Mielikki zaprzestała tej praktyki). Pani Lasu jedzie czasem do bitwy na Lurue (lub jej awatarze).

➔ **Awatar Mielikki:** Jak Mielikki, ale boska ranga 6; KP 59 (dotyk 40, nieprzygotowany 44); Atak +56/+51/+46/+41 wręcz (1k6+13/15-20, *święty, ostry sejmitar potężnego rozłupania i obronności*+5) i +56/+51 wręcz (1k6+9/15-20, *święty, ostry sejmitar potężnego rozłupania i obronności*+5) lub +72/+72/+67/+62/+57 dystansowy (1k8+18/×3, *potężny długi huk refleksyjny prędkości*+4 [premia +8 do S] *ze strzałami*+5), lub czar +54 dotykowy wręcz lub +61 dotykowy na dystans; SC boska aura (180 m, ST 25), OC 38, odporność na ogień 26, RO 41/+4; MRO Wytrw +45, Ref+53, Wola+53; Tajniki dziczy+100, wszystkie pozostałe modyfikatory umiejętności zredukowane o 7.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 60 punktów obrażeń), Boski łucznik 18 m, Boskie zogniskowanie umiejętności (Tajniki dziczy), Dodatkowa domena (podróż), Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 6 jednorożców równocześnie, każdy z nie więcej niż 6 KW), Rozkazywanie roślinom w promieniu 9 km, Rozmawianie z istotami (zwierzęta).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 16. lub 17. dla czarów dobra, RT zutu obronnego 25 + poziom czaru.

MYSTRA

Władczyni Tajemnic, Matka Wszelkiej Magii

Większe bóstwo

Symbol:	krag siedmiu biało-niebieskich gwiazd z czerwoną mgłą wypływającą ze środka
Plan ojczysty:	Serce Dwoomeru
Charakter:	neutralny dobry
Dziedzina:	magia, czary, Splot
Wyznawcy:	elfy, półelfy, kuglarze, tajemniczy włóczędzy, zaklinacze, tancerze czarów, użytkownicy magicznego ognia, czarodzieje
Charakter kleru:	CD, PZ, PD, PN, ND
Domeny:	dobro, czar, iluzja, magia, runa, wiedza
Ulubiona broń:	siedem wirujących gwiazd (shurikeny)

Mystra (*miss-tra*) utrzymuje i dogląda Splotu, stanowi też jego efektywne ucieleśnienie. Splot jest przewodnikiem, który zapewnia śmiertelnym czarownikom i magicznym rzemieślnikom bezpieczny dostęp do surowej mocy, jaką jest magia. Mystra jest także bóstwem możliwości, jakie może ze sobą nieść magia, co czyni ją jedną z najpotężniejszych istot zaangażowanych w życie Torilu. Mimo że preferuje etos dobra, jako bóstwo magii nauczyła się, iż musi zachowywać równowagę. Chociaż potrafi zapobiec tworzeniu nowych czarów i magicznych przedmiotów, które nie są w zgodzie z jej filozofią, rzadko korzysta z tej możliwości, chyba że zagrożony jest Splot lub magia. Mystra objawia się jako piękna kobieta z ciemnymi, falującymi włosami i jaśniejącą skórą.

We wszystkich regionach Faerunu kościół Mystry cieszy się znaczną potęgą i ma wielu wyznawców. Gdyby więcej zaklinaczy i czarodziejów pobożnie czciło Władczynię Tajemnic, wyznanie to byłoby bez wątpie-

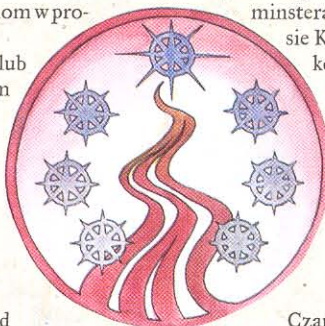
nia najpotężniejsze w Faerunie. Wyznawcy Mystry stracili jednak dużą część wpływów po Czasach Kłopotów, kiedy to magia oszalała i wyrządziła wiele szkód. Co więcej działania bogini w ostatniej dekadzie jedynie popchnęły więcej wyznawców Mystry, zwłaszcza złych czarodziejów i zaklinaczy, w ramiona Shar.

Kapłani Mystry wybierają jedną porę dnia lub nocy i konsekwentnie modlą się wtedy o czary. Świętują także 15 dzień marpenotha, rocznicę wyniesienia Mystry ponad jej śmiertelną formę, lecz poza tym ich rytuały wiążą się z kalendarzem. Dla niektórych pobożnych czarowników nie wychodzą nigdy poza modlitwę dziękczynną, szeptaną z każdym czarem, jaki rzucają, i połączoną z myślą o moralnych konsekwencjach użycia magii. Dwoma ceremoniami o ogromnym osobistym znaczeniu są Gwiezdny Lot i Ogień Magów. Pierwsza koncentruje się wokół czaru *lot*, który pozwala latać tak długo, jak na niebie widoczne są gwiazdy. Często wykorzystywana jest w formie inicjacji, kiedy nowy członek przyłącza się do kościoła lub gdy dwoje wyznawców zostaje zaślubionych. Podczas Ognia Magów przez ciała zebranych przepływa wielka magiczna moc, płonąca niebieskim płomieniem, przelewająca się, by ich oczyścić i odnowić. Hymn Władczyni jest ponurą ceremonią, odprawianą głównie w czasie pogrzebów. Podczas gdy żyjący kapłani intonują pieśń pogrzebową, unoszą się nad nimi obrazy zmarłych magów i kapłanów Mystry. Mystra często umieszcza wówczas pośród nich własne, służące za przewodników rytuału. Kapłani Mystry zazwyczaj są wieloklasowcami jako mistyczni wyznawcy, strażnicy dwoomeru (zobacz rozdział 4), zaklinacze i czarodzieje.

Historia/związki: Mystra jest trzecim bóstwem pełniącym funkcję Władczyni Tajemnic i Matki Wszelkiej Magii od czasu powstania Netherilu. Pierwszą była Mystryl, która zginęła, ratując Splot przed aragcją netherilskiego arcy czarodzieja Karsusa. Drugą Władczyni Tajemnic była pierwsza, która stworzyła Wybrańców Mystry, w tym Elminstera, Khelbena i Siedem Sióstr. Zginęła z ręki Helma w Czasie Kłopotów, w chwili gdy próbowała powrócić na plany. Pod koniec Kryzysu Awatarów śmiertelna czarodziejka zwana Midnight przyjęła imię swej poprzedniczki w chwili wyniesienia do boskości. Podobnie jak Cyric i Kelemvor, nowa Mystra potrzebowała trochę czasu, by dorosnąć do roli bóstwa. Przez dekadę przy wielu okazjach walczyła ze swoim starym wrogiem Cyriciem i na pewien czas wstrzymała użycie magii przez bóstwa i śmiertelników. Jednak od tamtego czasu nauczyła się już swej roli strażnika równowagi i bezstronnego arbitra Splotu.

Zwyczajowym doradcą Mystry jest Azuth, chociaż Pan Czarów nie jest z nią tak blisko, jak z poprzednią Władczynią Tajemnic. Służą mu Savras i Velsharoun, którzy w ten sposób pośrednio meldują się u Mystry. Matka Wszelkiej Magii utrzymuje także ścisłe związki z bóstwami wiedzy, takimi jak Oghma, Deneir i Milil, oraz z bóstwami magii w innych panteonach, w tym z Corellonem Larethianem, Izydą i Tořem. Mimo że wciąż z pasją nienawidzi Cyrica, a powrót Bane'a postrzega z narastającą niechęcią, jej główną przeciwniczką jest Shar, która dawno temu potajemnie stworzyła Cienisty Splot, reagując w ten sposób na powołanie do istnienia przez Selune i Mystryl Splotu (do czego zresztą nieumyślnie się przyczyniła). Mystra uważa, że działania Shar są bezpośrednim zagrożeniem dla jej dziedziny i całości Splotu, i odpowiada zacieśnieniem związków do Selune. Celem Mystry jest ostateczne włączenie Cienistego Splotu do własnej dziedziny, nawet jeśli miałyby to oznaczać poświęcenie ostatnich pozostałych jej śladów człowieczeństwa oraz wrodzonego dobra i wchłonięcie większej ilości ciemności, jaką jest Shar.

Dogmat: Kochaj magię za to, że jest. Nie traktuj jej jak broni, za pomocą której można przekształcać świat zgodnie z własną wolą. Prawdziwie mądry jest ten, kto wie, kiedy nie używać magii. Staraj się więc sięgać po nią tym rzadziej, im większą masz moc, bowiem często groźba lub obietnica jej wykorzystania przydaje się bardziej niż czary. Magia jest Sztuką, Darem Władczyni, a ci, którzy go otrzymali, zostali wybrani. Żyj zatem pokornie, nie okazuj dumy i zawsze pamiętaj, komu zawdzięczasz swoje umiejętności, Sztuki zaś używaj umiejętnie i skutecznie, nie zaś beztrosko i nieostrożnie. Zawsze staraj się uczyć magii i tworzyć nową.



Kler i świątynie: Kapłani Mystry starają się zachowywać całą magiczną wiedzę tak, aby w przyszłości magia mogła kwitnąć niezależnie od tego, jaki los spotka myślące rasy Faerunu lub co stanie się z mocą planów. Utrzymują sekretne biblioteki, prywatne skarbcze, dobrze strzeżone laboratoria badawcze i małe, ukryte magazyny. Poszukują także istot wyćwiczonych w używaniu czarów i trzymają straż nad mocą i zachowaniem jednostek, które najprawdopodobniej otrzymają magiczną moc. Aktywnie poszukują też źródeł starej magii, często pochodzącej z grobowców czy niebezpiecznych ruin – a nawet od liczów. Uważają, że ważniejsze jest, by znać dokładną lokalizację artefaktów i przedmiotów o magicznej mocy, niż je posiadać, lecz zawsze kiedy to możliwe, starają się wydrzeć kontrolę nad takimi przedmiotami agresywnym i złym posiadaczom, a także tym, którzy są nieodpowiedzialni lub niepełni rozumu. Choć niektórzy kapłani Mystry stosują się do nauk poprzedniego, neutralnego praworządnego bóstwa, większość zmienia charakter zgodnie z aktualnymi naukami lub odeszła od wyznania. Wszyscy, którzy pozostali, wraz ze wzrostem doświadczenia muszą konstruować coraz to bardziej zaawansowaną własną magię (albo w postaci czarów, albo przedmiotów). W ten sposób magiczne studia pozostają rozrastającą się, żywotną dziedziną, a magia nie jest postrzegana jedynie jako narzędzie władców i inżynierów, służące do poskramiania Faerunu, lecz pozostaje dziedziną cudów.

Świątynie Mystry różnią się od siebie rozmiarem, stylem i konstrukcją, niektóre z nich są nawet naturalnymi jaskiniami. Wszystkie są dziełami sztuki – a raczej Sztuki – wzniesionymi za pomocą magii i obłożonymi niezliczonymi czarami. W większości gromadzi się magiczne przedmioty, z których wiele ma naturę raczej ezoteryczną niż praktyczną. W prawie każdej znajduje się otwarty dziedziniec, na którym odprawia się codzienne nabożeństwa i z którego widać gwiazdy lub ich magiczny odpowiednik. Mniejsze pomieszczenia stanowią biblioteki wiedzy magicznej i warsztaty oraz laboratoria do eksperymentów ze Sztuką. Miejsca poświęcone bóstwu są usprawnione Splotem, by powiększać magiczne moce. Każdy czar rzucony w ich obrębie przez kapłanów zyskuje jeden metamagiczny atut bez konieczności zużycia komórki na czar wysokiego poziomu. Korzyść ta zanika, gdy jej odbiorca opuści świątynię lub poświęcone miejsce.

Ceremonialny strój kapłana składa się z prostych niebieskich szat, czasem wykończonych bielą, a na zimniejszych obszarach dodatkowo obejmuje granatowy płaszcz. Do tego obowiązuje niebieskie nakrycie głowy, które może być zwykłą piaską noszoną w zakonach scholastycznych na Wybrzeżu Mieczy lub szero-kim, ozdobnym kapeluszem jak na ziemiach południowych.

Przed Czasami Kłopotów symbolem Mystry była niebiesko-biała gwiazda, teraz jednak funkcjonują obok siebie oba symbole, stary i nowy. Kapłani z tolerancją odnoszą się do kultu starej Mystry, ponieważ są dą, że postępek przychodzi jedynie poprzez uczenie się przeszłości. Zachowują więc ustanowione symbole starej wiary, lecz gdy tworzą nowe zaklęcia, zawsze używają pieczęci mocy nowego bóstwa.

Wszyscy władający magią i poszukiwacze tajemnej wiedzy wszystkich ras są mile widziani w służbie Mystry. Hierarchia kościoła jest szeroka i różnicowana. Dzieli się on na zakony koncentrujące się na jednej formie magicznej energii. Stosunki między poszczególnymi zakonami i podgrupami są jednakże bardzo dobre, a ich szeregi zapewniają zarówno czarownicy objawień jak i wtajemniczeń bez względu na poziom doświadczenia lub pochodzenie. Naczelną zasadą wyznania Mystry jest

twierdzenie, że talent i umiejętności są ważniejsze niż pozycja społeczna czy legendarne czyny.

Kościół wspiera także rycerskie stowarzyszenie paladynów, mały zakon tropicieli i zgromadzenie bardów. Rycerze Mistycznego Ognia często towarzyszą kapłanom podczas wypraw do zaginionych skupisk starej magii. Paladyni ci tworzą także kadrę przywódców małych grup sił zbrojnych, które strzegą większych świątyń i warsztatów Mystry. Tropiciele, znani pod nazwą Zakonu Spadających Gwiazd, służą jako zwiadowcy i szpiedzy kościoła. Zajmują się także magicznymi zagrożeniami dla naturalnego porządku, takimi jak uwolnione czarty i stworzenia zrodzone z nieodpowiedzialnych, tajemnych eksperymentów.

Bardowie ze stowarzyszenia Dzieci Gwiezdnego Pióra pracują często przy zbieraniu informacji lub plotek dla kościoła albo spędzają czas w bibliotekach, odnajdując magiczną wiedzę i zachowując ją dla potomności. Niektórzy spośród członków tego stowarzyszenia są Harfiarzami.



Mystra

MYSTRA

Czarodziej 20/Mistrz wiedzy 10/Arcymag 5/Kapłan 20
Średni przybysz (dobry)

Boska ranga: 18

Kości Wytrzymałości: 20k4 + 140 (Cza) plus 10k4 + 70 (Miw) plus 5k4 + 35 (Acm) plus 20k8 + 140 (Kap) (685 pw)

Inicjatywa: +9

Szybkość: 18 m

KP: 78 (+9 Zr, +18 boska, +31 naturalna, +10 odbicie)

Ataki*: ostry, powracający shuriken porażającego rozprysku, dalekiego zasięgu i przechowywania czarów +5 +56 dystansowy lub czar +53 dotykowy wręcz albo +55 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: ostry, powracający shuriken porażającego rozprysku, dalekiego zasięgu i przechowywania czarów +5 13 plus 1k6 od elektryczności/19-20 lub od czaru. *Zawsze daje maksymalne obrażenia (shuriken 13 punktów plus 6 punktów od elektryczności).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: mistyczny ogień (180 m, 5k6 + poziom czaru), moce domenowe, odegnanie nieumarłego 13/dzień, wybitne boskie zdolności

Specjalne cechy: bezbłędna teleportacja na życzenie, boska aura (27 km, ST 38), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 540 m Plan Materialny), chowańce (koty), dodatkowe języki (2), komunikacja na odległość 28 km, mistrzostwo w kontrczarowaniu, mistrzostwo

w żywiołach, mistyczny zasięg, natychmiastowe mistrzostwo (fałszerstwo), nowo odkryte tajniki, OC 70, odporność na ogień 58, pewne tajniki, RO 53/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 28 km spontaniczne czarowanie (czary objawień), tajniki +72, tajniki prawdziwej wytrzymałości, wiedza stosowana, więcej nowo odkrytych tajników, zamiana planów na życzenie, znaczniejsze tajniki

Rzuty obronne*: Wytrw +49, Ref +50, Wola +62. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 24, Zr 28, Bd 24, Int +5, Rzt 40, Cha 30

Umiejętności: Alchemia +58, Czarostwo +97, Dyplomacja +54, Fałszerstwo +39, Jeździectwo (koń) +28, Koncentracja +85, Leczenie +69, Nasłuchiwanie +34, Przeszukiwanie +36, Rzemiosło (introligatorstwo) +80, Rzemiosło (kaligrafia) +72, Rzemiosło (metalurgia)

+64, Rzemiosło (rzeźbienie w drewnie) +64, Rzemiosło (rzeźbienie w kamieniu) +64, Rzemiosło (szlifowanie klejnotów) +72, Szacowanie +58, Unieszkodliwianie mechanizmów +36, Wiedza (geografia) +69, Wiedza (historia) +69, Wiedza (natura) +69, Wiedza (plany) +69, Wiedza (religia) +55, Wiedza (szlachta i rodzina królewska) +69, Wiedza (tajemna) +95, Wrózenie +93, Zauważanie +34. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Długotrwały czar, Maksymalizacja czaru, Mistrzostwo w czarach, Podniesienie czaru, Poszerzenie czaru, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie łaski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie portalu, Stworzenie różdżki, Urodzony czarownik, Warzenie eliksirów, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wykucie pierścienia, Wzmocnienie czaru, Zapisanie runy, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (wieszczenie), Zogniskowanie czaru (wywoływanie), Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo), Zogniskowanie umiejętności (Wiedza [tajemna]).

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracja, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizna, *uspienie*, otumanienie, transmutacja, *uwieżenie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Automatyczna metamagia (Unieruchomienie czaru), Awatar (nie więcej niż 20), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 180 punktów obrażeń), Boski promień (13/dzień, nie więcej niż 27 km, 28k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie tworzenie (nie więcej niż 900 kg wagi lub 10 metrów sześciennych objętości), Dodatkowa domena (dobro), Dodatkowa domena (iluzja), Dodatkowa domena (runa), Mistrzostwo w czarodziejstwie, Natychmiastowe kontrczarowanie, Przekształcenie rozmiaru, Przenikliwość 5, 5 m, Spontaniczne czary czarodzieja, Stworzenie artefaktu, Stworzenie przedmiotu (nie więcej niż 45 kg wagi lub 5 metrów sześciennych), Stworzenie większego przedmiotu (nie więcej niż 90 kg wagi lub 10 metrów sześciennych objętości), Widzenie magii, Zaprzeczenie Splotu†, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiwanych 48, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 18 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 18 godzin), Znajomość sekretów (ST rzut na Wołę 38), Zwiększona odporność na czary, Zwiększona odporność na energię (ogień). †Unikalna zdolność opisana dalej.

Moce domowe: RzUCA czary dobra, iluzji i wieszczenia na poziomie czarującego +1, używa urządzeń ukończenia lub uruchomienia czaru jak Cza 45.

Zdolności czaropodobne: Mystra używa tych zdolności jak czarujący 28. poziom, za wyjątkiem czarów dobra, iluzji i wieszczenia, które rzUCA, jakby była na 29 poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 38 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, ekran, gliš strzeżenia, identyfikacja, jasnosłyszanie/jasnovidzenie, magiczny krąg przeciw złu, milczenie, mniejsze planarne wiązanie, mniejszy obraz, napętnienie zdolnością czarową, natychmiastowe wezwanie Drowmija, niemy obraz, nieustający obraz, niewykrywalna aura Nystula, odporność na czary, ochrona przed czarami, ochrona przed złem, ograniczone życzenie, pole antymagii, prawdziwe widzenie, przełamanie zaklęcia, przemieszczenie, przezorność, rozłączenie Mordenkainena, rozproszenie magii, rozproszenie zła, sekret na strona, symbol, święta aura, święte porażenie, święte słowo, teleportujący krąg, usprawniacz pamięciowy Rary'ego, wezwanie potwora IX (tylko jak czar dobra), widmowy zabójca, wiedza o legendach, wieszczenie, większy gliš strzeżenia, większy uszechczar, wspomnienie, uszechczar, wybuchowe runy, wykrycie myśli, wykrycie położenia, wykrycie sekretnych drzewi, wymazanie, wyświełony obraz, zawrócenie czaru, zbroja maga, zjawisko, zmylenie kierunku, znalezienie ścieżki.*

Czary kapłana/dzień (poziomy 0-15): 6/10/10/9/9/8/8/7/7/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 27 + poziom czaru lub 29 + poziom czaru dla czarów wywoływania i wieszczenia.

Czary czarodzieja/dzień (poziomy 0-17): 4/10/10/8/8/8/2/5/6/6/3/3/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 30 + poziom czaru lub 32 + poziom czaru dla czarów wywoływania i wieszczenia.

†**Zaprzeczenie Splotu (unikalna wybitna boska zdolność):** Mystra ma moc odmówienia każdemu stworzeniu, śmiertelnemu lub boskiemu, zdolności dostępu do Splotu. Jeśli zdecyduje się to zrobić, dotknięte tą mocą stworzenie nie jest w stanie zastosować żadnego czaru lub zdolności czaropodobnej tak długo, jak Mystra będzie blokować jego dostęp do Splotu. Zdolność ta nie ma wpływu na dostęp stworzenia do Cienistego Splotu.

Wyposażenie: Mystra nosi przy sobie *shurikeny* +5 ze specjalnymi zdolnościami: daleki zasięg, ostre, powracanie, porażający rozprysk i przechowywanie czarów.

Poziom czarującego: 25., waga: 0,2 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Mystra automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Mystra widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 27 kilometrów. W ramach akcji standardowej może odbierać wrażenia zmysłowe w zasięgu 27 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 18 godzin.

Zmysł dziedzi: Mystra wyczuwa działanie Sztuki, która czerpie ze Splotu (to znaczy każdy czar, zdolność czaropodobną lub magiczny przedmiot, który funkcjonuje nie czerpiąc z Cienistego Splotu) na osiemnaście dekadni, zanim nastąpi, i osiemnaście dekadni po tym, jak miało miejsce. Jest także świadoma stworzenia każdego nowego czaru lub przedmiotu magicznego.

Akcje automatyczne: Mystra może użyć Alchemii, Rzemiosła (introligatorstwo), Rzemiosła (kaligrafia), Rzemiosła (metalurgia), Rzemiosła (szlifowanie klejnotów), Rzemiosła (rzeźbienie w kamieniu), Rzemiosła (rzeźbienie w drewnie), Wiedzy (tajemna), Wrózenia i Czarostwa w ramach akcji darmowej, pod warunkiem że ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Mystra może stworzyć dowolny przedmiot magiczny.

Awatarowie

Do niedawna Mystra ukazywała się śmiertelnikom tylko w postaci błędnego ognika we wszystkich odcieniach tęczy. Nowe wcielenie bogini (Midnight) woli ukazywać się jako piękna ludzka kobieta z ciemnymi, falującymi włosami i jaśniejącą skórą. Jej ubiór jest prosty, lecz elegancki, w ciemnych kolorach, uszyty z najlepszego, ciężkiego jedwabiu. U góry stanika nosi również zapinkę przypominającą sieć, która symbolizuje magiczny Splot, dziedzinę Mystry.

➤**Awatar Mystry:** Jak Mystra, ale boska ranga 9; KP 60 (dotyk 38, nieprzygotowany 51); Atak +47 dystansowy (13/19-20, *ostry, powracający shuriken porażającego rozprysku, dalekiego zasięgu i przechowywania czarów* +5) lub czar +44 dotykowy wręcz albo +46 dotykowy na dystans; SC boska aura (270 m, ST 29), OC 41, odporność na ogień 49, RO 44/+4; MRO Wytrw+40, Ref+41, Wola+53, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 90 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Dodatkowa domena (dobro), Dodatkowa domena (iluzja), Dodatkowa domena (runa), Mistrzostwo w czarodziejstwie, Natychmiastowe kontrczarowanie, Spontaniczne czary czarodzieja, Widzenie magii, Zaprzeczenie Splotu†, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiwanych 39, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 9 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 9 godzin).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 19. lub 20. dla czarów dobra, wieszczenia i iluzji, ST rzutu obronnego 29 + poziom czaru.

oghma

Władca Wiedzy, Gromadzący Mądrość, Wiążący to, co Znane
Większe bóstwo

Symbol: czysty zwój
Plan ojczysty: Dom Wiedzy
Charakter: neutralny
Dziedzina: bardowie, inspiracja, inwencja, wiedza
Wyznawcy: artyści, bardowie, kartografowie, wynalazcy, bakałarze, uczeni, mędrzy, skrybowie, czarodzieje

Charakter kleru: dowolny
Domeny: oszustwo, podróz, szczęście, urok, wiedza
Ulubiona broń: *Uderzenie Śmierci* (długi miecz)

Wyznawcy Oghmy (*ogg-ma*) opowiadają ciekawą historię dotyczącą najwcześniejszych dni egzystencji tego bóstwa. Niedługo po tym, jak Shar i Selune stworzyły Toril i dały początek Chauntei, duchowi ożywiającego świat, z odległej krainy przybył na świat podróżnik. Wkroczył w chaotyczny krajobraz niewyraźnych i bezkształtnych koncepcji pragnących, by nadano im solidność. Każdej z tych koncepcji nadał imię, które miało definiować ją poprzez nadchodzące wieki i epoki. Moc nadanych imion była tak wielka, że koncepcje wykroczyły poza swą ułotną egzystencję i związały się z fizyczną formą w materialnym świecie. W ten sposób Oghma, Wiążący to, co Znane, nadał porządek chaosowi i zajął honorowe miejsce pośród najstarszych bóstw Torilu.

Dominacja Oghmy nad krainą idei trwa do dziś. Władca Wiedzy jest sędzią wszystkich pomysłów i decyduje, czy należy pozwolić na ich rozprzestrzenianie, czy też muszą umrzeć wraz ze swym pomysłodawcą. W tym względzie postępuje z dużą dozą ostrożności, albowiem doświadczenie niezliczonych wieków zdążyło go wiele nauczyć. Preferuje doktrynę ideologicznego konserwatyzmu, mając nadzieję, że żadna nowa koncepcja nie naruszy delikatnej równowagi, którą pielęgnował od początku czasu. Mimo tego tryska dobrym humorem, wykorzystując wygląd, zdolności umiętej debaty i niezrównany urok, by nakłonić nawet najbardziej zagorzałych przeciwników do swego sposobu myślenia. Radykalne bóstwa, takie jak Lathander i Lliira, które często protestują przeciw przywiązaniu Oghmy do status quo, uznają, iż jest on ograniczony i pozwala sobą manipulować. Wszystkie jednak, może z wyjątkiem najbardziej złośliwych i bezdusznych, doceniają melodyjną intonację jego głosu i umiejętność gry na yartingu (rodzaj gitary). Legendarne muzyczne umiejętności Oghmy i jego przyjazne nastawienie definiują śmiertelne wrażenie bóstwa. Jest patronem bardów i większość uważa go za źródło twórczej inspiracji i strażnika zgromadzonej wiedzy. Służą mu bardowie, mędrzy, czarodzieje i każdy, kto opiera swe życie na wymianie wiedzy i pieśni. Oghmę szanują przedstawiciele wszystkich ras, klas społecznych i wyznań.

Kapłani tego bóstwa modlą się o czary rano. Codziennie odprawiają dwa rytuały znane jako Kamienie Węgielne Dnia. Pierwszy z nich – Wiązanie – jest ceremonią poranną, w czasie której mistyczne symbole zapisywane są w trakcie cichej modlitwy. Drugi, znany jako Ugoda, to wieczorny rytuał dzielenia się wytworami mądrości, pieśniami i nową wiedzą. Kapłani celebryją także Śródlecie i Tarczowy Wiece jako dni święte, ponieważ tradycyjnie oznaczają one zawarcie nowych paktów lub umów – zawiera się wtedy wiele pisemnych kontraktów i zaciętnia więzi. Kiedy wyznawca Oghmy kończy dwanaście lat



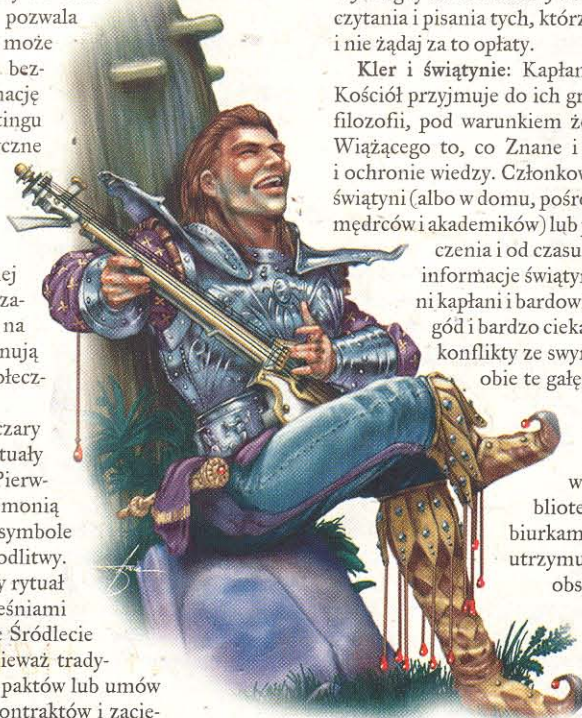
(lub odpowiednik tego wieku dla innych ras), miejscowi kapłani odprawiają prywatne nabożeństwo znane jako Nadanie Imienia. Ujawniają wówczas przed młodzieńcem lub dziewczyną ich „prawdziwe imię”, sekretne miano, które symbolizuje esencję danej istoty. Imię to jest wykorzystywane wyłącznie w prywatnych modlitwach do Władcy Wiedzy i nie powinno się go nikomu zdradzać. Kapłani Oghmy wierzą, że znajomość prawdziwego imienia daje władzę nad noszącą je osobą, a więc nie należy go przedstawiać nawet najbliższym przyjaciółom i krewnym. Kapłani Oghmy często posiadają rangi w klasach bardów, a czasem czarodziejów i mistrzów wiedzy.

Historia/związki: Większość mitów związanych z Oghmą datuje się na najwcześniejsze wieki ludzkiej egzystencji. Niektóre twierdzą, że Oghma obdarował świat pismem, inne, że Wiążący jest odpowiedzialny za wszystkie idee. Choć teologiczna pedanteria tego typu wzbudza niekończące się debaty między uczonymi klasami Faerunu, prawie każdy przyznaje, że Oghma jest bóstwem starym, niemal starożytnym i że był powszechnie czczony w czasach przed początkiem historii. Wiążącego łączy poniekąd protekcyjny stosunek z Deneirem i Mililem, których traktuje jak swoje sługi w dziele zachowywania i obwieszczenia wiedzy. Wraz z nimi i Gondem tworzy jednak grupę bóstw zwana Bóstwami Wiedzy i Wynalazczości. Docenia entuzjazm i kreatywność Gonda, lecz złym okiem spogląda na ciągłe pragnienie Sprawcy Cudów, by ciągle rozwijał technologię, a kreatywność stawiać przed introspekcją. Oghma nie przepada za Maską, Cyriciem i Banem, uważając, iż stanowią największe zagrożenie dla jego umiłowanej równowagi.

Dogmat: Wiedza, zwłaszcza dotycząca idei, ma największe znaczenie. Idea nie ma wagi, a jednak może poruszyć góry. Największy dar dla ludzkości – pomysł – przewyższa wszystko, czego dokonać mogą ludzkie dłonie. Wiedza to potęga, należy więc traktować ją z rozwagą, lecz nie ukrywać przed innymi. Nie tłum w zarodku żadnych nowych pomysłów, bez względu na to, jak fałszywe i szalone będą się zdawać; pozwól raczej, by ich wysłuchano i rozważono. Nigdy nie zabijaj śpiewaków ani nie stój po stronie tych, którzy tak postępują. Szerz wiedzę wszędzie tam, gdzie jest to rozsądne. Nie pozwalaj żyć fałszowi, pogłoskom i kłamliwym opowieściom. Przynajmniej raz w roku zapisuj lub kopiuj wiedzę wielkiej wartości i rozdawaj ją. Wspieraj i uczysz bardów, skrybów i archiwistów. Rozsiewaj prawdę i wiedzę tak, aby wszyscy wiedzieli więcej. Nigdy nie dostarczaj wiadomości fałszywej lub niekompletnej. Ucz czytania i pisania tych, którzy o to poproszą (jeśli czas ci na to pozwala) i nie żądaj za to opłaty.

Kler i świątynie: Kapłani Oghmy zwani są Nadającymi Imiona. Kościół przyjmuje do ich grona przedstawicieli wszystkich ras i każdej filozofii, pod warunkiem że przyszli kapłani przysięgną na doktrynę Wiążącego to, co Znane i poświęcą się zdobywaniu, przekazywaniu i ochronie wiedzy. Członkowie kościoła mogą pozostać w krągankach świątyni (albo w domu, pośród stosów ksiąg i zwojów, jak robi większość mędrców i akademików) lub przemierzać Krainę, zapisując swe doświadczenia i od czasu do czasu przekazując zdobyte w ten sposób informacje świątyniom, które napotkają po drodze. Wędrowni kapłani i bardowie kościoła są skłonni do poszukiwania przygód i bardzo ciekawscy, czasem wchodzą więc w ideologiczne konflikty ze swymi akademickimi odpowiednikami. Jednak obie te gałęzie potrzebują siebie nawzajem i tego typu spory nigdy nie posuwają się dalej niż do spokojnej wymiany zdań.

Świątynie Oghmy częściej budowane są w miastach niż w dzicz i przypominają biblioteki wypełnione akolitami pochylonymi nad biurkami pełnymi ksiąg, map i zwojów. Wiele z nich utrzymuje się ze sprzedaży pisanych instrukcji obsługi urzędów, usług pisarskich i rysowania map dla poszukiwaczy przygód. W większości znajdują się duże intrologie, dzięki którym zamknięci w klasztorach kapłani mogą wydawać religijne rozprawy i księgi stanowiące podstawę dla przysiężnych świątynnych bibliotek.



Oghma

W tej chwili kościół Oghmy przechodzi poważny kryzys związany z rozłamem w hierarchii. Przed Czasami Kłopotów kandydaci składali przysięgi przed Wielkim Patriarchą Cullenem Kordamantem z Procampur, zwierzchnikiem uznawanym za ziemski Głos Oghmy. Kordamant zniknął jednak ze swego domu wśród chaosu roku 1358 RD i od tego czasu większość świątyń Oghmy połączyła się sojuszem z jedną z dwóch frakcji. Ortodoksyjny kościół pochodzący z Procampur utrzymuje, że Kordamant został wyniesiony do stanu półboskiego i służy Oghmie na planach. Dopóki Wiązący nie powie swym wyznawcom inaczej, uważają, że nie powinien być wyznaczany żaden nowy Głos. Potężny i konserwatywny kościół Sembii utrzymuje jednak, że ostatnio sam Wiązący ogłosił ich wysokiego kapłana Undrylę Yannathara Wielkim Patriarchą. Oba odłamy odmawiają kompromisu i naciskają na świątynię w całym Faerunie, by opowiedziały się po którejś ze stron.

oghma

Bard 20/Czarodziej 20/Kapłan 5

Średni przybysz

Boska ranga: 16

Kości Wytrzymałości: 20k8 + 140 (przybysz) plus 20k6 + 140 (Brd) plus 20k4 + 140 (Cza) plus 5k8 + 35 (Kap) (855 pw)

Inicjatywa: +13 (+9 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 79 (+9 Zr, +16 boski, +29 naturalny, +15 odbicie)

Ataki*: *miecz długi ochrony i tańca* +5 +77/+72/+67/+62 wręcz lub czar +67 dotykowy wręcz albo +68 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *miecz długi ochrony i tańca* +5 1k8+17/19-20 lub od czaru.

*Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (miecz długi 25 punktów).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 18/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (25 km, ST 41), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 480 m Plan Materialny), chowańce (sowy), komunikacja na odległość 25 km, muzyka barda (kontrpieśń, *fascynacja*, podniesienie kompetencji, inspirowanie odwagi, podniesienie pozycji, *sugestia*) 20/dzień na zasięg 24 km, OC 48, odporność na ogień 36, RO 51/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 25 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), wiedza barda +35 (nigdy nie ponosi porażki), *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +57, Ref +59, Wola +59. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 26, Zr 28, Bd 24, Int 40, Rzt 29, Cha 40

Umiejętności*: Alchemia +47, Błefowanie +71, Czarostwo +99, Czytanie z warg +54, Dyplomacja +46, Koncentracja +91, Nasłuchiwanie +45, Odcyfrowanie zapisów +54, Przebieganie +36, Równowaga +48, Szacowanie +54, Ukrywanie +30, Wiedza (architektura i inżynieria

+99, Wiedza (geografia) +99, Wiedza (historia) +99, Wiedza (lokalna) +99, Wiedza (natura) +99, Wiedza (plany) +99, Wiedza (religia) +99, Wiedza (szlachta i rodzina królewska) +99, Wiedza (tajemna) +99, Wrócenie +99, Wycucie pobudek +68, Występy +74, Wyzwalanie się +30, Zastraszanie +35, Zbieranie informacji +51. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Bliźniaczy czar, Długotrwały czar, Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Poprawione uderzenie bez broni, Potężny atak, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Rozszczepienie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie różdżki, Unieruchomienie czaru, Uniki, Warzenie eliksirów, Wirujący atak, Wydłużenie czaru, Wyszczepienie, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizne, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska pamięć (wynałazki), Boska pamięć (występy), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 160 punktów obrażeń), Boski bard, Boski promień (18/dzień, nie więcej niż 25 km, 31k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie krasomówstwo (tak samo jak *masowa sugestia* rzucona przez zaklinacza 26. poziomu, nie więcej niż 26 stworzeń, z których żadne dwa nie mogą znajdować się dalej niż 50 metrów od siebie, ST rzutu na Wolę 41), Boskie natchnienie (dowolne, nie więcej niż 16 stworzeń/dzień), Boskie zogniskowanie broni (długi miecz), Dodatkowa domena (oszustwo), Dodatkowa domena (*szczęście*), Porywający występ (16/dzień, ST rzutu na Wolę 41, nie więcej niż 16 stworzeń w promieniu 50 m), Prawdziwa wiedza, Prawdziwa zmiana kształtu, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przenikliwość 24 km, Zmiana kształtu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 51, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 16 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 16 godzin), Znajomość sekretów (ST rzutu na Wolę 41).

Moce domenowe: 16/dzień zwiększa Cha o +4 na 1 minutę, rzuca czary wieszczenia na poziomie czarującego +1, 16/dzień przerzuca rzut kością natychmiast po wykonaniu, 5 rund/dzień *swoboda ruchu*.

Zdolności czaropodobne: Oghma używa tych zdolności jak czarujący 26. poziomu, za wyjątkiem czarów wieszczenia, które rzuca, jakby był na 27. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 41 + poziom czaru. *Bezbłędna teleportacja*, *ciud*, *dominacja nad potworem*, *ekran*, *emocja*, *fazowe drzewi*, *faktyczny obraz*, *geas* | *poszukiwanie*, *jasnostyszenie* | *jasnowidzenie*, *lot*, *niewidzialność*, *niewykrywalność*, *obłąd*, *ochrona przed żywiołami*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *prawdziwe widzenie*, *projekcja astralna*, *przetamianie zaklęcia*, *przezorność*, *sugestia*, *swobodna ruchu*, *szybki odwrót*, *święta aura*, *tarcza entropii*, *uspokojenie emocji*, *wiedza o legendach*, *wieszczenie*, *wspomożenie*, *wykrycie myśli*, *wykrycie sekretnych drzewi*, *wykrycie położenia*, *wymiarowe drzewi*, *zakłopotanie*, *zatrzymanie czasu*,

koniec tworzenia

Walki Oghmy z niezyczącą już Leirą, Strażniczką Kłamców, obrosły legendą. Przez wiele wieków Leira próbowała natchnąć swoich wyznawców niebezpiecznymi, rewolucyjnymi ideami, lecz za każdym razem jej poczynania torpedował Oghma, sprawiając, iż żaden z pomysłów bogini nie wyostał się poza krąg jej czcicieli i nie wywarł niemal żadnego wpływu na mieszkańców Faerunu. Pani Mgieł poprzysięgła więc zemstę i potajemnie rzuciła na Faerun potężny czar, by subtelnie manipulować pojęciem prawdy. Czar ten wplótł fragmenty jej dość szokujących koncepcji w spisane dzieła prze-

szłości, teraźniejszości i przyszłości. Są to słowa, zestawienia liter, czasem nawet całe zdania, w tej postaci zupełnie niegroźne. Jednak kiedy połączyć jej w jeden tekst, sprawiają złudzenie, iż w całości jest on prawdziwy, choć składa się wyłącznie z kłamstw. Tekst ten, jeśli powstanie, sprawi, iż nadejdzie dzień, w którym nikt nie będzie już mógł nic stworzyć. Tegó dnia artyści będą patrzeć się tępo w swe płótna, filozofowie staną niemi przed studentami, a Oghma, odcięty od twórczej energii, która zapewnia mu istnienie i moc, zniknie na zawsze.

zawroczenie osoby, zawroczenie potwora, zawroczenie czaru, zlokalizowanie przedmiotu, zamiana siebie, zmylenie kierunku, znalezienie ścieżki, żądanie.

Czary kapłana/dzień: 5/7/5/4, bazowa ST = 21 + poziom czaru.

Znane czary barda (poziomy 0-15; 4/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 27 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, dłoń maga, oszobotnienie, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – identyfikacja, niewidoczny służący, szybki odwrót, wiadomość, zawroczenie osoby; 2 – fascynacja, języki, hipnotyczny wzór, wykrycie myśli, zamazanie; 3 – jasnosłyszenie/jasnowidzenie, mniejszy geas, przyspieszenie, większa magiczna broń, wróżenie; 4 – odesłanie, wiedza o legendach, wstrzymanie potwora, zlokalizowanie stworzenia, zwiększona niewidzialność; 5 – miraż, nieustający obraz, sen, wezwanie potwora V, większe rozproszenie, 6 – ciągły obraz, geas/poszukiwanie, zamiana planów, zastona.

Czary czarodzieja/dzień (poziomy 0-15): 4/8/8/8/7/7/7/6/6/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 27 + poziom czaru.

Wyposażenie: Oghma nosi przy sobie *Uderzenie Śmierci*, *miecz długi* +5 ze specjalnymi zdolnościami: taniec, ochrona.

Poziom czarującego: 25., waga: 2 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Oghma automatycznie uzyskuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Oghma ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 24 kilometrów. W ramach akcji standardowej może postrzegać wszystko w zasięgu 24 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 16 godzin.

Zmysł dziedziny: Oghma wyczuwa każdy pomysł lub formę twórczej ekspresji na szesnaście dekadni przed tym, zanim nastąpi i szesnaście dekadni po tym, jak się zdarzy.

Akcje automatyczne: Oghma może użyć każdej umiejętności Wiedzy w ramach akcji darmowej pod warunkiem, że ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Oghma może stworzyć dowolny przedmiot magiczny.

Awatarowie

Awatar Oghmy ma na sobie bogato zdobioną zbroję, która bardziej przypomina kostium we wspaniałej sztuce niż ochronę na polu bitwy. Ma przy sobie doskonale nastrojony yarting z białego śnieżnego drzewa, którym posługuje się z nie mającą sobie równych precyzją, grając najwspanialsze ballady w Faerunie każdemu, kto zechce posłuchać. Taki wysłannik rzadko angażuje się w bitwę – awatar Wiążącego to, co Znane potrafi wprawdzie zaciekle walczyć, woli jednak ciche pogawędki z podróżnikami, mędrcami i uczonymi. Kiedy Oghma wie, że konkretny awatar będzie wystawiony do walki, posyła go w postaci ogromnego starszego mężczyzny z długimi, białymi włosami i falującą brodą.

Awatar Oghmy: Jak Oghma, ale boska ranga 8, KP 63 (dotyk 42, nieprzygotowany 54); Atak +65/+60/+55/+50 wręcz (1k8+17/19-20, *miecz długi* ochrony i *tańca* +5) lub czar +59 dotykowy wręcz albo +60 dotykowy na dystans; SC boska aura (240 m, ST 33), muzyka barda (kontrpieśń, *fascynacja*, inspirowanie kompetencji, inspirowanie odwagi, podniesienie pozycji, *sugestia*) 20/dzień na zasięg 12 km, OC 40, odporność na ogień 28, RO 43/+4; MRO Wytrw +49, Ref +51, Wola +51; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 8.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Boski bard, Boskie czarowanie, Boskie natchnienie (dowolne, nie więcej niż 8 stworzeń/dzień), Dodatkowa domena (oszustwo), Dodatkowa domena (szczęście), Porywający występ (8/dzień, ST rzutu na Wolę 33, nie więcej niż 8 stworzeń w promieniu 24 m), Przekształcenie rozmiaru, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 43, tymczasowe niemagiczne przedmioty

utrzymują się 8 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 8 godzin), Znajomość sekretów (ST rzutu na Wolę 33).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów wieszczenia, ST rzutu obronnego 33 + poziom czaru.

selune

Nasza Srebrna Pani, Księżycowa Panna

Pośrednie bóstwo

Symbol: para kobiecych oczu otoczona siedmioma srebrnymi gwiazdami

Plan ojczysty: Bramy Księżycy

Charakter: chaotyczny dobry

Dziedzina: dobre i neutralne likantropy, księżyc, nawigacja, poszukiwacze, gwiazdy, wódczydy

Wyznawcy: czarownicy płci żeńskiej, dobre i neutralne likantropy, nawigatorzy, mnisi (Słoneczna Dusza), żeglarze

Charakter kleru: CD, CN, ND

Domeny: chaos, dobro, księżyc, ochrona, podróz

Ulubiona broń: *Różdżka Czterech Księżyców* (ciężki buzdycan)

Selune reprezentuje tajemniczą siłę księżyca, niebiańską moc, która wpływa na przyływy, przemienia likantropy, kieruje cyklami rozrodzonymi i wywołuje obłęd. Jest nieobliczalnym, starożytnym bóstwem, podchodzącym do egzystencji z niewzruszonym spokojem księżyca. Tak jak księżyc, cicha i tajemnicza Srebrna Pani ma wiele twarzy. Czasami zdaje się odległa, okryta smutkiem minionych klęsk i tragedii, innym razem tańczy radośnie, a jej gibka sylwetka promieniuje majestatycznym blaskiem. Selune to istota chaotyczna, przyzwyczajona do zmian, lecz jedno nigdy się nie zmienia – zawsze walczy ze swoją arcynemezis Shar. Boginie te razem stworzyły Toril oraz napełniły go życiem i od tamtej pory zawsze walczą o los swego tworu.

Wielu mieszkańców Faerunu żyje zgodnie z rytmem nocnego nieba, stąd też Selune może się pochwalić różnorodną rzeszą wyznawców. Podróżujący po morzach podczas swych nocnych wypraw zwracają się do usianego gwiazdami sklepienia, by nawigować po morskich szlakach i często szepczą modlitwy do Księżycowej Panny, by chroniła ich przed Umberlee. Dobre likantropy oddają jej cześć jako pani ich losu, tak samo jak astrologi i wróżbici, chociaż z całkiem innych powodów. Lud uznaje sługi Selune za tajemniczych wysłanników dobra, wrogów złych bestii i nieumarłych oraz opiekunów lunatyków i niedołącznych. Mimo że niewiele rozumie zawilości jej starożytnej religii, większość dobrze usposobionych mieszkańców Faeruntu szanuje jej kapłanów i oddaje jej hołd, kiedy księżyc jest w pełni.

Kapłani Selune modlą się o czary w nocy, zawsze zwróceniu w kierunku widocznego księżyca. Kobiety znacznie przewyższają liczebnie mężczyzn, a wiele rytuałów oddaje cześć kobietom jako nauczycielkom i wzorcom postępowania w domu oraz w społeczeństwie. Doktryna Selune sugeruje, że księżyc wywiera subtelny wpływ na cykle kobiecego ciała. Jej kapłanki uważają, że są najbliższymi swego bóstwa, kiedy księżyc jest w pełni, i w tym okresie odprawiają ceremonie, by otworzyć się na specjalne wizje i przeczucia. Podczas większości z owych ceremonii ważną rolę odgrywa mleko, symbol macierzyństwa i utrzymywania mocy kobiecości. Wszyscy kapłani świętują natomiast dwa coroczne święta. Przyzywanie Drugiego Księżyca oraz Misterium Nocy. Przyzywanie Drugiego Księżyca, odprawiane w Tarczowy Wiec, wymaga, by w każdej ze świętych bogini w Faerunie wierni jednocześnie odśpiewali pieśń ku czci Selune. To zlanie się poddańczej energii przyzywa Okruchy, niebieskowłose planarne służki bogini, by przez jedną noc spełniały polecenia ziemskich kapłanów Selune – zazwyczaj walczyły z siłami Shar, a następnego dnia przyjęły w swe szeregi jedną śmiertelniczkę. Misterium Nocy, odprawiane kolejno przez coraz to innych kapłanów, odbywa się raz do roku. W czasie tego rytuału kapłani unoszą się wysoko w powietrze, by w głębokim transie obcować z Księżycową Panną. Kapłani Selune często posiadają rangi w klasach bardów, srebrnych gwiazd (zobacz rozdział 4) lub zaklinaczy.

Historia/związki: Zgodnie z najstarszymi mitami, Ao stworzył wszechświat, który teraz mieści w sobie świat Torilu. Poprzez ten akt stworzenia protoplazmatyczna, surowa egzystencja przyjęła formę bliźniaczych bóstw, jednego reprezentującego światło, a drugiego ciemność. Bóstwa te, Selune i Shar, zrodziły ciała niebieskie, tworząc w tym procesie Chaunteę, ożywczego ducha Torilu. Chauntea błagała siostry, aby darowały jej światło ciepło i światło, by mogła pod nim kwitnąć życie. Selune ustąpiła i zapaliła słońce ogniem żywiołów. Shar, która przywłaszczyła sobie pierwotną ciemność i oburzała się na koncepcję życia Chauntei, rzuciła się wówczas na swoją siostrę, rozpoczynając konflikt, który trwa do dziś. Rozgniewana Pani Utraty zgasiła światło Selune, mocno osłabiając ją w magicznej walce, a wtedy Księżycowa Panna wyrwała z siebie część swej magicznej esencji i cisnęła nią w Shar: Gdy wybuch dosięgnął Mroczne Bóstwo, odebrał mu część jego esencji. Z tego zmieszania się światła i mrocznych energii narodziła się Mystryl, istota z najczystszej magii, która stała się strażniczką Splotu pokrywającego Toril. Mystryl identyfikowała się bardziej z Selune, zapewniając tym samym Księżycowej Pannie potrzebne wsparcie – i srogo za to zapłaciła. Magiczny ostrzał Selune wtrącił Shar na wieki w ciemność i pozwolił ciepłu oraz światłu pieścić Toril, kosztował jednak Selune zbyt wiele energii. Od tego czasu jej moc rosła w siłę lub malała wraz z upływem epok, podczas gdy Shar, wiecznie gotowa uderzyć z cienia, zachowała większość swej pierwotnej siły.

Na razie wydaje się, że moc Selune wzrasta. Przed Czasami Kłopotów jej potencjał zmalał jednak tak bardzo, że musiała służyć Sune Ognistowłosej. W ciągu ostatniej dekady odzyskała swoją pozycję, wykuwając nowe sojusze w wiecznej walce przeciw mrocznej siostrze. Jednym z jej najsilniejszych sojuszników w tej sprawie jest Mystra (drugie już bóstwo zastępujące jej starą, dawno zmarłą przyjaciółkę na stanowisku opiekunki Splotu), zwłaszcza od chwili gdy Shar stworzyła Cienisty Splot, moc zaprzeczającą doktrynie Mystry, oraz Lliira i Eilistraee, które dzielą zamiłowanie Selune do igraszek w świetle księżyca. Selune szanuje pasję Lathandera i ma nadzieję, że wspólnie zdołają rzucić niszczycielskie światło na wiecznie obecne ciemności Shar. Selune walczy z Uمبرlee o los statków na morzu oraz z Maską, sprzeciwiając się złu, jakie popełnia w ciemności.

Dogmat: Z radością witaj wszystkich, na których pada światło Selune, oczywiście, jeśli sobie tego życzą. Pamiętaj, że życie, jak srebrny księżyc, to się rozrasta, to maleje. Ufaj blaskowi Selune i wiedz, że każda miłość ożywająca pod jej światłem zazna jej błogostawieństwa. Zwróć się ku księżycowi, a będzie on twym przewodnikiem. Namawiaj do akceptacji i tolerancji. Postrzegaj wszystkie istoty jak równe sobie. Pomagaj innym wyznawcom Selune, jakby byli twym najdroższymi przyjaciółmi.

Kler i świątynie: Kapłani Księżycowej Panny wierzą, że wszędzie, gdzie świeci księżyc w pełni, jest miejsce dla Selune. Jej wyznawcy są zazwyczaj cierpliwi, akceptują niemal wszystko i wszystkich i chętnie wyciągają pomocną dłoń. Nauki Selune o współczuciu i przewodnictwie najsilniejszym echem odbijają się wśród żeglarzy, dobrych likantropów, a zwłaszcza czarowników płci żeńskiej. Jej kościół posiada bardzo chaotyczną hierarchię, która od czasu do czasu zmienia się wraz z fazami księżyca lub innymi mniej przewidywalnymi księżycowymi zjawiskami. Kapłani Selune cenią samodzielną, pokorę zdrowy rozsądek znacznie bardziej, niż ścisłe trzymanie się ceremonii. Często uzbrajają się w specjalne budygany znane jako Dłonie Księżycy, w których typowa główka zastąpiona została wyobrażeniem księżyca (kapłani z poszczególnych świątyń preferują różne jego fazy). Dłonie Księżycy mogą być zarówno ciężkie jak i lekkie i poza ową główką niczym nie różnią się od zwyczajnych budyganów.

Wygląd świątyn Selune różni się tak bardzo, jak jej kapłani, od małych kapliczek w dziczy, aż do wielkich otwartych lub oświetlonych światłem księżyca budowli rozmiaru wielkich posiadłości. Wewnątrz i wokół nich można znaleźć stawy, oczka wodne, ogrody i mnóstwo detali z kobiecą symboliką.

Kapłani Selune przemierzają Faerun w poszukiwaniu potencjalnych wyznawców i zawsze interesują się dotkniętymi likantropią lub szaleństwem. Ci ze zdolnościami leczenia cierpiących starają się im pomóc, inni towarzyszą im w drodze do najbliższej świątyni Selune, gdzie zajmują się nimi starsi kapłani. Wędrowcy kościoła szerzą również

subtelnie wplecioną w kazania Selune ideologię wzmacniania pozycji kobiet, która staje się popularna wśród karczmarek, praczek, szwaczek i służących. Ci kapłani, którzy pozostają w świątyniach (zazwyczaj, lecz nie zawsze, w związku z wiekiem), wydzielają lekarstwa i zarabiają pieniądze dla kościoła, przepowiadając przyszłość z gwiazd, oraz doglądają mieszkańców lecznic i przytulisk, które często znajdują się w świątyniach Selune. Wszyscy kapłani jednoczą się, gdy złe likantropy zagrażają okolicznym społecznościom, i czynią wszystko, co w ich mocy, by wykorzystać tę magiczną przypadłość i wyleczyć ją albo zniszczyć.

selune

Czarodziej 20/Kapłan 20/Bard 9

Średni przybysz (chaotyczny, dobry)

Boska ranga: 15

Kości Wytrzymałości: 20k8+140 (przybysz) plus 20k4+140 (Cza) plus 20k8+140 (Kap) plus 9k6+63 (Brd) (937 pw)

Inicjatywa: +8

Szybkość: 18 m

KP: 75 (+8 Zr, +15 boski, +28 naturalny, +14 odbicie)

Ataki: *święty ciężki budygan porażenia i ochrony* +5/+77/+72/+67/+62 wręcz lub czar +67 dotykowy wręcz albo +68 dotykowy na dystans

Obrażenia: *święty ciężki budygan porażenia i ochrony* +5 1k8+15 /19-20 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 21/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (450 m, ST 39), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 450 m Plan Materialny), chowańce (sowy), komunikacja na odległość 23 km, muzyka barda (kontrpieśń, *fascynacja*, inspirowanie kompetencji, inspirowanie odwagi, podniesienie pozycji, *sugestia*) 9/dzień, OC 47, odporność na ogień 35, RO 50/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 23 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), wiedza barda +21, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw+58, Ref+59, Wola+65

Atrybuty: S 25, Zr 27, Bd 24, Int 35, Rzt 38, Cha 38

Umiejętności*: Alchemia +50, Blefowanie +40, Ciche poruszanie +66, Czarostwo +99, Dyplomacja +107, Jeździectwo (koń) +29, Koncentracja +94, Leczenie +75, Nasłuchiwanie +39, Odcyfrowanie zapisu +35, Postępowanie ze zwierzętami +52, Przeszukiwanie +50, Równowaga +48, Skakanie +24, Tajniki dziczy +45, Ukrywanie +34, Upadanie +31, Wiedza (geografia) +50, Wiedza (historia) +80, Wiedza (natura) +50, Wiedza (plany) +80, Wiedza (religia) +90, Wiedza (szlachta i rodzina królewska) +40, Wiedza (tajemna) +96, Wróżenie +99, Wycucie kierunku +72, Wycucie pobudek +72, Występy +37, Wyzwalanie się +66, Zastraszanie +39, Zbieranie informacji +72. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Biegłość w broni wojskowej (długi łuk), Biegłość w broni wojskowej (długi łuk refleksyjny), Biegłość w broni wojskowej (długi miecz), Biegłość w broni wojskowej (krótki łuk refleksyjny), Biegłość w broni wojskowej (rapier), Boska potęga, Czar zasięgowy, Nadzwyczajne wyspecjalizowanie, Odbicie strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (długi łuk refleksyjny), Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Poprawiony atak bez broni, Potężny atak, Precyzyjny strzał, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (długi łuk refleksyjny), Specjalizacja w broni (długi miecz), Stworzenie berła, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Szybki strzał, Szybkie wyciąganie broni, Tropienie, Unieruchomienie czaru, Uniki, Walka na ślepo, Wirujący atak, Wycucie pierścienia, Wyspecjalizowanie, Wyświęcenie czaru, Wyzbycie się surowców, Wzmocnione przenikanie czaru, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (długi łuk refleksyjny), Zogniskowanie broni (długi miecz).

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *wwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 150 punktów obrażeń), Boski promień (17/dzień, nie więcej niż 23 km, 29k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie natchnienie (szaleństwo, ST rzutu na Wole 39, nie więcej niż 15 stworzeń/dzień), Boskie zogniskowanie broni (ciężki buzdycan), Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (podróż), Potężniejszy boski promień (nie więcej niż 75 celów, z których żaden dwa nie mogą znajdować się dalej niż 23 km od siebie, lub stożek długi na nie więcej niż 450 m, lub snop albo rozprysk o promieniu nie dłuższym niż 225 m i wysokości nie większej niż 45 m), Nałożenie klątwy (ST rzutu na Wole 39, nie więcej niż 15 stworzeń/dzień), Niszczące uderzenie (ST rzutu na Wytrw 35 + zadane obrażenia, lub zniszczenie nie więcej niż 425 metrów sześciennych materii nieożywionej), Obszarowa boska tarcza (nie więcej niż 15 kwadratów o boku 3 m lub kula albo półkula o promieniu 4,5 m), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zawładnięcie śmiertelnikiem (ST rzutu na Wole 39, nie więcej niż 10 śmiertelników na raz), Zlecenie misji (nie więcej niż 15 stworzeń/dzień), Zmiana kształtu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronowego dla czarów skopiowanych 49, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 15 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 15 godzin).

Moce domenowe: RzUCA czary chaosu i dobra na poziomie czarującego +1, 17/dzień odgania lub niszczy likantropy; 15/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +20 z odporności do następnego rzutu obronowego, maksymalny czas trwania 1 godzina), 20 rund/dzień *swoboda ruchu*.

Zdolności czaropodobne: Selune używa tych zdolności jak czarujący 25. poziomu, za wyjątkiem czarów dobra i chaosu, które rzUCA, jakby była na 26. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 39 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy*, *bezbłędna teleportacja*, *ciągły obraz*, *emocja*, *fazowe drzwi*, *księżycowa ścieżka*, *księżycowe ostrze*, *księżycowy ogień*, *księżycowy promień*, *lot*, *magiczny krąg przeciw prawu*, *magiczny krąg przeciw złu*, *młot chaosu*, *niepodatność na czar*, *obłęd*, *ochrona przed prawem*, *ochrona przed złem*, *ochrona przed żywiołami*, *odporność na czar*, *ogień faerie*, *ostonienie kogoś*, *ożywienie przedmiotu*, *plaszcz chaosu*, *pole antymagii*, *projekcja astralna*, *pryzmatyczna kula*, *rozproszenie prawu*, *rozproszenie zła*, *roztrząskanie*, *schronienie*, *słowo chaosu*, *szybki odwrót*, *święta aura*, *święte porażenie*, *święte słowo*, *wezwanie potwora IX* (tylko jako czar dobra i chaosu), *wspomożenie*, *wstręt*, *wymiarowe drzwi*, *zlokalizowanie przedmiotu*, *znalezienie ścieżki*, *znieczulenie umysłu*, *zawierzące kształty*.

Znane czary barda (3/7/7/5, bazowa ST = 26 + poziom czaru): 0 – *czytanie magii*, *dłoń maga*, *naprawa*, *oszołomienie*, *tańczące światła*, *wykrycie magii*; 1 – *hipnoza*, *niemy obraz*, *ochrona przed złem*, *zbroja maga*; 2 – *bycza siła*, *milczenie*, *obydny śmiech Tashy*, *zlokalizowanie przedmiotu*; 3 – *magiczny krąg przeciw złu*, *rozproszenie magii*, *wróżenie*.

Czary kapłana/dzień (poziomy 0-14): 4/7/7/7/7/6/6/6/6/5/2/2/2, bazowa ST = 26 + poziom czaru.

Czary czarodzieja/dzień (poziomy 0-12): 4/7/7/7/7/6/6/6/6/2/2/2, bazowa ST = 26 + poziom czaru.

Wyposażenie: Selune nosi przy sobie *Różdżkę Czterech Księżyców*, *ciężki buzdycan* +5 ze specjalnymi zdolnościami: ochrona, porażenie i święty.

Poziom czarującego: 25., waga: 6 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pośrednie Selune automatycznie uzyskuje rezultat 20 przy każdym teście umiejętności. Przy rzutach obronnych lub testach ataku 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Selune widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 23 kilometrów. W ramach akcji standardowej może odbierać wrażenie zmysłowe w zasięgu 23 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 15 godzin.

Zmysł dziedziny: Selune wyczuwa każde zdarzenie, które ma miejsce w świetle księżyca w chwili, kiedy następuje, i piętnaście dekadni po tym, jak się zdarzyło.

Akcje automatyczne: Selune może użyć Wiedzy (tajemna), Wiedzy (geografia), Wiedzy (historia), Wiedzy (natura), Wiedzy (szlachta i rodzina królewska), Wiedzy (plany) i Wiedzy (religia) w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 25 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 10 akcji darmowych na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Selune może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który nadaje zdolności lecznicze, dotyczy zmiennokształtnych i pozwala na użycie czarów z listy czarów domeny księżyc, pod warunkiem że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 200 000 sz.

Awatarowie

Fizyczny wygląd awatarów Selune zmienia się wraz z fazami księżyca. Czasem przybierają oni postać niezwykle pięknej ludzkiej kobiety o ciemnej karnacji, z długimi nogami i długimi białymi włosami, okalającymi twarz o doskonałych rysach, z oształmiami zielonymi oczami. Innym razem awatar jest eteryczną, gibką, młodą dziewczyną z ciemnymi włosami i oczami, która ma na sobie zwiewne szaty w kolorze księżyca. Pojawia się również jako starzejąca się kobieta o delikatnie zaokrąglonych kształtach. Jej wygląd jest bardziej świetlisty lub mniej wyraźny zależnie od fazy księżyca, lecz te powierzchowne zmiany nie mają żadnego wpływu na jej moce. Bogini niezbyt jednak chętnie posyła swoich awatarów do Faerunu, bowiem wie, że Shar rozkoszuje się mordowaniem jej objawień. Awatarowie Selune przemierzają Plan Zewnętrzny w poszukiwaniu magicznej wiedzy i czegoś, co pozwoliłoby jej ostatecznie zniszczyć Panią Utraty.

Awatar Selune: Jak Selune, ale boska ranga 7; KP 59 (dotyk 39, nieprzygotowany 51); Atak +65/+60/+55/+50 wręcz (1k8+15/19-20, *święty ciężki buzdycan porażenia i ochrony* +5) lub czar +59 dotykowy wręcz albo +60 dotykowy na dystans; SC boska aura (210 m, ST 31), OC 39, odporność na ogień 27, RO 42/+4; MRO Wytrw +50, Ref +51, Wola +57; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 8.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 70 punktów obrażeń), Boski promień (17/dzień, nie więcej niż 10,5 km, 29k12 punktów obrażeń), Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (podróż), Obszarowa boska tarcza (nie więcej niż 7 kwadratów o boku 3 metrów lub kula albo półkula o promieniu do 2 m), Potężniejszy boski promień (nie więcej niż 35 celów, z których żadna dwa nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 11 km, lub stożek długi na nie więcej niż 210 m, lub snop albo rozprysk o promieniu nie dłuższym niż 105 m i wysokości nie większej niż 21 m), Przekształcenie postaci,



Selune

Przekształcenie rozmiaru, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 41, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 7 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 7 godzin).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 17. lub 18. dla czarów dobra i chaosu, ST rzutu obronnego 31 + poziom czaru.

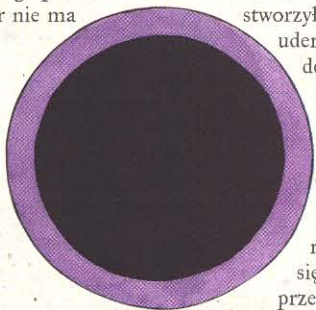
Czary: Jak Selune, ale ST przeciwko czarom barda i czarom kapłana awatara wynosi 24 + poziom czaru, a ST rzutu obronnego przeciwko czarom czarodzieja wynosi 22 + poziom czaru. Awatar nie ma komórek na czary powyżej 9. poziomu.

shar

Pani Nocy, Pani Utraty, Mroczna Bogini

Większe bóstwo

Symbol:	czarny dysk z ciemnopurpurową krawędzią
Plan ojczysty:	Plan Cienia
Charakter:	neutralny zły
Dziedzina:	jaskinie, ciemność, lochy, zapomnienie, utrata, noc, sekrety, Podmrok
Wyznawcy:	anarchiści, skrytobójcy, mściciele, mnisi (Mroczny Księżyc), nihilisci, łotrzykowie, adepci cienia, tancerze cienia
Charakter kleru:	CZ, PZ, NZ
Domeny:	ciemność, jaskinia, wiedza, zło
Ulubiona broń:	Dysk Nocy (czakram)



Po tym jak Ao stworzył wszechświat, wirujący chaos złą się w jedno, by utworzyć bliźniacze bóstwa: Selune, istotę światła i tworzenia, oraz Shar (*szar*), moc ciemności i zniszczenia. Życie Shar wiąże się z odkrytą tajemniczą nicością, która istniała przed aktem stworzenia Ao. Shar odzwierciedla pierwotną ciemność, próżnię wymazaną na początku istnienia przez odległe, nie zainteresowane niczym najwyższe bóstwo. Jej serce tęskni do spokoju nieistnienia, więc ta ukryta w ciemnościach bogini snuje plany rozdarcia tego, co ustanowione, zniszczenia porządku i całego stworzenia. Sztuką religijną przedstawia Shar jako czarną kulę na tle magicznych, purpurowych płomieni lub jako piękną ludzką kobietę z długimi kruczoczarnymi włosami, ubraną w czarny, połyskujący strój. W tej postaci jej niepokojące purpurowe oczy mają czarne źrenice, w których odbija się pierwotna próżnia.

Od czasu swych najwcześniejszych walk z Selune (które trwają do dziś), Shar zagaręła władzę nad ukrytym, lecz nie zapomnianym bólem, a teraz pielęgnuje zgorzknienie i pragnienie zemsty za stare afronty. Pani Utraty ma pokrętny charakter, uwielbia sekrety, podstępne umowy i wybiegi. Swych śmiertelnych wyznawców używa jak pionków w przewrotnej grze przeciwko wszystkiemu, co już było, jest i będzie. Patronka Cienistego Splotu, niszczycielskiej magicznej mocy opartej na nicości i szalonych sekretach, Pani Nocy buduje swą imponującą moc pokusami i podstępem.

Zamiłowanie Shar do działania w ukryciu dobrze służy jej kapłanom, a większość mieszkańców Faerunu nie wie prawie nic o jej tajemniczym kulcie. Wszyscy uznają ją za mroczne i mściwe bóstwo, lecz wielu szuka jej sług w czasach żałoby i po stracie bliskiej osoby. Panuje powszechne przekonanie, że jej kapłani pomagają tym, którzy się na kimś zawiedli lub przeżyli wielką stratę. Jednak zamiast zaoferować ulgę od klującego żalu, umacniają oni poszukujących w poczuciu urazy i zdrady, próbując wzbudzić w nich zgorzknienie i chęć zemsty. Dobrzy kapłani (zwłaszcza Mystry, Lathandera i oczywiście Selune) ostrzegają przed niebezpieczeństwami takiego pocieszenia, lecz bardzo często rozpacz staje na drodze zdrowemu osądowi i szeregi kleru Shar pęcznią z każdym rokiem.

Kapłani Shar modlą się o czary w nocy. Ponieważ większość jej wyznawców utrzymuje swą wiarę w tajemnicy, religia ta ma tylko jedno ustalone święto. W czasie Święta Księżyca, wyznawcy Shar obchodzą Wchód Ciemności, podczas którego przywódcy lokalnych kultów, nad

drżącym jeszcze ciałem żywej ofiary nakreślają mroczne plany na nadchodzący rok. Raz na dekadzie wyznawcy muszą zaangażować się w akt podłości, najlepiej tuż po nocnym tańcu i świętowaniu znanym jako Nadejście Nocy. Kapłani Shar często posiadają rangi w klasie łotrzyków, a jej najpośledniejsi, jak i najbardziej spełnieni słudzy stają się powłokami nocy (zobacz rozdział 4). Kapłani związani z Kultem Smoka często posiadają rangi w klasie odzianych w purpurę (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Niekończące się walki Shar z jej jasną siostrą stworzyły i zniszczyły kilka bóstw w historii. Mimo że Selune uderza otwarcie i potężnie w swą bliźniaczą siostrę przy każdej nadarzającej się okazji, Shar woli podstęp, namawia swych śmiertelnych kapłanów, by atakowali duchownych Selune i zwalczali to, co jest jej drogim. Od czasu do czasu atakuje jednak słabszych wrogów. W Czasach Kłopotów zabita na przykład Ibrandula, pomniejsze bóstwo jaskiń, lochów i Podmroku, ponieważ odpowiadało to jej ówczesnym interesom. Nadal jednak gwarantuje czary kapłanom proszącym w imię Ibrandula, rozkoszując się dwuznacznością tej sytuacji. Być może również knuje przeciwko Mascie, zazdroszcząc mu dominacji nad dziedziną cienia. Zamiłowanie Shar do mroku często doprowadza do konfliktu z bóstwami ognia i światła, a jej pragnienie zdominowania dziedziny zemsty stawia ją przeciwko starej, gasnącej mocy Hoara. Jej jedynym sojusznikiem pozostaje Talona, która może służyć Shar w zamian za pomoc w zamordowaniu jej znenawidzonego wroga, Loviatara.

Dogmat: Sekrety ujawniaj jedynie członkom wyznania. Nigdy nie łudź się nadzieją ani nie licz na obietnice sukcesu. Gaś światło księżycy (wysłannika i narzędzie Selune) wszędzie, gdzie na nie natrafisz, i chowaj się przed nim tam, gdzie nie jesteś w stanie zwyciężyć. Ciemności to czas działania, nie oczekiwania. Nie masz prawa starać się o poprawę własnego losu lub planować przyszłość, z wyjątkiem tego, co zostało bezpośrednio przewidziane przez wiernych Mrocznej Bogini. Zadawanie się z wyznawcami dobrych bóstw jest grzechem, chyba że w ten sposób zniechęcasz ich do wiary lub dążysz do celów Shar. Bądź posłuszny nawet szeregowym kapłanom, bo w przeciwnym razie zginiesz w męczarniach.

Kler i świątynie: Doktryna Shar, oparta na mściwym nihilizmie, odpowiada tym, którzy przeżyli wielką stratę lub zdradę. Dominacja bogini nad nocą i ciemnością sprawia, iż jest popularna wśród ślepców (zwłaszcza tych, którzy oślepli przez przypadek lub zostali celowo okaleczeni), nocnych lub podziemnych humanoidów i stworzeń, które unikają światła, w tym wielu rodzajów goblinów. Wszyscy, którzy wolą ciemność lub ułatwiają swoje sprawy nocą (tak jak mordercy lub złodzieje), starają się o jej łaskę, tak samo jak ci, których poglądy na świat mogą zostać uznane za szaleńskie. Obląkani zdają się mieć naturalne zamiłowanie do nauk Shar, co może być powodem, dla którego tak wielu kapłanów Selune poszukuje szaleńców i stara się ich wyleczyć lub uwięzić.

Kościół tej bogini składa się z niezależnych komórek, które mają silnych, autorytarnych władców. Niewielu kandydatów zna imiona pozostałych miejscowych wyznawców, a prawie nikt nie wie, jak nazywa się przywódca większej organizacji. Na obszarach, gdzie kult Shar jest silny, powszechna jest rywalizacja wiernych Shar, którzy starają się skrytobójczo zamordować jak najwięcej kapłanów Selune. To sprawia, że kościół wciąż pozostaje mały, ponieważ wielu jego członków ginie w czasie tych napadów lub krótko po nich, skazanych na śmierć przez miejscowych sędziów. Świątynie Shar bardzo różnią się wyglądem, lecz zazwyczaj są zarówno miejscem załatwiania przeróżnych interesów jak i zamieszkania. W większości znajduje się przynajmniej jedno pomieszczenie skapanie w *głębszych ciemnościach*, wykorzystywane do rytualnych ceremonii i zabójstw.

Kapłani Shar rozkoszują się sekretami. Na cywilizowanych ziemiach często zakładają ekskluzywne kluby lub fałszywe kulty, by pogłębiać korupcję zmanierowanego społeczeństwa. Pracują nad obaleniem rządów, promują zemstę, organizują koterie, podlegają niepokojom poprzez pomówienia i działalność wywrotową. Wierzą, że liczy się wyłącznie życie według własnych zasad, że instytucja państwa istnieje tylko po to, by ograniczać wolność, tak więc jako zjawisko do głębi niemoralne powinna zostać zmieciona z powierzchni ziemi. Ich zdaniem, wszystko zasługuje

na zniszczenie; a ich życiowym obowiązkiem jest zachęcać do tego procesu. Ciemny Księżyce, elitarny zakon mnichów-zaklinaczy używa mocy Cienistego Splotu, by rozprzestrzeniać porządek Mrocznej Bogini.

Shar

Łotrzyk 10/Tancerz cienia 10/Skrytobójca 10/Zaklinacz 9/Adept cienia 10

Średni przybysz (zły)

Boska ranga: 18

Kości Wytrzymałości: 20k8 + 160 (przybysz) plus 10k6 + 80 (Łtr) plus 10k6 + 80 (Tci) plus 10k6 + 80 (Skr) plus 9k4 + 72 (Zak) plus 10k4 + 80 (Aci) (968 pw)

Inicjatywa: +19, zawsze pierwsza (+15 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa, Najwyższa inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 88 (+15 Zr, +18 boska, +31 naturalna, +14 odbicie)

Ataki*: *ostry, przekłety miecz krótki ranienia* +5 +85/+81/+75/+71 wręcz i *ostry, przekłety miecz krótki ranienia* +5 +85/+81 wręcz lub *powracający dysk nocy prędkości* +5 +84/+84/+79/+74/+69 dystansowy, lub czar +70 dotykowy wręcz albo +78 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *ostry, przekłety miecz krótki ranienia* +5 1k6+12/17-20 i *ostry, przekłety miecz krótki ranienia* +5 1k6+8/17-20 lub *powracający dysk nocy prędkości* +5 1k4+12/19-20/×3 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (długi miecz 28 punktów).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, ukradkowy atak +15k6 (90 punktów), wybitne boskie zdolności, zabójczy atak (ST 50), zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (28 km, ST 42), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 540 m Plan Materiałny), chowaniec (nietoperze), cienista iluzja 1/dzień, cienista kopia (1/dzień, 19 rund), cienista obrona +3, cienisty skok (48 m), cienisty towarzysz (nie więcej niż 3, 6 KW każdy), chód cienia 1/dzień, komunikacja na odległość 28 km, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowana, +4 przeciwko pułapkom), OC 50, odporność na ogień 38, poprawione uchylanie, potęga czaru +3, pułapki, RO 53/4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do stworzeń w zasięgu 28 km, rzut ochronny, szczwany umysł, uchylanie, ukrywanie się na widoku, wezwanie cienia, widzenie w ciemnościach, widzenie w słabym świetle, większa tarcza cieni (19 rund), *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +62, Ref +69, Wola +61. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 25, Zr 41, Bd 26, Int 34, Rzt 24, Cha 38

Umiejętności: Błefowanie +104, Ciche poruszanie +77, Czarostwo +95, Dyplomacja +97, Falszerstwo +53, Koncentracja +98, Leczenie +42, Nasłuchiwanie +59, Odcyfrowanie zapisów +41, Półśłówka +56, Profesja (zielarstwo) +40, Przebieranie +104, Przeszukiwanie +61, Równowaga +82, Skakanie +40, Stosowanie liny +40, Szacowanie +41, Ukrywanie +105, Upadanie +58, Unieszkodliwianie mechanizmów +41, Wiedza (historia) +66, Wiedza (natura) +53, Wiedza (plany)

+53, Wiedza (religia) +53, Wiedza (tajemna) +92, Wróżenie +78, Wspinaczka +49, Wycucie kierunku +38, Wycucie pobudek +59, Występy +37, Wyzwalanie się +80, Zastraszanie +76, Zauważanie +48, Zbieranie informacji +68. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach umiejętności.

Atuty: Biegiłość w broni egzotycznej (dysk nocy), Bezpośredni strzał, Długotrwały czar, Finezja w broni (miecz krótki), Magia Cienistego Splotu, Nieustrasliwa magia, Obureczność, Opóźnienie czaru, Podstępna magia, Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie krytyczne (dysk nocy), Precyzyjny strzał, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Strzał w b egu, Szybkie wyciągnięcie broni, Unieruchomienie czaru, Uniki, Walka dwoma rodzajami broni, Walka na ślepo, Wydłużenie czaru, Wyszczepianie, Wzmocnienie czaru, Zgubna magia, Zogniskowanie broni (dysk nocy), Zmysł walki.

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizne, *uspienie*, otumanienie, transmutację, *wwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Automatyczna metamagia (bliźniacze czary zaklinacza), Automatyczna metamagia (wyciszone czary zaklinacza), Awatar (nie więcej niż 20), Boska burza (54 m, ST rzutu na Wytrw 42), Boska tarcza (11/dzień, zatrzymuje 180 punktów obrażeń), Boski promień (17/dzień, nie więcej niż 28 km, 32k12 punktów obrażeń), Boskie zogniskowanie broni (krótki miecz), Dodatkowa domena (jaskinia), Najwyższa inicjatywa, Nałożenie klątwy (ST rzutu na Wolę 42, nie więcej niż 18 stworzeń/dzień), Niszczące uderzenie (ST rzutu na Wytrw 38 + zadane obrażenia lub zniszczenie nie więcej niż 509 metrów sześciennych materii nieożywionej), Potężniejszy boski promień (nie więcej niż 90 celów, z których żadna dwa nie mogą znajdować się dalej niż 28 km od siebie, lub stożek nie dłuższy niż 540 m albo śnop lub rozprysk o promieniu nie dłuższym niż 270 m i wysokości nie większej niż 54 m), Poznanie śmierci, Prawdziwa zmiana kształtu, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 18 stworzeń z autem Magii Cienistego Splotu, każde z nie więcej niż 18 KW), Ręka śmierci (ST rzutu na Wytrw 52), Zaprzeczenie Cienistego Splotu, Zawładnięcie śmiertelnikiem (ST rzutu na Wolę 42, nie

więcej niż 20 śmiertelników na raz), Zmiana kształtu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 52, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 18 dni, tymczasowe magiczne stworzenia lub przedmioty utrzymują się 18 godzin), Znajomość sekretów (ST rzutu na Wolę 42). †Unikalna zdolność opisana dalej.

Moce domenowe: Skalny zmysł, rzuca czary zła i wieszczenia na poziomie czarującego +1.

Zdolności czaropodobne: Shar używa tych zdolności jak czarujący 28. poziomu, za wyjątkiem czarów zła i wieszczenia, które rzuca, jakby była na 29. poziomie, oraz czarów transmutacji i wywoływania (z wyjątkiem czarów z tych dwóch szkół z określnikiem ciemności), które rzuca jak z 27. poziomu. ST rzutu obronnego wynosi 42 + poziom czaru lub 43 + poziom czaru dla czarów zaklinania, iluzji i nekromancji*. *Bezpieczne schronienie Leomunda*, *bluźnierstwo*, *ciemność*, *czarne światło*, *jasnostyszenie/jasnowidzenie*, *kamienna paszcza*, *koszmar*, *magiczny*



Shar

krąg przeciw dobru, ochrona przed dobrem, pocisk mroku, prawdziwe widzenie, profanacja, przezorność, przeklęta aura, przeklęta plaga, przejście w ścianie, rozproszenie dobra, słowo mocy gin, słowo mocy ślepnij, stopienie z kamieniem, stworzenie nieumarłego, ślepotą/głuchota, trzęsienie ziemi, uwięzienie, wezwanie potwora IX (tylko jako czar zła), wiedza o legendach, wieszczenie, wścibskie oczy, wykrycie myśli, wykrycie położenia, wykrycie sekretów drzewi, zaciemniająca mgła, zbroja ciemności, znalezienie ścieżki. *Ponieważ Shar stworzyła Cienisty Splot, czerpie korzyści oraz otrzymuje kary z atutu Magii Cienistego Splotu zarówno dla zdolności czaropodobnych, jak i czarów.

Znane czary skrytobójcy: (5/5/5/4, bazowa ST = 22 + poziom czaru lub 23 + poziom czaru dla czarów zaklania, iluzji i nekromancji, efektywny poziom czarującego 9 dla czarów wywoływania i transmutacji (z wyjątkiem czarów z tych dwóch szkół z określnikiem ciemności).

Znane czary zaklinacza: (6/10/10/9/9/9/8/8/6, bazowa ST = 24 + poziom czaru lub 25 + poziom czaru dla czarów zaklania, iluzji i nekromancji, efektywny poziom czarującego 18. dla czarów wywoływania i transmutacji (z wyjątkiem czarów z tych dwóch szkół z określnikiem ciemności). 0 – czytanie magii, kuglarstwo, niemy portal, odporność, oszobotenie, promień mrozu, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny, 1 – czarne światło, oziębły dotyk, spowodowanie strachu, zaurczenie osoby, zmiana siebie; 2 – maska cieni, nawłaza cieni, szpony mroku, wprowadzenie w błąd, zamazanie; 3 – sugestia, wampiryczny dotyk, większy obraz, wstrzymanie osoby; 4 – strach, widmowy zabójca, wyczerpanie, zwiększona niewidzialność; 5 – dominacja nad osobą, koszmar, pozór, szara oponcza Grimwalda; 6 – ciągiły obraz, zaprogramowany obraz, zmylenie kierunku; 7 – obód cienia, palec śmierci, wizja; 8 – masowy urok, sympatia, żądanie; 9 – wycie banshee, zjawisko.

+Zaprzeczenie Cienistego Splotu (unikalna wybitna boska zdolność): Shar ma moc zaprzeczenia każdemu stworzeniu, śmiertelnemu lub boskiemu, dostępu do Cienistego Splotu. Jeśli zdecyduje się to zrobić, dotknięte tą mocą stworzenie nie jest w stanie zastosować żadnego czaru lub zdolności czaropodobnej gwarantowanej przez Cienisty Splot tak długo, jak Shar będzie blokować jego dostęp do Splotu. Zdolność ta nie ma wpływu na dostęp stworzenia do Splotu.

Wyposażenie: Shar nosi przy sobie *dySKI nocy*, *czakramy* +5 ze specjalnymi zdolnościami: powracające i prędkość.

Poziom czarującego: 25., *waga:* 1 kg.

Posiada również dwa *krótkie miecze* +5 ze specjalnymi zdolnościami: ostre, przeklęte i ranienie.

Poziom czarującego: 25., *waga:* 1,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Shar automatycznie uzyskuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Shar widzi (również z użyciem widzenia w ciemnościach i widzenia w słabym świetle), słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 28 kilometrów. W ramach akcji standardowej może postrzegać wszystko w zasięgu 28 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 18 godzin.

Zmysł dziedziny: Shar wyczuwa każdy akt zdrady lub nihilizmu, który ma miejsce pod osłoną ciemności na osiemnaście dekadni, zanim się zdarzy i osiemnaście dekadni po nim. Jest także świadoma stworzenia każdego nowego czaru lub przedmiotu magicznego.

Akcje automatyczne: Shar może użyć Wiedzy (tajemna), Wiedzy (historia), Wiedzy (natura), Wiedzy (plany) w formie akcji darmowej pod warunkiem, że ST zadnia wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Shar może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który zaciemnia prawdę, taki jak *amulet niewykrywalności*, lub stwarza magiczne ciemności.

Awatarowie

Awatarowie Shar objawiają się w dwóch postaciach: Nocnej Śpiewaczki i Mrocznej Tancerki. Nocna Śpiewaczka liczy sobie trochę ponad 3 metry wzrostu i ma na sobie wielowarstwowe szaty, które maskują jej kobiecą sylwetkę, a na twarzy maskę z piór, które spływają na fałdy płaszczka z kapturem. Nie mówi, lecz śpiewa głosem pełnym smutku i bólu. Mroczna Tancerka nosi, dla odmiany, niewiele odzieży. Jest pełna gracji, a jej strój odsłania połyskującą, czarną skórę, poznaczoną obszarami gwiazdowego światła. Ta wysoka na 2 metry kobieta tańczy kusząco, używając mieszaniny erotycznych gestów i sugestywnych spojrzeń, by przekonać innych do służenia jej.

Shar rzadko objawia się w Faerunie, lecz kiedy już to robi, jej wyznawcy obchodzą wielkie święto, czcząc ją tańcami, ucztami i uciechami erotycznymi.

Awatar Shar: duży; KP 69 (dotyk 47, nieprzygotowany 69); Atak +75/+70/+65/+60 wręcz (1k8+12/17-20, *średni ostry, przeklęty miecz krótki ranienia* +5) i +75/+70 wręcz (1k8+8/17-20, *średni ostry, przeklęty miecz krótki ranienia* +5) lub +74/+74/+69/+64/+59 dystansowy (1k6+12/19-20/×3, *średni powracający czakram prędkości* +5), lub czar +60 dotykowy wręcz lub +68 dotykowy na dystans; Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; Ukrywanie +92, wszystkie pozostałe modyfikatory umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (11/dzień, zatrzymuje 90 punktów obrażeń), Boski promień (17/dzień, nie więcej niż 14 km, 23k12 punktów obrażeń), Boskie zogniskowanie broni (krótki miecz), Dodatkowa domena (jaskinia), Potężniejszy boski promień (nie więcej niż 45 celów, z których żadne dwa nie mogą znajdować się dalej niż 14 km od siebie, lub stożek nie dłuższy niż 270 m albo snop lub rozprysk o promieniu nie dłuższym niż 140 m i wysokości nie większej niż 27 m), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Ręka śmierci (ST rzutu na Wytrw 43), Zaprzeczenie Cienistego Splotu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopioowanych 43, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 9 dni, tymczasowe magiczne stworzenia lub przedmioty utrzymują się 9 godzin), Znajomość sekretów (ST rzutu na Wolę 33). †Unikalna zdolność opisana powyżej.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 19. lub 20. dla czarów zła i wieszczenia lub 27. dla czarów wywoływania i transmutacji (z wyjątkiem czarów z tych dwóch szkół z określnikiem ciemności), ST rzutu obronnego 33 + poziom czaru lub 34 + poziom czaru dla czarów zaklania, iluzji i nekromancji.

shaundakul

Jeździec Wiatru, Pomocna Dłoń

Pomniejsze bóstwo

Symbol: idący pod wiatr brodaty mężczyzna w podróżnej

pelerynie i butach

Plan ojczysty: Bramy Księżycy

Charakter: chaotyczny neutralny

Dziedzina: podróż, odkrycia, *portale*, górnicy, karawany

Wyznawcy: odkrywcy, karawaniarze, tropiciele, używający *portali*, *półelfy*

Charakter kleru: CZ, CD, CN

Domeny: chaos, handel, ochrona, podróż, portal, powietrze

Ulubiona broń: *Miecz Cieni* (wielki miecz)

Shaundakul (*szabn-da-kul*) jest samotnym i małomównym bóstwem, które pozwala, by jego czyny przemawiały za niego. Jest przyjazny, lecz surowy, o szorstkim poczuciu humoru, które czasem bierze górę nad wrodzoną mrunkliwością. Jego kościół kwitnie, częściowo dzięki temu, że bóg chętnie sam rekrutuje wyznawców. Ubrany w ciemny, szeroki płaszcz, skórzaną zbroję i buty, które nigdy nie dotykają ziemi, z wielkim mieczem zawsze gotowym do użycia, Jeździec Wiatru ma prawdziwie królewską postawę. Wysoki i przystojny, stąpa w milczeniu, lecz zawsze towarzyszy mu przenikliwie pogwizdywanie wiatru.

Po tym, jak popadł w zapomnienie w początkach upadku Myth Drannor, kościół Shaundakula przeżył wielkie odrodzenie w Czasach Kłopotów. Prawie dziesięcioletnia nieobecność Waukeen i niemal całkowity upadek jej kościoła w wyniku Kryzysu Awatarów spowodowały, że wielu kupców, zwłaszcza karawaniarzy, zwróciło się na jakiś czas ku Shaundakulowi. Mimo że od tamtej pory wielu z nich powróciło na łono kościoła Waukeen, niektórzy, szczególnie ci dotknięci pragnieniem tułaczki, pozostali mu wierni, a kościół nie przestał się rozrastać. Dzisiaj przyciąga wielu odważnych poszukiwaczy przygód i dzielnych odkrywców, których rodzinne miasta z niecierpliwością oczekują wieści o ich najnowszych wyczynach.

Kapłani Shaundakula modlą się o czary rano, w chwilę po tym jak wiatr zmienia się pod wpływem zmiany temperatury. Świętem jest Jazda na Wietrze, obchodzona 15 dnia tarsakha. W tym dniu Shaundakul sprawia, że wszyscy kapłani przyjmują o świcie postać gazową, jeśli sami nie potrafią rzucić czaru *powietrzny spacer*, aby mogli unosić się na wietrze. Powracają do stanu normalnego (i bezpiecznie wracają na ziemię) o zmierzchu, zazwyczaj w miejscu, w którym nigdy przedtem nie byli. Poza tym rytuałem, członkowie kościoła Shaundakula odprawiają kilka prostych ceremonii wtedy, kiedy uznają to za właściwe. Powinni wypowiadać krótką modlitwę za każdym razem, gdy wiatr się zmienia, a zawsze gdy odkryją wcześniej nieznaną ziemię (na przykład jakąś dolinę, jezioro, wyspę) powinni w pobliżu miejsca, w którym dokonali odkrycia, usypać małą kopiec z kamieni, oznaczony symbolem Shaundakula. Jeśli to możliwe, powinni też stworzyć kaplicę bóstwa, wykorzystując do tego celu *kształtowanie kamienia*. Kapłani Shaundakula powszechnie zdobywają rangi w klasie tropicieli i kroczących z wiatrem (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Shaundakul jest starym bóstwem, niegdyś pośrednim, popularnym w okolicach Morza Księżykowego. Jego boski status datuje się na czas przed stworzeniem Beshaby i Tymory ze szczątków Tyche. Jego kościół upadł, a liczba wyznawców zmalała w wyniku upadku Myth Drannor, zaś on sam został zdegradowany do statusu półboga. W późniejszym czasie Beshaba użyła jego imienia, by siać niezgodę między nomadami zamieszkującymi Anauroch, którzy teraz przeklinają go i nazywają Zdradliwym Czającym się w Piaskach. W Czasach Kłopotów Shaundakul awansował ponownie do poziomu pomniejszego bóstwa i połączył się sojuszem z bóstwami takimi jak Akadi, Mielikki i jej sprzymierzeńcami, Selune, Tymora i najdroższymi mu członkami Seldarine. Przeciwstawia się Shar, ponieważ gardzi sekretami i raduje się szerzeniem wiedzy o ukrytych miejscach. Wojuje z Beshabą w odwieczną ciernienie, jakie połączyła z jego imieniem.

Dogmat: Szerz nauki Pomocnej Dłoni, dając innym dobry przykład. Staraj się skłaniać ku niemu kupców, zwłaszcza tych, którzy wyznaczają szlaki i szukają nowych dróg oraz możliwości. Odkrywaj i ponownie uświęcaj stare świątynie Shaundakula. Ujeżdżaj wiatr i pozwól, by zabierał cię tam, dokąd wieje. Pomagaj tym, którzy są w potrzebie, i ufaj Pomocnej Dłoni. Poszukuj bogactw ziemi i mórz. Podróżuj ku dalekim horyzontom. Bądź pierwszym, który ogląda wschodzące słońce, wierzchołki gór, bujne doliny. Niechaj twe stopy staną tam, gdzie jeszcze nikt nie stapał.

Kler i świątynie: Od członków kleru wymaga, by zerwali z życiem osiadłym i pracowali w charakterze przewodników i opiekunów podróży, karawan i wypraw górniczych. Wielu służy za przewodników dla grup poszukiwaczy przygód. Nieliczni zostają Harfiarzami. Wszyscy pragną odwiedzać zrujnowane świątynie Shaundakula (zwłaszcza największą, znajdującą się w Myth Drannor) możliwe jak najczęściej i budować nowe, kiedy już zdobędą odpowiednie środki. Od chwili gdy Shaundakul dodał *portale* do swojej dziedziny, jego kapłani otrzymali zadanie lokalizacji i identyfikacji portali, które mogłyby okazać się przydatne w handlu i odkryciach.

Shaundakul woli być czczony w kaplicach, z których większość jest niezamieszkała i znajduje się w odległych miejscach. Typowe sanktuarium Shaundakula to kamienne podium zbudowane na wzniesionym terenie, na którym ustawia się kamienny fotel lub tron, zaś obok niego jeden lub dwa filary z wykutymi otworami, przez które gwiżdże wiatr. Wiele takich kaplic istnieje w okolicach Morza Księżykowego

i na Ziemiach Skalistych, a niektóre z nich liczą sobie ponad tysiąc lat. Shaundakul nie jest powszechnie czczony w miastach i w związku z tym postawiono mu niewiele formalnych świątyń. Ponieważ członkowie kleru uwielbiają wędrować, w jego kaplicach wciąż wymieniają się kapłani – jedni przychodzą, a drudzy odchodzą.

Kapłani Shaundakula noszą czarne, szerokie płaszcze, narzucone na stroje odpowiedni do wędrowki. Preferują ciemne barwy i srebro. Wielu nosi święty symbol na zewnętrznej stronie rękawicy (zazwyczaj skórzanej lub kolczej).

Kościół ma luźną organizację, a jego poszczególne gałęzie są bardzo niezależne. Nie ma niczego, co przypominałoby formalną hierarchię, chociaż ci, którzy służyli w kościele Jeźdźca Wiatru przed Wojną Bogów cieszą się w nim ogromnym szacunkiem. Od Czasów Kłopotów w imię Shaundakula założono kilka zakonów wojskowych. Drużyna Kolejnej Góry jest zakonem tropicieli i kapłanów, którzy zazwyczaj działają w pojedynkę, przecierając szlaki na nieodkrytych obszarach dziczy, na północy Wybrzeża Mieczy i północy Morza Księżykowego. Rycerze Cienistego Miecza są elitarnym zakonem wojowników i tropicieli założonym w Tronie Shaundakula i poświęcającym się oczyszczaniu Myth Drannor ze zła, które nawiedza jego ulice i ruiny. Na początek fortyfikują starą kaplicę w Myth Drannor, która stać ma się bazą operacyjną i bazą wypadową zwiadowców w rekoniesansach do ruin miasta. Jeźdźcy Zachodniego Wiatru są zakonem kapłanów i nielicznych tropicieli,

którzy wynajmują się jako kompania najemnicza i strzegą karawan przejeżdżających przez nieznaną dziczą na odległych ziemiach.



shaundakul

Tropiciel 20/Czarodziej 20/Kapłan 10

Średni przybysz (chaotyczny)

Boska ranga: 6

Kości Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 20k10+240 (Trp) plus 10k4+120 (Cza) plus 10k8+120 (Kap) (1200 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 52 (+7 Zr, +6 boski, +19 naturalny, +10 odbicie)

Ataki: *chaotyczny ostry wielki miecz lodowego rozprysku* +5 +67/+62/+57/+52 wręcz lub czar +61 dotykowy wręcz albo +53 dotykowy na dystans

Obrażenia: *chaotyczny ostry wielki miecz lodowego rozprysku* +5 2k6+27 plus 1k6 od zimna/15-20 plus 1k10 od zimna lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 ma na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 13/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (180 m, ST 26), boskie niepodatności, boże królestwo (1,5 km Plan Zewnętrzny, 180 m Plan Materialny), chowańce (jastrzębie), komunikacja na odległość 10 km, OC 38, odporność na ogień 26, RO 41/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 10 km, ulubiony wróg (przybysze [demony] +5, przybysze [yugoloth] +4, przybysze [diabły] +3, wynaturzenia +2, nieumarli +1), *zamiana planów* na życzenie, spontaniczne czarowanie (czary objawień)

Rzuty obronne: Wytrw +50, Ref +45, Wola +45

Atrybuty: S 40, Zr 24, Bd 34, Int 24, Rzt 24, Cha 30

Umiejętności: Ciche poruszanie +33, Czarostwo +43, Jeździectwo (koń) +48, Koncentracja +81, Leczenie +71, Nasłuchiwanie +36, Pływanie +42, Postępowanie ze zwierzętami +47, Profesja (karawaniarz) +52, Przeszukiwanie +33, Skakanie +41, Stosowanie liny +44, Tajniki dziczy +44, Ukrywanie +36, Wiedza (geografia) +39, Wiedza (lokalna) +39, Wiedza (natura) +46, Wiedza (religia) +42, Wiedza (tajemna) +33, Wrócenie +33, Wspinaczka +41, Wycucie kierunku +44, Zauważanie +44, Zwierzęca empatia +39

Atuty: Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (wielki miecz), Potężny atak, Precyzyjny strzał, Przenikanie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Strzał w biegu, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie

magicznej broni i pancerza, Stworzenie portalu, Szybki strzał, Tropienie, Uniki, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wyszczepienie, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie broni (wielki miecz).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 5), Boska tarcza (15/dzień, zatrzymuje 60 punktów obrażeń), Boskie władanie powietrzem (zasięg wyczuwania 18 m), Długie kroki (nie więcej niż 6 stworzeń/dzień), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (handel), Dodatkowa domena (powietrze), Przekształcenie rozmiaru.

Moce domenowe: 13/dzień odgania lub niszczy stworzenia ziemi lub karcii albo rozkazuje stworzeniom powietrza, rzuca czary chaosu na poziomie czarującego +1, wykrywa i aktywuje bądź dezaktywuje portale, jakby były to normalne sekretne drzwi (ST 20), 6/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +10 z odporności do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina), 6/dzień *wykrycie myśli* na 10 minut (jeden cel na jedno użycie), 10 rund/dzień *swoboda ruchu*.

Zdolności czaropodobne: Shaundakul używa tych zdolności jak czarujący 16. poziomem, za wyjątkiem czarów chaosu, które rzuca, jakby był na 17. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 26 + poziom czaru. *Analiza portalu, bezbłędna teleportacja, bomba z klejnotów, brama, eteryczność, fazonowe drzwi, kontrolowanie pogody, kontrolowanie wiatrów, labirynt, lot, tańców błyskawic, magiczny krąg przeciw prawu, młot chaosu, niepodatność na czar, ochrona przed prawem, ochrona przed żywiołami, odporność na czar, ostrożność kogoś, ożywienie przedmiotu, płaszcz chaosu, pole antymagii, postanie, prawdziwe widzenie, projekcja astralna, przyzmatyczna kula, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, rój żywiołaków* (tylko jako czar powietrza), *schronienie, słowo chaosu, splendor orła, stan lotny, stąpienie w powietrzu, szybki odwrót, ściana wiatru, trąba powietrzna, wezwanie potwora I, wezwanie potwora IX* (tylko jako czar chaosu), *wiadomość, wspaniata posiadłość Mordenkainena, wstręt, wygnanie, wykrycie położenia, wymiarowe drzwi, wymiarowa kotwica, wytworzenie, zaciemniająca mgła, zlokalizowanie przedmiotu, znieczulenie umysłu*.

Czary kapłana/dzień: 6/7/7/6/5/4, bazowa ST = 17 + poziom czaru.

Czary tropiciela/dzień: 5/5/5/4, bazowa ST = 17 + poziom czaru.

Czary czarodzieja/dzień: 4/6/6/5/4/3, bazowa ST = 17 + poziom czaru.

Wyposażenie: Shaundakul nosi przy sobie *Miecz Cieni, wielki miecz* +5 ze specjalnymi zdolnościami: chaotyczny, lodowy rozprysk i ostry. *Poziom czarującego:* 25., *waga:* 7,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako pomniejsze bóstwo Shaundakul może wykorzystać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Shaundakul ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 10 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 10 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób

może kontrolować nie więcej niż pięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 6 godzin.

Zmysł dziedziny: Shaundakul wyczuwa każde nowe odkrycie pod warunkiem, że zdarzenie to dotyczy przynajmniej 500 osób. Jest także świadomy każdego użycia *portalu* i przejścia każdej karawany lub podróznika w Krainach, jeśli jest to wydarzenie na podobną skalę.

Akacje automatyczne: Shaundakul może użyć Postępowania ze zwierzętami, Tajników dzicy, Wiedzy (tajemna), Wiedzy (geografia), Wiedzy (lokalna), Wiedzy (natura) oraz Wiedzy (religia) w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 20 lub mniej. Zasada ta nie dotyczy jednak czynności będących odpowiednikiem ruchu lub jego częścią.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Shaundakul może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który pomaga w poszukiwaniach, ruchu, przemieszczaniu się i obronie, pod warunkiem że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 30 000 sz.

Awatarowie

Awatar Shaundakula objawia się jako wysoki, przystojny mężczyzna o białych włosach i królewskiej postawie, odziany w ciemny, szeroki płaszcz, który zawsze trzepocze, jakby targał nim silny wiatr, i zamazuje kontury sylwetki. Zazwyczaj wyraźnie dostrzec można jedynie głowę, ramiona i masywny wielki miecz bóstwa. Awatar ubrany jest w zwyczajną skózaną zbroję, preferowaną przez większość tropicieli.

Jego obute stopy nigdy nie dotykają ziemi, więc porusza się bezszelestnie, chociaż zawsze towarzyszy mu przenikliwy gwizd wiatru. Shaundakul może przybyć na wezwanie kapłana, chroniąc zagrożony ołtarz, kiedy umiera jego wyznawca lub gdy błaga o pomoc, zwłaszcza jeśli dokonał spektakularnego odkrycia lub bohaterstwa. Słyszano, że objawia się rannym lub zagubionym wyznawcom, siada w nocy przy ich ogniskach, a nawet w nadzwyczajnych okolicznościach walczy wraz z nimi z wilkami, orkami lub innymi stworami.

Awatar Shaundakula: Jak Shaundakul, ale boska ranga 3; KP 46 (dotyk 30, nieprzygotowany 39); Atak +64/+59/+54/+49 wręcz (2k6+27/15-20, *chaotyczny ostry wielki miecz lodowego rozprysku* +5) lub czar +58 dotykowy wręcz albo +50 dotykowy na dystans; SC boska aura (9 m, ST 23), OC kowy na dystans; RO 38/+4; MRO Wytrw +47, Ref +42, Wola +42, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 3.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (15/dzień, zatrzymuje 30 punktów obrażeń), Boskie władanie powietrzem (zasięg wyczuwania 9 m), Długie kroki (nie więcej niż 3 stworzenia/dzień), Przekształcenie rozmiaru.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 13., ST rzutu obronnego 23 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowej domeny awatar Shaundakula traci dostęp do domeny powietrza, chaosu i handlu, związanych z nimi mocy domeny i zdolności czaropodobnych: *bomba z klejnotów, kontrolowanie pogody, kontrolowanie wiatrów, tańców błyskawic, magiczny krąg przeciw prawu, młot chaosu, ochrona przed prawem, ożywienie przedmiotu, płaszcz chaosu, postanie, prawdziwe widzenie, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, rój żywiołaków* (tylko jako czar powietrza), *słowo chaosu, splendor orła, stan lotny, stąpienie w powietrzu, ściana wiatru, trąba powietrzna, wezwanie potwora IX* (tylko jako czar chaosu), *wiadomość, wspaniata posiadłość Mordenkainena, wykrycie położenia, wytworzenie, zaciemniająca mgła, zlokalizowanie przedmiotu, znieczulenie umysłu*.



Shaundakul

35, odporność na ogień 23, RO 38/+4; MRO Wytrw +47, Ref +42, Wola +42, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 3.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (15/dzień, zatrzymuje 30 punktów obrażeń), Boskie władanie powietrzem (zasięg wyczuwania 9 m), Długie kroki (nie więcej niż 3 stworzenia/dzień), Przekształcenie rozmiaru.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 13., ST rzutu obronnego 23 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowej domeny awatar Shaundakula traci dostęp do domeny powietrza, chaosu i handlu, związanych z nimi mocy domeny i zdolności czaropodobnych: *bomba z klejnotów, kontrolowanie pogody, kontrolowanie wiatrów, tańców błyskawic, magiczny krąg przeciw prawu, młot chaosu, ochrona przed prawem, ożywienie przedmiotu, płaszcz chaosu, postanie, prawdziwe widzenie, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, rój żywiołaków* (tylko jako czar powietrza), *słowo chaosu, splendor orła, stan lotny, stąpienie w powietrzu, ściana wiatru, trąba powietrzna, wezwanie potwora IX* (tylko jako czar chaosu), *wiadomość, wspaniata posiadłość Mordenkainena, wykrycie położenia, wytworzenie, zaciemniająca mgła, zlokalizowanie przedmiotu, znieczulenie umysłu*.

silvanus

Ojciec Dębów, Ojciec Lasów, Ojciec Drzew

Większe bóstwo

Symbol: zielony liść dębu
Plan ojczysty: Dom Natury
Charakter: neutralny
Dziedzina: dzika natura, druidzi
Wyznawcy: druidzi, leśni ludzie, leśne elfy
Charakter kleru: CN, PN, N, NZ, ND
Domeny: ochrona, odnowa, roślina, woda, zwierze
Ulubiona broń: *Wielki Drewniany Młot Silvanusa* (młot dwuręczny)



przyciąga driady i wzywa je, nawet z daleka, by łączyły się z ludźmi. Niestety, ceremonią najczęściej odprawianą w kościele Silvanusa jest Cierniste Wezwanie, magiczny rytuał, który wznosi z leśnej ziemi grube ściany przesywających cierni. Bariery te są trwałe i tak zawile, jak sobie tego zażyczy przewodniczący ceremonii kapłan, lecz mogą zostać wzniesione tylko wtedy, gdy sługa Silvanusa (wyznawca lub służebne stworzenie, na przykład jeleni) zostanie zabity lub przeleje dużo krwi. Rytuał Ciernistego Wezwania służy powstrzymaniu tych, którzy mogliby zniszczyć lub spalić las, naruszając równowagę. Wielu kapłanów zdobywa rangi w klasach druidów, władców lasu (zobacz rozdział 4), hierofantów lub tropicieli.

Historia/związki: Podobnie jak Oghma, Silvanus jest prastarym bóstwem, powiązany z wieloma planami. Bliskie więzi łączą go z Chaunteą, a bezpośrednio lub pośrednio służą mu Eldath, Mielikki, Gwaeron Wichura, Lurue i Shiallia. Przeciwstawia się działalności Malara i jego kościoła, ponieważ Władca Bestii owładnięty jest żądzą krwi, a jego wyznawcy skłonni są polować na każde stworzenie, nawet jeśli miałyby to oznaczać wytrzebienie gatunku. Mimo że Silvanus uznaje rolę choroby i naturalnych katastrof w utrzymaniu równowagi, nienawidzi zarówno Talony jak i Talosa, ponieważ oboje nie dbają w ogóle o naturalny porządek i pragną jedynie zaspokajać swoje najbardziej niszczycielskie instynkty.

Dogmat: Silvanus wszystko widzi i wszystko równoważy, miesza za sobą rwące wody i susze, ogień i lód, życie i śmierć. Trzymaj się na uboczu i miej pełny obraz sytuacji. Nie uznawaj popularnej idei tego, co najlepsze. Wszystko zamyka się w cyklu, zręcznie i pięknie zrównoważone. Obowiązkiem wiernych jest doglądać tego cyklu i świętej równowagi, tak jednak, by nieopatrzenie jej nie naruszyć. Spraw, by inni także dostrzegli równowagę i przeciwstawiaj się tym, którzy chcą ją zakłócić. Obserwuj, czekaj i działaj w milczeniu. Na otwarty konflikt decyduj się tylko wówczas, gdy zmusza cię do tego czas lub wrogowie. Powstrzymuj niszczenie lasów, wypędzaj chorobę z każdego miejsca, w którym ją zastaniesz, broń drzew i zasadzaj nowe rośliny wstrzędzie, gdzie to możliwe. Poszukuj, służ i zaprzyjaźniaj się z driadami, naucz się też ich imion.

Zabijaj tylko wtedy, gdy to konieczne, niszcź ogień i tych, którzy go zapraszają, wystrzegaj się też orków i wszystkich innych, którzy do lasu wnoszą topory.

Kler i świątynie: Kościół Silvanusa wytrwale walczy o zachowanie świętej równowagi, mimo nacisków ludu dążącego do bardziej wydajnej uprawy ziemi i obfitszych polowań. Kapłani starają się więc kierować rozwój osadników w inne strony i kontrolować liczebność okolicznych populacji, wspierając zbrojów albo rozmnażając i przenosząc drapieżniki. Pilnie baczą jednak, by takie ich działania pozostały w ukryciu, aby większość mieszkańców Faerunu postrzegą sługi Silvanusa jak dobrodusznym miłośników drzew. Rozmnażanie dzikich zwierząt i hodowla roślin, pielęgnowanie chorych zwierząt oraz sadzenie drzew i dzikich krzewów to wszystkie czynności kapłanów, o jakich powinno wiedzieć społeczeństwo, i wszystko, czego potrzeba, by zachować równowagę. Kapłani Silvanusa przez całe życie badają zawile cykle życiowe wszystkich żywych stworzeń Faerunu i uczą się przewidywać konsekwencje swoich działań i splotów wydarzeń. Planując

Silvanus (sil-van-nus), mimo iż jest mądry i uczynny, potrafi stanąć w obronie równowagi natury i surowo karać tych, którzy jej zagrażają. Objawia się jako stary, brodaty, nieskończenie mądry mężczyzna, który zwykle unosi się w powietrzu lub w koronie starych drzew.

Kościół Silvanusa rozprzestrzenił się w Faerunie i jest daleko silniejszy, niż wielu mogłoby przypuszczać. Mimo to wiele osób z zewnątrz postrzega go, w przeciwieństwie do kościoła Chauntei, patronki rolnictwa, przychylnemu ekspansji cywilizacji, jako nieprzejednanego wroga osadnictwa. Chociaż stwierdzenie te nie jest prawdziwe, w powszechnym mniemaniu kościół Ojca Dębów niewiele różni się od zgromadzeń wyznawców Bóstw Furii.

Kapłani i druidzi Silvanusa przygotowują czary o zachodzie słońca lub przy świetle księżyca. Święta to Zielone Trawy, noce Śródlecia, Obfite Plony oraz Noc Leśnych Spacerów, która następuje, gdy bóstwo staje się niespokojne. Sprawia wtedy, że drzewa chodzą, strumienie zmieniają bieg, jaskinie zamykają się lub otwierają, leśne stworzenia ogarnia poruszenie, a magia lasu się wzmacnia. Kapłani Silvanusa zawsze odganiają nieumarłych, zamiast ich karcąc.

Wiele rytuałów kultu tego bóstwa odbywa się w kręgu wysokich, starych drzew na wzgórzach. Bóstwo przyjmuje wprawdzie ofiary, lecz nie mogą być one krwawe – kapłani łąnią więc lub zakopują ceremonialnie jakiś przedmiot wykonany z drewna. Ofiarą dla Silvanusa może być na przykład drewniany wóz lub krzesło albo powalone drzewa. Najprostszą modlitwą jest Wezwanie Dębu, Jesionu i Ciernia, kiedy to kapłan zbiera liście trzech wymienionych drzew, puszcza je na wodę i błaga Silvanusa, by wysłuchał modlitwy. Potężniejszym rytuałem (podejmowanym w celu rozmowy z bóstwem, otrzymania boskich łask lub magicznych mocy) jest Czuwanie. Wyznawca smaruje swoje ciało proszkiem z żółtą i liści jemioli, zmieszany z deszczówką lub wodą źródlaną, po czym na większość nocy kładzie się na wielkim drzewie lub w jego pobliżu. Niektóre części jego nagiego ciała muszą przy tym dotykać zieleni i porastającego pień mchu, a zatem najchętniej wybierającymi do tej ceremonii są wieloletnie, omszałe drzewa.

Dwoma najpotężniejszymi i najświętszymi rytuałami Silvanusa są Pieśń Drzew i Taniec Driad. Pierwszy polega na odpiewaniu pieśni, która przyciąga leśne stworzenia, aby mogły zostać uleczone. Drugi jest dzikim, pobudzającym umysł i ciało tańcem przy wtórze fletu, który



Silvanus

w ten sposób przyszłość, mają nadzieję ustrzec się błędów i zachować równowagę. Nic zatem dziwnego, że sługi Silvanusa charakteryzują się cierpliwością i ogromną wiedzą o naturze, a cechy te sprawiają, iż mogą, jeśli to konieczne, stanowić śmiertelne zagrożenie. Nigdy nie zaskakują ich nagłe zmiany biegu wydarzeń i wydaje się, że zawsze są trzy lub cztery kroki przed przeciwnikami, przygotowani na starcie.

Kościół Silvanusa unika wznoszenia świątyń, a nad życie w wielkich miastach przedkłada niewielkie osady, choć zdarza się, że jego kapłani pracują nawet w wielkich aglomeracjach, zakładając ogrody i parki. Większość wyznawców czci Ojca Dębów pośród drzew, zwłaszcza starych dębów, lub w kręgach kamieni ukrytych w głębokich lasach Faerunu.

Ceremonialnym strojem zarówno kapłanów jak i druidów jest pełna zbroja wykonana z nakładających się na siebie płytek w kształcie liści – metalowych u kapłanów, skórzanych u druidów. Każdy z tych pancerzy stanowi komplet z zielonymi bryczesami i koszulą, a stroju dopełnia hełm ze skrzydłami w kształcie liści dębu. Kościół Silvanusa ma silną, scentralizowaną hierarchię, zdominowaną przez druidów, lecz wielu jego członków, zwłaszcza kapłanów i tropicieli, stoi poza nią. Struktura kościoła jest odbiciem dawnej struktury kręgów druidów. Druid wysokiej rangi, zwany arcydruidem, przewodniczy większości kręgów, a wszyscy ich członkowie uznawani są za początkujących różnego stopnia. Każdy arcydruid składa raporty wielkiemu druidowi danego regionu, a wszyscy wielcy druidzi podlegają z kolei wielkiemu druidowi całego wyznania. To ostatnie stanowisko jest niezwykle odpowiedzialne i wymaga ciężkiej pracy, toteż nikt nie zajmuje go dłużej niż kilka lat. Byli wielcy druidzi tworzą natomiast starszyznę wiary.

silvanus

Druid 20/Tropiciel 10/Barbarzyńca 10

Średni przybysz

Boska ranga: 18

Kości Wytrzymałości: 20k8+140 (przybysz) plus 20k8+140 (Drd) plus 10k4+70 (Trp) plus 10k12+70 (Bbn) (960 pw)

Inicjatywa: +14 (+10 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 21 m

KP: 78 (+10 Zr, +18 boski, +31 naturalny, +9 odbicie)

Ataki*: *wielki młot uderzenia, aury energii i potężnego rozszczepienia* +5 +79/+74/+69/+64 wręcz lub czar +73 dotykowy wręcz albo +68 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *wielki młot uderzenia, aury energii i potężnego rozszczepienia* +5 1k10+27 plus 1k6 od kwasu, zimna, elektryczności, ognia lub dźwięku/18-20/×3 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (wielki młot 37 plus 6 od kwasu, zimna, elektryczności, ognia lub dźwięku).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, *bezczasowe ciało*, boska aura (27 km, ST 37), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 540 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 28 km, krok bez śladów, leśny krok, niepodatność na jad, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), OC 50, odparcie uroku natury, odporność na ogień 38, RO 53/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 29 kilometrów, spontaniczne czarowanie (czary objawień), szaf 3/dzień, szybkie poruszanie, tysiąc twarzy, ulubiony wróg (wynaturzenia +3, nieumarli +2, zmiennokształtni +1), *zamiana planów* na życzenie, *zmysł natury*, *zwierzęcy towarzysz* (nie więcej niż 20 KW), *zwierzęcy kształt* (filigranowy, drobny, mały, średni, duży, wielki, olbrzymi, kolosalny lub złowieszcze zwierzę 5/dzień, żywiołak 3/dzień)

Rzuty obronne*: Wyrtrw +57, Ref +60, Wola +65. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 40, Zr 30, Bd 25, Int 24, Rzt 40, Cha 29

Umiejętności*: Alchemia +35, Ciche poruszanie +51, Czarostwo +48, Dyplomacja +50, Jeździectwo (koń) +57, Koncentracja +68, Leczenie +80, Pływanie +85, Postępowanie ze zwierzętami +79, Profesja (zielarstwo) +76, Przeszukiwanie +48, Skakanie +62, Stosowanie liny +51, Tajniki dziczy +101, Ukrywanie +51, Wiedza (natura) +100, Wiedza (religia) +47, Wspinaczka +62, Wrócenie +48, Wyzucie kierunku +85, Zastraszanie +49, Zauważanie +62, Zwierzęca empatia +70. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (wielki młot), Precyzyjny strzał, Przenikanie czaru, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Szybki strzał, Tropienie, Uniki, Walka na ślepo, Warzenie eliksirów, Wirujący atak, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (wielki młot).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uspienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie*, *wyznanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 180 punktów obrażeń), Boski druid, Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 27 km, 27k12 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie zogniskowanie umiejętności (Wiedza [natura]), Boskie zogniskowanie umiejętności (Tajniki dziczy), Dar życia, Dodatkowa domena (odnowa), Dodatkowa domena (woda), Potęga natury (promień 27 km, czas trwania koncentracja + nie więcej niż 18 minut), Poznanie śmierci, Prawdziwa zmiana kształtu, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 20 drzewców jednocześnie, każdy z nie więcej niż 18 KW), Rozkazywanie roślinom w zasięgu 28 km, Rozmawianie z istotami (rośliny), Umysł bestii (*przebudzony* [nie więcej niż 18 stworzeń/dzień] lub *uspiony* [ST rzutu na Wyrtrw 37]), Wszczępotężny cios (wielki młot, ST rzutu na Wyrtrw 35), Zmiana kształtu, Zwiększenie istoty (rośliny, nie więcej niż 18/dzień), Życie i śmierć.

Moce domenowe: 18/dzień *zwierzęcy przyjaciel*, 18/dzień karci lub rozkazuje stworzeniom roślinnym, 18/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +18 z odporności do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina), 18/dzień odzyskuje 1k8+9 pw, jeśli spadły poniżej 0 pw (lecz nie jeśli poniżej -10), 18/dzień odgania lub niszczy stworzenia ognia lub karci albo rozkazuje stworzeniom wody.

Zdolności czaropodobne: Silvanus używa tych zdolności jak czarujący 28. poziomu. ST rzutów obronnych wynosi 37 + poziom czaru. *Burza lodowa*, *obmura mgły*, *dominacja nad zwierzęciem*, *gnilnik*, *kontrolowanie roślin*, *kontrolowanie wody*, *korowa skóra*, *kwaśna mgła*, *mniejsze odnowienie*, *niepodatność na czar*, *obcowanie z naturą*, *ochrona przed żywiołami*, *oddychanie pod wodą*, *odporność na czar*, *odpychanie drewna*, *odpychanie robactwa*, *obydne usychanie*, *opłatanie*, *ośłona antywitalności*, *oślonienie kogoś*, *pełzająca zagłada*, *pokuta*, *pole antymagii*, *polimorfowanie dowolnego obiektu*, *pryzmatyczna kula*, *przeobrażenie laski*, *reinkarnacja*, *rozkazywanie roślinom*, *rój żywiołaków* (tylko jako czar wody),

specjalna zdolność: uderzenie

Uderzenie: Każda broń miażdżąca usprawniona tą zdolnością ma podwojony zakres zagrożenia krytykiem. Na przykład, obłożony nią drag osiąga zagrożenie 19-20, a ciężki korbacz 17-20. Usprawnienie to nie dotyczy broni tnącej ani kłującej.

Poziom czarującego: 10.; **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, **broń uderzająca; cena rynkowa:** premia +1

schronienie, stożek zimna, ściana cierni, uczta bobaterów, uspokojenie zwierzęcia, usunięcie choroby, większe odnowienie, wolność, wstręt, wstrzymanie zwierzęcia, wzrastanie roślin, zaciemniająca mgła, zaurczenie osoby, zmiana kształtu, znieczulenie umysłu, zwierzęce kształty.

Szał: Następujące zmiany działają tak długo, jak Silvanus jest w stanie szalu: KP 76, pw 1140; Atak +81/+76/+71/+66 wręcz (1k10+30 plus 1k6 od kwasu, zimna, elektryczności, ognia lub dźwięku/18-20/×3 wielki młot uderzenia, aury energii i potężnego rozszczepienia +5); obrażenia 40 punktów plus 6 punktów od kwasu, zimna, elektryczności, ognia lub dźwięku) lub czar +75 dotykowy wręcz albo +68 dotykowy na dystans; MRO Wytrw +60, Wola +67; S 44, Bd 30; Wspinaczka +64, Koncentracja +71, Skakanie +64, Pływanie +87. Szal utrzymuje się przez czas trwania spotkania.

Czary druida/dzień (poziomy 0-14): 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 27 + poziom czaru.

Czary tropiciela/dzień: 5/5 bazowa ST = 27 + poziom czaru.

Wyposażenie: Silvanus nosi przy sobie *Wielki Drewniany Młot Silvanusa*, wielki młot +5 ze specjalnymi zdolnościami: aura energii, uderzenie, potężne rozszczepienie.

Poziom czarującego: 25-, waga: 7,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Silvanus automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Silvanus widzi, słyszy, czuje i wyczuwa węchem na odległość 28 kilometrów. W ramach akcji standardowej może odbierać wrażenia zmysłowe w zasięgu 28 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 18 godzin.

Zmysł dziedziny: Silvanus wyczuwa każde zakłócenie naturalnego porządku na osiemnaście dekadni przed i osiemnaście dekadni po tym, jak się wydarzy. Jest także świadomy działań i doświadczeń każdego druida w Krainach i każdego stworzenia spowinowaconego z kręgiem druidzkiem, postawionym w jego imię.

Akcje automatyczne: Silvanus może użyć Alchemii (tylko aspekty związane z ziołarstwem), Zwierzęcej empatii, Postępowania ze zwierzętami, Wiedzy (natura), Profesji (ziołarstwo) lub Tajników dzicy w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Zasada ta nie dotyczy jednak czynności wymagającej akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub jej częścią. Ma prawo do nie więcej niż 20 akcji darmowych na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Silvanus może stworzyć dowolny magiczny przedmiot, który jest w całości lub częściowo wykonany z materii roślinnej lub zwierzęcej lub każdy przedmiot używany przez druidów.

Awatarowie

Awatarowie Silvanusa objawiają się w postaci starca lub młodzieńca. Stary Ojciec jest brodatym mężczyzną, który zwykle unosi się w powietrzu lub w koronie starych drzew, o skórze brązowej lub szarej, pomarszczonej jak stare drzewo. W innej postaci jest długonogim młodziekiem, ubranym w zbroję z płytek w kształcie dębowych liści. Awatarowie Silvanusa pojawiają się najczęściej, gdy zagrożony jest święty gaj lub gdy w czasie ceremonii zaatakowany zostanie krąg druidów. Nienawidzą ognia i tych, którzy używają go nierozsądnie lub do niszczenia przyrody.

Awatar Silvanusa: Jak Silvanus, ale boska ranga 9; KP 60 (dotyk 38, nieprzygotowany 60), Atak +70/+65/+60/+55 wręcz (1k10+27/18-20/×3, wielki młot uderzenia, aury energii i potężnego rozszczepienia +5) lub czar +64 dotykowy wręcz albo +59 dotykowy na dystans; SC boska aura (270 m, ST 28), OC 41, odporność na ogień 29, RO 44/+4; MRO Wytrw +48, Ref +51, Wola +56; Tajniki dzicy +64, Wiedza (natura) +91, wszystkie pozostałe modyfikatory umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 90 punktów obrażeń), Boski druid, Dodatkowa domena (odnowa), Dodatkowa domena (woda), Potęga natury (promień 14 km, czas trwania koncentracja + nie więcej niż 9 minut), Rozmawianie z istotami (rośliny), Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 9 drzewców jednocześnie, każdy z nie więcej niż 9 KW), Rozkazywanie roślinom w zasięgu 14 km, Umysł bestii (*przebudzony* [nie więcej niż 9 stworzeń/dzień] lub *uspiony* [ST rzutu na Wytrw 28]), Zwiększenie istoty (rośliny, nie więcej niż 9/dzień).

Szał: Następujące zmiany działają tak długo, jak awatar Silvanusa jest w stanie szalu: KP 58 (dotyk 36, nieprzygotowany 58), pw 1.140; Atak +72/+67/+62/+57 wręcz (1k10+30/18-20/×3 wielki młot uderzenia, aury energii i potężnego rozszczepienia +5) lub czar +66 dotykowy wręcz albo +59 dotykowy na dystans; MRO Wytrw +51, Wola +58; S 44, Bd 30; Wspinaczka +55, Koncentracja +62, Skakanie +55, Pływanie +78. Jego gniew utrzymuje się przez czas trwania spotkania.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 19-, ST rzutu obronnego 28 + poziom czaru.

Czary: Jak Silvanus, z tym że ST rzutów obronnych przeciwko czarom druida i tropiciela awatara wynosi 25 + poziom czaru. Awatar nie ma komórek na czary powyżej 9. poziomu.

specjalna zdolność: aura energii

Aura energii: Każda broń usprawniona tą specjalną zdolnością może zadać przeciwnikowi dodatkową ilość obrażeń od energii, którą wybiera właściciel (kwas, zimno, elektryczność, ogień, dźwięk), dokładnie w taki sam sposób, jak opisano w specjalnej zdolności płomienista, przy normalnym trafieniu zadając dodatkowe 1k6 punktów obrażeń od wybranej energii. Określenie typu aury energii jest akcją darmową, którą postać może wykonać nie częściej niż raz na rundę (a zatem nie może zamieniać typu aury między atakami w czasie rundy). Łuki, kusze i proce z tą zdolnością nadają energię pociskom.

Poziom czarującego: 15-; **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, ślepotą/głuchota, oziębienie metalu, ogniste ostrze, błyskawica, kwasowa strzała Melfa; **cena rynkowa:** premia +3.

sune

Ognistowłosa, Ognistowłosa Pani

Większe bóstwo

Symbol:	twarz rudej pięknej kobiety o skórze koloru kości słoniowej
Plan ojczysty:	Jasna Woda
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	piękno, miłość, pasja
Wyznawcy:	kochankowie, artyści, pótełfy, poszukiwacze przygód
Charakter kleru:	CD, CN, PD (tylko paladyni), ND
Domeny:	dobro, chaos, ochrona, urok
Ulubiona broń:	jedwabny szal (biczy)

Najpiękniejsza z bóstw, Sune (*su-ne*) jest dobroczynna, lecz bywa kapryśna. Zawsze objawia się jako ołśniewająco piękna rudowłosa kobieta o niezwykłym uroku. Potrafi być namiętna i pełna pasji, ale też zabawna, a romantyczne związki łączyły ją lub łączą z wieloma bóstwami Faerunu. Sune uwielbia być w centrum zainteresowania i lubi komplementy, a unika każdego, kto jest odrażający lub grubiański.

Kocha i chroni swoich wyznawców, którzy w zamian manifestują i ochraniają piękno świata.

Za wyjątkiem tych, którzy pogardzają pięknem i miłością jako słabościami, większość mieszkańców Faerunu kocha lub przynajmniej lubi kościół Sune, a wielu postępuje zgodnie z jego naukami. Ponieważ jednak większość kapłanów Sune uznaje się za próżnych i kapryśnych, lecz z zasady nieszkodliwych, jej kościół posiada znacznie mniejsze wpływy, niż mogłaby sugerować jego pozycja. Kapłani bogini mają bowiem zażartych rywali w osobach wyznawców Hanali Celanil, elfiego bóstwa piękności.

Kapłani Sune modlą się o czary rano, po odświeżającej, aromatycznej kąpieli (lub przynajmniej po umyciu rąk). Zielone Trawy i noc Śródlecia uznawane są za święta bogini i uświetniane zabawami na świeżym powietrzu i całocnymi flirtami oraz gonitwami po parkach i lasach. Poszczególne świątynie obchodzą również kilka świąt lokalnych. Przynajmniej raz w miesiącu organizowana jest Wielka Rozkosz, olbrzymie przyjęcie z tańcami, recytacją poezji i muzyką, na które zaprasza się obcych w nadziei na przyciągnięcie nowych wyznawców. Święto Miłości jest bardziej intymną i prywatną uroczystością, otwartą jedynie dla wiernych, którzy mogą wówczas, leżąc na sofach, do woli najadać się słodyczami zapijanymi likierem. Towarzyszące uczcie tańce przeplatają się z odczytami romantycznej poezji, prozy i pieśniami miłosnymi, śpiewanymi przez wyszkolonych minstrelów. Rytuały takie zawsze kończą się kilkoma osobnymi, prywatnymi uczciami, a nawet intymnymi spotkaniami zauroczonej sobą pary. Kapłani Sune modlą się także do niej w samotności, stojąc w źródle lub kąpieli i patrząc w lustro oświetlone jedynie naturalnym płomieniem świecy. Sune zsyła im wówczas wskazówki poprzez wizje w lustrze, często za pomocą zmian w wyglądzie wyznawcy. W ostatnich latach szeregi wyznawców Sune zapewniają głównie poszukiwacze przygód, co ograniczyło występującą uprzednio dysproporcję płci, tak że teraz kobiety przewyższają liczebnie mężczyzn tylko w stosunku cztery do jednego. Kapłani Sune zazwyczaj posiadają rangi w klasach bardów, strażników od serca (zobacz rozdział 4) lub łotrzyków.

Historia/związki: Sune dzieli wody Wiecznego Złota, świętego stawu, z Hanali Celanil, elfim bóstwem piękna, oraz z Sharess, pełną wigoru kocią kusicielką, którą uratowała od ciemności Shar w Czasach Kłopotów. Sojusz łączy ją z bóstwami o podobnych zapatrywaniach – z Selune, Mililim i Lathanderem, służy jej zaś Lliira, a niegdyś i Selune. Natura Sune sprawia, że trudno jest gniewać się na nią zbyt długo, dlatego też nie ma zagorzałych wrogów, chociaż nie przepada za Malarem, Auril, Talosem, Umberlee, Taloną i Tempusem, ponieważ to właśnie oni są najczęściej odpowiedzialni za niszczenie pięknych przedmiotów i stworzeń. Tempus uznaje jednak jej niechęć za drobiazg niewart zachodu. W Czasach Kłopotów Sune naraziła się Shar, gdyż pokrzyżowała jej misterne plany, teraz więc Ognistowłosa Pani wspiera po cichu Mistrzę w przygotowywanej przez nią walce z Kochanką Nocy.

Dogmat: Piękno wypływa z wnętrza każdej istoty i ukazuje jej prawdziwą twarz – nieważne, piękną czy brzydka. Wierz w miłość, albowiem prawdziwe uczucie zwycięży wszystko. Dążąc do swego przeznaczenia, słuchaj serca. Nie kochaj nikogo poza sobą oraz Sune i zatrać się w miłości do Ognistowłosej Pani. Każdego dnia dokonuj aktu miłości. Wydobywaj piękno wszędzie tam, gdzie je zauważysz. Zbieraj piękne przedmioty i zachęcaj, wspieraj oraz chroń tych, którzy je tworzą. Staraj się, by twe ciało było możliwe jak najpiękniejsze, i ukazuj je na tyle atrakcyjnie, na ile pozwala sytuacja. Niechaj fryzura i ubiór pasują jak najlepiej do twojego wyglądu, by zachwycić tych, którzy na ciebie spoglądają, natchnąć ich miłością i pożądaniem. Kochaj tych, którzy reagują na twój wygląd, i pozwalaj, by ciepła przyjaźń oraz zachwyt rozwijały się tam, gdzie miłość nie może lub nie ma odwagi zakwitnąć.

Kler i świątynie: Kapłani Sune są hedonistami i estetami, którzy wszędzie poszukują piękna i przyjemności, a pogoń za nimi stanowi treść ich życia. Skupują dzieła sztuki, rzeźby i rękodzieła, wspierają

dobrych artystów, i przepłacają, aby podbić ceny, a postępują tak zawsze, o ile tylko pozwalają im na to fundusze i wrodzona subtelność. Zawsze kiedy kapłan Sune musi wykonać jakieś upokarzające zadanie, ukrywa się pod przebraniem, by chronić swój wizerunek. Oddani kapłani wynajmują lub wspierają grupy poszukiwaczy przygód, które wysyłają potem przeciwko tym, którzy niszczą piękno w każdej jego postaci. Wszyscy też starają się tworzyć piękno, zazwyczaj jako twórcy dzieł sztuki (ornamentów na dmuchanym szkle, obrazów i gobelinów), a jeśli wszystko inne zawiedzie – jako tancerze. Kiedy któryś z nich zyska specjalizację w wytwarzaniu pięknych przedmiotów, zostaje zobligowany do tego, by nauczać swej sztuki innych, a wśród chętnych odnaleźć tego, który obdarzony został iskrą geniuszu. Wyznaje się przy tym zasadę, że jeśli działalność taka przynosi jakiegolwiek dochodu, pieniądze trafiają do wspólnej kasy kościoła.

Mimo że kapłani Sune odrzucają czasem niechciane awanse, zazwyczaj chętnie nawiązują przyjaźnie i romanse, aby miłość mogła kwitnąć w całym Faerunie. Ponieważ najbardziej potrzebują jej samotni, to właśnie oni stają się najbardziej sumiennymi kapłanami, wyznając zasadę, iż każdemu należy udzielić nauki, jak najlepiej eksponować swoje piękno i służyć Ognistowłosej Pani. Poza tym Sune dostrzegła, ile korzyści przyniosł Tymorze patronat nad poszukiwaczami przygód, i sama postanowiła przyłączyć ich do grona swoich wyznawców. Kościół bogini wspiera zatem walecznych rycerzy i odkrywców, którzy chętnie wyruszą na poszukiwanie zaginionych klejnotów i bezcennych dzieł sztuki lub udadzą się z misją ratowania prawdziwych kochanków.

Świątynie Sune są albo oszałamiająco pięknymi budowlami o fantastycznym kształcie, albo klasycznie eleganckimi budynkami umieszczonymi wśród malowniczego krajobrazu ogrodów pełnych romantycznych ścieżek i promenad oraz czarujących zakamarków, w których można przeżywać chwile uniesienia. W ich ogrodach zawsze również mnóstwo kwiatów oraz starannie przyszyronych drzew i krzewów, wśród których kryją się oplecione winem altanki. Centralny punkt stanowią zwykle fontanny, w których światło igra z kropelkami wody.

Kapłani Sune nie wstydzą się swych ciał. Ich ceremonialnym strojem są ciemnoczerwone szaty dla mężczyzn i habitę dla kobiet, skrojone tak, by podkreślać sylwetkę. Włosy noszą długie i pozwalają, by w czasie rytuałów swobodnie spadały im na plecy, lub też związują je ciemnoczerwona wstążką. Poza tym kapłani obu płci mogą nosić dowolne szaty, zawsze jednak takie, by odpowiadały urodzie właściciela. Rude włosy uważają zwykle za zastrzeżone dla bóstwa, ale mimo to przyjmują do swego grona wiernych o wszystkich kolorach skóry i włosów.

Organizacja kościoła Sune jest luźna i nieformalna, a przywództwo zmienia się wręcz z zachciankami kleru. Najwyżsi kapłani są zwykle najbardziej atrakcyjni i charyzmatyczni, a nikogo nie gorszą duchowni uganiający się po okolicy za pięknymi przedmiotami czy osobami.

sune

Zaklinacz 20/Bard 20/Kapłan 10

Średni przybysz (chaotyczny, dobry)

Boska ranga: 16

Kości Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 20k4 +140 (Zak) plus 10k6 +70 (Brd) plus 10k8 +70 (Kap) (800 pw)

Inicjatywa: +13 (+9 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 84 (+9 Zr, +16 boski, +29 naturalny, +20 odbicie)

Ataki*: *chaotyczny ostry szal obrony i porażenia* +5 +70/+65/+60/+55 dystansowy lub czar +63 dotykowy wręcz albo +65 dotykowy na dystans. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy testach ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *chaotyczny ostry szal obrony i porażenia* +5 1k2+5 plus 1k6 od elektryczności/18-20 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (szal 7 punktów plus 6 punktów od elektryczności).



Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 23/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne.

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (25 km, ST 46), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km plan Zewnętrzny, 480 m Plan Materialny), chowańce (koty), komunikacja na odległość 25 km, muzyka barda (kontrpieśń, *fascynacja*, podniesienie kompetencji, inspirowanie odwagi, podniesienie pozycji, *sugestia*) 10/dzień, OC 68, odporność na ogień 36, RO 51/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 25 km, spontaniczne czarowanie (czary objawienie), szybkie leczenie 36, wiedza barda +17, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +55, Ref +57, Wola +60. *Zawsze uzyskuje rezultat 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 24, Zr 28, Bd 25, Int 24, Rzt 35, Cha 50

Umiejętności*: Alchemia +29, Błefowanie +89, Czarostwo

+86, Dyplomacja +111, Koncentracja +86, Leczenie +73, Nasłuchiwanie +30, Półśłówka +57, Profesja (zielarstwo) +51, Rzemiosło (malarstwo) +46, Rzemiosło (rzeźba) +46, Szacowanie +41, Wiedza (religia) +46, Wiedza (tajemna) +66, Wróżenie +86, Wyczczenie pobudek +81, Wyczczenie kierunku +51, Występy +59, Zastraszanie +42, Zauważanie +29, Zbieranie informacji +56. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (jedwabny szal), Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (jedwabny szal), Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie berła, Stworzenie laski, Stworzenie różdżki, Unieruchomienie czaru, Uniki, Warzenie eliksirów, Wyciszenie czaru, Wykucie pierścienia, Wyspecjalizowanie, Wzmocnione zogniskowanie czaru (zaklinanie), Zmysł walki, Zogniskowanie czaru (zaklinanie).

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wyszczenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wyszczenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwiecznienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 160 punktów obrażeń), Boskie błogosławieństwo (Charyzma, nie więcej niż 16 stworzeń/dzień), Boskie czarowanie, Boskie natchnienie (miłość i pożądanie, ST rzutu na Wolę 46, nie więcej niż 16 stworzeń/dzień), Boskie szybkie leczenie, Boskie zogniskowanie czaru (zaklinanie), Boski promień (28/dzień, nie więcej niż 25 km, 34k12 punktów obrażeń), Boski splendor 25 km, Dar życia, Dodatkowa domena (chaos), Energetyczna burza (ogień, 16 punktów obrażeń od ognia i 16 punktów świętych obrażeń/rundę), Fala chaosu (zasięg 25 km, ST rzutu na Wolę 44), Natychmiastowe kontrczarowanie, Odnowienie (powraca w 10k10-16 dni, jeśli została zabita w królestwie lub w 10k10-32 dni, jeśli zginęła we własnym bożym królestwie, która jest bosko ukształtowanym Planem Zewnętrznym), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 16 istot baśniowych jednocześnie, każda z nie więcej niż 16 KW), Zmiana kształtu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiovanych 54, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 16 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 16 godzin), Zwiększona odporność na czary.

Moce domenowe: RzUCA czary chaosu i dobra na poziomie czarującego +1, 16/dzień zwiększa Cha o +4 na 1 minutę, 16/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +10 z odporności do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina).

Zdolności czaropodobne: Sune używa tych zdolności jak czarujący 26. poziom, za wyjątkiem czarów dobra i chaosu, które rzUCA, jakby była na 27. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 46 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, dominacja nad potworem, emocja, geas/poszukiwanie, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny krąg przeciw złu, młot chaosu, niepodatność na czar, obłąd, ochrona przed prawem, ochrona przed złem, ochrona przed żywiołami, odporność na czar, osłonięcie kogoś, ożywienie przedmiotu, płaszcz chaosu, pole antymagii, pryzmatyczna kula, rozproszenie prawa, rozproszenie zła, roztrząskanie, schronienie, słowo chaosu, sugestia, święta aura, święte porażenie, święte słowo, uspokojenie emocji, wezwwanie potwora IX* (tylko jako czar chaosu i dobra), *uspomożenie, ustręt, zauroczenie osoby, zauroczenie potwora, znieczulenie umysłu, żądanie*.

Znane czary barda (3/8/8/7/5, bazowa ST = 32 + poziom czaru lub 48 + poziom czaru dla czarów zaklinania): 0 – czytanie magii, *dłoń maga, kuglarstwo, odporność, otwarcie/zamknięcie, raca*; 1 – *brzuchomógustwo, spadanie jak piórko, szybki odwrót, wymazywanie*; 2 – *kocia gracia, skrzący pył, wstrzymanie osoby, szepczący obraz*; 3 – *stan lotny, usunięcie kłatwy, większy obraz, zakłopotanie*; 4 – *odegnanie, wiedza o legendach*.

Czary kapłana/dzień: 6/8/8/7/7/5, bazowa ST = 32 + poziom czaru lub 48 + poziom czaru dla czarów zaklinania).

Znane czary zaklinacza (poziomy 0-20; 6/11/11/11/11/10/10/10/10/9/4/4/4/3/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 32 + poziom czaru lub 48 + poziom czaru dla czarów zaklinania): 0 – *naprawa, oszobotnienie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, światło, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *hipnoza, rozumienie języków, tarcza, uśpienie, wytrzymałość żywiołowa*; 2 – *dostrzeganie niewidzialnego, ohydny śmiech Tashy, przekształcenie siebie, wprowadzenie w błąd, wykrycie myśli*; 3 – *jasnostyszenie/jasnowidzenie, języki, rozproszenie magii, wstrzymanie osoby*; 4 – *mniejsza kula niewrażliwości, mniejszy geas, tęczy wzór, zakłopotanie*; 5 – *dominacja nad osobą, osłabienie umysłu, wstrzymanie potwora, zamglenie umysłu*; 6 – *dezintegracja,*

masowa sugestia, większe rozproszenie; 7 – *wygnanie, zauroczenie czaru, zniknięcie*; 8 – *masowy urok, sympatia, związanie*; 9 – *przezorność, zatrzymanie czasu, życie*.

Wyposażenie: Sune nosi na sobie jedwabny szal, który funkcjonuje jak *bicz* +5 ze specjalnymi zdolnościami: chaotyczny, obronność, ostry i wstrząs.

Poziom czarującego: 25., waga: 1 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Sune automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Sune ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 25 kilometrów. W ramach akcji standardowej może perypcować wszystko w zasięgu 25 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma



Sune

także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 16 godzin.

Zmysł dziedziny: Sune wyczuwa stworzenie lub zniszczenie każdego pięknego stworzenia lub przedmiotu na szesnaście dekadni przed i szesnaście dekadni po tym, jak nastąpi. Jest także świadoma pragnień i miłości każdego stworzenia.

Akcje automatyczne: Sune może użyć Koncentracji, Rzemiosła (malarstwo), Rzemiosła (rzeźba), Dyplomacji lub Występów w ramach akcji darmowej, pod warunkiem że ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Sune może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który wpływa na wygląd lub emocje.

Awatarowie

Sune rzadko objawia się śmiertelnikom, a jeśli już, przybiera postać ludzkiej kobiety o niezemskiej urodzie, odzianej jedynie w przejrystą, jedwabną suknię. Jej długie, falujące, rude włosy często przybierają wygląd płomieni. Czasem jej skóra jest złota, innym razem mahoniowa, czerwona lub barwy kości słoniowej, a oczy miodowe, w kolorze bursztynu, niebieskie lub zielone, zawsze ma jednak rude loki.

Awatar Sune: Jak Sune, ale boska ranga 8; KP 68 (dotyk 47, nieprzygotowana 59); Atak +62/+57/+52/+47 dystansowy (1k2+5/18-20, *chaotyczny ostrzy szal obrony i porażenia* +5) lub czar +55 dotykowy wręcz lub +57 dotykowy na dystans; SC Boska aura (240 m, ST 38), OC 40, odporność na ogień 28, RO 43/+4; MRO Wytrw +47, Ref +49, Wola +52, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 8.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Boski promień (28/dzień, nie więcej niż 12 km, 34k12 punktów obrażeń), Boskie błogosławieństwo (Charyzma, nie więcej niż 8 stworzeń/dzień), Boskie natchnienie (miłość i pożądanie, ST rzutu na Wolę 38, nie więcej niż 8 stworzeń/dzień), Boskie zogniskowanie czaru (zaklinanie), Dodatkowa domena (chaos), Fala chaosu (zasięg 24 m, ST rzutu na Wolę 38), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 48, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 8 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 8 godzin).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów chaosu i dobra. ST rzutu obronnego 38 + poziom czaru.

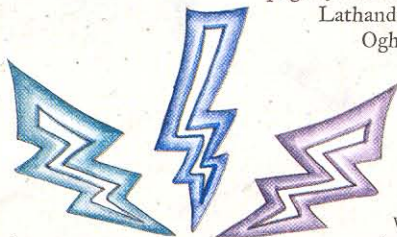
Czary: Jak Sune, ale ST rzutu obronnego przeciwko czarom barda i zaklinacza awatara wynosi 30 + poziom czaru, a ST przeciwko czarom kapłana 22 + poziom czaru. ST rzutu obronnego przeciwko czarom zaklinacza awatara wynosi 38 + poziom czaru dla czarów barda i zaklinacza i 30 + poziom czaru dla czarów kapłana. Awatar nie ma komórek na czary powyżej 9. poziomu.

Talos

Niszczyciel, Władca Burz

Większe bóstwo

Symbol:	uderzenie błyskawicy
Plan ojczysty:	Serce Furii
Charakter:	chaotyczny zły
Dziedzina:	burze, zniszczenie, bunt, podpalenia, trzęsienia ziemi, wiry
Wyznawcy:	ci, którzy lękają się niszczącej siły natury, wojownicy, druidzi, półtorkowie
Charakter kleru:	CZ, CN, NZ
Domeny:	burza, chaos, ogień, zło, zniszczenie
Ulubiona broń:	błyskawica (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)



Talos (*ta-los*) jest porywczym, zapalczym i skłonny do gniewu bóstwem, które kocha chaos i rozkoszuje się niszczeniem. Często małostkowy i mściwy, jest potężnym tyranem, powodowanym gniewem i pragnieniem, by swoim wyznawcom nigdy nie ukazać się jako słaby lub skłonny do kompromisu. Wśród Calishytów znany jest jako Bhaelros, a pośród Beduinów jako Kozah. Objawia się jako jednooki, brodaty mężczyzna o szerokich ramionach, odziany w zbroję półpłytową i skórzane rękawice. Jego pusty oczołód wypełniony jest wirującymi gwiazdami i przykryty ciemną opaską.

Kościół Talosa jest względnie mały jak na większe bóstwo i niemal powszechnie nienawidzony, gdyż jego wyznawcy nie przynoszą ze sobą nic poza zniszczeniem, a po sobie pozostawiają tylko ruiny. W swym umiłowaniu zniszczenia są fanatykami i nie boją się zsyłać burz na statki, miasta i miasteczka w imię swego szalonego bóstwa. Jednak wielu obawia się i próbuje zjednać Władcę Burz, zapewniając go, że pozostaje jednym z najpotężniejszych bóstw w panteonie faerunskim.

Kapłani Talosa modlą się o czary o różnych porach dnia w ciągu całego roku, zależnie od tego, jaki termin wskaże im Talos (który rzadko trzyma się ustalonej pory dnia przez więcej niż dekadzień). Kapłani uświetniają jego coroczne święta (Zielone Trawy, Śródlecie itd.) wielkimi ceremoniami, podczas których wzywają błyskawice i burze. Najświętszym rytuałem jest Wezwanie Grzmotu, podczas którego zabija się błyskawicą inteligentną istotę. Najczęściej odprawianą ceremonią jest natomiast Furia, podczas której kapłan modli się o berserkerski szał, a następnie atakuje przedmioty lub ludzi, którzy staną mu na drodze, starając się za pomocą czarów i siły wywołać jak największe zniszczenia, cały czas wykrzykując imię Talosa. Za najbardziej święty rytuał ów uznawany jest wtedy, gdy wykonany zostanie samotnie, jednak przeciwko znacznemu przeciwnikowi kapłani stają razem albo odciągają obrońców na bok, by rozprawić się z nimi pojedynczo. Kapłani Talosa zazwyczaj posiadają rangi w klasach barbarzyńców, zaklinaczy, władców grzmotów (zobacz rozdział 4) i czarodziejów. Współpracownicy Kultu Smoka są czasem wieloklasowcami jako odziani w purpurę (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Talos narodził się podczas pierwszej bitwy między Shar a Selune. Jest teraz przywódcą Bóstw Furii, do których należą również Auril, Malar i Umberlee. Mimo że nie miałby skrupułów przed zagarnięciem dziedziny Auril, nawiązał z nią bliskie i serdeczne stosunki. Związek z Umberlee podszyty jest flirtem, ale i rywalizacją. Jedynie z Władcą Bestii Talos współpracuje niechętnie, a Malar zabity go, gdyby tylko mógł. Talos chętnie wynosi potężnych śmiertelników do statusu boskiego, a potem zmusza ich, by się przed nim korzyli – ostatnio taki los spotkał Velsharooną, który jednak odniósł większy sukces niż większość półbogów, ponieważ przetrwał i rozważnie związał się sojuszem z Mystrą i Azuthem. Talos próbował przejąć dominację nad dziką i niszczycielską magią pod przybranym imieniem Małyk, lecz ubiegła go Mystra, więc od tej pory stara się zdobywać moc na inne sposoby. Nienawidzi bóstw, które promują budowanie, naukę i naturę, a zwłaszcza tych, które odważają się zmieniać pogodę. Na liście jego wrogów znajdują się: Chauntea, Eldath, Lathander, Mystra, Sune, Deneir, Gond, Helm, Mielikki, Oghma, Shiallia i Tyr.

Dogmat: Życie jest kombinacją losowych wydarzeń i chaosu, więc chwytaj to, co możesz i kiedy możesz, ponieważ Talos ma prawo w każdej chwili przenieść cię do zycia po śmierci. Nauczaj o jego potędze i zawsze ostrzegaj innych przed mocami, którym tylko on może rozkazywać – furii całego Faerunu. Nie lękaj się wędrować podczas burz, przez pożary lasu, trzęsienia ziemi i inne katastrofy, ponieważ chroni cię moc Talosa. Rób to publicznie, by i inni dostrzegli, że jedynie Talos może ich ochronić. Spraw, by inni lękali się go, a przede wszystkim zniszczeń, jaki może sprowadzić on i jego sługi. By nie narażać się na jego gniew, módl się żarliwie i przekazyj innym, że tylko tak można się bronić przed szaleństwem wichur, gradu, powodzi, suszy, zamieci, huraganów i innych klęsk żywiołowych. Wykorzystuj te niszczące moce, by bronić wyznaw-

ców Talosa. Nikomu nie wolno ignorować Talosa, a każdy musi się przed nim ukorzyć i czcić jego siłę. Przekazuj tę wiedzę innym i spraw, by pamiętali, że ogromne zniszczenia może spowodować nawet najlichszy spośród sług Talosa.

Kler i świątynie: Talos zawsze ma mniej wyznawców, niżby sobie życzył, zatem wysłał w świat kapłanów, by szerzyli nauki o jego potęgę i próbowali zwerbować innych do kultu – zarówno ze strachu jak i dlatego, że ludzie zazwyczaj cieszą się możliwością posługiwania się niszczycielskimi mocami. Świecić przykładem, kapłani Talosa oddają się więc w czasie podróży aktom przypadkowego lub złośliwego wandalizmu i chętnie udzielają nauki tym, którzy próbują ich powstrzymać lub po prostu znajdują się na ich drodze. Niektórzy grabią, palą i kradną równie entuzjastycznie, jak byle zbój, a wioski, a jeśli zostaną wygnani z jakiejś wioski, zazwyczaj odwiedzają ją później z gromadą współwyznawców, by dokonać zemsty. Praktyka ta doprowadziła do tego, że niektóre miasteczka wynajmują »grupy rezydujących na stałe poszukiwaczy przygód«, by uchronić się przed takim losem po tym, jak jeden lub kilku mieszkańców zadarło z kapłanami Talosa. Talos nie ma nic przeciwko temu, że jego kapłani starają się spełniać swoje marzenia o bogactwie, wystawnych ucztach, luksusowych przedmiotach i rozwiązywanym zachowaniu tak długo, jak mniej więcej raz na dekadzień wzywają burzę i dokonują spektakularnych aktów przemocy (najlepiej sprawdza się obalanie wież). W wyniku tego część kleru podjęła różnorodny tryb życia. Udają lunatyków, by szerzyć naukę Talosa, a przez resztę czasu przebiegają się, by polować na nierozważnych podróżnych.

Miejsce położenia większości kaplic i świątyni Talosa pozostaje tajemniczą w związku z reputacją jego kościoła. W wielu królestwach i krainach kult tego boga jest bowiem wyjęty spod prawa. Tam gdzie znajdują się oficjalne świątynie Talosa, mają one formę zamków lub otoczonych murem zamkniętych terenów, ponieważ często muszą służyć za twierdze dla wiernych, którzy bronią się przed rozgniewanym ludem. Takie miejsca leżą zawsze na trasach wielkich burz lub lawy wylewającej się z wulkanu albo na liniach trzęsień ziemi, a jednak Talos sprawia, że nie ponoszą żadnych szkód.

Wysokie rangą kapłani Talosa noszą biało-niebieskie stroje ceremonialne, przetykane karmazynem, które sprawiają wrażenie, jakby trzaskały od błyskawic. Formalnym strojem pozostałych kapłanów są czarne habity, haftowane w symbol łez i poszarpane linie ze złota i srebra – nieliczni, którzy przeżyli ceremonie z ich udziałem, nadali im przez to mało pochlebny przydomek »kruków zagłady«. Habity mają wystrzępione brzegi i nierówne rękawy. Większość kapłanów zakłada również przepaskę na oko, by bardziej upodobnić się do swego bóstwa. Poza przepisowymi strojami ceremonialnymi duchowni Talosa mogą nosić dowolne, zresztą często dość niechlujne, stroje.

Plotki mówią o tajemniczej grupie czarodziejów, którzy specjalizują się w egzotycznych kombinacjach magii żywiołów, a znani są jako Władcy Burz, lojalni Talosowi. W ciemnych zaułkach krążą też opowieści o tym, że Talos wspiera nekromantów, namawiając ich do tworzenia liczków, oraz koterię szalonych mędrców, którzy marzą o zagładzie świata. Ci niszczyciele, znani jako Krag Rdzewienia i Robactwa, od niedawna zostali objęci patronatem bóstwa.

Kościół Talosa nie ma centralnej hierarchii i kapłani niższej rangi słuchają swoich mistrzów tak długo, jak boją się ich potęgi. Od czasu

do czasu wstrząsają nim wewnętrzne wojny, ostatnio między wyznawcami pochodzącymi z Północy, a wyznawcami z Południa, czczącymi alter ego bóstwa, Bhaelrosa. Taki stan rzeczy nie cieszy jednak Talosa, który woli, by jego wierni niszczyli świat, a nie siebie nawzajem.

Talos

Barbarzyńca 20/ Wywoływacz 20

Średni przybysz (chaotyczny, zły)

Boska ranga: 16

Kości Wytrzymałości: 20k8 +220 (przybysz) plus 20k12 + 220 (Bbn) plus 20k4 + 200 (Wyw) (1 080 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 21 m

KP: 71 (+7 Zr, +16 boski, +29 naturalny, +9 odbicie)

Ataki*: chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4 +81/+76/+71/+66 wręcz lub chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4 +68/+63/+58/+53 dystansowy lub czar +76 dotykowy wręcz albo +63 dotykowy na dystans. *Zawsze otrzymuje 20 do testów ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4 1k8 +34 plus 1k6 od elektryczności/19-20/×3 plus 2k10 od elektryczności plus 2k8 od dźwięku lub chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4 1k8 +24/19-20/×3 plus 2k10 od elektryczności plus 2k8 od dźwięku, albo od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (błyskawica 42 punkty plus 6 elektryczność wręcz, 32 elektryczność na dystans).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: bezbłędna teleportacja na życzenie, boska aura (24 km, ST 35), boskie niepodatności, boze królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 480 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 24 km, chowańce (quasit), OC 48, odporność na ogień 36, RO 67/+5 (4/-), rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 24 km, szybkie poruszanie, zamiana planów na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +58, Ref +55, Wola +55. *Zawsze otrzymuje 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 50, Zr 24, Bd 31, Int 28, Rzt 24, Cha 29

Umiejętności*: Alchemia +55, Błefowanie +48, Czarostwo +69, Dyplomacja +28, Jeździectwo (koń) +51, Koncentracja +89, Leczenie +24, Nashuchiwanie +66, Pływanie +69, Postępowanie ze zwierzętami +68, Rzemiosło (wytwarzanie broni) +58, Rzemiosło (płatnerstwo) +58, Skakanie +69, Tajniki dziczy +66, Wiedza (natura) +67, Wiedza (religia) +62, Wiedza (tajemna) +62, Wróżenie +68, Wspinaczka +69, Wycucie kierunku +66, Zastraszanie +70. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Bezpośredni strzał, Daleki strzał, Maksymalizacja czaru, Odbicie strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (błyskawica), Poprawione uderzenie bez broni, Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni



Talos

i pancerza, Stworzenie portalu, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wyspecjalizowanie, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (błyskawica).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *wwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska burza (24 km, ST rzutu na Wytrw 35), Boska tarcza (13/dzień, zatrzymuje 160 punktów obrażeń), Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 24 km, 25k12 punktów obrażeń), Boski szaf (16/dzień), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (ogień), Energetyczna burza (elektryczność, 16 punktów obrażeń od elektryczności i 16 świętych punktów obrażeń na rundę), Fala chaosu (promień 48 m, ST rzutu na wolę 35), Groza (ST rzutu na Wolę 35), Niszczące uderzenie (ST rzutu na Wytrw 36 + zadane obrażenia lub zniszczenie nie więcej niż 450 metrów sześciennych materii nieożywionej), Potęga natury (zasięg 24 km, czas trwania koncentracja + nie więcej niż 16 minut), Przekształcenie rozmiaru, Roztrzaskanie i rozłączenie (ST rzutu obronnego 28), Wszepochotężny cios (błyskawica, ST rzutu obronnego 36), Wyzwolenie energii (elektryczność, 16k8 punktów obrażeń od elektryczności, promień 48 m, ST rzutu obronnego 36), Wyzwolenie energii (ogień, 16k8 punktów obrażeń od ognia, promień 48 m, ST rzutu obronnego 36), Wyzwolenie energii (zimno, 16k8 punktów obrażeń od zimna, promień 48 m, ST rzutu obronnego 36), Zmysł bitewny, Zranienie wroga, Zwiększona redukcja obrażeń.

Mocce domenowe: RzUCA czary chaosu i zła na poziomie czarującego o jeden wyższym, 16/dzień porażenie (+4 do ataków i +16 do obrażeń za jeden atak bronią), 16/dzień odgania lub niszczy stworzenia wody albo karci lub rozkazuje stworzeniom ognia.

Zdolności czaropodobne: Talos używa tych zdolności jak czarujący 26. poziomu, za wyjątkiem czarów zła i chaosu, które rzUCA, jakby był na 27. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 35 + poziom czaru. *Bluźnierstwo*, *burza lodowa*, *burza zemsty*, *deszcz ze śniegiem*, *dezintegracja*, *implozja*, *kontrolowanie pogody*, *krąg zagłady*, *krzywda*, *magiczny krąg przeciw dobru*, *magiczny krąg przeciw prawu*, *miot chaosu*, *ochrona przed dobrem*, *ochrona przed prawem*, *odporność żywiołowa* (tylko jako czar ognia lub zimna), *ognista burza*, *ognista tarcza*, *ogniste nasiona*, *ożywienie przedmiotu*, *płatcz chaosu*, *plonące dłonie*, *podmuch wiatru*, *profanacja*, *przeklęta aura*, *przeklęta kłęska*, *przywołanie byskawicy*, *rozproszenie dobru*, *rozproszenie prawa*, *roztrzaskanie*, *rój żywiołaków* (tylko jako czar ognia), *słowo chaosu*, *stworzenie nieumarłego*, *ściana ognia*, *tarcza entropii*, *trąba powietrzna*, *trzęsienie ziemi*, *wezwanie potwora VI* (tylko jako czar powietrza), *wezwanie potwora IX* (tylko jako czar chaosu lub zła), *wytworzenie płomienia*, *zadawanie lekkich ran*, *zadawanie krytycznych ran*, *zakażenie*, *zapalająca ckmura*.

Boski szaf: Następujące zmiany działają tak długo, jak Talos jest w stanie szafu: KP 66, pw 1380, Atak +86/+81/+76/+71 wręcz (1k8 +41/19-20 plus 1k6 elektryczność/×3 plus 2k10 elektryczność plus 2k8 dźwięk, *chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4*) lub +68/+63/+58/+53 dystansowy (1k8 +29/19-20 plus 1k6 od elektryczności/×3 plus 2k10 od elektryczności plus 2k8 od dźwięku, *chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4*), SC OC 58, odporność na elektryczność 15, odporność na ogień 46; MRO Wytrw +63, Wola +60; S 60, Bd 41; Pływanie +74, Koncentracja +94, Skakanie +74, Wspinaczka +74. Szaf może być używany 16 razy na dzień, trwa 1 godzinę (lub póki się nie zakończy), Talos zaś nie jest po nim zmęczony.

Czary czarodzieja/dzień: 5/8/7/7/7/7/6/6/6/6, bazowa ST = 19 + poziom czaru.

Wyposażenie: Talos używa jako broni błyskawic. Każda funkcjonuje jak *długa włócznia* +4 ze specjalnymi zdolnościami: chaotyczna, porażający rozprysk i grzmot.

Poziom czarującego: 25., waga: 4,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Talos automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym testach w ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Talos widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 24 kilometrów. W ramach akcji standardowej może odbierać wrażenia zmysłowe w zasięgu 24 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 16 godzin.

Zmysł dziedziny: Talos wyczuwa każdą naturalną moc destrukcyjną (taką jak pożar, trzęsienie ziemi, burza, wir itp.) na szesnaście dekadni przed i szesnaście dekadni po tym, jak zostanie wykorzystana. Jest także świadomy każdego aktu przemocy.

Akcje automatyczne: Talos może użyć Koncentracji, Zastraszenia, Wiedzy (tajemna), Czarostwa lub Tajników dzicy w formie darmowej akcji, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Zasada ta nie dotyczy jednak czynności, które wymagają akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub jej częścią. Mas prawo do nie więcej niż 20 akcji darmowych na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Talos może stworzyć dowolny magiczny przedmiot, którego podstawowy efekt pochodzi ze szkoły wywoływania.

Awatarowie

Awatar Talosa, który dość rzadko gości w Faerunie, objawia się jako szeroki w barach mężczyzna, z brodą i jednym okiem. Drugie oko zakrywa ciemna opaska, a niektórzy mędrcy twierdzą, że znajdujący się pod nią pusty oczodoł wypełniają wirujące gwiazdy. Mężczyzna ten odziany jest w zbroję półpłytową (bez hełmu), nałożoną na gładką, czarną skórnię, oraz w czarne, skórzane rękawice. Kiedy w Calimshanie pojawia się jako Bhaelros, często przybiera formę dzina w turbanie, o ciemnej skórze, unoszącego się ponad burzą piaskową.

Awatar Talosa: Jak Talos, ale boska ranga 8, KP 55 (dotyk 34, nieprzygotowany 55), Atak +73/+68/+63/+58 wręcz (1k8 +34/19-20 plus 1k6 od elektryczności/×3 plus 2k10 od elektryczności plus 2k8 od dźwięku, *chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4*) lub +60/+55/+50/+45 dystansowy (1k8 +24/19-20 plus 1k6 od elektryczności/×3 plus 2k10 od elektryczności plus 2k8 od dźwięku, *chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4*), lub czar +68 dotykowy wręcz albo +55 dotykowy na dystans; SC boska aura (240 m, ST 27), OC 40, odporność na ogień 28, RO 51/+5 (4/-); MRO Wytrw +50, Ref +47, Wola +47, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 8.

Wybitne boskie zdolności: Boski szaf (8/dzień), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (ogień), Groza (ST rzutu na Wolę 27), Potęga natury (zasięg 12 km, czas trwania koncentracja + nie więcej niż 8 minut), Przekształcenie rozmiaru, Wyzwolenie energii (elektryczność, 8k8 punktów obrażeń od elektryczności, promień 24 m, ST rzutu obronnego 28), Wyzwolenie energii (ogień, 8k8 punktów obrażeń od ognia, promień 24 m, ST rzutu obronnego 28), Wyzwolenie energii (zimno, 8k8 punktów obrażeń od zimna, promień 24 m, ST rzutu obronnego 28), Zwiększona redukcja obrażeń.

Boski szaf: Następujące zmiany działają tak długo, jak awatar Talosa jest w stanie szafu: KP 50 (dotyk 29, nieprzygotowany 50), pw 1380, Atak +78/+73/+68/+63 wręcz (1k8 +41/19-20 plus 1k6 elektryczność/×3 plus 2k10 elektryczność plus 2k8 dźwięk, *chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4*) lub +60/+55/+50/+45 dystansowy (1k8 +29/19-20 plus 1k6 elektryczność/×3 plus 2k10 elektryczność plus 2k8 dźwięk, *chaotyczna błyskawica grzmotu i porażającego rozprysku +4*), SC odporność na elektryczność 15, odporność na ogień 38, OC 50; MRO Wytrw +55, wola +52; S 60, Bd 41; Wspinaczka +66, Koncentracja +86, Skakanie +66, Pływanie +66.

Szał może być używany 8 razy na dzień, trwa 1 godzinę (lub póki się nie skończy), a awatar Talosa nie jest po nim zmęczony.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów zła i chaosu, ST rzutu obronnego 27 + poziom czaru.

Tempus

Władca Bitew, Młot na Wrogów

Większe bóstwo

Symbol: płonący srebrny miecz na krwistoczerwonej tarczy

Plan ojczysty: Odpoczynek Wojownika

Charakter: chaotyczny neutralny

Dziedzina: wojna, bitwa, zbrojni

Wyznawcy: zbrojni, wojownicy, barbarzyńcy, tropiciele, półorkowie

Charakter kleru: CZ, CD, CN

Domeny: chaos, ochrona, siła, wojna

Ulubiona broń: *Bitewne Męstwo* (topór bojowy)

Tempus (*tem-pus*) zarządza wojną, a łaską obdarza dość kapryśnie. Zawsze podróżuje na grzbiecie bliźniaczych wierzchowców – Verios, białej klaczy i Deriosa, czarnego ogiera. Jego chaotyczna natura sprawia, iż jednakowo sprzyja wszystkim uczestnikom zbrojnego konfliktu, zdarza się więc, że jednego dnia wspiera jednych, a następnego drugich. Żołnierze dowolnego charakteru modlą się do niego przed rozpoczęciem bitwy. W bitwie Tempus bywa straszliwy, ale honorowy, wierny jedynie własnemu kodeksowi wojownika. Nie dba o długotrwałe sojusze. Znany jest z zamiłowania do jedzenia, picia i polowania, chociaż najbardziej kocha zgłębienie bitwy. Zawsze objawia się jako gigantyczny mężczyzna, w zniszczonej i okrwawionej zbroi płytowej, z twarzą zakrytą masywnym hełmem. Nosi ze sobą wielki topór bojowy lub czarny miecz wyszczerbiony i poplamiony od wielokrotnego użytku, który zwykle trzyma w gotowości w odzianych w stalowe rękawice dłoniach.

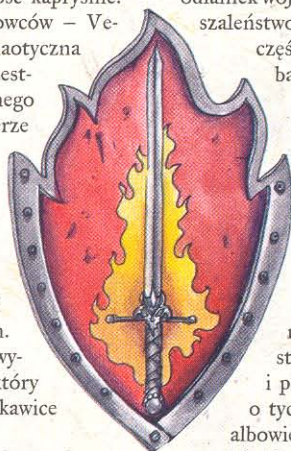
Kościół Tempusa jest chyba najlepiej znanym kościołem w targanym wojnami Faerunie. Niezliczone wieki wojen odcisnęły piętno na jego krainach, a wyznawcy Młota na Wrogów walczyli zreszczeniem i honorowo po różnych stronach niemal wszystkich konfliktów. Niezależność Władcy Bitew i jego wyznawców sprawiła, że kościół ten szanują wyznawcy innych religii, i nikt nie wątpi w to, że następnym razem szala zwycięstwa przechyli się na jego stronę, jeśli tylko zmienny Młot na Wrogów uśmiechnie się do niego ponownie. Niemal każdy wojownik walczył choć raz u boku kapłana Tempusa, a równie wielu musiało stawić mu czoła, jedynie bowiem kościół Eldath konsekwentnie unika bitew.

Kapłani Tempusa modlą się o czary tuż przed południem. Dniami świętymi są wigilie i rocznice wielkich bitew, a ich obchody różnią się w zależności od miejsca. Święto Księżyca, honorujące poległych, jest najważniejszą stałą datą w kalendarzu religijnym. Każda świątynia wydaje wówczas w samo południe Ucztę Bohaterów, a zgromadzeni w niej wierni odśpiewują Pieśń Poległych o zachodzie słońca, każda też wieczorem odprawia ceremonię Pieśni Miecza dla świeckich wyznawców. Oczekuje się także, że przynajmniej raz na dekadzie wyznawcy Tempusa przeleją kilka kropel krwi (zwłaszcza własnej lub godnego przeciwnika) i zaśpiewają Pieśń Miecza ku czci Tempusa. Rytualem najczęściej odprawianym przez większość wiernych jest modlitwa o to, by mogli poszczycić się odwagą i przeżyć nadchodzącą bitwę, wyszeptana nad bronią, którą modlący się najczęściej walczy. Jeśli przed bitwą wyznawca Tempusa zdobędzie nową broń – zwłaszcza jeśli jest to łup – fakt ten uznaje się za dowód łaskawości bóstwa, i właśnie ów oręż zostaje użyty do modlitwy. Kapłani Tempusa są zwykle wieloklasowcami jako barbarzyńcy, rycerze wiary lub wojownicy. Większość to mężczyźni zorientowani na walkę.

Historia/związki: Tempus narodził się z pierwszej bitwy między Sha'r a Selune i był jednym z wielu wojennych bóstw mających chodźć po świecie. Z czasem pokonał w bitwie wszystkich rywali, z których ostatnim był Garagos Rozbójnik. Niektóre przepowiednie mówią, że będzie toczyć wojnę z Anhurem w chwili, gdy panteony faeruński i mulhorandzki zewrą się ze sobą i nieodwracalnie zmieszają. W ostatnich latach Tempus był rzecznikiem boskości Czerwonej Rycerki, a ich stosunki przypominają nieco te, jakie łączy protekcyjnego ojca z córką, która ciężko pracuje w tym samym co on zawodzie – i para się wojną. Od czasu do czasu Młot na Wrogów przyjaźni się z innymi wojowniczymi bóstwami, takimi jak Nobanion, Gond, Valkur i Uthgar. Eldath, swe lustre przeciwieństwo, uważa za słabą i naiwną, jednak z szacunku dla jej przekonań karze tych ze swych kapłanów, którzy ubliżają członkom jej kleru, naruszają kaplice lub świątynie, ponieważ wie, że wojna bez pokoju nie ma sensu, bowiem to on ją definiuje i podkreśla jej potrzebę. Sune, która uznaje go za wroga, traktuje z pobłażaniem, uważając, że w ogóle nie warto się nią przejmować. Nie wiadomo natomiast, dlaczego toleruje Garagosa, chociaż niektórzy mędrcy spekulują, że zdaje sobie sprawę, iż nieuniknione są nowe wyzwania, więc woli zatrzymać w służbie Rozbójnika i wykorzystywać go jako zwiadowcę do tropienia potencjalnych wrogów. Inni twierdzą, że Garagos reprezentuje ten odłamek wojennego rzemiosła, który Tempusowi jest wstrętny – dzięki szaleństwu, oraz że Władca Bitew specjalnie scedował na niego tę część swojej dziedziny, choć nadal chętnie przyjmuje cześć barbarzyńców.

Dogmat: Tempus nie wygrywa bitew, a jedynie pomaga odnieść zwycięstwo wojownikom, którzy na to zasługują. Wojna jest sprawiedliwa, ponieważ w równym stopniu uciska i pomaga wszystkim, a w bitwie każdy śmiertelnik może polec lub stać się wielkim przywódcą. Nie należy bać się wojny, trzeba ją bowiem traktować jak naturalną siłę, burzę, którą niesie ze sobą cywilizacja. Uzbroj zatem wszystkich, którzy chcą starcia, nawet wrogów. Wycofuj się z beznadziejnych walk, lecz nigdy nie unikaj bitwy. Wrogów zabijaj stanowczo, a zbrojne starcie kończ szybko, bowiem powolne wyczerpywanie sił i przeciąganie wzajemnej wrogości nie ma sensu. Pamiętaj o tych, którzy polegli przed tobą. Broń tego, w co wierzysz, albowiem inaczej przepadnie. Nie lekceważ żadnego wroga i szanuj każdego, ponieważ w każdym płonie ogień męstwa, niezależnie od płci, wieku lub rasy. Tempus patrzy łaskawie na tych, którzy walczą honorowo i nie posuwają się do szalonych kroków – nie niszczą zatem domów ani inwentarza i nie mordują rodzin, gdy wróg jest jeszcze daleko. Rozważaj konsekwencje działań wojennych i nie tocz wojny nieostrożnie. Ci, którzy dużo mówią i szybko biegną, unikają wysiłku i nigdy nie bronią swoich przekonań, powodują więc więcej krzywd niż najbardziej zawzięci tyranie.

Kler i świątynie: Kapłani wojennego boga muszą pilnować, by wojna toczyła się zgodnie z zasadami, do których przestrzegania zobowiązane są obie strony konfliktu. Sami powinni dbać o swoją reputację i zachowywać się tak, by dowodzić swego honoru, zasługując w ten sposób na posłuch. Mają minimalizować rozlew krwi i zniszczenia wojenne oraz łagodzić waśnie, które mogłyby nabrać zbyt szerokiego znaczenia. Jednocześnie jednak powinni dbać o szkolenie bojowe mieszkańców Faerunu i o obronność ich osad, by zawsze mogli stawić czoła najazdom obcych i rabusiów. Ich zadaniem jest promować wiarę w Tempusa i pomagać w bitwie tym, których obdarzył łaską. Zbrojni, którzy korzystają z trucizny i kalają w ten sposób źródła, wysypują pola solą, zabijają cywilów, rozkoszują się torturami lub niepotrzebną rzezią niewinnych albo popełniają grzech przeciw uczciwości, nie zasługują na fawory bóstwa, a ich zbrodnie zostaną ujawnione. Wojenni kapłani muszą także czcić pamięć poległych, zapisując ich imiona i dbając, by nie zapomniano o ich czynach – powinni więc wspominać ich podczas modlitwy do Tempusa i pieśniach wykonywanych podczas corocznego Marszu Poległych. W czasie tej ceremonii kapłani wędrują ulicami miast i osad i wzywają ich mieszkańców, zarówno wyznawców Tempusa, jak i tych, którzy są mu obcy, na Święto Księżyca odbywające się w ich świątyni. Kapłani są także



zobowiązani zbierać i czcić broń oraz zbroje sławnych i szanowanych wojowników, nawet jeśli są zniszczone lub uszkodzone, ponieważ wierzy się, iż trwa w nich iskra wojennego zapału i odwagi poległego właściciela.

Świątynie Tempusa często przypominają otoczone murem wojskowe koszary, a nie miejsca kultu. Poza centralną salą poświęconą pamięci poległych, udekorowaną zniszczonymi tarczami i zardzewiałymi mieczami, reszta pomieszczeń podporządkowana jest potrzebom wojennego rzemiosła.

W większości świątyń można więc znaleźć zbrojownię, koszary i plac szkoleniowe. Najzwyklejsze ufortyfikowane opactwa posiadają czasem także biblioteki, lecz znajdują się w nich jedynie dzieła poświęcone historii wojen, strategii i opowieści o poległych.

Nawet jeśli kapłani Tempusa nie mają na sobie zbroi, i tak noszą hełmy lub stalowe piaski, chociaż nie zastanawiają twarzą, ponieważ tak daleko posunięte naśladowanie Władcy Bitew uważane jest za obrzę. Niektórzy fanatycy nigdy nie zdejmują zbroi, lecz w świątyniach znajdujących się w miastach rzadko widuje się ich w tym stroju, za wyjątkiem ceremonii odprawianych przed walką lub podczas oblężenia. Formalny habit kapłana Tempusa zwykle ma kolor krwistej czerwieni, lecz jego barwa różni się w zależności od miejsca i od rangi; ciemniejsze kolory przysługują kapłanom niższej rangi. Większość wojennych kapłanów nosi szaty o odcieniu brązu lub purpury. Czerwień lub bursztyn zastrzeżono dla starszego kleru, a złoty i biel dla największych dostojników. Poza toporami, element uzbrojenia stanowią także ciężkie rękawice kolcze, zróżnicowane zależnie od rangi, jaką osiągnął kapłan.

Ze względu na fakt, iż kapłani Tempusa mają dość nieprzewidywalne upodobanie i od czasu do czasu wspierają przeciwne strony konfliktu, kościół nie ma centralnej hierarchii, której przedstawiciele mogliby zawrzeć jakiś trwalszy sojusz. Jednak wewnątrz świątyni lub wojskowego zakonu zazwyczaj ściśle określa się porządek rang wojskowych i wyraźny łańcuch rozkazów. Kościół Tempusa posiada wiele zakonów, z których dwa najważniejsze to Zakon Złamanego Ostrza oraz Zakon Stalowego Kła. Pierwszy oddaje cześć tym kapłanom i wojownikom, którzy odnieśli rany w służbie Tempusa i nie mogą już walczyć. Złamane Ostrza często służą za wsparcie w świątyniach i kaplicach oraz przysięgają chronić świętych miejsc, w których rezydują aż do śmierci. Drugi z zakonów jest elitarnym zgromadzeniem wojowników, którego członkom często zleca się najniebezpieczniejsze zadania. Jednostki Stalowego Kła prowadzone są przez zahartowanych w bitwie członków kleru. Wiele kompanii kupieckich i zakonów rycerskich również korzysta z symboliki Tempusa. Jedną z oznak bóstwa najczęściej widzianą wśród kupców, jest symbol zardzewiałego sztyletu, z końcówką skierowaną do góry i na prawo, po którego ostrzu spływają cztery krople krwi.

Tempus

Wojownik 20/Kapłan 10/Barbarzyńca 10

Średni przybysz (chaotyczny)

Boska ranga: 17

Kości Wytrzymałości: 20k8 +200 (przybysz) plus 20k10 +200 (Woj) plus 10k8 +100 (Kap) plus 10k12 +100 (Bbn) (1160 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 21 m

KP: 80 (+7 Zr, +17 boski, +30 naturalny, +13 zbroja [zbroja płytowa ciężkiej fortyfikacji +5], +9 odbicie)

Ataki*: chaotyczny, ostry topór bojowy prędkości +3 +85/+85/+80/+75/+70 wręcz lub czar +77 dotykowy wręcz albo +64 dotykowy na dystans. *Zawsze otrzymuje 20 do testów ataku; rzuć kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: chaotyczny, ostry topór bojowy prędkości +3 1k8 +52/18-20/×3 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (topór bitewny 60 punktów).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domowe, odegnanie nieumarłego 12/dzień, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: bezbłędna teleportacja na życzenie, boska aura (25,5 km, ST 36), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 510m Plan Materialny), komunikacja na odległość 25,5 km

OC 49, odporność na ogień 37, RO 69/+5,

rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 25,5 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), szal 3/dzień, szybkie poruszanie, zamiana planów na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +59, Ref +56, Wola +58. *Zawsze otrzymuje 20 przy rzutach obronnych.

Atrybuty: S 50, Zr 24, Bd 31, Int 24, Rzt 29, Cha 29

Umiejętności*: Czarostwo +57, Dyplomacja +64, Jeździectwo (koń) +71, Koncentracja +60, Leczenie +60, Nasłuchiwanie +51, Pływanie +80, Postępowanie ze zwierzętami +69, Rzemiosło (wytworzenie broni) +87, Rzemiosło (płatnerstwo) +87, Skakanie +75, Tajniki dziczy +52, Wiedza (religia) +47, Wiedza (tajemna) +47, Wróżenie +47, Wspinaczka +95, Wycucie kierunku +49, Zastraszanie +59, Zauważanie +28. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Atak w przelocie, Bezpośredni strzał, Czujność, Daleki strzał, Konna walka, Konne łucznictwo, Odbicie strzał, Poprawiona bycza szarża, Poprawiona inicjatywa, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (topór bitewny), Poprawione uderzenie bez broni, Porywająca szarża, Potężny atak, Precyzyjny strzał, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (topór bitewny), Strzał w biegu, Stworzenie



Tempus

magicznej broni i pancerza, Szybki strzał, Traktowanie, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczępienie, Wirujący atak, Wyspecjalizowanie, Zapisanie runy, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (topór wojenny).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracje, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska biegłość bitewna, Boska burza (51 m, ST rzutu na Wytrw 36), Boska specjalizacja w broni (topór bojowy), Boska tarcza (13/dzień, zatrzymuje 170 punktów obrażeń), Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 25,5 km, 26k12 punktów obrażeń), Boskie mistrzostwo w broni, Boskie natchnienie (szał, nie więcej niż 17 stworzeń/dzień), Boskie zogniskowanie broni (topór bojowy), Cios zguby (giganci), Dodatkowa domena (siła), Fala chaosu (promień 51 m, ST rzutu na Wolę 36), Wszczępotężny cios (topór bojowy, ST rzutu na Wytrw 37), Nieposkromiona siła, Obszarowa boska tarcza (nie więcej niż 17 kwadratów o boku 3 m lub kula albo półkula o promieniu 5 m), Potężniejszy boski promień (nie więcej niż 85 celów, z których żadne dwa nie mogą znajdować się dalej niż 25,5 km od siebie, lub stożek nie dłuższy niż 510 m albo snop lub rozprysk o promieniu nie dłuższym niż 25,5 m i wysokości nie większej niż 51 m), Poznanie śmierci, Przekształcenie rozmiaru, Przenikliwość 5 m, Roztrzaskanie i rozłączenie (ST rzutu obronnego 28), Zmysł bitewny, Zwiększona redukcja obrażeń.

Moce domenowe: RzUCA czary chaosu na poziomie czarującego +1, 17/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +10 do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina), 17/dzień siłowy wyczyn (premia +10 z usprawnienia do S na 1 rundę).

Zdolności czaropodobne: Tempus używa tych zdolności jak czarujący 27. poziomu, za wyjątkiem czarów chaosu, które rzUCA, jakby był na 28. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 36 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, boska moc, broń duchowa, bycza siła, chwytająca dłoń Bigby'ego, kamienna skóra, magiczna broń, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny ornat, miążdżąca dłoń Bigby'ego, młot chaosu, niepodatność na czar, obrona przed prawem, obrona przed żywiołami, odporność na czar, ogniste uderzenie, osłonięcie kogoś, ożywienie przedmiotu, płaszcz chaosu, pole antymagii, przyzmatyczna kula, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, schronienie, słowo chaosu, słowo mocy gin, słowo mocy oszokomienie, słowo mocy ślepnij, słyszna potęga, wezwwanie potwora IX (tylko jako czar chaosu), ustręt, wytrzymałość żywiołowa, zaciśnięta pięść Bigby'ego, znieczulenie umysłu.*

Szał: Następujące zmiany działają tak długo, jak Tempus jest w stanie szału: KP 78; pw 1280; Atak +87/+87/+82/+77/+72 wręcz (1k8 +55/18-20/×3 *chaotyczny, ostry topór bojowy prędkości +3*; maksymalne obrażenia 63 punkty); MRO Wytrw +61, Wola +60; S 54, Bd 35; Wspinaczka +97, Koncentracja +62, Skakanie +77, Pływanie +82. Szal trwa do końca spotkania.

Czary kapłana/dzień: 6/8/7/6/6/5, bazowa ST = 19 + poziom czaru.

Wyposażenie: Tempus nosi przy sobie *Biterwne Męstwo, topór bojowy +3* ze specjalnymi zdolnościami: *chaotyczny, ostry i prędkość*.

Poziom czarującego: 25., waga: 3,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Tempus automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzucie, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Tempus widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 25,5 kilometra. W ramach akcji standardowej może postrzegać wszystko w zasięgu 25,5 kilometra od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 17 godzin.

Zmysł dziedziny: Tempus wyczuwa każdą bitwę na siedemnaście dekadni przed i siedemnaście dekadni po tym, jak się wydarzy. Jest także świadomy każdego aktu przemocy w Krainach i śmierci każdego wojownika, niezależnie od tego, czy miała ona miejsce w bitwie, czy też nie.

Akcje automatyczne: Tempus może użyć Rzemiosła (płatnerstwo), Rzemiosła (wytwarzanie broni) lub Zastraszania w formie akcji darmowej pod warunkiem, że ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Tempus może stworzyć każdy magiczny przedmiot, który zadaje obrażenia lub ochrania.

Derios i Verios (konie tempusa)

Tempus posiada dwa konie, Deriosa i Verios. Derios jest czarnym ogierem, a Verios białą klaczą. Od czasu do czasu można go zobaczyć na grzebiecie jednego lub drugiego, a czasem obydwu (gdy stoi jedną nogą na grzebiecie każdego).

Derios i Verios: samiec i samica, zaawansowane złowieszcze konie; SW 4; wielkie zwierzę; KW 24k8 +192; pw 300; Inic +0; Szyb 18 m; KP 17 (dotyk 8, nieprzygotowany 17); Atak +26 wręcz (1k6 +10, 2 kopyto) i +21 wręcz (1k4 +5, ugryzienie); Front/Zasięg 3 m na 6 m/3 m; SC widzenie w słabym świetle, węch; Char N; MRO Wytrw +22, Ref +14, Wola +16; S 30, Zr 11, Bd 26, Int 2, Rzt 14, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ukrywanie -8, Nasłuchiwanie +8, Zauważanie +10.

Widzenie w słabym świetle: Derios i Verios widzą dwa razy dalej niż człowiek w świetle gwiazd, księżycy, pochodni i podobnym słabym oświetleniu.

Węch (zn): Derios i Verios mogą węchem wykryć zbliżających się wrogów i ukrywających się przeciwników oraz śledzić ich za pomocą węchu.

Awatarowie

Tempus objawia się jako mężczyzna wzrostu 3,5 metra, odziany w zbroję płytową, zniszczoną w bitwach i okrwawioną. Mimo że twarz zaślania mu masywny hełm, jego spojrzenie ma potężną moc. Nosi ze sobą wielki topór bojowy (lub czarny wielki miecz), wyszczerbiony i poplamiony, zawsze gotowy do użycia, który trzyma w osłoniętej stalową rękawicą dłoni. Nogi i ramiona ma odsłonięte i poznaczone krwawiącymi ranami, lecz gdy jedzie do bitwy, nie zwraca uwagi na te okaleczenia. Czasem pojawia się pieszo, lecz częściej jedzie na białej klaczy (Verios) lub czarnym ogierze (Deriosie), a czasem na obu, stojąc jedną nogą na grzebiecie każdego.

Awatar Tempusa: wielki; KP 61 (dotyk 27, nieprzygotowany 61); Atak +75/+75/+70/+65/+60 wręcz (2k6 +43/ 18-20/×3, *wielki chaotyczny; ostry topór bojowy prędkości +3*) lub czar +67 dotykowy wręcz albo +54 dotykowy na dystans; Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; Ukrywanie +6, wszystkie pozostałe modyfikatory umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska biegłość bitewna, Boska specjalizacja w broni (topór wojenny), Boskie mistrzostwo w broni, Boskie natchnienie (szał, nie więcej niż 8 stworzeń/dzień, ST rzutu na Wolę 30), Boskie zogniskowanie broni (topór wojenny), Dodatkowa domena (siła), Nieposkromiona siła, Przekształcenie rozmiaru, Wszczępotężny cios (topór bojowy, ST rzutu na Wytrw 28), Zmysł bitewny.

Szał: Następujące zmiany działają tak długo, jak awatar Tempusa jest w stanie szału: KP 59 (dotyk 25, nieprzygotowany 59); Atak +77/+77/+72/+67/+62 wręcz (1k8 +55/18-20/×3 *chaotyczny, ostry topór bojowy prędkości +3*); MRO Wytrw +52, Wola +51; S 54, Bd 35; Wspinaczka +88; Koncentracja +53, Skakanie +68, Pływanie +73. Szal trwa do końca spotkania.

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 18. lub 19. dla czarów chaosu. ST rzutu obronnego 27 + poziom czaru.

Torm

Prawdziwy, Prawdziwe Bóstwo, Lojalna Furia

Pomniejsze bóstwo

Symbol:	prawa rękawica skierowana do góry z wnętrzem dłoni ku przodowi
Plan ojczysty:	Dom Trójcy
Charakter:	praworządny dobry
Dziedzina:	obowiązek, lojalność, posłuszeństwo, paladyni
Wyznawcy:	paladyni, bohaterowie, dobrzy wojownicy i zbrojni, strażnicy, rycerze, lojalni dworzanie
Charakter kleru:	PD, PN, ND
Domeny:	dobro, leczenie, ochrona, prawo, siła
Ulubiona broń:	<i>Więzy Obowiązku</i> (wielki miecz)



Torm (*torm*) Prawdziwy, patron paladynów i zaprzysięgły wróg korupcji i zła, służy ludowi Faerunu, uosabiając ideał rycerza. Jako wyniesiony do boskości bohater, który przeżył swe śmiertelne życie w służbie sprawiedliwego suwerena, Torm wystrzega się pretensjonalności innych bóstw, przyjmując pokorną postawę i służąc dobru publicznemu i rządowi prawa. Mimo iż może dysponować przerażającą mocą, aż nazbyt dobrze zna ludzkie słabości, gdyż sam padł ofiarą ich łatwowierności i ignorancji, gdy w Czasach Kłopotów powiązany został z ludzką powłoką. W czasie tego brzemienia w skutki zdarzenia pozwolił na to, by kontrolowali go zepsuci kapłani, dzięki czemu mógł z dystansu spojrzeć na własne wady i nabrać pokory. Surowy i nieprzejednany duch Torma unosi się nad jego wyznawcami, gdy walczą ze złem lub opiekują się słabymi, bezbronnymi lub zbyt młodymi, by mogli bronić się sami.

W Czasach Kłopotów Torm walczył z Banem w porcie miasta Tantras i zniszczył go w pojedynku (sam też poległ w tym starciu, lecz został wskrzeszony przez Ao). Dzięki temu wyczynowi stał się bohaterem ludzi o dobrym sercu na całym kontynencie, zbawcą, który ocalił Faerun przed manipulacjami złego bóstwa, dążącego do ucisku i tyranii. Zniszczenie Bane'a załamało wsparcie dla Twierdzy Zhentil, a mieszkańcy Dolin poczuli wpływ boskiego natchnienia i zaczęli swobodniej oddychać, Torm stał się zaś symbolem heroizmu i odwagi, wzorem rycerza gotowego do poświęceń, które docenił nawet Ao. To uwielbienie objęło też kościół Torma, który przeżył wówczas rozkwit, gdyż jego szeregi zasilili nowi myśliciele i kandydaci do kongregacji. W czternaście lat po tamtych zdarzeniach kapłani Torma nadal cieszą się popularnością, jakiej w Faerunie nic nie może się równać.

Teraz kiedy Bane powrócił, ludzie ponownie szukają zbawienia w Lojalnej Furii i jego wystawniach. Żywią przy tym nadzieje, że mroczne widmo Czarnej Dłoni może ponownie zostać pokonane w kolejnej wielkiej bitwie i że odnowiony kościół Bane'a zmiażdży armia paladynów o świętych sercach i błogosławionych ostrzach. Zdarzyło się to przecież za życia wszystkich dorosłych mieszkańców Faerunu, toteż wielu oczekuje, że i teraz Torm przyjdzie im z pomocą. Samo bóstwo i jego wyznawcy zachowują jednak trzeźwość poglądów, wiedzą bowiem, iż teraźniejszość w niczym nie przypomina Czasów Kłopotów, kiedy to oba bóstwa spotkały się w pojedynku niczym równi sobie śmiertelnicy. Wiedzą, że tajemnica, jaka otacza kult Bane'a, uniemożliwia otwarty konflikt i że zagrożenia ze strony Czarnej Dłoni niełatwo będzie uniknąć. Zarówno Torm jak i jego święci wojownicy zdają sobie sprawę, jaką cenę trzeba będzie zapłacić za zwycięstwo nad siłami ciemności, ale także i z faktu, że jak na razie tylko oni są gotowi na takie poświęcenie.

Kapłani Torma modlą się o czary o świcie. Trzynastego dnia eliasia obchodzą ponurą uroczystość znaną jako Boża Śmierć, która upamiętnia ofiarę, jaką złożył Torm w walce z Banem. Piętnastego dnia marpenotha celebrują natomiast o wiele radośniejsze święto Wskrzeszenia Torma, symbolizujące powrót Torma do Krain na rozkaz Ao. Tarczowy Wiec to tradycyjnie czas, gdy mieszkańcy Faerunu zawierają nowe umowy i kontakty, a dla wyznawców Torma ma wielkie znaczenie religijne, ponieważ jako bóstwo obowiązku, każdą przysięgę

traktuje on bardzo poważnie. Oprócz codziennych porannych modlitw, kapłani powinni składać podziękowania i czcić Torma poprzez ciche modlitwy w południe, o zmierzchu i o północy. Kapłani tego bóstwa zdobywają rangi w klasach rycerz wiary, boski sługa lub paladyn.

Historia/związki: Torm służy Tyrowi jako wojenny przywódca i rycerz wiary, tak jak robił to niegdyś w służbie śmiertelnego monarchy tuż po upadku Netherilu. Uczeni nie potrafili zgodzić się co do kwestii położenia królestwa, a którym spędził życie, ani nawet jego nazwy, lecz najbardziej prawdopodobne teorie umieszczają je na południe od Jeziora Pary, na obszarze znanym dzisiaj jako Królestwa Graniczne. Wszystkie rycerskie zakony w służbie Torma poszukują pozostałości po tym królestwie, które kapłani nazywają Wysokim Tronem lub Chalsemyr. Mają nadzieję na to, że ustalenie jego położenia da im większy wgląd w życie Torma jako śmiertelnika, bowiem bóg niechętnie dzieli się takimi informacjami nawet ze swymi kapłanami. Niektórzy interpretują jego opór jako grę, uznając, iż w ten sposób bóstwo wystawia swych wyznawców na próbę i zmusza ich, by podejmowali wyprawy poszukiwawcze. Powszechnie uważa się również, że ten, kto odkryje dzieje śmiertelnej ojczyzny Lojalnej Furii, zostanie wyniesiony na niebiańskie plany jako boski sługa Torma.

Przed Czasami Kłopotów Torm służył Tyrowi jako lojalny półbog. Po wskrzeszeniu z rąk Ao został wyniesiony do rangi pomniejszego bóstwa i otrzymał nowe obowiązki, zyskując przy tym kontrolę nad kilkoma armiami i niebiańskimi wojownikami, których wolno mu wykorzystywać w konfliktach na Planach Zewnętrznych. Torm, Tyr oraz Ilmater często ze sobą współpracują i znani są jako Triada lub Trójca. Pod naciskiem Tyra, Torm zaprzysiężnił się ostatnio z Czerwoną Rycerką i próbuje poskromić jej żądze walki i wpoić jej zamiłowanie sprawiedliwości. Jego więź z Helmem sięga wielu stuleci i nie uległa zachwianiu nawet wobec faktu, iż ich kapłani wielokrotnie stawali przeciwko sobie w różnych kwestiach politycznych i ideologicznych. Jako zaciekle wróg zła, Torm ma też wiele wspólnego z Lathanderem, którego bardzo szanuje.

Po zniszczeniu Bane'a Torm zainteresował się poczynaniami Cyrica i współpracuje z Mystrą, Oghmą i Maską, by zdetronizować go z pozycji Pana Umarłych. Bardzo żałuje, że nie zniszczył Cyrica wcześniej, toteż stara się doprowadzić do starcia, by naprawić ten błąd. Niezbyt odpowiada mu jednak sojusz z Maską, ale ma nadzieję, że uda mu się zmusić Władce Cieni do nawrócenia, jeśli tylko będzie zawsze krzyżował jego nieczne plany. Od powrotu Czarnej Dłoni większość ambicji oraz planów Torma dotyczy udaremniania intryg Bane'a.

Dogmat: Zbawienie można osiągnąć poprzez służbę. Każda porażka obraża Torma, a każdy sukces dodaje mu blasku. Walcz o utrzymanie porządku i prawa. Bądź posłuszny swym panom, zachowaj jednak czujność i zdrowy rozsądek. Bądź przewidujący i zawsze wyczulony na najmniejsze ślady zepsucia. Uderzaj szybko i bezlitośnie w zgniliznę w sercach śmiertelnych. Nieś szybko, bolesną śmierć zdrajcom. Kwestionuj niesprawiedliwe prawa, sugerując poprawki lub zmiany, nigdy dodatkowe zasady. Pamiętaj, że masz jeden obowiązek – musisz być zawsze wierny Tormowi, rodzinie, panu i wszystkim dobrym istotom Faerunu.

Kler i świątynie: Kapłani i paladyni Torma przysięgają na Odpokutowanie Obowiązku, kodeks obowiązków i odpowiedzialności, nakreślony przez Lojalną Furię po tym, jak bóg ów odkrył odstępców we własnym kościele w Czasach Kłopotów. Aby odpokutować fakt, iż niegdyś prześladowali inne wyznania, kapłani Torma muszą wspierać inne dobre religie, co stanowi część Długu Prześladowań. Dług Odpuszczeń nakazuje natomiast, by wysłannicy Torma używali wszystkie dostępne zasoby, eliminując kultury Cyrica i Bane'a oraz działając na szkodę podstępnej Twierdzy Zhentil. Dług Zniszczenia ustala, że kapłani odnajdują obszary dzikiej magii i robią, co w ich mocy, by zaleczyć te rany Splotu. Dodatkowo kapłani i paladyni Torma powinni czuwać nad morale dobrych organizacji, w zależku niszcząc zepsucie, wiedzą bowiem, że skoro zaatakowało ich zakon, uderzy także w mniej

lojalnych. Wielu z nich przemierza świat, naprawiając krzywdy i szerząc nauki Torma.

Zwierzchnikiem kultu Torma w Faerunie jest wysoki kapłan Barriltar Bhandraddon, władający imponującą Świątynią Nadejścia Torma w Tantras. Cieszy się on rozległą władzą, a w ostatnich latach wspierał wiele rycerskich zakonów o zasięgu ogólnokontynentalnym, w tym prestiżowy Zakon Złotego Lwa, którego członkowie strzegą świątyni i wędrują po Faerunie, wypełniając Odpokutowanie Obowiązków. Zakonowi przewodzi przyjazny paladyn z Tantras, lord Garethian Nieomylny (pokorny człowiek, którego przydomek ma więcej wspólnego z ironicznym samoumartwieniem niż przechwałkami). Od powrotu Bane'a wielu ważnych przywódców i wysłanników kościoła zginęło w tajemniczych okolicznościach, więc wielu rycerzy Torma domaga się bardziej stanowczych działań przeciwko pozbawionym honoru wyznawcom Czarnej Dłoni.

Świątynie Torma bardzo często są również cytadelami. Wznoszone wysoko w górach, zapewniają mieszkańcom możliwość kontrolowania okolicy, posiadają też place ćwiczeń, wysokie wieże, kwatery dla gości oraz skromne sale kultu. W wystroju dominuje biel granitowych ścian i posągi lwów, natomiast wysokie ściany korytarzy ozdabiają godła poległych rycerzy.

Aby zdobyć moc wystarczającą do pokonania awatara Bane'a w Czasach Kłopotów, Torm wchłoniął dusze wszystkich wiernych w Tantras. Ta dobrowolna transformacja zabiła śmiertelników, w jednej chwili kładąc kres tysiącom istnień. Ponieważ miasto to zawsze było centrum religijnym Torma i wielu jego wyznawców ściągnęło tu, gdy rozeszły się pogłoski o jego przybyciu na początku Kryzysu Awatarów, okolica została niemal doszczętnie wyludniona. Zostały jedynie dzieci, których bóg nie mógł prosić o ofiarę z życia, pochłaniając ich rodziców. Zapewnił im jednakże opiekę i do dziś ci młodzi ludzie, w wieku od 14 do 28 lat, znani są jako Potomstwo Męczenników. Wielu z nich wstąpiło w szeregi kleru Torma, a niektórzy w wiele lat po tym, jak ich rodzice odpowiedzieli na desperackie wezwanie Torma, ujawnili dziwne moce związane z odwagą i siłą.

Torm

Paladyn 20/Wojownik 20/Kapłan 10

Średni przybysz (dobry, praworządny)

Boska ranga: 8

Kości Wytrzymałości: 20k10 +220 (Pal) plus 20k10 +220 (Woj) plus 10k8 +110 (Kap) (1030 pW)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 68 (+1 Zr, +8 boski, +21 naturalny, +13 zbroja [zbroja płytowa siły] [+4]+5), +15 odbicie)

Ataki: wielki miecz świętego mściciela +5 +61/+56/+51/+46 wręcz lub czar +55 dotykowy wręcz albo +50 dotykowy na dystans

Obrażenia: wielki miecz świętego mściciela +5 2k6 +25/17-20 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 ma na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 18/dzień (efektywny poziom kapłański 28), ugodzenie zła (3/dzień, +15 do

ataku i +60 do obrażeń od jednego ataku bronią), wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: aura odwagi (premia +8 z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu dla wszystkich sojuszników w zasięgu 30m), *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (240 m, ST 33), boskie niepodatności, boże królestwo (1,5 km plan zewnętrzny, 240 m Plan Materialny), empatyczna więź z wierzchowcem, komunikacja na odległość 12 km, *nakładanie rąk* (300 pW), objawiona łaska, OC 40, objawione zdrowie, odporność na ogień 28, RO 43/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu

12 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), *usunięcie choroby* 6/dekadzień, wspólne czary z wierzchowcem, wspólne rzuty obronne z wierzchowcem, *wykrycie zła, zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +61, Ref +51, Wola +53

Atrybuty: S 34, Zr 25, Bd 33, Int 24, Rzt 28, Cha 40

Umiejętności: Czarostwo +35, Dyplomacja +48, Jeździectwo (koń) +39, Jeździectwo (smok) +38, Koncentracja +72, Leczenie +57, Nasłuchiwanie +34, Postępowanie ze zwierzętami +46, Przeszukiwanie +32, Skakanie +36, Wiedza (religia) +25, Wiedza (tajemna) +25, Wrócenie +28, Wspinaczka +38, Wycucie podbudek +28.

Atuty: Atak w przelocie, Atak z doskoku, Długotrwały czar, Konna walka, Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (wielki miecz), Porywająca szarża, Potężny atak, Poszerzenie czaru, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Przywództwo, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (wielki miecz), Tratowanie, Unik, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wydłużenie czaru, Wyspecjalizowanie, Wzmocnienie czaru, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (wielki miecz).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł; paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumanienie, transmutację, *wwięzienie, wygnanie*.

Wybitne zdolności: Awatar (nie więcej niż 5), Boska tarcza (14/dzień, zatrzymuje 80 punktów obrażeń), Boski paladyn, Boskie natchnienie (odwaga, nie więcej niż 8 stworzeń/dzień), Dodatkowa domena (leczenie), Dodatkowa Zmiana (siła), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 43, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 8 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 8 godzin), Zmysł bitewny.

Moce domen: Rzuca czary dobra, praworządność i leczenia na poziomie czarującego +1, 8/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +10 do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina), 8/dzień siłowy wyczyn (premia +10 z usprawnienia do S na 1 rundę).

Zdolności czaropodobne: Torm używa tych zdolności jak czarujący 18. poziomem, za wyjątkiem czarów dobra, praworządnych i leczenia, które rzuca, jakby był na 19. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 33 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, bycza siła, chwytajęca dłoń*



Torm

specjalna zdolność: siła

Siła: Postać, która ma na sobie zbroję z tą zdolnością, zyskuje premię z usprawnienia +2 lub +4 do Siły.

Poziom czarującego: 12., warunki wstępne: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *bycza siła;* *cena rynkowa:* +2, plus 8000 sz, +4 plus 32 000 sz.

Bigby'ego, gniew porządku, kamienna skóra, krąg leczniczy, leczenie, leczenie krytycznych ran, leczenie lekkich ran, leczenie poważnych ran, leczenie średnich ran, magiczny krąg przeciwko chaosowi, magiczny krąg przeciwko złu, magiczny ornat, masowe uzdrowienie, miazdząca dłoń Bigby'ego, niepodatność na czar, ochrona przed chaosem, ochrona przed złem, ochrona przed żywiołami, odporność na czar, ostonienie kogoś, pole antymagii, prawdziwe wskrzeszenie, pryzmatyczna kula, regeneracja, rozproszenie chaosu, rozproszenie zła, schronienie, sentencja, słuszna potęga, święta aura, święte porażenie, święte słowo, tarcza prawa, uspokojenie emocji, wezwwanie potwora IX (tylko jak czar dobra i praworządny), wspomnienie, wstręt, wstrzymanie potwora, wytrzymałość żywiołowa, zacisnięta pięść Bigby'ego, znieczulenie umysłu.

Czary kapłana/dzień: 6/8/7/6/6/5, bazowa ST = 19 + poziom czaru.

Czary paladyna/dzień: 6/5/5/5, bazowa ST = 19 + poziom czaru.

Wyposażenie: Torm uzbrojony jest w *Więzi Obowiązku, wielki miecz świętego mściciela* +5 oraz ma na sobie *pełną zbroję siły* [+4] +5.

Poziom czarującego: 25., waga: 8,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pomniejsze Torm może wykorzystać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Torm ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 12 kilometrów. W ramach akcji standardowej może percypować wszystko w zasięgu 12 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż pięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 8 godzin.

Zmysł dziedziny: Torm wyczuwa każde każdy akt rycerski (lub jego pogwałcenie) pod warunkiem, że zdarzenie to dotyczy przynajmniej 500 osób (na przykład niegrzeczna uwaga poczyniona w czasie pojedynku, która może doprowadzić dwa narody do wojny).

Akacje automatyczne: Torm może użyć Wiedzy (tajemna) lub Wiedzy (religia) w formie akcji darmowej; jeśli ST zadania wynosi 20 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 5 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Torm może stworzyć dowolną magiczną zbroję lub broń oraz dowolny przedmiot magiczny dla wierzchowca (magiczną zbroję, *podkowy zefiru*, itp.), pod warunkiem że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 30 000 sz.

złoty smok (wierzchowiec Torma)

Torm dosiada w bitwie albo konia wojennego, albo smoka. Jego ulubionym wierzchowcem jest starożytny złoty smok.

Starożytny złoty smok: SW -, olbrzymi smok (ogień); KW 43k12 +387; pw 666, Inic +4; Szyb 18 m, pływanie 18 m, lot 75 m (kiepska);

KP 50 (dotyk 6, nieprzygotowany 50); Atak +60 wręcz (4k6 +21 ugryzienie) i +55 wręcz (2k8 +10, 2 pazury) i +55 wręcz (2k6 +10, 2 skrzydła) i +55 wręcz (2k8 +31, uderzenie ogonem) lub +60 wręcz (4k6 +31 zmiżdżenie) lub +60 wręcz (2k6 +3, machnięcie ogonem); Front/Zasięg 6 m na 12 m/4,5 m; SA broń oddechowa (stożek ognia 18 m 20k10, ST rzutu obronnego 40), broń oddechowa (stożek osłabiającego gazu 18 m, uszkodzenie S 10, ST rzutu obronnego 40), czary, groza, zdolności czaropodobne; SC bystry wzrok, cechy rasowe smoka, empatyczna więź z Tormem, oddychanie pod wodą, podtypy ogień, poprawione uchylanie, *premia ze szczęścia* 1/dzień, rozkazowanie złotym smokom, ślepowidzenie 90 m, wspólne rzuty obronne z Tormem, wspólne czary z Tormem, *wykrycie klejnotów* 3/dzień; Char PD; MRO Wytrw +36, Ref +23, Wola +34; S 52, Zr 10, Bd 29, Int 28, Rzt 29, Cha 28.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +44, Czarostwo +79, Dyplomacja +50, Koncentracja +44, Nasłuchiwanie +44, Przeszukiwanie +44, Skakanie +91, Ukrywanie -12, Wiedza (architektura i inżynieria) +39, Wiedza (geografia) +39, Wiedza (historia) +39, Wiedza (lokalna) +39, Wiedza (natura) +39, Wiedza (plany) +39, Wiedza (religia) +39, Wiedza (szlachta i rodzina królewska) +39, Wiedza (tajemna) +44, Wrócenie +44, Wyczucie pobudek +19, Wyzwalanie się +35, Zastraszanie +13, Zauważanie +44; Atak w przelocie, Pochwycenie, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Roztrzaskanie, Rozszczepienie, Unoszenie się, Wielkie rozszczepienie, Zwrot przez skrzydło, Żelazna wola.

Broń oddechowa (zn): Smok Torma zionie 18-metrowym stożkiem ognia, który zadaje 20k10 punktów obrażeń każdemu stworzeniu, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość. Smok może także zionąć 18-metrowym stożkiem osłabiającego gazu, który zadaje 10 punktów tymczasowego uszkodzenia Siły każdemu stworzeniu, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość. Jest odporny na własną broń oddechową.

Groza (zn): Zdolność ta wywołuje efekt automatycznie, gdy smok Torma atakuje, szarżuje lub przelatuje nad głową przeciwnika. Wpływa na wrogów, którzy mają mniej niż 43 KW, w zasięgu 90 m. Stworzeniu pod jej wpływem musi powieść się rzut obronny na Wolę (ST 40) lub będzie ono wstrząśnięte. Sukces oznacza, że uodparnia się na grozę danego smoka na jeden dzień.

Zdolności czaropodobne (zc): 3/dzień - *blągostawieństwo, polimorfowanie siebie*; 1/dzień - *geas/poszukiwanie, słoneczny wybuch*. Są to czary rzucane przez zaklinacza 15. poziomu. Bazowa ST = 19 + poziom czaru.

Czary (zc): Smok Torma rzuca czary jak zaklinacz 15. poziomu.

Wykrycie klejnotów (zc): Jest to efekt wieszczenia, podobny do czaru *wykrycia magii*, z tą różnicą, że lokalizuje jedynie klejnoty. Smok może przejrzeć łuk 60 stopni na rundę; po 1 rundzie wie, czy w zasięgu łuku znajdują się klejnoty, druga runda koncentracji ujawnia dokładną ich ilość klejnotów, a trzecia ich dokładne położenie, rodzaj i wartość.

Cechy smoka: Niepodatny na uśpienie i paraliż, widzenie w ciemności 18 m, widzenie w słabym świetle.

Bystry wzrok: Smok Torma widzi cztery razy lepiej niż człowiek w warunkach słabego światła i dwa razy lepiej w normalnym świetle. Ma także zasięg widzenia w ciemności 300 m.

Premia ze szczęścia (zc): Smok Torma może dotknąć jednego klejnotu, zazwyczaj zatopionego w pancerzu, i zakląć go, by przynosił szczęście. Tak długo jak ma go ze sobą, on-oraz każde dobre stworzenie w promieniu 300 m zyskuje premię +1 ze szczęścia do wszystkich rzutów obronnych i podobne rzuty kośćmi jak przy użyciu *kamienia szczęścia*. Jeśli przekaże klejnot innemu stworzeniu, tylko ono otrzymuje premię. Zaklęcie trwa 1k3 godziny plus 30 godzin, lecz kończy się, jeśli klejnot zostanie zniszczony.

Oddychanie pod wodą: Smok Torma może oddychać pod wodą i w czasie zanurzenia używać swej broni oddechowej, czarów i innych zdolności (pod wodą stożek ognia staje się stożkiem maksymalnie podgrzanej pary).

Znane czary zaklinacza (6/9/8/8/8/7/5, bazowa ST = 19 + poziom czaru): 0 - *dłoń maga, czytanie magii, kuglarstwo, odporność,*

otwarciu/zamknięciu, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, światło, wykrycie magii; 1 – magiczny pocisk, oczarowanie osoby, rozumienie języków, tarcza, wytrzymałość żywiołowa; 2 – bycza siła, dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracia, niewidzialność, zamazanie; 3 – kula ognista, przyspieszenie, spowolnienie, stan lotny; 4 – mniejsze tworzenie, oczarowanie potwora, polimorfowanie kogoś, zlokalizowanie stworzenia; 5 – ciągłość, przejście w ścianie, sen, ściana mocy; 6 – dezintegracja, ewentualność, prawdziwe widzenie; 7 – kula ognista z opóźnionym zapłonem, pryzmatyczny deszcz.

Awatarowie

Torm najchętniej tworzy awatarów na własne podobieństwo, chociaż zmienia ich wygląd tak, by pasowały do różnych okresów jego ludzkiej egzystencji. Czasem jego awatar jest przystojnym, młodym wojownikiem, przepehionym ambicją i wigorem. Innym razem to potężny strzec, z twarzą poznaczoną zmarszczkami. Niezależnie od postaci, awatar Torma jest odważny i pewny siebie, nawet w okolicznościach stanowiących największe wyzwanie. W bitwie awatar zmienia formę i wyglądać jak olbrzymi człowiek z głową lwa odziany w złotą zbroję płytową (postać, w której Torm zabił Bane'a w porcie miasta Tantras w Czasach Kłopotów). Tormowi służą złote oraz srebrne smoki i te majestatyczne stworzenia często towarzyszą jego awatarom.

Awatar Torma: Jak Torm, ale boska ranga 4; KP 60 (dotyk 30, nieprzygotowany 59); Atak +57/+52/+47/+42 wręcz (2k6 +25/17-20, wielki miecz świętego mściciela +5) lub czar +51 dotykowy wręcz albo +46 dotykowy na dystans; SC boska aura (12 m, ST 29), OC 36, odporność na ogień 24, RO 39/+4; MRO Wytrw +57, Ref +47, Wola +49; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 4.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (14/dzień, zatrzymuje 40 punktów obrażeń), Boski paladyn, Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 39, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 4 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 4 godziny).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 14. lub 15. dla czarów dobra i praworzadności, ST rzutu obronnego 29 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowej domeny awatar Torma traci dostęp do domen siły i leczenia, związanych z nimi mocy domenowych oraz zdolności czaropodobnych: *bycza siła, obrwytająca dłoń Bigby'ego, kamienna skóra, krąg leczniczy, leczenie krytycznych ran, leczenie lekkich ran, leczenie poważnych ran, leczenie średnich ran, magiczny ornat, masowe uzdrowienie, miążdżąca dłoń Bigby'ego, prawdziwe wskrzeszenie, regeneracja, słusna potęga, uzdrowienie, wytrzymałość żywiołowa, zaciśnięta pięść Bigby'ego.*

Tymora

Pani Szczęścia, Radosna Pani, Nasza Uśmiechnięta Pani

Pośrednie bóstwo

Symbol: srebrna moneta przedstawiająca twarz Tymory otoczoną białą kończyną

Plan oyczysty: Jasna Woda

Charakter: chaotyczny dobry

Dziedzina: powodzenie, umiejętności, zwycięstwo, przygody

Wyznawcy: łotrzykowie, hazardziści, poszukiwacze przygód, Harfiarze, niziołki

Charakter kleru: CD, CN, ND

Domeny: chaos, dobro, ochrona, podróż, szczęście

Ulubiona broń: wirująca moneta (shuriken)

Tymora (ty-mo-ra), przyjazne, łaskawe i dobroduszne bóstwo szczęścia, zawdzięcza swą oszałamiającą popularność dwóm czynnikom.

Po pierwsze, jej dominacja nad uciezkami „o włos” i szczęśliwymi odkryciami sprawia, iż jest patronką poszukiwaczy przygód w Faerunie, którzy czczą ją w nadziei, że przedłuży ich żywot i zapewni intratne zlecenia. Największym dobrodziejstwem dla jej kościoła było pojawienie się bogini w Czasach Kłopotów w Arabel, kiedy Tymora ustanowiła sklep w świątyni znanej jako Dom Pani. W chwili gdy cały kontynent trząsł się w posadach od dzikiej magii, Tymora oferowała tak brakującą wszystkim stabilność i pewność, że chociaż jednemu bóstwu zależy jeszcze na ludzkiej rasie. Możliwość prawdziwego spotkania z boginią (w zamian z znaczącą dotacją dla kościoła) podsycała wiarę w tych pełnych rozpaczyci czasach, toteż szereg wyznawców oraz kleru Tymory pęczniały proporcjonalnie do skarba.

Wyznawców Tymory powszechnie uważa się za zwiastunów dobrej zabawy i miłośników przygód. Kapłani zachęcają ich do tego, by zawsze wykorzystywali nadarżające się okazje i działali, miast czekać, co się wydarzy. Ci, którzy wybierają Tymorę na swoją patronkę, mają zazwyczaj mnóstwo sił witalnych i pewność, że Radosna Pani zapewni im długie i owocne życie. Niziołki uważają ją za jedno z Dzieci Yondalli, a powszechny szacunek, jakim cieszy się jej kult wśród ludów Faerunu za największy z wielu humorystycznych kantów Pani Szczęścia.

Kapłani Tymory, często zwani dawcami szczęścia, modlą się o czary rano. Wyznawcy witają się, dotykając świętych symboli i często się przy tym obejmując. Oficjalnie kler nie uznaje żadnych ustanowionych rytuałów, a religijne obrządki znacznie się różnią w zależności od postanowień lokalnej świątyni. Kapłani Tymory najczęściej posiadają rangi w klasach łotrzyków, lecz znani są z tego, że próbowali niemal każdej kombinacji klas. Nieliczni stają się graczami z losem (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Przed Kataklizmem Świtu tylko jedno bóstwo, Tyche, kontrolowało zarówno szczęście, jak i pech. Bogini ta była dowcipna, a jej zainteresowanie równie często przynosiła kłęski, co zwycięstwa. Egzystencją Tyche wadały jedynie jej zachcianki, rzadko też zajmowała się czymś lub kimś dłużej niż chwilę. Zrządzeniem losu ta kochliwa bogini zaangażowała się jednak w wojnę rozpętaną przez Lathandera, który próbował zdominować faeruński panteon. Zdecydowawszy, że jej kochanek posuwa się za daleko, obdarzyła go pocałunkiem niepowodzenia i pozostawiła własnemu losowi.

W czasie swych podróży natrafiła na piękną różę, którą chciała wyrwać z ziemi. Kwiat jednak nie ustępował, zatem zesłała na niego pecha, lodyga pękła i główka kwiatu spadła na ziemię. Niewiele myśląc, Tymora zatknęła różę we włosy i kontynuowała wędrówkę nieświadoma niebezpieczeństwa, na jakie się naraziła. Róża była bowiem narzędziem Moandera, bóstwa gnicia i rozkładu. Krótkim rozkazem Moander wlał swe zepsucie do ucha Tyche, chciwie wysysając w zamian jej siłę życiową i powodując, że wiedła od wewnątrz. Kiedy nieświadoma niczego Tyche wróciła w końcu do domu, stanęła przed przyciociłmi Lathanderem, Selune i Azuthem, którego przed atakiem Moandera ostrzegła *Błada Mozaika*. Zanim ohydne stworzenie, które było niegdyś Tyche, zdążyło pozdrowić swych towarzyszy, Selune rzuciła w nie pociskiem oczyszczającego światła. Tyche rozpadła się wówczas na dwie połowy, a ze skorupy wyłoniło się zupełnie nowe bóstwo.

Najpierw znad potrzaskanego ciała Tyche uniosła się jej jasna, nieco mniejsza wersja, spoglądając na trzy bóstwa zdezerorientowanym wzrokiem, jakby znała je ze snów, ale nigdy ich nie spotkała. Tuż za ową postacią wyłoniła się odważna i piękna Beshaba. Po krótkiej bitwie, w której dobry i zły aspekt zniszczonej Tyche niemal zniszczyły się nawzajem, czemu zapobiegł zbiorowy wysiłek Azutha, Lathandera i Selune, Beshaba przeklęta cztery bóstwa, potępiając ich jako morderców i łotrów niewartych zarówno jej obecności, jak i dobrej woli. Obłożwszy ich wyznawców wiecznym pechem, opuściła zgromadzenie w kłębach gryzącego dymu, miotając przekleństwa. Nowo narodzona bogini Tymora wzruszyła wówczas ramionami i szeroko się uśmiechnęła – nie jej to nie obchodziło.



Od tego dnia Tymora i Beshaba kontynuują walkę. Beshaba dąży przy tym do całkowitego zniszczenia przeciwniczki, która z kolei stara się powstrzymać łupiestwa Panny Nieszczęścia, od czasu do czasu każąc jej ambicje pieczołowicie wybranym upokorzeniem.

Chociaż niesprawiedliwym byłoby nazywać Tymorę okrutną, znajduje ona przyjemność w płataniu innym figli, często w nadziei, iż uda jej się w ten sposób poprawić humor surowym bóstwom, takim jak Helm i Tyr. Mimo że odziedziczyła wszystkie dobre cechy swojej poprzedniczki, zachowała także jej skłonność do flirtów – uwiodła już kilka bóstw i setki śmiertelników, rzadko pozostając z jednym kochankiem dłużej niż rok lub dwa. Łączy ją swobodny, długotrwały romans z bóstwem niziołków Brandobarisem, którego zamitowanie do śmiałych czynów i sprośnych żartów równa się jej własnemu.

Dogmat: Każdy powinien być śmiały, albowiem być odważnym, znaczy żyć. Odważne serce i gotowość podjęcia ryzyka niszcza pieczołowicie przygotowane plany w dziewięciu przypadkach na dziesięć. Oddaj się w ręce losu i zaufaj swemu szczęściu. Bądź panem swej doli, a szczęście i pecha przyjmij jako dowód zaufania Pani. Podążaj za swymi celami, a Pani ci w tym pomoże. Bez jej wskazówek i celów, jakie ci wyznaczy, wpadniesz w objęcia Beshaby, albowiem ci, którzy nie zmiernają w obrany kierunek, zdani są na łaskę nieszczęścia, które nie ma litości.

Kler i świątynie: Kapłani Tymory cenią radość i spontaniczność, wierzą, że ci, którzy cieszą się największym szczęściem, podejmują zarazem największe ryzyko. Ich świątynie są uznawane za miejsca postoju grup poszukiwaczy przygód i często oferują im tak niezbędne artykuły jak woda święcona i eliksiry lecznicze. Niektóre kościoły posuwają się o krok dalej, oferując wręcz tajemną pomoc najbardziej odważnym grupom, a wszystko po to, by „udowodnić” wartość doktryny Tymory. Kapłani obwieszają sukcesy tychże bohaterów, gdy już powrócą z niebezpiecznych łochów i nawiedzonych grobowców, utrzymując, iż ich powodzenie i łupy są nagrodą od Pani Szczęścia. Kiedy jednak promowani przez świątynię śmiałkowicie staną się karmą dla potworów lub wejdą w zasięg *kuli unicestwienia*, ustawionej w paszczy demona, ci sami kapłani zachowują pełne godności milczenie.

Każda świątynia Tymory to niezależna jednostka, która ma własną hierarchię i dość dowolnie interpretuje doktrynę, co w zasadzie sprowadza się do tego, iż jej poczynaniami kierują kaprysy wysokich kapłanów lub kapłanek. Tej długotrwałej tradycji rzucił ostatnio wyzwanie Daramos Lauthyr, wysoki kapłan Domu Pani w Arabel, który pragnie zjednoczyć kościoł pod władzą jednego zwierzchnika – siebie.

Tymora

Łotrzyk 20/Zaklinacz 20

Średni przybysz (chaotyczny, dobry)

Boska ranga: 14

Kości Wytrzymałości: 20k8 + 200 (przybysz) plus 20k6 + 200 (Łtr) plus 20k4 + 200 (Zak) (960 pw)

Inicjatywa: +15, zawsze pierwsza (+11 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa, Najwyższa inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 77 (+11 Zr, +14 boski, +27 naturalny, +15 odbicie)

Ataki: *długi miecz szczęśliwe ostrze* +5 +66/+61/+56/+51 wręcz lub *wirująca moneta dalekiego zasięgu i prędkości* +5 +70/+70/+65/+60/

+55 dystansowy lub czar +61 dotykowy wręcz albo +65 dotykowy na dystans

Obrażenia: *długi miecz szczęśliwe ostrze* +5 1k8 +15 /17-20 lub *wirująca moneta dalekiego zasięgu i prędkości* +5 13 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, ukradkowy atak +13k6, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (420 m, ST 39), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 420 m Plan Materialny), chowańce (łasicę), komunikacja na odległość 21 km, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie może być flankowana, +4 przeciwko pułapkom), OC 46, odporność na ogień 34, poprawione uchylanie, pułapki, RO 49/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do stworzeń w zasięgu 24 km, rzut ochronny, szczwany umysł, uchylanie, wyniszczający atak, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +61, Ref +62, Wola +60

Atrybuty: S 24, Zr 33, Bd 31, Int 28, Rzt 28, Cha 40

Umiejętności*: Alchemia +30, Błefowanie +72, Ciche poruszanie +68, Czarostwo +53, Czytanie z warg +46, Dyplomacja +73, Koncentracja +87, Kradzież kieszonkowa +50, Leczenie +46, Nasłuchiwanie +46, Otwieranie zamków +45, Półśłówka +70, Przebieranie +72, Przeszukiwanie +37, Równowaga +70, Skakanie +23, Szacowanie +61, Stosowanie liny +34, Stosowanie urządzeń magicznych +52, Ukrywanie +65, Unieszkodliwianie mechanizmów +66, Upadanie +48, Wiedza (tajemna) +53, Wróżenie +53, Wspinaczka +64, Wyczucie pobudek +41, Wyzwalanie się +68, Zastraszanie +33, Zauważanie +33, Zbieranie informacji +72. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Biegłość w broni egzotycznej (wirująca moneta), Długotrwały czar, Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Poprawione rozbrajanie, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Przenikanie czaru, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie różdżki, Szybkie wyciąganie broni, Unieruchomienie czaru, Uniki, Walka na ślepo, Wychiszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki.

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uśpienie*, otumianie, transmutację, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska tarcza (13/dzień, zatrzymuje 140 punktów obrażeń), Boskie czarowanie, Boskie przyspieszenie 14 minut, Boski łotrzyk, Boski ukradkowy atak, Boski unik (szansa chybienia 64%), Darmowy ruch, Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (podróż), Najwyższa inicjatywa, Obszarowa boska tarcza (nie więcej niż 14 kwadratów o boku 3 m lub kula albo półkula o promieniu 4 m); Potęga szczęścia (nie więcej niż 14 stworzeń na raz i na dzień, premia +14 ze szczęścia lub kara -14 ze szczęścia), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zmiana kształtu, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 49, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 14 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 14 godzin).



Moce domenowe: RzUCA czary chaosu i dobra na poziomie czarującego+1, 14/dzień przerzuca rzut kością natychmiast po wykonaniu, 14/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premię +14 z odporności do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina), 14/dzień *swoboda ruchu*.

Zdolności czaropodobne: Tymora używa tych zdolności jak czarujący 24. poziomu, za wyjątkiem czarów dobra i chaosu, które rzUCA, jakby była na 25. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 39 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, bezbłędna teleportacja, cud, fazowe drzwi, lot, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny krąg przeciw złu, młot chaosu, niepodatność na czar, ochrona przed prawem, ochrona przed złem, ochrona przed żywiołami, odporność na czar, ostonienie kogoś, ożywienie przedmiotu, płaszczyzna chaosu, pole antymagii, projekcja astralna, pryzmatyczna kula, przetwarzanie zaklęcia, rozproszenie prawa, rozproszenie zła, roztrząskanie, schronienie, słowo chaosu, swoboda ruchu, szybki odwrót, święta aura, święte porażenie, święte słowo, tarcza entropii, wezwwanie potwora IX (tylko jako czar chaosu lub dobra), wspomnienie, wstręt, wymiarowe drzwi, zawrócenie czaru, zlokalizowanie przedmiotu, zmylenie kierunku, znalezienie ścieżki, znieczulenie umysłu.*

Znane czary zaklinacza (poziomy 0-15; 6/10/10/10/9/9/9/9/8/8/3/3/2/2/2, bazaowa ST = 27 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, odporność, otwarcie/zamknięcie, raca, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrzyście magii; 1 – identyfikacja, niewidoczny służący, oczarowanie osoby, ożywienie liny, zbroja maga; 2 – bycza siła, kocia gracia, niewidzialność, sztuczka z liną, widzenie w ciemnościach; 3 – kula niewidzialności, przyspieszenie, rozproszenie magii, spowolnienie; 4 – mniejsza kula nieważliwości, trwała mgła, wymiarowe drzwi, zlokalizowanie stworzenia; 5 – ostatek umysłu, przejście w ścianie, wścibskie oczy, zabójcza cdmura; 6 – ewentualność, prawdziwe widzenie, większe rozproszenie; 7 – klatka mocy, masowa niewidzialność, zawrócenie czaru; 8 – ochrona przed czarami, pryzmatyczna ściana, żelazne ciało; 9 – wolność, zatrzymanie czasu, życzenie.

Wyposażenie: Tymora nosi przy sobie Srebrną Łzę, długi miecz szczęśliwe ostrze+5.

Poziom czarującego: 25., waga: 3 kg.

Tymora nosi także kilka wirujących monet. Funkcjonują one jak *shurikeny*+5 ze specjalnymi zdolnościami: prędkość i daleki zasięg.

Poziom czarującego: 25., waga: 0,2 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pośrednie Tymora automatycznie otrzymuje 20 do każdego testu umiejętności. Przy rzutach obronnych lub testach ataku 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznie porażki. Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Tymora widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 21 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 21 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 14 godzin.

Zmysł dziedziny: Tymora wyczuwa każdy akt powodzenia w chwili, w której ma miejsce i czternaście dekadni po tym, jak się zdarzy (może być to zarówno sytuacja, w której dziecko niziolka znajduje torbę ze złotem podczas kopania na opuszczonej plaży, jak i moment, w którym nieszczęsny poszukiwacz przygód zeskakuje z drogi ostrza mającego zagłębić się w jego sercu).

Akcje automatyczne: Tymora może użyć Wiedzy (tajemna) w formie akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 25 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 10 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Tymora może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który nadaje premię do rzutu obronnego pod warunkiem, że cena rynkowa tego przedmiotu nie przekracza 200 000 sz.

Awatarowie

Przed Czasami Kłopotów Tymora preferowała postać czarnowłosej dziewczyny o przebiegłym wyrazie twarzy. Jednak podczas pobytu w Domu Pani w Arabel nieco odświeżyła swój wygląd i teraz jej awatarowie przemawiają do większej ilości potencjalnych wyznawców. Typowy awatar to władczą kobieta, ubrana w kosztowne szaty. Jej długie rozpuszczone platynowe włosy podtrzymuje skromna, złota korona.

Ze względu na przedłużający się pobyt w Arabel sprzed kilku lat, Tymora na razie czuje się zmęczona wizytami na Planie Materialnym, więc teraz szuka kłopotów na Planach Zewnętrznych.

Awatar Tymory: Jak Tymora, ale boska ranga 7; KP 63 (dotyk 43, nieprzygotowana 63); Atak +59/+54/+49/+44 wręcz (1k8 +15/17-20, długi miecz szczęśliwe ostrze+5) lub +63/+63/+58/+53/+48 dystansowy (13, wirująca moneta dalekiego zasięgu i prędkości+5), lub czar +54 dotykowy wręcz lub +58 dotykowy na dystans; SC boska aura (210 m, ST 32), OC 39, odporność na ogień 27, RO 42/+4; MRO Wytrw +54, Ref +55, Wola +53; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 7.

Wybitne boskie zdolności: Boski ukradkowy atak, Boski unik, Boskie czarowanie, Dodatkowa domena (ochrona), Dodatkowa domena (podróż), Potęga szczęścia (nie więcej niż 7 stworzeń na raz, premia +7 ze szczęścia lub kara -7 ze szczęścia), Przekształcenie postaci, Przekształcenie rozmiaru, Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 42, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 7 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 7 godzin).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 17. lub 18. dla czarów dobra i chaosu, ST rzutu obronnego 32 + poziom czaru.

TYR

Bezstronny Bóg, Okaleczony Bóg, Sprawiedliwy Bóg

Większe bóstwo

Symbol: waga w równowadze spoczywająca na młocie wojennym

Plan ojczysty: Dom Trójcy

Charakter: praworządny dobry

Dziedzina: sprawiedliwość

Wyznawcy: paladyni, sędziowie, prawnicy, policja, represjonowani, burmistrzowie

Charakter kleru: PD, PN, ND

Domeny: dobro, odwet, prawo, wiedza, wojna

Ulubiona broń: *Sędzia Najwyższy* (długi miecz)

Na cywilizowanych ziemiach przed każdym procesem kryminalnym dobrzy sędziowie szepczą modlitwę do Tyra (*tyr*), Bezstronnego Boga, prosząc, by pozwolił im podejmować decyzje sprawiedliwe i przemyślane. Bóstwo to, które dawno temu przybyło na Toril z odległego kosmosu, samo nazywa się ojcem, który stara się stworzyć w Faerunie społeczeństwo doskonałe z krnąbrnych dzieci, za jakie uważa społeczeństwa tego świata. Świadomości, że śmiertelne zakusy nie dają nadziei na zainicjowanie i ochronę całkowicie sprawiedliwej egzystencji, zabarwia filozofię Tyra domieszką pełnego rezygnacji smutku.

Religijna ikonografia przedstawia Tyra jako starzejącego się, jedno- rękiego wojownika, często z zakrwawionym bandażem zasłaniającym zranione oczy. Okaleczony Bóg stracił prawą dłoń w walce z przypominającą wilka istotą znaną jako Kezef Ogar Chaosu, a jego ślepotą datuje się na Czasy Kłopotów, kiedy to sam Ao wydził mu oczy, karząc go za to, iż nie upilnował skradzionych Tablic Przeznaczenia i dopuścił, by wśród bóstw Faerunu zapanowała niezgoda. Wyznawcy Tyra uznali więc jego rany za alegorię ślepoty sprawiedliwości i przyjmują, iż jest to cena, jaką prawdziwie sprawiedliwi muszą zapłacić, jeśli chcą podążać ścieżką prawa. Radykalne sekty Tyra popierają zatem rytualne samookaleczenie wśród swoich członków. Praktykę tę potępia jednak większość wyznawców, którzy w zamian za to w czasie odprawiania rytuałów zasłaniają oczy gazową materią i wdzwiewają na

prawie dłonie rękawice przypominające barwą ludzką skórę, by uhonorować swoje bóstwo.

Powszechnie uznaje się Tyra i jego kapłanów za surowych arbitrów sprawiedliwości, często nie dostrzegając filozoficznych niuansów w doktrynie, a zapamiętując jedynie czarno-białe nauki o naturze moralności. Dla większości mieszkańców Faerunu bóg ten jest jedyną opoką – wiedzą, że oczekuje od nich uczciwości, sprawiedliwych osądów i dobroci w stosunku do niewinnych, i dlatego obdarzają jego kapłanów dużym zaufaniem.

Kapłani Tyra modlą się o czary o świcie. Oprócz licznych mniejszych świąt, przestrzegają ścisłego miesięcznego kalendarza wielkich rytuałów. Pierwszego dnia każdego miesiąca obchodzą święta Wszzechwiedzącej Sprawiedliwości, podczas którego specjalnie wyspiewywane modły wywołują pojawienie się rozgrzanego do białości młota wojennego, który promieniuje żarem i światłem. Trzynastego dnia każdego miesiąca odbywa się Okaleczenie, podczas którego wierni śpiewają hymny, póki nie pojawi się nad ich głowami iluzyjna rękawica otoczona nimbem płonącej krwi. Podobny rytuał, zwany Oślepieniem, ma miejsce dwudziestego drugiego dnia każdego miesiąca – wtedy jednak nad głowami wiernych pojawia się obraz płonących, wypchnionych łzami oczu. Kapłani Tyra często są wieloklasowcami jako paladyni.

Historia/związki: Tyr przybył na Toril w roku –247 RD, w ramach wydarzenia znanego jako Pochód Sprawiedliwości. Wytońił się wówczas z bramy w pobliżu dzisiejszego Alaghton w Turmish i poprowadził siły 200 archontów poprzez Przesmyk Vilhon, próbując spacyfikować pozostałości starożytnego Jhaamdath, które zniszczone przez elfy, pograżyły się w anarchii i bezprawiu. W bitwie, która się wówczas rozegrała, Tyr zabił Valigana Potrójnie Urodzonego, pomniejsze bóstwo anarchii, wzrost znaczenia którego w roku –269 zbiegł się z osłabieniem wpływów spragnionego krwi egzarchy Thelasanda IV, który zachęcał cesarza do eskalacji konfliktu z elfami.

Działania i poświęcenie Tyra w czasie Pochodu (który trwał aż do –238) przyciągnęły uwagę zapomnianego Ilmatera, który w roku –243 przyłączył się do jego armii. Wiele lat później, kiedy większość sług Tyra została zabita lub wygnana, a samo bóstwo zaczynało interesować się Torilem, zarzucając plany pierwotnej kampanii, dołączył do nich Torm jako wojskowy przywódca Sprawiedliwego Boga. Trzy połączone sojuszem bóstwa nazwano wówczas Triadą (lub Trójcą), a nazwa ta utrzymuje się do dziś.

Po ponad 1 600 latach od swego przybycia, Tyr rozciągnął dominację na prawie cały Faerun – niewielu jest takich, którzy nie znają jego imienia lub ideałów, jakie reprezentuje. Na wielu ziemiach postrzega się go jak rzecznika cywilizacji, który zachęca do tworzenia moralnych kodeksów i przestrzegania zasady równości wszystkich wobec prawa. Co ciekawe, w tym zakresie jego poglądy są zarówno postępowe jak i wsteczne – na ziemiach bezprawia lub anarchii uosabia siłę kulturalnego postępu, a w krajach o ustanowionych kodeksach prawnych jest surowym obrońcą obowiązującego prawa.

W czasie relatywnie krótkiego pobytu na Torilu Tyr zdążył przysporzyć sobie wrogów. Gorliwie przeciwstawia się bóstwom tyranii, zła oraz bezprawia i żywi szczególną nienawiść do Bane'a, Cyrica, Maski, Talony i Talosa.

Dogmat: Ujawmij prawdę, karz winnych, prostuj ścieżki błądzących i zawsze postępuj uczciwie. Przestrzegaj prawa, gdziekolwiek się udasz, i karz tych, którzy złe w jego świetle postępują. Zachowuj pamięć o własnych wyrokach, czynach i decyzjach, byś dzięki temu mógł naprawić błędy, jakie popełnisz, poznać prawo krain, do jakich się udasz, i wyraźniej dostrzegać tych, którzy łamią prawo. Bacznie obserwuj świat i zachowuj czujność, gdyż dzięki temu dostrzeżesz planujących niesprawiedliwość, zanim zagrożą prawu i porządkowi. Wywieraj zemstę na winnych w imię tych, którzy zostali skrzywdzeni.

Kler i świątynie: Religia Tyra przemawia do tych, którzy pragną zaprowadzać porządek tam, gdzie panuje niepokój, karać winnych i zyskać pewność, że cywilizacji przyświecają sprawiedliwi i jednakie dla wszystkich prawa. Popularność zapewnia jej doktryna dobroczynnej mocy, filozofia atrakcyjna dla paladynów i praworządnych wojowników.

Większość wyznawców nie walczy w polu, lecz dogłada ważnych bitew jako biurokraci, sędziowie, kupcy i zarządcy. Rzeczywistość postrzegają oni w jasno określonych kategoriach moralnych, skłonni uznawać, iż światem rządzi prawo przynoszące wszystkim jednakowe korzyści. Potępią nietolerancję, ale z trudem znoszą kpiny lub kwestionowanie ich wiary.

Kapłani Tyra przynoszą prawo na ziemię bezprawia, często pracując jako sędziowie, ławnicy i kaci. Jeśli nie mają wówczas do dyspozycji miejscowych kodeksów, często posługują się przy tym doktryną nieco zbliżoną do zasady „oko za oko, ząb za ząb”, chociaż wołają grzeszyć nadmiarem litości i często zmieniają ciężkie wyroki w przypadkach, kiedy oskarżony nie do końca wiedział, co czyni. Imiona przestępców zapisują w kapłańskich *Księgach tworzenia prawa*, które następnie powierzają najbliższym świątyniom, by zapobiec sytuacji, iż winny znów dopuści się przestępstwa lub że wymknie się sprawiedliwości. Potężni kapłani często stosują czar *znak sprawiedliwości*, by dodać magiczny przymus do surowych wykładów wygłaszanych skazanym.

Na ziemiach cywilizowanych wyznawcy Tyra (przez zagorziałych krytyków zawsze zwani tyranami) stają się ekspertami do spraw prawa, doradcami władców, sędziami i potężnymi kupcami, znającymi się na zawilościach prawa i wygrywającymi spory w magistracie. To ostatnie traktują jako działalność charytatywną, przekazując swoje (czasem obfite) „opłaty za przemowę” kościołowi.

Niezależnie od otoczenia wyznawcy Tyra nigdy nie wprowadzają praw, którym można udowodnić, że są niesprawiedliwe – a więc takich, które zostały uznane przez kościół za niezgodne z zasadami i definicjami przyjętymi przez inne prawa w ciałach ustanawiających doktrynę prawną, której są częścią. Czasem zmusza to wyznawców do popierania praw niezbyt sprawiedliwych, które są jednak zgodne z ogólnym systemem prawnym. W wielu takich przypadkach starają się wówczas zmienić prawo, zawsze jednak zgodnie z zasadami. Ci więc, którzy łamią nawet niesprawiedliwe prawa w akcie buntu lub politycznego protestu są w ich opinii mimo wszystko winni i zasługują na karę w największym wymiarze przewidzianym przez prawo.

W niektórych przypadkach wierni Tyra działają jako wysłannicy zemsty w imieniu tych, którzy zostali skrzywdzeni, a sami nie mogą się bronić. W takich przypadkach otwarcie przystępują do działań przeciwko wrogom, nawet poświęcając życie.

Dobrze ze sobą powiązani, wysoce zhierarchizowany kościół Tyra wspiera szeroki system ufortyfikowanych świątyń w całym Faerunie. Każdą z owych świątyń rządzi wewnętrzny regulamin, złożony z surowych reguł znanych jako Niezliczone Edykty, który z każdym kolejnym rokiem zdaje się być bardziej drobiazgowy i uciążliwy.

Obecnie najbardziej wpływową pozycję w kościele posiada rozległa Twierdza Wiernych w Tethyrze (na południe od Zazesspur), ponieważ wielu wiernych ściągnęło tam w czasie ostatniej wojny domowej i pozostało, by zapewnić stabilność w regionie. Dom Dłoni Tyra w Thesk reprezentuje bardziej staceczny, tradycyjny rodzaj odtamu kościoła i zapewnia schronienie Sprawiedliwym Rycerzom – kapłanom, wojownikom i paladynom, którzy czczą Okaleczonego Boga w niezliczonych bitwach przeciwko agresywnym sąsiadom z Thay. Poszczególne świątynie Tyra oferują noclegi, wypoczęte wierzchowce, leczenie, pomoc w czarach, broń, sprzęt i poradę prawną oraz możliwości wyznania grzechów, które w tej religii pełni bardzo ważną rolę.

TYR

Paladyn 20/Kapłan 20

Średni przybysz (dobry, praworządny)

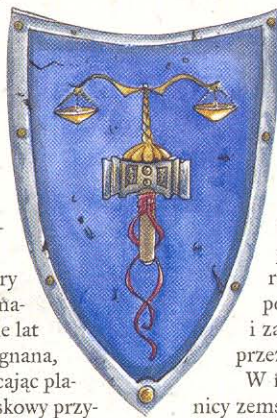
Boska ranga: 18

Kości Wytrzymałości: 20k8 + 140 (przybysz) plus 20k10 + 140 (Pał) plus 20k8 + 140 (Kap) (940 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m

KP: 81 (+7 Zr, +18 boski, +31 naturalny, +10 odbicie)



Symbol Stephanie Pui-Mun Law

Ataki*: *migblystalny długi miecz* +5/+76/+71/+66/+61 wręcz lub czar +70 dotykowy wręcz albo +65 dotykowy na dystans. *Zawsze otrzymuje 20 do testów ataku; rzuci kością, by sprawdzić trafienie krytyczne.

Obrażenia*: *migblystalny długi miecz* +5 1k8 +23/17-20 lub od czaru. *Zawsze zadaje maksymalne obrażenia (długi miecz 31 punktów).

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, odegnanie nieumarłego 13/dzień (efektywny poziom rzucającego 38), ugodzenie zła (3/dzień, +10 do ataków i +60 do obrażeń od jednego ataku bronią), wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: aura odwagi (premia +8 z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu dla wszystkich sojuszników w promieniu 300 metrów), *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (27 km, ST 38), boskie niepodatności, boże królestwo (150 km Plan Zewnętrzny, 540 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 27 km, *nakładanie rąk* (200 pw), objawiona łaska, objawione zdrowie, OC 50, odporność na ogień 38, RO 53/+4, rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 27 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), *usunięcie choroby* 6/dekadzień, *wykrycie zła*, *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne*: Wytrw +57, Ref +57, Wola +65. *Zawsze otrzymuje 20 do rzutów obronnych.

Atrybuty: S 34, Zr 24, Bd 25, Int 35, Rzt 40, Cha 30

Umiejętności*: Czarostwo +93, Dyplomacja +97, Jeździectwo (koń) +72, Koncentracja +88, Leczenie +96, Nasłuchiwanie +66, Postępowanie ze zwierzętami +71, Profesja (sędzia) +124, Przeszukiwanie +51, Skakanie +40, Stosowanie liny +32, Tajniki dziczy +50, Wiedza (historia) +53, Wiedza (lokalna) +36, Wiedza (szlachta i rodzina królewska) +53, Wiedza (plany) +53, Wiedza (religia) +93, Wiedza (tajemna) +53, Wróżenie +73, Wycucie kierunku +44, Wycucie pobudek +91, Zastraszenie +57, Zauważanie +58, Zbieranie informacji +71. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Bliźniaczy czar, Długotrwały czar, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (długi miecz), Potężny atak, Przenikanie czaru, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie cudownej rzeczy, Tropienie, Unieruchomienie czaru, Unikni, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wzmocnienie czaru, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracje, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, trucizna, *uśpienie*, otumanienie, transmutacje, *uwięzienie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 20), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 180 punktów obrażeń), Boska pamięć (prawo), Boska specjalizacja w broni (długi miecz), Boski paladyn, Boski promień (13/dzień, nie więcej niż 27 km, 28k12 punktów obrażeń), Boskie cza-

rowanie, Boskie natchnienie (odwaga, nie więcej niż 18 stworzeń/dzień), Boskie zogniskowanie broni (długi miecz), Boskie zogniskowanie umiejętności (Profesja [sędzia]), Dodatkowa domena (okup), Dodatkowa domena (wojna), Potęga prawdy (nie więcej niż 18 stworzeń/dzień, ST rzutu na Wole 38), Przenikliwość 5,5 m, Przyzwanie istot (nie więcej niż 18 praworządnych istot niebiańskich jednocześnie, każda z nie więcej niż 18 KW), Stworzenie przedmiotu (nie więcej niż 300 kg całkowitej wagi lub 5 metrów sześciennych objętości), Stworzenie większego przedmiotu (nie więcej niż 900 kg całkowitej wagi lub

10 metrów sześciennych objętości), Wszepochwytny cios (długi miecz, ST rzutu na Wytrw 35), Zawładnięcie śmiertelnikiem (ST rzutu na Wole 38, nie więcej niż 20 śmiertelników), Zlecenie misji (nie więcej niż 18 stworzeń/dzień), Zmiana rzeczywistości (ST rzutu obronnego dla czarów skopiowanych 48, tymczasowe niemagiczne przedmioty utrzymują się 18 dni, tymczasowe magiczne przedmioty i stworzenia utrzymują się 18 godzin), Znajomość sekretów (ST rzutu na wole 38), Zmysł bitewny.

Moce domenowe: RzUCA czary dobra, wieszczenia i praworządności na poziomie czarującego +1.

Zdolności czaropodobne: Tyr używa tych zdolności jak czarujący 28. poziom, za wyjątkiem czarów dobra, praworządności i wieszczenia, które rzUCA, jakby był na 28. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 38 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy*, *boska moc*, *broń duchowa*, *bycza siła*, *chwytająca dłoń Bigby'ego*, *gniew porządku*, *jasnomyślenie/jasnowidzenie*, *kamienna skóra*, *magiczna broń*, *magiczny krąg przeciw chaosowi*, *magiczny krąg przeciw złu*, *magiczny ornat*, *miażdżąca dłoń Bigby'ego*, *niepodatność na czar*, *ochrona przed chaosem*, *ochrona przed złem*, *ogniste uderzenie*, *prawdziwe widzenie*, *przezorność*, *rozproszenie chaosu*, *rozproszenie zła*, *sentencja*, *słowo mocy gin*, *słowo mocy oszobotwienie*, *słowo mocy ślepnij*, *śluszną potęgą*, *święta aura*, *święte porażenie*, *święte słowo*, *tarcza prawda*, *uspokojenie emocji*, *wezwanie potwora IX* (tylko jako czar praworządności lub dobra), *wiedza o legendach*, *wieszczenie*, *wspomożenie*, *ustrzymanie potwora*, *wykrycie myśli*, *wykrycie położenia*, *wykrycie sekretnych drzwi*, *wytrzymałość żywiołowa*, *zaciśnięta pięść Bigby'ego*, *znalezienie ścieżki*.

Czary kapłana/dzień (poziomy 0-15): 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 27 + poziom czaru.

Czary paladyna/dzień (poziomy 1-15): 7/7/7/6/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2, bazowa ST = 27 + poziom czaru.

Wyposażenie: Tyr nosi przy sobie *Najwyższego Sędziego*, *długi miecz* +5 ze specjalną zdolnością migblystalny.

Poziom czarującego. 25., *waga:* 3 kg.



Tyr

INNE BOSKIE MOCE

Jako większe bóstwo Tyr automatycznie otrzymuje najlepszy możliwy rezultat przy każdym rzuceniu, jaki wykonuje (w tym w testach ataku, obrażeń i rzutach obronnych). Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Tyr widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 27 kilometrów. W ramach akcji standardowej może odbierać wrażenia zmysłowe w zasięgu 27 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż 20 miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 18 godzin.

Zmysł dziedziny: Tyr wyczuwa każdą niesprawiedliwość na osiemnastu dekadni przed i osiemnastu dekadni po tym, jak nastąpi.

Akcje automatyczne: Tyr może użyć Wiedzy (tajemna), Wiedzy (historia), Wiedzy (lokalna) Wiedzy (szlachta i rodzina królewska), Wiedzy (plany), Wiedzy (religia) lub Profesji (sędzia) w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 30 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 20 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Tyr może stworzyć dowolny magiczny przedmiot lub zbroję i broń, która nadaje zdolność przedarcia się przez kłamstwa i iluzje.

Awatarowie

Typowy awatar Tyra to nieustraszony, brodaty mężczyzna w kolczudze, któremu brakuje prawej dłoni, czasem z oczami osłoniętymi symbolicznym kawałkiem gazy. Zawsze uzbrojony jest w długi miecz lub młot bojowy, a nad jego czołem unosi się jaśniejąca aureola, która sugeruje, iż jest to istota boska. Jego oczy, zawsze widoczne spod symbolicznej zasłony, z początku są jasne, a potem stopniowo gasną, aż do czarnej próżni w chwili odejścia.

Tyr już dawno zmęczył się wizytami na Planie Materialnym. Kiedy dziś udaje się do swych ziemskich wyznawców, zwykle zamierza uczestniczyć w jakiejś rozprawie, która z pozoru mało istotna, będzie miała poważne reperkusje, jeśli sprawiedliwości nie stanie się zadość.

Awatar Tyra: Jak Tyr, ale boska ranga 9; KP 58 (dotyk 36, nieprzygotowany 58); Atak +67/+62/+57/+52 wręcz (1k8 +23/17-20, *długi miecz mignąłystalny* +5) lub czar +61 dotykowy wręcz albo +56 dotykowy na dystans; SC boska aura (270 m, ST 29), OC 41, odporność na ogień 29, RO 44/+4; MRO Wytrw +48, Ref +48, Wola +56; Profesja (sędzia) +87, wszystkie pozostałe modyfikatory umiejętności zredukowane o 9.

Wybitne boskie zdolności: Boska pamięć (prawo), Boska specjalizacja w broni (długi miecz), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 90 punktów obrażeń), Boski promień (13/dzień, nie więcej niż 13,5 km, 19k12 punktów obrażeń), Boskie zogniskowanie broni (długi miecz), Dodatkowa domena (okup), Dodatkowa domena (wojna), Potęga prawdy (nie więcej niż 9 stworzeń/dzień, ST rzutu na Wolę 29), Przenikliwość 3 m, Wszecchpotężny cios (długi miecz, ST rzutu na Wytrw 26), Zmysł bitewny.

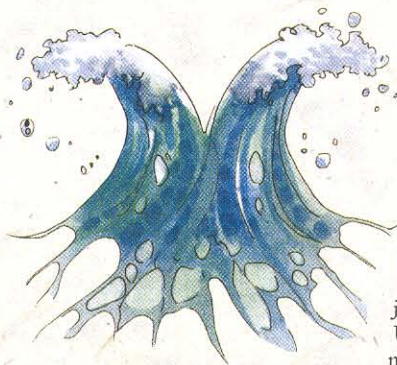
Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 19. lub 20. dla czarów dobra, praworządności i wieszczenia, ST rzutu obronnego 29 + poziom czaru.

Czary: Jak Tyr, z tym że ST rzutu obronnego przeciwko czarom awatara wynosi 25 + poziom czaru.

umberlee

Sucza Królowa, Królowa Głębin
Pośrednie bóstwo

Symbol:	niebiesko-zielona fala chyląca się na prawo i lewo
Plan ojczysty:	Serce Furii
Charakter:	chaotyczny zły
Dziedzina:	ocean, prądy, fale, morskie wiatry
Wyznawcy:	żeglarze, rekinofaki, inteligentne stworzenia morskie, mieszkańcy wybrzeża
Charakter kleru:	CZ, CN, NZ
Domeny:	burza, chaos, ocean, woda, zło, zniszczenie
Ulubiona broń:	<i>Śmierć w Odmetach</i> (trójząb) lub meduza (trójząb)



Złośliwa, podła i zła Umberlee (um-ber-lee) jest postrachem żeglarzy i mieszkańców wybrzeża na całym świecie. Łamie umowy pod wpływem kaprysu i znajduje wielką przyjemność w przyglądaniu się śmierci innych we wzburzonych falach lub w szczękach morskich drapieżników. Próżna i chciwa pochlebstw, zawsze pragnie władzy i lubuje się jej wykorzystywaniem. Rekinofaki, stworzenia, którym sama dała początek, to jedna z niewielu ras czczących ją z podziwem, a nie strachem. Sucza Królową zawsze przedstawia się jako kobietę o niebiesko-zielonej skórze, okrytą muszlami i jasnofioletową peleryną wykonaną z meduz, do połowy wychyloną z wody, ponad którą widać jej zakrzywione pazury i płetwy łokciowe. Na tym wizerunku ma perłowe oczy i włosy z wodorostów.

Podobnie jak kościół Talosa, także kościół Umberlee jest powszechnie znienawidzony. Mimo to jednak i nawet wbrew zapewnieniom kościoła Valkura, niemal każdy żeglarz składa Suczej Królowej ofiarę, zanim wyruszy w morze, a jej kapłani spokojnie spacerują po dokach wyższości portów. Są nawet mile widziani na pokładach statków, dają bowiem nadzieję, iż ich obecność pomoże uspokoić Umberlee.

Kapłani Umberlee modlą się o czary w chwili przyływu (rano lub wieczorem), składając ofiary i obmywając morską wodą skronie, dłonie i stopy. Rytualem, w którym uczestniczą wyłącznie kapłani, jest Topienie, podczas którego suplikant kładzie się przed ołtarzem, otoczony świecami zapalonymi dla bóstwa, każda w innej intencji, przez innego kapłana. Następnie duchowni wywołują i uwalniają falę morskiej wody, która zalewa pomieszczenie, po czym odpływa. Suplikanci, którzy przeżyją taką próbę, zostają przyjęci w służbę Umberlee, wcześniej jednak ostrzega się ich, że jeśli kiedykolwiek zdradzą Królową Głębin, skończą utopieni (kapłani, którzy jej zdaniem, zawiedli Suczą Królową, po prostu nigdy nie budzą się ze snu, w jaki zapadli, bowiem w nocy topią się, a ich płuca w tajemniczy sposób wypełniają się wodą). Dwoma publicznymi rytuałami Umberlee są Pierwszy Przyływ i Zew Burzy. Pierwszy obchodzi się, gdy w portach pękają lody. Przez miasto przechodzi wówczas parada ze zwierzęciem zamkniętym w klatce. Do klatki tej przywiązują się następnie kamień i ciska w morze. Jeśli zamknięte w niej zwierzę dotrze do brzegu żywe, do końca swych dni uznawane jest za święte. Zew Burzy to zbiorowa modlitwa o zesłanie burzy na konkretny port lub statek albo o zawrócenie burzy, która się zbliża, lub takiej, która już się rozszalała. Uczestnicy ceremonii modlą się ustawieni wokół stawu, na którym pływają świece zamocowane na kawałkach drewna, wrzucając do niego ofiary, a zgaszony płomień uznaję za ważny dowód gniewu Umberlee. Kapłani Umberlee są często wieloklasowcami jako druidzi, wojownicy, łotrzykowie, boscy słudzy lub słudzy fal (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Umberlee jest jednym z Bóstw Furii i wraz z Auril i Malarem służy Talosowi. Talos chce jednak zagarnąć jej dziedzinę, a ponieważ brakuje jej siły, by z nim walczyć, próbuje odwrócić jego uwagę romantycznymi intrygami. Walczy z Selune i Valkurem (do których żeglarze modlą się o bezpieczeństwo), Chaunteą (o jej dominację nad lądem) i Sune (której zazdrości urody).

Dogmat: Morze jest kapryśne i dzikie. Ci, którzy podróżują po jego wodach, muszą być gotowi zapłacić cenę, jakiej zażąda Umberlee. Wszyscy winni dowiedzieć się, kim jest Sucza Królowa, i bać się jej, albowiem jej fala i wiatr może dosięgnąć wszędzie, jeśli zostanie rozgniewana. Odpowiednie ofiary zapewniają morskim podróżnikom pomyślne wiatry. Niechaj jednak na baczości mają się ci, którzy nie uczczą Umberlee, czeka na nich bowiem morze tak zimne jak serce bogini. Głoś chwałę Suczej Królowej i nie czyni niczego w jej imieniu bez odpowiedniej zapłaty.

Spraw, by lud lękał się wiatrów i fal, gdy nie ma kapłana Umberlee, który go ochroni. Zabijaj tych, którzy przypisują morskie i nadbrzeżne burze potędze Talosa.

Kler i świątynie: Kapłani Umberlee zobowiązani są szerzyć nauki swej bogini i zmuszać do szacunku wobec niej, grożąc zagładą niepokornym. Jednocześnie jednak próbują jednać jej wiernych, obiecując pomyślne wiatry, i wzbogacić się przy tym na ofiarach. Chętnie sprzedają więc żeglarzom złudzenie bezpieczeństwa, utrzymując, że ich obecność na pokładzie uspokoi burzę i zapewni łaskawość Królowej Głębin.

Świątynie Umberlee zawsze zlokalizowane są na wybrzeżu lub pod wodą. Wiele mieści się w morskich jaskiniach, inne zostały wzniesione ze szczątków statków i wyrzuconych przez fale kamieni i muszli wielkich morskich bestii. Służą głównie żeglarzom i kupcom do składania ofiar ze świec, kwiatów, słodyczy lub monet, by uspokoić gniew Umberlee.

Ceremonialny strój kapłanów składa się z niebieskich lub zielonych przylegających do ciała szat oraz sutej peleryny w tym samym kolorze, blamowanej białym futrem (co symbolizuje morską pianę) i ozdobionej wysokim kołnierzem. Popularną oznaką rangi jest szkielet dłoni tonącej ofiary.

Kościół Umberlee jest zorganizowany i na różnych obszarach hołduje odmiennym zasadom. Jediną zorganizowaną hierarchią jest ta narzucona przez szczególnie lubianych lub potężnych kapłanów, lecz reżimy takie zawsze niszczy w końcu kapryśna Królowa Głębin. Kapłani tej wiary zachęceni są nawet do pojedynków między sobą, które mają szybko zakończyć wewnętrzne spory dotyczące rangi lub umiejętności, chociaż takie walki rzadko kończą się tragicznie. Zazwyczaj przegrany trafia na najbliższy statek opuszczający port, niezależnie od kierunku, w którym zmierza.



Umberlee

umberlee

Czarodziej 20/Kapłan 10/

Wojownik 10

Średni przybysz (chaotyczny, zły)

Boska ranga: 12

Kości Wytrzymałości: 20k8 +180 (przybysz) plus 20k4 +180 (Cza) plus 10k8 +90 (Kap) plus 10k10 +90 (Woj) (960 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Szybkość: 18 m, pływanie 18 m

KP: 63 (+7 Zr, +12 boski, +25 naturalny, +9 odbicie)

Ataki: *ostry trójząb mrozu i grzmotu* +5 +73/+68/+63/+58 wręcz lub czar +67 dotykowy wręcz albo +59 dotykowy na dystans

Obrażenia: *ostry trójząb mrozu i grzmotu* +5 1k8 +29/18-20 plus 1k8 od dźwięku lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: karcenie nieumarłego 12/dzień, moce domenowe, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (360 m, ST 31), boskie niepodatności, boże królestwo (15 km Plan Zewnętrzny, 360 m Plan Materiałny), chowańce (ośmiornice), komunikacja na odległość 18 km, OC 44, odporność na ogień 32, RO 47/+4, rozumienie, mówienie i czytanie we wszystkich językach oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 18 km, spontaniczne czarowanie (czary objawień), *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +53, Ref +51, Wola +54

Atrybuty: S 40, Zr 24, Bd 29, Int 30, Rzt 30, Cha 29

Umiejętności*: Alchemia +54, Błefowanie +55, Czarostwo +75, Dyplomacja +66, Jeździectwo (rekin) +56, Koncentracja +74, Nasłuchiwanie +45, Pływanie +90, Postępowanie ze zwierzętami +54, Rzemiosło (szkutnictwo) +85, Skakanie +57, Stosowanie liny +42, Wiedza (natura) +55, Wiedza (religia) +61, Wiedza (tajemna) +65, Wróżenie +75, Wspinaczka +57, Wycucie kierunku +55, Wycucie pobudek +37, Zastraszanie +64, Zauważanie +45. *Zawsze otrzymuje 20 do testów umiejętności.

Atuty: Atak z doskoku, Maksymalizacja czaru, Odbicie strzał, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (trójząb), Poprawione uderzenie bez broni, Poszerzenie czaru, Potężny atak, Przenikanie czaru, Przypieszenie czaru, Roztrzaskanie, Rozszczepienie, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Specjalizacja w broni (trójząb), Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie laski, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie portalu, Uniki, Walka na ślepo, Warzenie eliksirów, Wielkie rozszczepienie, Wirujący atak, Wydłużenie czaru, Wykucie pierścienia, Wyspecjalizowanie, Wzmocnienie czaru, Zmysł walki, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie broni (trójząb).

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracja, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uspianie*, otumanienie, transmutację, *uwieszenie*, *wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 10), Boska burza (36 m, ST rzutu na Wytrw 31), Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 18 km, 21k12 punktów obrażeń), Boskie władanie wodą (zasięg zmysłu 36 m), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (zło), Dodatkowa domena (burza), Energetyczna burza (zimno, 12 punktów obrażeń od zimna i 12 świętych punktów obrażeń na rundę), Fala chaosu (promień 36 m, ST rzutu na Wolę 31), Niszczące uderzenie (ST rzutu na Wytrw 32 + zadane obrażenia lub zniszczenie nie więcej niż 340 metrów sześciennych materii nieożywionej), Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 12 rekinów, każdy z nie więcej niż 12 KW), Wszechpotężny cios (trójząb, ST rzutu na Wytrw 22), Wyzwolenie energii (zimno, 12k8 punktów obrażeń od danego typu energii, promień 36 m, ST rzutu obronnego 31), Zranienie wroga.

Moce domenowe: Rzuci czary chaosu i zła na poziomie czarującego +1, 12/dzień porażenie (+4 do ataków i +10 do obrażeń od jednego ataku bronią), 12/dzień odgania lub niszczy stworzenia ognia albo karci lub rozkazuje stworzeniom wody.

Zdolności czaropodobne: Umberlee używa tych zdolności jak czarujący 22. poziomem, za wyjątkiem czarów chaosu i zła, które rzuci, jakby była na 23. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 31 + poziom czaru. *Błuznierstwo*, *burza lodowa*, *burza zemsty*, *obmura mgły*, *deszcz ze śniegiem*, *dezintegracja*, *implozja*, *kontrolowanie pogody*, *kontrolowanie wody*, *krąg zagłady*, *krzywdą*, *kwaśna mgła*, *magiczny krąg przeciw dobru*, *magiczny krąg przeciw prawu*, *młot chaosu*, *ochrona przed dobrem*, *ochrona przed prawem*, *oddychanie pod wodą*, *ohydne usychanie*, *ożywienie przedmiotu*, *plaszcz chaosu*, *podmuch wiatru*, *profanacja*, *przeklęta aura*, *przeklęta plaga*, *przywołanie błyskawicy*, *rozproszenie dobra*, *rozproszenie prawa*, *roztrzaskanie*, *rój żywiołaków* (tylko jako czar wody), *słowo*

chaosu, snop dźwięków, stożek zimna, stworzenie nieumarłego, swoboda ruchu, ściana lodu, tarcza entropii, trąba powietrzna, trzęsienie ziemi, wezwwanie potwora VI (tylko jako czar powietrza), wezwwanie potwora XI (tylko jako czar chaosu lub zła), wodny wir, wytrzymałość żywiołowa, zakażenie, zaciemniająca mgła, zadawanie lekkich ran, zadawanie krytycznych ran, zamrażająca kula Otłuka.

Czary kapłana/dzień: 6/8/8/6/6/5, bazowa ST = 20 + poziom czaru.

Czary czarodzieja/dzień: 4/7/7/6/6/6/5/5/5, bazowa ST = 20 + poziom czaru.

Wyposażenie: Umberlee nosi przy sobie Śmierć w Odmętach, trójząb + 5 ze specjalnymi zdolnościami: mróz, ostry i grzmot.

Poziom czarującego: 25., waga: 2,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pośrednie Umberlee automatycznie otrzymuje 20 do każdego testu umiejętności. Przy rzutach obronnych 1 taktuje normalnie i nie ponosi automatycznie porażki. Jest nieśmiertelna.

Zmysły: Umberlee widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 18 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 18 kilometrów od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż dziesięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 12 godzin.

Zmysł dziedziny: Umberlee wyczuwa każdy potężny prąd, falę lub morski wiatr w chwili, w której ma miejsce i na dwanaście dekadni po tym, jak się zdarzy. Jest także świadoma wszystkich zdarzeń zachodzących na powierzchni dowolnego akwenu o powierzchni większej niż 30 km kwadratowych.

Akcje automatyczne: Umberlee może użyć Wiedzy (natura), Rzemiosła (szkutnictwo), Wycucia kierunku w ramach akcji darmowej, pod warunkiem że ST zadania wynosi 25 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż 10 takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Umberlee może stworzyć dowolny przedmiot magiczny wykonany z przedmiotów zabranych morzu, przeznaczonych do użytku na pokładach statków lub pozwalający mieszkańcom powierzchni nurkować pod falami pod warunkiem, że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 200 000 sz.

Awatarowie

Awatar Umberlee pojawia się rzadko, a jeśli już, to w postaci kobiety o niebiesko-zielonej skórze, z zakrzywionymi pazurami, płetwami łokciowymi, perłowymi oczami i włosami z wodorostów. W tej postaci, wznosząc się ponad fale, próbuje zastraszyć żeglarzy. Ma na sobie gigantyczną biżuterię z muszli i pelerynę z tysięcy jasnofioletowych meduz. Syczący głos owej kobiety rozlega się echem jak uderzenia fal. Widok śmierci tonących wywołuje na jej twarzy okrutny uśmiech.

Awatar Umberlee: Jak Umberlee, ale boska ranga 6; KP 51 (dotyk 32, nieprzygotowana 44); Atak +67/+62/+57/+52 wręcz (1k8 +29/18-20 plus 1k8 dźwięk, ostry trójząb mrozu i grzmotu + 5) lub czar +61 dotykowy wręcz albo +53 dotykowy na dystans; SC boska aura (180 m, ST 25), OC 28, odporność na ogień 26, RO 41/+4; MRO Wytrw +47, Ref +45, Wola +48; wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 6.

Wybitne boskie zdolności: Boski promień (12/dzień, nie więcej niż 9 km, 15k12 punktów obrażeń), Boskie władanie wodą (zasięg zmysłu 18 m), Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (zło), Dodatkowa domena (burza), Przekształcenie rozmiaru, Przywołanie istot (nie więcej niż 6 rekinów, każdy z nie więcej niż 6 KW), Wyładowanie energii (zimno, 6k8 punktów obrażeń od danego typu energii, promień 18 m, ST rzutu obronnego 25).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 16. lub 17. dla czarów chaosu i zła, ST rzutu obronnego 25 + poziom czaru.

uthgar

Ojciec Uthgardtu, Wojowniczy Ojciec

Pomniejsze bóstwo

Symbol: konkretny totem ducha bestii
Plan ojczysty: Spoczynek Wojownika
Charakter: chaotyczny neutralny
Dziedzina: barbarzyńskie plemiona Uthgardtu, siła fizyczna
Wyznawcy: plemiona Uthgardtu, barbarzyńcy
Charakter kleru: różni się w zależności od totemu (zobacz dalej)
Domeny: chaos, okup, siła, wojna, zwierzę
Ulubiona broń: odpowiedni zwierzęcy totem (topór bitewny)

Uthgar (*ut-gar*), ojciec barbarzyńców Uthgardtu na Dzikim Pograniczu, jest dumny i niezależnym wojownikiem, według niektórych legend synem Beorunny (wojownika, bohatera netherilskiego, którego towarzysze dali początek barbarzyńskim plemionom Północy). Inne podania utrzymują jednak, że jest potomkiem potężnego Tempusa. Wojowniczy Ojciec ma niewielu przyjaciół i trzyma się z dala od zajętych polityką bóstw. Nie należy jednak do ponuraków i dobry żart zawsze kwituje donośnym i szczerym śmiechem. Chętnie oddaje się zmysłowym przyjemnościom ciała – uwielbia zatem polować, pić i ucztować z duchami wojowników, których wezwał, by mu służyli. Mimo że jest niezmordowanym i metodycznym taktikiem, jego bitewne strategie dalekie są od natchnienia. Zawsze dąży do zwycięstwa, zwłaszcza gdy zagrożeni są barbarzyńcy Uthgardtu. Ma wiele twarzy, a jego przebrania symbolizują totemy różnych zwierząt, lecz w poświęconych mu miejscach zawsze przedstawia się go jako wysokiego, krępego, brodatego, jasnowłosego wojownika o przejmująco niebieskich oczach, ubranego jedynie w bitewną uprząż, skórzane bryczesy i futrzane buty.

Kościoł Uthgara, mało znany poza surowymi krainami Północy, de facto istnieje wyłącznie w szeregach tych, którzy czczą różnych szamanów kultu bestii. Mimo że przez innych mieszkańców Dzikiego Pogranicza postrzegany jest jako dziki i przerażający, jego charakter różni się w dużym stopniu w zależności od plemienia. W ostatnich latach lud Uthgara starał się zetrzeć plamy na swym honorze, spowodowane okrutnymi działaniami teraz już nieistniejącego plemienia Błękitnego Niedźwiedzia (którego totem został pokonany i wchłonięty przez Malara Władcę Bestii), co zwiększyło akceptację wobec plemion Uthgardtu poza barbarzyńską Północą. Wzrósł także religijny zapał tych plemion, ponieważ w każdym z nich przyszło na świat kilkoro niemowląt ze znamieniem zwierzęcego totemu, co zostało uznane za oznakę wielkiej łaski bóstwa. Właśnie te dwa czynniki sprawiły, że Uthgar został wyniesiony do statusu pomniejszego bóstwa.

Kapłani Uthgara modlą się o czary o świcie lub o zachodzie słońca. Są niemal wyłącznie mężczyznami i każdy czci zwierzęcy totem swojego plemienia. Wiosenną równość i oba przesilenia uznają za dni świąteczne, a w czasie jesiennej równonocy wszystkie plemiona zbierają się na swoich rodowych kopcach (lub przy Studni Beorunny, najświętszym z kurhanów przodków), aby odprawić ceremonie, zawrzeć umowy i obcować z rodowymi duchami. W czasie Runicznego Wiecu młodzieńcy Uthgarów, którzy pragną potwierdzić swoją dojrzałość (i zostać wojownikami), biorą udział w rytuale Runicznych Łowów, w czasie których muszą zwyciężyć tradycyjnych wrogów plemienia – zazwyczaj orków. Jeśli kończą Runiczne Łowy pomyślnie, kapłani Uthgara odprawiają ceremonie, znaną jako Telhut, aby wprowadzić ich w krąg mężczyzn. W tym samym czasie uthgardzkie kapłanki Chauntei przyjmują dziewczęta w szeregi kobiet.

Zamiast przestrzegać jednej wyraźnie określonej reguły, kapłani Uthgara (i ci, którzy obierają go za patrona) muszą podporządkować się nieco szerszym wytycznym dotyczącym charakteru zwierzęcych totემów, które pośredniczą między Uthgarem a jego ludem. Każdy charakter, który pasuje do totemu, jest także odpowiedni dla kapłana Uthgara tegoż totemu. Nazwy i charakter totემów: Czarny Lew (CD), Czarny Kruk (CZ), Błękitny Niedźwiedź (CZ), Łoś (CN), Szary Wilk (CN), Wielki Robak (CD), Gryf (N), Czerwony Tygrys (CN), Podniebny Kucyk (CN), Duch Drzewa (ND) oraz Bestia Grzmotu (CN). Ka-

plani Uthgara często posiadają rangi w klasach barbarzyńców, druidów lub tropicieli.

Historia/związki: Uthgar był kiedyś śmiertelnym mieszkańcem Północy, pochodził z Ruathym i nazywał się Uther Gardolfsson. Był bratem Morgreda („Morgura” z Kopca Morgura), który wstąpił się najazdem na wspaniałe królestwo Illusk, zanim przeniósł się na Północ. Tam jego wyznawcy połączyli się z netherilskimi uciekinierami, którzy powrócili do prymitywnego sposobu życia i zapoczątkowali dynastię barbarzyńców – Uthgardt. Kiedy Uthgar leżał umierający od ran, jakie odniósł w bitwie z Gurtem, Władcą Lodowych Gigantów, został wyniesiony do statusu półboga przez Tempusa, który podziwiał jego waleczność. Uthgar jedynie jego zalicza więc do swoich sojuszników. Ojciec Uthgardtu pogardza Helmem, Ilmaterem, Tormem i Tyrem, ponieważ skradli mu oddanie wszystkich kapłanów z plemienia Czarnego Lwa, Malara obarcza zaś odpowiedzialnością za zniszczenie plemienia Błękitnego Niedźwiedzia (którego część przetrwała i istnieje dzisiaj jako plemię Ducha Drzewa), a Auril nienawidzi za to, iż odebrała mu wiernych z plemienia Łosia. Poza tym nie interesuje się innymi bogami i trzyma się z dala od ich intryg.

Dogmat: Credo religii Uthgara różni się nieco w zależności od plemienia, ponieważ każdy zwierzęcy kult kładzie nacisk na inne „barbarzyńskie” cechy. Wszystkich szamanów Uthgara obowiązuje jednakże jedna zasada – najważniejszą jest siła i to, co można dzięki niej osiągnąć. Cywilizacja jest synonimem słabości. Mężczyźni powinni polować, walczyć i najeżdżać słabych, by zadbać o swe żony i rodziny. Rodzina to rzecz święta, a więzów z nią nie można łatwo przeciąć. Magia wtajemniczeń jest bezsilna, hedonistyczna i zawsze prowadzi do słabości. Zawierzyć jej, znaczy iść fałszywą drogą, która prowadzi do śmierci i ruiny. Czuj Uthgara, swych przodków i totemiczne zwierzę twojego plemienia. Obserwuj bestię, byś poznał jej cnoty i słabości, po czym uznaj jej cnoty za własne, a słabość wykorzeń ze swego ducha. W bestii tkwi mądrość i pierwotna moc, którą możesz przejąć. Spraw, by inni członkowie twego plemienia lękali się ciebie i szanowali twoją wiedzę i moc i by podążali za mądrymi słowami, które przodkowie przekazują im poprzez twoje usta.

Kler i świątynie: Kościół Uthgara dzieli się na jedenaście zwierzęcych totemów, które służą Uthgarowi za pośredników w kontaktach z poszczególnymi plemionami Uthgardtu na Dzikim Pograniczu, żadne

z nich nie czci bowiem bóstwa bezpośrednio, a jedynie poprzez totemy, uosobienie ducha ich plemienia – symbol jego żywotności, mądrości, zdolności mistycznych, wytrwałości, prędkości i natury. Szamani Uthgarów dbają o najważniejsze potrzeby swego plemienia, nauczają historii i zwyczajów przekazywanych przez heroiczne opowieści, pieśni rodowe oraz utkaną przez wieki tradycję ustną. Swoim plemionom zapewniają leczenie, przeprowadzają inicjacje młodzieńców po tym, jak powrócą oni z wyprawy (często misji przeciwko wrogiemu plemieniu), oraz służą radą przywódcom plemion i starszyźnie. Kiedy plemię staje w obliczu nowej sytuacji lub musi podjąć jakąś ważną decyzję, szamani konsultują się z duchami przodków i wielkimi duchami zwierząt totemicznych, by uzyskać od nich radę. Wszyscy wierzą, że siła może reprezentować czystość i cel, a zatem spory często rozwiązywane są za pomocą testów siłowych lub walk do pierwszej krwi, do poddania lub do śmierci – jeśli sprawa jest wystarczająco poważna. W Runiczny Wiek szamani nadzorują plemienne rytuały przejścia.

Uthgar nie ma ani świątyni, ani kaplic, a jego kapłani mogą odprawiać ceremonie w dowolnym miejscu, chociaż za najbardziej odpowiednie uznaje się kurhany przodków (każde plemię i jego zwierzęcy totem wiąże się z konkretnym kurhanem przodków). Olbrzymie kopce z ziemi, często w kształcie totemu plemienia, które się na nich gromadzi, są świętymi miejscami pochówku, gdzie spoczywają tylko najwięksi szamani i przywódcy. Większość plemion wierzy, że w ich kurhanach pochowani są założyciele rodów lub szczepów. Mimo że na ich terenie pełno jest mniejszych kopców i kaplic, do największych kurhanów poświęconych ich najstarszym i najświętszym przodkom powracają każdej jesieni, by spędzić zimę pod ich magiczną ochroną. Kurhany przodków wyglądają zwykle bardzo podobnie – dwa kręgi kopców, zwane kwaterami, otaczają centralny kurhan – ołtarz. Zdarza się, iż groby przodków większych plemion otoczone są mniejszymi lub nawet zamaskowanymi miejscami pochówku. Wszystkie kurhany zostały wzniesione z ziemi pokrytej torfem, a Uthgardzcy wierzą, że przed zniszczeniem chronią je duchy przodków.

Podczas wielkich rytuałów na kurhanie przodków lub w momencie oddawania honorów nowemu przywódcy plemienia kapłani Uthgara przywdziewają święte insygnia, tuniki ze skóry i futra, bryczesy, koszule i buty pokryte zawiłymi wzorami, rzemykami i frędzlami, do których

Totemy Sam Wood



Totemy Uthgara

przywiązane są paciorki i święte relikwie o osobistym znaczeniu (zazwyczaj przedstawione im przez duchy w czasie wizji jako przedmioty mocy). Kiedy szaman umiera, jego relikwie chowane są wraz z nim w jego kurhanie przodków. Zamiast świętego symbolu szamani Uthgara noszą świętą sakiewkę – skórzany woreczek zawierający komponenty do czarów, przedmioty zbyt święte, by inni mogli je oglądać, i małą rzeźbę przedstawiającą zwierzę z totemu szamana – słowem, wszystko, co szaman uzyskał z rozkazu duchów przodków.

Pośród wiernych Uthgara nie ma hierarchii rozciągającej się na cały kościół. Wyznawcy z każdego plemienia (totemu) czczą swych religijnych przywódców, a najstarszy i najbardziej charyzmatyczny spośród nich cieszy się największym szacunkiem i wpływami. Wielu kapłanów zwierząt totemicznych uważa, że kościółowi Uthgara zagrażają zakusy obcych bóstw, zazwyczaj więc są zgodni, że bóstwa te muszą zostać odegnane, a kapłani odesłani.

uthgar

Barbarzyńca 20/ Tropiciel 20

Średni przybysz (chaotyczny)

Boska ranga: 6

Kości Wytrzymałości: 20k12 +260 (Bbn) plus 20k10 +260 (Trp) (960 pw)

Inicjatywa: +11 (+7 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Prędkość: 21 m

KP: 50 (+7 Zr, +6 boski, +19 naturalny, +8 odbicie)

Ataki: *ostry topór bitewny grzmotu i lodowego rozprysku* +5 +57/+52/+47/+42 wręcz lub czar +51 dotykowy wręcz lub +43 dotykowy na dystans

Obrażenia: *ostry topór bitewny grzmotu i lodowego rozprysku* +5 1k8 +27 plus 1k6 od zimna/19-20/×3 plus 2k10 od dźwięku lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: moce domenowe, wybitne boskie zdolności, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, boska aura (180 m, ST 24), boskie niepodatności, boże królestwo (1,5 km Plan Zewnętrzny, 180 m Plan Materialny), komunikacja na odległość 9 km, nieświadomy unik (premia za Zr do KP, nie może być flankowany, +4 przeciwko pułapkom), OC 38, odporność na ogień 26, RO 47/+4 (4/-), rozumienie, czytanie i mówienie w każdym języku oraz przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot w zasięgu 9 km, szybkie leczenie 26, szybkie poruszanie, ulubiony wróg (orkowie +5, giganci +4, wynaturzenia +3, bestie +2, bestie magiczne +1), *zamiana planów* na życzenie

Rzuty obronne: Wytrw +41, Ref +29, Wola +29

Atrybuty: S 40, Zr 24, Bd 37, Int 24, Rzt 24, Cha 27

Umiejętności: Ciche poruszanie +37, Jeździectwo (koń) +42, Koncentracja +23, Leczenie +27, Nasłuchiwanie +34, Pływanie +56, Postępowanie ze zwierzętami +26, Rzemiosło (wytwarzanie broni) +26, Skakanie +31, Stosowanie liny +56, Tajniki dziczy +56, Ukrywanie +27, Wiedza (natura) +33, Wiedza (religia) +34, Wspinaczka +22, Wyczuć kierunku +29, Zastraszanie +28, Zauważanie +46, Zwierzęca empatia +18

Atuty: Atak w przelocie, Atak z doskoku, Bieg, Konna walka, Krzepkość, Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (topór bojowy), Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Ruchliwość, Tro-

pień, Uniki, Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (topór bitewny).

Boskie niepodatności: Niepodatny na obniżenie wartości atrybutu, wyszczenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegracja, elektryczność, wyszczenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uspienie*, otumanienie, transmutacja, *wwięzienie, wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Boskie błogosławieństwo (Siła, nie więcej niż 6 stworzeń/dzień), Boskie szybkie leczenie, Boski szaf, Dodatkowa domena (chaos), Dodatkowa domena (siła), Niepokromiona siła, Przekształcenie rozmiaru, Zwiększona redukcja obrażeń.

Moce domenowe: 6/dzień *zwierzęcy przyjaciel*, rzuca czary chaosu na poziomie czarującego +1, 6/dzień cios zemsty o maksymalnych obrażeniach, 6/dzień siłowy wyczyn (premia z usprawnienia +6 do S na 1 rundę).

Zdolności czaropodobne: Uthgar używa tych zdolności jak czarujący 16. poziomu, z wyjątkiem czarów chaosu, które rzuca, jakby był na 17. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 24 + poziom czaru. *Bariera z ostrzy, boska moc, broń duchowa, bycza siła, chwytająca dłoń Bigby'ego, dominacja nad zwierzęciem, kamienna skóra, magiczna broń, magiczny krąg przeciw prawu, magiczny ornat, miazdząca dłoń Bigby'ego, młot chaosu, niepodatność na czar, obcowanie z naturą,*

ochrona przed prawem,

ochrona przed żywiołami, odporność na czar,

odpychanie robactwa, ogniste uderzenie, ostona antywitalności, ostonienie kogoś,

ożywienie przedmiotu,

petzająca zagłada, płaszcz chaosu, pole antymagii, przyzmatyczna kula, rozproszanie prawa, roztrzaskanie, schronienie,

stowo chaosu, stowo mocy gin, stowo mocy oszołomienie, stowo mocy ślepnij, stusznia potęga, uspokojenie zwierzęcia, wezwwanie potwora IX (tylko jako czar chaotyczny), wstręt, wstrzymanie zwierzęcia, wytrzymałość żywiołowa, zaciśnięta pięść Bigby'ego, znieczulenie umysłu, zmiana kształtu, zwierzęce kształty.

Boski szaf: Następujące zmiany działają tak długo, jak Uthgar jest w stanie szafu: KP 45, pw 1160; Atak +62/+57/+52/+47 wręcz (1k8 +35 plus 1k6 zimno/19-20/×3 plus 2k10 dźwięk *ostry topór bitewny grzmotu i lodowego rozprysku* +5); SC odporność na ogień 36, OC 48; MRO Wytrw +46, Wola +34; S 50, Bd 47; Wspinaczka +39, Koncentracja +34, Skakanie +39, Pływanie +47. Szaf może być używany 6 razy na dzień, trwa 1 godzinę (lub póki się nie skończy), a Uthgar nie jest po nim zmęczony.

Czary tropiciela/dzień: 5/5/5/4, bazowa ST = 17 + poziom czaru.

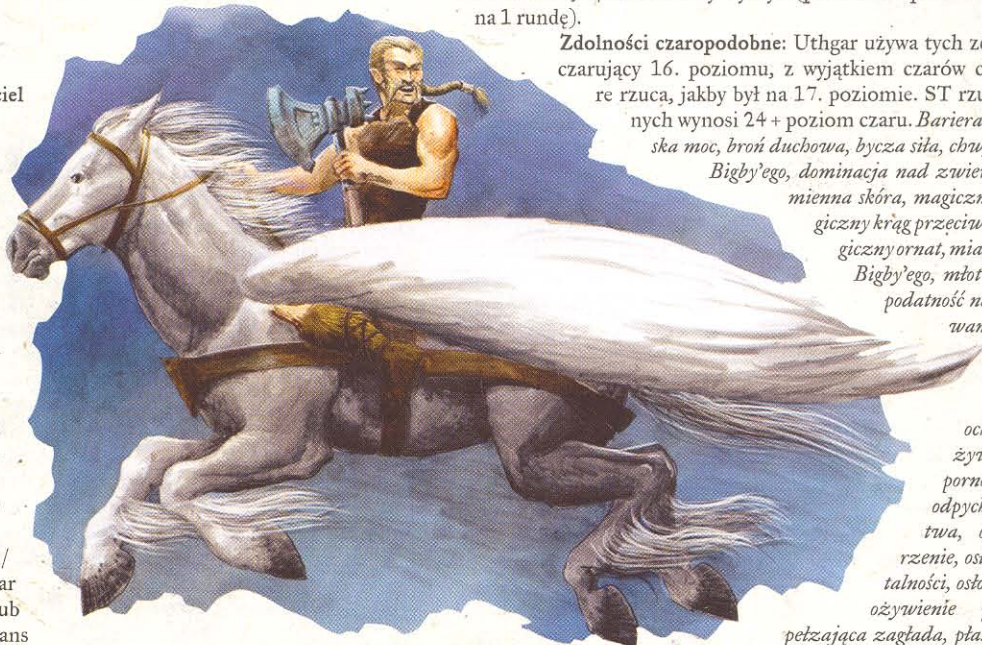
Wyposażenie: Uthgar nosi przy sobie *topór bitewny* +5 ze specjalnymi zdolnościami: lodowy rozprysk, ostry i grzmot.

Poziom czarującego: 25., waga: 2,5 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako bóstwo pomniejsze Uthgar może wykorzystać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelny.

Zmysły: Uthgar ma zmysły wzroku, słuchu, dotyku i węchu sprawne na odległość 9 kilometrów. W ramach akcji standardowej może wyczuć wszystko w zasięgu 9 kilometrów od swoich wyznawców, świętych



Uthgar

miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jego imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. Może rozciągnąć swoje zmysły na nie więcej niż pięć miejsc na raz. Może zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz na nie więcej niż 6 godzin.

Zmysł dziedziny: Uthgar wyczuwa każde zagrożenie lub atak skierowany przeciwko barbarzyńskim plemionom Uthgarów pod warunkiem, że zdarzenie to dotyczy przynajmniej 500 osób. Jest także świadomy każdego pokazu siły fizycznej, jeśli jest to wydarzenie na podobną skalę.

Akacje automatyczne: Uthgar może użyć Zastraszania i Tajników dziczy w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 20 lub mniej. Zasada ta nie dotyczy jednak czynności, które wymagają akcji będącej odpowiednikiem ruchu lub są częścią takiej akcji. Ma prawo do nie więcej niż pięciu takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Uthgar może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, w którym znajduje się fragment ciała (to znaczy kość, skóra lub róg) jakiegoś stworzenia służącego mu jako zwierzęcy totem, i każdy rodzaj magicznej broni oraz zbroi pod warunkiem, że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 30 000 sz.

podniebny kucyk (wierzchowiec uthgara)

Uthgara często można zobaczyć na grzbiecie podniebego kuczka, lekkiego szarego zaawansowanego pegaza.

Podniebny kucyk: samiec zaawansowany pegaz: SW 3; duża magiczna bestia; KW 8k10+24, pw 68; Inic+2, Szyb 18 m, lot 36 m (przeciętna); KP 14 (dotyk 11, nieprzygotowany 12); Atak+11 wręcz (1k6+4, 2 kopyta), i +6 wręcz (1k3+2 ugryzienie); Front/Zasięg 1,5 m na 3 m/1,5 m; SA zdolności czaropodobne; SC widzenie w ciemności 18 m, widzenie w słabym świetle, wąż; Char N; MRO Wytrw+9, Ref+8, Wola+5; S 18, Zr 15, Bd 16, Int 10, Rzt 13, Cha 13

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +3, Ukrywanie -2, Nasłuchiwanie +14, Wyczcucie pobudek +7, Zauważanie +14, Tajniki dziczy +7; Czujność, Żelazna wola.

Zdolności czaropodobne (zc): Na życzenie - *wykrycie dobra, wykrycie zła*. Obie zdolności działają w promieniu 60 m, jak czar rzucony przez zaklinacza 5. poziomu.

Widzenie w słabym świetle: Podniebny kucyk widzi dwa razy dalej niż człowiek w świetle gwiazd, księżycy, pochodni i w innym słabym świetle.

Wąż (zw): Podniebny kucyk może wykryć zbliżających się wrogów, ukrytych przeciwników i tropić za pomocą wężu.

waukeen

Przyjaciółka Kupców

Pomniejsze bóstwo

Symbol:	złota moneta ze zwróconą w lewo twarzą Waukeen
Plan ojczysty:	Jasna Woda
Charakter:	neutralny
Dziedzina:	handel, pieniądże, zamożność
Wyznawcy:	kupcy, handlowcy, bogacze, łotrzykowie (ci, którzy nauczyli się sztuki złodziejskiej w celu zwalczania złodziei)
Charakter kleru:	CN, PN, N, NZ, ND
Domeny:	handel, ochrona, podróż, wiedza
Ulubiona broń:	chmura monet (nunchaku)

Żywotna i dziarska Waukeen (Ja-kin) jest w miarę młodym, pracowitym bóstwem, które kocha bogactwo nie samo w sobie, lecz to, co można dzięki niemu osiągnąć i zrobić. Chętnie się targuje i pilnie obserwuje

spadki i wzrosty na rynkach. Włada umowami zawieranych na stole i pod nim – zarówno oficjalnym handlem, jak i czarnym rynkiem. Interesują ją nowinki techniczne i postęp w handlu, lecz potrafi być uparta i nieustępliwa, co czasem staje się przyczyną jej kłopotów. Przyjaciółka Kupców przedstawiana jest jako szczupła, piękna kobieta, ze złotymi oczami i długimi bujnymi włosami w barwie starego złota. Jej suknie utkane są z połyskliwych, wysadzanych klejnotami pasków szlachetnych metali, a buty na złotych podszwach z powiązanych sznurów perel.

Kościół Przyjaciółki Kupców, powszechnie podziwiany i budzący zazdrość przed Czasami Kłopotów, dużo wycierpiał w czasie Interludium Waukeen – w latach, kiedy bogini zaginęła i podejrzewano, że nie żyje. Mimo że po powrocie Przyjaciółka Kupców zaczęła umacniać więź swych wyznawców, zmiana powszechnych w Faerunie opinii zajmie jej zapewne więcej czasu, tym bardziej, że od czasu do czasu nadal pojawiają się plotki o jej zniknięciu i pogłoski na temat okoliczności powrotu wraz z podejzreniami, że na pewno nie żyje lub że zadała się z czartami (ta właśnie plotka sprawia jej najwięcej kłopotów).

Kapłani Waukeen modlą się o czary przed zachodem słońca, a modlitwy inicjują wrzuceniem monety do ceremonialnej misy ze święconą wodą. Kościół celebrytuje kilka świąt w ciągu roku, które oddają honor księgowym (Komfort Przeliczana na Zimno, 15 dzień młota), tkaczom (Wielkie Tkanie, 20 dzień alturiaka), zamożności (Wysoka Moneta, 30 dzień ches), hojności (Kule, 10 dzień tarsakha), dobroczyńcom (Sammardach, 12 dzień mirtula), strojności (Jasna Sprzączka, 21 dzień kythorna), zawieraniu umów (Sornyn, od 3 do 5 elamerule'a), szczodrości (Huldark, 17 dzień elesiasa), magii (Spryndalstar, 7 dzień eleinta), strażnikom (Marthoon, 1 dzień marpenotha), rzemiosłu (Tehennteahan, 10 dzień ukтары) oraz mrocznej stronie zamożności (ponure upamiętnienie zła nadmiaru – Orbar, 25 nightala). Kapłani często posiadają rangi w klasach bardów, złotych oczek (zobacz rozdział 4) lub łotrzyków, by usprawniać kontakty i umiejętności negocjacyjne.

Historia/związki: Kiedy nastąpiły Czasy Kłopotów, Waukeen była jeszcze młodą boginią i poza Maską miała niewielu wrogów, których dziedzina byłaby przeciwstawna wobec jej własnej. Tym bardziej więc może dziwić fakt, że znikła i nie przejęła ponownie swych obowiązków po zakończeniu Czasów Kłopotów. Prawda jest jednak taka, że sprzyściła się z Lliirą i porzuciła swe boskie obowiązki, a następnie przy pomocy bóstwa z innego świata uciekła na Plan Astralny. Kiedy już się tam znalazła, miała zamiar powrócić do Krain przez Otchłani wraz z zakupionymi od lorda demona Graż'zta posiłkami dla bóstw. Jednak Graż'zt zdradził ją i uwięził, a zatem dopiero po uwolnieniu przez odważnego poszukiwacza przygód w roku 1371 RD odzyskała swą boskość. Od tego czasu odzyskała siły i upewniła swoich wyznawców, że wróciła na dobre i że jej boskie moce nie zostały nadszarpnięte. Jest bardzo blisko związana z Lliirą (która objęła w zaufaniu jej obowiązki, gdy była więziona), Gondem (którego wynalazki docenia) i Shaundakulem (którego dziedzina jej pochlebia). Poza Maską jej jedynym prawdziwym wrogiem jest Graż'zt, któremu poprzysięgła zemstę.

Dogmat: Handel jest najlepszą drogą do bogactwa. Wzrost koniunktury prowadzi do szybszego rozwoju cywilizacji i przyczynia się szczęścia inteligentnych ludów na całym świecie, to zaś przybliża Faerunńczyków do złotego wieku, który ich czeka. Nie niszczy towarów handlowych, nie wznosi barier dla handlu i nie rozprzestrzenia złosliwych plotek, które mogłyby zaszkodzić czyjemuś powodzeniu. Rozdawaj pieniądze żebrakom i prowadzącym interesy, ponieważ im więcej monet posiada każdy obywatel, tym większy jest pęd do ich wydania i handlu, a nie do ich gromadzenia. Czci Waukeen, znaczy zaznać bogactwa. Strzegąc swego majątku, okazujesz jej szacunek. Pamiętaj też, że dobre jego wykorzystanie oznacza przyszły sukces. Powołaj się na nią w handlu, a zapewni ci roztropność w interesach. Zuchwali znajdują złoto, ostrożni je zachowują, a bojaźliwi zyskują.

Kler i świątynie: Kapłani Waukeen wędrują po świecie, pomagając kupcom lub pracując w świątyniach w dużych miastach, które często służą za punkty pożyczek i wymiany pieniędzy, bezpieczne magazyny i potajemne schrony dla skradzionych dóbr – wszystko w zamian za



odpowiednie opłaty. Członkowie kleru zobowiązani są oddawać 25% swojego przychodu kościołowi, inwestować we wszystkie przedsiębiorstwa, które dają nadzieję na sukces, jeśli są prowadzone przez oddanych wyznawców bóstwa, i rozważać możliwość innych inwestycji, jeśli zwracają się o to przedsiębiorcy chętni złożyć ofiary bóstwu. Kapłani Waukeen nie stronią od manipulacji w handlu, takich jak plotki, przekupstwa, wynajmowania zbójców i tym podobnych praktyk, jednak krytyka, z jaką w przeszłości spotykały się podobne zachowania, sprawiła, że kościół wyrzekł się ich oficjalnie, nakazując jednocześnie kapłanom, by zachowywali większą dyskrekcję, jeśli zamierzają złamać lub bodaj tylko nagiąć prawo. Osiągnięcie bogactwa poczytuje się za dowód roztrpności kapłana, musi być ono jednak owocem długotrwałych inwestycji, a nie podstępnych manipulacji czy oszustw.

Świątynie Przyjaciółki Kupców prawie zawsze położone są w miastach, gdzie kwitnie handel. Wznosi się je w różnych stylach architektonicznych, zawsze jednak z najprzedniejszych materiałów, nie zwracając uwagi na koszty. Zawite, bardzo wyraziste dekoracje pokrywają podłogi, ściany i filary, a jeśli to możliwe, nawet sufit, i wykonane są z możliwie jak największej ilości klejnotów, złota i innych metali szlachetnych, zawsze w jasnych barwach. Jednak pomimo swego okazałego wystroju, wewnątrz i na zewnątrz, pod powłoką złota budynki świątynie przypominają fortece nie do zdobycia, bezpieczniejsze niż królewski skarbiec. Świątynie takie oferują zamożnym kupcom, którzy składają hojne datki kościołowi, okazałe, strzeżone przez kapłanów kwatery w mieście. Wiernym natomiast wynajmują sale na okazałe uczty i negocjacje handlowe, sprawiając, iż mogą zaimponować swoim rywalom lub potencjalnym partnerom w interesach.

Członkowie kleru Waukeen są jednymi z najlepiej ubranych duchownych, dorównując kapłanom Sune, Milila i Lathandera. Ich rytualny strój jest jaskrawy i ozdobny, zawsze noszą najprzedniejszą białą jedwabną bieliznę, szaty z rozciętymi rękawami, drogie buty, lorgnon lub binokulary (jeśli kapłan ma wadę wzroku), a na jedwabnych wstęgach wieszają mnóstwo użytecznych przedmiotów. Całości ubioru dopełnia wysadzana klejnotami mitra. Tuniki, spodnie, pończochy i kaftany mogą być dowolnego fasonu (zgodnego z porą roku), lecz zawsze wykonane z najlepszych, najkosztowniejszych tkanin i futer, ufarbowanych i ozdobionych w sposób, który zwraca powszechną uwagę. Cały strój okrywa dodatkowo wyszywany złotem szkarłatny płaszcz, ciężki od tysięcy płytek, kółek, zapinek i obfitości różnych metali szlachetnych. Niemal zawsze kapłani noszą też białe rękawiczki i połączane berło lub laskę magiczną albo po prostu dekoracyjnie rzeźbioną i wysadzaną kamieniami. Kapłani wyżsi rangą poza zwyczajową mitrą zakładają jeszcze diadem, co sprawia, że strojem przyćmiewają wielu monarchów.

Kościół Waukeen jest ściśle zhierarchizowany i tradycyjnie poddany jednemu zwierzchnikowi, zwanemu Świętą Monetą. Przez długie lata nieobecności Przyjaciółki Kupców kościół utrzymywał w całości tylko Święta Moneta, Głos Pani Tharundar Olehm rządzący ze Złotych Wież, opactwa nad Zatoką Kupców w Athkatli. Teraz kiedy Waukeen powróciła, a kościół jest na najlepszej drodze do odrodzenia, myśli postarzałego zwierzchnika zwróciły się ku emeryturze, a wielu pragnie zaszczytu zastąpienia go, kiedy już zdecyduje się odejść. W tradycji kościoła pozycja Świętej Monety nakłada obowiązki zawierania so-

juszy, cementowania umów handlowych i innych form działalności kupieckiej, w przygotowaniach do dnia, gdy rozpocznie się liczenie monet. Najpoważniejszymi kandydatkami jest pięć ambitnych, pięknych kobiet w różnym wieku i o różnym pochodzeniu, znanych jako pięć Furii: Barasta Cleeth, Daerea Ethgil, Faerthae Garblueth, Halanna Jashire oraz Sariila Tebrentan. Wszystkie te kobiety są siostrami, zajmującymi pozycję Wyższego Złota, i wszystkie prowadzą podstępna grę, by stać się sukcesorkami Tharundara i najwyższą głową kościoła Waukeen w Faerunie.

waukeen

Łotrzyk 15 / Kapłan 12 / Czarodziej 13

Średni przybysz

Boska ranga: 7

Kości Wytrzymałości: 20k8 +140 (przybysz) plus 15k6 +105 (Łtr) plus 12k8 +84 (Kap) plus 13k8 +91 (Cza) (818 pw)

Inicjatywa: +12 (+8 Zr, +4 Poprawiona inicjatywa)

Prędkość: 18 m

KP: 57 (+8 Zr, +7 boski, +20 naturalny, +12 odbicie)

Ataki: *chmura monet uderzenia*, *plaga złego przybysza* +5 +61/+56/+51/+46 wręcz lub czar +54 dotykowy wręcz lub +55 dotykowy na dystans

Obrażenia: *chmura monet uderzenia*, *plaga złego przybysza* +51k6 +12/19-20 lub od czaru

Front/Zasięg: 1,5 m na 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: *moce domenowe*, *odegnanie nieumarłego* 15 /dzień, *ukradkowy atak* +8k6, *wybitne boskie zdolności*, *zdolności czaropodobne*

Specjalne cechy: *bezbłędna teleportacja* na życzenie, *boska aura* (210 m, ST 29), *boskie niepodatności*, *boże królestwo* (1,5 km Plan Zewnętrzny, 210 m Plan Materialny), *chowańce (koty)*, *komunikacja na odległość*

10,5 km, *nieświadomy unik* (premia ze Zr do KP, nie może być flankowana, +2 przeciwko pułapkom), OC 39, *odporność na ogień* 27, *poprawione uchylenie*, *pułapki*, RO 42/+4, *rozumienie*, *czytanie i mówienie w każdym języku* oraz *przemawianie bezpośrednio do wszystkich istot* w zasięgu 10,5 km, *spontaniczne czarowanie (czary objawień)*, *szcwany umysł*, *uchylenie*, *zamiana planów na życzenie*

Rzuty obronne: Wytwr +46, Ref +47, Wola +48

Atrybuty: S 24, Zr 26, Bd 24, Int 40, Rzt 29, Cha 34

Umiejętności: *Blefowanie* +48, *Ciche poruszanie* +33, *Czarostwo* +52, *Czytanie z warg* +40, *Dyplomacja* +62, *Falszerstwo* +40, *Jeździectwo (koń)* +40, *Koncentracja* +77, *Kradzież kieszonkowa* +32, *Leczenie* +31, *Nasłuchiwanie* +47, *Odcyfrowanie zapisów* +40, *Otwieranie zamków* +29, *Pływanie* +32, *Postępowanie ze zwierzętami* +37, *Póśłówka* +49, *Profesja (kupiec)* +79, *Przebieranie* +37, *Przeszukiwanie* +51, *Równowaga* +17, *Rzemiosło (ślusarstwo)* +85, *Skakanie* +16, *Stosowanie liny* +33, *Szacowanie* +51, *Tajniki dziczy* +34, *Ukrywanie* +28, *Upadanie* +33, *Unieszkodliwianie mechanizmów* +40, *Wiedza (geografia)* +54, *Wiedza (historia)* +54, *Wiedza (lokalna)* +54, *Wiedza (natura)* +54, *Wiedza (szlachta i rodzina królewska)* +54, *Wiedza (religia)* +54, *Wiedza (tajemna)* +54, *Wróżenie* +70, *Wycucie kierunku* +34, *Wycucie pobudek* +45, *Wyzwalanie się* +33, *Zastraszanie* +41, *Zauważanie* +47, *Zbieranie informacji* +48

Atuty: *Bieg*, *Bieglność w broni egzotycznej (chmura monet)*, *Czułość*, *Finezja w broni (chmura monet)*, *Konna walka*, *Odbicie strzał*, *Poprawiona inicjatywa*, *Poprawione trafienie krytyczne (chmura*



Waukeen

Ryc. Matt Wilson

specjalna zdolność: uderzenie

Uderzenie: Każda broń miażdżąca usprawniona tą zdolnością ma podwojony zakres zagrożenia krytykiem. Na przykład, obłożony nią drąg osiąga zagrożenie 19-20, a ciężki korbacz 17-20. Usprawnienie to nie dotyczy broni tnącej ani kłującej.

Poziom czarującego: 10.; warunki wstępne: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *broń uderzająca; cena rynkowa:* premia +1

monet), Poprawione uderzenie bez broni, Przenikanie czaru, Przyspieszenie czaru, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie cudowne rzeczy, Stworzenie portalu, Stworzenie różdżki, Tropienie, Uniki, Warzenie eliksirów, Wyspecjalizowanie, Zapisanie zwoju, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (chmura monet).

Boskie niepodatności: Niepodatna na obniżenie wartości atrybutu, wysączenie atrybutu, kwas, zimno, efekty śmierci, choroby, dezintegrację, elektryczność, wysączenie energii, efekty wpływające na umysł, paraliż, truciznę, *uspienie*, otumanienie, transmutację, *uwieżenie, wygnanie*.

Wybitne boskie zdolności: Awatar (nie więcej niż 5), Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 70 punktów obrażeń), Długie kroki (nie więcej niż 7 stworzeń/dzień), Dodatkowa domena (wiedza), Potęga prawdy (nie więcej niż 7 stworzeń/dzień, ST rzutu na Wolę 29), Przekształcenie rozmiaru, Przenikliwość 2 m, Stworzenie przedmiotu (nie więcej niż 175 kg całkowitej wagi lub 1,5 metra sześciennego objętości), Znajomość sekretów (ST rzutu na Wolę 29).

Moce domenowe: RzUCA czary wieszczenia na poziomie czarującego +1; 7/dzień kuratela (dotknięty obiekt zyskuje premie +12 z odporności do następnego rzutu obronnego, maksymalny czas trwania 1 godzina); 7 rund/dzień *swoboda ruchu*; 7/dzień użycie *wykrycia myśli* na 12 minut (1 cel na użycie).

Zdolności czaropodobne: Waukeen używa tych zdolności jak czarujący 17. poziomu, za wyjątkiem czarów wieszczenia, które rzUCA, jakby była na 17. poziomie. ST rzutów obronnych wynosi 29 + poziom czaru. *Bezblędna teleportacja, bomba klejnotowa, faszowe drzwi, jasnosłyszzenie/jasnowidzenie, lot, niepodatność na czar, ochrona przed żywiołami, odporność na czar, ostonienie kogoś, pole antymagii, postanie, prawdziwe widzenie, projekcja astralna, pryzmatyczna kula, przezorność, schronienie, splendor orta, szybki odwrót, wiadomość, wiedza o legendach, wieszczenie, wspaniała posiadłość Mordenkainena, wstret, wykrycie sekretnych drzwi, wykrycie myśli, wykrycie położenia, wymiarowe drzwi, wytworzenie, zlokalizowanie przedmiotu, znalezienie ścieżki, znieczulenie umysłu.*

Czary kapłana/dzień: 6/9/7/7/6/6/4, bazowa ST = 19 + poziom czaru.

Czary czarodzieja/dzień: 4/8/8/8/7/6/5/4, bazowa ST = 25 + poziom czaru.

Wyposażenie: Waukeen używa jako broni chmury monet. Działa ona jak *nunchaku* +5 ze specjalnymi zdolnościami: uderzenie i plaga złego przybysza.

Poziom czarującego: 25., waga: 1 kg.

INNE BOSKIE MOCE

Jako pomniejsze bóstwo Waukeen może wykorzystać zasadę 10 przy każdym teście. Przy teście ataku lub rzucie obronnym 1 traktuje normalnie i nie ponosi automatycznej porażki. Jest nieśmiertelna.

Zmysł: Waukeen widzi, słyszy, czuje i wyczuwa na odległość 10,5 kilometra. W ramach akcji standardowej może odbierać wrażenie zmysłowe w zasięgu 10,5 kilometra od swoich wyznawców, świętych miejsc, przedmiotów lub każdego miejsca, w którym jej imię lub tytuł zostały wypowiedziane w ciągu ostatniej godziny. W ten sposób może kontrolować nie więcej niż pięć miejsc na raz. Ma także prawo zablokować zdolność wyczuwania innych bóstw o randze równej lub niższej w dwóch odległych miejscach na raz, na nie więcej niż 7 godzin.

Wyczucie sfery wpływów: Waukeen wyczuwa każdą transakcję handlową lub kontrakt, pod warunkiem że zdarzenie to dotyczy przynajmniej 500 osób. Jest także świadoma każdego naruszenia lub kradzieży kupieckiej własności, jeśli jest to wydarzenie na podobną skalę.

Akacje automatyczne: Waukeen może użyć Szacowania, Blefowania, Dyplomacji, Zbierania informacji, Wiedzy, Nasłuchiwania i Wyczuwania pobudek w ramach akcji darmowej, jeśli ST zadania wynosi 20 lub mniej. Ma prawo do nie więcej niż pięciu takich akcji na rundę.

Tworzenie przedmiotów magicznych: Waukeen może stworzyć dowolny przedmiot magiczny, który pomaga w obronie, zbieraniu informacji lub ich weryfikacji oraz ułatwia życie, pod warunkiem że cena rynkowa owego przedmiotu nie przekracza 30 000 sz.

Awatarowie

Typowy awatar Waukeen pojawia się jako młoda, piękna, szczupła kobieta, z długimi, bujnymi włosami o odcieniu starego złota. Jej oczy przypominają dwie złote kule. Ma na sobie suknię wykonaną z połyskliwych pasków szlachetnego metalu wysadzanych kamieniami szlachetnymi, płaszcz z połączonych złotych monet, szarfę ze złotej tkaniny i buty na złotych podszewkach z połączonych sznurów pereł.

Awatar Waukeen: Jak Waukeen, ale boska ranga 3; KP 49 (dotyk 33, nieprzygotowana 49); Atak +57/+52/+47/+42 wręcz (1k6 +12/19-20, *chmura monet uderzenia, plaga złego przybysza* +5) lub czar +50 dotykowy wręcz albo +51 dotykowy na dystans; SC boska aura (9 m, ST 25), OC 35, odporność na ogień 23, RO 38/+4; MRO Wytrw +42, Ref +43, Wola +44, wszystkie modyfikatory umiejętności zredukowane o 4.

Wybitne boskie zdolności: Boska tarcza (10/dzień, zatrzymuje 30 punktów obrażeń), Długie kroki (nie więcej niż 3 stworzenia/dzień), Przekształcenie rozmiaru, Znajomość sekretów (ST rzutu na Wolę 25).

Zdolności czaropodobne: Poziom czarującego 13., ST rzutu obronnego 25 + poziom czaru. Bez wybitnej boskiej zdolności Dodatkowej domeny awatar Waukeen traci dostęp do domeny Wiedzy i zdolności czaropodobnych: *jasnosłyszzenie/jasnowidzenie, przezorność, wiedza o legendach, wieszczenie, wykrycie myśli, wykrycie sekretnych drzwi.*

INNE BÓSTWA FAERUNU

W

rozdziale tym znajdują się krótkie opisy dziesiątek pozostałych bóstw kampanii ZAPOMNIANE KRAINY (poza najważniejszymi bóstwami scharakteryzowanymi w rozdziale poprzednim). Bóstwa te zostały wymienione w kolejności alfabetycznej, w ramach każdego panteonu, rozpoczynając od bóstw panteonu faeruńskiego. W następnej kolejności opisano członków panteonu drowego, elfiego, gnomiego, krasnoludzkiego, mulhorandzkiego, niziołczego i orczego.

pełna lista bóstw natury

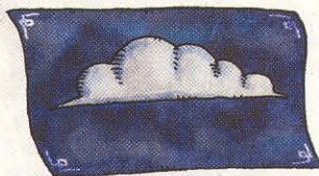
Zamieszczona tu lista jest pełnym zestawieniem bóstw natury w scenerii kampanii ZAPOMNIANE KRAINY. Jedno z tych bóstw muszą wybrać na patrona druidzi i tropiciele. Druidzi bóstwa, którego ulubiona broń nie znajduje się na liście broni druidów w *Podręczniku Gracza*; mogą się nią posługiwać bez naruszania świętej przysięgi, lecz nie otrzymują w niej automatycznie biegłości. Bóstwa oznaczone jako bóstwa potworów opisano szczegółowo w tabeli znajdującej się w „Dodatku” na końcu tego podręcznika.

Aerdrie Faenya, Angharradh, Anhur, Auril, Baervan Dziki Wędrowiec, Chauntea, Eldath, Fenmarel Mestarin, Gwaeron Wichura, Hiatea (bóstwo potworów), Izyda, Lurue, Malar, Mielikki, Nobanion, Ozyrys, Rillifane Rallathil, Sashelas z Głębini, Segojan Herold Ziemi, Sekolah (bóstwo potworów), Sheela Peryroyl, Shiallia, Silvanus, Sobek, Solonor Thelandira, Stronmaus (bóstwo potworów), Talona, Talos, Thard Harr, Ubtao, Ulutiu, Umberlee.

Akadi

Królowa Powietrza, Pani Powietrza, Władczyni Wiatrów
Większe bóstwo faeruńskie

Symbol:	biała chmura na niebieskim tle
Plan ojczysty:	Plan Żywiotu Powietrza
Charakter:	neutralny
Dziedzina:	żywiot powietrza, ruch, prędkość, latające stworzenia
Wyznawcy:	hodowcy zwierząt, archonci żywiotów (powietrze), tropiciele, lotrzykowie, żeglarze
Charakter kleru:	CN, PN, NZ
Domeny:	iluzja, podróż, powietrze, oszustwo
Ulubiona broń:	wir powietrzny (ciężki korbacz)



Symbol Akadi

Akadi (a-ka-di) jest uosobieniem żywiotu powietrza i jednym z czterech bóstw żywiotów czczonych w Faerunie. Tak jak one wszystkie, za wyjątkiem Kossutha, ma bardzo niewielu wyznawców, ponieważ nie interesuje się losem swych czcicieli, a jeśli już, to dopiero gdy zostanie

przekupiona paleniem drogich kadzideł, których zapach przynosi jej wiatr. Modlitwy do Akadi mogą zmienić lub uspokoić wiatry, sprowadzić latające stworzenia lub wywołać deszcz, ale bogini ta nie zdołałaby wzniecić lub stłumić szalejących burz, ponieważ tym zajmuje się Talos i Umberlee.

Kościół Akadi podzielony jest na małe sekty, posłuszne najbardziej charyzmatycznemu członkowi. Wszystkie natomiast kontroluje Szept (działania zakulisowe) lub Ryk (działania otwarte). Życie większości kapłanów wypełnia przysłuchiwanie się wiatrom, wędrowki pod gwiazdami, pogoń za własną korzyścią i opowiadanie innym o chwale Akadi. Niektórzy z nich niemal obsesyjnie angażują się w „eksperymenty” o charakterze praktycznym lub ezoterycznym i na przykład poświęcają się hodowli szybszych i smuklejszych sokołów lub hartów wyścigowych, sprawdzają, jak przystosować się do burz, albo próbują wynaleźć sztuczne skrzydła dla kotów.

Kapłani Akadi modlą się o czary przed świtem, aby móc wyszeptać je wraz z poranną bryzą. Jedynym świętym dniem kościoła jest Śródlecie. Wszyscy wyznawcy bogini starają się wówczas dotrzeć do Shaar, do ruin Blaskaltar, gdzie znajduje się miejsce po pierwszej znanej kaplicy Akadi w Faerunie, teraz zatartej ręką czasu i działaniem deszczu i wiatru. Tutaj recytują pieśń bohaterów wiatry, za każdym razem dodając nowe imiona tych, którzy odeszli

w ciągu minionego roku. Kapłani Akadi zazwyczaj posiadają rangi w klasach archontów żywiołów (zobacz rozdział 4), tropicieli lub łotrzyków.

Historia/związki: Akadi jest jednym z czterech władców żywiołów, którzy egzystują jakby poza historią, gdyż upływ czasu nie ma na nich wpływu. Łączy ją sojusz z innymi bóstwami troszczącymi się o żywioł powietrza, w tym Aerdrie Faenyą i Shaundakulem, lecz nie jest to silny związek. Przy każdej okazji przeciwstawia się upartemu, nieustępliwemu Grumbarowi.

Dogmat: Znajdź własne oświecenie, by przyniosło ci ono jak największe korzyści. Ponosząc porażkę, tracisz nadzieję, jakie wiązałeś z danym miejscem, planem czy czynnością. Wędruj po świecie, zmieniaj przyjaciół i zainteresowania, w pogoni za marzeniami zdobywaj doświadczenie i dojrzej wraz z nim. Nie przejmuj się tym, że twoi współwyznawcy nie przestrzegają nakazów wiary, bo wszystkie przeciwności i niedoskonałości znikną wraz z upływem czasu. Niewiele jest spraw, które warte są poświęcenia. Nie pozwól, by krępowały cię zasady lub mury, bo życie pełne ograniczeń jest warte niewiele więcej niż śmierć.

Auril

Mrożna Panna, Lodowa Futrzemka, Zimna Bogini

Pomniejsze bóstwo faeruńskie

Symbol: biały płatek śniegu na szarym diamencie (figura heraldyczna) z białym obramowaniem

Plan ojczysty: Serce Furii
Charakter: neutralny zły
Dziedzina: zimno, zima
Wyznawcy: druidzi, archonci żywiołów (powietrze lub woda), giganci lodowi, mieszkańcy zimnych klimatów, tropiciele

Charakter kleru: CN, PN, NZ
Domeny: burza, powietrze, woda, zło

Ulubiona broń: *Pieszczota Lodowej Panny* [lodowy topór] (topór bojowy)

Auril jest zmiennym, próżnym, złym bóstwem o lodowatym sercu, przez swoich wyznawców czczonym głównie ze strachu. Nie wstrząsają jej dowody prawdziwego przywiązania, szlachetnego uczucia lub honoru. Uwielbia bawić się tymi, którzy ją obrażają, wiedząc ich w śnieżnych zamieciach, a następnie doprowadzając do oblędu zwodniczymi wizjami ciepła i domowych wygód, ostatecznie zaś do śmierci przez wyziębienie. Jej piękno jest zimne i śmiertelne, to kwiat kobiecości zachowany na zawsze w kawałku arktycznego lodu – z odpowiednią do tego wrażliwością.

Kościół Auril ma bardzo luźną i mało sformalizowaną hierarchię, a członkowie kleru wędrują z miejsca na miejsce, w dużym stopniu niezależni. Starają się sprawiać, by lud bał się ich bóstwa i współwyznawców (aby powstrzymać potencjalne ataki), wykorzystując do tego celu śnieżne zawieruchy, jakie potrafią sprowadzać. Gromadzą także osobiste bogactwo i wpływy, w najcięższych zimowych warunkach podejmując się wykonania zleconych zadań lub gwarantując magiczną ochronę tym, którzy wybierają się do krainy zimna. Część ze zgromadzonych w ten sposób pieniędzy i towarów oddają w ofierze bóstwu, rozrzucając je w śniegu w czasie burzy, wrzucając przez szczeliny w lodzie do rzeki albo wsuwając w szczeliny lodowca.

W zimne miesiące Auril oczekuje od każdego ze swych kapłanów, że zmusi lub przekona kogoś do modlitwy do niej tak, by błagał o litość i wychwalał ją za „zimne oczyszczenie”, które zsyła. Modlitwa tak musi trwać tyle czasu, ile kawałek lodu większy niż dłoń „suplikanta” potrzebowałby, by roztopić się na gołym ciele, i musi być odmawiana na zewnątrz, najlepiej w nocy. Zimą od kapłanów Auril wymaga się, by zabili zimnem przynajmniej jedno stworzenie – często więc zaopatrują w ten sposób swoich współwyznawców lub potencjalnych współwyznawców w żywność albo też pozbywają się jakiegoś osobistego wroga.

Kapłani i druidzi Auril modlą się o czary o północy lub gdy temperatura spada do najniższego stopnia w ciągu doby, leżąc całą noc na śniegu lub w najzimniejszym dostępnym strumieniu. Za najświętszy okres w roku uważają noc Śródzimia, kiedy odbywa się całonocny festiwal tańczenia na lodzie, podczas którego wyznawcy bogini nie tylko świętują, ale i rekrutują nowych członków kościoła. Najchętniej od-

prawianymi rytuałami są Nadejście i Ostatnia Burza, które polegają na przyzwaniu wyjących burz lodowych dla zaznaczenia początku lub końca zimy. Wejście w szeregi kapłanów wymaga rytuału znanego jako Objęcie, podczas którego kandydat biega całą noc w zamieci śnieżnej, ubrany tylko w buty i cienką koszulę, z ciałem pomalowanym w symbole Auril i bez magicznej osłony – jeśli przeżyje, zostaje przyjęty do grona sług Auril. Wielu kapłanów posiada rangi w klasach boskich sług, archontów żywiołów (zobacz rozdział 4) i tropicieli.

Historia/związki: Wraz z Malarem, Umberleem i ich przełożonym, Talosem, Auril jest jednym z Bóstw Furii. Ostatnio jednak

Talos podkopał znaczną część jej mocy, w odwecie za co sprawiła, iż zima na Północy stała się jeszcze surowsza niż dotychczas. Pewną dozą zaufania obdarza Umberleem, Malara zaś szczerze nienawidzi. Auril zaczęła wysysać moc śpiącego Ulutiu, tak wolno i ostrożnie, by nie zakłócić jego snu, a za kilka lat, gdy już go zabije, planuje nadal zapewniać czary w jego imieniu.

Dogmat: Pokryj lodem całą ziemię. Zagaś ogień wszędzie tam, gdzie go spotrzeżesz. Oddaj się wiatrom i zimnu, powalaj zasłony, które mają przed nimi chronić, wykuwaj dziury w murach i dachach, by przepływał przez nie świeży powiew. Wywołuj ciemności, by przestonicy przekłete słońce i by chłód zsyłany przez Auril mógł zabijać. Arktycznej istocie odbieraj życie tylko w wielkiej potrzebie, pozostałe zaś zabijaj wedle kaprysu. Spraw, by cały Faerun lękał się Mroźnej Panny. Czuj Zimną Boginię i wypiewuj pieśni ku jej chwale z każdą chłodną bryzą lub podmuchem zimowego wiatru. Nie podnoś ręki na innego kapłana Auril.

Beshaba

Panna Nieszczęścia, Pani Zagłady

Pośrednie bóstwo faeruńskie

Symbol: czarne poroże na czerwonym tle

Plan ojczysty: Pustkowiec Zagłady i Rozpaczy

Charakter: chaotyczny zły

Dziedzina: przypadkowe intrzygi, nieszczęście, pech, wypadki

Wyznawcy: skrytobójcy, grający z losem, kapryśne jednostki, hazardziści, łotrzykowie, sadyści

Charakter kleru: CZ, CN, NZ

Domeny: chaos, oszustwo, przeznaczenie, szczęście, zło

Ulubiona broń: *Niepowodzenie* [kolczasty bicz] (batog)



Symbol Auril



Auril

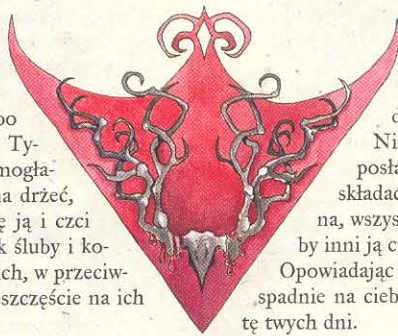
Beshaba (be-sza-ba), której wyznawcy znacznie bardziej się boją, niż czczą, jest zawzięta, małostkowa i złośliwa. Ulega zmiennym nastrojom i atakom zazdrości o swoją siostrę, żądając szacunku przynajmniej porównywalnego (albo chociaż deklarowanego) do tego, jakim cieszy się Tymora. Mimo że sama myśl o tym, iż Beshaba mogłaby się objawić, sprawia, że większość ludzi zaczyna drzeć, w większości oficjalnych przemówień zaprasza się ją i czci formalnie podczas istotnych ceremonii (takich jak śluby i koronacje), zawodów sportowych i turniejów rycerskich, w przeciwnym bowiem razie, urażona, może sprowadzić nieszczęście na ich uczestników.

Większość mieszkańców Faerunu czci Beshabę ze strachu, a wzmocnieniem tego uczucia zajmują się jej kapłani, którzy chętnie opowiadają o jej okrucieństwie i złośliwości. Poza tym instruują, jak składać ofiary lub jak przyłączyć się do ich grona, by uzyskać wieczną ochronę przed nieszczęściem. Jednocześnie jednak starają się zaspokajać własne sadystyczne skłonności. Uwielbiają działać potajemnie, by manipulować prostym ludem i zmuszać go, by im służył, zapewniając plebsowi żywność, luksusowe schronienie i towarzystwo, a w razie potrzeby wyprawiając przeciwko wrogom bogini lub kapłanom innego wyznania.

Kapłani Beshaby modlą się o czary o północy. Tuż przed rozpoczęciem modlitwy muszą, jeśli to możliwe, złożyć ofiarę bogini, zapalając brandy, wino lub spirytus i szepcząc jej imię w trakcie zanurzania w miksturze czarnych rogów (jeśli poparzą przy tym palce, poczytuje się to za dowód łaski bogini). Wyznawcy Beshaby świętują zarówno Tarczowy Wiec jak i Śródlecie, dopuszczając się wówczas aktów wandalizmu lub afiszując się arogancją. Poza tym ignorują kalendarz, a ważne święta wyznaczają na dni śmierci kapłanów wyższej rangi lub awansu któregoś z duchownych. Pierwsza ceremonia znana jest jako Odejsie i jest rzadką okazją, podczas której wyznawcy bogini mogą okazać nieco współczucia, żalu i godności. Zwłoki zmarłego spuszcza się wówczas na rzekę pośród pływających świec, po czym odprawia ceremonię, która zamienia je w nieumarłego i teleportuje w losowo wybrane miejsce Faerunu. Ceremonia awansu zwana jest Oznaczeniem, a składa się na nią gra na bębnach, tańce nad płomieniami i tatuowanie lub wypalanie znaków, podczas którego nie wolno korzystać z czarów czy eliksirów uśmierzających ból. Wielu kapłanów posiada rangi w klasach skrytobójców, graczy z losem (zobacz rozdział 4) lub łotrzyków.

Historia/związki: Beshaba powstała, gdy Tyche, poprzednia bogini szczęścia, rozpadła się na dwoje w czasie Kataklyzmu Świtu, pozostawiając po sobie dwie „cóрки”, Beshabę i Tymorę. Mówi się, że Beshaba otrzymała wówczas całą jej urodę, a Tymora całą miłość, co mogą poświadczyć mężczyźni, których jedno spojrzenie na Pannę Nieszczęścia doprowadziło do upadku. W kobietach spojrzenie Beshaby wzbudza zaś chęć dominowania nad mężczyznami i zwodzenia ich na manowce. Beshaba odrzuciła ostatnio przyjazne gesty Talosa, uznając je za próbę przejęcia jej dziedziny. Nie ma prawdziwych sojuszników, lecz jest całkowicie oddana wizji zniszczenia Pani Szczęścia. Chętnie bawi się także Shaundakulem i występuje pod jego imieniem na Anauroch, płatając tam złośliwe figle (na przykład przesłaniając droge podróżnikom).

Dogmat: Nieszczęście może przytrafić się każdemu, ale tylko wiara w Beshabę pozwala uniknąć jego



Symbol Beshaby

najbardziej niszczących konsekwencji. Zbyt wiele szczęścia w końcu doprowadza do zguby – pamiętając o tym, mądrzy powinni pozbywać się szczęśliwców ze swojego grona. Cokolwiek się dzieje, może być tylko gorzej. Lękaj się Panny Nieszczęścia i okazuj jej cześć. Nieś przez Faerun postanie o posłuszeństwie i ofiarach, jakie powinno się składać Beshabie, bo jeśli bogini nie zostanie wywyższona, wszyscy zasmakują kłątwy, jaką ześle na Faerun. Spraw, by inni ją czcili, a w zamian ocali cię od pecha, którym włada. Opowiadając o Beshabie, nigdy nie kłam, bo jeśli to uczynisz, spadnie na ciebie nieszczęście i będzie cię prześladować po resztę twych dni.

CZERWONA RYCERKA

Pani Strategii, Wielka Mistrzyni Lancownicy

Półbogini faeruńska

Symbol: czerwony skoczek szachowy z gwiazdami zamiast oczu

Plan ojczysty: Spoczynek Wojownika

Charakter: praworządny neutralny

Dziedzina: strategia, planowanie, taktyka

Wyznawcy: wojownicy, karciarze, mnisi, sfratedzy, taktycy

Charakter kleru: PZ, PD, PN

Domeny: planowanie, prawo, szlachectwo, wojna

Ulubiona broń: *Szach-mat* (długa włócznia)

Spokojna i szlachetna Czerwona Rycerka potrafi okazywać współczucie, ale też nie waha się posyłać swoich wyznawców na śmierć, jeśli tylko w ten sposób może osiągnąć swój cel. Zwykle nie podnosi głosu, ma poczucie humoru i potrafi docenić dobry żart, nie lubi jednakże płochości i niechętnie spogląda na tych, którzy zbyt często zmieniają sojusze.

Kościół Czerwonej Rycerki, znany pod nazwą Czerwona Drużyna, jest odłamem zakonu wewnątrz hierarchii kościoła Tempusa. Zawsze koncentrował się na planowaniu i strategii, a z cienia świątyni wyłonił się dopiero po Czasach Kłopotów. Członkowie Czerwonej Drużyny służą w armiach w całym Faerunie, często jako wysocy rangą dowódcy elitarnych oddziałów. Inni są szanowanymi wykładowcami w szkołach wojskowych lub kwatremistrzami wywiczonymi w zdobywaniu i zarządzaniu zapasami lub ustanawianiu i utrzymywaniu oddziałów zaopatrzenia na wrogiem terytorium. Kilku kapłanów Czerwonej Rycerki wydało nawet podręczniki strategii wojskowej. Po służbie członkowie Czerwonej Drużyny chętnie oddają się swojej pasji do gier, unikają jednakże gier losowych, które wymagają bardziej uśmiechu Pani Szczęścia niż bystrości, i cały czas próbują udoskonalić swoje umiejętności w grach abstrakcyjnych każdego rodzaju, by pobudzać rozwój intelektualny, a przy okazji wymyślać nowe fortele.

Kapłani Czerwonej Rycerki modlą się o czary w nocy, przed udaniem się na spoczynek, przygotowując się na nadchodzący dzień. Oprócz świąt i ważnych ceremonii kościoła Tempusa świętują dwa ważne dni. Odwrot w noc Śródzimia to uroczysta ceremonia, podczas której kapłani zbierają się na całodniowym przeglądzie kampanii przeprowadzonych w ubiegłym roku. Dyskutują wówczas nad strategiami, analizują bitwy, a zgromadzoną w ten



Beshaba

Symbol Stephanie Pui-Mun Law

Ryc. Matt Wilson

sposób wiedzę włączają do nauk kościoła. Królewską Zagrywkę celebrować się natomiast 1 tarsakha, organizując festyny i całodniowe turnieje szachowe (znane także jako lancownice), których zwycięscy otrzymują uznanie, tytuły za zasługi, awanse, a czasem nawet cenne podarki ze świątynnej zbrojowni. Wielu kapłanów posiada rangi w klasach rycerzy wiary, wojowników lub mnichów.

Historia/związki: Czerwona Rycerka została wyniesiona do statusu boskiego przez Tempusa i miała stanowić naturalną przeciwwagę dla Garagosa. Lojalnie służy swemu patronowi, którego traktuje jak ojca, i szuka sposobów na podważenie władzy Garagosa oraz Cyrica. Ścisłe współpracuje z Tormem, który ma podobne usposobienie, a Valkura Potężnego uznaje za najlepszego sojusznika w bitwach morskich, nawet jeśli nie do końca można na nim polegać. Czerwona Rycerka trzyma swe prawdziwe imię w tajemnicy przed wszystkimi z wyjątkiem Władcy Bitew, zdaje sobie bowiem sprawę, że jeśli jakkolwiek istota, śmiertelna lub boska, zyskałaby nad nią choć odrobinę kontroli, zostałaby tym samym wtajemniczona we wszystkie plany i strategie władców w całym Faerunie i bóstw na wszystkich planach.

Dogmat: Wojnę wygrywają tylko ci, którzy potrafią stworzyć najlepszy plan, znaleźć najlepszą strategię i taktykę – pozostałe okoliczności mają drugorzędne znaczenie. Każdy głupiec może, jeśli szczęście mu sprzyja, odnieść zwycięstwo, ale tylko mistrz strategii może być go pewny. Wojna to seria bitew, a przegranie jednej z nich nie oznacza ostatecznej klęski. Dostrzegaj słabości przeciwnika, ale i własne, i wykorzystuj je tak, by zastosowanie siły przyniosło ci zwycięstwo. Podczas wojny myśl o pokoju, w czasach pokoju szukaj się na wojnę. Szukaj wrogów swojego wroga i ich sojuszników i zawsze bądź gotowy na kompromis. Życie jest serią niekończących się potyczek, bądź więc gotów – i nie zapomnij o planie awaryjnym.

Deneir

Władca Wszystkich Głifów i Obrazów, Skryba Oghmy

Pomniejsze bóstwo faeruńskie

Symbol: zapalona świeca nad purpurowym okiem o trójkątnej źrenicy

Plan ojczysty: Dom Wiedzy

Charakter: neutralny dobry

Dziedzina: glify, obrazy, literatura, skrybowie, kaligrafia

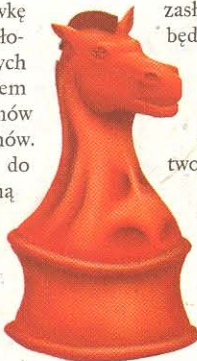
Wyznawcy: historycy, mistrzowie wiedzy, mędrcy, uczeni, skrybowie, poszukujący oświecenia, studenci

Charakter kleru: CD, PD, ND

Domeny: dobro, ochrona, runa, wiedza

Ulubiona broń: wirujący glif (sztylet)

W idealnej krainie lektura pojedynczego dzieła odkryje tajemnice multiversum, wynosząc czytającego na szczyty boskości. Na razie jednak praca nad tym dziełem, zwanym *Metatekstem*, pochłania cały czas Deneira (*de-neir*) i jego wyznawców. Mówi się, że Deneir, sługa Oghmy, zdobył swoją pozycję dzięki temu, iż rzucił okiem na drobny fragment tego tekstu, zyskując tym samym cel na resztę życia – teraz pragnie bowiem przeczytać je w całości. Deneir wierzy, że *Metatekst* odbija się w Planie Pierwotnym poprzez każdy strzęp tekstu zapisanego na kawałku papieru. Jedno słowo, położenie liter, a czasem (lecz bardzo rzadko) całe zdania szczególnie oświeconych dzieł odzwierciedlają to idealne dzieło. Jako patron artystów, nauczycieli, kartografów i skrybów. Władca Wszystkich Głifów i Obrazów przyswieca każdemu dziełu pisarskiemu, desperacko poszukując swego ulotnego celu. Jego kościół koncentruje się zatem na zbieraniu i zapisywaniu informacji, by nic, co zostało stworzone, nigdy nie zaginęło. Większość kapłanów prowadzi dzienniki swojej działalności, w których zapisuje wiersze, pieśni i opowieści



Symbol Czerwonej Rycerki

zasyłane podczas wędrówek. Każdy kapłan składa przysięgę, iż będzie za darmo pisał dyktowane mu listy, odczytywał dokumenty lub redagował teksty (ci z klientów, których na to stać, płacą koszt materiałów plus sztukę srebra, zamożni wnoszą pełną opłatę), a także uczył innych czytania i pisania. Wielu z duchownych Deneira wybiera zresztą atut Zapisanie zwoju, by tworzyć magiczne zapisy.

Spisujący glify, jak nazywani bywają kapłani tego bóstwa, modlą się o czary rano. Zachowują kopie każdego pisma, jakie sporządzą, a 3 dnia ches oddają zwój najbardziej interesujących tekstów do świątyni. Wyżsi kapłani zagłębiają później te teksty, poszukując drobinek *Metatekstu*. Najbardziej obiecujące fragmenty, często nie większe niż jedno lub dwa słowa, trafiają do świątyni na Górze Żelaznego Smoka ukrytej w Górach Ziemi Opoki, gdzie zostają przekazane Najwyższemu Bibliotekarzowi Haliduthowi Orsprirowi. Kapłani Deneira bywają wieloklasowcami jako mistrzowie wiedzy, zbijając kapitał na niezwyklej wiedzy zdobytej w czasie praktykowania swego rzemiosła.

Historia/związki: Podczas gdy Oghma reprezentuje iskrę natchnienia, jego skryba dba o zapisywanie dokonań ludzkości, bóstwa te łączą zatem relacje oparte na symbiozie. Wiążący docenia poświęcenie Deneira, który potrafi wiele poświęcić dla prawdy i poznania. Niewiele wie na temat *Metatekstu*, podejrzewa nawet, że jego sługa goni ze złudzeniami, studiując chaotyczne zapiski tysięcy szalonych uczonych, Deneir jednak nigdy zdradzał żadnych oznak obłąkania. Jego koncepcja traktowania życia jako ciągłych poszukiwań (nie wspominając już o zainteresowaniu magią), sprawia, że jest popularny wśród bóstw magii, takich jak Mystra, Azuth, a zwłaszcza Savras. Lliira ma nadzieję, że uda jej się nieco rozbawić Deneira, a źródłem niekończącej się radości jest dla niej sprawianie, by czuł się niechętnie. Gniew w Deneirze wzbudzają zaś ci, którzy ukrywają wiedzę, jak Cyric, Shar czy Maska, lub ci, którzy ją niszczą, na przykład Bóstwa Furii.

Dogmat: Informacja, która nie zostanie zapisana i zabezpieczona tak, by później można było ją odnaleźć, jest informacją straconą. Karz tych, którzy beczeszczą i niszczą książki proporcjonalnie do wartości informacji, które przez to zostały utracone. Umiejętność czytania i pisanie to dar od Deneira, udzielaj go więc innym, aby mógł

poruszać serca i umysły wszystkich mieszkańców Faerunu. W wolnych chwilach kopiuje książki, propagując wiedzę i pomagając w poszukiwaniach *Metatekstu*. Wiedza powinna być dostępna wszystkim, wszyscy zatem muszą umieć czytać, aby kłamliwe języki nie mogły już wykrzywiać prawdy.



Symbol Deneira

Eldath

Bogini Śpiewających Wód, Matka Strażniczka Gajów, Zielona Bogini

Pomniejsze bóstwo faeruńskie

Symbol: wodospad spadający do spokojnego jeziora

Plan ojczysty: Dom Natury

Charakter: neutralny dobry

Dziedzina: ustronia, źródła, stawy, spokój, wodospady

Wyznawcy: druidzi, pacyfiści, tropiciele

Charakter kleru: CD, CN, ND

Domeny: dobro, ochrona, rodzina, roślina, woda

Ulubiona broń: sieć (sieć lub sieć, która zadaje obrażenia jak uderzenie bez broni)



Symbol Eldath

Eldath (*el-dat*) jest strażniczką gajów, ale jej obecność da się odczuć wszędzie tam, gdzie panuje spokój. Bogini ta kocha pokój, stara się więc unikać brutalności i siły. Nieśmiała, spokojna i tajemnicza Eldath cechuje jednak

niezwykła głębia i niezłomność charakteru. Potrafi czekać. Nawet jeśli przyjmuje czyjeś wyzwanie, najpierw unika walki, by zmusić nieprzyjaciół do zajęcia niedogodnych pozycji i przeciągnąć ich posiłki na swoją stronę. Ostatnio wielokrotnie musiała odierać ataki Malara i jego wyznawców, a Lud Czarnej Krwi sprofanował nawet kilka jej świętych źródeł.

Kapłani Eldath zorganizowani są w ramach prostej hierarchii. Kilkudziesięciu z nich składa raporty starszemu kapłanowi, który z kolei opowiada się wielkiemu kapłanowi odpowiedzialnemu za region. Większość mieszka w leśnych społecznościach, odprawiając rytuały na świeżym powietrzu i pielęgnując naturalne ustronia, by mogły trwać wbrew niszczyliwej działalności złych ludzi czy stworzeń. Rzadko posuwają się do otwartej konfrontacji, wolą bowiem działać subtelnie. Niewielu mieszka w dużych osadach, a tylko nieco więcej w samotnych chatkach w pobliżu miast. Wszyscy kapłani Eldath potrafią pływać i chętnie ucząją tej umiejętności innych, przyjmując w zamian niewielką opłatę lub dobre słowo. Wielu wybiera atut Warzenie eliksirów.

Kapłani i druidzi Eldath modlą się o czary raz dziennie, o czasie, który sami wybierają po długim namyśle. Jedynym powiązaniem z kalendarzem świętem kościoła jest Zielenie, zebranie wiernych połączone z festiwalem, które odbywa się w Zielone Trawy. Poprzedza je Pierwszy Splyw, ruchome święto powiązane z pękaniem lodu i pierwszym splywem wody po zimie. Otwarcie nowych świątyń i kaplic na świeżym powietrzu celebrowane jest odśpiewaniem Pieśni Twierdzy, podczas której błogosławi się wodę, która na kilka dni zyskuje potem właściwości lecznicze. Wielu kapłanów i druidów jest wieloklasowcami jako tropiciele.

Historia/związki: Eldath to cicha, tajemnicza postać, o której rzadko pamięta się na kartach historii Faerunu. Wraz z Mielikki, którą uważa się za jej siostrę, służy Silvanusowi, lecz obawia się jego siły. Przyjacielskie związki łączy ją z Chauntea, Selune i Lathanderem,

ponieważ starają się realizować te same cele. Mimo że Eldath sprzeciwia się wszystkiemu, co reprezentuje Tempus, nie uważa go za osobistego wroga, a on w zamian szanuje jej przekonania, choć samą boginię ignoruje dość ostentacyjnie.

Dogmat: Spokój może wypływać jedynie z wnętrza duszy, nie można się go zatem nauczyć ani też nikt do niego zmuszać. Poszukuj ciszy, a odnajdziesz spokój. Sadź drzewa i inne rośliny, a potem dbaj o ich rozwój. Zawsze pomagaj innym i ucz ich harmonii z naturą, ale niczego im nie nakazuj i nigdy ich nie karz. Do przemocy uciekaj się tylko w obronie własnej. Nie zabijaj leśnych stworzeń, chyba że stanowią one zagrożenie dla innych. Przysięgnij, że tylko w najwyższym potrzebie odbierzesz

komuś życie i z każdym dziel się tym, co ofiarowuje las i strumienie, aby wszyscy znali i wychwalali Eldath.



Symbol Garagosa

Garagos

Rozbójnik, Władca Wszelkiej Broni, Pan Wojny

Faerunski półbóg

Symbol: okrąg pięciu ramion ściskających miecze
Plan ojczysty: Spoczynek Wojownika
Charakter: chaotyczny neutralny
Dziedzina: wojna, umiejętności walki, zniszczenie, rabunek
Wyznawcy: barbarzyńcy, wojownicy, tropiciele, żołnierze, szpiedzy, zbrojni

Charakter kleru: CZ, CD, CN
Domeny: chaos, siła, wojna, zniszczenie
Ulubiona broń: *Macka* [okrąg pięciu ramion, każde zakończone mieczem] (długi miecz)

Celem każdego wyznawcy Garagosa (*ga-ra-gosa*) Rozbójnika jest wykapanie się we krwi wroga w samym sercu konfliktu, który rozpoczął.



Akadi

Gargauth

Eldath

Poszukiwacz Wyvernsur

Grumbar

Symbol Remick Woods

Ryc. Carlo Arellano

Kiedy Garagos został uznany za bóstwo wojny, zaczęto kojarzyć go ze zwycięstwem, które przynosił raczej szal bitewny niż zdrowy rozsądek czy taktyka. Doprowadziło to w końcu do jego konfliktu z młodym półbogiem Tempusem o dominację nad całą sztuką wojenną. Spór ten najobszerniej przedstawia *Opowieść o triumfie Młota na Wrogów*, zbiór świętych opowieści kościoła Tempusa, gdzie można znaleźć opis ciągnącej się przez cały wiek bitwy, w której Władca Bitew pokonał w końcu Garagosa, zwracając przeciwko niemu jego własną furie. Wiele lat po swojej śmierci Garagos pojawił się jednak ponownie, obudzony z wiecznego snu lub wskrzeszony przez oddanych wyznawców. Jego najnowsze wcielenie zdaje się być całkowicie pozbawione przebiegłości, którą niegdyś posiadał. Zamiast tego stało się symbolem beznadziejnego szaleńczego chaotycznym pięciopalcowym wirem mieczy, łączących jedynie krwi.

Kapłani Garagosa, znani jako krwawi rozbójnicy, starają się zastrzyc spory na całym kontynencie, wiedząc bowiem, że każdy konflikt przyczynia się do wzmocnienia Garagosa. Wierzą, że ich bóg odzyska w końcu całą swą siłę, zdeponując zniechęconego Władcę Bitew i przejmie obowiązki bóstwa wojny. Bezustannie tworzą i rozwijają sieć szpiegów, skrytobójców i wiernych wojowników, by wzmocnić siłę kultu, w którym o przywództwie decyduje wynik rozgrywek na moc między kapłanami rywalizujących odłamów.

Krwawi rozbójnicy modlą się o czary rano. Ceremonie poświęcone Panu Wojny obejmują zazwyczaj rytuał upuszczania krwi ofiar oraz namaszczenia się wiernych krwią wrogów. Chociaż zdarzają się kapłani, którzy wołają intrygami rozsiewać niezgodę na zamożnych dworach Faerunu i dostosowują się do panujących tam zasad, pozostali wystrzegają się kąpieli i dumnie paradują pokryci kilkoma warstwami krwi. Krwawa obsesja kultu Władcy Wszelkiej Broni doprowadziła wielu postronnych do wniosku, że służba Garagosowi polega w pewnym stopniu na wampiryzmie, lecz nigdy nie udowodniono bezpośrednich powiązań kapłanów owego boga z wampirami – możliwe zresztą, że większość wampirów uznaby pokrytego krwią kapłana Garagosa raczej za obfity posiłek niż sojusznika. Krwawi rozbójnicy są często wieloklasowcami jako barbarzyńcy.

Historia/związki: Mimo że Garagos ma charakter chaotyczny, neutralny, upokorzony lub w bitewnym szale skłania się ku złu. Jako niemal elementarna siła zniszczenia nie ma sojuszników w panteonach Abeir-Torilu – inni bogowie starają się bowiem trzymać od niego jak najdalej. Garagos nadal żywi urazę do Tempusa i jego podwładnej – Czerwonej Rycerki. Gdyby bóstwa te spotkały się jednak na polu walki, Rozbójnik nie miałby zbyt wielkich szans, choć może się zdarzyć, że niszczyliście zdolności Garagosa zrównoważą jego taktyczną słabość, a wtedy wyznawcy Tempusa poznają, czym jest prawdziwa rozpacz.

Dogmat: Pokój jest dla słabych głupców. Wojna sprawa, iż wszyscy, którzy biorą w niej udział, rosną w siłę. Honor przynosi tylko bezpośrednia konfrontacja, bo jedynie tchórze unikają walki. Każdy, kto atakuje wroga z zasadzki lub od tyłu, dowodzi swego tchórzostwa. Odwrót nigdy nie jest jedną z opcji,

nawet w obliczu potężniejszego wroga, bowiem gdy serce wojownika zwraca się ku Garagosowi, on da mu siłę, by pokonać każdego przeciwnika.

Gargauth

Dziesiąty z Dziewięciu, Zagubiony Pan Otchłani, Ukryty Pan Faeruński półbóg

Symbol:	złamany zwierzęcy róg
Plan ojczysty:	Plan Materialny
Charakter:	praworządny zły
Dziedzina:	zdrada, okrucieństwo, polityczna korupcja, pośrednictwo mocy
Wyznawcy:	skorumpowani przywódcy i politycy, zaklinacze, zdrajcy
Charakter kleru:	PZ, PN, NZ
Domeny:	oszustwo, prawo, urok, zło
Ulubiona broń:	<i>Plugawca</i> (sztylet lub rzucany sztylet)

Gargauth (*gar-gaut*) uosabia nieodwracalny rozkład i korupcję, która towarzyszy wszystkim egoistycznym, chciwym i spragnionym władzy przywódcom. Jego wrogość i okrucieństwo potęgują jeszcze pozory dobroduszości i współczucia, jakie okazuje, gdy spotyka się go po raz pierwszy. Gargauth trzyma się słów zawartych w każdej umowie, nie zaś jej ducha, i rozkoszuje się zdradzaniem każdego, z kim zawarze pakt, zmieniając umowę w taki sposób, by służyła włącznie jego celom. Jest mistrzem strategii, a jego poczucie humoru łagodzi czasem jego gniew. Potrafi zachowywać się jak erudyta, być czarującym i dystygnowanym, lecz zawsze w końcu objawia swe prawdziwe oblicze. Tak naprawdę Pan, Który Patrzy jest zepsuty do szpiku kości i stanowi wcielenie najbardziej plugawego zła.

Kościół Gargautha działa zwykle w ukryciu, choć zdarzają się wyjątki od tej reguły. Kapłani owego bóstwa starają się przede wszystkim zwiększyć zakres własnej władzy, potem władzy kościoła, a na końcu władzy Gargautha. Wymaga się od nich, by byli uszami i oczami bóstwa w całym Faerunie – mają w jego imieniu zwabiać i korumpować potężne jednostki i przywódców w całym Faerunie oraz wiązać ich umowami sprzyjającymi celom Gargautha. Próbuje przejąć wpływe stanowiska wszędzie, gdzie dotrą, a następnie zintegrować je z sekretną hierarchią kościoła. Muszą także podkopywać wpływy innych złych kościołów i odbierać im wyznawców, nie tracąc energii na walkę z siłami dobra.

Kapłani Gargautha modlą się o czary o zmierzchu, kiedy noc zaczyna pochłaniać dzień. Kościół obchodzi dwa na wpół oficjalne święta. Pierwszym jest Odślonięcie, które następuje każdej nocy Śródziemia – makabryczna ceremonia obwieszczenia, iż wkrótce nadejdzie dzień, kiedy Gargauth przejmie Faerun jako przeklęte królestwo i przeniesie je do Baator, by utworzyć

Dziesiątą Otchłań Piekiełną. Drugie natomiast to Wiązanie, celebrowane w wigilię Święta Księżyca – rytuał, podczas którego każdy kapłan

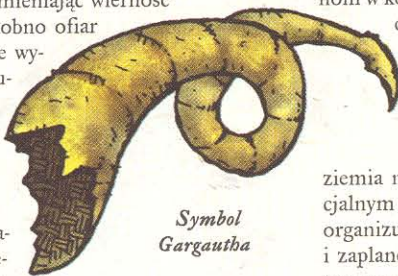


Garagos

odnawia swój wieczny kontrakt z Gargauthem, wymieniając wierność za wzrost mocy. Ten plugawy rytuał wymaga podobno ofiar z pieniędzy, magii i zgromadzonej wiedzy, a także wykorzystania wielu niecnnych zaklęć. Kapłani Gargautha uzupełniają wszystkie umowy kontraktami podpisanymi w imię Pana, Który Patrzy. Wielu z nich posiada rangi w klasach boskich sług i zaklinaczy.

Historia/związki: Gargauth to były arcydiabeł, którego paskudna natura była nie do zniesienia nawet dla innych jego pokroju. Wygnany z Dziewięciu Piekieł wędrował po Planach, raż na jakiś czas powracając na Toril. Jego kult rozkwitł w czasie wojny między Harfiarzami a malaugrimami. Poza Mrocznymi Bóstwami, Gargauth przeciwstawia się także bóstwom takim jak Cyric i Shar. Stanowi szczególne zagrożenie dla Siamorphe, ponieważ najchętniej korumpuje tych, których ona uważa za najlepsze przykłady cnoty.

Dogmat: W życiu najważniejsze jest gromadzenie władzy. Cywilizacja jest jedynie cienką powłoką otaczającą pierwotne pragnienia i żądze, które stanowią istotę każdego stworzenia. Ci, którzy chcą przeżyć i zająć dobrobytu, muszą uznać tę prawdę i skoncentrować się na pogoni za władzą. Aby ją osiągnąć, należy bez skrupułów wykorzystywać urok osobisty i słodkie słowa, ale też nie wahać się przed użyciem zastrutego sztyletu, jeśli tylko zbliży to nas do celu, który chcemy osiągnąć. Ważniejszym jest rządzić, niż zasiadać na tronie. Trzymaj się słów każdej umowy i zasad ustanowionych przez potężniejszych, lecz bądź gotów zmienić sens każdego kontraktu lub regulaminu, aby zmaksymalizować korzyści, jakie osiągniesz.



Symbol Gargautha

nom w kodeksach społecznych czy rządach, wznoszeniu budowli, które w znaczący sposób zmieniają oblicze Ziemi (takich jak tamy), a także wprowadzaniu jakichkolwiek innowacji w ramach ich własnej religii.

Kapłani Grumbara modlą się o czary o świącie, jednocześnie składając mu dzięki za fakt, iż Ziemia nie zmieniła się w czasie, gdy spali. Jedynym oficjalnym świętem kościoła jest Śródziemie, kiedy kapłani organizują festiwal, aby uczcić zakończenie kolejnego roku i zaplanować działania na nadchodzący. Obowiązuje przy tym zasada, że takie plany, raz ustanowione, nigdy się nie zmieniają. Wierni Grumbara składają Przysięgę Stapania po Ziemi, w której zobowiązują się nigdy nie podróżować po wodzie ani w powietrzu, chyba że zależeć będzie od tego ich życie. Kapłani Grumbara często posiadają rangi w klasie archontów żywiołów (zobacz rozdział 4) lub wojowników.

Historia/związki: Grumbar jest jednym z czterech władców żywiołów, którzy egzystują jakby poza historią, gdyż upływ czasu nie ma na nich wpływu. Sojusz łączy go z innymi bóstwami troszczącymi się o żywioł ziemi, między innymi z Gebem, Garlem Świetlistozłotym, Dumathinem, Laduguerem i Urogalanem, trudno jednak uznać ich związki za szczególnie silne. Zawsze przeciwstawia się ulotnej i niestałej Akadi.

Dogmat: Wieczny Grumbar jest doskonały i niezmienny. Staraj się więc go naśladować, nie zmieniaj się ani nie pozwalaj,



Symbol Grumbara

by zmieniał się świat wokół ciebie. Słowo raz dane jest kamieniem węgielnym, na którym wznosi się stabilne społeczeństwo. Złamać przysięgę, oznacza poczynić szczyelinę w fundamencie cywilizacji. Idź przed siebie i szerz nauki Grumbara, swoim postępowaniem dowodząc, jak wielkie poczucie bezpieczeństwa i stabilizację może on oznaczać.

grumbar

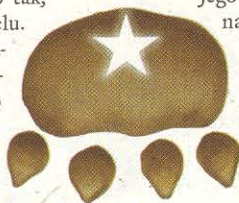
Władca Ziemi, Władca Ziemi: Poniżej Korzeni

Większe bóstwo faeruńskie

Symbol:	góry na purpurowym tle
Plan ojczysty:	Plan Żywiołu Ziemi
Charakter:	neutralny
Dziedzina:	żywioł ziemi, solidność, niezmiennność, przysięgi
Wyznawcy:	archonci żywiołów (ziemia), wojownicy, mnisi, tropiciele
Charakter kleru:	CN, N, NZ, ND, PN
Domeny:	czas, jaskinia, metal, ziemia
Ulubiona broń:	kamienna pięść (młot bojowy)

Grumbar (*grum-bar*) jest wcieleniem żywiołu ziemi i jednym z czterech bóstw żywiołów Faerunu. Podobnie jak wszystkie pozostałe, za wyjątkiem Kossutha, ma bardzo niewielu wyznawców, ponieważ zwykle okazuje im niewiele zainteresowania. Chętnie przyjmuje za to ofiary z sardonyksu, jaspisu i innych kamieni, w zamian zaś obdarza najczęściej magią ochronną i wiedzą o sekretach ukrytych pod ziemią lub bogatych pokładach rudy, chociaż wygląda to tak, jakby darami tymi obdarzał bez żadnego określonego celu.

Kościół Grumbara jest zorganizowany w małe sekty znane jako załogi, z których każda składa się z siedmiu kapłanów, siedmiu mnichów i siedmiu tropicieli oraz z tylu osób świeckich, ile uda się zgromadzić. W załogach niewiele jest waśni, ale też z innymi utrzymują one tylko bardzo luźne kontakty. Ci, którzy wyznają Pana Ziemi, często w publicznych przemówieniach występują przeciwko złu, jakie w ich mniemaniu stanowią ekspedycje badawcze wyruszające na podobny nieznaną ziemi, podczas gdy kontynent Faerunu nadal kryje jeszcze wiele tajemnic. Wielu kapłanów tego bóstwa naucza, że „i tutaj jest wystarczająco dużo problemów, nie trzeba ich więc szukać na nowych ziemiach” oraz sprzeciwia się zmia-



Symbol Gwaerona Wichury

gwaeron wichura

Mistrz Tropienia, Tropiacy, Który Nigdy Nie Schodzi na Manowce
Faeruński półbóg

Symbol:	biała gwiazda na brązowym odcisku łapy
Plan ojczysty:	Dom Natury
Charakter:	neutralny dobry
Dziedzina:	tropienie, tropiciele z Północy
Wyznawcy:	druidzi, tropiciele, łowcy trolli
Charakter kleru:	CD, PD, ND
Domeny:	dobro, podróż, roślina, wiedza, zwierzę
Ulubiona broń:	<i>Płomienne Serce</i> (wielki miecz)

Gwaeron Wichura (*gwair-on*) jest milczącym i samotnym patronem tropicieli z Północy. Zawsze objawia się jako wysoki mężczyzna o imponującym wyglądzie, nagi od pasa w górę, z falującymi białymi włosami i długą białą brodą. Małomówny i nieskory do gniewu, Mistrz Tropienia woli dawać wskazówki poprzez działania, a nie słowa, ale jego szłał może wzbudzić grozę nie tylko wśród wrogów. Nie nawidzi trolli i znany jest z tego, że śledzi je na Wiecznych Wrzosowiskach, by potem je zgładzić. Mimo że Gwaeron cieszy się szacunkiem pośród tropicieli Północy, wiara w niego sprowadza się bardziej do naśladownictwa niż regularnego kultu.

Nie istnieje zorganizowany kościół Gwaerona, a o jego egzystencji służyło niewielu poza tropicielami z Północy, dlatego też poświęcone mu kapliczki znajdują się zwykle w obrębie sanktuariów Mielikki, Pani Lasu. Wyznawcy Gwaerona, znani jako Krocący Ścieżką Milczenia, starają się utrzymywać pod kontrolą liczebność trolli, orków i innych humanoidów i zawsze przeciwstawiają się wyznawcom Malara.

Kapłani i druidzi Gwaerona Wichury modlą się o czary o zmierzchu, kiedy wiele dzikich bestii wynurza się ze swych legowisk, aby szukać pożywienia i polować. Wyznawcy Gwaerona nie obchodzą świąt innych niż te, które przewiduje kościół Mielikki. Po udanym dniu ci, którzy wezwą imienia Gwaerona, powinni nakreślić prawą stopą krąg o obwodzie metra osiemdziesiąt, przy czym odciski owej stopy muszą ściśle przylegać do siebie. Niemal wszyscy kapłani i druidzi Gwaerona posiadają rangi w klasie tropicieli.

Historia/związki: Przed wiekami Gwaeron przemierzał Północ jako śmiertelny tropiciel, toteż do dziś niektórzy mieszkańcy tego regionu utrzymują, iż nadal śpi w kępie drzew na zachód od miasta Trzy Dziki, znaną jako Sen Gwaerona. Wraz z Luruc i Shiallią Mistrz Tropienia służy Mielikki, ucząc jej tropicieli, jak odczytywać znaki natury, pośrednio podlega zatem Silvanusowi. Zawarł sojusze z bóstwami elfiego, gnomiego i niziołczego panteonu, których dziedziny odpowiadają tym, jakimi władają Silvanus, Mielikki i on sam. Przeciwwstawia się Malarowi Władcy Bestii. Ze względu na to, iż grono jego wyznawców jest niewielkie, a religia podobna do wyznania Mielikki, Gwaeron musi uważać, by nie zostać uznany za jeden z aspektów Mielikki i nie paść ofiarą Malara.

Dogmat: Inteligentne istoty mogą żyć w harmonii z naturą, nie niszcząc jej w imię cywilizacji. Zaakceptuj dzicz i nie bój się jej, albowiem dzikie ścieżki to dobre ścieżki. Utrzymuj równowagę natury i ucz się życia na jej łonie, zawsze też kładź nacisk na jej pozytywny i duchowy aspekt. Nie pozwalaj, by ktokolwiek bez potrzeby powalał drzewa lub palił lasy. Żyj w jedności z borami, nauczaj innych, by robili to samo, oraz karz i karć tych, którzy polują dla sportu i dopuszczają się okrucieństwa wobec leśnych zwierząt.

HOAR

Dawca Zagłady, Pan Trzech Grzmotów
Faeruński półbóg

Symbol: dłoń w czarnej rękawiczce trzymająca monetę z wizerunkiem głowy o dwóch twarzach

Plan ojczysty: Pustkowie Zagłady i Rozpaczy

Charakter: praworządny neutralny

Dziedzina: zemsta, kara, zadośćuczynienie sprawiedliwości

Wyznawcy: skrytobójcy, wojownicy, łotrzykowie, poszukujący zemsty

Charakter kleru: PZ, PD, PN

Domeny: los, odwet, podróż, prawo

Ulubiona broń: *Żądło Kary* [oszczep *bhyskanicy*] (oszczep)

Hoar (*boar*) jest mściwym bóstwem kary, zwanym przez tych, którzy pragną odplacić krwią za krew. Ma zmienne nastroje i jest skłonny do przemocy, często jednak okazuje pełne goryczy poczucie humoru. Od Czasów Kłopotów pochłania go pragnienie doprowadzania do upadku Anhura, mulhorandzkiego bóstwa wojny, a wraz z nim i panteonu, który spłodził owo bóstwo.

Poza garstką kapłanów zamieszkujących świątynie, kościół Hoara zrzesza głównie wędrowców, którzy podróżują z miasta do miasta, modląc się w zamian za niewielką opłatę o wstawiennictwo Hoara dla tych, którzy szukają lub boją się zemsty. Słudzy Hoara wyszukują również ofiary niesprawiedliwości, wysłuchują ich opowieści, sprawdzają ich wiarygodność, a następnie śledzą tych, którzy dopuścili się występku, aby wymierzyć im odpowiednią do krzywdy karę.

Obowiązuje przy tym zasada, że żadna niesprawiedliwość nie jest zbyt duża lub zbyt mała, by porzucić myśl o zemście i nie wymierzyć kary, co sprawia, iż kościół Hoara ściąga na siebie gniew wyznawców



Symbol Hoara



Istishia

Fergal

Gwaeron Wichura

Hoar

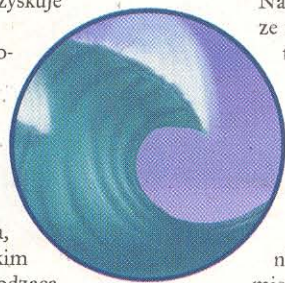
Milil

Tyra i strażników większości miast, a jednocześnie zyskuje wdzięczność pokrzywdzonych.

Kapłani Hoara modlą się o czary o północy, kiedy dzwony biją dla tych, którzy zasłużyli na karę. Zachęca się ich, by uroczystie obchodzili rocznice najśrodszych aktów zemsty. Za każdym razem, gdy wezmą odwet, muszą także składać stosowne podziękowania swojemu bóstwu. Cały kościół Hoara obchodzi natomiast dwa święta. Pierwszym jest Przedostatni Grzmot, celebrowany 11 dnia miesiąca eieint, połączony z festiwalem gier, chleba, owoców i miodu, symbolizujący zwycięstwo nad untherskim bogiem wojny Rammanem. Drugie święto, zwane Nadchodzącą Zagładą, wyznawcy Hoara obchodzą 11 marpenotha – składają się nań całodzienne ceremonie połączone z grą na bębnach, przysięgami i wyczerpującymi aktami oczyszczenia. Święto to upamiętnia sprawiedliwość, której stanie się zadość, zemstę, która zostanie dokonana, i dobre uczynki, których pamięć nigdy nie powinna zagać. Wielu kapłanów Hoara posiada rangi w klasach skrytobójców, wojowników i łotrzyków.

Historia/związki: Hoar jest tak naprawdę starożytnym bóstwem untherskim, na wschodnich ziemiach Wewnętrznego Morza czczonym jako Assuran. Przed wiekami został wygnany z Untheru przez Rammana, chociaż jego kult wciąż pozostał silny w Chessencie. W Czasach Kłopotów Hoar zabił w końcu swojego rywala, lecz zanim odniósł jakąkolwiek korzyść ze zwycięstwa, Anhur zdążył przywłaszczyć sobie dziedzinę Rammana – narażając się tym samym na gniew i zemstę Hoara. O niespokojną duszę tego bóstwa spór wiodą Tyr i Shar – Mroczna Bogini pragnie zamienić go w bezwolnego sługę ślepej zemsty, zaś Okaleczony Bóg chce złagodzić jego cierpienie i przesunąć jego dziedzinę w kierunku ironii i zadośćuczynienia sprawiedliwości. W tym czasie zaś Hoar spiskuje z Beshabą, by zsyłać pecha na tych, którzy na to zasługują.

Dogmat: Przestrzegaj sprawiedliwości i podtrzymuj ducha prawa, nie zaś jego literę. Odpowiednia rekompensata zawsze wymaga działań. Na przemoc odpowiada się przemocą, zło złem odplaca, lecz i dobro zawsze powraca do tych, którzy je czynią. Postępuj według nauk Dawcy Zagłady, staraj się wymierzać karę, lecz nie goń za złem dla niego samego – droga ta potrafi uwieść, lecz prowadzi jedynie do upadku. niesprawiedliwość musi zostać pomorzona, a każda kara musi być odpowiednia do zbrodni. Zemsta jest najśrodsza, gdy zaprawia ją ironia. Każda siła musi spotkać się – ci, którzy nie odpowiadają na ataki przeciwko sobie lub tym, którzy są im drodzy, narażają się jedynie na jeszcze większą przemoc.



Symbol Istishii



Symbol Fergala

Na kościół Istishii składa się kilka sekt, które współpracują ze sobą w celu osiągnięcia różnych celów w różnych aspektach kultu. Prócz tego ciągle powstają nowe sekty, a starsze wchłaniają młodsze. Kościół wykorzystuje przy tym jednoczącą wszystkich system rang, więc nawet członkowie różnych sekt znają swoją relatywną pozycję w innej sekcji. Większość kapłanów pozostaje przywiązana do jednej świątyni lub regionu, lecz ponieważ wierzą, że zbyt długi pobyt w jednym miejscu kończy się stagnacją, co pięć lat zmieniają świątynię. Starają się chronić źródła wody przed zanieczyszczeniem, pośrednicząc między lądowymi a morskimi rasami. Ich świątynie słyną ze wspaniałych wyrobów garncarskich.

Kapłani Istishii modlą się o czary o świcie, składając jednocześnie dzięki za każdy za łuk wody. Uroczystości celebrowane przy wiośnieniu i kwadrowe, wrzucając przy tym do wody nowo przyjętych członków kościoła, nurkując i kąpiąc się w wodach pobliskiego zbiornika. W czasie takich ceremonii przedstawiciele świątyni znajdujących się na lądzie i pod wodą składają sobie oficjalne wizyty. Kapłani Istishii często posiadają rangi w klasach bardów lub archontów żywiołów (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Istishia jest jednym z czterech władców żywiołów, którzy egzystują jakby poza historią, gdyż wpływ czasu nie ma na nich wpływu. Sojusz łączy go z innymi bóstwami troszczącymi się o żywioł wody, między innymi z Sashelaselem z Głębin, Eldath, Valkurem i Umberlee, trudno jednak powiedzieć, iż są to związki szczególnie silne. Przeciwstawia się natomiast niszczycielskiemu Kossuthowi.

Dogmat: Życie to niekończący się cykl, w którym łączy się wszystkie elementy natury. Woda jednakże zawsze triumfuje, albowiem rozpuszcza ziemię, gasi ogień, a z powietrza czyni chmury i deszcz, dopełniając owego wiecznego cyklu. Wodny Pan jest tym, który wyrównuje żywioły, uznając zmiany, lecz pozostając wiernym własnej esencji. Nie próbuje być tym, kim nie jesteś, staraj się rozwijać przyrodzone ci zdolności i zawsze udowadniaj, iż osiągnąłeś dzięki nim mistrzostwo w dziedzinie, którą się zajmujesz. Bądź elastyczny, lecz nie nierozważny. Tak jak deszcz spływa do oceanu wraz ze zwałami ziemi, a nie płynie w górę wzgórz, tak samo prawdy Istishii rozprzestrzeniają się po ziemi naturalnymi drogami, a nie poprzez siłę jego wyznawców. Tajemnicami życia należy się cieszyć i zastanawiać się nad celem ich istnienia, bo niektóre odpowiedzi może przynieść dopiero życie wieczne. Wiedz, że cykl życia przekłada się także na cykl wzlotów i upadków, które staną się twym udziałem – bądź więc gotów zebrać nagrodę, ale i ponieść konsekwencje swoich działań.

Istishia

Wodny Pan, Król Żywiołków Wody

Większe bóstwo faeruńskie

Symbol: wznosząca się fala

Plan ojczysty: Plan Żywiołu Wody

Charakter: neutralny

Dziedzina: żywioł wody, oczyszczenie

Wyznawcy: bardowie, archoncy żywiołów (woda), żeglarze, podróżnicy

Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN

Domeny: burza, ocean, podróż, woda, zniszczenie

Ulubiona broń: Fala (młot bojowy)

Istishia (is-tisz-i-a) jest wcieleniem żywiołu ziemi i jednym z czterech bóstw żywiołów Faerunu. Podobnie jak wszystkie pozostałe, za wyjątkiem Kossutha, ma bardzo niewielu wyznawców, ponieważ zwykle okazuje im niewiele zainteresowania. Stanowi esencję wody, naturę powolnych przemian, symbolizowaną przez zdolność wody do rozpoczynania zmian. Większość śmiertelników uznaje jego działania za niezrozumiałe, a on, tak samo jak reszta władców żywiołów, pozostaje obojętny wobec własnych wyznawców.

Jergal

Pan Końca Wszystkiego, Skryba Potępionych, Bezlitosny

Faeruński półbóg

Symbol: czaszka bez zuchwy i pióro do pisania spoczywające na zwoju

Plan ojczysty: Plan Letargu

Charakter: praworządny neutralny

Dziedzina: fatalizm, odpowiedni pochówek,

strażnicy grobowców

Wyznawcy: mnisi, nekromanci, paladyni

Charakter kleru: PZ, PD, PN

Domeny: cierpienie, prawo, przeznaczenie, runa, spoczynek

Ulubiona broń: biała rękawica (kosa)

Jergal (jer-gall) jest fatalistycznie usposobionym zarządcą dworu Władcy Umarłych i zapisuje jego końcowe dyspozycje co do tego, co stanie się z duchami zmarłych. Niemal pozbawiony uczuć i zawsze przestrzegający form, nigdy się nie złości i zawsze przemawia bezosobowym, przeszywającym głosem, w którym pobrzmiwają echo szepu dawno zapomnianej krypty. Pan Końca Wszystkiego dopilnowuje jedynie porządnego zaksiegowania losu świata, który powoli zanurza się w śmierci.

Kościół Jergala jest mały i działa w ukryciu. To sztywno zorganizowany, niemal klasztorny zakon skrybów, znanych jako notariusze zagłady, zamieszkujących w większości w pozbawionych życia kamiennych mauzoleach i suchych, zakurzonych kryptach. Jego członkowie cały czas spędzają na utrzymywaniu i rozszerzaniu wielkich archiwów zwojów, wymieniających, w jaki sposób odeszły inteligentne stworzenia w ich regionie i jaki był ich los w życiu po śmierci. Jedynie w Thay, gdzie śmierć jest codziennym składnikiem życia, kościół Jergala przeżywa renesans. Paru wyznawców nadal kultuwyje też stare obrządki Towarzystwa Bezbarwnej Maski, zakonu, którego członkowie specjalizowali się w zwalczaniu lub rozkazywaniu nieumarłym, których istnienie nie było przed kościołem usankcjonowane i którzy sprawiali bardzo dużo kłopotów.

Kapłani Jergala modlą się o czary o zmierzchu, porze dnia odpowiadającej końcowi życia. Swoją niekończącą się wysiłkę przerywają tylko raz, w ostatnią noc roku. W tę świętą noc, znaną jako Noc Następnego Roku, kapłani odczytują ze zwojów starannie zapisanych w ciągu roku imiona wszystkich, których śmierć odnotowali. Wraz z okrzykiem „Jeden rok bliżej!” zwijają następnie te zwoje i pieczętują, a następnego dnia znów podejmują pracę. Jedynym rytuałem, który muszą odprawiać kapłani Jergala, jest Pieczętowanie. Po odnotowaniu zejścia każdego stworzenia, rodzaju jego śmierci i przeznaczenia w życiu po śmierci, notariusze zagłady powinni rozprószyć odrobinę popiołu i sproszkowanej kości na zapisane przez siebie słowa, aby osuszyć atrament i zaznaczyć kolejny krok na drodze do końca świata. Niektórzy poszukują wspieranych przez kościół nieumarłych lub sami się nimi stają, by kontynuować karierę archiwisty. Niektórzy kapłani są wieloklasowcami jako mnisi lub nekromanci.

Historia/związki: Bane, Bhaal i Myrkul odziedziczyli większość dziedziny Jergala, gdy znużony obowiązkami, ustąpił ze swej pozycji i niemal popadł w zapomnienie. Śmierć tych bóstw spowodowała, że znalazł się na służbie u Cyrica, a następnie Kelemvora. Mimo że jego natura nakazuje mu być lojalnym wobec dziedziny śmierci, ma on moc, by subtelnie osłabiać tego, kto nim kieruje, jeśli okaże się on niegodny swego stanowiska. Jergalowi dobrze współpracuje się z Kelemvorem, zaś do Cyrica nadal żywi urazę. Większość swych wysiłków kieruje ku zwalczaniu zakusów Velsharoono na przedłużenie życia poza śmierć.

Dogmat: Każda istota ma swoje wieczne miejsce spoczynku, które zostaje dla niej wybrane w momencie stworzenia. Życie jest procesem poszukiwania tego miejsca i wiecznego spoczynku. Egzystencja jest niczym więcej jak krótką aberracją wieczności śmierci. Władza, sukces i radość przemijają tak samo jak słabość, niepowodzenie i rozpacz. Jedynie śmierć jest ostateczna i następuje tylko o wyznaczonej godzinie. Staraj się zaprowadzać porządek w chaosie życia, bowiem w śmierci znajdziesz ostateczność i niewzruszoność wszystkich stanów. Bądź gotów na śmierć, ponieważ i tak musisz ją przyjąć. Życie powinno być przedłużane tylko wtedy, gdy służy to większej sprawie.

Lliira

Nasza Pani Radości, Dawczyni Radości, Kochanka Rozkoszy
Pomniejsze bóstwo faeruńskie

Symbol:	trójkąt trzech sześcioramiennych gwiazd (zółtej, pomarańczowej, czerwonej)
Plan ojczysty:	Jasna Woda
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	radość, szczęście, taniec, festiwale, wolność, swoboda
Wyznawcy:	bardowie, tancerze, poeci, śpiewacy, artyści estradowi, biesiadnicy
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, dobro, podróż, rodzina, urok
Ulubiona broń:	Iskierka (shuriken)



Lliira (*li-ra*) jest nieustannie wędrującą panną z niezliczonych ballad, archetypem niewinności, który stanowi natchnienie poetów, autorów pieśni i każdego, kto czerpie przyjemność z doświadczeń, jakie napotyka na swej drodze, i potrafi czerpać z życia pełnymi garściami. Lliira stara się zachować dystans od szarej rzeczywistości i trudów dnia codziennego. Do swych najbardziej oddanych wyznawców przemawia we śnie, przekonując ich, że nie warto martwić się większością trosk i że niewiele problemów wartych jest tego, by porzucić dla nich Elizejski Taniec, filozofię, która ponad wszystkim stawia radość i ruch.

Kapłani Lliiry (zwani dawcami radości) mają różny charakter. Można wśród nich spotkać tryskających humorem flirciarzy, ale i skłonnych do hedonizmu sybarytów. Wszyscy mają jednak dobre serca i cenią rozkosz ponad wszystko. To oni oddają się ćwiczeniom fizycznym i w całym Faerunie cieszą się zasłużoną sławą znakomitych sportowców. Świątynie bogini gromadzą fundusze na swoją działalność podczas wielkich przyjęć, a następnie wydają je bez ścisłego planu na upiększanie jakiegos miejsca lub prezenty dla miejscowego lorda. Kapłani bogini cieszą się sympatią i patronatem wielu mieszkańców cywilizowanych ziem, toteż należą do grona najbardziej popularnych duchownych Faerunu.

W mroczniejszych krainach i na ziemiach barbarzyńców, gdzie ich lekkomyślność i swawole mogłyby kosztować ich życie, religia ta jest jednak surowo potępiana. W te regiony kapłanów Lliiry sprwadza więc jedynie ciekawość, za którą często muszą stono zapłacić.

Dawcy radości zaczynają swój pełen radości dzień o świcie i modlą się do Kochanki Rozkoszy w chwili narodzin każdego poranka. Niemal każde niezwiązane z kultem święto, nawet wrogiego bóstwa, stanowi dla nich okazję do radości i zabawy. Największe znaczenie ma jednak Odrzucenie Mieczy, rytuał, w czasie którego wierni rzucają na ziemię swoją broń, a potem zasypują ją stosami kwiatów. Kapłani Lliiry są często wieloklasowcami jako bardowie.

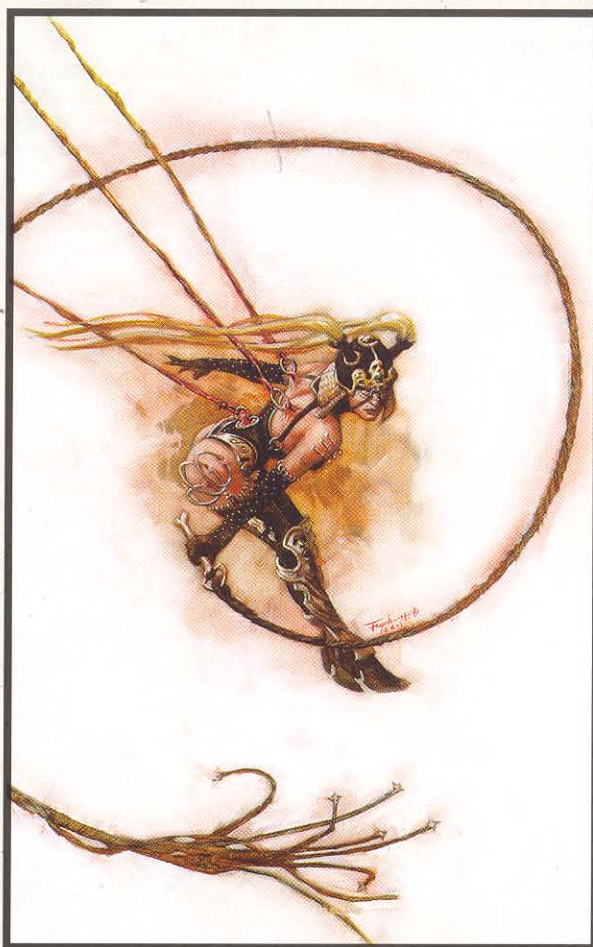
Historia/związki: W panteonie faeruńskim największym przyjacielem Lliiry jest bóstwo bardów



Symbol Lliiry

Milil, który podziela jej zamiłowanie do występów artystycznych. Niegdyś bogini przyjaźniła się także z boginią handlu, Waukeen, posunęła się nawet do tego, by przejąć jej wielu zrażonych kapłanów, kiedy Przyjaciółka Kupców zaginęła w Czasach Kłopotów. Jednak po powrocie Waukeen niezbyt przychylnym okiem patrzyła na te praktyki, co spowodowało konflikt między boginiami. Zamordowanie Wysokiej Mistrzyni Rozkoszy Selgauntu Chlanny Asjors (którą bogini wzięła sobie za kochankę, gdy w Czasach Kłopotów przebywała w śmiertelnej formie) przez siły lokalnego kultu Loviatar głęboko dotknęło Dawczynię Radości. Teraz więc za jej przyzwoleniem wojskowy zakon znany jako Szkarłatni Aktorzy przemierza Faerun i uśmierca wysłanników Panny Bólu w skomplikowanym tańcu, do którego używane są buty z ostrzami.

Dogmat: Każdy dzień to kolejny krok w Elizejskim Tańcu, radosnym pląsie życia pełnego zachwytu, pozbawionego trosk i zmartwień. Poszukuj radości i obdarzaj nią innych. Festiwale i święta są dla wszystkich – zbieraj więc na uroczystościach wszystkich zagubionych, samotnych, a nawet swoich wrogów. Niechaj wszyscy podążają za własnymi pragnieniami, ty zaś nigdy nie rezygnuj ze swoich.



Loviatar

Loviatar

Panna Bólu, Ocboczy Bicz

Pomniejsze bóstwo faerunskie

Symbol: kolczasty batóg o dziewięciu końcówkach

Plan ojczysty: Pustkowiec Zagłady i Rozpaczy

Charakter: praworządny zły

Dziedzina: ból, agonie, cierpienie, tortury, męczarnie

Wyznawcy: uwodziciele, torturujący, źli wojownicy, zdeprawowani

Charakter kleru: PZ, PN, NZ

Domeny: cierpienie, odwet, prawo, siła, zło

Ulubiona broń: *Dawca Bólu* (batóg)

Loviatar (lo-wi-a-tar) jest agresywnym, apodyktycznym bóstwem, patronką tortur, sadystów i tyranów. Ma zimną, wyrachowaną i okrutną naturę, a serce skute lodem. Chętnie zadaje ból zarówno fizyczny jak i psychiczny i zawsze potrafi celnie ugodzić swoją ofiarę. W odróżnieniu od większości sadystów sama nie odczuwa bólu, jej postępowanie wobec ludzkości jest zaś wynikiem przyrodzonego jej egoizmu, a nie minio-nych doświadczeń.

Kościół Loviatar, zdominowany przez ludzkie kobiety i półelfki, najsilniejszy jest w dużych miastach, gdzie nowicjuszy często rekrutuje się z szeregów znudzonych i zamożnych mieszkańców, a władze tolerują tę degeneracką działalność. Kapłani Panny Bólu starają się zadawać swoim ofiarom jak najwięcej bólu, nie oszczędzają jednak i siebie. Działania te mogą być brutalne, jak na przykład chłosta wy-



Symbol Loviatar

posiada rangi w klasach wojowników walczących głównie biczem, zaklinaczy lub czarodziejów, często specjalizujących się w zaklinaniu lub iluzji.

Historia/związki: Loviatar jest jednym z Mrocznych Bóstw i wraz z Taloną, której z przyjemnością dokucza, służyła Bhaalowi. Po jego śmierci w Czasach Kłopotów obie boginie dostały się pod wpływ Shar, teraz jednak powrót Bane'a, który był przelozonym Bhaala, zapowiadają konflikt ich lojalności. Loviatar ma dobre stosunki z Malarem, uznając podchodzenie przez niego ofiary za szczególnie zachwycający rodzaj tortur, nienawidzi zaś Ilmatera, który osłania jej ofiary przed męczarniami, na jakie zasługują, oraz Lliiry i Eldath za spokój i radość, jakie obiecują, nie wymagając w zamian cierpienia

Dogmat: Świat jest pełen bólu – najlepszym więc, co można zrobić, jest przyjęcie ciosów, których nie da się uniknąć, i zadawanie w zamian jak najwięcej bólu tym, którzy przysporzyli nam cierpienia. Uprzejmość jest doskonałą towarzyszką krzywdy, zwiększa bowiem intensywność cierpienia. Unikaj litości. Niech nie obchodzi cię los innych, nigdy też nie oszczędzaj im cierpienia, by wiedzieli, iż z każdym dniem rośnie moc Panny Bólu. Oby twoje niezachwiane okrucieństwo obróciło przeciw tobie wszystkich twoich bliskich, byś i ty poznał smak cierpienia. Kuś innych i zadawaj im ból – nieważne, czy tego chcą, czy nie. Niezachwiane okrucieństwo obróci wszystkich lud przeciwko tobie. Chłosta, ogień i zimno przynoszą trzy rodzaje cierpienia i nigdy nie zawodzą wiernych Loviatar. Głoś nauki swojej bogini i każ niewier-

mierzona napotkanym orkom, ale i bardziej subtelne – wyznawcy bogini rozkochują wówczas w sobie młodego szlachcica lub szlachciankę, ukrywając przy tym swoje wyznanie, a kiedy już uzyskują wzajemność, porzucają ukochanego, łamiąc mu serce. Cenną cechą kapłanów tej bogini są zatem zdolności aktorskie i porywająca uroda, największe jednak sukcesy odnoszą ci, którzy rozumieją naturę i sposób życia ludzi i dzięki temu wiedzą, jak zadać im największy ból i manipulować nimi do tragicznego końca.

Kapłani Loviatar modlą się o czary rano, na klęczkach, po samobiczowaniu (ten sam rytuał powtarzają wieczorem, chociaż bez modlitwy o nowe czary). Wszystkie cztery sezonowe święta obchodzą, odprowadzając Rytuał Bólu i Czystości, polegający na tańcu w kręgu na drucie kolczastym, cierniach lub potłuczonym szkłe, połączonym z zawodzącymi śpiewami, podczas którego kapłani okładają się nawzajem biczami. Każdej nocy o północy (chyba że noc ta zbiega się z Rytuałem Bólu i Czystości, który ma pierwszeństwo) członkowie kleru świętują mniejszy Rytuał Świcy, podczas którego modlą się, śpiewają i tańczą wokół zapalonych świec, przesuwając niektóre części ciała nad płomieniami lub przez nie, aż do zakończenia rytuału zgaszeniem świec za pomocą poświęconego wina. Wielu kapłanów

Ryc. Scott Fischer

Symbol Stephanie Pui-Mun Law

nych w jej imieniu. Pamiętaj, iż ból jest próbą, która kształtuje charakter, a jednocześnie zapewnia przyjemność tobie i twoim współwyznawcom. Prawdziwa kara wymaga, by ten, który ją wymierza, także znał jej smak. Wiedz, iż gdziekolwiek świszcze bicz, tam jest Loviatar – lękaj się jej i tęsknij za nią.

LURUE

Jednorożec, Królowa Jednorożców, Królowa Mówiących Bestii

Półbogini faeruńska

Symbol:	głowa jednorożca ze srebrnym rogiem i półksiężyc
Plan ojczysty:	Dom Natury
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	mówiące bestie, inteligentne stworzenia niehumanoidalne
Wyznawcy:	druidzi, artyści, wyrzutkowie, tropiciele, podróżnicy, jeżdżący na jednorożcach
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, dobro, leczenie, zwierzę
Ulubiona broń:	róg jednorożca (krótka włócznia)

Gdy Lurue (lu-rue) opanuje żądza wędrowki, może stać się kapryśna, lecz kiedy już ktoś raz zaskarbi sobie jej zaufanie, jest nieskończenie lojalna i nigdy nie opuszcza swoich wyznawców w potrzebie. Jeśli musi walczyć, staje się godnym i trudnym do pokonania przeciwnikiem, lecz zdecydowanie woli pojedynkować się na słowa – bardziej odpowiada jej bowiem błyskotliwa rozmowa i pełna dwuznaczności gra słowna niż brutalne użycie siły.

Kościół Lurue nie ma formalnej hierarchii ani świątyń wzniesionych w jej imię. Choć wiele gatunków stworzeń, między innymi jed-



Symbol Lurue

norożce, pegazy i mówiące sowy, czci ją jako swoją królową, większość jej wyznawców (tacy jak ci, którzy stali się celem czaru *przebudzenie*) to wyrzutkowie z rodziny i społeczności, do jakiej należeli, zanim ujawniły się ich niespotykane zdolności. Kapłani Lurue starają się nieść pomoc i ulgę potrzebującym, wspierają marzycieli, aby mogli osiągnąć to, do czego aspirują, i ratują tych, którzy znaleźli się w opresji. Niewiele potrafi wytrwać dłużej w tym poświęceniu (choć zwykle doprowadzają swoje zadanie do końca), a większość od czasu do czasu ogarnia niepojętą żądza wędrowki. Wielu wstępuje wówczas do drużyn poszukiwaczy przygód, którzy podróżują po Faerunie naprawiając krzywdy – tutaj bardzo przydaje się ich wesołość, gotowość do podejmowania nowych wyzwań i chęć niesienia pomocy potrzebującym.

Kapłani i druidzi Lurue modlą się o czary o północy, jeśli to możliwe w leśnej dolinie lub na oświetlonej światłem księżyca polanie. Dwoma bliźniaczymi świętami Lurue jest wigilia Śródlecia i Święto Księżyca. Pierwsze obchodzi się podczas całonocnego festiwalu rozkoszy, błazeństw i muzyki, któremu towarzyszą przejażdżki po lesie, występy teatralne, pojedynki na dowcipy, głośne śpiewy i romantyczne deklaracje. Wiele jednorożców łączy się wtedy w pary na całe życie. Święto Księżyca natomiast jest cichą ceremonią wyznaczającą początek zimy, czasem wspomniania tych, którzy odeszli. Wiele wspaniałych dzieł sztuki i pieśni po raz pierwszy prezentuje się zebranym właśnie podczas tego święta, zwłaszcza w mieście Silvermoon, które tego dnia świętuje rocznicę założenia. Wielu druidów i kapłanów Lurue posiada rangi w klasie tropicieli.

Historia/związki: O Lurue mówi się, że jest córką Sélune. Pośrednio służy Silvanusowi, jest bowiem sojuszniczką, przyjaciółką i wierzchołkiem Mielikki. Blisko współpracuje z Shiallią i Gwaerone.



Lurue

Wichurą oraz z Nobanionem, Chaunteę zaś uważa za przyjaciółkę. Królowa Jednorożców jest gorliwą przeciwniczką Malara Władcy Bestii, którego obwinia za to, że pomógł Czerwonym Czarnoksiężnikom z Thay stworzyć czarne jednorożce. Malar w zamian za to gotowy byłby rozdrzeć jej gardło, uznając ją za największe ze swoich trofeów.

Dogmat: Jednorożec jest symbolem nadziei, radości, zbawienia i ochrony, na jaką mogą liczyć potrzebujący, opuszczeni i zapomniani. Życiem trzeba się rozkoszować i przeżywać je z uśmiechem na ustach. Wyprawy należy podejmować odwrotnie, a nagrody rozdawać pod wpływem impulsu. Pogoń za niemożliwym do zrealizowania marzeniem jest dobra i warto ją podjąć dla cudu, jakim może się stać jego spełnienie. Każdego powinno się chwalić za jego siłę i pocieszać, gdy czuje się słaby. W obliczu bystrego umysłu i niezachwianej radości zło topi się szybciej. Poszukuj jednorożców i w tym poszukiwaniu znajdź swoje szczęście.



Symbol Milila

milil

Pan Pieśni, Jedyna Prawdziwa Dłoń Wszecchwiedzacego Oghmy
Pomniejsze bóstwo faeruńskie

Symbol: harfa o pięciu strunach wykonana ze srebrnych liści
Plan ojczysty: Dom Wiedzy
Charakter: neutralny dobry
Dziedzina: poezja, pieśń, elokwencja
Wyznawcy: poszukiwacze przygód, bardowie, artyści
Charakter kleru: CD, PD, ND
Domeny: dobro, szlachetność, urok, wiedza
Ulubiona broń: *Ostry Język* (rapier)

Milil (mil-*lij*) jest skończonym artystą: pewnym siebie, natchnionym, obdarzonym pamięcią absolutną, który potrafi zapamiętać niemal wszystko. Zawsze gotów jest do improwizacji, zarówno z kaprysu jak i konieczności. Dobrze wykształcony, posiada także umiejętności przywódcze i zawsze dąży do perfekcji we wszystkich rodzajach występów, zwłaszcza w sferze poezji, muzyki i eleganckiego wystawiania się. Bywa egocentrykiem i chętnie ściąga na siebie uwagę innych, lubi bowiem być w centrum zainteresowania. Opuszczony, bardzo szybko się nudzi, jego umysł zaczyna błędzić, a on sam odchodzi. Chętnie flirtuje, zarówno z bóstwami jak i śmiertelnikami, ku zgryzocie poważniejszych bóstw.

Kościół Milila jest mocno zhierarchizowany, a wszystkie świątynie biorą pod uwagę (lub przynajmniej to deklarują) zdanie Patriarchy Pieśni w Waterdeep. Większość kapłanów Milila, znanych jako sorlyni, spędza czas na nauce słów pieśni, gry na instrumentach oraz tego, jak najlepiej zaprezentować swoje umiejętności. Dopilnowują zapisywania kompozycji, tych oryginalnych i tych, które zasłyszeli, używając do tego magii, aby ich notatki zachowały się dla przyszłych pokoleń. Niektórzy pracują jako nauczyciele wyznawców Milila, uczestniczą w różnych kursach lub sędziują w konkursach bardów, rozstrzygających spory między poszczególnymi śpiewakami, kompaniami lub szkołami. Bardziej żłaknieni przygód wędrują po drogach Faerunu, ratują lub chronią minstrelów i bardów, którzy popadli w tarapaty, a także towarzyszą poszukiwaczom przygód innych wyznań dokonującym heroicznym czynów, by móc skomponować ballady o tym, co zaszło. Niektórzy sami wyruszają na poszukiwanie przygód, aby wydobyć stare instrumenty i muzykę z ruin, grobowców i zapomnianych osiedli albo żeby dowiedzieć się czegoś o dawno zaginionej muzyce, używając czaru *wiedza o legendach* lub podobnej magii.

Kapłani Milila modlą się o czary w pierwszych promieniach słońca, przyzywając swoje bóstwo Pieśnią Pochwal-

na, którą wykonują również po każdym zwycięstwie w bitwie lub otrzymaniu sowitej nagrody. Poza tym czczą swoje bóstwo śpiewając na polifonicznym akordzie Pieśni Smutku podczas pogrzebów wyznawców Milila oraz Pieśni Powitania, którą wita się każdego nowego członka kościoła. Związanymi z kalendarzem świątami na cześć Milila są Zielone Trawy, kiedy wszyscy wierni odśpiewują Przyzwanie Kwiatów, oraz Śródlecie, kiedy odbywa się Wielka Uczta – uroczysta biesiada połączona z tańcami, której punkt kulminacyjny stanowią parodie i złośliwe, satyryczne pieśni. Wszystkie rytuały poświęcone Mililowi składają się ze śpiewanego lub odgrywanego wezwania, modlitwy, solowej pieśni wykonywanej na kłęczkach przed ołtarzem oraz wspólnego hymnu, po którym następują kazania lub prośby do Pana Pieśni (a także składanie ofiar). Wszystkąc kończy też pieśń zamknięcia wznosząca się do gromkiego, wielkiego crescendo, które zazwyczaj powoduje, że pobożni słuchacze i uczestnicy ceremonii łkają z radości – a wyznawcy innych bóstw zatrzymują się i nasłuchują zachwyceni. Większość kapłanów Milila posiada rangi w klasie bardów.

Historia/związki: Milil i Deneir wiernie służą jako Dłonie Oghmy, a ich relacje są bez zarzutu, czego jednak nie da powiedzieć się o stosunkach Milila i Gonda, który również pomaga Wiażącemu – oba bóstwa darzą się bowiem chłodną niechęcią. Milil utrzymuje także przyjazne stosunki z Sune, Mystrą, Lliirą i członkami Seldarine. Chętnie zaprzyjaźniłby się z Poszukiwaczem Wyvernospurem, ten jednak nie odwzajemnia awansów. Balladą opowiadającą o okresie szaleństwa Księcia Kłamstw ściągnął zaś na siebie nienawiść Cyrica.

Dogmat: Życie jest pieśnią rozpoczynającą się w chwili narodzin i milknącą wraz z ostatnim tchnieniem – staraj się, by była jak najpiękniejsza. Nie niszczy żadnej muzyki ani instrumentu, nie przerywaj też muzykowi, dopóki nie wybrzmi ostatni ton. Przysłuchuj się światu i sam napełniaj go dźwiękami. Muzyka jednego pieśniarza jest dla innego inspiracją, nie tłum zatem nawet najgorszej muzyki, jeśli tylko przynosi ona radość swemu twórcy. Zawsze propaguj muzykę, rozpowszechniaj pieśni i umiejętność gry na instrumentach. Codziennie śpiewaj Mililowi. Muzyka jest najcenniejszą rzeczą, jaką może stworzyć myśląca istota – zachęcaj więc, by wszyscy rozwijali w niej swoje umiejętności i by nigdy nie zagaśła pamięć nawet najkrótszej pieśni. Pobudzaj miłość do pieśni we wszystkich, których napotkasz – wykonuj je więc we wspaniałym pałacu, ale i na gościńcu przy ognisku. Zawsze szukaj własnej melodii, nowych technik ich wykonania i nowych instrumentów.

nobanion

Pan Ognista Grzywa, Król Bestii
Faeruński półbóg



Symbol Nobaniona

Symbol: głowa lwa na zielonej tarczy
Plan ojczysty: Dom Natury
Charakter: praworządny dobry
Dziedzina: królewskość, lwy i kocie bestie, dobre bestie
Wyznawcy: druidzi, wojownicy, przywódcy, paladyni, tropiciele, żołnierze, nauczyciele, wemikowie
Charakter kleru: PD, PN, ND
Domeny: dobro, prawo, szlachectwo, zwierzę
Ulubiona broń: głowa lwa (ciężki nadziak)

Nobanion (no-*ban-ion*) promieniuje zarówno potęgą, jak i delikatnością. Gdy zdecyduje się użyć całej mocy swej charyzmy, jego ryk jest ogłuszający, a królewski majestat wszechogarniający. Mimo to nawet najdrobniejsze stworzenie, które zbliży się do niego

w dobrej wierze, poczuje się przy nim bezpiecznie. Pan Ognista Grzywa stara się wykorzystywać swą dumę, by robić to, co jest szlachetne i słuszne, lecz nie zmusza swych wyznawców, by go naśladowali. Pragnie, aby ci, którymi włada, z własnej woli wybrali dobro zamiast zła, działanie zamiast zaniechania i porządek zamiast chaosu. Nigdy nikomu nie rozkazuje i nigdy nie prosi, by któryś z jego wyznawców podjął się zadania, któremu sam by nie sprostał, zwłaszcza gdyby wymagało to od niego ofiary z życia.

Kult Nobaniona szerzy się wokół Przesmyku Vilhon, na Smoczym Wybrzeżu i Lśniących Równinach, przede wszystkim jednak Pana Ognistą Grzywę czci się w granicach Lasu Gulthmere, w mieście Nathlekh i pośród wemików ze Lśniących Równin. Poza kręgiem wyznawców z Nathlekh, czciciele Nobaniona przyporządkowani są do jednej z licznych rang, ale nie tworzą zorganizowanego kościoła, a ci spośród nich, którzy noszą miano dumy Nobaniona, pełnią role przywódców w wielu społecznościach. Inni służą mu jako dobroczynni monarchowie, sędziowie, milicjanci, naczelnicy i strażnicy. Na czoło rzeszy lojalnych Nobanionowi wysuwają się zazwyczaj jego kapłani i Rycerze Króla Lwa. Pozostali uczą swych umiejętności młodych, przekazując im także instrukcje moralne i ważne tradycje zarówno w słowach jak i w czynach. Pośród plemion wemików na Lśniących Równinach szamani Nobaniona są zazwyczaj potężnymi przywódcami, którzy ustępują potęgą tylko wodzowi lub królowi. Odpowiadają za wybór zwierzyny łownej, błogosławienie zdobyczy i potwierdzanie inicjacji młodych członków plemienia.

Kapłani i druidzi Nobaniona modlą się o czary o zmierzchu, przed nocnym polowaniem. Święto Dumy ma zazwyczaj miejsce w ciągu pierwszych dziesięciu dni ches. Jest to czas uciech, tańców, uwodzenia partnerów, miłości i radości, a jedno z proroctw powiada, że dziecko (lub młode) poczęte tej nocy stanie się władcą kościoła (lub stada). Święto Narodzenia celebrowane jest podczas trzeciego dekadnia kythorna, a jego najważniejszym punktem jest

polowanie i uczta. W tych dniach świętuje się narodzenie (lub odrodzenie – nauki kościoła są w tej kwestii niejasne) Nobaniona, pozycję lwów nad Przesmykiem Vilhon i znaczenie polowania w tym regionie. Nowo narodzeni przechodzą Rytuał Pierwszego Krwawienia, podczas którego ich prawą dłoń (lub łapę) umieszcza się we krwi ofiary i błogosławi w imieniu Nobaniona. Kapłani Pana Ognistej Grzywy często posiadają rangi w klasach rycerzy wiary, wojowników lub paladynów. Druidzi często są wieloklasowcami jako tropiciele.

Historia/związki: Nobanion to bóstwo napływowe, które pojawiło się w Faerunie zaledwie kilka wieków temu. Jest odpowiedzialny za wygnanie niemal wszystkich wyznawców Malara z okolic Przesmyku Vilhon, za co Lampart o Czarnej Krwi poprzysiął mu zemstę. Król Lew często łączy się sojuszem z Lurue oraz z Tyrem, Tormem, Mielikki i innymi bóstwami o dobrotliwej naturze.

Dogmat: Poluj tylko, gdy jesteś głodny, i nigdy nie objadaj się bez potrzeby. Nie marnuj niczego, co upolujesz, a wszyscy będą żyć dostatnio. Krąg życia łączy wszystkie żyjące istoty w jedną, która jest samym życiem. Prawo dżungli mówi, że przetrwają tylko silni, powinni oni być jednak przywódcami swego ludu, a nie tyranami, i chronić słabych, a nie ich zastraszać. Wszystkie stworzenia mają przed sobą jakieś zadanie, trzeba je zatem zachęcać, by je odnalazły. Współpraca jednostek o podobnych możliwościach i mocy decyduje o potędze społeczności, do której należą. Okazując tolerancję i współczucie, wszystkie stworzenia mogą odnaleźć harmonię z naturą i ze sobą nawzajem. Szacunek równych sobie zyskuje się tylko wówczas, gdy jest się wiernym sobie i swojemu stadu, a życie wiedzie się z godnością i honorem.

Wemikowie redukują cały ów dogmat do jednego stwierdzenia: przetrwają tylko silni. Żyj i pozwól żyć, o ile nie zostaniesz sprovokowany. Chroń stado i wszystkich jego członków, a jeśli jednego z nich powalą rany lub choroba, szybko i bezboleśnie zakończ jego cierpienia.

Ryc. Carlo Arellano



poszukiwacz Wyvernspur

Bezimienny Bard
Faeruński półbóg

Symbol: biała harfa na szarym okręgu

Plan ojczysty: Bramy Księżyca

Charakter: chaotyczny neutralny

Dziedzina: cykl życia, przemiana sztuki, sauriale

Wyznawcy: artyści, bardowie, sauriale

Charakter kleru: CZ, CD, CN

Domeny: chaos, łuskowate, odnowa, urok

Ulubiona broń: *Miecz Pieśni* (miecz półtoraręczny)



Symbol Poszukiwacza Wyvernspura

Dogmat: Sztuka zmuszona do niezmienności jest oznaką stagnacji i duchowej zgnilizny. Aby ludzie mogli się rozwijać, muszą zmieniać i przeistaczać swą sztukę, aby sami mogli zostać przez nią odnowieni, sztuka wpływa bowiem nie tylko na tych, którzy się nią zajmują. Chociaż nie takie jest jej główne zadanie, może utrzymywać niezależność społeczeństw i uwalniać je od tyranii. Każda sztuka jest miłą Poszukiwaczowi. Zawsze i każdego należy zachęcać do twórczego rozwoju – dzieci i dorosłych, profesjonalistów i amatorów. Należy podziwiać tych, którzy osiągnęli mistrzostwo ciężką pracą, ale też i tych, którym rozkwitnąć pozwoliła wyłącznie iskra talentu.

SAVRAS

Wszystkowidzący, Pan Wieszczenia, Ten o Trzecim Oku

Faeruński półbóg

Symbol: kryształowa kula zawierająca wiele rodzajów oczu

Plan ojczysty: Serce Dweomeru

Charakter: praworządny neutralny

Dziedzina: wieszczenie, los, prawda

Wyznawcy: wieszczowie, sędziowie, mnisi, poszukujący prawdy, czarownicy

Charakter kleru: PZ, PD, PN

Domeny: czar, magia, prawo, przeznaczenie, wiedza

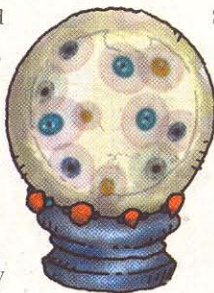
Ulubiona broń: *Oko Savrasa* (sztyłét)

Poszukiwacz Wyvernspur (*wy-wern-spur*) jest bóstwem samookreślenia, ale też zarzuciłości – choć z czasem zatracza coraz więcej ludzkiej próżności na rzecz boskiej godności i poczucia obowiązku. Propaguje swoje pieśni wśród bardów Faeruntu, zachęcając jednocześnie wszystkich artystów do rozwoju poprzez zmiany, transformację i tworzenie, co stanowi jawne odejście od jego dotychczasowej nieprzejednanej natury.

Kościół Poszukiwacza jest mały, składa się głównie z rozwijających się młodych bardów i artystów poszukujących sławy. Jego istnienie jednak wielu kapłanów Oghmy, Milila i Lathandera uważa za potencjalne zagrożenie, nawet wbrew temu, iż ich bóstwa przychylnie patrzą na poczynania Poszukiwacza. Wśród sauriali w Zagubionej Dolinie (ukryta kotlina w pobliżu Dolin) kościół Poszukiwacza ma mocno ugruntowaną pozycję, ponieważ ceni lub przynajmniej szanuje go większość przedstawicieli tej rasy. Garstka kapłanów tego bóstwa poświęca się przede wszystkim tworzeniu – starają się zatem nie tylko komponować pieśni, ale i inaczej patrzeć na własne dokonania. Wielu zarabia na życie nauczając muzyki, do czego zresztą gorąco zachęca ich Poszukiwacz.

Kapłani Poszukiwacza modlą się o czary o świcie, kiedy noc przeradza się w dzień. Jedynym oficjalnym świętem kościoła jest 20 dzień marpenotha – dzień, w którym Poszukiwacz zniszczył fizyczną manifestację Moandera, a następnie prawdziwą formę bóstwa w Otchłani. Sauriale świętują ten dzień jako dzień wyzwolenia, a ludzie jako chwilę, w której Poszukiwacz zrozumiał, że jego muzyka może zostać ulepszona. Obchodem tego święta zawsze towarzyszy muzyka, tańce, występy bardów i wystawa dzieł sztuki. Wielu kapłanów Poszukiwacza posiada rangi w klasie bardów.

Historia/związki: Mimo iż Poszukiwacz był jednym z członków założycieli Harfiarzy, został oskarżony o zdradę ich ideałów, kiedy jego duma doprowadziła do śmierci jednego z uczniów i samobójstwa drugiego. Po okresie wygnania został uwolniony przez poszukiwaczkę przygód, a pod koniec Czasów Kłopotów wyniesiony do rangi bóstwa, kiedy to zabił Moandera i przejął jego boską iskrę. Jednocześnie uwolnił wówczas sauriale z Zagubionej Doliny, czym zastrzył sobie na ich szczególność cześć. Jako nowe bóstwo wciąż poszukuje swej drogi, chociaż nawiązał już silne więzi z Tymorą i Selune, a z czasem zapewne połączy się sojuszem ze wszystkimi bóstwami, które przyłożyły rękę do założenia Harfiarzy. Wiele bóstw i ich wyznawców działa na szkodę Poszukiwacza – do tego grona zaliczają się przede wszystkim wyznawcy kultów pragnących odrodzenia Moandera, w tym elfy-degeneraci, których potajemnie wspiera Lolth, a także gadzie bóstwa, takie jak Sobek, Set oraz Tiamat (niegdyś patronka sauriali). Poza tym bóstwo to musi stawiać czoła Talonici i Yurtrusowi, którzy pragną przejąć pierwotną dziedzinę Moandera (gnicie), oraz Gargauthowi, który także ma chrapkę na ową dziedzinę.



Symbol Savrasa

Savras (*saw-ras*) przemawia krótko i surowo, rzadko też mówi to, co słuchacz chciałby usłyszeć. Zawsze wyraża ostateczne zdanie, a jeśli prawda wymaga wyjaśnienia poglądów każdej ze stron, bez wahania przedstawia wszystkie racje. W zachowaniu i działaniach Savrasa próżno by szukać współczucia i emocji, mędrcy jednakże spekulują, iż taka postawa jest jedynie pozą bóstwa, któremu w istocie leży na sercu los Faeruntu i jego mieszkańców, ale które nie może zmienić przeznaczenia. Savras niemal nigdy nie traci panowania nad sobą, lecz kiedy już to nastąpi, jego gniew budzi powszechną grozę. Ostatnio załamały go zdarzenia, których nie przewidział, nie potrafi bowiem zrozumieć znaczenia próżni we własnych wieszczeniach na temat przyszłości.

Kościół Savrasa jest mały, lecz dobrze zorganizowany. Wielu jego kapłanów angażuje się w przepowiadanie przyszłości lub studiowanie przeszłości, a potem zмага się z konsekwencjami wiedzy, jaką posiadli, a także studiuje taktykę, by analizować implikacje przyszłych wydarzeń i działać zgodnie z tym, co zostało przewidziane. Niektórzy wyznawcy Wszecwidzącego wędrują po Faerunie i głoszą przepowiednie, podczas gdy inni wyruszają w dalekie krainy i zamieszkują tam, by stać się wyroczniami. Paru piastuje funkcję mężów zaufania i służy w systemie sprawiedliwości różnych miast i królestw jako wyspecjalizowani ławnicy, sędziowie i sędziowie pokoju.

Kapłani Savrasa zaczynają i kończą każdy dzień długimi sesjami spokojnej medytacji, o czary natomiast modlą się w nocy, oczekując na nowy dzień. Święto Księżyca obchodzą jako Dzień Wizji – wszyscy wyznawcy boga zagłębiają się wówczas w 24-godzinnych medytacjach. W niektórych świątyniach medytacje te odbywają się w saunie lub kąpieli parowej, w innych w oparach dymu z kadzidła. Każdy wyznawca, który uczestniczy w całodniowej ceremonii, otrzymuje w nagrodę wizję od Wszecwidzącego. Obdarzeni taką wizją są zobowiązani do działania zgodnie z przesłaniem, jakie otrzymali, inaczej bowiem ryzykują gniew Savrasa. Kapłani są często wieloklasowcami jako wieszczowie lub mnisi.

Historia/związki: Savras był niegdyś bóstwem zaklinaczy z Południa, a jego dziedzina pokrywała się z dziedziną Azutha, zajmował się bowiem magami w służbie Mysteru. Przed Katakklizmem Świtu bóstwa te stoczyły zatem pojedynek, w którym Savras po-

Symbol Remick Woods, Corey Macanurek

niósł kłeskę, chociaż jego kościół utrzymuje, iż zrobił to celowo, przewidziawszy wcześniej przyszłość. Azuth stał się jedynym bóstwem czarodziejów, a esencja Wszechwidzącego została uwięziona w lasce konstrukcji zwycięzcy. Ostatnio Azuth uwolnił Savrasa, wymuszając na nim wcześniej przysięgę wierności, ten zaś czuje się urażony z powodu swojej pozycji. Obojętnie przyjmuje działania Velsharooni i większość czasu spędza na demaskowaniu kłamstw Cyrica. Dziwi go postępowanie Shar, chociaż przeciwstawia się wykorzystywaniu przez nią Cienistego Splotu, bo zakłada to skuteczność jego wieszceń.

Dogmat: Ślepotą śmiertelników jest źródłem szaleństwa. Poszukuj prawdy we wszystkich rzeczach, małych i dużych, i nigdy niczego nie ukrywaj. Mów tylko prawdę, albowiem kłamstwa i matactwa, nawet jeśli mają służyć lepszemu celowi, w końcu stają się wyłącznie źródłem cierpienia. Nie daj się sparaliżować wahaniu, lecz nie podejmuj żadnego działania, zanim nie przemyślisz jego konsekwencji. Pośpiesznie podejmowane działania i decyzje rzadko przynoszą więcej korzyści niż dobrze rozważone strategie, które można zmienić, jeśli zajdzie potrzeba. Śmiertelnicy, którzy wykorzystują wyłącznie swój wzrok, są tak naprawdę ślepi. Savras darowuje im zatem trzecie, błogosławione oko, by mogli spoglądać w przeszłość i przyszłość i dostąpić omnipotencji bogów. Używaj zatem wiedzy, którą zysła ci Savras, by pomagać sobie i swojemu kościołowi, lecz z rozumą wspieraj cele innych, nawet najbliższych ci ludzi, bowiem zawsze może się okazać, iż coś przed tobą ukryli. Ustal zatem ich ukryte pobudki, zanim zaczniesz działać, byś nie ściągnął nieopatrznie zagłady na siebie, swoich bliskich i region, w którym mieszkasz.

sharess

Tańcząca Pani, Matka Kotów

Faeruńska półbogini

Symbol: kobiece usta
Plan ojczysty: Jasna Woda
Charakter: chaotyczny dobry
Dziedzina: hedonizm, zmysłowe zaspokojenie, koty
Wyznawcy: bardowie, hedoniści, lubieżnicy
Charakter kleru: CD, CN, ND
Domeny: chaos, dobro, oszustwo, podróż, urok
Ulubiona broń: wielka kocia łapa (smocze pazury)

Sharess (sza-ress) jest zjawiskowo piękną boginią, której uroda równa się jedynie pięknu Sune. Jej głos przechodzi w gardłowy pomruk, co sprawia, iż słuchający jej mają wrażenie, jakby laskotał ich najmiększy aksamit lub futro. Tańcząca Pani to pełne radości, ulotne bóstwo, która stara się ukrywać przed śmiertelnymi swoje prawdziwe oblicze. Zawsze próbuje zachować niezależność, bywa kapryśna i chętnie oddaje się przyjemnościom, jak większość kocich stworzeń, którym patronuje. Cały czas stroi się i czesze, aby zachować atrakcyjny wygląd. Najczęściej przedstawia się ją (zwłaszcza w Mulhorandzie, gdzie jest znana jako Bastet) jako zmysłową ludzką kobietę z głową kota. Sharess uwielbia zabawiać się pięknymi śmiertelnikami i nie potrafi się wprost powstrzymać przed nawet drobnym flirtem z każdym, kogo spotka. Kiedy jednak jej zapach stygnie, łatwo się rozprasza i szybko porzuca wybrankę, by smakować innych przyjemności. Szczerze nie nawiądzi węży.

Kościół Sharess ma dość luźną hierarchię, chociaż jego członkowie pracują i bawią się razem. Kapłani tej bogini służą dekadentckim władcom, a nawet, i to dość często, prowadzą domy uciech w wielkich miastach. W owych przybytkach starają się zaspokoić każdą zachciankę gości, odbywają się w nich zatem fantastyczne ucztę, a każdy z biesiadników może liczyć na kąpiel, masaż i wiele innych zmysłowych przyjemności. Zamożne domy uciech często zatrudniają jednego albo dwóch kapłanów Sharess średniej rangi, inni wędrują po wsiach z błogosławieństwem swojej bogini, poszukując nowych zmysłowych doznań, które będą mogli później zaprezentować swoim współwyznawcom.

Kapłani Sharess modlą się o czary o zmierzchu, kiedy po raz pierwszy objawia się powab nocy, i obchodzą więcej świąt niż każde inne wyznanie Faerunu – święta te określa się wspólną nazwą Niekończącej się Rozkoszy Życia. Codzienne wschody i zachody słońca, coroczne zmiany pór roku, pojawianie się księżyca w pełni i niemal każde inne wydarzenie staje się dla wyznawców tej bogini powodem do świętowania i dzikiej rozkoszy, do której zawsze zaprasza się i niewierzających. Każde z tych świąt ma osobną, dziwną nazwę, a niemal z każdym dniem przybývają kolejne, stare zaś ulegają zapomnieniu. Wśród nich największe jednak znaczenie ma Wigilia Śródlecia, która jest jednocześnie czasem poszukiwania najbardziej nieograniczonych rozkoszy. Wielu kapłanów Sharess posiada rangi w klasie bardów.

Historia/związki: Bastet była bóstwem mulhorandzkim, patronką kotów i oficerem Anhura w wiecznej walce przeciw Setowi. W okresie wzrostu drugiego imperium Mulhorandu, kiedy popularnych było wiele zwierzęcych kultów, przywłaszczyła sobie dziedzinę Felidae, bóstwa z kultu zwierząt, patronki kocich stworzeń, przyjemności zmysłowych i nomadów. Natchniona żądzą wędrowki, przemierzała Faerun, pozostawiając po sobie wiele kultów, z których większość czciła ją jako Sharess. W końcu zaczęła eksperymentować z mroczną stroną przyjemności i znalazła się we władzy Shar. Bez wątpienia pozostałaby jej całkowicie podporządkowana, gdyby nie ratunek ze strony Sune, która pomogła jej w Czasach Kłopotów. Od tego czasu Sharess odbudowała więzy przyjaźni z Anhurem, Hanali Celanil, Lliira, Mililem, Nobanionem, Sune i Selune, a przeciwstawia się złu Seta, Loviatara i Shar, która nigdy nie zapomniała, że Sharess wymknęła się z jej szponów.

Dogmat: Z życia należy czerpać pełnymi garściami i oddawać się zmysłowemu spełnieniu. To co jest dobre, musi być przyjemne, a to co jest przyjemne, musi być dobre – szukaj zatem przyjemności, a znajdziesz dobro. Spraw, by twoje życie stało się nieprzerwanym pasmem rozkoszy. Rozповідаj o szczodrości Sharess, aby wszyscy mogli zacerpnąć rozkoszy życia, którą ze sobą niesie. Rozweselaj tych, którzy cierpią. Zawsze szukaj nowych przyjemności, ale i rozkoszuj się tymi, które już znasz.



Symbol Sharess

shiallia

Tancerka na Polanie, Cóрка Wysokiego Lasu, Pani Lasów

Faeruńska półbogini

Symbol: złoty żołędź
Plan ojczysty: Dom Natury
Charakter: neutralny dobry
Dziedzina: polany w lasach, leśna płodność, wzrost Wysokiego Lasu, Las Neverwinter
Wyznawcy: druidzi, rolnicy, leśnicy, ogrodnicy, młode pary
Charakter kleru: CD, PD, ND
Domeny: dobro, odnowa, roślina, zwierzę
Ulubiona broń: *Przyjaciel Lasu* (drag)

Shiallia (szy-a-li-a) jest umiująca i rubaszna, chętnie tańczy na leśnych polanach i bawi się z zamieszkującymi je stworzeniami, a także stara się zaspokajać ich wszystkie potrzeby. Ma niski, gardłowy głos i uwielbia sprytne (i często rubaszne) riposty. Czasami zachowuje się jak satyr, lecz w porównaniu z nim bywa tajemnicza i niezgłębiona. Gorliwie wypełnia powierzony jej zadania, choć nie interesuje się już niczym, co do niej nie należy, chyba że otrzyma wyraźne rozkazy od Mielikki lub Silvanusa.

Kościół Shiallii jest luźno zorganizowany i ma niewiele wspólnego z formalną hierarchią. Jego członkowie pielęgnują naturę, całe dni spędzają na sadzeniu i doglądaniu roślin, kontrolują pogodę i opiekują się chorymi oraz rannymi. Choć zajmują się przede wszystkim stworzeniami leśnymi, starają się także nauczać swojej wiary i obdarzać pomocą humanoidów o dobrym



Symbol Shiallii

usposobieniu, którzy wkraczają do lasu lub w nim mieszkają. Kapłanów Shiallii nazywa się czasem cichymi pomocnikami, a opowieści mówią, że doglądają dzieci i głupców, którzy wędrują po Wysokim Lesie nieświadomi niebezpieczeństw, jakie w nim czyhają.

Kapłani i druidzi Shiallii modlą się o czary zawsze, gdy księżyc znajduje się najwyżej na niebie, gdyż to księżyc rządzi cyklem rozrodczym. Dni, które wyznaczają zmiany pór roku, są uznawane za święte, zwłaszcza Zielone Trawy i Obfite Plony, kiedy celebruje się święto odrodzenia i płodności. W dni świąteczne (w tym Śródzimie, Śródlecie i Święto Księżycy) wyznawcy bogini zapraszają wszystkie przyjazne stworzenia na ucztę, tańce i śpiewy. czas ten uważa się za szczególnie dogodny do zawierania małżeństw, a wyznawcy Shiallii dokładają wszelkich starań, by uświetnić ceremonie zaślubin, wykorzystując do tego celu między innymi magię faerie, by stworzyć jak najbardziej romantyczną atmosferę. Doprowadziło to do tego, iż nawet wielu niewierzących ustala daty swoich ślubów na święta Shiallii, w nadziei na uzyskanie jej błogosławieństwa i gościnności. Jej kapłani rzadko są wieloklasowcami.

Historia/związki: O Shiallii mówi się, że jest siostrą Ducha Drzewa (zbiorowego ducha Wysokiego Lasu i jednego ze zwierzęcych totemów Uthgara) i córką Tapanna Nieśmiertelnego, władcy Korredów (stworzeń podobnych do satyrów). Wraz z Lurue i Gwacronem Wichurą służy Mielikki, a poprzez nią Silvanusowi. Sojusz łączy ją z Chaunteą i Eldath, a przeciwstawia się tym, którzy pragną zniszczyć naturę: Auril, Malarowi, Talonie i Talosowi.

Dogmat: Jedynym prawdziwym celem każdej żywej istoty jest prokreacja. Natura dyktuje kształt świata, na dobre i na złe, zatem stworzenia, które go zamieszkują, muszą się martwić tylko o przetrwanie. Śmierci nie należy się obawiać, albowiem jest częścią naturalnego cyklu życia, zaś do życia, zwłaszcza nowo narodzonego życia, należy zachęcać i starannie je pielęgnować.



Symbol Siamorphe

siamorphe

Bosko Prawa

Faeruńska półbogini

Symbol: srebrny kielich ze złotym słońcem na boku

Plan ojczysty: Dom Triady

Charakter: praworządny neutralny

Dziedzina: szlachta, prawe rządy szlachty, członkowie ludzkich rodów królewskich przywódcy, mistrzowie wiedzy, szlachcice, ci, którzy odziedziczyli bogactwo lub status

Wyznawcy:

Charakter kleru: PZ, PD, PN

Domeny: planowanie, prawo, szlachectwo, wiedza

Ulubiona broń: Szlachetna Potęga [berło] (lekki buzdycan)

Siamorphe (*sa-ja-morf*) jest uprzejma i milcząca, ale też pewna siebie i pełna charyzmy, gdy ma do czynienia z większymi grupami wiernych. W jej ciepłym głosie rozbrzmiewa roztrpność, jednak gdy wydaje rozkaz, nie znosi sprzeciwu. Lubi uznawać, iż dzięki niej powstaje i utrzymuje się trwały szkielet rządów szlacheckich rodów, a polityczne frakcje i ciała rozwijają się pod mądrym przywództwem władcy.

Kościół Siamorphe jest wyraźnie zhierarchizowany, lecz niewielki, ogranicza się bowiem właściwie do szlachty Waterdeep i Tethyru. Kapłani bogini służą jako doradcy i eksperci władców, jeśli nie pochodzą ze szlacheckich rodów, lub sami przejmują panowanie, jeśli urodzili się szlachcicami. Kiedy zdarzy im się spotkać władcę, który nie jest w stanie udźwignąć odpowiedzialności sprawowania władzy, muszą albo starać się poprzez doradztwo i edukację poprawić jego niedociągnięcia, albo zaaranżować sukcesję bardziej odpowiedniego kandydata.

W praktyce wielu tzw. potomków Siamorphe zasiada w różnych radach doradczych, poszukując genealogii i historii szlacheckich ro-

Symbol Corey Macourrek



Ulutin

Ubtao

Siamorphe

Tiamat

Valkur

Ryc. Ben Templesmith

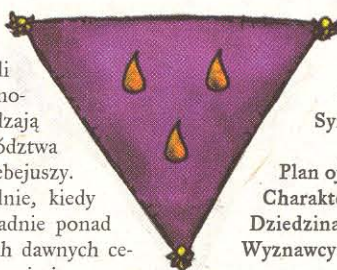
dów, koordynując ceremonie nadania inwestytury i określając, kto jako pierwszy powinien dziedziczyć różne tytuły. Ci z nich, którzy naprawdę wzięli sobie do serca przesłanie Siamorphe o odpowiedzialności za zwykłych ludzi, chętnie służą im radą, rozsądzą spory, przewodzą plemionom pozbawionym przywództwa oraz nauczają praw oraz obowiązków szlachty i plebejuszy.

Kapłani Siamorphe modlą się o czary w południe, kiedy Kielich Siamorphe (czyli słońce) znajduje się dokładnie ponad ich głowami. Obecnie kościół zatracił wiele ze swych dawnych ceremonii oraz tradycji i kapłani bardzo powoli odkrywają je na nowo, często dzięki badaniom starych zamków, w których służyli różnym władcom dawni kapłani bogini. Religijne uroczystości przyjmują postać zjazdów szlachty, podczas których dyskutuje się nad porządkiem społecznym i trudnościami, na jakie napotykają władcy. Imię Siamorphe wzywa się wówczas w krótkiej modlitwie na końcu i na początku takich ceremonii. Kapłani bogini stworzyli też wiele unikalnych religijnych ceremonii specjalnie dla różnych rodzin szlacheckich w Waterdeep. Ostatnim krzykiem mody stał się uroczysty chrzest nowo narodzonego potomka rodziny szlacheckiej, za który kapłani Siamorphe liczą sobie nawet 10 000 sz. W Waterdeep uroczystości ku czci bogini obchodzi się w Dzielnicy Morskiej i Północnej, skąd szlachta wędruje Szlakiem Bohaterów poprzez Ogrody Bohaterów oraz Ulicę Czaszki, wzdłuż Ulicy Zerknięć aż do Ulicy Śpiewających Delfinów, gdzie odbywa się wielki festyn. Ta niezwykle modna uczta, znana jako Boska Gala, zawsze organizowana jest w lecie, lecz dokładna data zmienia się w zależności od woli Siamorphe (oraz, jak twierdzą niektórzy krytycy, aktualnego kalendarza towarzyskiego). Szlachta z Waterdeep ubiera się wówczas w dawne szaty i obchodzi okolicę, rzucając monety (zazwyczaj miedziane lub srebrne), zwraca się do siebie przy użyciu pełnych tytułów i przemawia wysoce stylizowanym językiem, który porzucono kilka wieków temu. Niektórzy kapłani Siamorphe posiadają rangi w klasie mistrzów wiedzy.

Historia/związki: Obecne wcielenie Siamorphe jest jednym z wielu w długiej kolejce bóstw, z których ostatnie było płci męskiej. Siamorphe nie ma sojuszników wśród bogów, przeciwstawia się jednak tyranii i zepsuciu takich bóstw jak Bane, Cyric i Gargauth. To stawia ją w bardzo trudnej sytuacji, musi więc zachować ostrożność, by nie wspierać otwarcie żadnego działania przeciwko nim.

Dogmat: Szlachcice są prawowitymi władcami rodu ludzkiego pod warunkiem, że potrafią udźwignąć prawa i obowiązki władzy. Mają moralny obowiązek sprawować rządy w najlepszy możliwy sposób dla dobra swoich poddanych, nawet jeśli obowiązek ten stoi w sprzeczności z ich osobistymi pragnieniami.

Dziedzice szlacheckich rodów mają wrodzoną charyzmę i roztropność, przekazane im przez przodków. Fortuna ich rodziny gwarantuje, iż uzyskują znakomite wykształcenie. Ustalenie kolejności dziedziczenia tytułu zapobiega walkom o władzę. Silna oligarchia, która dba o plebejuszy, jest najbardziej stałą i sprawiedliwą formą rządów.



Symbol Talony

Talona

Pani Trucizn, Pani Chorób, Matka Wszelkich Plag

Pomniejsze bóstwo faeruńskie

Symbol:	trzy bursztynowe łzy na fioletowym trójkącie
Plan ojczysty:	Pustkowie Zagłady i Rozpaczy
Charakter:	chaotyczny zły
Dziedzina:	choroby, trucizny
Wyznawcy:	skrytobójcy, druidzi, uzdrowiciele, lotrzykowie, cierpiący na choroby i dolegliwości
Charakter kleru:	CZ, CN, NZ
Domeny:	chaos, cierpienie, zło, zniszczenie
Ulubiona broń:	łuskowata dłoń (uderzenie bez broni)

Talona (ta-lo-na) jest często przedstawiana jako pomarszczona starucha, z pokrytą bliznami twarzą, wytatuowaną w religijne teksty, za którą zawsze postępuje nieszczęście i śmierć. Ma osobowość nieznośnego, chciwego dziecka, uwiecznionego w ciele niegdyś pięknej kobiety, teraz wyniszczonej straszliwą chorobą i czasem. Talona na przemian pragnie koncentrować na sobie uwagę jak dziecko albo odwraca się od ludzi niczym zraniona kochanka.

Kościół Talony ma ścisłą hierarchię, lecz podzielony jest na frakcje i sekty. Poza sprzedawaniem trucizn, antidotów i lekarstw, kapłani Talony, wędrując po Faerunie, poświęcają się poszukiwaniom nowych chorób i przypadłości, a także rozsiewają plotki na temat swojej bogini, by nawet jej imię budziło grozę. Przede wszystkim dążą jednak do uzyskania szacunku, który należy się ich bogini jako tej, która włada wszelkim nieszczęściem, jak i im osobiście. Zawsze też starają się zyskać niepodatność na różnej chorobie i trucizny, wykorzystując do tego celu magię, ale i wieloletnie studia. Tak zabezpieczeni, mogą opiekować się chorymi, zatrudniają się jako testujący jedzenie u władców ogarniętych paranoją, zamożnych kupców i szlachciców, a także grzebią tych, którzy zmarli w skutek chorób zakaźnych. Kiedy jednak któraś kraina lub miasto wyrzuca lub karze wyznawcę Talony, kapłani w zemście, jako „zapłatę Talony”, ściągają nieszczęście na mieszkańców takiej okolicy. Krążą plotki, że niektórzy pozbawieni skrupułów kapłani bogini specjalnie i bez wyraźnego powodu wybierają od czasu do czasu zamożną osadę, na którą zsyłają chorobę, aby potem przejąć bogactwa i ziemię jej mieszkańców na rzecz kościoła Talony.

Kapłani i druidzi Talony modlą się o czary wieczorem, chociaż zwracają się do swojej bogini trzy razy dziennie. Święta obchodzą co 12 dni – są one otwarte dla niewierzących, których jednak zachęca się do modlitw i składania ofiar Talonie, aby w ten sposób uchronili siebie i bliskich od śmierci, choroby, wyniszczających przypadłości i tym podobnych. W ciągu dnia moc i kult Talony obwieszcza symfonia bębnowa, chóralny śpiew i muzyka, a w czasie towarzyszących ceremoniom festiwalu młodzi członkowie kościoła z zapalem sprzedają trucizny (oczywiście oficjalnie na robactwo), antidota i lekarstwa, a towarzyszą im starsi kapłani, którzy diagnozują choroby (zazwyczaj z dużą dokładnością)



Talona

Symbol Corey Macourek

Ryc. Brom

i w zamian za ściśle określone opłaty przepisują kuracje. Co roku w czasie święta przypadającego najbliżej Obfitych Plonów oficjalnie przyjmuje się w szeregi kleru nowicjuszy, czemu towarzyszy makabryczna prywatna ceremonia, na którą składa się między innymi rytualne tatuowanie twarzy. Wielu kapłanów i druidów Talony posiada rangi w klasach skrytobójców, boskich sług i lotrzyków.

Historia/związki: Talona jest jedną z Mrocznych Bóstw i wraz z Loviatar, której nienawidzi za jej okrucieństwo, służyła niegdyś Bhaalowi, po jego śmierci zaś dostała się we władanie Shar. Jednak powrót Bane'a, który był przełożonym Bhaala, zapowiada teraz konflikt lojalności obu pomniejszych bogiń. Z zazdrości i goryczy Talona nienawidzi takich dobroczyńnych bóstw jak Chauntea, Mielikki, Silvanus, Sune, Lliira, Kelemvor, Tyr i Shiallia.

Dogmat: Niechaj ból będzie przyjemnością, albowiem śmierć i życie zawsze się równoważą, choć śmierć jest silniejsza i powinna być obdarzona większym szacunkiem. Śmierć jest potęgą, która zrównuje wszystkich i każdemu musi się zdarzyć. Jeśli będziesz zmuszony skierować sztylet przeciwko swym bliskim, nie wahaj się – zrób to. Matka Wszelkich Pląg zawsze ci się przygląda, żywiąc się twoimi słabościami. Jej oddech zawsze ci towarzyszy, nawet jeśli ani ty, ani reszta świata w to nie wierzy. Niechaj żywi uczą się szacunku do Talony i oddają jej hołd – tylko wtedy Talona nie zbierze wśród nich swego żniwa – aż do następnego razu. Idź i pracuj w imię Talony, a wszystkie twoje czyny niech warunkuje wola Pani Chorób.

Tiamat

Smocza Królowa, Nemezis Bogów, Mroczna Pani

Pomniejsze bóstwo faeruńskie

Symbol: pięciogłowy smok

Plan ojczysty: Heliopolis.

Charakter: praworządny zły

Dziedzina: złe smoki, złe gady, chciwość, Chessenta

Wyznawcy: chromatyczne smoki, Kult Smoka, złe smoki, złe gady, wojownicy, zaklinacze, złodzieje, wandale

Charakter kleru: PZ, PN, NZ

Domeny: łuskowate, prawo, tyrania, zło

Ulubiona broń: głowa smoka (ciężki nadziak)

Tiamat (*ti-a-mat*) jest chciwą, próżną i arogancką boginią, która uosabia siłę swego chromatycznego potomstwa i niewiele z jego słabości. Jest całkowicie oddana zdobywaniu władzy i bogactwa, a śmiertelników uznaje jedynie za pionki w walce z innymi bóstwami. Potrafi być urocza i piękna, kiedy zachodzi taka potrzeba, lecz jej egoistyczna, zła, gadzią naturę z łatwością dostrzegą ci, którzy lepiej się jej przyjrzą.

W kościele Tiamat obowiązuje ścisła hierarchia rang i tytułów. Jej kapłanów zajmuje przede wszystkim gromadzenie bogactw i ugruntowywanie wpływów, choć nie wahają się także sabotować innych wyznań. Dzień wypełnia im zatem niekończąca się seria kradzieży, zabójstw, aktów wandalizmu i podpałen. W Untherze i Chessencie dbają głównie o przejęcie jak największej władzy, podczas gdy w zachodnim Faerunie ich wysłannicy infiltrują i szkodzą Kultowi Smoka.

Kapłani Tiamat modlą się o czary o zmierzchu, w nadziei że bogini wróci im słońce następnego ranka, co jest częścią rytuału zwanego Płacaniem Dziesięciny. Płacenie Dziesięciny wymaga drobnej opłaty, zazwyczaj kilku złotych monet lub małego klejnotu, które w czasie odmawiania modlitwy kapłan ukrywa w zaciśniętych dłoniach, a po zakończeniu ceremonii pali. Kapłani Tiamat odprawiają



Symbol Tiamat

również wiele innych codziennych rytuałów. Rytuał Szacunku na przykład to bardzo skomplikowana ceremonia upokorzenia i ustępstw, która wymaga, by orant zbliżył się do smoka – członka miotu Smoczej Królowej. Ceremonia ta nie zapewnia żadnej ochrony przed furią smoka, lecz jeśli wierny ściągnie na siebie gniew tego stworzenia, uznaje się, iż stracił łaskę bogini. W Untherze jej duchowni, zwani mrocznymi jaszczurami, proklamowali świętem dzień pierwszej pełni księżyca po Śródleciu, poświęcając go Mrocznej Pani. W dniu tym odbywa się zatem ceremonia zwana Festiwalem Zemsty, upamiętniająca zwycięstwo Tiamat nad Gilgameem. W Unthalass zapanowuje wówczas kompletna anarchia i zamieszki, którym towarzyszą wymyślne tortury i akty zemsty. Kapłani panteonu faeruńskiego i mulhorandzkiego próbują jednak powstrzymać owe rabunki i zniszczenia, a ważne osobistości muszą strzec życia, by nie stać się ofiarą kapłanów Tiamat. Wielu kapłanów tej bogini posiada rangi w klasach boskiego sługi, wojownika, zaklinacza lub (jeśli są powiązani z Kultem Smoka) odzianego w purpurę (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Tiamat jest bóstwem napływowym, przyniesionym do Faerunu wraz z resztą panteonu untherskiego. Jej bitwy z pozostałymi bóstwami tego panteonu obrosły legendą zwłaszcza w Untherze, gdzie Nemezis Bogów obarcza się winą za każde niepowodzenie. Wyłącznie strach, jaki bogini budziła w okolicznych mieszkańcach, zapewnił przetrwanie jej nielicznym wiernym, a gdy untherscy bogowie zaczęli stawać się coraz bardziej apodyktyczni, Tiamat zyskała w końcu siłę wystarczającą do zniszczenia Gilgamea w Czasach Kłopotów. Do jej wrogów zalicza się Bane i Ilmater, nie ma natomiast żadnych sojuszników.

Dogmat: Konkurencyjne bóstwa wszystkich wyznań i wszystkich panteonów są z natury tyranami. Pragną jedynie władzy. Smocza Królowa jest jedyną istotą, która może się im przeciwstawić i obalić rządy despotów, czego dowiodła, obalając bóstwa untherskie. Rób wszystko, by przybliżyć dzień, w którym Tiamat wygna bogów z Faerunu i zjednoczy świat pod swymi rządami. Aby osiągnąć ten cel, wypełniaj jej rozkazy i bądź gotów poświęcić się w służbie dla niej. Obalenie bogów wymaga siły, a siłę zdobywa się przez gromadzenie bogactw i magii. Siłę należy się szacunek. Czciw chromatyczne smoki na całym kontynencie jako potomstwo Smoczej Królowej i zawsze składaj im hołd. Kiedy Tiamat zasiądzie na tronie, smocze dzieci będą jej służyć za książęta, a kapłani za śmiertelnych wasali.

Dogmat: Konkurencyjne bóstwa wszystkich wyznań i wszystkich panteonów są z natury tyranami. Pragną jedynie władzy. Smocza Królowa jest jedyną istotą, która może się im przeciwstawić i obalić rządy despotów, czego dowiodła, obalając bóstwa untherskie. Rób wszystko, by przybliżyć dzień, w którym Tiamat wygna bogów z Faerunu i zjednoczy świat pod swymi rządami. Aby osiągnąć ten cel, wypełniaj jej rozkazy i bądź gotów poświęcić się w służbie dla niej. Obalenie bogów wymaga siły, a siłę zdobywa się przez gromadzenie bogactw i magii. Siłę należy się szacunek. Czciw chromatyczne smoki na całym kontynencie jako potomstwo Smoczej Królowej i zawsze składaj im hołd. Kiedy Tiamat zasiądzie na tronie, smocze dzieci będą jej służyć za książęta, a kapłani za śmiertelnych wasali.

ubtao

Twórca Chult, Założyciel Mezro, Ojciec Dinosaurów

Większe bóstwo faeruńskie

Symbol: labirynt

Plan ojczysty: Dom Natury

Charakter: neutralny

Dziedzina: tworzenie, dżungle, Chult, Chultczycy, dinozaury

Wyznawcy: adeptci, Chultczycy, druidzi, mieszkańcy dżungli, tropiciele

Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN

Domeny: łuskowate, ochrona, planowanie, roślina

Ulubiona broń: głowa tyranozaura (ciężki nadziak)

Ubtao (*ub-ta-o*) jest patronem Chult, nieskończenie cierpliwym i niemal pozbawionym emocji. Ojciec Dinosaurów zachowuje stosowny dystans wobec śmiertelników oraz innych bóstw, z powściągliwością traktuje też codzienne sprawy świata i swoich wyznawców. Dopiero od Czasów Kłopotów zaczął okazywać rosnące zainteresowanie poczynaniami wiernych, ale nadal wiele duchów dżungli czczonych w Chult uważa się za aspekt Ubtao.

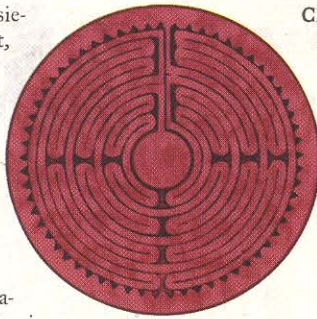
Symbol Robert Raper

Kościół Ubtao dzieli się na trzy całkowicie od siebie niezależne sekty, ulokowane w Dżunglach Chult, pośród różnych ludzkich klanów. Chodzący w labiryncie, jak nazywa się jego kapłanów, którzy działają wśród mieszkańców miasta Mezro, dbają o rozwój duchowy członków swego klanu, starając się jak najlepiej przygotować ich do wędrówki po labiryncie życia. Nauczają dorosłych i dzieci historii i wiedzy ludów Chult, udzielają rad dotyczących ważnych decyzji, próbują zażegnawać spory wewnątrz klanu oraz między klanami, a także dopilnowują, by nikt nie łamał prawa. Duchowi władcy, mieszkający poza miastem, starają się złagodzić przejście swych wyznawców przez zamieszkały przez duchy świat. Strzegą, by klan nie obrażał starożytnych przodków ani bóstw żywiołów i nigdy nie zapomniał o należnym im rytuale czy ofierze, a w zamian zdobywają wiedzę i łaski kapryśnych duchów. Dżunglowi druidzi próbują natomiast nauczać, jak mieszkać w dżungli. Często działają jako uzdrowiciele, gromadzą także i przekazują wiedzę o zwierzętach (także dinozaurach) i roślinach. Są często hodowcami nielicznych zwierząt domowych.

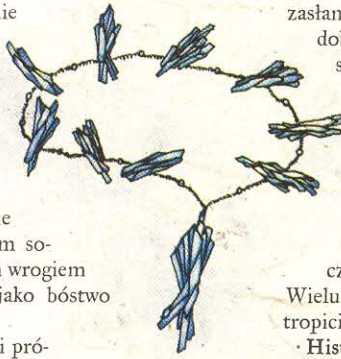
Kapłani i druidzi Ubtao modlą się o czary w południe, kiedy majestat Ubtao rozciąga się nad całym Chult. Większość mieszkających tu ludzi uważa się za bardzo religijnych, chociaż okazuje to w sposób, który zdumiewa podróżnych z innych części Faerunu. Obchodzi się tutaj dziesiątki uroczystości i świąt, wiele poświęconych wyłącznie przodkom, którzy odeszli, porze roku czy miejscu, w które ludzie udają się na polowanie lub przez które będą przechodzić, kiedy jednak mieszkańcy Chult nie wykorzystują swoich niewielkich kamiennych ołtarzy do jakichś uroczystości, traktują je jak zwykłe kamienie. Chodzący w labiryncie są zazwyczaj kapłanami, podczas gdy duchowi władcy adeptami, a dżunglowi druidzi druidami. Wielu członków kleru posiada także rangi jako tropiciele.

Historia/związki: Dawno temu Ubtao zgodził się strzec Płomiennych Szczytów do dnia, kiedy przepętnie Dendar Nocny Wąż, a wraz z nim nadejście zagłada świata. W zamian za to inne bóstwa podarowały mu władzę nad Chult i zgodziły się nigdy nie rozciągać swoich dziedzin na jego lenno. Z czasem esencja Ubtao zaczęła dzielić się na wiele duchów natury, z których jednym była cieniasta istota zwana Eshowdow. Ostatnio Shar pochłonęła jednak Eshowdow i czyn ten będzie zapewne oznaczać koniec umowy zawartej z Ubtao. Jedynym sojusznikiem Ubtao jest Thard Harr, a najważniejszym wrogiem (poza Eshowdow) Sseth, aspekt Seta, działający jako bóstwo yuan-ti.

Dogmat: Ubtao stworzył dżunglę, by poddać ludzi próbie – to labirynt, przez który muszą przejść na drodze do niebios w życiu po śmierci. Poznaj zatem ten labirynt, byś zdał egzamin przed Ubtao, z którym spotkasz się po śmierci. Znajdź w nim swoje miejsce i własny labirynt. Szanuj dinozaurowy, albowiem są one dziećmi Ubtao, wysłannikami jego woli i darem jego szczodrości.



Symbol Ubtao



Symbol Ulutiu

ulutiu

Pan w Lodzie, Wiecznie Śpiący, Ojciec Rodu Gigantów

Uśpiony półbóg

Symbol: naszyjnik z białych i niebieskich kryształów
Plan ojczysty: Plan Astralny
Charakter: praworządny neutralny
Dziedzina: lodowce, środowiska polarne, mieszkańcy obszarów arktycznych
Wyznawcy: mieszkańcy obszarów arktycznych, druidzi, historycy, przywódcy, nauczyciele, tropiciele

Charakter kleru: PZ, PD, PN
Domeny: ocean, ochrona, prawo, siła, zwierzę
Ulubiona broń: *Harpun Zimnego Morza* (długa lub krótka włócznia)

Ulutiu (u-lu-ti-u) jest dawno uśpionym bóstwem, które z własnej woli ostatnią epokę spędziło zagrożone we śnie, dryfując po Planie Astralnym obok dawno zmarłej bogini gigantów Othei. Ulutiu jest jednak na tyle ożywiony, że nadal gwarantuje czary niewielkiej garstce swych wyznawców rozrzuconych po północnych, arktycznych pustkowiach Faerunu, choć od zgonu Othei tylko w niewielkim stopniu interesuje się tym kontynentem. Gdyby znalazł sposób na wskreszenie Othei, zapewne wróciłby do Faerunu (i szybko popadł w konflikt z Auril i Umberlee), lecz jak na razie wydaje się być zadowolony z faktu, że odpoczywa i gwarantuje czary jedynie nielicznym, którzy potrafią przeżyć w jego ulubionym środowisku i czczą jego imię.

Kościół Ulutiu ma charakter lokalny, funkcjonuje bowiem w klimacie, w którym komunikacja jest znacznie utrudniona. W regionie Wielkiego Lodowca kapłani i druidzi tego bóstwa są autokratycznymi władcami wioski. Rządzą wydając surowe, a nawet okrutne edykty, rzadko jednak kieruje nimi egoizm, wieśniacy zaś wierzą, że ich panowie otrzymują rozkazy od samego Ulutiu, nigdy więc się nie buntują i tworzą bardzo uporządkowaną społeczność. Wśród Lodowych Myśliwych na Dzikim Pograniczu kapłani Ulutiu również przywodzą lokalnym społecznościom, lecz rządzą raczej na zasadzie konsensusu. Lodowi Myśliwi są bardziej otwarci na obcych, a do podziału społecznego przywiązują mniejszą wagę niż mieszkańcy Wielkiego Lodowca. Wśród nich kapłani Ulutiu są również nauczycielami, skarbnicami wiedzy i mądrości oraz obrońcami swego ludu. Nauczają dzieci swego klanu, wprowadzają młodych w dorosłość i przekazują im zarówno tradycje klanu jak i praktyczną wiedzę o przetrwaniu w trudnym klimacie.

Kapłani i druidzi Ulutiu modlą się o czary w środku dnia, zasłaniając oczy dłońmi i zwracając głowy ku niebu. Podobne modlitwy odmawiają o wschodzie i zachodzie słońca. Lud Wielkiego Lodowca stosuje się do specjalnego zestawu edyktów zwanego kaiurit, który różni się w zależności od wioski i zmienia się z roku na rok, w zależności od fragmentów snów Ulutiu, jakie poznają jego kapłani. Lodowi Myśliwi porzucili kaiurit, lecz nadal odprawiają całoroczny rytuał zwany kaitotem, w czasie którego chwytają totemiczne zwierzę i przez rok je wychowują, po czym wypuszczają do lasu, by stało się sługą duchów. Wielu kapłanów i druidów Ulutiu posiada rangi w klasie tropicieli.

Historia/związki: Othea była matką gigantów w Faerunie i żoną Annama, ojca tych stworzeń. Miała jednak dzieci i z Ulutiu, a gdy ich związek wyszedł na jaw, on dobrowolnie udał się na wygnanie, w zamian za co Annam obiecał mu oszczędzić Otheę. Ulutiu zanurzył się więc w Zimnym Oceanie wraz ze swym lodowym naszyjnikiem, powodując, że woda zamarzała, tworząc Wielki Lodowiec. Othea planowała połączyć się ponownie z Ulutiu, lecz zginęła, zabita przez jednego ze swych synów, który nie mógł powędrować na Wielki Lodowiec, dopóki żyła jego matka. Ulutiu nie ma żadnych wrogów ani sojuszników.

Dogmat: Nikt nie stoi poza innymi, poza kapłanami Ulutiu, którzy są jego reprezentantami na świecie i którzy zajmują pozycje przywódcze, aby przekazywać jego mądrość swemu ludowi. Ponieważ zwierzęta posiadają te same emocje, myśli i moralność co ludzie (lecz inaczej to wyrażają), powinny być szanowane – kto nie potrafi przyjąć tego do wiadomości, naraża się na gniew Ulutiu.

Wieśniacy z Wielkiego Lodowca wierzą także, że magia z każdego innego źródła poza Ulutiu jest bluźniercza, a ci, którzy ją praktykują, powinni zostać przepędzeni.

valkur

Potężny, Kapitan Fal

Faeruński półbóg

Symbol: chmura z trzema błyskawicami na tarczy

Plan ojczysty: Spoczynek Wojownika

Charakter: chaotyczny dobry

Dziedzina: żeglarze, statki, dobre wiatry, walka morską

Wyznawcy: wojownicy, lotrzykowie, żeglarze

Charakter kleru: CD, CN, ND

Domeny: chaos, dobro, ocean, ochrona, powietrze

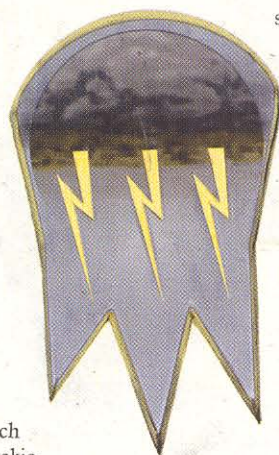
Ulubiona broń: *Kord Kapitana* (kord)

Valkur (*val-kurr*) potrafi pilotować każdy okręt w każdych warunkach i nigdy nie wzbrania się przed podjęciem takiego wyzwania. Jego nastroje są tak samo nieprzewidywalne jak pogoda, lecz zawsze jest niezwykle lojalny w stosunku do swojej załogi. Zawsze uśmiechnięty, pewien, że sprzyja mu szczęście, swoje racje podkreśla, potrząsając pięścią w powietrzu i raz po raz wybuchając donośnym śmiechem. Nigdy nie chowa urazy, lecz kiedy się rozgniewa, jego głos przypomina uderzenie grzmotu. Uosabia odważnego morską kapitana, którzy pożegluje każdym statkiem w odmęty i burze, nawet wywołane przez Bóstwa Furii.

Kościół Valkura ma bardzo luźną organizację, a członkowie kleru zbierają się razem tylko, jeśli służą na tym samym statku lub przebywają w tym samym porcie. Niektórzy z nich pełnią także funkcję kapitanów statków, które pływają wzdłuż całego Wybrzeża Mieczy i przez Morze Spadających Gwiazd, większość zaś służy jako oficerowie na różnych okrętach. Niewielu pływa na statkach pirackich, choć większość przychylnym okiem patrzy na korsarzy. Kiedy przebywają w porcie, opiekują się żeglarzami i przekazują drobne sumy pieniędzy tym z nich, których opuściło szczęście, oraz rodzinom, których jedyni żywciele zaginęli na morzu. Inni prowadzą stocznie lub administrują flotami statków kupieckich. Chętnie też wspierają (jeśli nie sponsorują) wyprawy morskie i ekspedycje handlowe na dalekie dystanse, przede wszystkim dla możliwości i wyzwania, jakie ze sobą niosą.

Kapłani Valkura modlą się o czary w okolicach świtu, zawsze gdy zaczynają pojawiać się pierwsze promienie słońca. Jego kościół obchodzi tylko jedno święto w ciągu roku: Roztrzaskanie, które zawsze przypada na wczesną wiosnę. Wyznacza ono koniec zimy i początek sezonu żeglugowego na Północy, a obchodzone jest nawet na Południu, gdzie śniegi i lód nie blokują podróży morskich. Powiada się, że Valkur komunikuje swym Wysokim Kapitanom dokładną datę owego święta, która często przypada w inne dni w różnych miastach. Podczas Roztrzaskania we wszystkich dzielnicach portowych miast na wybrzeżach rozwija się nowe żagle i chrzci przynajmniej jeden statek, który następnie wypływa w swój dziewiczy rejs z kapitanami Valkura jako załogą. Kapłani tego bóstwa regularnie odprawiają ponad dziesięć rytuałów, z których większość związana jest z podróżami i statkami – poświęcają więc statki, zanim wyjadą w morze i po przybyciu do portu, chrzczą je, modlą za załogę itp. Wielu kapłanów posiada rangi w klasie rycerzy wiary, wojowników lub lotrzyków.

Historia/związki: Valkur jest zaprzysięgłym wrogiem Bóstw Furii, zaś na Selune spogląda jak na przewodniczkę po oceanach i morzach Faerunu. Bardzo możliwe, że kiedyś był kapitanem z Mintarn, który odważył się rzucić wyzwanie Umberlee i zwyciężył. Czerwona Rycerka, a poprzez nią Tempus, stara się przekonać Valkura, by bardziej zainteresował się problemem mor-



Symbol Valkura

skich konfliktów, on jednak uważa, iż przede wszystkim powinien dbać o bezpieczeństwo marynarzy, którzy wyruszają w morze.

Dogmat: Nie ma nic bardziej orzeźwiającego niż wyzwanie rzucane żywiotom. Wiatr i bryza na twarzy oraz skrzywienie pokładu pod nogami to najwspanialsze uczucie na świecie. Jeśli rasa ludzka chce rozszerzyć swój zasięg, odważni mężczyźni i kobiety muszą pokonywać przeszkody i porywać się na niemożliwe. Dreszcz towarzyszący odkryciom jest słodszy od wina i rumu. Zawsze istnieje ryzyko, lecz bez niego życie jest puste. Życie należy czerpać pełnymi garściami i niech piekło pochłonie konsekwencje. Należy dochowywać lojalności – najpierw krewnym, potem swojemu okrętowi i Valkurowi, który ochrania wszystkich żeglarzy. Nie polegaj na dłoni Valkura, wierząc, że zawsze wydobędzie cię z opresji, w przeciwnym bowiem razie przestaniesz się rozwijać i stracisz okazję na wspaniałe przygody – pamiętaj poza tym, że Valkur pomaga najpierw tym, którzy sami biorą się za bary z przeznaczeniem i walczą o swoje.

velsharoon

Wychwalany, Arcymag Nekromancji, Władca Zapomnianej Krypty

Faeruński półbóg

Symbol: śmiejąca się czaszka licza w koronie na czarnym sześciokącie

Plan ojczysty: Serce Dwedmeru

Charakter: neutralny zły

Dziedzina: nekromancja, nekromanci, zli liczowie, nieumarli

Wyznawcy: liczowie, nekromanci, poszukujący nieśmiertelności poprzez nieśmiertelność, Kult Smoka

Charakter kleru: CN, PN, NZ

Domeny: magia, nieśmiertelność, śmierć, zło

Ulubiona broń: *Czaszkowa Łaska Nekromanty* (drag)

Velsharoon (*vel-sza-run*) jest próżnym, samolubnym, małostkowym, lecz bardzo sprytnym bóstwem, pochłoniętym żądzą zemsty i ogarniętym obsesją na punkcie eksperymentów z istotami żywyimi oraz martwymi. Czasem zachowuje się jak człowiek, którym był jeszcze do niedawna, chociaż ma teraz do dyspozycji znacznie większą moc.

Kościół Velsharoon jest stosunkowo młody, a każda ze świątyni ma odrębną hierarchię. Wielu kapłanów oddaje się nekromancyznych badaniom, pragnąc zrozumieć i poszerzyć wiedzę na temat życia, śmierci i nieumarłych. Wielu stworzyło setki nieumarłych sług, w tym i bardzo oryginalnych, a potem pozbyło się ich, gdy wypełnili swe zadanie – przyczepili im na piersiach znak swego bóstwa i kazali wędrować po Faerunie. Inni angażują się w działania „wspierające” wiarę – rabują groby, balsamują zwłoki lub szerzą wiarę w swego boga. Nieliczni spośród kapłanów o niższej randze leczą niegroźne choroby, aby zdobyć wsparcie i dobytek dla kościoła oraz by łatwiej uzyskać informacje o swych wrogach.

Kapłani Velsharoon modlą się o czary o północy, gdy sekrety nocy są najbardziej odsłonięte. Jak na młode wyznaczenie kler Velsharoon doś szybko ustanowił dużą ilość ceremonii oraz świąt. Wiara musi jednak jeszcze stopić się w homogeniczne wyznaczenie, bo na razie większość rytuałów różni się nie tylko między świątyniami, ale i wewnątrz nich. Jak na razie dwa rytuały zyskały znaczną popularność. Wiązanie Krypty i Wiecznotrwały Pakt odprawiają kapłani wyższej rangi, dzięki czemu mogą albo powrócić jako nieumarli, albo natychmiast



Symbol Velsharoon

panteon drowów

Pomimo że kapłani Lolth twierdzą coś wręcz przeciwnego, poza Pajęczą Królową istnieją inne złe bóstwa drowów. Te sekcja szczegółowo opisuje pozostałych graczy o władzę w drowim panteonie.

Ghaunadaur

Ten, Który się Czai, Starsze Oko

Pomniejsze bóstwo drowów

Symbol: czerwone oko na tle purpurowych, fioletowych i czarnych okręgów

Plan ojczysty: Pajęcze Otchłanie

Charakter: chaotyczny zły

Dziedzina: śluzy, szlamy, galarety, wyrzutkowie, sznurowce, buntownicy

Wyznawcy: abolethy, drowy, wojownicy, śluzy, wyrzutkowie

Charakter kleru: CZ, CN, NZ

Domeny: chaos, drow, jaskinia, nienawiść, szlam, zło

Ulubiona broń: bezkształtna macka (młot bojowy)

Ghaunadaur (*go-na-dotr*) jest jak na ludzkie standardy nieprzewidywalny. Może pomóc wiernym, którzy składają jedynie głołosłowne deklaracje – nawet poświęcając na to dużo mocy, by zagwarantować im stały dostęp do magii – ale również pożreć lub okaleczyć ich bez ostrzeżenia. Lubi obserwować, jak straszne potwory polują i pochłaniają swą zdobycz, napawając się cierpieniem, jakie zadają ofiarom. Poza Planami Wewnętrznymi budzi grozę, stale zaś zamieszkuje we dworze z błota, ozdobionym sadzawkami pełnymi szlamu (tak przynajmniej wspominają stare zapiski). Choć kronikarze dowodzą, iż posługuje się bełkotliwym językiem bestii, ze swymi wyznawcami komunikuje się telepatycznie, wydając im jedynie proste polecenia.

Poza kilkoma miastami drowów i abolethów, kościół Ghaunadaura składa się z garstki rozrzuconych kultów, z których każdy zdominowany jest przez silnego przywódcę. Kapłani Ghaunadaura zobowiązani są bez szemrania wypełniać jego rozkazy i zawsze okazywać mu najwyższy szacunek. Ich obowiązki nie są zbyt skomplikowane: muszą jedynie dbać, by na ołtarzach Starszego Oka nigdy nie zabrakło ofiar. W zamian bóstwo nagradza ich czarami i magicznymi przedmiotami, oczywiście jeśli nie poczuje się zawiedzioną, a jego kapłani pamiętają, iż najbardziej lubi ofiary, które oddają mu się bez oporu (niezależnie od tego, czy zostały zakłete czy nakłonione do tego w inny sposób) – ci, którzy potrafią dostarczyć mu takie stworzenia, cieszą się zwykle największymi łaskami Starszego Oka. Poza tym, bóstwo zachęca swych kapłanów, by zaznajamiali się z procesami tworzenia kwasów, trucizn i alchemicznego ognia.

Kapłani Ghaunadaura modlą się o czary raz dziennie o czasie, który ma wielkie znaczenie dla lokalnego kultu, a Ghaunadaur oczekuje, że takim pochwalnym modlitwom będzie towarzyszyła ofiara. Jeśli z jakichś istotnych powodów brakuje żywych ofiar, akceptuje ofiary z kości i jedzenia, palone w oleju, w czasie gdy płoną również żarniki z pachnącymi kadzidłami. Jeśli jednak i takich nie może otrzymać, jego wyznawca musi się modlić, trzymając jedną dłoń nad otwartym płomieniem (bez magicznej osłony). W każdym miejscu kultu Ghaunadaura wszystkie tkaniny i stroje wiernych muszą mieć barwy miłe oku bóstwa – są to odcienie purpury, czerwieni, czerni oraz kolory metaliczne. Wielu kapłanów Ghaunadaura posiada rangi w klasie zaklinaczy lub wojowników.

Historia/związki: Ghaunadaur jest bóstwem starożytnym, które rzekomo wynurzyło się z pierwotnego śluzu. Niegdyś czciły go największe szlamy, śluzy, ślimaki i inne pełzające istoty, z których część podobno posiadała inteligencję. Pewnego razu jednak w napadzie furii Ghaunadaur za jakieś wykroczenie przypisał je wszystkie o obłąd i odebrał im intelekt. W wyniku tego wielu wiernych oraz większość jego mocy przesta-

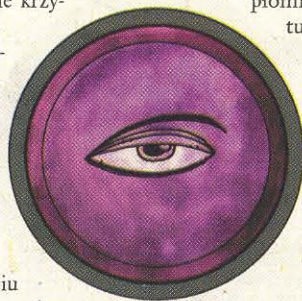


Velsharoon

się wskrzesić, jeśli zostaną zabici. Na obie te ceremonie składają się liczne ohydne inkantacje i makabryczne ofiary ze stworzeń o dobrym charakterze. Prominentni teologowie wyznania twierdzą, że rytuały te są zaledwie dwoma z siedmiu ujawnionych przez Velsharoon, potrzebnych na drodze do nieśmiertelności. Wielu kapłanów tego boga posiada rangi w klasie boski sługa, nekromanta lub (jeśli należą do Kultu Smoka) odziany w purpurę (zobacz rozdział 4).

Historia/związki: Jako śmiertelnik Velsharoon był zdegenerowanym Czerwonym Czarnoksiężnikiem z Thay rywalizującym z Szass Tamem. Odkrył metodę na osiągnięcie boskości przez śmiertelnika, wyłożoną przez Talosa, lecz szybko zdał sobie sprawę, że gdyby się do niej zastosował, Grzmiący Władca jedynie by go wykorzystał. Velsharoon uznał zatem wyższość Azutha, który z pomocą Mystry uniemożliwił Talosowi dokonanie zemsty. Teraz jednak Velsharoon odnowił potajemnie sojusz z Talosem i zaczął flirtować z Shar, chociaż formalnie nadal służy Azuthowi. Velsharoon nienawidzi Cyrica, Jergala i Kelemvora, ponieważ ci trzej regularnie krzyżują jego plany.

Dogmat: Życie i śmierć są bliźniaczymi aspektami wiecznego istnienia. Poddać się któremukolwiek z nich, oznacza skazać się na zapomnienie. Moc leży w strefie mroku, między życiem a śmiercią. Badając i przedłużając swą śmiertelną formę – a nawet życie po śmierci – rozszerza się wiedzę o świecie i jego nieskończonej złożoności. Nie pozwól, by ktokolwiek przeszkodził ci w takich badaniach, ponieważ rezultat końcowy usprawiedliwia konieczne poświęcenia. Wiedza jest potęgą, a wiedza o życiu i śmierci daje władzę nad wszystkimi istotami, żyjącymi i umarłymi.



Symbol Ghaunadaura

ła istnieć. Dopiero w ostatnich tysiącach złe istoty poszukujące alternatywy w stosunku do istniejących bóstw zaczęły czcić Tego, Który się Czai, a jego obecność w drowim panteonie tłumaczy fakt, iż zwróciło się do niego wielu drowów rozczarowanych Lolth. Ghaunadaur nie ma sojuszników. Sprzeciwia się niemal każdemu bóstwu w Podmroku oraz Malarowi i członkom Seldarine.

Dogmat: Wszystkie stworzenia mają swoje miejsce i wszystkie istnieją po to, by zdobywać władzę. Ci, którzy polują, usuwają słabych i wzmacniają wartość pozostałych. Ci zaś, którzy się buntują lub kroczą innymi ścieżkami niż wszyscy, przynoszą postęp swoim rasom. Stworzenia posiadające moc są idealnym siedliskiem dla energii życia, którą Ghaunadaur czci i reprezentuje. Poświęcaj się dla Oka, przekonuj innych, by mu służyli, zgłębiaj wiedzę o nim i okazuj przed nim strach, a w końcu dobrowolnie oddaj mu się w ofierze. Staraj się nakłaniać innych do wiary w Ghaunadaura. Zabijaj kapłanów innych wyznań, rabuj ich świątynie i skarbcze, aby powiększyć łup własny i kultu Ghaunadaura.



Symbol Kiaransalee

Kiaransalee (*ki-a-ran-sa-li*) jest okrutna, szalona i ogarnięta żądzą zemsty. Już dawno temu popadła w obłęd, lecz zachowała pokretną przebiegłość i jasno przypomina sobie najdrobniejszą nawet urazę, jaka ją spotkała – prawdziwą lub wymyśloną. Jest potężna i skora do gniewu i marzy o zemście na każdym, kto jej uchybił. Woli towarzystwo bezmyślnych nieumarłych (którymi może manipulować) niż istot zdolnych do niezależnego myślenia. Chętniej też sama rozwiązuje własne problemy, bo nie ufa nikomu, kto mógłby wymierzyć sprawiedliwość w jej imieniu.

Na kościół Kiaransalee składają się poddane ściślejszemu dyscyplinie komórki, którym brakuje jednak nadrzędnej hierarchii. Jej kapłani są skryci i milczący, a najczęściej spotyka się ich w niewielkich drowich społecznościach lub enklawach. Są wysłannikami zemsty, knującymi pomste na tych, którzy w jakikolwiek sposób skrzywdzili lub obrażili członków kleru Kiaransalee. Udują się także regularnie na misje, poszukując zwłok, które można by ożywić i zamienić w niewolników.

Kapłani Kiaransalee modlą się o czary o północy, kiedy duchy w grobach są najbardziej niespokojne. Każdy z nich odprawia miesięcznie kilka religijnych ceremonii, reszta zaś czci boginię w czasie jednego corocznego święta – Rozdzierania Grobów – obchodzonego w każdą wigilię Śródzimia. Rozdzieranie Grobów każdy z wyznawców celebrowe indywidualnie, a każdy kapłan ożywia tyłu nieumarłych, ilu zdoła. Wszyscy tacy nieumarli – zwani Mściwymi Myśliwymi – są ogarnięci myślą o zemście na zabójcach i niezawodnie odnajdują ich w ciągu 24 godzin, po czym powracają do grobów uspokojeni, iż dokonali zemsty (lub po upływie 24 godzin od ożywienia, nawet jeśli nie powiodła im się misja zemsty). Jeśli Mściwy Myśliwy zostanie zniszczony, więcej już nie powstanie. Wielu kapłanów Kiaransalee jest wieloklasowcami jako nekromanci (paru dołączyło do Kultu

kiaransalee

Władczyni Umarłych, Mściwa Banshee, Mściwielka

Drowia półbogini

- Symbol:** dłoń drowki ze srebrnymi pierścieniami na palcach
Plan ojczysty: Pajęcze Otchłanie
Charakter: chaotyczny zły
Dziedzina: nieumarli, zemsta
Wyznawcy: drowy, nekromanci, nieumarli
Charakter kleru: CZ, CN, NZ
Domeny: chaos, drow, nieśmierć, odwet, zło
Ulubiona broń: *Zimne Serce* (sztylet)

Symbol Robert Raper



Panteon Drowów

Ryc. Ben Templesmith

Smoka i stało się odzianymi w purpurę [zobacz rozdział 4]), a większość w końcu zamienia się w nieumarłych.

Historia/związki: Kiaransalee była kiedyś śmiertelniczką, potężną drowią królową-nekromantką z innego planu. Długo pozostawała niezwołoną wasalką Lolth, zdolną jedynie do drobnych aktów buntu. W ostatnich latach przejęła królestwo Orcusa, demona – władcy umarłych i jak na razie pochłaniają ją wysiłki eliminowania jego śladów. Luźny sojusz łączy ją z wieloma bogami, w tym z Hoarem, Velsharone, Malarem i Vhaeraunem, ma bowiem nadzieję, iż przy ich pomocy zdoła rozluźnić sieci Lolth. Wśród jej wrogów znajdują się Duerra z Podziemni, Dumathoin, Eilistrace, Kelemvor, Laduguer oraz Jergal.

Dogmat: Śmierć czeka wszystkich, a okrutna zemsta dodatkowo tych, którzy zmarowali swe życie na małosłowne troski. Prawdziwa moc pochodzi jedynie z niekwestionowanego niewolnictwa zmarłych. Trop, zabijaj i ożywiaj tych, którzy gardzą mocą Mścicielki, a na każdą obrazę odpowiadaj po tysiącokroć, aby wszyscy znali imię Kiaransalee.

selvetarm

Rycerz Lolth, Pająk, Który Czekaa

Drowi półbóg

Symbol: pająk na skrzyżowanym mieczu i buzdycanie

Plan ojczysty: Pajęcze Otchłanie

Charakter: chaotyczny zły

Dziedzina: drowy wojownicy

Wyznawcy: barbarzyńcy, drowy, wojownicy, ci, którzy lubią zabijać, zbrojni

Charakter kleru: CZ, CN, NZ

Domeny: chaos, drow, pająk, wojna, zło

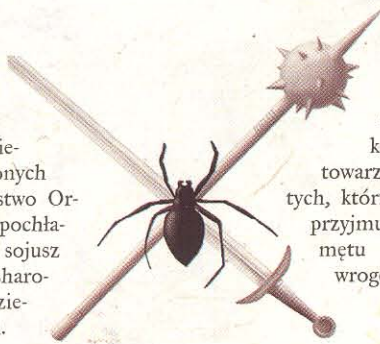
Ulubiona broń: *Jadowity Buzdygan* (ciężki buzdycan)

Selvetarm (*sell-we-tarm*), okrutny i złośliwy, dostrzega jedynie wojnę i zniszczenie. Żywi głęboką nienawiść do wszystkich żywych istot, w tym do swej dominującej kochanki, a jedynym pięknem, jakie docenia, jest doskonała opanowany i śmiertelny styl walki. Potrafi być bardzo cierpliwy, czekając, aż ofiara wpadnie w zasadzkę, jaką zastawił, lecz ponad ostrożny i wyważony atak przedkłada dzięki zapomnieniu bitewnego szaleństwa.

Kościół Selvetarma w zasadzie nie istnieje, w większości służy bowiem za zbrojne ramię kościoła Lolth. Jego wyznawcy strzegą fortyfikacji i doskonałą umiejętności walki, a wielu z nich szkoli innych żołnierzy. Chociaż kapłani Selvetarma słusznie słyną ze swych zdolności bojowych, niewielką wagę przywiązują do taktyki i strategii, stąd zaledwie kilku osiągnęło wysoką rangę wojskową.

Kapłani Selvetarma modlą się o czary natychmiast po pierwszej walce danego dnia albo po ćwiczeniach wojskowych, jeśli nie uczestniczyli w żadnej bitwie, zaś jego wierni zobowiązani są przestrzegać świąt i rytuałów kościoła Lolth. Poza tym, Selvetarm oczekuje, że wszyscy, którzy biorą broń do ręki w jego imię, będą również wykrzykiwać je w krwawym szale bitwy, gdy zadadzą wrogowi zabójczy cios. Ponieważ podczas bitwy zawsze istnieje szansa, że każdy atak okaże się śmiertelny, kapłani mają zwyczaj bez przerwy wykrzykiwać imię swego bóstwa. Wielu z nich jest wieloklasowcami jako barbarzyńcy i wojownicy.

Historia/związki: Selvetarm jest potomstwem nieszczęśliwego związku Vhaerauna z Zandilar (obecnie aspekt Sharess). Przez wiele wieków trzymał się na uboczu i omal nie został nawrócony na dobro przez Eilistrace, wtedy jednak Lolth przekonała go do walki z demonicznym lordem Zanasuu. Kiedy Selvetarm pokonał i wchłoniął demona, uległ jego złu i wpadł w mentalną pułapkę Lolth, któ-



Symbol Selvetarma

rej obecnie służy. Jest związany jedynie z Lolth i Garagosem, a przeciwstawia się niemal każdemu innemu bóstwu.

Dogmat: Wojna jest ostatecznym wyrażeniem potęgi, toteż jedynie poprzez walkę i śmierć możesz zyskać szacunek swych towarzyszy. Zawsze doskonała umiejętność walki i ucz tych, którzy pójdą za tobą w bój. Nigdy nie dawaj ani nie przyjmuj łaski i miej nadzieję na śmierć pośród zamętu bitewnego przeciwko przeważającym liczebnie wrogom.

vhaeraun

Zamaskowany Władca, Zamaskowany Bóg Nocy

Pomniejsze bóstwo drowów

Symbol: para czarnych szklanych soczewek tworzących maskę

Plan ojczysty: Pajęcze Otchłanie

Charakter: chaotyczny zły

Dziedzina: kradzieże, drowy płci męskiej, zła działalność na powierzchni

Wyznawcy: skrytobójcy, drowy i półdrowy płci męskiej, truciele, tancerze cienia, łotrzykowie, złodzieje

Charakter kleru: CZ, CN, NZ

Domeny: chaos, drow, podróz, oszustwo, zło

Ulubiona broń: *Błysk Cienia* (krótki miecz)

Vhaeraun (waj-*raun*) jest próżny, dumny i wyniosły. Długo nosi w sobie urazy i nigdy nie zapomina afrontów. Akceptuje każde mactwo i intrygę, jeśli tylko służy jego celom lub powstają w jego imię – jeśli jednak zagrażają jemu i jego ludowi, powinny zostać surowo ukarane. Vhaeraun chętnie angażuje się we wszystkie sprawy dotyczące drowów, łatwo go więc przekonać, by wysłał swe sługi do pomocy kapłanem, oczywiście pod warunkiem, że odprawią oni odpowiednie rytuały.

Kościół Vhaerauna ma luźną organizację, a jego członkowie są ze sobą powiązani jedynie w obrębie autonomicznych komórek. Kler Vhaerauna składa się niemal wyłącznie z mężczyzn, znajdujących się w pasywnej opozycji wobec kapłanek Lolth, którzy angażują się w działalność również na powierzchni – niektórzy naucza- ją nawet herezji o jedności wszystkich elfów oraz potrzebie ich współpracy w celu uzyskania dominacji nad pozostałymi rasami Faerunu. Kapłani tego bóstwa specjalizują się w intrygach, oszustwie i chętnie nakłaniają



Vhaeraun

drowy do bodaj niewielkich aktów buntu, nic więc dziwnego, że z dość oczywistych powodów zmuszeni są często ukrywać swoje wyznanie i tożsamość. Ich bóg zachęca ich do kontaktów i małżeństw z innymi elfimi rasami, zakłada bowiem, iż potomstwo takich związków chętniej zwraca się ku współplemieniu drowiego rodzica, a tym samym pomnaża szeregi drowów na powierzchni. Każdy kapłan stara się założyć jakąś stałą drowią osadę na powierzchni i albo zaspokaja jej potrzeby osobiście, albo (co zdarza się częściej) sprawia, iż staje się samowystarczalna. Wielu z nich wykorzystuje trucizny, wyrabia je lub z nimi eksperymentuje, wyznając przy tym zasadę, iż najbardziej skuteczne z nich powinny dzielić z Zamaskowanym Władcą, a poprzez niego z całym klerem.

Kapłani Vhaerauna modlą się o czary o zmierzchu, zanim przychodzą w cieniu, zaś najważniejsze ataki czy negocjacje przeprowadzają zawsze w nocy. Poza tym modlą się do swego boga zawsze, gdy czynią coś, co odpowiada jego zamysłom. Składają mu również ofiary z dobytku lub broni pokonanych wrogów (w tym także insygnia kapłanek Lolth), roztopiając je na czarnym ołtarzu w kształcie misy, oraz z kosztowności i magii, w zamian mogąc liczyć na przychyłość bóstwa. Za najświętszą uważają noc Śródzimia, zwaną Objęciami Zamaskowanego, celebrując ją całonocnym introspekcyjnym rytuałem uczuciowej deprawacji. Każdy wyznawca zobowiązany jest wówczas odkryć się sferą magicznych ciemności i pozostawać w jej centrum przez pełne 24 godziny, kontemplując nauki Vhaerauna i marząc o podstępach, które przyspieszą realizację celów Zamaskowanego Władcy w nadchodzącym roku. Wszyscy, którzy pragną odprawić ten rytuał, otrzymują w za-



Symbol Vhaerauna

mian możliwość użycia zdolności czaropodobnej ciemności z odpowiednio wydłużonym czasem trwania. W krainie Nocy na Powierzchni wierni uznają za święte noce nowego księżyca, celebrując je o północy polowaniem na jelenia, podczas którego wyznawcy Vhaerauna dosiadają jaszczurki przyprowadzone z Podmroku tropią jelenia, a następnie składają jego poroże i wciąż bijące serce w ofierze Zamaskowanemu Władcy, odprawiając mroczne rytuały, które wypaczają dawne zwyczaje elfów z powierzchni. Wielu kapłanów Vhaerauna posiada rangi w klasach skrytobójców, agentów kościoła, tancerzy cienia lub lotrzyków.

Historia/związki: Vhaeraun jest synem Corellona i Araushnee (która później stała się Lolth) i bratem Eilistraee. Wypędzony, gdy wydało się oszustwo, jakiego dopuścił się wraz z matką, nadal czuje tęsknotę za światem na powierzchni, do którego mógł kiedyś swobodnie podróżować. Związany z Shar, Maską i Taloną, przeciwstawia się innym bogom Podmroku, w tym własnej siostrze. Jego zatargi z Lolth na razie nie są gwałtowne, gdyż brakuje mu mocy, aby otworzyć się jej przeciwstawić.

Dogmat: Cień Zamaskowanego Władcy musi przepędzić tyranię Pajęczej Królowej i siłą odzyskać to, co mu się słusznie należy w Podmroku i Nocy na Powierzchni. Istniejący matriarchat musi zostać zmiądzony, a praktyki podstępnej Lolth wykorzenione, aby drowy połączyły się w jednorodny lud i przestały być stadem rywalizujących ze sobą pajaków. Vhaeraun poprowadzi swych wyznawców ku przyszłości, w której drowy ponownie będą włączyć innymi, pomniejszych rasami, a między mężczyznami i kobietami zapanuje równość.

Symbol Stepanie Pui-Mun-Law

Ryc. Michael Dubisch



Angharradh

Aerdríe Faenya

Corellon Larethian

Fenmarel

Sasbelas z Głębin

Erevan Ilesere

Panteon elfów

panteon elfów

Panteonem elfów, zwanym Seldarine, co można przetłumaczyć jako „Drużyna Braci i Sióstr Lasu”, włada Corellon Larethian. Silne więzi łączą go z leśnymi bóstwami panteonu faeruńskiego, między innymi z Mielikki.



Symbol Aerdrie Faenyi

Aerdrie faenya

Skrzydłata Matka, Królowa Avarieli

Pośrednie bóstwo elfów

Symbol:	chmura z sylwetką ptaka
Plan ojczysty:	Arvandor
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	powietrze, pogoda, lotnicy, deszcz, płodność, avarielle
Wyznawcy:	bardowie, druidzi, elfy, tropiciele, zaklinacze, podróżnicy, istoty skrzydlate
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, burza, dobro, elf, powietrze, zwierzę
Ulubiona broń:	Grzmot (drag)

Aerdrie Faenya (*ar-dri fejn-ja*) jest elfim wcieleniem wolności i impulsu, nie lubi zatem przebywać zbyt długo w jednym miejscu. Chętnie słucha dźwięków instrumentów dętych i tworzy nieprzewidziane warunki atmosferyczne, w tym od czasu do czasu dość groźne i gwałtowne burze z piorunami, przede wszystkim jednak radość sprawia jej pęd powietrza wokół niej, podczas gdy ziemia zostaje daleko w dole. Skrzydłata Matka jest bóstwem pełnym dystansu, które rzadko ingeruje w rozwój elfów, i jest zdecydowanie bardziej chaotyczna niż reszta Seldarine. Ze wszystkich elfich ras interesuje się jedynie avariellami, z których niewielu już pozostało w Faerunie. Jest także znana jako aspekt Angharradh, Bogini Jedynej w Trójcy.

Kościół Aerdrie Faenyi jest raczej niewielki, a rozrzucone świątynie utrzymują ze sobą jedynie sporadyczny kontakt. Kapłani Aerdrie, zwani skrzydlatym rodzeństwem, zajmują się głównie pogłębianiem i utrzymywaniem dobrych stosunków z inteligentnymi rasami latającymi (na przykład orłami olbrzymimi i aarakokrami). Wraz jednak z zanikiem avarieli (skrzydlatych elfów) niewielu z nich potrafi latać bez magicznej pomocy. W wyniku tego wielu pracuje nad stworzeniem nowych czarów i magicznych przedmiotów, dzięki którym możliwy będzie magiczny lot, a ci bardziej skłonni do poszukiwania przygód tropią nawet zagubione artefakty, które umożliwiają unoszenie się w przestworzach. Kapłani tej bogini hodują również skrzydlate wierzchowce, wykorzystywane przez powietrzne kawalerie z elfich królestw, oraz pielęgnują gniazda dziwaczników z dalekich krajów, które zamieszkują elfie ogrody i dostarczają pierza wykorzystywanego do szycia elfich strojów. Jako służy Dawczyni Deszczów i Burz kapłani Aerdrie współpracują ściśle z małymi grupami elfów zajmujących się rolnictwem i sadownictwem, aby zapewnić ich uprawom dogodną pogodę. Mają także obowiązek zabijać złe latające stworzenia.

Kapłani i druidzi Aerdrie Faenyi modlą się o czary o świącie, kiedy ziemię owiewa pierwsza bryza. Taniec Wirujących Wiatrów, który odbywa się co pół roku w wiosenne i jesienne równonoc, jest wyrazem hołdu dla zmieniającej się pory roku i Skrzydlatej Matki. W owe świąteczne dni wiatr zawsze dmie mocniej niż zazwyczaj, zwłaszcza w miejscach, w których gromadzą się wyznawcy Aerdrie. Świętujący składają wówczas w ofierze swej bogini piękne pióra i łączą się w powietrznym tańcu w takt muzyki instrumentów dętych. Ci, którzy nie mają skrzydeł lub magicznych środków latania, lewitują na mocy daru od samej bogini. Wielu kapłanów i druidów Aerdrie Faenyi posiada rangi w klasie zaklinaczy lub tropicielei.



Symbol Angharradh

Historia/związki: Jak większość Seldarine, Aerdrie służy Corellonowi, współpracuje ściśle z innymi elfimi bóstwami i sprzeciwia się działalności bóstw z panteonu drowów (z wyjątkiem Eilistrace). Działa także przeciwko Bóstwom Furii (Auril, Malar, Talos i Umberlee), a przymierze łączy ją z bóstwami wiatru, lotu, deszczu i płodności, w tym z Akadi, Cyrrollalee, Izydą, Lurue, Shaundakulem i Sheelą Peryroyl.

Dogmat: Wiecznie zmienne przestworza są wielkim darem Skrzydlatej Matki. Uleć w jej kołysanie wiatrem objęcia i hasaj pośród chmur. Szanuj tych, którzy mieszkają wraz z Aerdrie i miłuj ptaki tańczące w jej puklach. Zmiana jest piękna, a z chaosu rodzi się nowe życie. Wznies się, wzbij w powietrze, szybuj, nurkuj i wznos się ponownie – rozkoszując się wolnością, którą podarowała ci Skrzydłata Matka.

Angharradh

Bogini Jedynej w Trójcy, Królowa Arvandoru

Większe bóstwo elfów

Symbol:	trzy połączone ze sobą pierścienie w skierowanym do dołu trójkącie
Plan ojczysty:	Arvandor
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	wiosna, płodność, sadzenie, narodziny, ochrona, mądrość
Wyznawcy:	starsi społeczności, druidzi, elfy, rolnicy, wojownicy, położne, matki
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, dobro, elf, ochrona, odnowa, roślina, wiedza
Ulubiona broń:	Drzewce Zmroku (długa lub krótka włócznia)

Angharradh (*an-gar-rat*) to zjednoczony aspekt bóstw, które są zarówno trzema oddzielnymi boginiami – Aerdrie Faenya, Hanali Celanil i Sehanine Księżycowy Łuk – jak i pojedynczą boginią, łączącą w jedno ową trójcę. A zatem natura Angharradh odzwierciedla cechy osobowości każdej z Trójcy, w tym impulsywną i kapryśną naturę Skrzydlatej Matki, romantyczną i egzaltowaną Serca ze Złota oraz spokojną i ułotną Córki Nocnych Niebios. Połączenie w Trójcę nastąpiło na skutek zdrady Araushnee (Lolth) i zagrożenia Arvandoru oraz Seldarine. Angharradh jest niezwykle opiekuńcza, ale i stanowcza, jak na Królową Arvandoru przystało. Pomimo jednak iż zachowała czujność, Odwrot, a potem ponowny napływ elfów do Faerunu, a także inwazja drowów na Cormanthyr osłabiły jej ducha i trzy boginie zaczęły spędzać coraz więcej czasu oddzielnie, uznając, iż więcej zdziałają jako jednostki niż grupa.

Kościół Angharradh składa się z trzech oddzielnych, lecz blisko ze sobą powiązanych kościołów. Kapłani służą Bogini Jedynej w Trójcy w podobny sposób, jak kapłani Aerdrie Faenyi, Hanali Celanil i Sehanine Księżycowy Łuk. Większość z nich wiąże się zresztą z jednym z jej trzech aspektów i postępuje zgodnie z jego wymaganiami. Kapłanki Angharradh powszechnie uważa się za wyjątkowo inteligentne i często prosi o rady. Uczestniczą w porodach, błogosławią małe dzieci, pomagają w sadzeniu i uprawie roślin oraz błogosławią wojowników idących na wojnę. Najbardziej skuteczne z nich są tak sławne, że zabiegają o nie różne plemiona i aspiranci, chcący odbywać u nich praktyki.

Kapłani i druidzi Angharradh modlą się o czary w wybranym przez siebie czasie, lecz musi być to czas, w którym posyłane są modlitwy do jednej z trzech bogiń, święta zaś obchodzą wówczas, gdy odbywają się ceremonie ku czci tego aspektu bogini, który jest im najbliższy. Jedynym świętym dniem celebrowanym przez tych, którzy modlą się wyłącznie do

Angharradh jest Połączenie Trójcy, odbywające się co cztery lata w dniu Cinnaeloscór (Dzień Spokoju Corellona), znanym szerzej jako Tarczowy Wiec. Chociaż dzień ten poświęcony jest bardziej czci Corellona, elfy księżycowe upamiętniają wtedy potrójny aspekt Angharradh i zjednoczenie Trójcy, które doprowadziło do pokoju w Arvandorze i elfich królestwach w Faerunie. Poza śpiewaniem wspaniałych hymnów dla Bogini Jedynej w Trójcy wierni Angharradh często zbierają się, by dokonywać wspólnymi siłami wielkich magicznych czynów. Wielu kapłanów i druidów tej bogini posiada rangi w klasie wojowników.

Historia/związki: Bogini Jedyńska w Trójcy zrodziła się, zanim Piękny Lud zawędrował do lasów Faerunu, z wielkiej bitwy pomiędzy członkami Seldarine a tymi, którzy poszli w ślady Araushnee, znaną później jako Lolth. Trójca zebrała się wówczas, by uleczyć Corellona po tym, jak został powalony machinacjami Araushnee, zajmując miejsce u jego boku w formie Jedynej, Królowej Arvandoru. Angharradh ustępuje rangą jedynie Corellonowi i ściśle współpracuje z innymi elfimi bóstwami. Poza tym sojusze zawarła między innymi z Berronar Czyste Srebro, Chauntea, Cyrollalee, Eilistraee, Lurue, Mielikki, Milillem, Mystrą, Selune, Sharindlar, Sheelą Peryroył, Silvanusem, Sune i Yondallą. Wśród jej przeciwników znajdują się tradycyjni wrogowie Seldarine: panteon drowów (wszyscy poza Eilistraee), Bóstwa Furi (Auril, Malar, Talos, Umberlee) i bóstwa goblinów.

Dogmat: Jedność i różnorodność dają siłę. Bądź zawsze czujny wobec Tej, Która Została Wygnana i współpracuj z innymi rasami, broniąc ziem Pięknego Ludu przed tymi, którzy sprowadziliby zło. Czuj Jedyną oraz Trójcę za fakt, iż mają wspólny cel, ale potrafią też wyrażać się indywidualnie. Łącząc umiejętności i zainteresowania z twórczym myśleniem, pielęgnuje się życie i jego sztuka i odnajduje nowe idee.

corellon larethian

Stwórca Elfów, Pierwszy z Seldarine, Diadem Arvandoru
Większe bóstwo elfów

Symbol: półksiężyc
Plan ojczysty: Arvandor
Charakter: chaotyczny dobry
Dziedzina: magia, muzyka, sztuka, rzemiosło, wojna, rasa elfów (zwłaszcza elfów słonecznych), poezja, bardowie, wojownicy
Wyznawcy: mistycy, łucznicy, artyści, rzemieślnicy, bardowie, wojownicy, dobrzy przywódcy, tropiciele, poeci, zaklinacze, zbrojni, czarodzieje

Charakter kleru: CD, CN, ND

Domeny: chaos, dobro, elf, magia, ochrona, wojna

Ulubiona broń: Sabandrian (długi miecz)



Corellon Larethian pozbawia oka Grumsha

Corellon Larethian (*kor-e-lon la-re-ti-jen*) jest przywódcą elfiego panteonu, a legendy głoszą, iż cała rasa elfów zrodziła się z jego krwi w czasie wielu walk z Grumshem z panteonu orków. Uosabia on najwyższe ideały elfiego rodu, a w razie potrzeby działa również jako potężne bóstwo wojny (jego długi miecz Sabandrian wykonany jest z gwiazdy) i ochrania wybrany lud czuлыми dłońmi rzemieślnika.

Kościół Corellona podkreśla jego opiekuńcze i artystyczne aspekty, przedstawiając je ponad rolę przywódcy elfów. Jego kapłani pilnują granic elfich ziem, strzegą elfich społeczności, pomagają wznosić ich osiedla i tworzą piękne przedmioty użytkowe, zarówno na potrzeby swoich współplemieńców jak i na handel. Rzadko zajmują stanowiska przywódcze, chociaż często działają w roli pośredników podczas sporów i asystują elfim rządcom, by upewnić się, iż funkcjonują one właściwie.

Kapłani Corellona modlą się o czary w nocy, najlepiej w chwili gdy księżyc znajduje się najwyżej na niebie. Obcho-

dzą wiele świąt, z których większość łączy się

z wydarzeniami astronomicznymi i przypada tylko raz na kilka lat. Jedyną comiesięczną ceremonią jest Lateuquor, Leśna Komunia Półksiężycy, która przypada w czasie pierwszej kwadry księżycy, a składają się na nią muzyka, tańce, pieśni i składanie ofiar z pięknych przedmiotów. Kapłani Corellona najczęściej posiadają rangi w klasach mistycznych łuczników, wojowników lub czarodziejów.

Historia/związki: Corellon jest twórcą elfów i władcą elfich bóstw o dobrym charakterze, znanych pod wspólną nazwą Seldarine (Drużyna Braci i Sióstr Lasu), wśród których cieszy się znacznym poważaniem. Dobre stosunki utrzymuje także z głowami panteonów krasnoludzkiego, gnomiego i niziołczego oraz z faerunskimi bóstwami natury. Do swych wrogów zalicza natomiast Lolth (swoją była małżonkę) i Vhaerauna, albowiem musiał wygnać ich z Seldarine, kiedy przeprowadzili atak przeciwko własnemu rodowi. Inni jego wrogowie to między innymi Bane, Cyric, Talos, Malar oraz bóstwa z panteonu orków i goblinów.

Dogmat: Elf są rzeźbiarzami i strażnikami nieskończonych tajemnic magii. Ujawniaj piękno, które ukrywają, i pozwól, by twój duch wyzwolił się z pęt. Poszukuj nowych doświadczeń i nowych dróg. Strzeż innych przed tymi, którzy niszczą wszystko, czego nie potrafią stworzyć. Obcuj ze światem tajemnic i natury. Bądź zawsze czujny, oczekuj powrotu wygnanych ciemności i miej serce odporne na zepsucie Pajęczej Królowej.



Symbol Corellona Larethiana

Ryc. Michael Dubisch

Symbol Robert Raper

Erevan Ilesere

Kameleon, Zielony Odmieniec, Basniowy Błazen

Pośrednie bóstwo elfów

Symbol:	gwiazda z asymetrycznymi ramionami
Plan ojczysty:	Arvandor
Charakter:	chaotyczny neutralny
Dziedzina:	psoty, zmiana, łotrzykowie
Wyznawcy:	bardowie, elfy, łotrzykowie, zaklinacze, oszuści, biesiadnicy
Charakter kleru:	CZ, CD, CN
Domeny:	chaos, elf, oszustwo, szczęście
Ulubiona broń:	<i>Szybki Cios</i> (krótki miecz)

Erevan Ilesere (*e-re-wan il-le-siir*) jest zmiennym, nieprzewidywalnym bóstwem, zdolnym na zawołanie zmieniać swój wygląd. Jak żaden z bóstw w multiwersum uwielbia zabawę i sprawia wrażenie, jakby nie był w stanie usiedzieć dłużej w jednym miejscu albo skoncentrować się na jakimś zadaniu. Lubi sprawiać kłopoty nie ze złośliwości, lecz dla przyjemności, jakiej mu to dostarcza, ale jego psikusy rzadko mają poważne konsekwencje. Potrafi być jednakże śmiertelnie groźny, kiedy dostrzeże zagrożenie wiszące nad elfami lub lasem, i zawsze staje w obronie słabszych.

Kościół Erevana nie ma hierarchii, ponieważ jego kapłanom nie wolno praktykować kultu dwa razy w tym samym miejscu, a żaden z nich nie może zajmować się koordynacją działań całego kleru. Kapłani tego boga są dzicy, przebiegli, niezależni i nieprzewidywalni, często też, wzorem swego boga, patają figle. Przeciwstawiają się stałości każdego rodzaju i chętnie dezorganizują rządy, by pograżać świat w chaosie. Nie uznają obowiązków, a wiernych nauczają, dając im przykład i kształtując w nich umiejętności przydatne przebiegłym łotrzykom.

Kapłani Erevana modlą się o czary o północy, kiedy ciemności kryją oszustwo. Jego wierni zbierają się raz na miesiąc na Hasanie o Północy, które odbywa się na leśnej polanie w świetle księżyca w pełni. Dokładna lokalizacja każdej ceremonii jest trzymana w tajemnicy i przekazywana szeptem wśród wiernych dopiero na kilka dni przed terminem. Każdy niewierzący jednak, który ustali takie miejsce dzięki własnej przebiegłości, dostępuje zaszczytu udziału w uroczystościach, podczas których składa się bóstwu w ofierze piękne przedmioty (w większości „pożyczone”), pije się wino, tańczy, snuje ciekawe opowieści i oczywiście pata rozliczne figle. Poza elfami w szeregi wyznawców Erevana, najczęściej wstępują stworzenia rozmiłowane w intrygach i podstępach, takie jak chochliki. Wielu jego kapłanów posiada rangi w klasie zaklinaczy i łotrzyków i raczej odgania, niż karci nieumarłych.

Historia/związki: Pomimo swej kapryśnej natury Erevan jest bardzo oddany Seldarine. Należy także do nieformalnej grupy bóstw uwielbiających figle (wraz z Brandobarisem, Garlem Światlistozłotym i Tymora), która często ściąga na siebie gniew poważniejszych bóstw, takich jak Helm. Jego ulubionym towarzyszem jest Aasterinian, aspekt smoczego bóstwa Hlal – obaj bogowie prawie nigdy się nie rozstają, a ich legendarne przygody inspirują młode elfy, które marzą o naśladowaniu odważnych wyczynów tego duetu. Inni sojusznicy Erevana to Baravar Cienista Szata, Dugmaren Jasny Płaszcz, Milil oraz Shaundakul. Długoletnie współzawodnictwo łączy go z takimi bóstwami jak Beshaba i Maska, ponieważ ich okrucieństwo i chciwość obrażają jego pogodną naturę. Przeciwstawia się panteonowi drowów (z wyjątkiem Eilistraee). Jego psikusy prowokują też gniew Bane’a, Loviatar oraz podobnych istot pozbawionych poczucia humoru.

Dogmat: Zmiany i dreszcz emocji przydają życiu smaku. Żyć na krawędzi, nieskrępowany konwenansami,

zgodnie z duchem buntu. Niszcz pozory pobożności i filisterstwo, które pleni się w wielu społecznościach, patając figle, które noszą radość, ale i naukę.

Fenmarel Mestarine

Samotny Wilk

Pomniejsze bóstwo elfów

Symbol:	para elfich oczu w ciemnościach
Plan ojczysty:	Arvandor
Charakter:	chaotyczny neutralny
Dziedzina:	dzikie elfy, wyrzutkowie, kozły ofiarne, izolacja
Wyznawcy:	druidzi, elfy, wyrzutkowie, tropiciele, łotrzykowie, szpiedzy, dzikie elfy
Charakter kleru:	CZ, CD, CN
Domeny:	chaos, elf, podróż, roślina, zwierzę
Ulubiona broń:	<i>Ukaszanie Ciernia</i> (sztylet)

Fenmarel Mestarine (*fen-ma-rel mess-ta-rin*) jest wiecznie ponury i poważny, stanowi więc idealną przeciwagę dla kochającego zabawę Erevana Ilesere. Nie nawiązuje kontaktów z członkami innych panteonów lub ras innych niż elfy, bywa cyniczny i zgorzkniały. Chociaż stara się unikać zobowiązań, nigdy nie łamie danego słowa, nawet jeśli zobowiązał się do czegoś niechętnie lub pod przymusem.

Strzeże elfich granic w zanikających lasach i dżunglach i podobnie jak Corellon w nieco większych osadach. Ze wszystkich elfich ras najbardziej interesuje się dzikimi elfami, mieszkającymi głęboko w najgęstszych lasach Faerunu.

Kościół Fenmarela składa się głównie z wyrzutków oraz małych plemion dzikich elfów i właśnie z tego powodu ma niewiele wspólnego z formalną hierarchią.

Wyrzutkowie z elfich społeczności, którzy teraz starają się odnaleźć wśród innych kultur, rzadko zostają jednak kapłanami bóstwa. Członkowie kleru Fenmarela szkolą ziomków, ucząc ich, jak szpiegować, przetrwać w głębokich lasach, prowadzić walki powstańcze i stosować trucizny, by bardziej subtelnie pozbywać się wrogów.

Kapłani i druidzi Fenmarela modlą się o czary o zmierzchu, kiedy nad ziemią zaczynają zalegać ciemności, i nie obchodzą powszechnie uznawanych świąt. Każdy wyznawca lub grupa wyznawców czci Samotnego Wilka w indywidualny sposób, odprawiając ku jego czci własne ceremonie. Wielu wyrzutków upamiętnia dzień swego wygnania kontemplacją, natomiast plemiona dzikich elfów obchodzą rocznice ważnych wydarzeń, z których wiele łączy się ze zjawiskami astronomicznymi. Wielu członków kleru Fenmarela posiada rangi w klasie tropicieli lub łotrzyków i raczej odgania, niż karci nieumarłych.

Historia/związki: Samotny Wilk jest swego rodzaju wyrzutkiem między Seldarine, swymi formalnymi sojusznikami, a mimo to wspiera ich w niekończącej się wojnie przeciwko złym bóstwom panteonu drowów. Dobre stosunki łączy go tylko z Solonorem Theandrinem (który jest podobno jego bratem), Shevarashem, Gwaronem Wichurą i Eilistraee. Jedynie jednak dobroć i serdeczność Shehanine Księżycowy Łuk jest w stanie, przy rzadkich okazjach, przyciągnąć Samotnego Wilka do reszty Seldarine.

Dogmat: Świat jest pełen niebezpieczeństw, którym trzeba sprostać, samodzielnie odnajdując własną ścieżkę. Nie polegaj na innych, gdy idzie o ochronę, bo wówczas łatwo o zdradę, lecz zdaj się na własne umiejętności kamuflażu, oszustwa i dyskrekcji. Podążaj ścieżką Samotnego Wilka, albowiem on jest drogą, która wiedzie do pełnej samodzielności.



Symbol Erevana Ilesere



Symbol Fenmarela Mestarine

Hanali celanil

Serce ze Złota, Ujmująca Róża, Pani Złote Serce

Pośrednie bóstwo elfów

Symbol:	złote serce
Plan ojczysty:	Arvandor
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	miłość, romans, piękno, zaklęcia, artyzm przedmiotów magicznych, sztuki piękne, artyści
Wyznawcy:	esteci, artyści, zaklinacze, kochankowie, zaklinacze
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, elf, dobro, magia, ochrona, urok
Ulubiona broń:	świecące serce (sztylet)

Hanali Celanil (*ba-na-li se-lla-nil*) jest dobroduszną istotą o ponadczasowym pięknie, która zawsze wybacza drobne wykroczenia i uwielbia nagradzać swoich wyznawców rozkoszą niespodziewanej miłości i zauroczenia. Uosabia romans, miłość i radość elfów, a jej jedyną wadą jest próżność i ulotna natura. Mimo że rzadko ukazuje się wiernym, uwielbia obserwować miłość kielkującą między elfami i często potajemnie ochrania młodych kochanków. Jest także znana jako aspekt Angharradh, bogini Jedynej w Trójcy.

Kapłanki Hanali są ulotne i nieco próżne, a kościół oparty na luźnej hierarchii, w której kapłanki mogą swobodnie przenosić się z jednej świątyni do innej, a nawet występować i znów przyłączać się do stanu duchownego. Kapłanki Hanali przewodniczą ceremoniom zaślubin i rytuałom inicjacji młodych elfów – od nich samych nie wymaga się, by były zamężne, bowiem dziedziną Hanali jest miłość, niekoniecznie małżeństwo. Członkowie jej kleru pielęgnują miłości i piękno w miliardach ich form. Wiele kapłanek Pani Złote Serce pielęgnuje wspaniałe ogrody, podczas gdy inne gromadzą prywatne lub świątynne kolekcje klejnotów, kryształowych rzeźb i innych dzieł sztuki. Choć najchętniej zbierają przedmioty ze złota i kryształu, zwłaszcza posążki i biżuterię, potrafią docenić każdy rodzaj sztuki, organizując wystawy i wspierając twórców. Kapłanki Hanali zawsze muszą być pięknie ubrane i szczególnie dbać o urodę.

Kapłanki Hanali modlą się o czary każdego dnia o czasie, w którym księżyc jest najwyżej na niebie, a w powietrzu unosi się miłość. Choć kapłanki często oddają się rozkoszom, największe uroczystości obchodzą raz w miesiącu, w jasnym świetle księżyca w pełni, kiedy to uczestniczą w ceremonii zwanej Sekrety Serca. Wierni uczestniczący w tym rytuale zobowiązani są doprowadzić do pełnego rozkwitu swych uczuć tak, by mogli oszaczować ich siłę – widomym znakiem trawiących ich płomieni są zaś rumieńce na policzkach i lśniące oczy, jakie można dostrzec nawet kilka dni po zakończeniu święta. W czasie takich ceremonii Pani Złote Serce składane są ofiary z najpiękniejszych przedmiotów, z których niektóre trafiają do Arvandoru, a inne rozdzielają się między wyznawców Hanali. Również artyści chętnie korzystają ze świątecznej atmosfery, by zaprezentować zebranym swoje nowe dzieła, a kochankowie składają sobie wówczas żarliwe przysięgi, pewni, iż w ten sposób zyskują łaskę Hanali. Kapłanki tej bogini są często wieloklasowcami jako zaklinaczki (zarówno w znaczeniu klasy postaci, jak i specjalizacji).

Historia/związki: Tak jak inni członkowie Seldarine, Hanali odpowiada przed Corellonem i przeciwstawia się machinacjom złych bóstw drowów oraz Bóstw Furii. Jest przeciwna okrutnym tyranom innych bóstw, takich jak Bane, Cyric, Shar i Talona. Wśród jej sojuszników znajdują się Eilistraee, Cyrrollalee, Izyda, Lliira, Lurue, Milil, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sune i Tymora.

Dogmat: Warto żyć ze względu na piękno świata i miłość, która przyciąga do siebie bliźniacze serca. Pielęgnuj to, co w życiu piękne, i pozwalaj, by jego uroda opromieniała innych. Największą radość przynosi zachwyt, jaki towarzyszy pierwszej miłości i płomiennym romansom, który rodzi się w sercach szczęśliwych kochanków. Poszukuj miłości i sprawiaj, by rozkwitała, aby wszyscy mogli dzielić się pięknem i radością, jakie przynosi. Zawsze udzielaj schronienia i pomocy młodym kochankom, albowiem ich serca są najlepszymi przewodnikami ku szczęściu.

Labelas enoreth

Dawca Życia, Pan Kontinuum, Mędrzec Zachodu Słońca

Pośrednie bóstwo elfów

Symbol:	zachodzące słońce
Plan ojczysty:	Arvandor
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	czas, długowieczność, moment wyboru, historia
Wyznawcy:	bardowie, boski sługa, elfy, mistrzowie wiedzy, uczeni, nauczyciele
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, czas, elf, dobro, wiedza
Ulubiona broń:	Pięciolinia Czasu (drag)

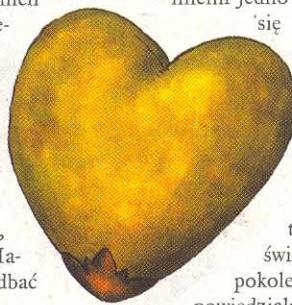
Labelas Enoreth (*la-be-las e-no-ret*) jest bóstwem-filozofem, ciepłym nauczycielem i instruktorem. Zawsze zachowuje spokój i umiar, nigdy też nie daje się ponieść emocjom. Według legend, wymienił jedno oko na umiejętność patrzenia poprzez czas. Zajmuje się zmianami ponadpokoleniowymi oraz rozwojem nauki i wiedzy, co sprawia, że rzadko ingeruje w życie jednostek.

Kościół Labelasa jest mały, lecz doskonale zorganizowany, gromadzi bowiem dane o tradycyjnych praktykach i przekonaniach, sięgające wielu tysiącleci. Jego kapłani są strażnikami elfiej historii oraz wiedzy i mają obowiązek poszukiwać ukrytych faktów z przeszłości. Porządkują i chronią taką świętą wiedzę oraz zachowują ją, by przekazać przyszłym pokoleniom. Pełnią również rolę filozofów i nauczycieli odpowiedzialnych za edukację młodych oraz promocję i zdobywanie wiedzy.

Wierni Labelasa nie obchodzą żadnych świąt, albowiem upływ czasu jest niezmienny i nie zależy od wydarzeń, jakie następują wraz z nim. Codziennie zbierają się za to w małych gajach w pobliżu świątyni, w chwili gdy słońce zaczyna oznaczać upływ kolejnego dnia, na rytuał znany jako Oznaczenie Czasu. Wypowiadają wówczas modlitwy do Labelasa, w tym modlitwę o codzienne czary, oraz z pamięci dyktują to, czego nauczyli się w ciągu dnia, strażnikom wiedzy z Arvandoru, sługom Dawcy Życia. Wielu kapłanów Labelasa posiada rangi w klasach bardów, boskich sług i mistrzów wiedzy.

Historia/związki: Labelas utrzymuje ściśle stosunki z większością Seldarine, chociaż Erevan Ilesere wystawia na szwank jego cierpliwość. Długi i bliski związek łączy go z Mystrą we wszystkich jej wcieleniach, a sprzyja mu Deneir, Cyrrollalee, Eilistraee, Milil, Oghma i Savras. Clangeddin Srebrnobrody wciąż żywi doń urazę, datującą się od czasu bitwy na wyspie Ruathym, do której doszło w Czasach Kłopotów. Labelas przeciwstawia się bóstwom entropii i zniszczenia, zwłaszcza Yeenoghu (gnoll demon), Velsharoonowi i złym bóstwom panteonu drowów.

Dogmat: Upływ czasu jest nieuchronny, lecz błogosławieństwo Dawcy Życia pozwala dzieciom Corellona żyć długo i owocnie, bez odczuwania upływu lat. Zapisuj i zachowuj lekcje historii i wyciągaj wnioski z tego, co już się wydarzyło. Słońce zawsze w końcu zachodzi, ale dzień nastaje na nowo.



Symbol Hanali Celanil



Symbol Labelasa Enoretha

Rillifane Rallathil

Liściasty Pan

Pośrednie bóstwo elfów

Symbol: dąb
Plan ojczysty: Arvandor
Charakter: chaotyczny dobry
Dziedzina: lasy, natura, dzikie elfy, druidzi
Wyznawcy: druidzi, tropiciele, dzikie elfy
Charakter kleru: CD, CN, ND
Domeny: chaos, elf, dobro, ochrona, roślina
Ulubiona broń: *Dębowa Laska* (drag)

Rillifane Rallathil (*ri-li-fa-ne ral-la-til*) jest cichy, skłonny do refleksji i wytrwały, niezmienny mimo upływających epok. Jest najmniej ulotny ze wszystkich Seldarine, ale skory do działania pod wpływem kaprysu, ponury i zaabsorbowany sobą. Uważa się go za strażnika lasów i harmonii natury, a jego kapłani często przyrównują go do wielkiego dębu rosnącego w samym sercu Arvandoru, tak potężnego, że jego korzenie łączą się z korzeniami wszystkich roślin na świecie. Wielkie drzewo przyciąga do siebie każdy przypływ i odpływ pór roku i żyje wewnątrz lasów zielonych elfów. Jednocześnie chroni i zabezpiecza te ziemie przed chorobą, drapieżnikami i wszelkiego rodzaju napadami. Liściasty Pan jest patronem leśnych elfów (i w znacznie mniejszym stopniu elfów dzikich).

Kościół Liściastego Pana jest bardzo hermetyczny, a daje się poznać jedynie wówczas, gdy wielkie niebezpieczeństwo zagraża elfom lub leśnym stworzeniom. Jego hierarchia kościelna tworzy struktury regionalne i podzielone na gałęzie, z których każda poświęca się jednej roli. Druidzi, którzy stanowią większość kleru Rillifane'a, pielęgnują zdrowie lasu i jego mieszkańców, gorliwie przeciwstawiając się próbom niszczenia puszczy. Wielu kapłanów pełni rolę ambasadorów wiary i pracuje z dala od społeczności leśnych elfów, ucząc przedstawicieli innych ras, a nawet elfich podras, jak żyć w harmonii z naturą. W czasie wojny przywódcy wszystkich regionów jednoczą gałęzie wiary oraz leśne elfy w jedną armię. Kapłani Rillifane'a są śmiertelnymi wrogami tych, którzy polują dla sportu i tych, którzy złośliwie lub niepotrzebnie ranią drzewa. Wszyscy żywią nienawiść do kapłanów Malar, ponieważ wyznawcy Władcy Bestii często polują na leśne elfy, a ich etos jest obrazą dla tych, którzy służą Liściastemu Panu. Mają obowiązek wykorzeniania i niszczenia inteligentnych roślin, które zostały przemienione przez siły zewnętrzne w wypaczenia natury.

Kapłani i druidzi Rillifane'a modlą się o czary o świcie, kiedy pierwsze promienie dającego życie słońca pojawiają się nad horyzontem. Wierni zbierają się dwa razy do roku w czasie równonocy, aby tańczyć w dębowych gajach, głęboko w sercach wielkich lasów. Pączkowanie to radosna uroczystość budzenia się nowego życia, czczona tańcem i śpiewem, a poprzedzana długim okresem postu. W tym dniu odbywa się rytuał polowania na starego i szlachetnego jelenia, którego mięso symbolizuje koniec postu i dowodzi szczodrość Liściastego Pana, przypominając jednocześnie o naturalnym cyklu życia, który rozgrywa się pod osłoną jego konarów. Transformacja wyznacza początek jesieni i nowych barw, które pojawiają się w koronach drzew. Leśne elfy i elfy z innych podras, które poszukują formy duchowego odrodzenia lub oczekują wielkiej zmiany w swym życiu, zbierają się wówczas, by świętować obietnicę Rillifane'a, iż drzewa będą żyły wiecznie, a po każdej śmierci rodzi się nowe życie. Wielu kapłanów i druidów tego bóstwa posiada rangi w klasie tropicieli.

Historia/związki: Rillifane jest bardzo starym bóstwem, niektórzy utrzymują nawet, iż starszym od Labelasa Enoetha, po-



Symbol Rillifane'a Rallathila

nieważ wielkie drzewo może wiecznie kontynuować swój żywot. Dobre stosunki łączą go ze wszystkimi z Seldarine oraz z większością bóstw leśnych i baśniowych. Do jego wrogów zaliczają się Malar, Talos i złe bóstwa drowów.

Dogmat: Wielki Dąb czerpie energię ze wszystkich żywych stworzeń świata, a w zamian pielęgnuje je, odżywia i chroni przed zagrożeniami z zewnątrz. Żyj w harmonii z naturą, pozwalając każdej żywej istocie osiągnąć cel, ku któremu zmierza. Tak jak niezliczone gałęzie Liściastego Pana, jego wierni mają służyć jako śmiertelni wysłannicy natury. Broń wielkich lasów przed tymi, którzy rabują ich bogactwa, pozostawiając po sobie jedynie zniszczenie. Kwestionuj opowieści o końcu szczodrości Rillifane'a i bądź silny jak dąb w obliczu tych, którzy dostrzegają jedynie własne korzyści.

sashelasa z głębin

Pan Głębin, Księżę Delfinów

Pośrednie bóstwo elfów

Symbol: delfin
Plan ojczysty: Arvandor
Charakter: chaotyczny dobry
Dziedziny: ocean, morskie elfy, tworzenie, wiedza
Wyznawcy: druidzi, elfy, ryboludzie, tropiciele, mędrcy, żeglarze
Charakter kleru: CD, CN, ND
Domeny: chaos, dobro, elf, ocean, wiedza, woda
Ulubiona broń: *Trójząb Głębin* (trójząb)



Symbol Sashelasa z Głębin

Sashelasa z Głębin (*sa-sze-las*) jest charyzmatycznym przywódcą i inspirującym twórcą, którego sztuka bez ustanku się zmienia. Rzadko jest zadowolony z tego, czego dokonał, i zawsze stara się to poprawić. Potrafi być zmienny i ulotny, istnieje też wiele mitów opowiadających o jego miłosnych wyczynach z syrenami, śmiertelnymi morskimi elfkami, ludzkimi kobietami, a nawet półboginiami. Cierpliwość jego małżonki Trishiny jest już zatem niemal na wyczerpaniu, choć inne bóstwa Seldarine i tak podziwiają ją za to, jak szybko potrafi odkryć kolejny romans Sashelasa i pokrzyżować mu plany, zazwyczaj pozbywając się jego nowej wybranki.

Kościół Sashelasa z Głębin cieszy się dużą popularnością w niemal każdym regionie sąsiadującym z morzem lub oceanem, w każdym z nich tworzy zaś odrębny okręg. Jego kapłani są zorganizowani lepiej niż większość duchownych elfich bóstw, przede wszystkim dlatego, iż pełnią rolę pośredników i pomocników ras żyjących poza wodą. Jego kapłani i druidzi, nazywani delfionami, regularnie kontaktują się z delfinami zamieszkującymi w wodach sąsiadujących z ich rodzinnymi społecznościami, a stworzenie to niemal zawsze towarzyszy też starszym druidom. Kapłani Sashelasa starają się nawiązać kontakt z mieszkańcami powierzchni, co ułatwia im ostrzeżenie ich przed atakami sahuaginów i ściąga nań nienawiść tych ostatnich. Delfioni prowadzą również polowania na rekiny i ataki na osady sahuaginów.

Kapłani i druidzi Sashelasa modlą się o czary przy wysokim płycie najbliższym środka dnia. Często swego boga, tworząc piękne przedmioty, modlitwy zaś odmawiają przed przystąpieniem do pracy nad takimi projektami i po ich ukończeniu. Codzienne ceremonie kleru Sashelasa stanowią podziękowanie dla bóstwa za jego dobrodziejstwa i piękno świata pod powierzchnią morza. Specjalne rytuały zbiegają się w czasie z najwyższymi i najniższymi pływami, zwane są zaś Wysoki Przypływ i Głęboki Odpływ. W czasie tych uroczystości delfioni

sehanine księżycowy Łuk

Córka Nocnych Niebios, Świetlista Chmura, Pani Snów
Pośrednie bóstwo elfów

Symbol:

mgiasty półksiężyc
ponad księżycem w pełni

Plan ojczysty:

Arvandor

Charakter:

chaotyczny dobry
mistycyzm, sny, śmierć, podróże,
transcendencja, księżyc, gwiazdy,
niebiosa, księżycowe elfy

Dziedzina:

Wyznawcy:

wieszczki, elfy, półelfy, iluzjoniści,
przeciwnicy nieumarłych

Charakter kleru:

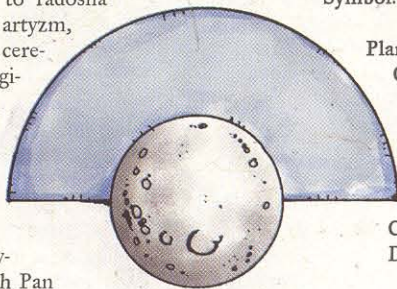
CD, CN, ND

Domeny:

chaos, dobro, elf, iluzja, księżyc,
podróż, wiedza

Ulubiona broń:

Księżycowe Drzewce (drag)



Symbol Sehanine
Księżycowy Łuk

składają ofiary z cennych przedmiotów i dzieł sztuki o niezwykłym pięknie. W tym samym czasie akolici pływają w bardzo skomplikowanych figurach w towarzystwie delfinów i śpiewają donośne pieśni pochwalne na cześć Pana Głębin oraz jego twórców. Forma obu ceremonii jest podobna, lecz Wysoki Przyływ to radosna uroczystość podkreślająca piękno, kreatywność i artystyzm, podczas gdy Głęboki Odpyw jest raczej ponurą ceremonią wojskową, upamiętniającą tych, którzy zginęli, i przypominającą pozostałym o konieczności zachowania czujności wobec wrogów. Wielu kapłanów i druidów Sashelasa posiada rangi w klasie tropicieli.

Historia/związki: Tak jak inne elfie bóstwa Sashelas odpowiada przed Corellonem i przeciwstawia się działaniom panteonu drowów (z wyjątkiem Eilistraee). Jednak w niektórych aspektach Pan Głębin mógłby zostać uznany za członka innego panteonu, złożonego z bóstw podwodnych. Sojusznikami Sashelasa są między innymi Cyrrollalee, Eilistraee i Valkur. Przeciwstawia się różnym bóstwom głębin, w tym Umberlee i bóstwom kuo-toa oraz sahuaginów.

Dogmat: Pływaj z silnymi prądami i w płytkich morzach. Raduj się pięknem życia i szczodrością świata pod powierzchnią. Rozkoszuj się radością tworzenia. Nie próbuj trzymać się tego, co wiecznie się zmienia, pokochaj samą zmianę. Poszukuj innych pływaków, którzy szanują zasady Pana Głębin, i sprzymierzaj się z nimi przeciwko tym, którzy w morzu widzą tylko ciemność. Podążaj ścieżkami delfinów. Promuj wiedzę i możliwości, jakie otwiera morze przed rozsądnymi, zwalczaj natomiast tych, którzy zbrukaliby lub naruszyli jego piękno.

Sehanine Księżycowy Łuk (*se-ha-niin*) rzadko ingeruje bezpośrednio w wydarzenia w Faerunie, roztacza jednak iluzje wokół elfich azyłów i prowadzi elfy zdążające do takich miejsc. Jej moc rośnie i maleje wraz z fazami księżyca, najsilniejsza jest zaś podczas pełni. Jak przystało na elfią boginię tajemnic, Sehanine otacza się mrokiem tajemnic i iluzji, rzadko też wprost wyraża swoje zdanie, komunikując się z wyznawcami za pośrednictwem snów, wizji i doświadczeń mistycznych. Jest istotą uduchowioną i efemeryczną, która wymyka się każdej próbie zdefiniowania i której spokój otacza ją jak płaszcz z księżycowego pyłu. Jest również aspektem Angharadh, bogini Jedynej w Trójcy.



Hanali Celanil

Labelas Enoreth

Rillifane
Rallathil

Sebanine
Księżycowy Łuk

Shevarash

Solonor Thelandira

Panteon elfów

Symbol Corey Macourek

Ryc. Vince Locke

Kościół Shehanine kryje się za zastoną tajemnicą, niewiele więc wiadomo o jego hierarchii. Kapłani Shehanine są mędrkami i mistykami elfich społeczności i służą jako duchowi doradcy elfom i półelfom, które pragną wyruszyć w podróż w poszukiwaniu oświecenia, aby zmienić swoje życie. Jako pasterze i strażnicy umarłych, organizują i zarządzają rytuałami pogrzebowymi oraz strzegą szczątków poległych. Odszukują i niszczą nieumarłych, albowiem Shehanine uważa takie stworzenia – za wyjątkiem baecoonów i innych nieumarłych stworzeń o dobrym charakterze, które dobrowolnie przedłużają swą egzystencję, by służyć własnemu rodowi – za bluźnierstwo przeciw naturze. Jako obrońcy elfich ojczyzn, są odpowiedzialni za tkanie i utrzymywanie iluzji, chroniących elfie osady, i za wieszczenie potencjalnych zagrożeń dla ich dalszego istnienia. Podstawowym zadaniem tych spośród nich, którzy poszukują przyciśnięć, jest odnajdywanie tajemnej i magicznej wiedzy, zwłaszcza jeśli odnosi się do iluzji lub wieszczenia. Inni wyszukują odizolowane elfie enklawy i przynoszą im wiadomości ze świata na zewnątrz lasu.

Kapłani Shehanine modlą się o czary zawsze przy księżycu, obchodzą zaś wiele różnych świąt, z których wszystkie wiążą się z położeniem różnych ciał niebieskich, zwłaszcza z fazami księżyca i różnego typu zaćmieniami. Wiele uroczystości odbywa się tylko raz na dekadę, raz na stulecie, a nawet raz na tysiąclecie. Najczęstszymi są te odprawiane raz na miesiąc, w świetle księżyca w pełni, nazywane Księżycowym Wyświęceniem, podczas których wierni zagłębiają się w medytacji i łączą w zbiorowym transie. Od czasu do czasu Shehanine objawia się zgromadzonym wówczas wyznawcom, wiążąc ich duchy w prawdziwym połączeniu umysłów. Takie święta wypełniają radosne tańce w miejscu, gdzie księżyc jest najbardziej widoczny, które trwają aż do pierwszych promieni świtu. Raz w roku wyznawcy Shehanine gromadzą się w czasie Święta Księżyca, aby odprawić Mistyczny Rytuał Świetlistej Chmury, pod wieloma względami podobny do comiesięcznego Księżycego Wyświęcenia, lecz szczególnie ważny ze względu na fakt, iż zjawia się na nim sama bogini, zmieniając uczestników ceremonii w błyszczące srebrne światło rozświetlające niebo, po którym przelatuje. W czasie takich mistycznych lotów po niebie wierni poznają święte tajemnice Shehanine odpowiednie do swojego stopnia duchowego rozwoju, by w końcu powrócić na ziemię o brasku. Wielu kapłanów Shehanine posiada rangi w klasie wieszczów i iluzjonistów.

Historia/związki: Shehanine jest najpotężniejszym z żeńskich bóstw Seldarine. Legenda mówi, że jej łzy zmieszały się z krwią Corellona i ukształtowały rasę elfów. Bliski sojusz łączy ją z całym Seldarine, zwłaszcza z Corellonem, Aerdrze i Hanali, choć przyjaźni się także z innymi bóstwami, w tym z Baravarem Cienista Szata, Cyrrollalee, Dumathoinem, Eilistraee, Kelemvorem, Lurue, Mililem, Mystrą, Savrasem, Segojanem Heroldem Ziemi, Shaundakulem, Selune i Urogalan. Wśród jej wrogów znajdują się Cyric, Gruumsh, Malar, Shar, Bóstwa Furii, Velsharoon i złe bóstwa drowów.

Dogmat: Życie jest serią tajemnic, których sekrety okrywa Świetlista Chmura. Kiedy duch przekracza śmiertelne granice i odsłania kolejne tajemnice, osiąga wyższą formę cyklu życia. Z Panią Snów obcuje się poprzez kontemplację i medytację. W snach, wizjach i tajemnych znakach Córka Nocnych Niebios objawia kolejny krok w niekończącej się podróży mistycznego cudu, jakim jest życie i śmierć.

shevarash

Czarny Łucznik, Nocny Myśliwy

Elfi półbóg

Symbol: złamana strzała ponad łżą

Plan ojczysty: Arvandor

Charakter: chaotyczny neutralny

Dziedzina: nienawiść do drowów, zemsta, krucjaty, strata
Wyznawcy: mistyczni łucznicy, łucznicy, elfy, wojownicy, łowcy, tropiciele, żołnierze, zaklinacze
Charakter kleru: CZ, CD, CN
Domeny: chaos, elf, odwet, wojna
Ulubiona broń: Czarny Łuk (długi luk)

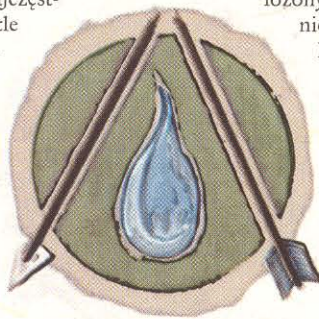
Shevarash (sze-wa-rasz) jest mało mówny i gwałtowny, pochłonięty myślami o zemście. Nigdy nie okazuje emocji, poza gniewem lub triumfem po każdym zwycięstwie. Czarny Łucznik nie ma cierpliwości dla tych, którzy nie podzielają jego zapału do zemsty. Często przewiduje ataki drowów na bezbronne elfie osady i uprzedza uderzenie lub, jeśli zareaguje zbyt późno, by zapobiec rzezi podobnej do tej, której wspomnienie wciąż go prześladowa, wysyła swych agentów do Podmroku w pogoń za mrocznymi elfami i tropi je aż do chwili, gdy wszystkie poniosą zasłużoną śmierć.

Kościół Shevarasha jest mały, lecz zdyscyplinowany, ponieważ drowy można zniszczyć jedynie wówczas, gdy starannie zaplanuje się atak. Wyznawcy tego bóstwa poświęcają się misji wykorzenia i zniszczenia drowów oraz źródeł mocy ich mrocznych bogów. Założony przez poruczników Shevarasha po jego śmierci i wyniesieniu do statusu bóstwa, kościół Czarnego Łucznika koncentruje się wokół przygotowań do kampanii militarnych przeciwko drowom. Jego kapłani szkolą wojowników i przygotowują taktykę walki, strzegą wejść do Podmroku i uczestniczą w najazdach na terytoria drowów. Niemało członków kleru dołącza do grup poszukiwaczy przyciśnięć, które zamierzają przetrzeć się przez Podmrok, ponieważ dodatkowe miecze w walce z drowami są zawsze mile widziane. Ostatni najazd drowów na Cormanthor jedynie wzmocnił siłę tej krucjaty, toteż armia Shevarasha szykuje się już do totalnej wojny.

Kapłani Shevarasha modlą się o czary o zmierzchu, tuż przed tym, jak drowy zaczynają wślizgiwać się na powierzchnię, a uroczyste celebrują noc Śródzimnia, która upamiętnia rzeź Wysokiego Dworu. W tym świętym dniu ci, którzy pragną wstąpić w szeregi kleru, zostają w nie powołani, a w nocne niebo wznoszą się ich przyrzeczenia zemsty. W hołdzie dla pierwotnej przysięgi bóstwa, każdy nowy kapłan przysięga już nigdy więcej się nie uśmiechnąć ani nie roześmiać, aż do chwili gdy Pajęzca Królowa i inni mroczni bogowie zostaną zabici, zaś ich wyznawcy zniszczeni. Większość kapłanów Shevarasha posiada rangi tropicieli, a niektórzy także w klasie mistycznych łuczników, wojowników lub zaklinaczy. Raczej odganiają, niż karzą nieumarłych.

Historia/związki: Niemal sześć tysięcy lat temu armia durgarów i drowów wylała się z Podmroku i wyróżnęła większość uczestników zgromadzenia elfów i krasnoludów, na którym miał zostać odnowiony ich sojusz. Shevarash był jednym z tych, którzy przeżyli, a pamiętając ową rzeź, przysięgł Corellonowi, iż nigdy się nie uśmiechnie, póki Lolth i jej okrutni wyznawcy nie zostaną zniszczeni. Kiedy zginął, walcząc z drowami, z pomocą Fenmarela Mestarine osiągnął status boski. Sprzymierzył się wówczas z pozostałymi wrogami Lolth, pragnącymi wyrzucić na niej zemstę, w tym z Callarduranem Gładkorękim, Hoarem, Shar i Shaundakulem. Jego najważniejszymi wrogami są złe bóstwa drowów, a spośród nich Lolth i Vhaeraun, oraz pozostałe złe bóstwa Podmroku.

Dogmat: Największym wrogiem Seldarine jest Lolth, która pragnęła zniszczyć Arvandor i obalić Stwórcę Elfów, a największym wrogiem Pięknego Ludu są drowy, upokorzeni wyznawcy Pajęczej Królowej, którzy dawno temu zaplątali się w jej mroczną sieć. Odkupienie i zemsta dokonana się tylko wówczas, gdy zginą ostatnie drowy, a wraz z nimi ich mroczne bóstwa – tylko wtedy radość życia będzie mogła zacząć się na nowo. Poluj więc bez strachu!



Symbol Shevarasha

solonor Thelandira

Bystre Oko, Wielki Łucznik

Pośrednie bóstwo elfów

Symbol: srebrna strzała z zieloną brzechwą

Plan ojczysty: Arvandor

Charakter: chaotyczny dobry

Dziedzina: łucznictwo, polowanie, przetrwanie w dziczy

Wyznawcy: mistyczni łucznicy, łucznicy, druidzi, elfy, tropiciele

Charakter kleru: CD, CN, ND

Domeny: chaos, dobro, elf, roślina, wojna

Ulubiona broń: *Daleki Strzał* (długi łuk)



*Symbol
Solonora Thelandira*

Solonor Thelandira (*so-lo-nor the-lan-di-ra*) zawsze goni za zdobyczą, więc rzadko kiedy pozostaje w jednym miejscu trochę dłużej. W przeciwieństwie do wielu myśliwych tropi ofiarę jedynie z troski o równowagę między gatunkami i po to, by zniszczyć tych, którzy czynią zło, zwłaszcza drowy. Jego poważne, czasem ponure zachowanie odzwierciedla trudności, na jakie napotyka, próbując doprowadzić do kompromisu pomiędzy rywalizującymi siłami cywilizacji i dziczy, instynktu i wiedzy, dzikości i udomowienia. Słowo Solonora ważniejsze jest niż przysięga, tej zaś nigdy nie składa lekkomyślnie. Bóg ten nie dąży do otwartego konfliktu z wrogiem, lecz śledzi go i tropi, wypuszczając strzały z zawsze pełnego kołczanu.

Kościół Solonora ma bardzo różne oblicza w zależności od miejsca, w którym się znajduje, a grupy jego kapłanów, zwanych sokolimi oczami, nie utrzymują ze sobą niemal żadnych kontaktów. Kapłani ci służą jako łucznicy i zwiadowcy w elfich armiach, jako strzelcy i opierający strzały oraz instruktorzy łucznictwa, zaś w elfich osadach są myśliwymi, dbając o ich zaopatrzenie. Pośród tych z Pięknego Ludu, którzy wystrzegają się pułapek cywilizacji, przewodniczą ceremoniom ini-

cji młodzieży, i zawsze starają się utrzymać równowagę w naturze. Są śmiertelnymi wrogami wszystkich, którzy czczą Malara i Talosa i często łączą siły z wyznawcami Rillifane'a Rallathila, by przepędzić wyznawców tych złych bóstw.

Kapłani i druidzi Solonora modlą się o czary przy blasku księżyca. Wierni wystrzegają się frywolnych festiwali, uznając, iż niepotrzebnie odwracają one uwagę od tego, co się dzieje. Zbierają się raz w miesiącu, pod łagodnym światłem księżyca w pełni, by podziękować bóstwu za umiejętności, których ich nauczył i szczodrość darów, jakimi ich obdarza. Myśliwi składają wówczas w ofierze trofea, których nie można wykorzystać w inny sposób, pozostali zaś wystrzelują w nocne niebo strzały z symbolem Solonora, aby wybić dziury w firmamencie i pozwolić światłu bóstwa spłynąć na jego lud. W każdy Tarczowy Wiec, przez Piękny Lud zwany Dniem Spokoju Corellona, wyznawcy Solonora współzawodniczą w pojedynkach łuczniczych, a zwycięzca takiego konkursu otrzymuje błogosławieństwo Bystrego Oka. Wielu kapłanów i druidów Solonora jest wieloklasowcami jako mistyczni łucznicy lub tropiciele.

Historia/związki: Jak inni członkowie elfiego panteonu, Solonor odpowiada przed Corellonem i ma dobre stosunki z resztą Seldarine. Do grona jego sojuszników zaliczają się także dobroczynne bóstwa natury oraz Silvanus. Jego największymi wrogami są Malar i Talos, a potem Lolth.

Dogmat: Żyj w harmonii z naturą i przeciwstawiaj się działaniom tych, którzy zakłócają jej delikatną równowagę. Chroń leśne ostepy, by nikt nie burzył ich spokoju i by zachować nietkniętym ich piękno, oraz współpracuj z tymi, którzy zasiedlają tę ziemię, by ich zachłanność nie doprowadziła do zniszczenia. Poluj tylko, by zdobyć żywność, wybierając zwierzęta słabe i stare, by inne mogły rozkwitać. Konsekwencje działania równie trudno przewidzieć jak tor lotu strzały – wybieraj zatem cele rozważnie, bo zło, jakie możesz spowodować, będzie miało daleki zasięg.



*Baervan
Dziki Wędrowiec*

*Baravar
Cienista Szata*

*Callarduran
Gładkoreki*

*Flandal
Stalowa Skóra*

*Gaerdal
Żelazna
Dłoń*

*Garl
Świetlistozłoty*

*Segojan
Herold Ziemi*

Urdlen

Panteon gnomów

Symbol: Kenick Woods

Ryc: Mark Smylie

panteon gnomów

Panteon gnomów określa się wspólną nazwą Władców ze Złotych Wzgórz, przywodzi mu zaś Garl Świetlistozłoty.

Baervan dziki wędrowiec

Zamaskowany Liść

Pośrednie bóstwo gnomów

Symbol: głowa szopa
Plan ojczysty: Złote Wzgórz
Charakter: neutralny dobry
Dziedzina: podróż, natura, leśne gnomy
Wyznawcy: druidzi, gnomy leśne, tropiciele, gnomy skalne, oszuści
Charakter kleru: CD, PD, ND
Domeny: dobro, gnom, podróż, roślina, zwierzę
Ulubiona broń: *Szeptaczy Liść* (półtłocznia)

Baervan Dziki Wędrowiec (*ba-er-wan*) jest łagodnym, dobrze usposobionym bóstwem, niemal tak jak Garl Świetlistozłoty skłonny do płatania figli. Chociaż jednak stroi sobie żarty z wielu stworzeń, a jego sztuczki są wyjątkowo złośliwe i zabawne, trudno go nie lubić. Jest patronem leśnych gnomów, rzadkiej i tajemniczej odmiany gnomów skalnych.

Kościół Baervana jest luźno zorganizowany i składa się głównie z regionalnych sekt, z których każda zachowuje dość dużą niezależność. Członków jego kleru można znaleźć głównie wśród żyjących wolno społeczności gnomów, w wielkich lasach Faerunu, przede wszystkim zaś w wioskach leśnych gnomów. Kapłani tego bóstwa często wyruszają na dalekie wędrowki, zazwyczaj w towarzystwie szopa (lub złowieszczego szopa). Wszyscy zajmują się ochroną natury (oraz gnomów, które żyją z nią w harmonii) i aktywnie angażują się w przepędzanie złych stworzeń.

Kapłani i druidzi Baervana modlą się o czary, gdy księżyc znajduje się najwyżej na niebie. Raz w miesiącu zbierają się na leśnej polanie, oświetlonej światłem księżyca w pełni, aby tańczyć, ciskać w siebie żółdźkami i ofiarowywać bóstwu magiczne błyskotki lub inne skarby. W sytuacji gdy jakiś wyznawca przez ostatnie trzy dekadni nie zdołał magicznego podarunku dla Baervana, może mu ofiarować jakiś wartościowy bibelot obdarzony zdolnościami magicznymi za pomocą sztuczki lub zaklęcia (*zazwyczaj czaru światła*). Wielu druidów i kapłanów tego bóstwa posiada rangi w klasie tropicieli.

Historia/związki: Baervan zazwyczaj trzyma się z dala od innych bóstw, zadawając się towarzystwem Chiktikka Szybkie Łapy, inteligentnego ogromnego szopa, który zawsze przysparza mu kłopotów. Blisko współpracuje jednak z gnomimi bóstwami o dobrym charakterze, zwłaszcza Segojanem Heroldem Ziemi, ponieważ obaj trzyczają się o świat natury – dzieląc się dziedziną lasu w ten sposób, iż Baervan zajmuje się leśnymi zwierzętami i roślinami, zaś Segojan zwierzętami mieszkającymi w norach. Dziki Wędrowiec przyjaźni się też z innymi dobrymi bóstwami zwierząt i natury, a także z tymi, które są przebiegłe i pełne radości, jak Brandobaris, Clangeddin Srebrnobrody i Gwaeron Wichura. Poza Urdlenem ma niewielu wrogów, chociaż rozgniewał się ostatnio na Władcę Bestii, który zaczął polować na leśne gnomy.

Dogmat: Wielki las czeka na tych z Zapomnianego Ludu, którzy są wystarczająco odważni, by wyjść ze swych norek. Wędruj po wielkich obszarach puszczy, poszukując przygody i leśnych zakątków o niezwykłej urodzie. Broń i ochraniaj stworzenia lasu oraz środowisko, w którym żyją. Bądź zawsze ciekawy i podążaj swoją ścieżką niezależnie od tego, gdzie cię zaprowadzi.



*Symbol Baervana
Dzikiego Wędrowca*



*Symbol Baravara
Cienistej Szaty*

Baravar cienista szata

Przebiegły, Mistrz Iluzji, Pan Kamuflażu

Pomniejsze bóstwo gnomów

Symbol: płaszcz i sztylet
Plan ojczysty: Złote Wzgórz
Charakter: neutralny dobry
Dziedzina: iluzja, pułapki, podstęp, zabezpieczenia
Wyznawcy: poszukiwacze przygód, oszuści, gnomy, iluzjoniści, łotrzykowie, złodzieje
Charakter kleru: CD, PD, ND
Domeny: dobro, iluzja, gnom, ochrona, oszustwo
Ulubiona broń: *Koszmar* (sztylet)

Baravar Cienista Szata (*ba-ra-war*) jest przebiegłym, mściwym bóstwem, specjalizującym się w podstępach. Nie przebacza żadnemu stworzeniu, które zagraża jego podopiecznym, i nie ma żadnych skrupułów przed działaniem przeciwko tym, którzy ściągnęli na siebie jego wrogość. Chociaż podziela zamiłowanie Garla do dobrych żartów, jego sztuczki i figle nie zawsze wychodzą ich ofiarom na dobre. Nie waha się przed kradzieżą i lubi używać iluzji, by zmylić tych, których zamierza obrabować, a zdarza się, że robi to wyłącznie z nudów. Nie znosi goblinów, zdarza się więc, że posyła swoich agentów, by dręczyli te stworzenia, nawet jeśli nie stanowią akurat zagrożenia dla gnomów, bowiem często postępuje zgodnie z filozofią „Zaszkodził im, zanim oni zdążyli zaszkodzić tobie”. Fakt, iż zawsze się mści, oraz kolejne powłoki iluzji, jakie tworzy, sprawiły, że znaleźli się tacy, którzy zaczęli podejrzewać go o paranoję. Na razie jednak Baravar poświęca się przede wszystkim doskonaleniu czarów iluzji, które zapobiegają wykryciu gnomów.

Kościół Baravara jest luźno zorganizowany, ponieważ zasłona tajemnicy, która spowija bóstwo, osłania również jego członków przed sobą nawzajem. Kapłani Baravara niemal zawsze angażują się w eksperymenty z udoskonalaniem sztuki tworzenia iluzji. Spora grupa to poszukiwacze przygód, obarczani obowiązkiem śledzenia i zdobywania nowych czarów oraz magicznych przedmiotów, które pozwalają na tworzenie i kontrolowanie efektów ze szkoły iluzji. Pozostali pracują jako badacze, doskonaląc magiczne rzemiosło. Wszyscy są przebiegłymi gnomami, które służą swym społecznościom jako szpiedzy i agenci oraz nauczają umiejętności takich jak przebieganie, kamuflaż i ukrywanie się.

Kapłani Baravara modlą się o czary o zmierzchu, kiedy zasłona nocy zaczyna przysłaniać ich działalność, a swoje bóstwo czczą szczególnie podczas comiesięcznego rytuału zwanego Okrywaniem. Mimo iż odprawia się go zawsze podczas nowiu księżyca, dokładna lokalizacja i natura ceremonii zawsze jest inna. Okrywanie często odbywa się w miejscach publicznych, a jego uczestnicy poczytują sobie za punkt honoru sprawienie, by obcy nigdy go nie wykryli. Praktyka ta doprowadziła do tego, że wśród Zapomnianego Ludu krąży żart mówiący, że każde nie dające się wyjaśnić zgromadzenie więcej niż dwóch gnomów musi być „kolejnym spotkaniem iluzjorycznym”. Kapłani Baravara składają mu ofiary, tworząc iluzje przedmiotów, które widzieli, słyszeli o nich lub w inny sposób je wyczuli, przyjmując przy tym, że im większy jest realizm takich wytworów, tym bardziej zadowolone będzie bóstwo. Większość kapłanów Baravara posiada rangi w klasie iluzjonistów, a wielu jest wieloklasowcami jako łotrzykowie.

Historia/związki: Baravar jest blisko związany z pozostałymi dobrymi bogami gnomiego panteonu i pomimo swej mściwej natury uznaje przywództwo Garla. Do jego pozostałych sojuszników należą Azuth, Brandobaris, Clangeddin Srebrnobrody, Erevan Ilesere, Mystra,

Sehanine Księżycowy Łuk, Tymora i Vergadain. Szczerą antypatię żywi zaś do bóstw goblinów oraz koboldów i, w przeciwieństwie do innych członków panteonu, nie ma oporów przed ujawnianiem swych uczuć wobec nich. Niedługo bliski sojusz łączył go z Leira, toteż jej śmierć z ręki Cyrica sprawiła, iż Baravar nienawidzi Ciemnego Słońca. Pozostali wrogowie Baravara to Abbathor, Maską i oczywiście Urdlen.

Dogmat: Świat to niebezpieczne miejsce, a jedyną skuteczną obroną jest okrycie się cieniem w sieci oszustw. Staraj się doskonalić sztukę iluzji, albowiem to ona gwarantuje ci bezpieczeństwo. Nie ufaj nikomu, kto jeszcze nie okazał się tego godzien. W czasie wojny używaj iluzji i kamuflażu, by zapewnić zwycięstwo swoim sojusznikom. Z równą gorliwością poświęcaj się swojej sztuce i tym, których kochasz, ponieważ trzeba mieć powód, by żyć.



*Symbol
Callardurana
Gładkorekiego*

callarduran gładkoreki

Głębinowy Brat, Mistrz Kamienia, Pan Głębi Ziemi

Pośrednie bóstwo gnomów

Symbol: złoty pierścień z symbolem gwiazdy
Plan ojczysty: Złote Wzgórze
Charakter: neutralny
Dziedzina: kamień, Podmrok, kopalnie, svirfnebliny
Wyznawcy: wojownicy, jubilerzy, pustelnicy, iluzjoniści, przeciwnicy drowów, wytwórcy biżuterii, svirfnebliny

Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN

Domeny: gnom, jaskinia, rzemiosło, ziemia

Ulubiona broń: *Zmora Pajaków* (topór bitewny)

Callarduran Gładkoreki (*kal-ar-du-ran*) jest skłonny do zadumy samotnikiem, który rzadko zadaje się z innymi bóstwami, nawet jeśli należą do gnomiego panteonu. Dobrotliwy, ale skryty, dba jedynie o swój lud i to, jak najlepiej bronić go przed drowami oraz innymi niebezpieczeństwami Podmroku. Wstawia się za swoimi wyznawcami, osłaniając ich przed zagrożeniami. Jego objawianie oznajmia głośny szum, który słychać nawet przez litą skałę. Często go głównie svirfnebliny, których jest patronem, pozostałe zaś rasy często ignorują. Jego wyznawcy szczególnie podkreślają ochronny aspekt bóstwa i fakt, iż włada ziemią oraz skarbami, które można w niej znaleźć.

Kościół Callardurana jest dobrze zorganizowany, a należące doń klany utrzymują ze sobą ścisłe kontakty i koordynują działania przeciw wrogom, zwłaszcza zaś drowom, których inwazji najbardziej obawiają się kapłani bóstwa. Wielu z nich przewodzi małym oddziałom podejmującym walkę z drowami, w nadziei iż powstrzymają w ten sposób ich skomasowane uderzenie. Często są także nauczycielami magii, zwłaszcza tej ze szkoły iluzji, i starają się przekazywać wiedzę w tej dziedzinie wszystkim członkom społeczności svirfneblinów.

Kapłani i druidzi Callardurana modlą się o czary o zmierzchu, gdy słońce „zatapia się w ziemi”. Wyznawcy zbierają się o zmierzchu w dzień Śródlecia i o północy w noc Śródzimia, aby czcić swe bóstwo w czasie bliźniaczych ceremonii zwanych odpowiednio Festiwalami Rubinu i Gwiazdy. Festiwal Rubinu upamiętnia schowanie przez Callardurana rubinów i innych klejnotów w głębi ziemi, aby gnomy podziemne mogły je odnaleźć, o czym w mitologii svirfneblinów opowiada legenda o Wielkim Rubinie (słońcu) zanurzającym się w ziemi. Festiwal Gwiazdy wychwala nieustanną ochronę, jaką Głębinowy Brat zapewnia potomkom svirfneblinów, które zeszyły wraz z nim do Głębi Ziemi. W owe dni svirfnebliny zbierają się na brzegu podziemnego jeziora lub stawu, by obserwować doroczne zjawisko, podczas którego małe kępki pewnego gatunku fosforyzujących grzybów na sklepieniu

jaskini zapalają się jak gwiazdy, stwarzając iluzję nocnego nieba odbijającego się w wodzie. Wydarzenie to potwierdza rodowe więzi podziemnych gnomów ze światem powierzchni i zapewnia je, że nie zostały porzucone we wrogim środowisku głęboko pod powierzchnią ziemi. Wielu kapłanów Callardurana posiada rangi w klasie wojowników i iluzjonistów i raczej odgania, niż karci nieumarłych.

Historia/związki: Callarduran jest powiązany ze wszystkimi gnomimi bóstwami, za wyjątkiem Urdlena, chociaż rzadko kiedy znajduje czas, by porozmawiać z którymkolwiek z nich. Podobnie przyjacielski, lecz odległy związek łączy go z dobrymi bóstwami Podmroku, takimi jak Eilistraee, Shevarash, Dumathoin i Geb, niemniej jego główną troską pozostaje ochrona svirfneblinów. Pogardza drowami i zawsze walczy ze złymi bóstwami tej rasy oraz z plugawymi bóstwami Podmroku.

Dogmat: Callarduran poprowadził swój wybrany lud do najgłębszych głębi ziemi, aby mógł on odkryć piękno rubinów i innych klejnotów. Strzeż się niebezpieczeństw Głębi Ziemi i bądź czujny wobec złych ras, takich jak drowy, gotowych na wszystko, by przejąć to, co nie należy do nich. Chroń swą społeczność i służ jej. Raduj się pięknem minerałów i klejnotów oraz pojmij ich wartość w rzemiosle, sztuce i magii.

fandal stalowa skóra

Mistrz Metalu, Wielki Kowal

Pośrednie bóstwo gnomów

Symbol: płonący młot
Plan ojczysty: Złote Wzgórze
Charakter: neutralny dobry
Dziedzina: kopalnie, sprawność fizyczna, kowalstwo, kucie metali

Wyznawcy: rzemieślnicy, wojownicy, gnomy, górnicy, kowale

Charakter kleru: CD, PD, ND

Domeny: dobro, gnom, metal, rzemiosło

Ulubiona broń: *Rbondang* (młot bojowy)

Fandal Stalowa Skóra (*flan-dal*) jest mistrzem rzemiosła – wymagającym wobec własnych dzieł i bezustannie starającym się rozwijać własne umiejętności. Potrafi być także cierpliwym nauczycielem, którego gniew wywołują jedynie leniwi i obojętni uczniowie. Często wędruje z jednym lub dwoma innymi gnomimi bóstwami w poszukiwaniu nowych rud i żył metalu, które potem obrabia w swoich kuźniach.

Poza tym większość czasu spędza w warsztacie, gdzie projektuje lub wykonuje nową magiczną broń. Nie waha się przed podjęciem walki, wierząc, iż wyroby z własnej kuźni zapewnią mu bezpieczeństwo i powiodą go do zwycięstwa. Chociaż *Rbondang*, jego magiczny młot bojowy, może porozumiewać się ze wszystkimi stworzeniami ognia, jego znajomość języków nie oznacza, że Fandal jest nastawiony przyjaźnie do którejkolwiek z tych istot, chociaż bóstwo to zwykle najpierw rozmawia, a później atakuje. W bardzo rzadkich przypadkach Fandal wprowadza gnomy w tajniki jakiegoś bardzo zawiętego procesu kowalskiego lub prowadzi je do ukrytych żył metalu. Stara się również zażegnawać spory między przedstawicielami tej rasy a stworzeniami ognia.

Podobnie jak w przypadku gildii rzemieślników, kościół Fandala pozwala swoim członkom na dużą dozę niezależności, służąc głównie za forum wymiany idei i doskonalenia umiejętności rzemieślniczych. Kapłani tego bóstwa są niezrównanymi górnikami i kowalami. Nieustannie doskonalą swoje zdolności w podziemnym środowisku, starając się zrozumieć naturalne otoczenie. Wielu pracuje jako nauczyciele, edukując inne



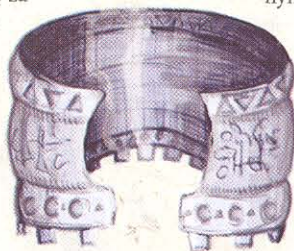
*Symbol Fandala
Stalowej Skóry*

gnomy w sztuce wykrywania żył rudy, niebezpieczeństw i obecności wrogich stworzeń. Inni doglądają bezpieczeństwa gnomich kopalni oraz przyglądają się dorobkowi gnomich kowali. Niemal wszyscy są uznanymi mistrzami kowalskimi w jednym lub kilku rodzajach metalu i wytwarzają fantastyczną broń oraz zbroje, których jakość równa się jakości produktów kapłanów Moradina. Kapłani Flandala muszą przechodzić regularne treningi siły, dzięki czemu mogą sprostać wymagom górnictwa, kowalstwa i walki.

Kapłani Flandala modlą się o czary w południe, kiedy kuźnia świata jest najjaśniejsza i najgorętsza. Co roku zbierają się w dzień Śródlecia, aby obchodzić święto nazywane Wysoka Kuźnia. O świcie tego dnia wierni gromadzą się, by złożyć ofiary bóstwu z broni wykutej z metalu i oddać mu hołd w rytmicznych hymnach, kończących się w samym środku dnia, w chwili absolutnego milczenia. Popołudniu i wieczorem wymieniają się ideami i nowinkami technicznymi oraz prezentują najwspanialsze ze swych wyrobów, które potem sprzedają kupcom. Wielu kapłanów Flandala posiada rangi w klasie wojowników.

Historia/związki: Flandal ma doskonałe stosunki z innymi gnomimi bóstwami z wyjątkiem Urdlena. Przyjaźni się zwłaszcza z Se-gojanem Heroldem Ziemi, ponieważ obaj odpowiadają za bezpieczeństwo gnomich kopalni. Bliskie więzy łączą go także z Gondem i wieloma dobrymi bóstwami z panteonu krasnoludzkiego, zwłaszcza z Clangeddinem Srebrnobrodym, Dumathoinem i Vergadainem, przede wszystkim zaś z Moradinem. Inni sojusznicy Flandala to Cyrrollalee, Geb, Grumbar, Kossuth i Urogalan. Tak jak wszystkie gnomie bóstwa, Flandal przeciwstawia się działaniom wielu bóstw humanoidalnych, zwłaszcza z panteonu koboldów, lecz jego rola w ich zwalczaniu jest dość ograniczona, ponieważ przede wszystkim naucza Zapomniany Lud sekretów kucia zbroi i broni, aby sam mógł się bronić.

Dogmat: Skarby życia są zakopane w objęciach Flandala i jedynie ciężka praca, poświęcenie i wielki kunszt, jakich naucza Mistrza Metalu, mogą odkryć ich ukryte piękno. Buduj kopalnie, wydobywaj rudy, kuj zbroje, broń i inne przedmioty z metalu. Udoskonalaj znane techniki, wymyślaj nowe procesy technologiczne i zachowuj sprawność ciała, by sprostać wysiłkom, jakich wymaga ta praca.



Symbol Gaerdala
Żelaznej Dłoni

gaerdal żelazna dłoń

Surowy, Tarcza Złotych Wzgórz

Pomniejsze bóstwo gnomów

Symbol: żelazna obręcz

Plan ojczysty: Złote Wzgórz

Charakter: praworządny dobry

Dziedzina: czujność, walka, sztuki walki

Wyznawcy: zarządcy, wojownicy, sędziowie, mnisi, paladyni, żołnierze, zbrojni

Charakter kleru: PD, PN, ND

Domeny: dobro, gnom, ochrona, prawo, wojna

Ulubiona broń: *Pieśń Młota* (młot bojowy)

Ponury Gaerdal Żelazna Dłoń (*gejr-dal*) jest najbardziej podobnym do krasnoluda bóstwem w gnomim panteonie, a także jedynym gnomim bóstwem, które można by uznać za surowe. Swoje obowiązki obrońcy gnomich nerek traktuje bowiem bardzo poważnie i przez to traci radosnego ducha innych gnomich patronów. Tarcza Złotych Wzgórz nie ma czasu na płochę żarciki, sztuczki czy błaznadę i zawsze zachowuje poważne oblicze. Pozostałe gnomie bóstwa twierdzą, że chichocze po kryjomu, lecz trudno wierzyć takim opowieściom, zwłaszcza gdy patrzy się, jak towarzyszy gnomom w przygotowaniach do bitwy.



Symbol Garla
Świetlistozłotego

garl światlistozłoty

Trefniś, Baczny Obrońca, Tryskający Dowcipem

Większe bóstwo gnomów

Symbol: złoty orzech

Plan ojczysty: Złote Wzgórz

Charakter: praworządny dobry

Dziedzina: ochrona, humor, oszustwo, cięcie klejnotów, gnomy

Wyznawcy:

poszukiwacze przygód, bardowie, żołnierze z obrony, przycinający klejnoty, gnomy, iluzjoniści, jubilerzy, górnicy, lotrzykowie, kowale

Charakter kleru: PD, PN, PD

Domeny: dobro, gnom, prawo, ochrona, oszustwo, rzemiosło

Ulubiona broń: *Arumdina* (topór bitewny)

Garl Światlistozłoty (*garl*) jest łagodnym i przystępnym bóstwem, ceniącym rozsługę i jasny umysł bardziej niż niemal wszystko inne. Rzadko przebywa w jednym miejscu,

Kościół Gaerdala jest zorganizowany w ścisłej hierarchii militarnej. Jego nieliczni kapłani stanowią niemal kasę wojowników, jedyń, jaką można znaleźć wśród gnomów. Wszyscy są skłonni do moralizatorstwa i rzadko się uśmiechają, zwykle też pełnią funkcję zarządców lub sędziów. Starają się chronić swoją społeczność, ucząc gnomy zasad bezpieczeństwa i odpowiedzialności. Chociaż świątynie Tarczy Złotych Wzgórz należą do rzadkości, kapłani zazwyczaj wznoszą mu małe posągi przy wejściach do gnomich osad, by przypominać współplemioncom o ich codziennych obowiązkach. Dla rozrywki, jedynej, jaką znają, utrudniają życie wyznawcom Baravara, których uważają za najbardziej płochych i, w znacznie mniejszym stopniu, Baervana i Garla.

Kapłani Gaerdala modlą się o czary o świcie, oznaczając w ten sposób rozpoczęcie nowego dnia. Co ciekawe, wyznawcy tego bóstwa, chyba jako jedyne gnomy, nazywają dekadni, które wyznaczają długość ich warty, dekamłotami, przypominając, iż ich bóstwo oznacza wpływ każdego dnia uderzeniami wielkiego młota o metalową tarczę. Dziesiąty dzień każdego dekamłota uznają za świąteczny i zwą go Wielkim Brzękiem. W tym dniu wyznawcy

Gaerdala zbierają się, by oddać hołd swemu bóstwu, śpiewając hymny i rytmiczne pieśni. Większość kapłanów tego bóstwa jest wieloklasowcami jako rycerze wiary lub wojownicy.

Historia/związki: Gaerdal utrzymuje dobre stosunki z resztą gnomiego panteonu, za wyjątkiem Urdlena, lecz jego surowa natura sprawia, iż trzyma się od niego na dystans. Szczególnie drażni go Baravar potępia bowiem płochę psikusy. Czasem próbuje nawet pokrzyżować plany tego bóstwa, oczywiście o ile wcześniej je odkryje. W czasach zagrożenia Zapomnianego Ludu współpracuje z innymi dobrymi bóstwami, które są mu bliskie ze względu na ich charakter – Helmem, Tormem, Gormem Gulthynem i Clangeddinem Srebrnobrodym. Z najwyższą czujnością Tarcza Złotych Wzgórz przygląda się Urdlenowi, a z bóstwami koboldów i goblinów toczy regularne walki.

Dogmat: Najlepszą obroną jest zachowanie czujności. Służ Gaerdalowi z absolutnym poświęceniem i oddaniem. Ochroniaj i broń gnomy przeciwko wszystkim najeźdźcom, zarówno widocznym, jak i ukrytym. Nigdy nie przestawaj doskonalić swych wojskowych umiejętności i wykorzystuj czas pokoju, by przekazywać je swoim współplemioncom.

segojan herold ziemi

Przyjaciół Ziemi, Pan Norek

Pośrednie bóstwo gnomów

Symbol: rozświetlony klejnot

Plan ojczysty: Złote Wzgórze

Charakter: neutralny dobry

Dziedzina: ziemia, natura, umarli

Wyznawcy: druidzi, archonci żywiołów (ziemia), wojownicy, gnomy, iluzjoniści, kupcy, górnicy

Charakter kleru: CD, PD, ND

Domeny: dobro, gnom, jaskinia, ziemia

Ulubiona broń: *Herold Ziemi* [kryształowe berło] (ciężki buzdycan)

Segojan Herold Ziemi (*se-go-jann*) jest rubasznym i pragmatycznym bóstwem, które zawsze mówi to, co myśli, nie przejmując się konwencjami. Chociaż próbuje unikać konfliktów i w miarę możliwości je rozładowywać, bywa twardym przeciwnikiem, jeśli uzna, iż coś zagraża albo jemu, albo jego podopiecznym. Bezpośrednio ingeruje jednak tylko, jeśli zagrożone zostaną gnomy, które zamieszkują w ziemi, zazwyczaj w sytuacjach gdy szykuje się konflikt wewnętrzny między różnymi podrasami gnomów. Uważany jest za patrona gnomów skalnych.

Dobrze zorganizowany kościół Segojana zajmuje w społecznościach skalnych gnomów poczesne miejsce i chętnie współpracuje z członkami kleru innych gnomich bóstw. Jego

kapłani wraz z duchownymi Baervana Dzikiego Wędrowca pracują nad zachowaniem i ochroną natury, zwłaszcza różnorodnej fauny i flory, którą można znaleźć pod ziemią, wspólnie z kapłanami Flandala Stalowej Skóry nadzorują prace wydobywcze i doglądają bezpieczeństwa gnomów górników, a pospółu z wyznawcami Callardurana Gładkorckiego budują więzi między gnomami, które zamieszkują powierzchnię lub obszary tuż pod nią z gnomami z Podmroku. Poza tym kapłani Segojana znacznie pilniej niż inni strzegą granic i przejść z Podmroku, a także drażą znacznie głębsze tunele. W społecznościach gnomów podziemnych często działają jako emisariusze z ramienia ich pobratymców z powierzchni, starając się ustanowić i utrzymać jak najściślejsze kontakty handlowe i kulturalne. Ponieważ dziedzina ich bóstwa obejmuje także opiekę nad zmarłymi, których

gnomy grzebią w ziemi, kapłani przewodniczą również niemal wszystkim rytuałom pogrzebowym Zapomnianego Ludu.

Kapłani i druidzi Segojana modlą się o czary o świecie, przygotowując się do nadchodzącego dnia, a swoje bóstwo czczą szczególnie podczas odbywających się raz na kwartał świąt, które wyznaczają początek każdej nowej pory roku. Wierni zbierają się wówczas w przyozdobionych ziemnych norkach i składają w ofierze bóstwu klejnoty, zarówno oszlifowane jak i surowe, aby podziękować za skarby, jakich Pan Norek im dostarcza. Skarby te umieszczają w dziurach, wykopanych przed uroczystością przez borsuki, po czym zakopują tak, by nie został nawet najmniejszy ślad, wierzą bowiem, iż na polecenie Segojana małe zwierzęta przenoszą owe dary w inne miejsce, by inne gnomy mogły je na nowo odkryć – wszak nigdy jeszcze nie odnaleziono złożonych ofiar w bezpośrednim sąsiedztwie miejsc, w których zostały złożone. Wielu kapłanów i druidów Segojana posiada rangi w klasie archontów żywiołów (zobacz rozdział 4), wojowników i iluzjoniistów.

Historia/związki: Segojan jest blisko związany z resztą gnomiego panteonu (oczywiście, poza Urdlenem), ponieważ jego dziedzina częściowo pokrywa się z ich dziedzinami. Spośród innych bogów czuje się najbliższy bóstwom ziemi i w mniejszym stopniu śmierci. Jest zagrzanym wrogiem bogów koboldów, często również toczy walki z innymi bóstwami humanoidów. Poza tym nie znosi Cyrica i Abbathora. Odwieczna wrogość panująca między Urdlenem a pozostałymi bóstwami panteonu gnomów właśnie jemu dała najbardziej się we znaki, bo jego dziedzina jest najbardziej zagrożona przez krwawe i niszczycielskie kampanie Urdlena – trudno się więc dziwić, iż Segojan stoczył z Pełzającym Poniżej najwięcej bitew.

uznaje bowiem, że choć męstwo i duchowa siła mają ogromne znaczenie, lepiej samemu nad wszystkim czuwać, a nie tylko obserwować z dystansu. Garl stara się pilnować, żeby wszystkie gnomy dobrze ze sobą współpracowały. W swoich działaniach przedkłada oszustwa i iluzje nad bezpośrednią konfrontację, choć zmuszony do walki, staje się niebezpiecznym przeciwnikiem. Często wykrada i niszczy złą broń i przedmioty magiczne przeznaczone do zgubnych celów. Jest znanym w multiwersum figlarzem, który ponoć może pochwalić się najbogatszą kolekcją dowcipów. Pilnie strzeże Zapomnianego Ludu i dogląda jego interesów, a jeśli nie potrafi zapobiec niebezpieczeństwu, broni przed nim swoich podopiecznych na wszelkie możliwe sposoby. Chociaż przede wszystkim zajmuje się obroną, kiedy jego lud znajdzie się w poważnych tarapatach, potrafi być okrutnym i gotowym na wszystko przywódcą wojennym.

Kościół Garla to powszechnie szanowana i bogata instytucja, choć jak na kościół o charakterze praworządnym dość luźno zorganizowana. Kapłani Garla służą w swych społecznościach jako rzemieślnicy, nauczyciele, mediatorzy, strażnicy oraz artyści. Nawet ci, którzy wędrują w poszukiwaniu przygód, nie zaniedbują obowiązków, a ich wyczyny trafiają do tradycji Zapomnianego Ludu, przekazywane w opowieściach z pokolenia na pokolenie. Ucząc młodzież, chętnie łączą wiedzę z dobrym humorem, by łatwiej przekazać swym uczniom niezbędne wiadomości, a jednocześnie zadbać, by nie stali się ponurzy i zgorzkniali. Wielu z nich pracuje także jako kowale (zwłaszcza wykuwający złoto), górnicy oraz szlifierze klejnotów, zawsze starając się osiągnąć mistrzostwo w swoim fachu. Ze szczególną czujnością obserwują poczynania wrogich ras, zwłaszcza koboldów, i dbają o rozwój umiejętności bojowych i siły Zapomnianego Ludu. Do ich obowiązków należy również prowadzenie archiwów dowcipów, psot i opowieści.

Kapłani Garla modlą się o czary rano, tuż po wschodzie słońca. Trzynastego dnia każdego miesiąca obchodzą Wspólny Śmiech, całodzienną uroczystość, której porządek ustanawia lokalna świątynia. Najczęściej składa się nań cicha kontemplacja, tańce, wspólne uczyty oraz recytacja opowieści przy akompaniamencie pokazów magii i konkursów opowiadania dowcipów, które trwają do późna w nocy. Wierni składają wówczas w ofierze swojemu bóstwu złoto (albo inny metal szlachetny), nawet jeśli jest to tylko garść złotego pyłu, a zebrane w ten sposób pieniądze świątynia przeznacza na potrzeby całej społeczności. Wielu kapłanów Garla jest wieloklasowcami jako łotrzykowie lub iluzjoniści.

Historia/związki: Doskonałe stosunki łączą Garla z całym gnomim panteonem, oczywiście za wyjątkiem Urdlena. Jego najlepszą przyjaciółką jest Arumdina Poręczycielka, wielki inteligentny topór wojenny o dwóch ostrzach, do której wszyscy zwracają się jak do kobiety. Trefnisa często można też spotkać w towarzystwie bóstw o takim samym uśposobieniu z innych panteonów. Obiektem jego żartów padają zwykle różne bóstwa czczone przez humanoidów i stworzenia z Podmroku, które chętnie upokarza lub uczy rozumu, przez co, choć sam miał nadzieję, że bóstwa te wyciągną wnioski ze swojego postępowania i będą mu wdzięczne za naukę, przysporzył sobie wielu wrogów, zwłaszcza w panteonie koboldów. Najbardziej godną uwagi pośród wyczynów Garla jest opowieść o tym, jak ukarał Kurtulmaka (najważniejsze bóstwo koboldów), wjeżdżając do jego jaskini na głowie pokrytego łuską szczura i udając, iż dał się pojmać, a potem uciekając z rąk rozgniewanego adwersarza.

Dogmat: Chociaż życie bywa trudne, ważne jest, aby zachować poczucie humoru i zawsze korzystać z okazji do śmiechu. Siła społeczności krzepnie, wykuwana przez współpracę i poczucie wspólnoty jednostek, które razem bawią się i pracują – a ich jedność staje się ich podstawową bronią. Dobry żart może rozjaśnić trudne czasy i sprawić, że zabłyszczą nowe, lepsze. Nigdy nie traktuj siebie zbyt poważnie, żeby nie stracić kontaktu z tymi, których kochasz i ochraniaasz. Nie lękaj się zmian ani nowości, albowiem w nich tkwi twoja przyszłość. Rób zawsze to, co wychodzi ci najlepiej.



Symbol Segojana Herolda Ziemi

Dogmat: Ziemia jest sercem i duszą Zapomnianego Ludu. Z jej odzwychnych objęć zrodziły się dzieci Garla, na jej powierzchni i wśród tuneli oraz jaskiń żyją za życia, a pod jej cichym całunem spoczywają w pokoju po śmierci. Zachowuj i chroń świat, który leży pod stopami tych, którzy zamieszkują na powierzchni. Kop nory, tunele i odkrywaj świat podziemi, bowiem Borsuk przyjaźnie wita gości w swej domenie. Uważaj na zło, które oplątało oslepionych chciwymi i niszczyielskimi impulsami Pełzającego Ponizej, i strzeż się jego podstępów. Pan Norek zawsze chroni tych, którzy mieszkają na terenie jego domeny i żyją w harmonii z jego nauką.

urdlen

Pełzający Ponizej

Pośrednie bóstwo gnomów

Symbol: biały kret

Plan ojczysty: Złote Wzgórza

Charakter: chaotyczny zły

Dziedzina: chciwość, żądza krwi, zło, nienawiść,

niekontrolowane impulsy, gałęziaki

Wyznawcy: skrytobójcy, rycerze ciemności, gnomy, łotrzykowie, gałęziaki

Charakter kleru: CZ, CN, NZ

Domeny: chaos, gnom, nienawiść, ziemia, zło

Ulubiona broń: wielki pazur (smocze pazury)

Urdlen (*urd-len*) miażdży wszelkie życie. Nie ma niczego, czego nie chciałby zniszczyć. Jest pozbawionym płci, na poły oszalałym, destrukcyjnym potworem, który kieruje się wyłącznie niszczyielskimi impulsami. Nikt nie potrafi przewidzieć, gdzie uderzy lub jakie ma plany na przyszłość – nie potrafią go zrozumieć nawet inne gnomie bóstwa. Zawsze stara się zasiał zło w sercach gnomów. Wieść niesie, iż pożąda metali szlachetnych, klejnotów i krwi humanoidów.

Działający w ukryciu kościół Urdlena infiltruje społeczność, w których powstał, lub egzystuje poza nimi – a wtedy jest dla nich największą groźbą. Ze swych podziemnych warowni kapłani Urdlena toczą niekończącą się wojnę z Zapomnianym Ludem, zwłaszcza z klerem pozostałych gnomich bóstw. Kiedy nie polują na inne stworzenia, starają się kraść przedmioty o dużej wartości, zwłaszcza klejnoty i dzieła sztuki, po czym niszczyć je lub deformować. Podzielają zamiłowanie swego pana do zła i pragną śmierci wszystkich stworzeń, nawet swych współplemieńców.

Kapłani Urdlena modlą się o czary o północy, kiedy świat okrywa ciemność. W czasie regularnego rytuału zwanego Karmieniem, czczą swe bóstwo, wylewając na ziemię krew stworzeń, które zabili, albo niszcząc klejnoty i cenne przedmioty z metalu, które ukradli (w tym przypadku zakopują resztki pozostałe po procesie niszczenia). W noc Śródzimia wierni zbierają się w podziemnych jaskiniach, by złożyć bóstwu krwawe ofiary w nadziei, że uspokoją jego gniew – wierzą, że jeśli Urdlen nie poczuje się usatysfakcjonowany ilością lub wartością ofiar złożonych w Krwawą Noc, objawi i zabije wszystkich zgromadzonych wiernych w orgii niepoohamowanego zniszczenia. Wielu kapłanów Urdlena posiada rangi w klasie skrytobójców, rycerzy ciemności, agentów kościoła lub łotrzyków.

Historia/związki: Miejsce Urdlena w pantheonie gnomów jest niekwestionowane, chociaż bóstwa tego nienawidzą pozostali członkowie tego pantheonu i niemal cały Zapomniany Lud. W zamian Urdlen pogardza wszystkimi bogami gnomów, krasnoludów i niziołków. Poza tym w szeregach jego wrogów można także znaleźć bóstwa koboldów i Grumbara.

Dogmat: Ulegnij żądzy krwi. Nienawidź, pożądaj, miażdż, profanuj i zabijaj. Rozkoszuj się orgiami śmierci i zniszczenia. Silni przetrwają, a słabych uczynią swym bytłem. Błagaj Pełzającego Ponizej, by po ciebie nie przyszedł.



Symbol Urdlena



Symbol Abbathora

panteon krasnoludów

Panteonowi krasnoludów, zwanemu Morndinsamman, co można przetłumaczyć jako „Tarczowi Towarzysze na Wysokościach” lub „Wysokie Krasnoludy”, przewodzi Moradin, stwórca wszystkich krasnoludów.

Abbathor

Wielki Mistrz Chciwości, Odzyskujący Pan, Faszczur Skąpstwa

Pośrednie bóstwo krasnoludów

Symbol: sztylet z klejnotami

Plan ojczysty: Krasnoludzkie Sióło

Charakter: neutralny zły

Dziedzina: chciwość

Wyznawcy: krasnoludy, skąpcy, łotrzykowie, tancerze cienia

Charakter kleru: CZ, NZ, PZ

Domeny: handel, krasnolud, oszustwo, szczęście, zło

Ulubiona broń: *Serce Skąpca* [sztylet z diamentowym ostrzem] (sztylet)

Abbathor (*a-ba-tor*) nie zawsze był zły. Początkowo dbał jedynie o naturalne piękno klejnotów i metali, lecz oddalił się od reszty pantheonu, kiedy Moradin mianował Dumathoina, patrona złotych krasnoludów, na stanowisko, którego Abbathor pożądał od urodzenia. Od tej chwili zamienił tradycję i honor krasnoludzkiej rasy na oszustwo i podstęp. Kiedy odebrano mu to, czego najbardziej pragnął, poprzysiągł, że nigdy już nie pozwoli tak się skrzywdzić – odtąd bez wahania brał w posiadanie to, na co zwrócił uwagę. Ponieważ krasnoludy zawsze, nawet bez zachęty swych bóstw, były skłonne chciwie gromadzić skarby, wielu z nich odpowiedziało na uwodzicielskie wezwanie Abbathora. Teraz Odzyskujący Pan pragnie zdobyć sobie wyznawców wśród wszystkich przedstawicieli tej rasy, a za największą przyjemność uważa fakt, iż udało mu się zagrać na nosie swemu dawnemu zwierzchnikowi – Moradinowi. Pożąda kosztowności i klejnotów tak, jakby potrzebował ich, by przeżyć, i nie cofa się przed niczym, by zdobyć to, czego zapagnie.

W sekretnych, pozbawionych okien podziemnych świątyniach Abbathora zawsze wznosi się wielki kamienny ołtarz ofiarny, szerniały od niezliczonych płomieni, malowany w złote liście i wypełniony skradzionymi kosztownościami. Obec często myślą go ze skarbcem, a nieporozumienie to powoduje, iż zdarzają się przypadki, że grupy poszukiwaczy przygód szukających łupu wdzierają się do świątyni w trakcie religijnych uroczystości. Abbathor snuje intrygi w tajemnicy, poświęcając życie niszczeniu tradycyjnego krasnoludzkiego światopoglądu, chociaż pozostałe bóstwa pantheonu krasnoludów zdają się tego nie zauważać. Co więcej, plany Wielkiego Mistrza Chciwości sięgają i innych ras – niedawno rozkazał swoim kapłanom ukradć i złożyć sobie w ofierze jak największe bogactwa nie-krasnoludów.

Kapłani Abbathora, znani jako aetharnorzy (krasnoludzkie słowo oznaczające „tych, których pochłoneła chciwość”), modlą się o czary w nocy. Wielkie uroczystości religijne uświetniają między innymi zaćmienia słońca, wybuchy wulkanów i wiele innych zjawisk naturalnych, które przesłaniają słońce w ciągu dnia, wywołane w ten sposób ciemności służą bowiem intrygom Abbathora. Raz w roku aetharnorzy składają swemu bóstwu krwawą ofiarę – wroga krasnoludów (od elfów począwszy na brunatnych kolosach skoińczywyszy, choć ulubionym celem są orkowie, trolle i giganty), otwierając jego klatkę piersiową, by stworzyć z niej „sakwę Abbathora”, do której skruszeni wyznawcy będą mogli wrzucać monety i klejnoty, a potem paląc ciało wraz z darami.

Kapłani Abbathora często posiadają rangi w klasach agentów kościoła lub lotrzyków, a od czasu do czasu posuwają się do tego, by wstąpić w szeregi tancerzy cienia.

Historia/związki: Chociaż Abbathor jest zniechęcony przez Berronar, a Dumathorin traktuje go z pogardą, reszta panteonu nie ma pojęcia o tym, że Abbathor planuje przemienić całą rasę krasnoludzką w swych opanowanych chciwością wyznawców. Większość postrzega go jako wstrętnego, opętanego obsesją, godnego pogardy brata, który mimo wszystko pomaga panteonowi w trudnych czasach i bywa wiernym sojusznikiem. Chociaż jednak Moradin chętnie przebacza swoim podopiecznym drobne występki, ostatnio żywiej zainteresował się Abbathorem, wysyłając swych agentów do szpiegowania kleru Jaszczura Skapstwa – jak na razie jednak jego wysłannicy nie ujawnili żadnej zdrady. Abbathor unika innych bóstw spoza panteonu.

Dogmat: Bogactwo Torilu zostało stworzone dla krasnoludów, które gotowe są na wszystko, by je zdobyć. Rozkoszuj się posiadaniem klejnotów i złota, które błyszczą i odbijają słońce, bo ono istnieje tylko po to, by dawać ci przyjemność. Chciwość to dobra cecha, ponieważ motywuje do gromadzenia wszystkiego, co cenne. Nie grab bogactwa dzieci Morndinsamman ani nie knuj niczego przeciwko ulubieńcom Abbathora, albowiem spór w imię skapstwa osłabia klan.

Berronar czyste srebro

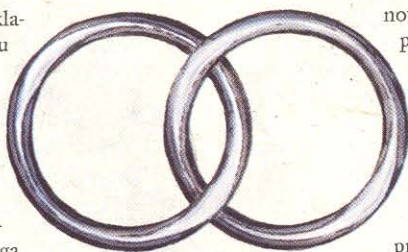
Wielbiona Matka, Matka Bezpieczeństwa

Pośrednie bóstwo krasnoludów

Symbol:	dwie srebrne obrączki
Plan ojczysty:	Krasnoludzkie Siolo
Charakter:	praworządny dobry
Dziedzina:	bezpieczeństwo, szczerłość, dom, leczenie, krasnoludzka rodzina, archiwa, małżeństwo, wierność, lojalność, przysięgi
Wyznawcy:	dzieci, krasnoludzy obrońcy, krasnoludy, wojownicy, chałupnicy, mężowie, rodzice, skryby, żony
Charakter kleru:	PD, PN, ND
Domeny:	dobro, krasnolud, leczenie, prawo, ochrona, rodzina
Ulubiona broń:	<i>Prawy Gniew</i> (ciężki buzdygan)

Berronar Czyste Srebro (*be-ro-nar*) jest matką i władczynią krasnoludzkiego panteonu. Jako małżonka Moradina za swój obowiązek uważa służyć za wzór dla innych bogów, a swoje zdolności negocjacyjne i spokój wewnętrzny wykorzystuje, by łagodzić spory między nimi, utrzymując jedność panteonu. Zgodnie z krasnoludzką tradycją, gdyby nie jej działalność, Morndinsamman (a być może również cała krasnoludzka rasa) nigdy nie przetrwałaby powolnego upadku trwającego do czasu Błogosławieństwa Grzmotu, które przyczyniło się do odrodzenia krasnoludów. Teraz pomaga Moradinowi kierować losem tej rasy, udzielając rad najbardziej zaufanym, ortodoksyjnym krasnoludzkim kapłanom w Faerunie. Mimo jednak pozornego rozkwitu, jaki nastąpił wraz z Błogosławieństwem Grzmotów, wiele krasnoludów odwraca się od boskiej pary, zarzucając im zbyt daleko posunięty konserwatyzm.

Kapłani Berronar, znani jako *faenorzy* („domownicy”), są strażnikami krasnoludzkich klanów. Przechowują archiwa wiedzy, tradycji i historii rodzinnych. Starają się dbać o zdrowie krasnoludów i kształtować ich charakter jako uzdrowiciele i nauczyciele. Uznając się za moralnych przewodników swej rasy, bywają konserwatywni, nie tolerują hardości wśród młodych krasnoludów ani też kontrowersyjnych lub radykalnych



Symbol
Berronar Czyste Srebro

nowinek. Liczebność bliźniąt, które narodziły się po Błogosławieństwie Grzmotu, wystawiła na próbę ich cierpliwość. Kościół, jaki tworzą, stanowi sprawnie działającą strukturę, w której każdy duchowny zna swoje miejsce, tym bardziej, że hierarchia obowiązująca w jednym klanie przekłada się na inne, dzięki czemu nawet przybysze wiedzą, komu podlegają, a od kogo mogą wymagać posłuszeństwa. W pewnym sensie kościół ten przypomina rodzinę, na czele której stoi wymagająca, ale kochająca matka.

Faenorzy modlą się o czary o świecie. Pośród wielu monotonnych kościelnych ceremonii, które odprawiają dla krasnoludzkich społeczności, na uwagę zasługują wspaniałe ceremonie ślubne, których splendor przyciąga nawet przedstawicieli innych ras, pragnących na zawsze zapamiętać tę chwilę. Co roku wierni składają Berronar ofiary ze srebra oraz mały, biały kwiat, symbolizujący wdzięczność za wszystkie dary bogini. Poza tym religijne znaczenie dla faenorów mają także dzień Śródziemia i noc Śródlecia – w pierwszym z tych terminów organizują wspaniałe uroczystości pod ziemią, w drugim zaś podobne festyny na powierzchni, na które zapraszają członków sąsiednich społeczności (rzadko innej rasy) oraz podróżnych. Faenorzy rzadko są wieloklasowcami, a jeśli już, wybierają klasę krasnoludzkich obrońców lub wojowników.

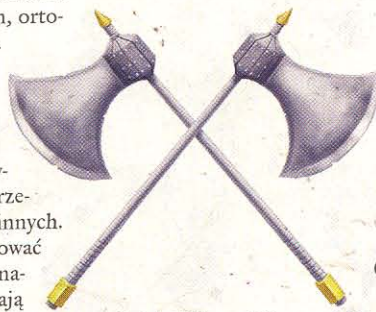
Historia/związki: Berronar nie ma czasu na to, by szukać sojuszników poza panteonem krasnoludów, utrzymuje jednak przyjazne stosunki z pierwszymi boginiami elfów, gnomów i niziołków. Wraz z Sharindlar dba o uczuciowe związki krasnoludów, przy czym o ile Sharindlar zazwyczaj dopilnowuje załotów, Matka Bezpieczeństwa zapewnia zdrowy, trwały związek, po którym następuje małżeństwo. Poza tym stara się wzorowo pełnić obowiązki żony Moradina, a przez to jest jednym z niewielu jego sojuszników, którym bezgranicznie ufa. Lubi przebywać w towarzystwie Clangeddina, Dugmarena i Haeli, którzy, jak uważa, muszą się dopiero dopasować do roli, którą przyszło im pełnić. Nie ma czasu dla spiskującego Abbathora i zachęca swego męża, by wypędził go z panteonu, tak jak zrobił to z Laduguerem i Duerrą z Podziemi. Jej nienawiść do bóstw orków, goblinów i trolli dorównuje tej, jaką żywi Moradin.

Dogmat: Dzieci Moradina zostały wykute w Kuźni Duszy, a ogrzewają je objęcia Wielbionej-Matki. Dogładaj ogniska domowego, czerp siłę i bezpieczeństwo z prawdy, tradycji i rządów prawa. Jednocz się z przyjaciółmi, rodem, klanem, by realizować wasz wspólny cel. Nie daj się zwieść chciwości lub złu, lecz zawsze nieś nadzieję, zdrowie i uśmiech tym, którzy są w potrzebie. Berronar czuwa nad tym, byś wywiązywał się z każdej przysięgi, jaką złożysz – łamiąc obietnicę, zasmucasz więc Wielbioną Matkę. Dzieci należy miłować i chronić, albowiem są przyszłością całego krasnoludzkiego rodu.

clangeddin srebrnobrody

Ojciec Bitew, Pan Bliźniaczych Toporów, Skata Bitwy

Pośrednie bóstwo krasnoludów



Symbol Clangeddina
Srebrnobrodego

Symbol:	dwie skrzyżowane topory bitewne
Plan ojczysty:	Krasnoludzkie Siolo
Charakter:	praworządny dobry
Dziedzina:	wojna, bitwa, męstwo, odwaga, honor w bitwie
Wyznawcy:	barbarzyńcy, krasnoludzy obrońcy, krasnoludy, wojownicy, mnisi, paladyni, żołnierze, strażnicy, tacyty, zbrojni
Charakter kleru:	PD, PN, ND
Domeny:	dobro, krasnolud, prawo, siła, wojna
Ulubiona broń:	<i>Zmora Gigantów</i> (topór bitewny)

Kiedy krasnolud maszeruje do bitwy, w jego wojowniczym sercu rozbrzmiewa hymn Clangeddina Srebrnobrodego (*klan-ged-din*). Te krasnoludy, które walczą z powołania lub wyboru (czyli zdecydowana większość), czczą Pana Bliźniaczych Toporów słowem i czynem, przyrzekając strzec honoru w bitwie, hartować ducha i ciało podczas codziennych treningów i nawet podczas wojny zachować roztropność. Clangeddin nigdy nie cofa się przed wyzwaniem, nigdy nie idzie na kompromis i nigdy się nie poddaje, nawet gdy wszystko jest już stracone. Szczególnie nienawidzi gigantów, toteż niektórzy utrzymują, że naturalna zdolność krasnoludów do wprawiania w zakłopotanie i pokonywania tych wrogów jest darem właśnie od niego.

W społecznościach krasnoludzkich wyznawcy Clangeddina są niezwykle popularni ze względu na swe wojskowe umiejętności, wśród innych ras mają jednak złą reputację – tam bowiem uważa się ich za spragnionych krwi berserkerów. Choć zachowanie niektórych wyznawców bez wątpienia potwierdza taki pogląd, większość wiernych Ojca Bitew stara się opanować założenia strategii i taktyki, co sprawia, iż podczas wojny stają się niezwykle pożytecznymi specjalistami. Jego kapłani prowadzą każdego dnia ćwiczenia wojskowe oraz ucząją metod wykuvania broni i pancerza. Ponieważ pragną, by krasnoludy były jeszcze sprawniejsze w walce, chętnie poznają nowe taktyki, pułapki i broń.

Kapłani Clangeddina Srebrnobrodego, znani jako *alaghorzy* („ci, którzy pokazują się w bitwie”), modlą się o czary rano, a specjalne znaczenie mają dla nich rocznice wielkich bitew. Podczas takich okazji łamią starą broń, namaszczonej własną krwią, snując jednocześnie

opowieści o poległych bohaterach, aby nigdy nie zostali zapomniani. W samym środku bitwy śpiewają zachęcające do walki pieśni, zwane *ebotar* („pieśń zsyłająca strach na serca tchórz”), o niskim brzmieniu i powracającym refrenie, które podbudowują ducha znajdujących się w pobliżu krasnoludów, zapewniają ich bowiem, że Clangeddin natychmiast wcieli do swej niebiańskiej armii każdego, kto poległ w obronie krasnoludzkich osad lub dla wzmocnienia potęgi swojej rasy. Alaghorzy wiedzą, że wcześniej czy później zginą w bitwie, nie zważają więc na wszelkie niebezpieczeństwa. Kapłani Clangeddina często posiadają rangi w klasach rycerzy wiary, krasnoludzkich obrońców lub wojowników. Część zdobywa rangi w klasie barbarzyńców lub było barbarzyńcami przed wstąpieniem w szeregi kleru Ojca Bitew.

Historia/związki: Clangeddina łączy sojusz ze wszystkimi członkami Morndinsamman za wyjątkiem Abbathora, którego w odległej przeszłości ośmieszył i w ten sposób ściągnął na siebie jego wieczną wrogość (co specjalnie go nie martwi). Dobre stosunki utrzymuje także z innymi bóstwami krasnoludzkimi, zaś Haelę traktuje jak córkę i protegowaną. Zawsze może liczyć na pomoc Gaerdala Żelaznej Dłoni, Arvoreen, Czerwonej Rycerki, Torma i Tyra. Clangeddin uważa, że jedynym dobrym bóstwem gigantów jest martwe bóstwo gigantów, którą to teorię wielokrotnie próbował udowodnić (co prawda jak dotąd nie odniósł sukcesu, lecz jak twierdzą jego kapłani, ma na to nieograniczoną ilość czasu).

Dogmat: Najwspanialsze godziny krasnoludzkiego rodu upływają w znoju bitwy i manewrach wojskowych. Wykorzystuj każdą okazję, by bronić interesów swej rasy, i zawsze staraj się zapewnić jej zwycięstwo.

Ryc. Wayne England



Panteon krasnoludów

Rozkoszuj się walką i nigdy nie wahaj się w obliczu przeciwności, bez względu na to, jak wydają się złowrózne. Życia nigdy nie należy odrzucać zbyt nierozsądnie, jednak największym zaszczytem jest poleć na polu bitwy, w służbie słusznej sprawie. W czasach pokoju gotuj się na kolejny konflikt, hartując ciało i ducha i ucząc się strategii. Zawsze atakuj gigantów wzgórzowych, a innych złych gigantów, gdy jest to konieczne.

Duerra z podziemi

Królowa Niewidzialnej Sztuki, Tnąca Księżniczka Podboju

Krasnoludzka półbogini

Symbol:	peknięta czaszka illithida
Plan ojczysty:	Ponury Młot
Charakter:	praworządny zły
Dziedzina:	zdolności psioniczne, podbój, ekspansja
Wyznawcy:	krasnoludy, wojownicy, posiadający zdolności psioniczne, podróżnicy po Podmroku
Domeny:	krasnolud, prawo, umysł, wojna, zło
Charakter kleru:	PZ, PN, NZ
Ulubiona broń:	<i>Rozłupywacz Mózgu</i> (topór bitewny)

Starsi strażnicy umysłu szarych krasnoludów opowiadają o dawnych czasach, kiedy wielka królowa zwana Duerą (*dtej-ra*) rządziła krasnoludzkim imperium o rozległym podziemnym terytorium i mrocznych, ekspansjonistycznych ambicjach. Królowa, ta osobiście stała na czele swoich armii i przy jednej z okazji zdominowała duże miasto illithidów, gdzie rozkazała swym podwładnym zakuć w kajdany pozeraczy umysłów, którzy kiedyś uwięzili całą rasę duergarów. Przez całe wieki Duerra i jej sługi wydarli moce umysłu schwytanym illithidom, przenosząc je na cały swój ród, a tym samym na wszystkich spadkobierców swej krwi. Chociaż pozeracze umysłu opowiadają tę historię nieco inaczej, nazywając Duerę przywódczynią buntu niewolników, a psioniczne zdolności szarych krasnoludów przypisują własnej działalności, wielu duergarów czci dawną królową jako dawczynię zdolności psychicznych, które pozwoliły rasie szarych krasnoludów stać się osobną podrasą, i jako symbol wyniesienia z szeregów niewolników na drodze ekspansji, która w przyszłości sprawi, iż duergarowie staną się dominującą siłą polityczną w Podmroku.

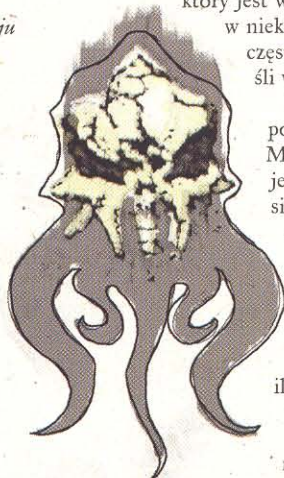
Niewielu mieszkańców powierzchni wie co nieco o Duerze z Podziemi i jej kapłanach, znanych pod ziemią jako *norothorzy* („ci, którzy przejmują ziemię wroga”), jednakże ich ostatnie dokonania w Podmroku zrodziły plotki o podziemnych posterunkach i kompaniach handlowych. Norothorzy nauczają o ekspansjonizmie tak uparczywie, że stali się utrapieniem dla starszych, bardziej statecznych duergarów, którzy wolą służyć Laduguerowi. Mimo to jednak odgrywają ważną rolę w społeczeństwie, ponieważ szkolą młode szare krasnoludy w umiejętnościach wykorzystywania zdolności psionicznych, zajmują się i kontrolują niewolników, którzy stanowią klasę społeczeństwa duergarów, oraz patrolują i oczyszczają system pobliskich tuneli, aby ich społeczność mogła się rozrastać. Ostatnio zaś ich umiejętności mentalne sprawiają, iż stali się idealnymi ambasadorami duergarów, przede wszystkim wśród ras dysponujących zdolnościami psionicznymi, takich jak illithidy i abolethy, chociaż wojowniczość ich wiary powoduje, że wiele takich misji kończy się katastrofą. Świątynie Duerry mają wyraźnie symetryczne kształty, a w ich wnętrzu zawsze znajduje się puste siedzisko ustawione na środku centralnego pomieszczenia, zwane Tronem Duer-

ry, a służące norothorom za przypomnienie, że Duerra jest Królową Niewidzialnej Sztuki i że zawsze jest obecna wśród swoich kapłanów, bacznie obserwując ich poczynania.

Norothorzy modlą się o czary w nocy. W wigilię Śródzimia obchodzą perwersyjne święto znane pod nazwą Mobilizacji, podczas którego upamięniają triumfy przeszłości i ogłaszają plany podboju na nadchodzący rok. W rytm odgłosów młotów i wojennych pieśni okrążają świeżo ściętą głowę wroga, którego terytorium zostanie przejęte przed następną Mobilizacją. Piątego dnia mirtula zbierają się w świątyniach na uroczystości Meldowania, psionicznego rytuału, w czasie którego kontaktują się z samą Tnącą Księżniczką. Wspólny umysł, który jest wynikiem takiego kontaktu, pozwala im na głębszy wgląd w niekończącą się walkę o władzę i terytorium. Norothorzy są często wieloklasowcami jako wojownicy lub jako psionicy (jeśli wykorzystujesz *Podręcznik Psioniki*).

Historia/związki: Moradin wygnał Duerę natychmiast po jej wyniesieniu, toteż nie ma ona przyjaciół pośród Morndinsamman. Niektóre mity sugerują, że jej ojcem jest Laduguer, lecz jeśli to prawda, tych dwoje żywi do siebie zadziwiająco mało uczucia. Chociaż formalnie są sojusznikami, bez przerwy knują przeciwko sobie, przy czym Duerę irytuje zgorzkniałość i żądza zemsty Laduguera. Po wiekach zaledwie przeciętnych sukcesów pod jego zwierzchnictwem, niemal osiągnęła swój cel i jeśli tak dalej pójdzie, zdetronizuje go z pozycji najważniejszego bóstwa szarych krasnoludów. Bóg-mózg illithidów Ilsensine nienawidzi Duerry za wielokrotne kradzieże energii psionicznej oraz informacji.

Dogmat: Dzieci Laduguera powinny podbijać ziemię i kamień, z których wyrosły, oraz próżnię, w której zamieszkują. Podbój nowych ziem, zdobywanie bogactw i niewolników jest przeznaczeniem tych, którzy kopią w Nocy pod Ziemią. Magia jest słaba, zawodna i mało subtelna w porównaniu z mocami umysłu, chyba że jest darem od bogów, którzy ją równoważą. Dzięki Niewidzialnej Sztuce duergarowie niszczą i niewolą zatem wszystkich tych, którzy zależą od nic nie znaczącej magii.



Symbol
Duerry z Podziemi

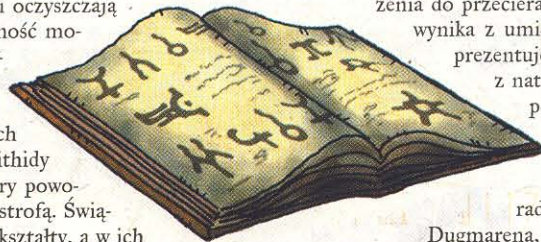
Dugmaren Jasny płaszcz

Błysk w Oku, Wędrowny Odkrywca

Pomniejsze bóstwo krasnoludów

Symbol:	otwarta księga
Plan ojczysty:	Krasnoludzkie Siolo
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	nauka, wynalazki, odkrycia
Wyznawcy:	artyści, krasnoludy, mistrzowie wiedzy, runodzieje, uczeni, czarodzieje, druciarze
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, dobro, krasnolud, rzemiosło, runa, wiedza
Ulubiona broń:	<i>Ostry Gwóźdź</i> (krótki miecz)

Tak jak Marthammor Duin uosabia krasnoludzką pęd do odkrywania świata, tak Dugmaren Jasny Płaszcz (*dug-ma-ren*) jest symbolem dążenia do przecierania nowych szlaków i kreatywności, która wynika z umiejętnej stosowania zdobytej wiedzy. Reprezentuje element postępu tej konserwatywnej z natury rasy, która mimo wszystko szczeni się pewnymi wynalazkami. Jego nieustanne poszukiwanie wiedzy oraz ciągłe badanie i tworzenie od czasu do czasu ściągają jednak na niego kłopoty, a Moradin (jego ojciec), chociaż podziwia odwagę Dugmarena, rozpacza na widok jego skłonności do porzucania jednej pasji na rzecz innej, i to niemal natychmiast, gdy nowa zabawka przyciągnie jego uwagę.



Symbol Dugmarena
Jasnego Płaszcza



Symbol
Dumathoina

Kapłani Dugmarena, znani jako *xothorzy* („ci, którzy poszukują wiedzy”), korzystają z pozycji najbardziej twórczych myślicieli społeczności krasnoludzkich, i bardzo rzadko przyjmują w swe szeregi nie-krasnoludy. Postępują zgodnie z doktryną zakładającą, iż wiedza jest ważna dla samej wiedzy, choć potrafią odkryć i praktyczne walory na przykład dawno zapomnianego przepisu na pieczoną todayę z ygom czy umiejętności odnalezienia luki w systemie obronnym wroga (jednak ponieważ xothorzy przedkładają tworzenie ponad destrukcję, zapewne większość z nich wolałaby nauczyć się przepisów). Świątynie Wędrownego Odkrywcy to zazwyczaj bardzo obszerne budynki, znajdujące się zarówno pod ziemią jak i na powierzchni, w których pełno porozrzucanych komponentów do rozmaitych badań, gotowych acz nieudanych owoców eksperymentów i porozrzucanych wszędzie ksiąg i zwojów.

Xothorzy modlą się o czary rano. Obchodzą niewiele oficjalnych świąt, zamiast tego jednak szepcą modlitwy do Wędrownego Odkrywcy przy każdym odkryciu. W Zielone Trawy i Obfite Płony rozpoczynają dzień długą medytacją, patrząc w płomień świecy, a następnie zbierają się, by przedyskutować odkrycia i wartość przedmiotów, które powstały od poprzedniego zgomadzenia. Xothorzy często posiadają rangi w klasach mistrzów wiedzy, runodziejów lub czarodziejów.

Historia/związki: Ambicje Dugmarena sprawiają, iż nie może się bez niego obyć żaden konflikt. Do kręgu jego bliskich towarzyszy należy między innymi Hacla Jasny Topór, Marthammor Duin, Brandoobaris, Erevan Plesere, Gond i Shaundakul. Gargauth, który uosabia poszukiwanie wiedzy w nielegalnych i perwersyjnych celach, jak największym wrogiem Błysku w Oku.

Dogmat: Sekrety świata czekają na odkrycie. Dużo podróżuj, poszerzaj swe horyzonty przy każdej okazji i żyj życiem uczonego. Zawsze staraj się wymyślać i wypróbować nowe sposoby wykonania utartych czynności tylko po to, by poznać radość, jaką przynosi eksperymentowanie. Ucz się wszystkiego po trochu, albowiem nigdy nie wiesz, co może okazać się przydatne.

dumathoin

Strażnik Sekretów pod Górą, Milczący Strażnik

Pośrednie bóstwo krasnoludów

Symbol:	fasetkowy klejnot wewnątrz góry
Plan ojczysty:	Krasnoludzkie Siolo
Charakter:	neutralny
Dziedzina:	zakopane bogactwa, rudy, klejnoty, kopalnie, poszukiwania, strażnicy umarłych
Wyznawcy:	krasnoludy, jubilerzy, kowale, górnicy
Charakter kleru:	CN, N, NZ, ND, PN
Domeny:	jaskinia, krasnolud, metal, ochrona, rzemiosło, wiedza, ziemia
Ulubiona broń:	<i>Magmowy Młot</i> [motyka] (młot)

W czasie Cichych Lat (nazywanych tak, ponieważ uderzenia krasnoludzkich kilofów w kopalniach i młotów w kuźniach musiały dopiero przerwać milczenie ziemi) Dumathoin (*du-ma-to-in*) przygotował góry na nadejście tarczowych krasnoludów. Powołany na ich patrona przez samego Moradina, stworzył złoza metali szlachetnych w miejscach, w których mogły zostać odkryte, i przydał barw niezliczonym klejnotom, aby upiększyć swe ziemskie królestwo. Kiedy zastępy jego wiernych nadeszły po raz pierwszy, wdarły się w ziemię, mącąc piękno stworzone przez Dumathoina i ściągając na siebie jego gniew. Z czasem jednak bóg dostrzegł, że krasnoludy przekuły jego

metal na broń i dzieła sztuki i że przycięły klejnoty oraz osadziły je we wspaniałej biżuterii. Fakt ten ukołił jego furie i napełnił go dumą. Teraz Strażnik Sekretów pod Górą zapewnia górnikom bezpieczeństwo, prowadzi żyły metali tak, by znalazły się w pobliżu osad krasnoludów i strzeże świętości swego pięknego królestwa.

Nie wszyscy szanują piękno tworów Dumathoina, uznając je raczej za trofea wyrwane ziemi, których wydobycie musi wiązać się z jej zniszczeniem. Tacy zachłanni łupieżcy mają wiele powodów, by obawiać się *talbundów* („ukrytych darów”), odważnych kapłanów Dumathoina. Poza ochronieniem krasnoludzkich kopalni, talhundowie poszukują nowych skupisk minerałów i klejnotów, nadzorują prace w kopalniach, aby piękno gór nie doznało uszczerbku, i doskonałą taktyki pokonywania

dziwnych stworzeń z Podmroku, na jakie od czasu do czasu krasnoludy nатыkają się podczas swych poszukiwań. Świątynie wznoszą pod ziemią, w najgłębszych jaskiniach, zawsze w pobliżu złóż metali szlachetnych lub klejnotów. Bogactwa te stają się wówczas częścią świątyni i zostają obłożone zakazem wydobycia, uznaje się je bowiem za świadectwo czci lokalnego przywódcy dla Milczącego Strażnika.

Talhundowie modlą się o czary rano. O nocach nowiu księżycy mówią jako o Triadzie Głębokiego Kamienia i twierdzą, że jest to czas, w którym księżyc staje się wielkim klejnotem ukrytym we wnętrzu ziemi. W takie noce kapłani i świeccy wyznawcy Dumathoina składają w ofierze swemu bóstwu na wielkich kamiennych blokach klejnoty i biżuterię, którą następnie specjalnie do tego wyznaczeni talhundowie ścierają na proch. Dumathoin jest także krasnoludzkim bóstwem umarłych i dlatego talhundowie grzebią zmarłych i dopilnowują, by ich dusze spokojnie przechodziły na tamten świat. Bardzo rzadko są wieloklasowcami i raczej odganiają, niż karzą nieumarłych.

Historia/związki: Dumathoin najchętniej przebywa w towarzystwie pozostałych bóstw zainteresowanych ziemią jako żywiołem oraz kowalstwem. Jako niemowa (nikt nie wie, czy milczy z powodu kalectwa, czy z wyboru) trzyma się nieco na uboczu Morndinsamman, pozostaje więc poza jego wewnętrznymi konfliktami. Przyjazny, choć dość niejasny, stosunek łączy go z bogiem illithidów Ilsensine, chociaż ich wyznawcy często się ze sobą ścierają.

Dogmat: Kroczyć głębokimi i cichymi drogami Dumathoina. Poszukuj jego ukrytych skarbów. To co ukryte, jest cenne, a to co cenne, powinno pozostać ukryte. Szukaj sposobów podkreślenia naturalnego piękna darów Dumathoina i podążaj wzdłuż, a nie w poprzek warstw jego ziemi. Piękno to odkrycie i tworzenie, nie zaś chciwe zawłaszczanie. Szanuj i chroń miejsca pochówku, gdyż szlachetni przodkowie twojej rasy nie mogą zostać ograbieni ani zbezczeszczeni. Nie toleruj nieumarłych stworzeń, zwłaszcza tych, które przyjmują postać krasnoludów, przez co kpią z tworów Moradina.

gorm gulthyn

Ogniste Oczy, Pan Brązowej Maski, Wiecznie Czujny

Pomniejsze bóstwo krasnoludów

Symbol:	lśniąca brązowa maska z płomieniami w otworach na oczy
Plan ojczysty:	Krasnoludzkie Siolo
Charakter:	praworządny dobry
Dziedzina:	strażnik wszystkich krasnoludów, obrona, czujność
Wyznawcy:	krasnoludzy obrońcy, krasnoludy, wojownicy
Charakter kleru:	PD, PN, ND
Domeny:	dobro, krasnolud, ochrona, prawo, wojna
Ulubiona broń:	<i>Toporzysko</i> (topór bitewny)



Symbol
Gorma Gulthyna

Ulubiona broń:

Większość krasnoludzkich enklaw usytuowanych w pozbawionych światła krainach pod powierzchnią stoi na drodze agresywnych, zachłannych wrogów z Podmroku. Ci, którzy chronią je przed atakiem, otrzymują błogosławieństwo od Gorma Gulthyna (*gorm gul-tin*), patrona czujności i obrony. Gorm, pozbawiony poczucia humoru zamaskowany wojownik, zapewnia bezpieczeństwo krasnoludzkim klanom i osadom i stara się chronić je przed wrogami, objawiając się na Pierwotnym Planie znacznie częściej niż jego towarzysze z Morndinsamman. Czuwa na polach bitew, zakłada pułapki i zapadnie w sąsiadujących z nimi przejściach oraz instruuje swych kapłanów w kwestiach planowania oraz godnej zaufania obrony. Ci, którzy widzieli go w walce na murach obleganych osad, opowiadają o jego oszałamiającym męstwie, natomiast jego bitewne manewry oceniają znacznie bardziej krytycznie, często przeczą one bowiem nie tylko zasadom taktyki, ale i dowodzą wręcz rozpaczliwej desperacji, jakby każda bitwa Pana Błazowej Maski miała być jego ostatnią.

Kapłani Ognistych Oczu, znani jako *barakorzy* („ci, którzy osłaniają”), organizują obronę krasnoludzkich osad, pracują jako ochroniarze i ucząją miejscowe krasnoludy o wartości czujności i męstwa. Wstępując do kościoła, każdy z nich składa przysiężenie, iż będzie strzegł swych współplemieńców – wskazanych im przez zwierzchników. Potężniejsi z nich często decydują się ochraniać ważniejsze krasnoludzkie osobistości, jednak pozostałych podopiecznych wskazują się dość przypadkowo – często kapłan musi więc ochraniać dzieci, starszych albo mniej zaradnych czy pewnych siebie członków klanu. Wszyscy duchowni tego bóstwa gotowi są poświęcić życie („płacąc najwyższą cenę Gorma”, jak się to określa w dialekcie kościoła) w obronie tych, których im powierzono. Świątynie Złotego Strażnika wznosi się z prostego kamienia, w centrum stawiając ołtarz, wewnątrz którego znajdują się szczątki poległych barakorów. Większość z nich została wyposażona w zbrojownię i ufortyfikowana na wypadek ataku.

Barakorzy modlą się o czary rano, zazwyczaj zanim udadzą się na patrol, by upewnić się, że noc minęła spokojnie. Dni święte uświetniają festiwale, na które składają się dość nudne dla postronnych elementy, takie jak formalne powitanie, rytmiczne uderzenie bronią o ziemię oraz dydaktyczne modlitwy. Barakorzy często posiadają rangi w klasie wojowników lub krasnoludzkich obrońców, którzy cieszą się szczególnym poważaniem wśród kleru Pana Błazowej Maski.

Historia/związki: Gorm Gulthyn jest umierający. W chwili gdy oddał swą esencję awatarom walczącym przez wieki o przetrwanie krasnoludzkich królestw, jego egzystencja związała się z losem tych ziem. Wraz z upadkiem każdego z klanów, obumiera więc cząstka bóstwa, a boskie płomienie widoczne w otworach na oczy w jego masce stają się coraz bledsze. Dumny Gorm zwierzył się jednak ze swego stanu jedynie Clangeddinowi, Marthammorowi oraz Moradinowi, których uważa za najbliższych przyjaciół. Nadzieja, jaką przyniosło ze sobą Błogosławieństwo Grzmotu i odrodzenie się dawnych krasnoludzkich rodów, powinno wprawdzie przywrócić mu siłę, na razie jednak nie widać żadnych oznak poprawy. Wraz z każdym objawieniem Gorm coraz bezmyślniej angażuje się w walkę, szukając śmierci z rąk wrogów.

Dogmat: Nigdy nie wahać się wypełnić nakazu Gorma. Dbaj o bezpieczeństwo dzieci Morndinsamman i chroń je przed wrogami z zewnątrz. Bądź zawsze czujny, abyś nigdy nie dał się zaskoczyć. Jeśli zajdzie taka potrzeba, bądź gotowy zapłacić najwyższą cenę, aby zapewnić trwanie twoim ziomkom i by pamięć o twoim czynie przetrwała wieki.

Haela Jasny Topór

Pani Bitewnego Zgiełku, Panna Szczęścia

Krasnoludzka półbogini

Symbol: nagi miecz owinięty dwiema spiralami płomieni
Plan ojczysty: Krasnoludzkie Sioto

Charakter: chaotyczny dobry
Dziedzina: powodzenie w bitwie, radość bitwy, krasnoludzcy wojownicy
Wyznawcy: barbarzyńcy, krasnoludy, wojownicy
Charakter kleru: CD, CN, ND
Domeny: chaos, dobro, krasnolud, szczęście, wojna
Ulubiona broń: *Ognisty Pocisk* (wielki miecz)

Zawsze gdy krasnoludy broczą pośród zwłok swoich wrogów, a ich serca rozsada radość i bitewne podniecenie, jest przy nich Haela Jasny Topór (*baj-la*), która w takich chwilach jednoczy się z krasnoludami o dobrym charakterze, by wraz z nimi rozkoszować się triumfem w walce. Prowadzi ich zwłaszcza na potężne potwory i złośliwe istoty, by uwolnić Toril od ich plagi, ponieważ szczerze nienawidzi takich stworzeń, wymagając tego samego od swych wiernych. Gdyby ktoś zapytał kapłankę Haeli, dlaczego zabiła potężnego starego smoka, zapewne odpowiedziałaby: „ponieważ tam był, a poza tym zawsze chciałam wyciąć sobie drogę z czyjś gość”. Należy przy tym pamiętać, że jako bogini szczęścia Haela, a w ślad za nią i jej kapłanki, gotowa jest podjąć praktycznie każde ryzyko.

Kapłanki Haeli, określane jako *kaxanar*, co można luźno przetłumaczyć jako „krwawe panny”, znacznie przewyższają liczebnie swych męskich odpowiedników, którzy zresztą również noszą ów żeński przydomek (choć nie bardzo pasuje on do potężnych, pokrytych krwią wrogów wojowników). Niewiele dbają o krasnoludzkie tradycje, a swoje proste świątynie wznoszą tak, by znajdowały się w dogodnym do obrony miejscu, usytuowanym ponadto w pobliżu ewentualnego źródła konfliktu. Często budują zatem przybytki swej bogini w piwnicach ruin ludzkich budynków, w porzuconych krasnoludzkich osadach, a nawet w opuszczonych warowniach gnomów. Zazwyczaj w każdym takim budynku umieszczają zbrojownię, a wejścia zabezpieczają przynajmniej jedną pułapką (wywołującą możliwość jak najbardziej szkodliwy efekt), co ma gwarantować, iż nigdy żadna ze świątyń Pani Bitewnego Zgiełku nie wpadnie w ręce wrogów.

Kaxanar modlą się o czary rano, przesuwając przy tym palcami po skomplikowanych rytualnych bliznach wyciętych na ich ramionach w chwili przyjmowania do zakonu. Większość owych blizn odwzorowuje figury geometryczne, lecz zdarzają się i tacy, którzy zwyczaj umieszczania na ciele tatuaży wykorzystują po to, by zafundować sobie na ciele jakiś bluźnierczy lub lubieżny cytat. W Zielone Trawy wierni Haeli celebryją nieco przynębiający rytuał, znany jako Czas Dawania Początku, kiedy to śpiewają i roztrzaskując broń wrogów, kaxanar przygotowują się do następnego najazdu na potwory zagrażające krasnoludzkim społecznościom. Podczas największego święta, zwanego Wysoko Wzniesionym Toporem, kaxanar, a wraz z nimi ich sojusznicy, zbierają się, by obserwować zarys miecza Haeli, który, jak twierdzą, pojawia się wówczas na tle słońca. W czasie Święta Księżycy obchodzą Upamiętnienie Poległych, wspominając krasnoludy i przedstawicieli innych ras, którzy polegli w obronie Krzepkiego Ludu. Kaxanar są często wieloklasowcami jako barbarzyńcy, czerpiąc radość ze zniszczenia, jakiego dokonują w stanie szału.

Historia/związki: Pozostali członkowie Morndinsamman szanują Haelę i doceniają jej poczucie humoru oraz żarzący śmiech. Ona sama nie uznaje żadnego zwierzchnika poza Moradinem, uważa jednak swoich braci i siostry z potomstwa Ojca Krasnoludów i zapewnia, że nigdy nie będzie działał przeciwko nim. Ze wszystkich członków panteonu najbardziej ceni sobie towarzystwo Marthammora Duina, który podziela jej zainteresowanie światem na powierzchni, oraz Clangeddina Srebrnobrodego, który podobnie jak ona kocha zgiełk bitwy. Ponieważ Haela czuje się związana z krasnoludami zamieszkującymi na powierzchni Torilu, ma niewiele czasu na nawiązywanie sojuszy z bóstwami innych ras. Ostatnio odrzuciła też zainteresowanie Abbatthora (który chętnie przejąłby część jej szczęścia), czym ściągnęła na siebie jego gniew i coraz sroższe groźby.



*Symbol Haeli
Jasny Topór*

Dogmat: W bitwie znajdziesz motywację, wyzwolenie i radość. Zaufaj Haeli, która poprowadzi cię przez zgiełk, a potwory tego świata padną pod twoim toporem, choćby nie wiem jak były potężne i liczne. Panna Szcześcicia błogosławi krasnoludy, które wierzą w jej dobroczynność, zawsze też towarzyszy tym, którzy bronią się w oblężeniu lub odpierają ataki liczniejszego wroga. Raduj się swoją siłą i brząkiem broni, ścierającej się z orężem godnego przeciwnika. Jeśli szlachetny przeciwnik, który walczył z honorem, poprosi cię o łaskę, okaż mu ją, ale nie wstrzymuj dłoni karzącej tych, którzy okazali się zdradliwi lub tchórzliwi.

Laduguer

Wygnany, Szary Obrońca, Mistrz Rzemiosł

Pośrednie bóstwo krasnoludów

Symbol: złamany błętno na tarczy

Plan ojczysty: Ponury Młot

Charakter: praworządny zły

Dziedzina: tworzenie magicznej broni, artyści, magia, szare krasnoludy

Wyznawcy: krasnoludy, wojownicy, mistrzowie wiedzy, żołnierze

Charakter kleru: PZ, PN, NZ

Domeny: krasnolud, magia, metal, ochrona, prawo, rzemiosło, zło

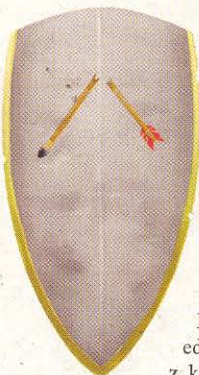
Ulubiona broń: *Ponury Młot* (młot bojowy)

Od chwili gdy duergarowie odłączyli się od swych krasnoludzkich kuzynów, Laduguer (*la-du-gler*) nosi w sobie urazę, a swych kuzynów z Morndinsamman uważa za nieudolnych obiboków, dbających bardziej o zachowanie przestarzałych tradycji niż o postęp. Nie należy jednak sądzić, że Laduguer jest wolnomyślicielem – przede wszystkim bowiem dochowuje on wierności własnym przekonaniom i doktrynie zakładającej posłuszeństwo wobec jednego przywódcy, bogacenie się kosztem wyzysku niewolników i na drodze tworzenia magicznej broni oraz obronę przed wrogami z zewnątrz, która wymaga od jego wyznawców prowadzenia wyczerpujących treningów. Opanowany ksenofobią, zmusza szare krasnoludy do zaniechania kontaktów z innymi rasami, za wyjątkiem okazjonalnego handlu i najazdów w celu zdobycia niewolników.

Duergarowie nie uznają rozdziału władzy państwowej od religijnej, co sprawia, iż kapłani Laduguera (nazywani *thuldor*, co w języku krasnoludów oznacza „tych, którzy wytrwają”) są nominalnymi władcami swoich społeczności. Szare krasnoludy uważają, że ich życie polega na ciągłych walkach przeciwko innym rasom Podmroku, a thuldorowie zapewniają im jedyne oparcie w ogólnym zgiełku, jednocząc rasę i utrzymując jej siłę od dnia, w którym kapłani Laduguera po raz pierwszy odeszli od braci z powierzchni. W wielu świątyniach mieszczą się duże stajnie, wykorzystywane jako miejsce pielęgnacji i rozplodu steederów, wielkich, potwornych pajaków używanych jako środek transportu przez wiele ras Podmroku, które duergarowie, za namową thuldorów, uznali za doskonały przedmiot handlu, a zarazem źródło zamożności. Od kapłanów wymaga się służby wojskowej.

Thuldorzy modlą się o czary rano, zazwyczaj zanim przeznacza godzinę na wymyślanie, tworzenie lub usprawnianie broni magicznej. Duergarowie obchodzą niewiele uroczystości religijnych o dużym znaczeniu, ponieważ świętowanie stanowi niebezpieczną przerwę w pracy, od której zależy przetrwanie rasy. Kapłani Laduguera rzadko są wieloklasowcami, a jeśli już, zostają rycerzami wiary, wojownikami lub mistrzami wiedzy.

Historia/związki: Żaden śmiertelnik nie zna prawdziwego powodu wygnania Laduguera z Morndinsamman. Złote i tarczowe krasnoludy utrzymują, że popełnił on przerażające zbrodnie



*Symbol
Laduguera*

przeciwko swym pobratymcom, a od śmierci z rąk Moradina uratowało go jedynie wstawiennictwo Berronar. Szare krasnoludy wyjaśniają tę historię nieco inaczej, odmalowując Szarego Obrońcę jako zwolennika słusznej filozofii, która mimo wszystko obraziła Ojca Krasnoludów tak dotkliwie, że Laduguer został wygnany z panteonu. Mimo wszystko jednak nadal bywa tolerowany przez niektórych z jego członków, przede wszystkim przez Dugmarena i Sharindlar, zaś pozostałe bóstwa okazują mu jedynie pogardę. Jego jedynym sojusznikiem pozostaje Duerra z Podziemi, przez wielu uważana za jego córkę, choć nawet ona spiskuje już przeciwko niemu. Dominacja duergarów w zakresie hodowli i sprzedaży steederów ściągnęła na Laduguera nienawiść Lolth, a i stosunki z księciem demonów Orcusem z dnia na dzień stają się coraz ostrzejsze.

Dogmat: Dzieci Laduguera odrzuciły nieodpowiedzialnych i słabych bogów praoojców oraz opuściły ich leniwą rasę, by nie ulec wszechogarniającej słabości. Ścisłe posłuszeństwo wobec przełożonych, poświęcenie swemu rzemiosłu i niekończący się znoj są konieczne, by osiągnąć bogactwo, bezpieczeństwo i władzę. Nic nie przychodzi bez trudu – i tak właśnie powinno być. Wytrwaj w bólu bez skargi, albowiem okazywać i odczuwać emocje, znaczy przyznawać się do słabości. Ci, którzy są słabi, nie zasługują na nic, z wyjątkiem niewoli i śmierci. Przeciwności są kuźnią Laduguera, a trudne szlaki, którymi muszą przejść duergarowie, hartują niczym jego młot – przetrzymaj wszystko i stań się silniejszy niż adamantyt.

Marthammor Duin

Znajdujący Szlaki, Czuwający nad Wędrowcami, Czuje Oko

Pomniejsze bóstwo krasnoludów

Symbol: ustawiony pionowo buzdycan na skórzanym bucie wykończonym futrem

Plan ojczysty: Krasnoludzkie Siolo

Charakter: neutralny dobry

Dziedzina: przewodnicy, odkrywcy, podróżnicy, emigranci, błyskawice

Wyznawcy: krasnoludy, wojownicy, tropiciele, podróżnicy

Charakter kleru: CD, PD, ND

Domeny: dobro, krasnolud, ochrona, podróż

Ulubiona broń: *Świecący Młot* (ciężki buzdycan)

Najbardziej konserwatywne krasnoludy twierdzą, że miejsce Niezłomnego Ludu jest pod ziemią i że ci, którzy podróżują po Krainie na Górze (znani w kulturze krasnoludzkiej pod wspólną nazwą Wędrowcy) w najgorszym przypadku zdradzili dawne ideały, a w najlepszym są nieco niezrównoważonymi umysłowo głupcami.

Jeśli uznać takie dowodzenie za zasadne, młody krasnoludzki bóg Marthammor Duin (*mar-tam-mor du-in*) jest wielkim królem głupców. Uznany za patrona krasnoludów, które opuściły siedziby klanów, by odkrywać świat powierzchni, podchodzi do życia niemal jak ciekawski gnom, zawsze interesuje go bowiem to, co kryje się za horyzontem, i zawsze chętnie opowiada o swoich przygodach. Symbolizuje rzadką wśród krasnoludów żądzę przygód, ciekawość i iskrę szaleństwa, które jego wyznawcy porównują z błyskiem pioruna na błękitnym niebie.

Kapłani Marthammora, zwani *volamtar* („przecierający nowe szlaki”), reprezentują jeden z najlepiej rozpoznawanych na powierzchni kościołów krasnoludzkich, zwłaszcza na Północy, gdzie jego wyznawcy w ostatnich latach znacznie się wzbogacili. Volamtarowie przecierają szlaki w pobliżu krasnoludzkich osad, co ułatwia podróż tym, którzy zdecydowali się



*Symbol
Marthammora
Duina*

opuścić siedziby klanu, patrolują też szlaki handlowe i ścieżki zwierzyny, lecząc rannych i oczyszczając obszar wokół osad z drapieżników. Chętnie wnoszą świątynie w miastach lub ich pobliżu, by rozszerzyć popularność krasnoludów dzięki usługom leczniczym, ceremoniom religijnym i wymianie informacji. Mniej skorzy do pozukiwania przygód volamtarowie próbują czasem wpływać na rządzących miast, w których krasnoludy stanowią mniejszość, opanowując pomniejsze stanowiska polityczne. Świątynie w dziczy budowane są zazwyczaj na naturalnych wzniesieniach i na krawędzi klifów, dzięki czemu ich mieszkańcy mogą swobodnie obserwować burze, uważane za święte. Bez względu jednak na to, gdzie znajduje się taki przybytek, zwykle dopasowuje się do okolicznego stylu architektonicznego lub warunków naturalnych.

Volamtarowie modlą się o czary rano. W ciągu roku obchodzą liczne święta, w tym wiele festiwali, zwykle trwające dziewięć dni, a za szczególną okazję uważają rok Tarczowego Wiecu, kiedy to wszelkie świąteczne ceremonie stają się bardziej spektakularne. Wszelkie uroczystości są otwarte dla publiczności (również z innych ras) i zazwyczaj obejmują rytuał palenia zużytego obuwia i żelaznych elementów wyposażenia, głośne śpiewy i wypijanie hektolitrow alkoholu. Volamtarowie często posiadają rangi w klasie rycerzy wiary i wojowników. Ci, którzy zamieszkują na obszarach dziczy, często zyskują rangi w klasie tropicielei.

Historia/związki: Inni członkowie krasnoludzkiego panteonu często zarzucają Marthammorowi skłonność do „błazenady”, mając przy tym nadzieję, iż jego fascynacja światem powierzchni jest tylko chwilowa. Moradin jednak i tak cieszy się faktem, że jego młodszy syn poddaje się dyscyplinie chętniej niż Dugmaren (który, co chyba nie powinno dziwić, jest najlepszym przyjacielem Marthammora). Czującą nad Wędrowcami nienawidzi bóstw orków, goblinów i gigantów, szczególnie niechęć zaś odczuwa wobec Grolantora, patrona gigantów wzgórzowych.

Dogmat: Wystrzegaj się iluzorycznego bezpieczeństwa siedziby klanu – podróżuj, aby szerzyć nauki członków Morndinsamman wśród przedstawicieli innych ras, by mogli przekonać się o krasnoludzkiej mądrości. Pomagaj innym wędrowcom, albowiem łatwiej jest wytrwać w drodze, gdy nawiąże się nić przyjaźni. Poszukuj nowych dróg i ścieżek, a w czasie swych wędrówek odkrywaj mądrość świata i nieś wszystkim nadzieję.

Moradin

Kowal Dusz, Ojciec Krasnoludów, Wszechojciec

Większe bóstwo krasnoludów

Symbol:	młot i kowalstwo
Plan ojczysty:	Krasnoludzkie Siolo
Charakter:	praworządny dobry
Dziedzina:	krasnoludy, tworzenie, kowalstwo, ochrona, kucie metali, obróbka kamienia
Wyznawcy:	krasnoludzy obrońcy, krasnoludy, inżynierowie, wojownicy, górnicy, kowale
Charakter kleru:	PD, PN, ND
Domeny:	dobro, krasnolud, ochrona, prawo, rzemiosło, ziemia
Ulubiona broń:	<i>Młot Dusz</i> (młot bojowy)

Moradin (*mo-a-din*) jest bóstwem szorstkim i bezkompromisowym, twardym jak kamień, gdy musi bronić swej rasy. Surowy, lecz sprawiedliwy, uosabia siłę i potęgę woli. Inspiruje krasnoludzkich wynalazców i bezustannie próbuje ulepszyć swą rasę, wyzwalając w niej dobre instynkty, szlifując jej intelekt i nakłaniając do harmonijnego współżycia z innymi dobrymi rasami, a jednocześnie wykorzeniając dumę i tendencje separatystyczne. Jego młot bojowy

jest zarazem narzędziem pracy i bronią, powszechnie znaną jako *Młot Dusz*.

Kościół Moradina odgrywa ważną rolę w krasnoludzkich społecznościach, aktywnie kształtując ich moralność, a jego kapłani podkreślają współdziałanie Moradina nawet w prozaicznych czynnościach, takich jak kowalstwo, górnictwo czy inżynieria, błogosławiąc tych, którzy zabierają się do pracy. Przewodzą ekspansji zmierzającej do zakładania nowych krasnoludzkich królestw oraz budują status krasnoludów w społecznościach na powierzchni. Odgrywają ważną rolę w nauczaniu młodych członków społeczności i nadzorują większość formalnych ceremonii. Ich szczególnym zainteresowaniem cieszą się Dzieci Grzmotu – również w kapłanach, którzy urodzili się w wyniku Błogosławieństwa Grzmotu, kościół pokłada wielkie nadzieje.

Kapłani Moradina, nazywani *sonnlinor* („ci, którzy obrabiają kamień”), modlą się o czary rano. Ofiary wierni składają Kowalowi Dusz raz na miesiąc. Wyższy rangą kapłan danej społeczności może ogłosić dowolny dzień dniem świętym, aby uczcić miejscowe wydarzenie. Wiele społeczności świętuje jednak 1 dzień młota, ponieważ data ta, od roku 1306 RD (Roku Grzmotu), uważana jest za początek odrodzenia rasy krasnoludów, związany z gwałtownym przyrostem liczby urodzin, który pocytuje się za dowód szczególnej łaski Ojca Krasnoludów. Jego kapłani są często wieloklasowcami jako krasnoludscy obrońcy i wojownicy.

Historia/związki: Według krasnoludzkich mitów, Moradin powstał ze skały, kamienia i metalu, zaś jego dusza jest rozpalonym żarem. Wykuł on ciała pierwszych krasnoludów z metalu oraz klejnotów i napełnił je duszami, gdy dmuchał na swoje twory, by je ostudzić. Jest przywódcą krasnoludzkiego panteonu i to za sprawą jego decyzji wygnano z niego złe bóstwa duergarów i derro z powierzchni. Strategiczny sojusz łączy go z Gondem, Kossuthem, Helmem, Tormem i Tyrem oraz głowami panteonu elfiego, gnomiego i niziołczego. Przeciwstawia się bóstwom goblinów, orków, złych gigantów i wygnanych krasnoludów.

Dogmat: Moradin jest ojcem i twórcą rasy krasnoludów. Oddawaj mu cześć, postępując zgodnie z zasadami jego wiary oraz zyskując mistrzostwo w kowalstwie i obróbce kamienia. Roztropność rodzi się wraz z upływem lat, a doświadczenie łagodzi jej nieugiętość. Staraj się działać na rzecz rozwoju krasnoludzkiej rasy, i to bez względu na to, czym się zajmujesz. Ucz się nowych umiejętności i odkrywaj nowe procesy technologiczne. Zakładaj królestwa i osady klanowe, istniejące zaś chroń przed wszelkim zagrożeniem. Prowadź krasnoludy drogami tradycji wyznaczonej przez Kowala Dusz. Oddawaj cześć przywódcom swego klanu tak samo jak Moradinowi.

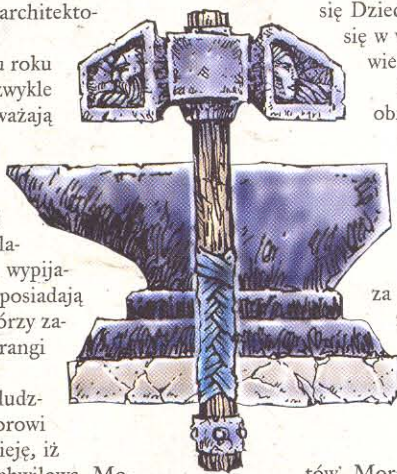
sharindlar

Pani Życia i Litości, Faśniejąca Tancerka

Pośrednie bóstwo krasnoludów

Symbol:	okrąg płomieni unoszący się ze stalowej igły
Plan ojczysty:	Krasnoludzkie Siolo
Charakter:	chaotyczny dobry
Dziedzina:	leczenie, litość, romantyczna miłość, płodność, taniec, zaloty, księżyc
Wyznawcy:	bardowie, tancerze, krasnoludy, uzdrowiciele, kochankowie
Charakter kleru:	CD, CN, ND
Domeny:	chaos, dobro, krasnolud, księżyc, leczenie, urok
Ulubiona broń:	<i>Szybkie Ugryzienie</i> (bicz)

Kiedy krasnoluda dopada choroba lub zostaje powalony w bitwie, często wypowiada modlitwę do Sharindlar (*sza-rin-dlar*), krasnoludzkiego



Symbol Moradina

bóstwa leczenia i litości. Kult tej dobroczynnej bogini, która chroni krasnoludy poprzez leczący dotyk swych kapłanów, jest bardzo powszechny, jednak niewielu przedstawicieli tej rasy gotowych byłoby przyznać przed obcymi, iż szczególną czcią darzy tę właśnie boginię, by nie okazać w ten sposób słabości. Sharindlar uznaje się ponad to za patronkę wesołości, romansu i tańca. To za jej sprawą krasnoludom rozwijają się języki, dobierają małżeństwa i rodzą dzieci.

Kapłani Jaśniejszej Tancerki, nazywani *thalornor* („ci, którzy okazują litość”), doglądają chorych i otaczają opieką słabych, czuwając przy ich łóżkach i szepcząc słowa otuchy. Poza tym uczą młodych tradycyjnych zalotów, a nawet odgrywają rolę swatów, łącząc najbardziej pasujące do siebie krasnoludy. Jeden z ostatnich rozkazów Sharindlar dotyczących płodności rozciągnął wpływ thalornorów również na hodowlę zwierząt i nowych odmian roślin. Ponieważ towarzyszą każdym narodzinom (zarówno w przenośni jak i dosłownie), traktują Błogosławieństwo Grzmotu z jeszcze większą czcią niż ich pobratymcy, i czasami przekraczają nawet swoje kompetencje, by namówić Dzieci Grzmotu do wstąpienia w szeregi kleru Shariindlar. W świątyniach owej bogini znajdują się przestronne sale, z dużą ilością miejsca na tańce i wystawne uczty, które się w nich odbywają. Mieści się w nich również mnóstwo pokoi przeznaczonych dla odwiedzających je wyznawców.



Symbol Sharindlar

Kapłani Sharindlar modlą się o czary rano, a ceremonie odprawiają najczęściej wtedy, gdy księżyc zaczyna przybywać; w Zielonej Trawie, Śródlecie i o pełni, gromadząc się w jaskiniach na tajne zgromadzenia. W czasie takich zebrań tańczą wokół naturalnego zbiornika wodnego, śpiewając Pani Litości oraz rzucając przedmioty ze złota do poświęconego kotła, po czym upuszczają niewielką ilość krwi z ramion, pozwalając, by sączyła się do kotła, którego zawartość zostaje następnie roztopiona i wrzucona do wody. Thalornorzy są często wieloklasowcami jako bardowie.

Historia/związki: Przez wiele tysięcy Sharindlar starała się ustanowić dobre stosunki z całym panteonem, w tym także z Laduguerem, Duerrą z Podziemi i Abbathorem. Przy wielu okazjach próbuje łagodzić spory między Moradinem a tymi, których wyгнаł, zwłaszcza gdy zagrożenie wymaga współdziałania wszystkich członków panteonu. Zwykle uważa jednak politykę za stratę czasu, woli zatem zajmować się romantycznym aspektem bóstw i krasnoludów. Głęboka przyjaźń łączy ją z Shiallią, która, jak niektórzy utrzymują, jest jej córką, zrodzoną ze związku z bóstwem istot baśniowych.

Dogmat: Okazuj litość i w słowach, i w uczynkach. Powściągnij swój gniew i wrogość. Bądź wyrozumiały dla słabości innych. Dzieci Moradina muszą czuć się bezpieczne, by móc się mnożyć w spokoju. Przestrzegaj tradycyjnych rytuałów zalotów i zachęcaj do tego innych.

Symbol Robert Raper

Ryc. Wayne England



Haela Jasny Topór

Laduguer

Sharindlar

Thard

Vergadain

Panteon krasnoludów

Pamiętaj, że Sharindlar odnawia nasiona krasnoludzkiego żywota, podczas gdy Berronar chroni ich owoce.

Thard Harr

Pan Głębi Dżungli

Pomniejsze bóstwo krasnoludów

Symbol: dwie skrzyżowane rękawice z pazurami, wykonane ze srebrnoblękitnego metalu
Plan ojczysty: Krasnoludzkie Siolo
Charakter: chaotyczny dobry
Dziedzina: dzikie krasnoludy, przetrwanie w dżungli, polowanie
Wyznawcy: druidzi, mieszkający dżungli, tropiciele, dzikie krasnoludy
Charakter kleru: CD, CN, ND
Domeny: chaos, dobro, krasnolud, roślina, zwierzę
Ulubiona broń: rękawica z pazurami (nabijana rękawica)

Niemal każdy, kto stanie twarzą w twarz z wytatuowanym Thard Harrem (*thard harr*) o wielkim brzuchu – tajemniczym, dzikim stworzeniem noszącym brązowy hełm uformowany na kształt krokodylej czaszki – nie podejrzewa nawet, że ma przed sobą członka Morndinsamman. Chociaż Thard Harr nie przypomina bóstw swej rasy i trzyma się od nich na dystans – zarówno emocjonalny jak i geograficzny – w jego żyłach także płynie krew Moradina. Uznany za patrona dzikich krasnoludów, które zamieszkują dżungle Faerunu (zwłaszcza Chult), chroni ich osady przez stadami dzikich bestii, siejącymi zniszczenie głodnymi dinozaurami i inwazją najeźdźców.

Kapłani i druidzi Thard Harra, zwani *vuddor* („ci z dżungli”), w swej odległej ojczyźnie cieszą się ogromnym poważaniem. Kult Thard Harra jest tak silnie zakorzeniony w społeczności dzikich krasnoludów, że niewielu rozważa nawet możliwość istnienia innej religii. Chociaż niektóre złote krasnoludy z południa (zwłaszcza te zamieszkujące w pobliżu ruin Wysokiego Shanatar) pamiętają opowieści przodków, w których Thard występował jako zagubione krasnoludzkie bóstwo natury, większość dzikich krasnoludów ignoruje Morndinsamman, a Thard nie robi nic, by to zmienić. Vuddorowie prowadzą swoje grupy na owocne polowania, służą za generałów dla luźno zorganizowanych armii dzikich krasnoludów i przemawiają w imieniu całych społeczności. Thard nie wspiera formalnych świątyń, a zamiast tego nakazuje swoim wyznawcom traktować jako miejsca kultu szczególnie piękne twory natury (takie jak płaszczyzny wulkanów, ogrody lub wodospady).

Vuddorowie modlą się o czary rano. W nocie pełni lub nowiu księżycy najwyższy rangą kapłan w regionie formalnie zwołuje wszystkie grupy myśliwych na ceremonie, podczas której śpiewają oni pieśni ku czci bóstwa, biją w bębny i wydają wojownicze okrzyki, by odstraszyć potencjalnych intruzów. W czasie takich zgromadzeń często składa się również krwawe ofiary ze schwytych dinozaurów lub schwytych wrogów (niektóre z bardziej odizolowanych plemion poświęcają w ten sposób nieszczęśliwych dobrych ludzi, bo chociaż Thard nie pochwała takich rytuałów, nie zrobił nic, by zakomunikować to wiernym), a potem zjada ich mięso, by poczuć kontakt z bóstwem. Vuddorowie bywają wieloklasowcami jako tropiciele.

Historia/związki: Poza sporadycznymi kontaktami z Sharindlar i Dumathoinem, Thard Harr nie utrzymuje niemal żadnych stosunków z dziećmi Moradina. W nielicznych sytuacjach, gdy na wezwanie Moradina zbiera się cały panteon, Thard Harr wyraźnie trzyma się na uboczu, między innymi dlatego, że nie potrafi mówić, a komunikuje się za pomocą serii zwierzęcych okrzyków i gestów. Zdecydowanie bardziej woli towarzystwo innych bóstw natury, takich jak Ubtao, Nobanion i Uthgar.

Thard jest zaprzysięgłym wrogiem Shar, która w Chult występuje pod imieniem Eshowdow (cienistego bóstwa, które wchłonęła), oraz kilku innych bóstw i demonów dżungli, rzadko dostrzeganych przez mieszkańców cywilizowanych części Faerunu.

Dogmat: Tak jak wielkie tygrysy z dżungli, bądź silny i nieufny wobec bestii, niezależnie od tego, czy chodzą na dwóch, czy na czterech nogach. Żyj w harmonii z naturą i staraj się o opiekę Pana Głębi Dżungli. Próbnij zrozumieć to, czego nie pojmujesz, lecz unikaj przynoszenia do legowiska nieznanych darów. Szanuj tradycje swego ludu, lecz pamiętaj, że droga Thard Harra jest jedyną – i najlepszą – drogą dla jego dzieci.

vergadain

Król Kupców, Niski Ojciec, Śmiejący się Krasnolud

Pośrednie bóstwo krasnoludów

Symbol: sztuka złota
Plan ojczysty: Krasnoludzkie Siolo
Charakter: neutralny
Dziedzina: bogactwo, szczęście, szanse, złodziejstwo, dobry charakter, podejrzliwość, oszustwo, negocjacje, przebiegłość
Wyznawcy: krasnoludy, kupcy, łotrzykowie, zamożne osoby
Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN
Domeny: krasnolud, handel, oszustwo, szczęście
Ulubiona broń: *Poszukiwacz Złota* (długi miecz)

Na powierzchni Vergadain (*wer-ga-dain*) reprezentuje dobrze znane oddanie krasnoludów sztuce kupieckiej – jest bowiem między innymi patronem umów, zawartych po długich negocjacjach handlowych. Jednak ci, którzy dobrze słuchają jego wyznawców, wiedzą, że Król Kupców ma także pewien aspekt, jeśli nie mroczniejszy, to przynajmniej wstydlivy. Jako patron szczęścia i oszustwa, sprzyja bowiem i tym, którzy bogacą się niezbyt legalnie. Uwielbia wszelkie negocjacje i intrygi, niezależnie od tego, czy dotyczą na przykład sprzedaży koni, czy też planu włamania się do stajni, kradzieży owoc rumaków i odsprzedaania ich w pobliskim mieście.

W miastach pełnych uczonych niewielu przyznaje się, iż czci Vergadain, ponieważ jego wyznawców postrzega się tu albo jako sprytnych negocjatorów, albo bezwstydnymi złodziejami – cokolwiek akurat wydaje się gorsze. Kapłani Śmiejącego się

Krasnoluda (jak nazywają go inne rasy), określani mianem *hurndor* („ci, którzy handlują”), starają się jak najlepiej przysłużyć handlowym interesom swojej rasy, podróżują więc po świecie więcej niż słudzy któregoś z pozostałych członków Morndinsamman, z wyjątkiem może Marthammora Duina. Król Kupców wymaga od nich zamożności i zapewnienia, że część ich bogactwa zostanie przeznaczona na utrzymanie miejscowej świątyni, która jest zazwyczaj podziemną komnatą pozbawioną okien i wypełnioną wszelkiego rodzaju skarbami.

Kapłani Vergadainy modlą się o czary nocą. Święte dni tego wyznania znane są jako festiwale monet i wyznaczają okresy zwiększonej kupieckiej aktywności. Przypadają tuż przed i zaraz po pełni księżycy, w Wysokie Trawy i w dni określone jako preferowane przez Księcia Kupców (te zmieniają się każdego roku), są otwarte dla wszystkich i czasem przypominają bardziej wesołe spotkania handlowe niż uroczystości religijne, ponieważ pod koniec dnia wyznawcy Vergadainy znacznie obniżają ceny swoich towarów, usiłując sprzedać ich jak najwięcej i otrzymać w zamian więcej niż ich koledzy w handlu. Hurndorowie rzadko są wieloklasowcami, a jeśli już, to najczęściej jako łotrzykowie, i raczej odganiają, niż karzą nieumarłych.



*Symbol
Thard Harra*



*Symbol
Vergadainy*

Historia/związki: Vergadain cieszy się dużą popularnością wśród członków Morndinsamman, a z Dugmarem Jasnym Płaszczem łączy go przyjaźń, ponieważ obaj kochają intrygi. Od czasu do czasu sprzymierza się z Abbathorem – są to sojusze, które obaj określiliby jako „umowy w interesach”. Jego podróże przysporzyły mu sojuszników także wśród kupieckich bóstw Faerunu.

Dogmat: Naprawdę błogosławieni są ci, których przedsięwzięcia i zapał przynoszą zarówno bogactwo jak i powodzenie. Pracuj ciężko, bądź sprytny, dąż do uzyskania najlepszej umowy, a Król Kupców obysypie cię złotem. Innych traktuj z szacunkiem, lecz nie wzdrygaj się wynegocjować umowę lepszą dla siebie niż dla nich.

panteon mulhorandzki

Kiedy Imaskari sprowadzili tysiące niewolników z innego świata, więźniowie przynieśli ze sobą swoją wiarę i własne bóstwa – panteon mulhorandzki.

Anhur

Generał Bogów, Mistrz Sprawności Fizycznej, Zastrząb Wojny

Pomniejsze bóstwo mulhorandzkie

Symbol: opleciony sznurem miecz z głowicą w kształcie głowy sokoła

Plan ojczysty: Heliopolis

Charakter: chaotyczny dobry

Sfera wpływów: wojna, konflikt, sprawność fizyczna, grzmot, deszcz

Wyznawcy: druidzi, wojownicy, mnisi, tropiciele, żołnierze, zbrojni

Charakter kleru: CD, CN, ND

Domeny: burza, chaos, dobro, siła, wojna

Ulubiona broń: *Wojenny Sokół* (tasak)



Symbol Anhura

Anhur (*an-hur*) uosabia zarówno bitewny szal jak i strategiczne przywództwo wojenne. Potrafi być mściwy, lecz nigdy nie wydaje o innych pochopnych sądów. W przeciwieństwie do większości bóstw wojna, symbolizuje siłę dobra i walczy tylko przeciwko złu. Niełatwo wpada w gniew, a o jego rozwadze krążą legendy. Jeśli jednak wpadnie we wściekłość, nikt i nic nie zdoła mu się oprzeć. Anhura trudno jest rozproszyć, toteż niemal zawsze zachowuje czujność. Nigdy nie przestaje się poruszać, uważnie lustrując horyzont. W przeciwieństwie do większości bogów panteonu mulhorandzkiego docenia poczucie humoru śmiertelników i nie uważa ich obecności za męczącą. Śmieje się zawsze pełną piersią, a uśmiech nie znika mu z twarzy nawet podczas bitwy. Jeśli jednak ktoś przyjrzy mu się uważnie, w jego oczach dostrzeże ślad poczucia winy z powodu faktu, iż nie potrafił zaradzić wcześniejszym nieszczęściom Mulhorandu, zwłaszcza tym, które sięgnęły Czerwoni Czarnoksiężnicy.

Kościół Anhura jest zorganizowany na wzór hierarchii wojskowej i wymaga takiejże dyscypliny. Codziennie rano kapłani zobowiązani są do ćwiczeń umiejętności bojowych, popołudniu szkołą mulhorandzkie legiony, a wieczorami naprawiają broń i zbroje oraz studiują strategię wojenne, ponieważ Anhur oczekuje, że opracują, a potem zdołają wykonać niekonwencjonalne plany wojenne, które pomogą przywrócić chwałę Mulhorandu. Większość czasu duchowni spędzają więc na układaniu skomplikowanych strategii i przeciwstawianiu się machinacjom kapłanów Horusa-Re.



Symbol Geba

Kapłani i druidzi Anhura modlą się o czary o świcie w oczekiwaniu na bitwy nadchodzącego dnia. Miesiąc tersakh nazywany w Mulhorandzie czasem burz, uznają za okres, w którym Anhur patroluje granice Mulhorandu, odstraszać intruzów, i celebrować go seria pojedynków, których uczestnicy nie mogą jednak posługiwać się śmiercionośną bronią. Zwycięzca wszystkich pojedynków otrzymuje na nadchodzący rok tytuł Rycerza Anhura. Okres turniejowych zmagañ kończy się w Zielone Trawy festiwalem znanym Ostrzenie Miecza – wtedy też rozpoczynają się najważniejsze operacje mulhorandzkiej armii. Na Obfite Plony przypada rytuał Upamiętnienia, ponura uroczystość będąca czasem autorefleksji i wspomnienia poległych towarzyszy, którą kończy podniosła litania wojskowych hymnów dziękczynnych na cześć Anhura i minionych sukcesów wojskowych. Kapłani obchodzą również wiele świąt upamiętniających ważne bitwy. Mimo że takie uroczystości ignoruje większość świeckich mieszkańców Mulhorandu, cytadele Anhura i tak stają się w tym okresie miejscem uct, hulank i zawodów sportowych. Większość druidów i kapłanów Anhura posiada rangi w klasie rycerzy wiary i wojowników.

Historia/związki: Chociaż formalnie Anhur należy do grona sojuszników Horusa-Re, często sprzeciwia się jego dążeniom do ustanowienia wiecznego porządku. Wchłonawszy dziedzicę Rammaņa, byłego untherskiego bóstwa pogody, popadł w narastający konflikt z Izydą, w pozostałych jednak aspektach trzyma się ich odwiecznego sojuszu. Blisko współpracuje z Neftydą, zwłaszcza jeśli może przeciwstawić się machinacjom Thay, oraz z Bastet (Sharess). Odwiecznym wrogiem Anhura jest Set, a w Czasach Kłopotów sięgnął na siebie niępnawicę, Sekolaha (bóstwa rekina sahuaginów) i Hoara. Wziąwszy pod uwagę wojnę Mulhorandu z Untherem i jego dążenie ekspansjonistyczne, wkrótce będzie musiał walczyć z Tempusem.

Dogmat: Chroń Mulhorand, albowiem jest on twoją ojczyzną – niszczyć zatem jego wrogów tak samo, jak zniszczylibyś każdego, kto wyrządziłby krzywdę twoim rodzicom. W bitwie wykazuj się odwagą i męstwem, pamiętając jednak o bezpieczeństwie towarzyszy broni. Postępuj według mądrych rad dowódcy tak samo, jakbyś słuchał rad rodziców, lecz nie podejmuj żadnych działań, które miałyby służyć złej sprawie – jeśli zatem dowódca nakazuje ci źle postąpić, odmów mu bez wahania. Twoje uczynki zostaną osądzone przez radę przynajmniej trzech równych tobie. Chroń lud Mulhorandu i własność kościoła Anhura, albowiem swego domu broni się z furją lwicy broniącej młodych. Strzeż się sztuczek Seta, bo jego szpiedzy są wszędzie, a jego działania zwracają braci przeciwko siostram i rodziców przeciwko dzieciom. Jego brud zatrzuwa wody ziemi twojego serca. Unikaj wielkich burz, które napływają z północy, albowiem są dziełem czarwanej magii. Nieś pokój i dobrobyt Mulhorandu na zachód i prowadź lud Untheru, gdy będzie w potrzebie.

Geb

Król Bogactw pod Ziemią, Ojciec pod Niebiosami i Piaskami

Pomniejsze bóstwo mulhorandzkie

Symbol: góra

Plan ojczysty: Heliopolis

Charakter: neutralny

Dziedzina: ziemia, kopalnie, zasoby mineralne

Wyznawcy: archonci żywiołów (ziemia), wojownicy, górnicy, kowale

Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN

Domeny: jaskinia, ochrona, rzemiosło, ziemia

Ulubiona broń: *Kamienna Powłoka* (drag)

Geb (*geb*) był niegdyś ciekawskim i zapalczym bóstwem, jednak z czasem złagodniał i stał się bardziej ostrożny i zrównoważony. Przemawia głębokim, basowym

głosem, a słowa podkreśla, uderzając w ziemię swym dragiem i powodując przez to drobne podziemne wstrząsy. Ma rubaszne usposobienie i potrafi docenić dobry humor, zarówno subtelny jak i dosadny. Rzadko ujawnia emocje, chociaż jego oczy rozjaśniają się na widok cennego klejnotu lub bogatej żyły rudy.

Kościół Geba ma luźną organizację i, w porównaniu z innymi świątyniami bóstw mulhorandzkich, niewielkie znaczenie polityczne. Jego kapłani całe dnie pracują ramię w ramię z górnikami, poszukiwaczami złota i kowalami, kopiąc tunele, wypłukując złoto i kując broń i zbroje. Przynajmniej raz w roku wypuszczają się na poszukiwania nowej żyły rudy lub złóż kamieni szlachetnych. Starsi często udają się do miast i poszukują wsparcia u kleru Neftydy, by w ten sposób zdobyć fundusze na budowę nowych kopalni i kamieniołomów.

Kapłani Geba modlą się o czary o północy, kiedy niebo przypomina sklepienie wielkiej jaskini wysadzonej klejnotami. Wcześniej każdy z nich musi odnaleźć jeden kamień szlachetny lub minerał i zakopać go w ziemi podczas odmawiania wieczornej modlitwy, a następnego ranka wykopać i złożyć w ofierze Gebowi, odmawiając modlitwy poranne. Te bliźniacze ceremonie, znane pod nazwą Ukryty Klejnot i Piękna Radość, upamiętniają dary Geba dla świata i odkrycie cennych skarbów ziemi. Pierwszego dnia mirtula odbywa się uroczystość zwana Odwijaniem, ponieważ górskie strumienie wypełniają się wówczas wodą z topniejących śniegów, często odkrywając nowe jaskinie i złoża minerałów. W ostatni dzień nightala, nazywany Dniem Ściągania w Dół, wierni Geba celebrują ponurą ceremonię upamiętniającą tych, którzy w ciągu minionego roku zmarli w głębi ziemi i gór – na pamiątkę ich odejścia zasypuje się jeden z opuszczonych szybów kopalni. Wielu kapłanów Geba posiada rangi w klasie archontów żywiołów (zobacz rozdział 4) lub wojowników i raczej odgania, niż karci nieumarłych.

Historia/związki: Geb jest jednym z najstarszych bóstw w pantheonie mulhorandzkim, ojcem Izydy, Seta, Ozyrysa i Neftydy, dawno

już przyćmionym przez swe potomstwo. Sojusz łączy go ze wszystkimi bóstwami panteonu z wyjątkiem Seta, a także z Flandalem Stalową Skórą, Grumbarem i Moradinem. Konflikt między Anhurem a Horusem-Re bardzo go niepokoi, wielu przeczuwa zatem, że być może wkrótce przekaże swą moc innemu bóstwu i powróci do ukochanej żony Nut, którą porzucił tysiące lat temu, aby przybyć na Toril i ocalić swój lud.

Dogmat: Poznaj ziemię. Odkryj jej piękno i rozkoszuj się jej sekretami, lecz rób to w taki sposób, by podkreślać ich tajemnice i urodę, a nie wykorzystywać bogactwo, które mogą ci przynieść. Chroń tych, którzy pracują pod ziemią i dla niej, odnosząc się do niej z szacunkiem, a karz tych, którzy ograbiają ją ze skarbów. Zjednocz się z ziemią, a połączysz się z Gebem, który zaprowadzi cię do wewnętrznego spokoju i użyczy ci siły żywej skały, abyś mógł bronić się w czasach potrzeby.

Hathor

Matka Opiekunka

Pomniejsze bóstwo mulhorandzkie

Symbol:	łeb krowy z księżycowym dyskiem między rogami
Plan ojczysty:	Heliopolis
Charakter:	neutralny dobry
Dziedzina:	macierzyństwo, muzyka ludowa, taniec, księżyc, los
Wyznawcy:	bardowie, tancerze, matki
Charakter kleru:	CD, PD, ND
Domeny:	dobro, księżyc, przeznaczenie, rodzina
Ulubiona broń:	długie krowie rogi (krótki miecz)

Hathor (*baa-tor*), znana ze swej łagodności, zawsze przemawia tak, jakby wyciągała rękę na zgodę po burzliwej kłótni, a jej słowa rozpra-

Ryc. Ben Templesmith



Panteon mulhorandzki

szają złość i smutek. Jej śmiech jest jak radość niemowlęcia, a wszystkie dzieci są jej drogimi. Sama jej obecność wystarczy, bo rozproszyć mrok i przynieść ukojenie wszystkim, którzy znajdują się w pobliżu. Bogini ta nigdy nie napomina surowo swych wiernych, nie okazuje im zniecierpliwienia i nigdy nie przestaje się uśmiechać. Przemawia szczerze i pokornie, a pełną energią tryska tylko wtedy, gdy tańczy lub śpiewa.

Kościół Hathor ma luźną organizację, stara się bowiem unikać pułapek władzy, w jakie zdarza się wpadać kapłanom innych wyznań. Hathor nie interesuje się polityką i niewielu z jej kapłanów marzy o doczesnej potęgze, co w Mulhorandzie należy do rzadkości. Jej słudzy pielęgnują chorych, pomagają biednym i chronią dzieci, a większość pieniędzy przekazują bezpośrednio tym, którzy ich potrzebują, żyjąc z hojności darczyńców. Niemal wszyscy kapłani Hathor to kobiety.

Kapłanki Hathor modlą się o czary zawsze, gdy księżyc znajduje się najwyżej na niebie. Przestrzegają kalendarza księżycowego, składającego się z trzydziestodniowych miesięcy, który nie uwzględnia dni specjalnych z Kalendarza Harptosy. Każdemu z dni miesiąca odpowiada cykl modlitw, który powtarza się przy każdej pełni księżyca. W dniu pierwszej pełni po Zielonych Trawach kapłanki Hathor obchodzą święto nazywane Narodziny, starając się tak wyliczyć termin narodzin własnych dzieci, by wypadły jak najbliżej owego dnia. Wszystkie śpiewają wówczas nowe pieśni, tańczą i recytują wiersze, a z tego obowiązku zwolnione są jedynie kapłanki w ostatnim miesiącu ciąży lub tuż po porodzie. Wigilia Śródlecia, nazywana Uroczystością Księżyca, to dzień radosnej zabawy i śpiewania krzepiących hymnów. Kapłanki Hathor są czasem wieloklasowcami jako bardowie.

Historia/związki: Stosunki Hathor z pozostałymi bóstwami panteonu mulhorandzkiego są poprawne, jeśli nie liczyć Sety i Sobka, do których czuje odrazę. Wiele z owych bóstw patrzy jednak na nią z góry, za wyjątkiem Ozyrysa, Izdydy i Neftydy, którzy potrafią docenić jej dobroć. Dziedzina Hathor nakłada się w niektórych aspektach na dziedzinę Izdydy, lecz Hathor postrzegana jest częściej jako matka, a Izda jako żona. Hathor tęskni za resztą swej niebiańskiej rodziny i podobnie jak samotny Geb, być może pewnego dnia porzuci faerunską moc i powróci tam, skąd przybyła.

Dogmat: Pomagaj wszystkim, którzy się do ciebie zwrócili, bez względu na to, czy są niewolnikami, czy ludźmi wolnymi, wysoko czy nisko urodzonymi, albowiem wszystkie dzieci Mulhorandu są równe w oczach Hathor. Zapewnij pożywienie głodnym, leczenie rannym i chorym i opiekę zagrożonym. Działaj z pokorą, bowiem dumą i wyniosłość słowa nie płyną z serca Matki Opiekunki. Tych, którzy są pod twoją opieką, traktuj jak królów, ponieważ tak będziesz traktowany w życiu po śmierci w spokojnych ogrodach Hathor. Bądź radosny i obdarzaj szczęściem, tańcz i pozwól, by było ci lekko na sercu, bowiem dobroć i litość będą z tobą w tym życiu i w następnym.

HORUS-RE

Pan Słońca, Mistrz Zemsty, Faraon Bogów

Większe bóstwo mulhorandzkie

Symbol: głowa jastrzębia w koronie faraona otoczona słonecznym okregiem

Plan ojczysty: Heliopolis

Charakter: praworządny dobry

Dziedzina: słońce, zemsta, przywództwo, królowie, życie

Wyznawcy: zarządzający, sędziowie, szlachta, paladyni

Charakter kleru: PD, PN, ND

Domény: dobro, okup, prawo, słońce, szlachectwo

Ulubiona broń: ankh (kopesz)



Symbol Hathor

Horus-Re (*ho-rus re*) jest pewnym siebie bóstwem, które mocno wierzy w mulhorandzką koncepcję *maat* (sprawiedliwość, honor, porządek i słuszność). *Maat* to więcej niż kodeks honorowy, to naturalny stan wszechświata, zatem wszystko i wszyscy powinni mu się podporządkować. Tylko przestrzegając jego zasad, obywatele Mulhorandu będą żyć w pokoju z bóstwami i zaznają szczęścia. Horus-Re uznaje, że Mulhorand jest wieczny, a żeby wspierać wieczność, należy zaprzeczać zmianie, zatem ze wszystkich sił stara się do niej zniechęcać.

Kościół Horusa-Re jest bardzo dobrze zorganizowany, a hierarchia kościelna ściśle wiąże się z instytucjami rządowymi Mulhorandu. Jego kapłani są preceptorami (provincialnymi zarządcami i władcami miast) oraz administratorami, kontrolując szerokie połacie ziemi i tysiące niewolników. Najpotężniejszą postacią w Mulhorandzie, po faraonie, jest wicekról, którym zawsze zostaje wyższy rangą kapłan Horusa-Re. Przed Czasami Kłopotów kapłani tego boga był tak zajęci rządzeniem i angażowaniem się w rozgrywki polityczne, że niewiele czasu pozostawiało im na sprawy religijne, teraz jednak faraon Mulhorandu stara się zmienić ich obyczaje i zmusić, by bardziej zajmowali się teologią, a mniej polityką i krzewili swoją wiarę w Faerunie. Jego wysiłki odniosły na razie skromny sukces, lecz i tak wprowadziły zamęt w umysłach Mulhorandczyków przywykłych, że w ich kraju nigdy nic się nie zmienia. Działaniami faraona towarzyszą także wyraźne dążenia ekspansjonistyczne, których ofiarą ma paść sąsiedni Unther i ziemie, które w ciągu wieków oderwały się od pradawnego imperium Mulhorandu.

Kapłani Horusa-Re modlą się o czary w samo południe, kiedy ich bóstwo jaśnieje na niebie Mulhorandu pełnym blaskiem. Tuż przed południem większość mieszkańców Mulhorandu zbiera się przed licznymi balkonami wystającymi ze ścian świątyni Pana Słońca, oczekując, aż kapłani Horusa-Re odprawiają codzienne nabożeństwo zwane Powitaniem Pana. Wieczorami kler przyrzeka chronić Mulhorand przez godziny nocy w czasie prywatnej ceremonii zwanej Dźwigniem Straży, połączonej z przypisywaniem ceremonialnej broni. Najważniejszym corocznym świętem jest dzień Śródlecia, kiedy wszyscy kapłani Horusa-Re zbierają się w świątyniach i śpiewają mu pochwały. W przeciwieństwie do reszty roku, jest to dzień prawdziwego religijnego oddania, w którym nikt, nawet przedstawiciele najwyższych władz, nie waży się pracować. Zaśmienia słońca są uważane za potwierdzenie wiecznych rządów Horusa-Re. Wielu jego kapłanów posiada rangi w klasie obrońców wiary, boskich sług i paladynów.

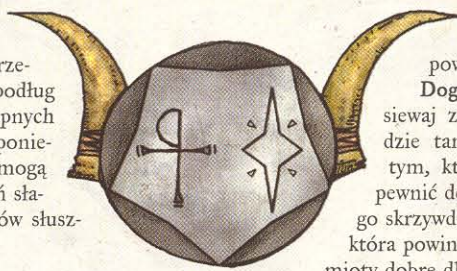
Historia/związki: Horus-Re nazywał się niegdyś Horusem i był popędlivym młodym bóstwem, które często ścierało się z Setem. Po śmierci Ra w czasie Wojen Orceży Bramy stał się jednak Horusem-Re (zwanym też Re-Horachty), najważniejszym bóstwem w panteonie mulhorandzkim, tracąc przy tym wiele z osobowości Horusa i przejmując większość cech Ra. Chociaż wszystkie bóstwa mulhorandzkie z zasady odpowiadają przed Horusem-Re, jedynie Izda, Ozyrys i Tot mogą być uznani za jego prawdziwych sojuszników. Jak na ironię, Horusa-Re niepokoją działania jego kuzyna Anhura, agresywnego zwolennika zmiany i konfliktu, więc zazwyczaj przeciwstawia się jego poczynaniom, rozkazując swym kapłanom podjęcie środków zaradczych. Największym wrogiem Horusa-Re jest Set. Poza tym żywo interesuje się nim Lathander, bóstwo powiązane ze słońcem, ponieważ osobowość władcy panteonu mulhorandzkiego bardzo przypomina mu jego własną.

Dogmat: Dobroć, honor i porządek są stanem naturalnym, zatem to, co prowadzi do zła, zdrady i chaosu musi być sprzeczne z naturą i wrogiem. Prowadź Mulhorand, dając swym życiem przykład, jak należy postępować, i niechaj twe czyny przemawiają w twoim imieniu. Dobroć i harmonia rodzą się z życia według *maat*, nie zaś ze



Symbol Horusa-Re

zwalczania jego zasad. Prawa istnieją po to, by zapewnić rozwój tym, którzy im podlegają. Faraon i kościół Horusa-Re rządzą pod przewodnictwem tego bóstwa i ustanawiają prawa podług w tradycji Mulhorandu. Nie wprowadzaj pochopnych zmian ani nie podejmuj decyzji bez namysłu, ponieważ ich konsekwencje są zawsze podejrzane i mogą podkopać niezachwiane rządy wieczności. Chroń słabych i mścij wszystkie krzywdy. Porażaj zdrajców słuszną zemstą.



Symbol Izdy

Izyda

Szczodra Pani, Pani Rzeki, Pani Zakłęb

Pośrednie bóstwo mulhorandzkie

- Symbol:** ankh i gwiazda na księżycowym dysku
Plan ojczysty: Heliopolis
Charakter: neutralny dobry
Dziedzina: pogoda, rzeki, rolnictwo, miłość, małżeństwo, dobra magia
Wyznawcy: czarownicy wtajemniczeń, druidzi, kochankowie, matki
Charakter kleru: CD, PD, ND
Domeny: burza, dobro, magia, rodzina, woda
Ulubiona broń: ankh i gwiazda (sztylet do pchnięć)

Izyda (*i-zy-da*) to bogini stateczna, zrównoważona i skłonna do poświęceń. Ma królewską postawę i szlachetny charakter, chętnie też dzieli się wiedzą bogów ze swoimi wyznawcami, często posuwając się przy tym aż do granic ujawniania boskich tajemnic. W wielu przypadkach nowe koncepcje, których naucza, przybierają formę czarów. Izyda nie zawsze potrafi docenić humor swoich wyznawców, zawsze jest jednak dla nich serdeczna i wyrozumiała, dbając o lud Untheru i Mulhorandu.

Kościół Izdy posiada ściśle zorganizowaną hierarchię, która w jego mniemaniu gwarantować ma skuteczny siew ziarna i uporządkowany zbiór jego plonów. Kapłani Izdy doglądają pracy rolników na polach całego kraju, zwłaszcza w czasie zasiewów. Wyżsi rangą wykorzystują przy tym czary kontrolowania pogody, aby zapewnić obfite zbiory. Członkowie kleru przewodniczą też większości ślubów w Mulhorandzie i Untherze, działają jako swaci dla tych, którzy poszukują partnera, służą za posłańców między kochankami oraz doradzają młodym matkom w sprawach wychowywania dzieci. Często tworzą małe talizmany dla tych, których czyny zyskały łaskę bogini, oraz magiczne przedmioty służące dobrem sprawom lub ulżeniu troskom zwykłych ludzi.

Kapłani i druidzi Izdy modlą się o czary tuż przed pierwszym porannym posiłkiem. Dwoma największymi świętami są Zielone Trawy i Obfite Plony. W czasie pierwszych kapłani Izdy składają podziękowania bogini za pomoc w zasiewach, a w czasie drugich dziękują zarówno Izydzie jak i Ozyrysowi za pomoc w żniwach. Oba święta uważa się za okazję do radosnych zabaw i uciech, do których dołączają wszyscy, którzy pracowali przy zasiewach i żniwach. Kapłani i druidzi Izdy celebrować również liczne rytuały codzienne. Za każdym razem, gdy pogoda zmienia się na lepsze, odprawiają Zmianę Wiatrów, szepcząc ciche podziękowania dla bogini. Kiedy przekraczają rzekę, muszą się z niej napić i podziękować za szczodrość bogini, a przed każdym posiłkiem składać dzięki szczodrości Izdy za fakt, iż mogą spożywać jej dary. Większość kapłanów Izdy jest wieloklasowcami jako czarodzieje, a druidzi zostają czasem zaklinaczami.

Historia/związki: Izyda jest córką Geba, żoną Ozyrysa, siostrą Tota oraz matką Horusa, co sprawia, iż jest jednym z najbardziej wpływowych bóstw panteonu. Sojusz łączy ją z Sharess i dobrymi bóstwami mulhorandzkimi. Nadal zasmuca ją zmiana, jaka tysiąc lat

temu zaszła w Horusie, i czasem dzieli ten smutek z Chaunteą, jej rolniczym odpowiednikiem w panteonie faeruńskim.

Dogmat: Zachęcaj do miłości i małżeństwa. Zaszewaj ziarna szczęścia, rodziny i pożywienia wszędzie tam, gdzie się udasz. Udzielaj mądrych rad tym, którzy są w potrzebie. Używaj magii, by zapewnić dobrobyt ludowi Mulhorandu, nigdy po to, by go skrzywdzić, zwłaszcza poprzez kształtowanie pogody, która powinna służyć rolnikom, i twórz magiczne przedmioty dobre dla wszystkich. Chroń bohaterów Mulhorandu i tych, którzy są zakochani.

Neftyda

Strażniczka Dobrobytu i Handlu, Opiekunka Zmarłych, Mścicielka Matka

Pośrednie bóstwo mulhorandzkie

- Symbol:** złota misa ofiarna zwieńczona znakiem ankh
Plan ojczysty: Heliopolis
Charakter: chaotyczny dobry
Dziedzina: zamożność, handel, opieka nad dziećmi i zmarłymi
Wyznawcy: kupcy, wymieniający pieniądze, poborcy podatkowi, łotrzykowie
Charakter kleru: CD, CN, ND
Domeny: chaos, dobro, handel, ochrona
Ulubiona broń: ankh ciągnący za sobą złotą mgłę (bicz)

Neftyda (*nief-tyda*) jest chciwym bóstwem, które nakłania wiernych do gromadzenia bogactwa. Zazwyczaj udziela łaski tym, którzy są zamożni. Ma żywy temperament, jest nieco wyniosła i próżna, zainteresowana wyłącznie statusem majątkowych swych poddanych, choć zdarza się, że najbardziej chciwych pośród nich karze, odbierając im zgromadzone bogactwa. Z trudem znosi słabostki śmiertelników, często więc traci cierpliwość i wpada w gniew, bywa jednak oddana i lojalna wobec tych, którzy są najbliżsi jej sercu i tych, którzy jej podlegają.

Kościół Neftydy działa niczym potężne, zasobne konsorcjum kupieckie. Jej kapłani zarządzają finansami Mulhorandu, wiodąc niekończące się polityczne sprzeczki z kapłanami Horusa-Re, Anhura i Izdy dotyczące finansowania różnych projektów, dystrybucji dochodów i zarządzania zasobami ludzkimi (niewolnikami) tak, aby jak najszybciej wzbogacić królestwo. Zdarza się, iż pełnią rolę poborców podatkowych i wymieniających pieniądze. Szlachcie służą radą w sprawie inwestycji i błogosławia dzieci, które przynoszą do nich zapobiegliwi rodzice (oczekując w zamian ofiary), przyjmuje się bowiem, że tak pobłogosławiony malec znajduje się pod opieką kościoła aż do momentu osiągnięcia dojrzałości, kapłani zaś mszczą w tym czasie wszystkie wyrządzone mu krzywdy. Kościół Neftydy organizuje i prowadzi także rytuały pogrzebowe członków wyższych warstw społecznych Mulhorandu, odpowiadając za strzeżenie dóbr, które życzyli sobie zabrać ze sobą na tamten świat, oraz doglądając wykonania ich testamentu lub ostatniej woli, jeśli taką zostawili.

Kapłani Neftydy modlą się o czary w południe, kiedy złota kula słońca wznosi się wysoko na niebie. Obchodzą niewiele świąt kalendarzowych, a Święto Księżyca nazywają Świętem Srebrnej Monecy. W czasie podniosłego, skomplikowanego, całodniowego rytuału dziękują wówczas bogini za szczodrość i dziesięcinę dla kościoła, przyjmując jednocześnie, że im większe bogactwo wniosła do kościoła w czasie tej ceremonii, tym większy będzie status, jaki w nim osiągną. Podczas podniosłej ceremonii, nazywanej Przejście Dalej, odpowiadają za przeniesienie przygotowanych zwłok do komór grzebalnych, ustawienie zabezpieczeń ochronnych i pieczętowanie krypty, by powstrzymać rabusiów. Kapłani Neftydy rzadko są wieloklasowcami, a jeśli już, stają się łotrzykami.



Symbol Neftydy



Symboly Corey Macoursch, Robert Raper

Historia/związki: Jako córka Geba i dawno zapomnianej Nut Neftyda została żoną Seta, opuściła go jednak po tym, jak zamordował Ozyrysa, i pomogła swojej siostrze Izydzie wskrzesić zmarłe bóstwo. Ma niewielu przyjaciół, nawet we własnym panteonie. Waukeen obawia się jej ingerencji we własną dziedzinę zamożności, zwłaszcza teraz kiedy Mulhorand gotuje się do ekspansji, Maska zaś chętnie przejąłby część bogactwa Neftydy.

Dogmat: Gromadź bogactwa, lecz nie przedkładaj pieniędzy ponad oddanie bogini. Chroń grobowce i szczątki zmarłych, karząc tych, którzy rabują lub profanują grobowce. Pomścij śmierć Mulhorandczyków, którzy zginęli z rąk Czerwonych Czarnoksiężników z Thay. Bądź wierny swemu partnerowi i zachęcaj do tego innych. Chroń wyznawców bogini i starannie wykorzeniaj, a następnie niszczy zło, zwłaszcza jeśli wynika z działań Seta.

Ozyrys (o-zy-rys) ma potężną i władcą posturę, jednak ci, których serca są czyste i szczere, nie czują wobec niego strachu. Rozwesela się tylko w towarzystwie rozbrykanych dzieci, które zawsze wywołują uśmiech na jego twarzy, podobnie zresztą jak jego żona Izyda, którą namiętnie kocha. W obliczu tych, którzy naruszyli zasady *maat* (sprawiedliwość, honor, porządek i słuszność), zwłaszcza profanując miejsca spoczynku zmarłych, jego gniew nie zna granic, a wściekłość przeraża nawet najodważniejszych.

Kapłani i druidzi Ozyrysa modlą się o czary o zmierzchu, kiedy ich bóg sędzi uczynki z całego dnia. Za dwa najważniejsze święta uznają Śródziemie i Obfite Płony. Podczas pierwszego obchodzą radosną uroczystość z udziałem wszystkich obywateli Mulhorandu, która upamiętnia szczodrość Ozyrysa, drugie natomiast ma charakter osobisty i refleksyjny, jest to bowiem dzień, w którym odnawia się lub ponownie nakłada świętość każdej komory grzebalnej w Mulhorandzie, aby zmarli nadal mogli spoczywać w pokoju. Przejście na Wieczny Kontynent oraz Sprawiedliwość to ceremonie odprawiane w czasie przygotowań do pochówku zmarłego, celebrowane w trzech wariantach – Wysokie, Średnie i Niskie Przejście – odpowiednio przy pogrzebach członków rodziny królewskiej, szlachty i pospólstwa. Wielu kapłanów Ozyrysa posiada rangi w klasie paladynów, a zarówno kapłani jak i druidzi są czasem wieloklasowcami jako tropiciele.

Historia/związki: Ozyrys jest synem Geba i dawno zapomnianej Nut, zabitym przez Seta w czasie walki o schedę po Ra w wyniku Wojny Orzeż Brama. Do życia przywróciła go żona Izyda przy pomocy Neftydy. Obie boginie z mumifikowały jego ciało, dając mu życie wieczne i czyniąc go panem zmarłych. Ozyrys i Set są teraz zaciekłymi wrogami, jednak Ozyrys z zadowoleniem przyjął przywództwo



Symbol Ozyrysa

OZYRYŚ

Pan Natury, Sędzia Umarłych, Żniwiarz

Pośrednie bóstwo mulhorandzkie

Symbol: biała korona Mulhorandu ponad skrzyżowanym kijem pasterskim i cepem

Plan ojczysty: Heliopolis

Charakter: praworządny dobry

Dziedzina: wegetacja, śmierć, umarli, sprawiedliwość, żniwa

Wyznawcy: prawnicy, druidzi, balsamiści, sędziowie, paladyni, tropiciele, poszukujący słusznej zemsty

Charakter kleru: PD, PN, ND

Domeny: dobro, odwet, prawo, roślina, spoczynek

Ulubiona broń: *Sprawiedliwa Nagroda* (lekki lub ciężki korbacz)

Symbol Renick Woods

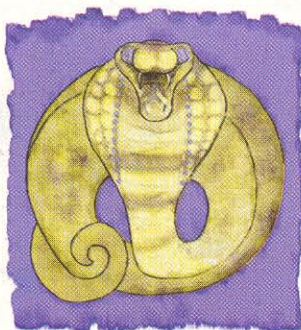
Ryc. Ben Templesmith



Panteon mulhorandzki

Horusa-Re, kiedy Ra wybrał go na swego następcę. Ozyrys pogardza również działalnością Maski. Przyjaźni się z Kelemvorem, ponieważ mają podobne poglądy na temat śmierci i nieumarłych.

Dogmat: Dobroć, honor i porządek są stanem naturalnym, zatem to, co prowadzi do zła, zdrady i chaosu musi być sprzeczne z naturą i wrogię. Dobroć i harmonia rodzą się z życia według *maat*, nie zaś ze zwalczania jego zasad. Ścisłe określone zasady przynoszą wszystkim najlepiej dobra. Prawa istnieją po to, by zapewnić rozwój tym, którzy im podlegają. Faraon i kościół Horusa-Re rządzą pod przewodnictwem Horusa-Re i ustanawiają prawa podług tradycji Mulhorandu. Prawa te muszą być stosowane, ale zgodnie z nakazami honoru, albowiem gdy w brakuje honoru, prawem staje się sprawiedliwy osąd Ozyrysa. Nie unosi się gniewem, jeśli nie masz ku temu wystarczającego powodu. Sprawiedliwość może być wielka, tylko jednak wtedy, gdy opiera się na bezstronnym osądzie. W oczach prawdy niewolnik i faraon są równi.



Symbol Seta

zdradzać współwyznawców i że należy wspierać „braterstwo zła”.

Kapłani Seta modlą się o czary w nocy, zawsze gdy na ziemi jest najciemniej. Nie obchodzą formalnych świąt, lecz odprawiają ważne ceremonie i składają ofiary za każdym razem, gdy odniosą zwycięstwo w imię Seta. Kiedy suplikant pragnie wstąpić do braterstwa zła jako pełnoprawny członek, musi przejść Test Jadu – rytuał, podczas którego przechodzi przez dół z jadowitymi węzami lub skorpionami. Jeśli przeżyje, wolno mu wstąpić w szeregi kleru. Najbardziej odrażającą dla wyznawców innych bóstw, zwłaszcza Ozyrysa i Neftydy, jest ceremonia dekonsekracji grobu, którą odprawiają wyznający Seta rabusie grobowców. Wymaga ona, by opróżnić

komory grzebalne, wzniesić w nich ołtarz Seta, zrabować skarby i ożywić zwłoki, tworząc nieumarłego. Wielu kapłanów i druidów Seta posiada rangi w klasie skrytobójców, rycerzy ciemności, boskich sług, agentów kościoła, łotrzyków lub czarodziejów.

Historia/związki: Set, brat Ozyrysa, syn Geba i dawno zapomnianej Nut, jest najbardziej złym bóstwem czczonym w Mulhorandzie. Już jego narodziny zapowiadały nieszczęście, wyrwał się bowiem siłą z łona matki i zjawił na świecie jako najbardziej odrażająca istota, jaka po nim chodziła. Zakwestionował prawo Ozyrysa do przywództwa bogom po śmierci Ra w Wojnach Orceży Bramy, a potem podstępnie go zgładził (Ozyrysa przywrócił potem do życia Izyda), sam jednak uległ przewadze Horusa-Re i został przez niego wygnany. Teraz spiskuje przeciwko całemu panteonowi, za wyjątkiem Sobka, którego wykorzystuje do własnych celów. Jego jedyną sojuszniczką jest Tiamat, ponieważ oboje próbują obalić moc bóstw Starych Imperiów. Ataki, jakie przypuszcza na ziemie poza Mulhorandem, zwróciły na niego uwagę Bane'a, Cyrica i Talosa, czyhających, by skraść jego moc.

Dogmat: Cel uświęca środki, a życie jest walką, w której zwyciężają tylko silni i bezlitośni. Lojalność w stosunku do towarzyszy obowiązuje tylko, póki sprzyja sprawie Seta, który kiedy wstąpi na słusznemu mu należy tronu, hojnie wynagrodzi swych sprzymierzeńców. Niszczą kapłanów Horusa-Re i Ozyrysa, przyspieszając zajęcie przez Seta tronu bogów. Poświęć bogactwo i uczucia wyłącznie Setowi.

set

Bezczeszczeni Umarłych, Pan Padliny, Ojciec Szakali

Pośrednie bóstwo mulhorandzkie

Symbol: zwiniała kobra

Plan ojczysty: Heliopolis

Charakter: praworządny zły

Dziedzina: pustynia, zniszczenie, susza, noc, gnicie, węże, nienawiść, zdrada, zła magia, ambicja, trucizna, morderstwo

Wyznawcy: skrytobójcy, rycerze ciemności, rozbójnicy, kryminaliści, łotrzykowie, złodzieje, łupieżcy grobowców, czarodzieje

Charakter kleru: PZ, PN, NZ

Domeny: ciemność, luskowate, magia, nienawiść, powietrze, prawo, zło

Ulubiona broń: *Włócznia Ciemności* (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)

Set (*set*) jest bóstwem zżeranym przez zażdrość, personifikacją czystego zła. Chłodny i wyrachowany, zawsze działa na przekór interesom bóstw panteonu mulhorandzkiego i Mulan i zawsze szuka sposobów na rekrutację nowych wyznawców i zakłócanie spokoju kościołów pozostałych bóstw. Pomimo podłej natury, dba o swoich wyznawców i nie zdradza ich ani nie porzuca, ponieważ uważa, iż w ten sposób zapewnia sobie ich lojalność. Przy pierwszym spotkaniu może wydać się szarmancki i czarujący, lecz dość szybko ukazuje swoje prawdziwe oblicze. Rozkoszuje się złem i nie szuka wymówek dla okrutnych działań. Nigdy się nie śmieje, może za wyjątkiem sytuacji gdy cieszy się z cierpienia innego stworzenia, a śmiech ów przypomina przedśmiertny charkot. Śmiertelników uważa wyłącznie za narzędzia, które należy wykorzystywać do własnych celów, a potem bez skrępowań niszczyć.

Kościotłem Seta rządzi ścisła hierarchia, odpowiadająca bezpośrednio przed bóstwem. Jego kapłani mają obowiązek podkopywać i obalać teokrację Mulhorandu, zawsze zatem albo knują, albo przeprowadzają misterne intrygi, a większości z nich powstrzymuje jedynie czujność pozostałych bóstw. Kapłani Seta często patronują działalności złodziei, skrytobójców i innych złych istot, nawet jeśli czczą oni Maskę. W szeregach jego wyznawców znajduje się wielu rozbójników i rabusiów grobowców, których działalność kapłani wykorzystują do finansowania swoich planów. Kler Seta przewodniczy także kilku zakonom skrytobójców, wyznając przy tym zasadę, że nigdy nie wolno

sobek

Pan Krokodyli, Uśmiechnięta Śmierć

Półbóg mulhorandzki

Symbol: głowa krokodyla z pióropuszem z piór i rogów

Plan ojczysty: Heliopolis

Charakter: neutralny zły

Dziedzina: rzeczne niebezpieczeństwa, krokodyle, krokodyłolaki, mokrada

Wyznawcy: druidzi, mieszkańcy nawiedzanych przez krokodyle obszarów, tropiciele, krokodyłolaki

Charakter kleru: CN, PN, NZ

Domeny: luskowate, woda, zło, zwierzę

Ulubiona broń: *Włócznia Żalu* (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)



Symbol Sobka

Sobek (*so-bek*) to drugie obok Seta złe bóstwo w panteonie mulhorandzkim. Jest silny, ale okrutny i kapryśny. Lubi pożerać ludzi, choć można go przebłagać pokornymi prośbami (jeśli towarzyszy im obietnica bardziej sutożętego posiłku). Gieszą go okrutne żarty i maostkowej psikusy. Pogardza tymi, którzy okazują emocje, i powiada się, że ma serce z kamienia. Pan Krokodyli nie czuje się jednak

że pewnie na swoim stanowisku, zdarzało się więc, iż fakt ten wykorzystywali co sprytniejsi śmiertelnicy.

Kościół Sobka ma luźną organizację, a hierarchię stosuje wyłącznie przy podziale łupów. Kapłani krokodyłotaki terroryzują swoich pobratymców, polują i przywodzą ludzi do zguby, a także snują fantastyczne plany przejęcia władzy w Mulhorandzie, Untherze oraz Chessencie.

Kapłani i druidzi Sobka modlą się o czary o zmierzchu, kiedy gśnie słońce i zbliża się czas polowania. Wieśniacy, którzy pragną powstrzymać ataki krokodyli i mają nadzieję przekonać do tego Sobka, co miesiąc składają mu ofiary ze zwierząt (a od czasu do czasu z inteligentnych stworzeń) przy kaplicach zlokalizowanych głęboko na mokradłach, resztki ofiar pozostawiając dla krokodyli. Zdarza się jednak, iż któryś z wiernych nie zdoła dość szybko oddalić się od ofiarnych zwierząt, a wtedy sam znajduje śmierć w potężnych szczękach krokodyli. Wielu kapłanów i druidów Sobka posiada rangi w klasie wojowników, a większość próbuje stać się krokodyłotakami.

Historia/związki: Sobek ma kiepskie stosunki z całym panteonem mulhorandzkim, można go więc uznać za wyrzutka. Chociaż nie został formalnie wypędzony, większość bóstw zwyczajnie go ignoruje, nie kryjąc się z pogardą. W przeszłości współpracował z Setem, lecz Brat Węży także odnosi się do niego z chłodnym dystansem, wykorzystując go jako sojusznika tylko w ostateczności. Niechęć okazuje mu nawet Malar, niezadowolony, iż jakieś nic nie znaczące bóstwo uszczknęło część jego władzy nad likantropami.

Dogmat: Poluj albo sam stanięz się ofiarą. Zabijaj intruzów na bagnach, zastraszaj pospólstwo, terroryzuj słabych i zmuszają ich, by błagali o łaskę Sobka. Nad równymi sobie dominuj, a świat zmieniaj w wielkie mokradła. Szukaj uznania dla czynów podejmowanych w imię Sobka, bowiem jest on potężnym bóstwem, którego należy się lękać. Kiedy w końcu obejmie w panteonie stanowisko, na które zasługuje, nagrodzi cię w zamian różnorodnością ofiar, bogactwem i ziemią.

Symbol Renick Woods



Symbol Tota

TOT

Pan Magii, Skryba Bogów, Strażnik Wiedzy

Pośrednie bóstwo mulhorandzkie

- Symbol:** Ankh nad głową ibisa
Plan ojczysty: Heliopolis
Charakter: neutralny
Dziedzina: neutralna magia, skrybowie, wiedza, wynalazki, sekrety
Wyznawcy: bakałarze, skrybowie, twórcy przedmiotów magicznych, czarodzieje
Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN
Domeny: czar, magia, runa, rzemiosło, wiedza
Ulubiona broń: *Strażnik Wiedzy* (drag)

Tot (*tot*) jest jednym z najstarszych bóstw panteonu mulhorandzkiego, ale zarazem najbardziej pełnym energii i kreatywnym. Jako intelektualista rzadko okazuje emocje, chyba że angażuje się w gorącą akademicką dysputę czy ciekawy eksperyment. Zawsze pięknie się wysławia, ale w stosunku do tych, których uznaje za „niekulturalnych barbarzyńców” (w kategorii tej mieści się większość obcokrajowców), potrafi być bardzo wyniosły. Zyskał uznanie stworzeniem wielu unikalnych przedmiotów magicznych, a jego eksperymenty z technologią doprowadziły w ciągu stuleci do znaczących, choć stopniowych zmian.

Kościół Tota ma ścisłą hierarchię, której członkowie mogą jednak prowadzić niemal każdy rodzaj działań. Każdego ranka jego kapłani zobowiązani są do kilkogodzinnej nauki, większość popołudni przeznaczają zaś na studiowanie magii, służbę w charakte-

rze skrybów, urzędników i bibliotekarzy w kościele lub w państwie albo na nauczanie młodzieży. Wyjątkowo pobożni często spędzają wieczory pomagając biednym i analfabetom jako skrybowie i nauczyciele. Treść każdej zapisanej przez skrybę Tota wiadomości tradycyjnie objęta jest ścisłą tajemnicą w myśl zasady, iż kapłan nie może zdradzić nikogo, kto powierzył mu swe sekrety. Skrybowie nigdy nie dostarczają podyktowanych im wiadomości – to zadanie posłańców.

Kapłani Tota modlą się o czary o świcie, zanim przystąpią do pracy nad wynalazkami, a na górze każdej strony papyrusu, który zamierzają zapisać, umieszczają znak swojego boga. Przed podjęciem ważniejszego zadania, wymagającego umiejętności inżynierii, pisania lub magii, rysują natomiast jego symbol na wierzchu dłoni i na sercu. W porównaniu z kapłanami innych bóstw Mulhorandu kapłani Tota chyba najmniej interesują się organizowaniem wystawnych przyjęć i imponujących uroczystości, uznając je za niepotrzebną stratę cennego czasu. W czasie zimowych i wiosennych równonocy zobowiązani są do wyłożonej pracy, po której zanurzają się w lodowatej kąpieli. Ta Ceremonia Introspekcji symbolizuje ich pragnienie prawdziwego zrozumienia wszystkich rzeczy oraz ich ponowne zanurzenie się w świecie z jasnym umysłem i ożywionym sercem. Wielu kapłanów Tota posiada rangi w klasie mistycznych wyznawców, mistrzów wiedzy lub czarodziejów i raczej odgania, niż karci nieumarłych.

Historia/związki: Tot jest jednym z najstarszych bóstw panteonu mulhorandzkiego, młodszym jedynie od Ra (który złożył już boski status) i Geba. Sojusz łączy go z Horusem-Re, Izydą oraz Ozyrysem, ponieważ bóstwa te wspólnie przeciwstawiają się Setowi. W ostatnich latach nawiązał kontakty z bóstwami panteonu faeruńskiego o podobnym do jego światopoglądzie, w tym z Azuthem, Deneirem, Gondem, Oghmą, Mystrą i Savrasem.

Dogmat: Naucz się wszystkiego, co możliwe, i pomagaj szerzyć wiedzę. Poszukuj magii, chroń sekrety Tota i szerz umiejętności posługiwania się czarami w całym Mulhorandzie. Twórz nowe wynalazki i odkrywaj lepsze niż dotychczas sposoby wykonywania artów czynności, coraz dalej przesuwając granice inżynierii, architektury i konstrukcji przedmiotów magicznych. Chroń Mulhorand przed zdraźliwymi Czerwonymi Czarnoksiężnikami z Thay i krzyżuj ich plany przy każdej możliwej okazji. Po oręż sięgaj wyłącznie w nagłej potrzebie, bowiem twoją prawdziwą bronią jest magia.

panteon niziołków

Panteon ten określa się wspólnym mianem Dzieci Yondalli, od imienia bogini, która mu przewodzi.

Arvoreen

Obrońca, Ostrożny Miecz

Pośrednie bóstwo niziołków

- Symbol:** dwa skrzyżowane krótkie miecze
Plan ojczysty: Zielone Pola
Charakter: praworządny dobry
Dziedzina: obrona, wojna, czujność, niziołki wojowniczy, obowiązek
Wyznawcy: niziołki: wojownicy, paladyni, tropiciele, żołnierze, zbrojni
Charakter kleru: PD, PN, ND
Domeny: dobro, niziołek, ochrona, prawo, wojna
Ulubiona broń: *Serce Egidy* (krótki miecz)

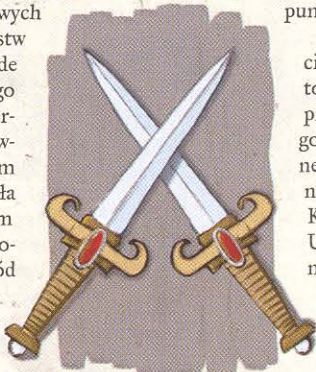
Kiedy generał udaje się na front, rzadko kiedy zalicza niziołki do swych najcenniejszych żołnierzy. Leżąc w naturze tego ludu żąda wędrówki sprawia, iż jego przedstawiciele źle znoszą trudy długotrwałych marszów i przedłużające się oczekiwanie przed bitwą. Jednak kiedy najeźdźcy zagrażają społeczności niziołków, te ślą modlitwy do Arvoreena (*arr-wo-rin*), którego wierni wyznają doktrynę nakazującą zawsze zachowywać czujność i zaciekle bronić swych osad. Arvoreen jest zawsze świadomy niebezpieczeństw zagrażających jego wyznawcom, stawia jednak przede wszystkim na akcje defensywne, by nikt nie posądził go o skłonność do ekspansji. Kiedy wróg uderza, jego wierni sładzy natychmiast odpowiadają siłą, zadając przeciwnikowi precyzyjny i morderczy cios, który umożliwi im wcześniejszy rekonesans na jego terytorium, doskonała znajomość jego zwyczajów i taktyki, a przede wszystkim mordercze ćwiczenie, jakie przechodzą w czasach pokoju. Wszystko to sprawia, iż Arvoreen cieszy się wśród niziołków bardzo dużą popularnością, ale niewielu przedstawicieli tej rasy decyduje się wstąpić w szeregi jego sług.

Z powodu swego poważnego wyglądu i nietolerancji wobec płochego zachowania ziomków kapłani Arvoreena nie są popularni w czasach pokoju, jednak gwałtownie zyskują na szacunku, kiedy ktoś zagraża niziołkom. Wierzą, że większość problemów, z którymi muszą zmagać się ich ziomkowie, wynika z faktu, iż zbyt pochopnie mieszali się z innymi rasami, przede wszystkim z ludźmi, co sprawia, że największe grono ich sojuszników stanowią niziołki o najbardziej izolacjonistycznych tendencjach. Większość czasu spędzają na budowaniu fortyfikacji, systemów sygnalizacyjnych, bój i pułapek, które

zwiększają bezpieczeństwo niziołczych enklaw. Patrolują osady, poszukując ewentualnych niebezpieczeństw, a wielu organizuje miejscowe oddziały milicji i naucza młode niziołki sztuki posługiwania się orężem (zwłaszcza krótkim mieczem). Świątynie Arvoreena przypominają zazwyczaj łatwe do obrony twierdze lub reduty i służą za ostatni szaniec, jeśli wrogowie przedrą się przez zewnętrzne punkty obrony.

Kapłani Ostrożnego Miecza modlą się o czary o świecie, zazwyczaj zanim udadzą się na patrol. Jeśli czas na to pozwala, przed ważną bitwą jego wierni zbierają się przy prowizorycznym ołtarzu polowym i proszą o błogosławieństwo Arvoreena oraz intonują Hymn Bitewnego Strażnika, opowiadający o militarnych sukcesach niziołków podczas ostatnich kilku wieków. W Święto Księżycy celebrują niezwykle ważny rytuał – Ceremonię Upamiętnienia, podczas której zbierają się, by wspomnieć imiona poległych towarzyszy, którzy oddali życie w obronie ziomków. Większość kapłanów Arvoreena jest wieloklasowcami jako wojownicy, a ci, którzy chronią społeczności wiejskie, jako tropiciele. Członkowie ich elitarnego zakonu znanego pod nazwą Prawdziwe Miecze, podróżują od społeczności do społeczności, przekazując informacje o ruchach wrogów i nowinki w sztuce obronnej.

Historia/związki: Ze wszystkich bogów niziołków Arvoreen jest najbliższymi związany z Yondallą, Cyrrollalee i Urogalanem. Nie pochwała postępowania bardziej kapryśnych członków panteonu, takich jak Brandobaris. Złe bóstwa, zwłaszcza patroni goblinów, budzą w nim trudny do opanowania gniew. Przeciwstawia się Ban'owi, Cyricowi i Bóstwom Furii.



Symbol Arvoreena

Symbol Robert Raper



Arvoreen

Brandobaris

Cyrrollalee

Sheela Peryroyl

Urogalan

Tondalla

Panteon niziołków

Ryc. Vince Locke

Dogmat: Czujność gwarantuje bezpieczeństwo. Przygotuj się do obrony i niczego nie pozostawiaj przypadkowi. Zduś niebezpieczeństwo, zanim zyska szansę, by podnieść głowę. Poszukuj sojuszników, nawet najbardziej niespodziewanych. Kradzież czegokolwiek innym niziołkom lub sojusznikom nie może być tolerowana, nie urąga jednak honorowi ten, kto grabi swych wrogów, zwłaszcza jeśli może mu to pomóc w walce.

Brandobaris

Mistrz Podstępu, Niepokromiony Łobuziak

Pomniejsze bóstwo niziołków

Symbol: odcisk stopy niziołka
Plan ojczysty: Zielone Pola
Charakter: neutralny
Dziedzina: podstęp, kradzieże, poszukiwanie przygód, niziołki łotrzykowie
Wyznawcy: poszukiwacze przygód, bardowie, niziołki, ryzykanci, łotrzykowie
Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN
Domeny: niziołek, oszustwo, podróż, szczęście
Ulubiona broń: *Ucieczka* (sztylet)

Brandobaris (*bran-do-ba-riss*) uosabia wyobrażenie o niziołkach, jakie pokutuje wśród członków innych ras. To ciekawski szelma, który bezustannie knuje nowe podstępny i do wszystkiego się wtrąca, zainteresowany zawartością sakiewki każdego, kogo napotka. Mimo tych wszystkich wad ma jednak niewielu wrogów, ponieważ jego bystry umysł i osobisty urok oraz zdolność do natychmiastowego działania jedną mu przyjaciół i pozwalają wyjść obronną ręką z niemal każdej opresji. Jego niespotykane szczęście, o którym krążą legendy, niektórzy przypisują jednak romantycznej przygodzie z Tymorą, boginią szczęścia. Przekazywane z ust do ust pośród niziołków opowieści o jego przygodach mówią między innymi i o tym, jak to pokonał smoki, uciekł z matni diabelskich hord z torbami pełnymi skarbów, a nawet zakradł się do Kościanej Cytadeli Myrkula, aby uratować dusze tysięcy zabitych niewiniątek, pozostawiając w zamian wazon z kwiatami i pudełko czekoladek o erotycznych kształtach. Trudno się więc dziwić, że niziołki wprost go uwielbiają.

W szeregach Kościoła Nieszczęśliwego Wypadku, jak wspólnie określa się wyznawców Brandobarisa, aż roi się od złaknionych przygód wicherzycieli, którzy zazwyczaj powracają z niebezpiecznych wypraw bogatsi nie tylko o doświadczenie, ale i sówite lupy. Chociaż większość niziołków (zwłaszcza dzieci) uwielbia opowieści o ich wyczynach, wielu wołałoby, żeby dowodzili swej odwagą z dala od niziołczych społeczności, a w bardziej tradycyjalnych osadach zniechęca się nawet mieszkańców do tego wyznania. Ręce Nieszczęśliwego Wypadku, jak nazywani są kapłani Brandobarisa, często wyruszają na trudne, niebezpieczne wyprawy, zawsze ceniąc sobie zdobyte w ten sposób tematy nowych opowieści bardziej niż przyznawane im skarby. Mimo że snują intrygi i posuwają się do kradzieży, robią to raczej dla dreszczu emocji, jaki wiąże się z podobną działalnością, niż z chęcią wzbogacenia się kosztem innych. Kościół Nieszczęśliwego Wypadku nie posiada świątyni – jego kapłani odprawiają nabożeństwo tam, gdzie wierni zbierają się, by słuchać opowieści.

Ręce Nieszczęśliwego Wypadku modlą się o czary o wybranej przez siebie porze dnia lub nocy (ci, którzy lubią publiczne pokazy brawury, zazwyczaj modlą się w ciągu dnia, podczas gdy bardziej subtelni wybierają modły przy świetle księżyca). Odprawiają niewiele formalnych ceremonii, pilnują jednak, by w noc nowiu wyznawcy Brandobarisa ukrywali jeden lub więcej skradzionych



Symbol Brandobarisa

w poprzednim miesiącu przedmiotów w najlepszej kryjówce, jaką znajdują – rytuał ten zwany jest Dziesięciną Brandobarisa. Jak można się łatwo domyślić, kapłani tego bóstwa posiadają rangi w klasie łotrzyka lub gracza z losom (zobacz rozdział 4) i raczej odganiają, niż karzą nieumarłych.

Historia/związki: Brandobaris ma dobre relacje z większością bóstw swojego panteonu. Najchętniej jednak przebywa w towarzystwie swojej kochanki Tymory, chociaż związek ich ma raczej charakter powtarzających się flirtów. Jego poczucie humoru i żądza przygód zjednuje mu sympatię takich bóstw jak Garl Światlistozłoty, Baerwan Dzik Wędrowiec, Erevan Ilesere i Vergadain. Maskę szanuje jako szelmę o niedoświadczonych umiejętnościach, lecz okrutny charakter Władcy Cieni sprawia, iż przyjaźń między nimi uważa za niemożliwą. Wyczyny Brandobarisa ściągnęły na niego wrogość Beshaby i Urdlena. Dość chłodno odnosi się do Abbathora, którego potępia za miłość wyłącznie dla pieniądzy, w zamian za co Abbathor nazywa go drobnym rzeźmieszkim, który nie zasługuje na uwagę.

Dogmat: Poszukuj dreszczu emocji wszędzie, gdzie cię oczy poniosą, ponieważ największą nagrodą jest możliwość podjęcia ryzyka. Pożądaj emocji, nie skarbów, ponieważ chciwość przesłania istotę doświadczeń. W ostatecznym rozrachunku niziołek, który opowie najbardziej podniecającą historię, zyska największą łaskę Niepokromionego Łobuziaka.

Cyrrollalee

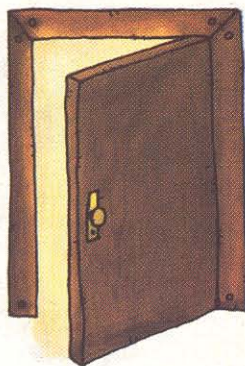
Dłoń Drużyny, Podtrzymująca Ognisko

Pośrednie bóstwo niziołków

Symbol: otwarte drzwi
Plan ojczysty: Zielone Pola
Charakter: praworządny dobry
Dziedzina: przyjaźń, zaufanie, palenisko, gościnność, rzemiosła
Wyznawcy: rzemieślnicy, kucharze, strażnicy, niziołki, gospodarze, właściciele gospod
Charakter kleru: PD, PN, ND
Domeny: dobro, niziołek, prawo, rodzina
Ulubiona broń: *Laga Towarzyszy* [drag] (maczuga)

Przez ponad tysiąclecie Cyrrollalee (*sir-ro-la-li*) zajmowała się doglądaniem najdrobniejszych szczegółów gospodarstw niziołków. Zachęcała do współpracy, zawsze mając na uwadze bezpieczeństwo domów swoich wiernych. Ostatnio jednak poszerzyła krąg zainteresowań, angażując się również w sprawy domowe, acz w sensie metaforycznym. Dostrzegła, iż uczeni od dawna twierdzą, iż niziołki są rasą, która jeszcze nie osiągnęła szczytu swych możliwości, a z każdym pokoleniem jej członkowie są coraz wyżsi i coraz bardziej zdolni. W pełni uznała ich argumenty i przyjęła, iż czas niziołków właśnie nadszedł, a by dowieść swojej wartości i uzyskać należne im poważanie, przedstawiciele tej rasy muszą zakładać osady także poza granicami Luiren. Zobowiązała się przy tym, iż będzie chronić nowe osady, a jej kapłani rozproszą się po Faerunie, by znaleźć ziemie najlepiej nadające się przyszłe siedziby niziołków, oraz będą zachęcać swych współplemieńców do podejmowania osadniczych wypraw. Otwarte drzwi ze świętego symbolu Cyrrollalee zmieniły zatem swe pierwotne znaczenie – teraz, zamiast symbolizować jedynie gościnność niziołczego domu, stanowią dowód, iż drzwi Faerunu stoją przed tą rasą otworem.

Zmiana nastawienia Cyrrollalee powiększyła szeregi jej wiernych i zmieniła jej status. Z potulnego bóstwa, które cziży wszystkie



Symbol Cyrrollalee

niziołki, stała się symbolem dumy ich rasy, przewodniczką tych, którzy szukają lepszego miejsca dla siebie i swoich współplemieńców. Jej kapłani, nazywani domowymi kamratami, prowadzą niziołcze społeczności, dają im przykład dobroczynnego, czystego życia i ustanawiają świątynie, które służą zarówno za miejsce modlitw jak i symbol odległej ojczyzny, z obszernymi pokojami dla gości i w pełni zaopatrzoną spiżarnią. Chociaż większość nowoczesnych kapłanów zaprzęta sobie głowę przede wszystkim wynajdywaniem ziem odpowiednich dla osadnictwa niziołków, niektórzy z nich dbają o nawiązywanie lub poprawę stosunków z innymi dobrymi rasami. Ponieważ poszukiwania nowej ojczyzny często prowadzą niziołki na bardzo odległe terytoria, co rzecz jasna wymaga ogromnej żądy przygód i wędrowki, w szeregach kleru Cyrrollalee przeważają niziołki lekkostope.

Domowi kamraci modlą się o czary rano, kiedy wstaje słońce. W ciągu ostatnich lat wielu z nich opuściło swe domy, by prowadzić poszukiwania. Ci, którzy pozostali (zazwyczaj, choć nie zawsze, starsze niziołki, dla których podróże i poszukiwania stanowiły już zbyt duże wyzwanie), zyskali miano stróżów paleniska i cieszą się powszechnym szacunkiem. Kościół Cyrrollalee nie uznaje żadnych oficjalnych świąt, a dopiero niedawno bogini ustanowiła świętem dzień, który jeszcze nie nadszedł, ale który już określa się jako Dzień Odkrycia. Nikt nie wie, kiedy zostanie odkryta nowa ziemia, lecz niemal wszyscy wierzą, że nastąpi to za ich życia. W nowej wymarzonej ojczyźnie nie będzie podziału rasowego – tutaj wszyscy żyć będą w zgodzie i harmonii, wspierając nawzajem swój rozwój. Z tego powodu jednak kościół Cyrrollalee doznał pewnego uszczerbku, bowiem w Luiren wszyscy mieszkańcy są przekonani, że żyją dokładnie w takim miejscu, nie muszą zatem nigdzie się ruszać. Kapłani Cyrrollalee rzadko są wieloklasowcami.

Historia/związki: Cyrrollalee łączą serdeczne stosunki z całym panteonem i niemal z każdym serdecznie usposobionym bóstwem na Torilu. Czasem odgrywa więc rolę ambasadora Dzieci Yondalli, starając się załagodzić wszelkie nieporozumienia z innymi panteonami. Do Brandobarisa żywi urazę, uznając, że jego błazenady i opowieści odwracają uwagę niziołków i opóźniają chwilę, gdy osiągną one szczyt swoich możliwości. W szeregach jej wrogów automatycznie znajduje się każdy bóg, który staje na drodze ekspansji jej ulubionej rasy. Na szczęście, większość wrogich bóstw Faerunu albo nie zauważyła jej objawienia, albo postanowiła je zignorować.

Dogmat: Bądź hojny i serdeczny, a wszystkich przyjaciół zapraszaj do swojego domu i serca. Nigdy nie zdradź zaufania gospodarza, nie łam przysięgi ani nie naruszaj świętości czyjegoś domostwa. Zbliża się Dzień Odkrycia, kiedy wszystkie niziołki połączą się w nowej ojczyźnie zbudowanej na godności, współpracy i miłości.

sheela peryroyl

Zielona Siostra, Czujna Matka

Pośrednie bóstwo niziołków

Symbol: stokrotka

Plan ojczysty: Zielone Wzgórza

Charakter: neutralny

Dziedzina: naturą, rolnictwo, pogoda,

pieśni, taniec, piękno, romantyczna miłość

Wyznawcy: bardowie, druidzi,

rolnicy, ogrodnicy, niziołki, tropiciele

Charakter kleru: CN, N, NZ, ND, PN

Domeny: niziołek, powietrze,

roślina, urok

Ulubiona broń: *Debówy Cierń* (sierp)



*Symbol Sheeli
Peryroyl*

Powściągliwa Sheela Peryroyl (*szila pe-ri-rojl*) odgrywa bardzo ważną rolę w kulturze niziołków, reprezentuje bowiem równowagę między ujarzmioną ziemią cywilizacji rolniczej i zielonym rozkwitem dzicy. Zdarza się, iż czczą ją żyjące z rolnictwa niziołki lekkostope, jednak większość jej wyznawców zamieszkuje pod liściastym sklepieniem lasów, takich jak Puszcza Chondal. Wśród cywilizowanych niziołków Sheela uosabia równowagę związaną ze zniwami, ponieważ nie tylko dogląda pracy na polach, lecz także radosnego świętowania po ukończeniu zniw. Jako patronka pieśni, tańca i romansów przyjmuje modlitwy odmawiane w czasie zalotów, uroczystości i ślubów. Niziołki podziemne czczą Sheelę jako napędzającą siłę natury, co sprawia, że w ich tajemniczej kulturze jest postacią ważniejszą od Yondalli.

Świątynie Sheeli, pozbawione dachu i zbudowane z kamienia, jamy, winorośli oraz starannie dobranych skał i roślin wyglądają, jakby były utkane z ziemi. Zwierzęta spacerują w nich wolno między zagonami dzikich kwiatów. Wierni przyzwyczajeni do tradycyjnych, zamkniętych świątyni typowych dla obszarów cywilizowanych często czują się tu dość niezręcznie, zaskoczeni pozornym chaosem, lecz kapłani i druidzi Sheeli, nazywani zielonymi dziećmi, obstają przy tym, że przybytki ich bogini powinny wtapiać się w dzicz, pośród której istnieją, by w żaden sposób nie naruszać jej równowagi. Na obszarach rolniczych zielone dzieci łagodzą spory między hodowcami, sankcjonują małżeństwa, uwalniają chłopów od naturalnych i nienaturalnych klęsk oraz chronią społeczność przed zwierzętami i bestiami sprowadzonymi w pobliże osad przez głód lub rany. Przede wszystkim jednak mają za zadanie upewniać się, że społeczności ich wiernych będą traktowały dziczą z szacunkiem i że gospodarstwa nigdy nie zbliżą się za bardzo do naturalnych siedzib zwierzyny. Wśród niziołków widmowych zielone dzieci uważane są za głos Sheeli Peryroyl, toteż przedstawiciele tej podrasy zwracają się do nich z szacunkiem jako do strażników jej praw.

Zielone Dzieci modlą się o czary o świcie. Każdego miesiąca kilkunastu wiernych Sheeli zbiera się wraz ze swymi współwyznawcami z sąsiednich społeczności i organizuje festiwale w świetle księżyca, znane jako Zebrania. Powinni w nich uczestniczyć wszyscy mieszkańcy osady, w pobliżu której się odbywają, a także dołożyć się do poczęstunku, przynosząc jakieś dary ziemi, zebrane albo podczas ostatnich zniw lub zakonserwowane na zimę. Wielu druidów i kapłanów Sheeli posiada rangi w klasie tropiciele i raczej odgania, niż karci nieumarłych.

Historia/związki: Do grona swoich sojuszników Sheela zalicza cały panteon, lecz najbliższą czuje się związaną z zagadkowym Urogalanem, docenia bowiem jego aspekt Pana Ziemi. Wszystkie bóstwa o dobrej naturze na Torilu cenią ją jako rozważną boginię o chłodnym umyśle, zdolną ciepłym uśmiechem rozładować dyplomatyczne napięcia. Jej cechy sprawiają, iż jest doskonałą mediatorką podczas konfliktów, nawet między tak znacznymi bóstwami jak Silvanus i Waukeen. Tę jej rolę doceniają również śmiertelnicy Faerunu, nawet spoza społeczności niziołków, oddając jej cześć przed zawarciem ważnego paktu lub przystąpieniem do negocjacji.

Dogmat: Życie w harmonii z naturą wymaga, by starannie pielęgnować równowagę między tym, co dzikie i nieujarzmione, a oswojone i ucywilizowane. Potrzeba zachowania dziczy jest równa potrzebie wprowadzania upraw. Naturę można wprowadzić zaadaptować do własnych potrzeb, lepiej jednak, jeśli zmienia się ona w drodze ewolucji. Działaj w ramach tego, co już istnieje, i nie niszczyj jednego życia, by stworzyć inne.

urogalan

Ten, Który Musi Istnieć, Pan Ziemi, Czarny Ogar

Półbóg niziołków

Symbol: obrys psiej głowy

Plan ojczysty: Zielone Pola

Charakter: praworządny neutralny
Dziedzina: ziemia, śmierć, ochrona zmarłych
Wyznawcy: genealodzy, kopacze grobów, niziołki
Charakter kleru: PZ, PD, PN
Domeny: niziołek, ochrona, prawo, spoczynek, ziemia
Ulubiona broń: *Młócający Zagładę* [korbacz z podwójną głowicą] (każdy korbacz)

Dziedzina: ochrona, szczodrość, niziołki, dzieci, bezpieczeństwo, przywództwo, mądrość, tworzenie, rodzina, tradycja
Wyznawcy: dzieci, niziołki, przywódcy, paladyni, rodzice
Charakter kleru: PD, PN, ND
Domeny: dobro, niziołek, ochrona, prawo, rodzina
Ulubiona broń: *Rogate Ostrze* (krótki miecz)

Urogalan (*ur-ro-ga-lan*) ochrania dusze zmarłych niziołków, jest doradcą Yondalli i jej boskim sędzią, a uczeni twierdzą, że Żywiąca Matriarchini ceni jego słowo bardziej niż wszystkich pozostałych bóstw. Urogalan ogranicza swoje zainteresowanie światem materialnym do przestrzeni pod jego powierzchnią, środowiska obcego dla większości niziołków, i dlatego zwykle trzyma się z dala od swojego ludu, ponury i zamyślony. Mimo to niziołki doceniają jego rolę i wiedzą, że Ten, Który Musi Istnieć będzie pilnował ich dusz, kiedy już przyjdzie im odejść z tego świata na Zielone Pola.

Kapłani Urogalana przewodniczą pochówkom niziołków i pielęgnują ich groby. Poza tym prowadzą archiwa genealogiczne i odnotowują chwalebne czyny zmarłych oraz błogosławia nowe budowle i miejsca wykopalisk. Tradycyjnie modlą się też przed pierwszym posiłkiem spożywanym w nowym budynku.

Kapłani Urogalana, nazywani ponurymi strażnikami, modlą się o czary rano, a w noc pełni księżyca obchodzą Podniesienie Ziemi, czas gdy wierni Czarnego Ogara zbierają się wraz z krewnymi niziołków, którzy zmarli w ciągu ostatniego miesiąca, na specjalnej ceremonii odbywającej się w naturalnym zagłębieniu w ziemi. Uczestnicy owego rytuału składają ofiary bóstwu, cicho śpiewając pogrzebowe ballady i elegie w rytm tupania bosych stóp, okrążając centralny kamień. Kapłani Urogalana mają bardzo wiele rytuałów i poglądów wspólnych z doktryną krasnoludzkiego bóstwa Dumathoina, toteż mogą liczyć na serdeczne przyjęcie w świątyniach poświęconych Strażnikowi Sekretów pod Górą. Ponurzy strażnicy rzadko są wieloklasowcami i raczej odganiają, niż karzą nieumarłych.

Historia/związki: Urogalan nie czuje się zbyt dobrze w towarzystwie bóstw swego panteonu, utrzymuje z nimi jednak serdeczne relacje, choć na wszelki wypadek trzyma się na dystans. Jego postawa odstręcza pozostałe bóstwa, jego zaś razi ich frywolność i beztroski śmiech. Wspólny język znajduje z innymi panami ziemi, takimi jak Grumbar, Callarduran Gładkoręki, Dumathoin i Flandal Stalowa Skóra, jednak najlepiej i najswobodniej czuje się w Kryształowej Wieży, gdzie dyskutuje o naturalnym zagłębieniu w Kelemvorem i Jer-galem. Obowiązek opieki nad zmarłymi często pozbawia go jednak i tej przyjemności. Bóstwa, które mają w swych dziedzinach nekromancję i nieumarłych, Urogalan traktuje jak zaprzysięgłych wrogów.

Dogmat: Ziemia daje życie i je odbiera, zapewnia schronienie, pożywienie i bogactwo tym, którzy potrafią okazać jej cześć. Ziemię powinno się czcić jak domenę Tego, Który Musi Istnieć. Czarny Ogar dowodzi, że śmierć musi być uznana za naturalny koniec, bo przez nią oddaje się cześć życiu, które minęło.

yondalla

Obrończyni i Dostarczycielka, Żywiąca Matriarchini, Błogosławiona

Większe bóstwo niziołków

Symbol: róg obfitości na tarczy
Plan ojczysty: Zielone Pola
Charakter: praworządny dobry



Symbol Urogalana

Yondalla (*jon-da-la*) stworzyła rasę niziołków na własne podobieństwo i to dzięki jej czarującej osobowości, przyjaznemu nastawieniu do świata, ciekawości, lojalności i poczuciu humoru niziołki są najbardziej przyjacielską i sympatyczną z dobrych ras. Jako monarchini panteonu niziołków (i całej rasy) odbiera cześć od wszystkich niziołków. Nawet ci, którzy odrzucili tradycyjne wartości swojej rasy, szanują Yondallę za łaski, jakimi obdarza swój lud. Yondalla służy za przykład wszystkim niziołkom, odpowiada za harmonię między wszystkimi ich społecznościami, dobre stosunki z innymi rasami i obronę przed wrogami z zewnątrz. Pragnie, by wszystkie jej dzieci były bezpieczne i żyły w dostatku, szanując się nawzajem i wiodąc pełne radości życie. Yondalla łatwo wybacza i nie jest skora do gniewu, lecz kiedy

jej podopiecznym zagraża jakieś niebezpieczeństwo, atakuje w ich obronie zaciekli i odważnie, zyskując szacunek nawet bóstw patronujących wojnie. Zdaje sobie sprawę, iż członkowie jej wybranej rasy mają naprawdę wiele do zaoferowania światu, robi więc wszystko, by ich chronić i pozwolić im się spokojnie rozwijać.

Co zaskakujące, kapłani Yondalli budują niewiele świątyń, a jej doktryna tak mocno spłotła się z życiem każdego niziołka, że celebrowanie specjalnych uroczystości ku jej czci wydaje się pozbawione sensu – po co odprawiać rytuały ku czci bogini, skoro poświęca jej się całe swoje życie? Nie należy przy tym zakładać, iż kultura tej rasy ma charakter teokratyczny. To Yondalla daje swym dzieciom przykład i uczy je wartości, które każdy niziołek powinien przyjąć. Wymaga zatem tolerancji, akceptacji innych i siebie, miłości, radości, ciekawości i lojalności, a także poszanowania tradycji i poczucia humoru. Wielu kapłanów Yondalli przewodzi swym społecznościami, co chyba najlepiej świadczy o wpływie, jaki bogini ta wywiera na niziołki.

Kapłani Yondalli modlą się o czary rano. Chociaż zorganizowane ceremonie i rytuały należą do rzadkości, większość niziołków zbiera się co jakiś czas na spotkaniach, którym przewodniczą kapłani Błogosławionej. Nawet przedstawiciele innych ras mogą wziąć udział w takich festiwalach, na które często składa się wycieczka po miejscowej enklawie, dzięki czemu mogą zorientować się, jak żyją ich sąsiedzi, a także podzielić się z nimi swoją wiedzą. Kapłani Yondalli są duchowymi i politycznymi przywódcami swoich społeczności. Rzadko są wieloklasowcami, chociaż niektórzy z zacięciem wojskowym decydują się zostać paladynami.

Historia/związki: Przez tysiąclecia Yondalla pielęgnowała związki z Garlem Świetlistozłotym, Correllonem Larethianem oraz Moradinem, może zatem liczyć na ich wsparcie. Chociaż jej miłość dla niziołków niemal nie zna granic, jeszcze większym uczuciem pozostałych członków panteonu nazywanego Dziećmi Yondalli. Odpowiada jej fakt, że złe bóstwa ignorują jej poddanych, ale czuje urazę do niektórych z nich, zwłaszcza tych, które weszły jej w drogę, czyli między innymi do Bane'a, Cyrica, Talony, Talosa i Bóstw Furi.

Dogmat: Ci, którzy pragną żyć w zgodzie z zasadami Opiekunki, zostaną pobłogosławieni jej rogiem obfitości. Chociaż nikt nie powinien dopuszczać się przemocy, tarcza Błogosławionej ostanta tych, którzy są gotowi do obrony swego domu i społeczności. Dawaj innym dobry przykład, ale staraj się ich jak najlepiej poznać, abyś w razie potrzeby mógł nieść ich ciężary. Czuj swoją rodzinę,



Symbol Yondalli

albowiem twoi rodzice dali ci życie, a dzieci są twoją przyszłością. Opiekuj się słabymi i starszymi, bowiem nigdy nie wiesz, kiedy sam zostaniesz jednym z nich.

panteon orków

Złe istoty czczą złe bóstwa – najlepszym przykładem niechaj będą drowy. Panteon orków to kolejna grupa złych bóstw, potężnych opiekunów i patronów swego ludu.

Bahgtru

Silny, Łamacz Nóg, Syn Gruumsha

Pomniejsze bóstwo orków

Symbol: złamana kość udowa
Plan ojczysty: Nishrek
Charakter: chaotyczny zły
Dziedzina: lojalność, głupota, brutalna siła
Wyznawcy: barbarzyńcy, orkowie, istoty silne fizycznie, wojownicy, zapaśnicy

Charakter kleru: CZ, CN, NZ
Domeny: chaos, ork, siła, zło
Ulubiona broń: *Miazga* (nabijana rękawica)

Bahgtru (*bag-tru*) jest zaskakująco głupim bogiem, obdarzonym jednak niezwykłą siłą fizyczną. Pogardza wszelką bronią i zbrojami, a także działaniem magii, a ceni jedynie siłę. Powiada się, że ma zwyczaj wyzywać i bić się ze wszystkimi bestiami oraz wędrować po planach i rozdzierać na kawałki zamieszkujące je istoty.

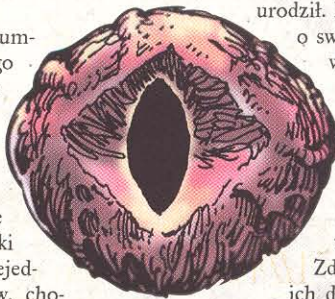
Kościół Bahgtru pełni rolę służebną w stosunku do świątyni Gruumsha, co ma przypominać, iż Bahgtru jest synem Gruumsha i jako taki winien mu jest posłuszeństwo. Kapłani Bahgtru są często najsilniejszymi członkami plemienia i przywódcami elity samców i służą za ochroniarzy wodza. Syn Gruumsha wymaga, aby jego kapłani byli zawsze absolutnie lojalni wodzowi plemienia do chwili, gdy zostanie pokonany w pojedynku lub zginie. Członkowie kleru niemal bez ustanku trenują fizycznie, szkoląc również młodzież plemienia. Dla wiernych Bahgtru lojalność ogranicza się do członków klanu, stąd też zachęca się do rywalizacji między klanami, która eliminując najsłabszych, wzmacnia siłę całej rasy.

Kapłani i adepci Bahgtru modlą się o czary o zmierzchu, kiedy Łamacz Nóg zdziera z nieba słońce. Co miesiąc podczas pełni księżyca zbierają się na Festiwalu Siły, w czasie którego przeprowadza się pojedynki i konkursy siły. Niektóre z nich są śmiertelne, co gwarantuje eliminację najsłabszych członków plemienia. Wielu kapłanów Bahgtru posiada rangi w klasie barbarzyńców, nawet jeśli należą do w miarę ucivilizowanych plemion, chociaż niektórzy są wieloklasowcami jako wojownicy i zbrojni.

Historia/związki: Bahgtru jest synem Gruumsha i Luthic. Podobno zabił ich pierworodnego syna, a swojego brata, łamiąc mu przy tym obie nogi, dzięki czemu zyskał przydomek i dziedzictwo. Pozostałe orcze bóstwa przejmują strachem ze względu na swoją ogromną siłę, często jednak odpowiada na ich wezwania. Inneval w skrytości ducha czuje odrazę do syna Gruumsha, nie śmie jednak prowokować Jednookiego Boga, dopóki Bahgtru pozostaje mu wierny. Bahgtru jest nieprzejednanym przeciwnikiem bogów z panteonu goblinów, chociaż atakuje ich tylko wtedy, gdy pozwoli na to Gruumsh. Nie cierpi także Seldarine i innych leśnych bóstw, których



Symbol Bahgtru



Symbol Gruumsha

fizyczną słabością pogardza. Szanuje siłę bóstw krasnoludów, lecz mimo to chciałby zmiażdżyć im czaszki. Przeciwstawia się również intrygom bóstw oszustwa, takich jak Baravar Cienista Szata, Cyric i Maska.

Dogmat: Potężni powinni zmiażdżyć słabych, wzmacniając przez to plemię. Pogardzaj tarczami słabych i polegaj na swej sprawności fizycznej, ponieważ siła nigdy cię nie zawiedzie. Nie próbuj snuć przebiegłych intryg, albowiem podkópują one siłę plemienia. Wszystkim, czego się od ciebie wymaga, jest lojalność wobec przywódcy.

gruumsh

Ten, Który Nigdy Nie Śpi, Jednooki Bóg, Ten, Który Patrzy

Większe bóstwo orków

Symbol: nieruchome oko
Plan ojczysty: Nishrek
Charakter: chaotyczny zły
Dziedzina: orkowie, podbój, przetrwanie, siła, terytorium
Wyznawcy: wojownicy, orkowie
Charakter kleru: CZ, CN, NZ
Domeny: chaos, jaskinia, nienawiść, ork, siła, wojna, zło
Ulubiona broń: *Krwawa Włócznia* [długa włócznia] (długa lub krótka włócznia)

Gruumsh (*grumsh*) jest agresywnym i żądnym władzy przywódcą orczego panteonu. Nieustannie walczy z innymi bóstwami o rzeczy, które jak uważa, zostały mu skradzione w chwili stworzenia. Kieruje orkami świata, zachęcając ich, by brali z niego przykład i walczyli o swoje, zabijając wszystkich oponentów. Jego wielka włócznia jest pokryta krwią elfów, a blask wiecznie płonącej pochodni, którą nosi w ręce, odbija się w jedynym pozostałym oku.

Kościół Gruumsha z pokolenia na pokolenie przekazuje legendy orków i rozszerza zasięg kultu swego bóstwa, wykorzystując strach, fanatyzm i żelazną siłę. Odgrywa dużą rolę w klanowym przywództwie i stara się usuwać wszystkich, którzy staną mu na drodze. Jest także odpowiedzialny za eliminację chorych, słabych, kalekich lub niedostosowanych członków plemienia, niezależnie od ich wieku i statusu. Jak w przypadku wyznawców większości bóstw orczego panteonu, jego kapłani oparli hierarchię kościoła na ściśle patriarchalnych zasadach. Świeccy wyznawcy nie mają prawa wypowiedzieć imienia bóstwa i mogą się do niego zwracać tylko za pomocą jednego z tytułów.

Kapłani i adepci Gruumsha przygotowują swoje czary w nocy. Za święte uważają dni pełni i rocznice wielkich bitew z elfami, krasnoludami oraz innymi plemionami orków. Ci, którzy zamieszkują dzikie obszary, zazwyczaj są wieloklasowcami jako barbarzyńcy, podczas gdy ci żyjący w pobliżu lub na terenach cywilizowanych – jako wojownicy. Wyjątkowo pobożni kapłani wyłubują sobie jedno oko na znak oddania.

Historia/związki: Gruumsh stracił jedno oko w bitwie z Corellonem Larethianem, chociaż według orczej wersji wydarzeń już się taki urodził. Mity orków mówią, że kiedy rasy świata ciągnęły losy o swoje terytoria, dla Gruumsha nie zostało już nic, lecz wziął on swą włócznię i poraził ziemię, tworząc tym samym jaskinie, zanieczyszczone polany i nieużytki dla swego ludu. W swym panteonie posiada władzę absolutną i żadnego bóstwa nie będącego orkiem nie uznaje za swego sojusznika. Nienawidzi zwłaszcza bóstw elfich i krasnoludzkich.

Dogmat: Prowadź nieustanną wojnę ze swymi wrogami i zabijaj tych, którzy ci się przeciwstawiają. Zdobywaj terytorium i przestrzeń życiową. Niszcz elfy, ich domy i ich ojczysty. Miażdż krasnoludy i przywłaszczaj sobie ich głębokie jaskinie. Bądź silny i przygotowany w każdej chwili udowodnić swoją przewagę. Okazywanie sła-

bości jest kluczem do przedwczesnej śmierci. Ci, którzy są za słabi, by walczyć o plemię, powinni zostać nadziani na włócznię. Najwspanialszym darem, jaki Ten, Który Patrzy podarował orkom, jest zdolność przetrwania tam, gdzie słabsze rasy wymierają. Buduj swą siłę na tych ziemiach i wykorzystuj ją do niszczenia wrogów.

Ilneval

Przywódca Stada, Czyniący Wojnę, Oficer Gruumsha

Pomniejsze bóstwo orków

- Symbol:** zakrwawiony długi miecz
Plan ojczysty: Nishrek
Charakter: neutralny zły
Dziedzina: wojna, walka, wielka przewaga liczebna, strategia
Wyznawcy: barbarzyńcy, wojownicy, orkowie
Charakter kleru: CN, PN, NZ
Domeny: ork, planowanie, wojna, zło, zniszczenie
Ulubiona broń: *Miażdżyciel Wrogów* (długi miecz)

Ilneval (*il-ne-wal*) jest odważnym przywódcą wojennym, zawsze pierwszym w ataku, prowadzącym do zwycięstwa i zniszczenia przeciwnika. Jednak zanim bitwa się rozpocznie, rozważnie planuje strategię, aby zmaksymalizować szanse triumfu i zadać wrogom jak najbardziej dotkliwe straty. Jest bardziej przebiegły niż Bahgtru i niemal tak samo silny. Jego odwaga inspirowała do lojalności, której jednak nie przekłada nad życie podwładnych. Nie dopuszcza, by ktokolwiek kwestionował jego pozycję i systematycznie niszczy potencjalnych rywali. Uważany jest za patrona potężnych rasowych mieszanek orków, zwłaszcza orko-ogrów (orogów) i tanarukków.

Kościół Ilnevala jest instytucją cieszącą się w plemionach orków dużym szacunkiem i ustępuje znaczeniem jedynie kościołowi Gruumsha, z którym współpracuje na pohybel innych wyznań. Wielu z jego kapłanów służy jako oficerowie w plemiennych armiach, odpowiadając jedynie przed swoim wodzem. Chociaż to kościół Gruumsha ma prawo wzywać orków do walki, na wyznawców Ilnevala spada obowiązek dowodzenia podzielonymi plemionami przeciwko wspólnemu wrogowi.

Kapłani i adepci Ilnevala modlą się o czary o zmierzchu, przygotowując się do nocnych bitew. Kościół celebrował niewiele świąt, poza symbolicznym składaniem hołdu w dni poświęcone Gruumshowi, co stanowi pokaz lojalności w stosunku do Jednookiego Boga, bowiem sam Ilneval nie jest zainteresowany rozpamiętywaniem minionych bitew, a jedynie planowaniem nadchodzących. Największa uroczystość w roku przypada na Zielone Trawy, kiedy kapłani Ilnevala zbierają orczych wojowników, aby zorganizować najazdy na cywilizowane ziemie w orgii zniszczenia i przemocy. Wielu kapłanów Ilnevala posiada rangi w klasie wojowników, a jedynie adepci z najbardziej prymitywnych plemion są wieloklasowcami jako barbarzyńcy.

Historia/związki: Ilneval służy Gruumshowi jako oficer i dowodzi armiami Jednookiego Boga wtedy, kiedy jego pan nie ma na to ochoty. Zniszczył już wcześniej kilku półbogów, a teraz próbuje podkopać pozycję Bahgtru. Gruumsh mu nie ufa i ma ku temu powody, Ilneval jednak zachowuje na razie pozory lojalności, bo jak na razie Gruumsh i jego syn tworzą jednolity front. Ilneval nienawidzi zarówno Shargaasa jak i Yurtrusa, ponieważ ich potajemne działania pachną według niego tchórzostwem. Jest jednak na tyle bystry, by skutecznie używać swych umiejętności w bitwach z bóstwami innych panteonów. Choć rywalizuje z innymi bóstwami orków, podobnie jak one nienawidzi bóstw goblinów, krasnoludów i elfów oraz wszystkich



Symbol Ilnevala



Panteon orków

pozostałych tradycyjnych wrogów swego panteonu, i nigdy nie zdradzi swej rasy.

Dogmat: Siła to funkcja umysłu i ciała. Trenuj i myśl, przygotowując się do wojny, ponieważ całe życie jest niekończącą się walką. Zjednocz swoje plemię w wielką armię, ponieważ w ilości tkwi siła, jeśli tylko jednostki potrafią ze sobą współpracować. Gdy nadejdzie czas bitwy, rzucaj się w jej środek i niechaj krew rozpryskuje się wokół ciebie. Jedynie dzięki osobistej odwadze udowodnisz, że nadajesz się na przywódcę.

Luthic

Jaskiniowa Matka, Czarownica Krwawego Księżyca

Pomniejsze bóstwo orków

Symbol:	orka runa oznaczający dom
Plan ojczysty:	Nishrek
Charakter:	neutralny zły
Dziedzina:	jaskinie, samice, dom, mądrość, płodność, leczenie, niewolnictwo
Wyznawcy:	mnisi, samice, runodzieje
Charakter kleru:	CN, PN, NZ
Domeny:	jaskinia, leczenie, ork, rodzina, ziemia, zło
Ulubiona broń:	dłoń z długimi szponami (smocze pazury)

Luthic (*lu-tik*) darzy ziemię dużą sympatią, w której tkwi jej siła. Chociaż trudno ją nazwać serdeczną, pielęgnuje rannych i tworzy fundament, na której spoczywa orczy panteon. Najbardziej nienawidzi tych, którzy ją obrażają, zsyła więc na nich nieszczęścia i choroby. Ma bardzo trudny charakter i w każdej chwili można spodziewać się jej wybuchu wściekłości. Choć z pozoru ulega męskim bóstwom, jest tak przebiegła, że bez trudu manipuluje Gruumshem oraz Bahgru i przez nich zawsze osiąga swój cel.

W większości orczych plemion kościół Luthic cieszy się dużą popularnością, przede wszystkim jednak dlatego, że przyciąga niemal wszystkie samice tej rasy, w porównaniu jednak z kultem męskich bóstw pozornie nie może się pochwalić sukcesami – jest bowiem podporządkowany kościołowi Gruumsha. W rzeczywistości jednak kapłani tej bogini tworzą stabilną podstawę rozwoju każdego plemienia, dając gwarancję, że co roku przyjdzie na świat odpowiednia liczba orczych wojowników. Poza tym dbają o zdrowie plemienia, leczą tych, którzy zostali ranni w bitwach, nadzorują młodzież i samice w ciąży, a także strzegą morale swojej rasy. Uczą orków prostych zabiegów leczniczych i ziołarstwa, a są to umiejętności, które pomogły już niejednemu orczemu wojownikowi przetrwać bitwę.

Kapłanki (bo służą jej głównie kobiety) i adepty Luthic modlą się o czary, gdy księżyc znajduje się najwyżej na niebie. Święta kościółka wiążą się głównie z nowim księżycem, symbolem płodności. Święto Księżyca jej wierni obchodzą pod nazwą Nadejścia Zimowej Jaskini, ponieważ jest to termin, w którym większość plemion musi wycofać się do zimowych leży. W czasie tego święta zostaje poczętych wiele dzieci, które zapewniając kolejne pokolenie wojowników. Nieliczne kapłanki są wieloklasowcami jako runodzieje – tę form magii zaczerpnięto od gigantów zamieszkujących wraz z orczymi plemionami. Krążą pogłoski o sekretnej grupie mniszek Luthic, istniejącej wewnątrz niektórych plemion, które atakują wrogów bez broni, ponieważ samce zabraniają im używania oręża.

Historia/związki: Luthic jest żoną Gruumsha i matką Bahgru, chociaż tylko ten ostatni składa jej za to podziękowania. Syn Gruumsha wykonuje rozkazy matki, czasem nawet częściej niż ojca, uważając, iż jest to drobny akt buntu, na który może sobie pozwolić – Jednooki Bóg jednak ciężko to znosi. Inne orcze bóstwa okazują jej zaledwie odrobinę szacunku i to tylko dlatego, że jest żoną Gruumsha, ona zaś, choć niechętnie,

musi się z tym godzić. Luthic żywi głęboką wrogość do tradycyjnych przeciwników orczego panteonu, w tym do bóstw goblinów, krasnoludów i elfów.

Dogmat: Życie skrywa się w ziemi, z której wykwitą. Szanuj mądrość Jaskiniowej Matki, której siła gwarantuje ciągłość stada i jego męstwo w walce. Zrozum swą pozycję w plemienu i wykonuj powierzone ci zadania, by wzmocnić je przeciwko wrogom. Jaskinia to ostatni objęcia Matki Bahgru i bastion orczej siły. Wytrwaj w tym, co sobie postanowiłeś bez względu na trudności.

Shargaas

Władca Nocy, Ostrze w Ciemnościach, Kroczący Poniżej

Pomniejsze bóstwo orków

Symbol:	czaszka na czerwonym półksiężycu
Plan ojczysty:	Nishrek
Charakter:	chaotyczny zły
Dziedzina:	noc, złodzieje, podstęp, ciemność, Podmrok
Wyznawcy:	skrytobójcy, rycerze ciemności, orkowie, tancerze cienia, złodzieje
Charakter kleru:	CZ, CN, NZ
Domeny:	chaos, ciemność, ork, oszustwo, zło
Ulubiona broń:	<i>Ostrze Nocy</i> (krótki miecz)

Shargaas (*szar-gas*) jest mrocznym i zamyślonym bóstwem, wyjątkowo okrutnym i złym (nawet jak na orcze standardy), a przy tym bardziej przebiegłym niż Ilneval. Nienawidzi wszystkich innych ras oraz życia w ogóle, a orków uważa jedynie za bezmyślne narzędzia jego woli. Powszechnie uważa się, iż potrafi zaglądać w głąb ziemi, pod jaskinie zamieszkiwane przez orków, toteż uznawany jest za patrona orczych plemion, które mieszkają w Podmroku.

Kościół Shargaasa działa w tajemnicy, a jego wierni zazwyczaj kryją się ze swoją wiarą przed współplemieńcami. Kapłani stanowią potężną, acz ukrytą siłę wewnątrz plemienia, z którego krok po kroku eliminują osobistych wrogów i słabe osobniki. Potrafią zaszczyć łęk nawet w najpotężniejszych wodzach, ponieważ regularnie usuwają przywódców, których uznają za tchórzliwych lub nieskutecznych, zadając im cios nożem w plecy w ciemnościach. Kościół Shargaasa działa także wśród wrogów, usuwając tych, którzy mogliby podnieść alarm lub zebrać obronę przeciwko nacierającym orkom.

Kapłani Shargaasa modlą się o czary o północy, kiedy świat okrywa mrok. Zbierają się w ciemnościach każdego nowego księżyca, aby oddać cześć Kroczącemu Poniżej w ponurej ceremonii nazywanej Pieśnią Trwałych Ciemności. Kandydaci, pragnący wstąpić w szeregi wiernych, muszą przynieść ze sobą przedmiot o dużej wartości dla jego poprzedniego właściciela i złożyć go w ofierze Shargaasowi, przy czym najbardziej preferowane jest serce wroga. Zebrani wierni śpiewają wówczas szereg rytualnych modlitw, przysięgając służyć bóstwu jako skrytobójcy. Wielu kapłanów Shargaasa posiada rangi w klasie skrytobójców, rycerzy ciemności, agentów kościoła, łotrzyków lub tancerzy cienia.

Historia/związki: Nienawiść Nocnego Władcy do całego życia rozciąga się również na inne bóstwa, uznał jednak za roztropne sprzymierzyć się z pozostałymi orczymi bóstwami i manipulować nimi, by służyły jego celom. Shargaas związany jest z Yurtrusem, równoważącym wpływ bardziej wojskowo nastawionych bóstw – Gruumsha, Bahgru i Ilnevala. W tajemnicy odkrywa także przed Gruumshem zdradę Ilnevala, umacniając tym samym własną pozycję w panteonie i pograżając nazbyt ambitnego oficera Jednookiego Boga. Shargaas nie ma sojuszników poza orczym panteonem, lecz żywi największą z nich nienawiść do bóstw krasnoludzkich, elfich i goblinów.



Symbol Luthic



Symbol Shargaasa

Symbole Renick Woods, Corey Macourak

Dogmat: Ciemność jest chłodna i wieczna, a noc gwarantuje osłonę dla ostrza. Poruszając się cicho, zabijaj z ukrycia słabych w plemienu i eliminuj inne rasy. Zejdź do głębokich tuneli i tocz wojnę z tymi, którzy ośmielają się naruszyć własność Shargaasa. Bądź wyczulony na słabość wodzów, albowiem ich błędy mogą przynieść ci triumf.

Yurtrus

Białe Dłonie, Pan Larw, Gnijący

Pomniejsze bóstwo orków

Symbol: białe dłonie na ciemnym tle
Plan ojczysty: Nishrek
Charakter: neutralny zły
Dziedzina: śmierć, choroba
Wyznawcy: skrytobójcy, mnisi, orkowie
Charakter kleru: CN, PN, NZ
Domeny: cierpienie, orkowie, śmierć, zniszczenie, zło
Ulubiona broń: białe dłonie (uderzenie bez broni)

Yurtrus (*jur-trus*) jest uosobieniem niszczących życie zasad, wszechobecnym terrorem, którego należy się bać i bezustannie starać się przebłagać. Podczas gdy Shargaas uosabia strach przed tym, co czai się w ciemnościach, Yurtrus reprezentuje wieczną obecną groźbę śmierci i choroby, z którymi orkowie nie mają szans się mierzyć. Pan Larw nie mówi ani nie komunikuje się w żaden sposób, chociaż chętnie przyjmuje błagania i ofiary w intencji ocalenia jakiegoś orka lub plemienia. Często przedstawia się go jako orka z gnijącym ciałem, owrzodzonym wszędzie poza bladymi, szponiastymi dłońmi.

Poza pewnymi zakonami mnichów, kościół Yurtrusa ma luźną organizację, a kapłani są porzucani po niezliczonych klanach i plemionach. Kapłani Gnijącego rzadko stają się przywódcami rodów, lecz strach, jaki budzi bóstwo, gwarantuje im dużą niezależność. Działają jako pośrednicy między plemieniem a Yurtrusem i wstawiają się

u niego za każdym razem, gdy plemię pustoszy choroba lub plaga. Poza tym zajmują się ciałami umarłych, niezależnie od tego, czy zmarli w wyniku choroby lub starości czy też zginęli w bitwie. Nadzorują zapasy jedzenia, określają przydatność do spożycia mięsa i stan zanieczyszczenia wody, decydując, czy można ją wypić. Ze względu na to niektóre plemiona zaczęły czcić Pana Larw jako bóstwo pożywienia i zdrowia, a raczej zaprzeczenia obu, i dlatego zawsze starają się zasłużyć na jego łaskę.

Kapłani i adepci Yurtrusa modlą się o czary o zmierzchu wraz ze śmiercią dnia. Kościół obchodzi dwa duże święta. Pierwsze, nazywane Ceremonią Zakażenia, przypada w noc Śródlecia, podczas której zakorzenia się zaraza bóstwa, wplątując świat życia w spirale prowadzącą nieuchronnie do zimy i śmierci roku. Po krwawym rytuale składania ofiary, która ma zagwarantować, iż orkowie nie zostaną zdziesiątkowani przez epidemię, kapłani wyruszają w świat, by siać choroby i śmierć. Drugie święto nazywane jest Dniem Rozkładu, a odbywa się w wigilię Śródzimia. Tej nocy kler Yurtrusa uznaje śmierć świata, co symbolizuje składanie w ofierze inteligentnych istot innych ras. Ofiary te poświęca się Gnijącemu Panu, zarażając je śmiertelną chorobą. Wielu kapłanów Yurtrusa posiada rangi w klasie skrytobójców, boskich sług i mnichów.

Historia/związki: Yurtrus unika bliższych kontaktów ze wszystkimi bóstwami. Po cichu popiera Shargaasa w jego wysiłkach zrównoważenia wpływów trzech wojennych bóstw. Uznaje się także, że utrzymuje stosunki z innymi bóstwami śmierci i choroby, takimi jak Talona, chociaż może to być bardziej rywalizacja niż sojusz. Podobnie jak reszta orczego panteonu nienawidzi bogów krasnoludzkich, elfich oraz goblinów i przeciwstawia się im przy każdej okazji.

Dogmat: Śmierć jest nieunikniona i ostatecznie gasi życie. Spustoszenia, jakie sieją choroby, to jedynie zapowiedź śmierci zbierającej żniwo wśród tych, którzy nie padli w boju – masz zatem prawo wyboru, w jaki sposób stąd odejdziesz. Dotyk Białych Dłoni może powstrzymać tylko pokłon złożony Gnijącemu Panu i błagania o litość, pamiętaj jednak, że jego cios i tak cię w końcu dosięgnie. Lękaj się go, albowiem śmierć czyha w zaciemnionych zaułkach jaskiń Luthic i nieuchronnie przybędzie.



Symbol Yurtrusa



MIEJSCA KULTU

W

rozdziale tym znajdują się szczegółowe opisy trzech świątyń, które możesz wprowadzić do swojej kampanii, zawierające pełny zestaw map, charakterystykę całego obszaru i statystyki najważniejszych BN. Pierwsza z tych świątyń, Opactwo Miecza, jest poświęcona Tempusowi, Młotowi na Wrogów. Druga, Mroczny Dom w Saerloon, to świątynia Shar, ukryta we wnętrzu latarni morskiej. Trzecia świątynia, Krag Wywerna w Hullack, to obszar pod gołym niebem, niegdyś poświęcony Eldath, teraz jednak przejęty i sprofanowany przez wyznawców Malara.

Opactwo Miecza

Ponure kamienne wieże Opactwa Miecza wznoszą się ponad drzewa Cormanthoru około osiem kilometrów na południowy zachód od miasta Essembra, w granicach ziem należących do ludu Bitewnej Doliny. Ta zbudowana na ruinach starego zamku twierdza, przysadzista i pozbawiona ozdób, poświęcona jest Tempusowi, bogowi wojny, i zamieszkała przez równie jak on ponurych wyznawców. W opactwie kwateruje mała armia wyznawców owego boga, którzy aktywnie bronią Bitewnej Doliny, nieustannie ścierając się z drowami z Cormanthoru i innymi okolicznymi potworami.

W początkach Czasów Kłopotów, w czasie bitwy nad Strumieniem Mieczy, Eldan Ambrose, kapłan Tempusa z Amn, ujrzał Młota na Wrogów, a potem dotarł do wzmianek o pierwszym potwierdzonym objawieniu bóstwa w siedzibie Belarusa, dawno nieżyjącego wyznawcy Tempusa. Kiedy stanął pośrodku tego, co było niegdyś wielką salą pałacową, spłynęła nań wizja od Młota na Wrogów, w której potwierdził on, iż miejsce to uważa za święte.

Eldan i jego wyznawcy ufundowali więc na tej ziemi Opactwo Miecza i zabrali się do odbudowy zamku. Częścią tych prac było wykopanie

głębokich studni sięgających do jeziora chłodnej, słodkiej wody w Podmroku.

W ciągu kolejnej dekady rosnąca armia wyznawców i kapłanów z Opactwa ustanowiła trwały sojusz z lordem Ilmethem, wojennym kanclerzem Bitewnej Doliny i sąsiadującymi z nią mieszkańcami owych dolin. W ramach tego przymierza wspólnie zabrano się za oczyszczanie Widmowych Posiadłości i znajdujących się pod nimi labiryntów z zamieszkujących je potworów.

W tym samym czasie mieszkańcy opactwa odkryli pod nim liczne *portale* i postanowili ich strzec. W Roku Milczącej Harfy (1371 RD) liczna grupa drowów Vhaerauna, na czele z klanem nomadów Auzkovyn, przedostała się przez niedostrzeżony wcześniej i niestrzeżony *portal*, po czym rozbiła obrońców. W czasie tego najazdu poległ Eldan Ambrose, pożarty przez glabrezu po zniszczeniu *portalu*. Chociaż po tym starciu Bitewna Dolina na chwilę stała się bezpieczna, drowy wśliznęły się do niej i otworzyły kolejny *portal*, gdzie w lasach na północ od Bitewnej Doliny, sprowadzając do Cormanthoru resztę swojego klanu.

Obrońcy Opactwa Miecza nie mają już wystarczająco dużo żołnierzy, by strzec *portali* znajdujących się pod twierdzą, nie znaleziono również żadnego kapłana, którzy potrafiliby rzucić *prawdziwe wskrzeszenie* i przywrócić Ambrose'a do życia. Co gorsza, członkowie Domu Jaelre, uchodzący z odległego Menzoberranzan, dotarli do Cormanthoru i atakują Dolinę, by odwrócić uwagę ich mieszkańców od swoich prawdziwych celów.

Poza uzupełnianiem oddziałów miejscowej milicji, Opactwo Miecza służy Bitewnej Dolinie i okolicom na dwa sposoby. Po pierwsze, jego mieszkańcy wytwarzają znakomitą broń i pancerze, sprzedawane później za rozsądną cenę mieszkańcom Dolin oraz oddziałom milicji w regionie, po drugie zaś zapewniają indywidualne szkolenia lokalnej milicji, udostępniając im swoje zaplecze szkoleniowe i wynajmując instruktorów.

Opactwo odwiedza więcej niż tuzin osób dziennie. Żołnierze wszystkich rang ściągają tu, by złożyć hołd Tempusowi i wykorzystać umiejętności lecznicze tutejszych kapłanów. Najczęściej składają wówczas bóstwu w ofierze zniszczone tarcze i zmatowiałe miecze, chociaż zdarzają się również monety na wsparcie wysiłków wojennych opactwa. Wielu mieszkańców Bitewnej Doliny wierzy w Tempusa, ale większość oddaje mu cześć w małych miejscowych kaplicach, na przykład w Essembrze, i nie udaje się w tym celu do jego fortecy, zresztą ceremonie w kapliczkach często prowadzą kapłani niższej rangi z opactwa. Mieszkańcy opactwa, zorganizowani na zasadzie ścisłej hierarchii wojskowej pod rozkazami kapłana generała, są w większości mieszkańcami Dolin, chociaż można wśród nich znaleźć przybyszów z Sembii, Cormyru i znad Morza Księżycowego oraz okolic Vast. Przeważają wśród nich ludzie, ale zdarzają się przedstawiciele innych ras,

zwłaszcza krasnoludy i półelfy. Spora grupa to wojownicy, kapłani lub wojownicy/kapłani, o charakterze chaotycznym dobrym lub chaotycznym neutralnym.

Tuniele pod opactwem prowadzą do Podmroku, więc wyznawcy Władcy Bitew niemal bez przerwy muszą stawiać czoła przybyłym stamtąd potworom. Co więcej, pod opactwem leży wiele porozrzucanych *portali*, a przy obecnym stanie rzeczy wiele z nich pozostaje niestrzeżonych. Obecny kapłan generał zdaje sobie sprawę, że jeśli opactwo padnie ofiarą ataku z Podmroku, wkrótce najezdźcy ruszą na Essembrę i Bitewną Dolinę. W związku z tym wystosował desperacki apel do poszukiwaczy przygód, by uzupełnili szeregi Zaprzysiężonych Mieczy.

ceremonie

Najważniejszą stałą datą w kalendarzu religijnym Tempusa jest Święto Księżyca, podczas którego wspomina się wielkie czyny poległych bohaterów. Poza tym jego wyznawcy uroczystość obchodzą także wigilie i rocznice wielkich bitew, choć wypadają one w różne dni w zależności od regionu.

W Opactwie Miecza celebruje się przede wszystkim rocznice dwóch bitew. Jedną z nich jest oczywiście Bitwa Upadku Ambrose'a, przypadająca na siódmy dzień miesiąca uktrar, czyli za kilka miesięcy. Poświęcenie założyciela opactwa zostanie wówczas upamiętnione przypomnieniem jego życiorysu i przedstawieniem przebiegu bitwy, w której poległ. Gorym ma nadzieję, że naprawdę dozna wówczas serii wizji, o których od jakiegoś czasu napomykają wieszczowie, i ujrzy miecz Tempusa roztrząskujący *portal* pod opactwem (wizja ta rzeczywiście nastąpi, a oręż, przypominający miecz Mordenkainena, będzie się od tam pojawiać w opactwie w każdą rocznicę śmierci Ambrose'a; co więcej, pokierowany przez kapłana generała będzie mógł podjąć jedną próbę zniszczenia *portalu* czarem *rozłączenia Mordenkainena*).

Druga wielka bitwa, której rocznicę uroczystość obchodzi się w opactwie, rozegrała się 17 flamerule'a w Roku Cieni. W bitwie nad Strumieniem Mieczy garstka jeźdźców z Doliny Mgieł i kilku Harfariarzy pokonało wówczas kilkutysięczną armię Zhentarimów nazywaną Mieczem Południa, w głównej mierze dzięki poświęceniu Baergila, Starego Jeźdźca z Doliny Mgieł i kapłana Tempusa. Baergil poległ jednak, gdy wezwał *krag czaszek*, które ciskały promieniami śmierci ze swych oczodołów i w ten sposób zniszczyły Zhentarimów. Poświęcenie Starego Jeźdźca i jego odwaga wywołały objawienie się Tempusa na polu

bitwy – wtedy właśnie Eldan Ambrose wpadł na trop innych objawień bóstwa, a dzięki nim dotarł do ruin zamku Belarusa. W Opactwie Miecza śmierć Baergila symbolizuje teraz *krag czaszek* poległych wrogów, układany wokół ołtarza Tempusa, czemu towarzyszą opowieści o męstwie Starego Jeźdźca.

Aby uczcić Tempusa, każdego dnia o świcie kapłani śpiewają Pieśń Miecza, upamiętniającą śmierć jego wybitnych wojowników. Potem, w czasie ćwiczeń z bronią, jeden z nich wykrzykuje imiona Odważnych Poległych, a dopiero po tym rytuale kapłan generał zwraca się do swoich podwładnych, przydzielając im zadania na dany dzień. O zachodzie słońca kapłani obdarzeni dobrym głosem śpiewają kolejny hymn bitewny i odprawiają nabożeństwo, a następnie wszyscy udają się na spoczynek lub zajmują miejsca na Nocne Czuwanie, szepcząc modlitwy do Tempusa, by nie zasnąć i nie stracić czujności.

usługi

Wielu z mieszkańców opactwa to utalentowani płatnerze i kowale, którzy potrafią wykuwać znakomitą broń i zbroje ze stali o doskonałej jakości. Co więcej, opactwo wytwarza także sporą ilość mistrzowsko wykonanego oręża i pancerzy.

Goście odwiedzający opactwo mogą kupić tu każdy rodzaj prostej lub wojskowej broni do walki wręcz lub stalowe, długie miecze i topory bitewne o mistrzowskiej jakości. Mają również prawo zamówić mistrzowsko wykonane wersje innej prostej i wojskowej broni. Od czasu do czasu opactwo oferuje również broń egzotyczną, rzadko jednak ma ona mistrzowską jakość. Poza tym obowiązuje zasada, że w forticy Tempusa handluje się jedynie bronią wytworzoną na miejscu, nie zdarzają się zatem przypadki, by kapłani odsprzedawali przybyłym broń zdobytą gdzie indziej.

W Opactwie Mieczy goście mogą się również zaopatrzyć w koszulki kolcze, kolczugi, napierśniki, zbroje fuskowe, płytowe, kryte, półpłytowe oraz pełne zbroje płytowe, w puklerze, małe stalowe tarcze, duże stalowe tarcze oraz pawęże. Na specjalne zamówienie otrzymają też dodatkowo kolce do zbroi, zatrzaski do rękawic i kolce do tarcz, a także mistrzowskie wersje każdej z wymienionych typów zbroi. Tutaj również obowiązuje zasada, iż kapłani z opactwa oferują jedynie miejscowe wyroby.

W ogrodach opactwa uprawia się składniki do warzenia *eliksirów leczenia lekkich ran, leczenia średnich ran i leczenia poważnych ran*, wytwarzanych tu regularnie. Ranni lub chorzy przybysze otrzymują tu leczenie niezależnie od tego, czy mogą za nie zapłacić, czy też nie, jednak poszukiwacze przygód pragnący przygotować się do wyprawy muszą pokryć pełen koszt takich eliksirów. Co więcej, każdego dekadnia jedna osoba może nabyć nie więcej niż dwa takie eliksiry, bowiem opactwo nie może wyżywać się swoich zapasów.

Ceny wszystkich produktów podane są w *Podręczniku Gracza* oraz *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

szlak łoż Tempusa

Wielu dzielnych wojowników poświęciło życie w obronie tej doliny, a wielu jeszcze bez wątpienia poległ w wiecznej walce w jej obronie, my jednak wytrwamy. Niektórzy spośród tych, którzy stąd nie pochodzą, pytają, czemuż my, wierni Tempusa, rozlewamy krew naszą tak ochoczo w obronie tej ziemi?

Odpowiadam więc, że ziemia ta święta jest dla nas, albowiem leży o krok bliżej od Sal Tempusa, miejsca, do którego mają nadzieję udać się wszyscy, którzy poświęcają się z odwagą, by tam spotkać się ponownie z kompaniami z pola walki, gdy ostatecznie padną w wiecznej bitwie zwanej życiem. Nasz Władca Bitew nakazuje nam bronić drogi nam osób, gdyż mogą zostać starte z powierzchni ziemi, walczymy zatem z honorem i bez ustanku, byśmy mogli zasiać przy tym oto stole.

I chociaż drogę naszą znaczą czerwone łoży, maszerujemy niestrudzenie, albowiem męstwo płonie w nas wszystkich. Szlak Łóż Tempusa to więcej niż droga przez życie, a każdego dnia stawiamy na niej kolejny krok.

hierarchia

Zgodnie z życzeniem założyciela, pochodzącego z Amn, Opactwo Miecza zorganizowano według zasad hierarchii wojskowej. Naczelnym dowódcą jest kapłan generał, którym w zeszłym roku został Gorym Harndrækker.

Generałowi podlegają dwie kompanie: wojownicy, nazywani Zaprzysiężonymi Mieczami (Zbr 1), oraz kapłani, nazywani Pobożnymi (Kpł 1). Dowódcą Zaprzysiężonych Mieczy jest Pierwszy Miecz, namaszczony kawaler opactwa. Stanowisko to już od ponad siedmiu lat piastuje Jarath Burlisk Okryty Oponczą, święty rycerz Władcy Bitew, sławny na całą okolicę.

Każda kompania liczy średnio pięćdziesięciu ludzi, lecz ich ilość zaczyna się powoli zmniejszać w obliczu niekończących się walk z potworami z Podmroku i braku chętnych na miejsce poległych obrońców. W ramach kompanii członkowie tworzą pięciosobowe oddziały, złożone z dwóch Zaprzysiężonych Mieczy, dwóch Pobożnych i sierżanta

z jednej lub drugiej grupy. Zarówno Zaprzysiężone Miecze, jak i Po-boźni są oddanymi wyznawcami Tempusa, którzy z chęcią oddadzą życie w służbie Młota na Wrogów.

➤ **Pełniący obowiązki kapitan generał Gorym „Lśniący Tarcza” Harndrekker:** Mężczyzna Zbr2/Kap9/Boski sługa 1 Tempusa; SW 12; średni humanoid; KW 2k10 plus 10k8; pw 56, Init +0, Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +11/+6 wręcz (1k8 +2/×3, *topór bitewny plaga nieumarłego +1*); SA odegnanie nieumarłego 11/dzień; SC boski wysłannik; Char CD; MRO Wytrw +11, Ref +5, Wola +12; S 12, Zr 10, Bd 10, Rzt 18, Cha 18.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +9, Dyplomacja +9, Koncentracja +7, Leczenie +9, Rzemiosło (płatnerstwo) +6, Rzemiosło (wytwarzanie broni) +6, Wiedza (historia) +8, Wiedza (religia) +9; Błyskawiczny refleks, Boski wigor, Rzucanie w walce, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Walka na ślepo, Wyjątkowe odganianie, Wyspecjalizowanie, Wyświetlenie czaru, Zogniskowanie broni (topór bitewny).

Boski wysłannik: Gorym może komunikować się telepatycznie w zasięgu 18 m z każdym przybyszem, który służy Tempusowi i ma charakter chaotyczny dobry.

Przygotowane czary kapitańskie: (6/6/6/5/5/3; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran, oczyszczenie jedzenia i wody, odporność (2), przewodnictwo, stworzenie wody; 1 – boskie względy, rozkaz, tarcza wiary, usunięcie strachu, wykrzyk zła, wytrzymałość żywiołowa*; 2 – bycza siła* (2), konsekracja, ostonienie kogoś*, sfera prawdy, wytrzymałość; 3 – modlitwa, ochrona przed żywiołami*, piekące światło, rozproszenie magii, światło dnia; 4 – niepodatność na czar*, odesłanie, odnowienie, swoboda ruchu, większa broń magiczna; 5 – ogniste uderzenie*, słuszną potęgą, znak sprawiedliwości.

*Czary domenowe. Bóstwo: Tempus. Domeny: ochrona (kuratela 1/dzień), siła (siłowy wyczyn 1/dzień), wojna (Biegiłość w broni wojkowej i Zogniskowanie broni dla topora bitewnego)

Wyposażenie: zbroja półpłytowa +2, duża stalowa tarcza ze światłem dnia +1, Odwaga Ducha (topór bitewny plaga nieumarłego +1).

W młodości Gorym był utalentowanym wojownikiem i mistrzowskim taktykiem, jednak starość i niemal śmiertelne spotkanie ze stadem widm pozbawiły go większości siły fizycznej. Kapitan generał nadal jednak znakomicie włada toporem bitewnym, a jeśli zajdzie potrzeba, potrafi odzyskać młodzieńczy wigor. Co więcej, taktyczne mistrzostwo Goryma wraz z upływem lat jedynie się zwiększyło, co sprawia, iż jest idealnym kandydatem nas przywódcę, prowadzącego swoich żołnierzy do walki z niezliczonymi potworami Podmroku i potyczek w okolicznych lasach.

Mimo że rola wojskowego stratega wymaga, by Gorym trzymał się na uboczu, zawsze chętnie rzuca się do walki wręcz. Z przedmiotów magicznych i czarów korzysta rozważnie, by zawsze zwiększyć swoją przewagę nad przeciwnikiem. Jeśli jednak dochodzi do walki, okazuje się, że ciężar lat sprawił, iż Gorym jest coraz bardziej zależny od zsyłanych mu przez bóstwo darów wzmacniających jego siłę i wigor. W ostatnich miesiącach często pożyczał swoją tarczę, której zawdzięcza przydomek, przywódcom Zaprzysiężonych Mieczów, ponieważ jest ona wyjątkowo przydatna w walce z drowami o wrażliwych zmysłach.

Pomimo ostatnich niepowodzeń, Gorym jest przekonany o wadze dokonań opactwa, wierzy bowiem, że powstało ono mocą boskiej woli Władcy Bitew. Uważa także, że powinno ściśle współpracować z sąsiedami, zwłaszcza mieszkańcami Bitewnej Doliny, często więc wysyła do nich kapitanów i wojowników jako emisariuszy.

➤ **Pierwszy Miecz Jarath Burlisk Okryty Opończę:** Mężczyzna Zbr8/Ocz7 Tempusa; SW 13; średni humanoid; KW 13k10 +39; pw 110; Init +5; Szyb 6 m; KP 20 (dotyk 11, nieprzygotowany 19); Atak +22/+17/+12 wręcz (2k6 +13/17-20, *Rozszczepienie Cienia*) lub +21/+16/+11 wręcz (1k8 +10/×3, *topór bitewny +1*), SA ugodzenie niewiernego; SC boski gniew, *nakładanie rąk*, uświęcona obrona, Char CN; MRO Wytrw +13, Ref +4, Wola +4; S 22, Zr 12, Bd 16, Int 10, Rzt 8, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +5, Jeździectwo (koń) +5, Nasłuchiwanie +2, Pływanie +8, Rzemiosło (płatnerstwo) +4, Rzemiosło (wytwarzanie broni) +4, Skakanie +8, Wiedza (religia) +3, Wspinaczka +9, Zauważanie +2; Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (wielki miecz), Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Specjalizacja w broni (wielki miecz), Walka na ślepo, Wielkie rozszczepienie, Zdolności przywódcze, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (topór bitewny), Zogniskowanie broni (wielki miecz), Żelazna wola.

Ugodzenie niewiernego (zn): Dwa razy dziennie Jarath może spróbować ugodzić stworzenie, którego patronem jest inne bóstwo (lub które w ogóle nie ma patrona) jednym normalnym atakiem wręcz. Dodaje wówczas +3 do testu ataku i zadaje 1 dodatkowych punktów obrażeń. Godząc w stworzenie, które ma tego samego co on patrona, nie uaktywnia zdolności, lecz zużywa ją na dany dzień.

Boski gniew: Raz dziennie w ramach akcji darmowej Jarath może skanalizować moc Tempusa w postaci gniewu, co daje mu premię +3 do testów ataku i obrażeń oraz rzutów obronnych na 3 rundy. W tym samym czasie jego redukcja obrażeń wynosi 5/–.

Nakładanie rąk (zc): W ramach akcji standardowej Jarath może dotykem leczyć rany, każdego dnia lecząc w ten sposób 8 punktów wytrzymałości. Ma prawo uleczyć siebie lub podzielić leczenie między różne osoby. Nie musi zużywać wszystkich punktów na raz.

Uświęcona obrona: Jarath zyskuje premię +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom objawień oraz zdolnościom czaropodobnym i nadnaturalnym przybyszów.

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa rozkazu +1, rękawice kolcze Aencara, Rozszczepienie Cienia (wielki miecz +2), topór bitewny +1, skrzydłata maska.

Pierwszy Miecz twierdzi, że jest bezpośrednim następcą Aencara Burliska, który rządził tu krótko z Essembry przed kilkoma wiekami jako Król w Opończy. Niewielu wątpi w to, że odwaga i pasja Jaratha dorównuje męstwu jego legendarnego poprzednika, jednak wielu życzyłoby sobie, żeby powodowane impulsem działania Pierwszego Miecza równoważyła podobna rozwaga i roztropność. Podczas walki, aby oddać hołd swemu poprzednikowi, Jarath zawsze ma na sobie *skrzydlatą maskę* i czerwonią opończę na hełmie, która całkowicie zakrywa jego głowę i pokrytą bliznami twarz.

W walce Jarath najchętniej posługuje się *Rozszczepieniem Cienia*, lecz jeśli tego wymaga sytuacja, odrzuca swój wierny topór, odnaleziony niegdyś przy zwłokach Talassana, świętego rycerza, którego za-bił wiele lat temu, i chwytą dużą, stalową tarczę. Po wielu latach bitew w podziemiach opactwa wyćwiczył się już w używaniu mocy *skrzydlatej maski*, która pozwala mu skuteczniej razić drowy, i umie powstrzymać ich ucieczkę poza zasięg swego miecza za pomocą *lewitacji*. Jarath włada zatem magią znacznie sprawniej niż można by się spodziewać po BN jego poziomu. W dużej mierze zawdzięcza to stanowisku Pierwszego Miecza, ponieważ zarówno *Rozszczepienie Cienia* jak i pełna zbroja płytowa, którą ma na sobie, zostały zaklęte przez kapłana generała Eldana Ambrose'a.

specjalna zdolność: światło dnia

Światło dnia: Pełna zbroja lub tarcza z tą specjalną zdolnością świeci jasnym światłem czaru *światło dnia* przez nie więcej niż 30 minut dziennie. Zaklęcie aktywuje i dezaktywuje słowo rozkazu, zazwyczaj wypisane we wnętrzu zbroi lub z tyłu tarczy. Za wyjątkiem chwil gdy świeci, tarcza obłożona tą zdolnością wygląda całkowicie normalnie.

Poziom czarującego: 3.; **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *światło dnia*; **cena rynkowa:** 2200 sz.

specjalna zdolność: rozkaz

Rozkaz: Zbroja lub tarcza obłożona tą zdolnością zawsze zdaje się błyszczeć i połyskiwać, niezależnie od warunków i pomimo wszelkich prób zaciemnienia jej lub pomalowania. Pożądana przez wszystkich wojskowych przywódców, niesie ze sobą potężną aurę, która zapewnia premię +4 z usprawnienia do Charyzmy i premię +2 z morale do rzutów obronnych na Wołę wszystkim sojusznikom w zasięgu 9 metrów.

Poziom czarującego: 5.; *warunki wstępne:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, *modlitwa*, *cena rynkowa:* 60 000 sz.

Jarath traktuje swoje obowiązki Pierwszego Miecza bardzo poważnie, do tego stopnia, że jeśli zachodzi taka potrzeba, rzuca się samotnie w wir walki. Kiedy nie szkoli podwładnych Zaprzysięzonych Mieczy z regionalnej milicji w technikach bitewnych, przebywa zazwyczaj w świątyni i modli się do Tempusa lub walczy z najeźdźcami w tunelach pod opactwem. Większość mieszkańców opactwa spodziewa się, że Jarath zginie któregoś dnia w bitwie, choć zdecydowanie lepszym rozwiązaniem byłby taktyczny odwrót – wybierze zatem honor, a nie życie.

➔ **Sierżant Pobożnych (♂):** mężczyzna i kobieta Zbr1/Kap3 Tempusa; SW 4; średni humanoid; KW 1k10 +1 plus 3k8 +3; pw 22, Init +2, Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 10, nieprzygotowany 22); Atak +7 wręcz (1k8 +2/×3, mistrzowski topór bitewny) lub +3 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA odegnanie nieumarłego 5/dzień; Char CD; MRO Wytrw +6, Ref +1, Wola +6; S 14, Zr 10, Bd 12, Int 10, Rzt 16, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +2, Koncentracja +3, Leczenie +6, Rzemiosło (płatnerstwo) lub Rzemiosło (wytwarzanie broni) +4, Wiedza (religia) +2, Zauważanie +8; Boska moc, Potężny atak, Skrwawiony, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (topór bitewny).

Przygotowane czary kapłańskie: (4/4/3, bazowa ST = 13 + poziomy czaru): 0 – cnota, naprawa, odporność, przewodnictwo; 1 – błogosławieństwo, magiczna broń*, ochrona przed złem, tarcza wiary; 2 – broń duchowa*, bycza siła, odporność żywiołowa.

*Czary domenowe. Bóstwo: Tempus. Domeny: ochrona (kuratela 1/dzień), wojna (Biegotłość w broni wojskowej i Zogniskowanie broni dla topora bitewnego).

Wyposażenie: pełna zbroja płytowa +1, duża stalowa tarcza +1, lekka kusza, 20 bełtów, mistrzowski topór bitewny, eliksir widzenia w ciemnościach lub eliksir wytrzymałości, 14 sp, 4 sz.

➔ **Pobożni (♂0):** Kobiety i mężczyźni Kap 1.

skrzydlata maska

Krawędzie tej zasłaniającej całą twarz maski zostały wykonane tak, by przypominały pióra na skrzydłach ptaka. Jej właściciel może na życzenie rzucać czar *lot*, kiedy jednak korzysta z tej możliwości, maska świeci białym światłem (tak jak od czaru *światło*). Dla potrzeb określenia limitu przedmiotów magicznych tego samego typu, jakie może mieć przy sobie postać, maskę tę traktuje się jak parę soczewek.

Poziom czarującego: 5.; *warunki wstępne:* Stworzenie cudownej rzeczy, *lot*, *światło*; *cena rynkowa:* 13 000 sz; *waga:* 0,5 kg

➔ **Sierżant Zaprzysięzonych Mieczy (♀):** kobieta i mężczyzna Zbr 4; SW 4; średni humanoid; KW 4k10 +8; pw 30, Init +2; Szyb 6 m; KP 21 (dotyk 11, nieprzygotowany 20); Atak +9 wręcz (1k8 +6/19-20, *długi miecz* +1 lub 1k8 +6/×3 *topór bitewny* +1) lub +6 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza), Char CD lub CN; MRO Wytrw +6, Ref +3, Wola +3; S 16, Zr 14, Bd 14, Int 10, Rzt 10, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Pływanie +7, Rzemiosło (płatnerstwo) lub Rzemiosło (wytwarzanie broni) +4, Skakanie +3, Wiedza (religia) +1, Wspinaczka +2; Potężny atak, Rozszczepienie, Specjalizacja w broni (topór bitewny lub długi miecz), Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (topór bitewny lub długi miecz), Żelazna wola.

Wyposażenie: mistrzowska pełna zbroja płytowa, mistrzowska duża stalowa tarcza, *długi miecz* +1 lub *topór bitewny* +1, lekka kusza, 20 bełtów, *eliksir leczenia średnich ran* lub *eliksir wytrzymałości*, 144 sz.

➔ **Zaprzysiężone Miecze (♂0):** Mężczyźni i kobiety Zbr 1.

inicjacja

W szereg Pobożnych lub Zaprzysięzonych Mieczy nie powinno się wstępować zbyt pochopnie, lecz opactwo tak bardzo potrzebuje dodatkowych oddziałów, że większość kapłanów Władcy Bitew i wojowników, którzy naprawdę są powołani do służby Tempusowi, może liczyć na miejsce w szeregach kościelnej armii. Kandydaci powinni dowieść swej odwagi i sprawności bojowej podczas patrolu w pobliskim lesie lub w tunelach pod opactwem, a jeśli już sprostają temu zadaniu, składają Władcy Bitew przysięgę lojalnej i odważnej służby. Wystąpienie z szeregów armii wiernych również jest dozwolone, lecz ci, którzy posiadają wyjątkowo ważne taktyczne informacje, mogą być przetrzymywani w strażnicy (za ich przyzwoleniem bądź bez niego) aż do chwili, gdy posiadane przez nich dane stracą wartość.

sojusznicy i wrogowie

Opactwo Miecza jest ze wszystkich stron otoczone wrogami, jednak jego fundamentalna rola w egzystencji Bitewnej Doliny zapewnia mu czasem poparcie z nieoczekiwanej strony. Do najważniejszych przeciwników wyznawców Młota na Wrogów należą drowy zamieszkujące Cormanthor, z którymi rycerze Tempusa toczą niemal bezustannie potyczki w pobliskich lasach. Jednak mimo wrogości panującej

Rękawice kolcze Aencara

Poślabo zostały stworzone dla Króla w Opończy, w czasach gdy był najemnikiem w barwach Sembii, a od czasu jego śmierci przechodziły z rąk do rąk, zazwyczaj jednak znajdując się w posiadaniu kolejnych pretendentów do tronu. *rękawice kolcze Aencara* są odpowiednikiem *rękawic ogroowej siły*. Raz dziennie każda z nich może także wytworzyć magiczną broń do walki wręcz, która działa jak broń obłożona *ochroną*. Każde użycie zdolności *ochrona* trwa 1 godzinę i działa tak długo, jak broń znajduje się w rękach postaci (jeśli zostanie rzuconą, upuszczoną, podana innemu stworzeniu lub wytraconą z ręki właściciela, efekt się kończy). Aby efekt w ogóle zadziałał, należy założyć obie rękawice.

Poziom czarującego: 8.; *warunki wstępne:* Stworzenie magicznej broni i pancerza, Stworzenie cudownej rzeczy, *bycza siła*, *tarcza* lub *tarcza wiary*; *cena rynkowa:* 26 302 sz; *waga:* 1 kg.

między mieszkańcami opactwa a członkami klanu Auzkovyn, drowy z Domu Jaclre stwarzają o wiele większe zagrożenie dla Opactwa Miecza ze względu na ataki na Bitewną Dolinę, jakie przeprowadzają, by osiągnąć własne tajemnicze cele.

Przeciwno wyznawcom Tempusa działa również Kult Smoka, chociaż otwarte potyczki między tymi dwoma grupami należą do rzadkości. Kult utrzymuje tajemną twierdzę w piwnicach rezydencji Aencara, najstawniejszej z Widmowych Posiadłości, które wznoszą się wzdłuż Drogi Rauthauvyra. Biorąc pod uwagę fakt, że wyznawcy Tempusa przez ponad dekadę wraz z Ludźmi Lorda z Essembry pracowali nad oczyszczeniem Widmowych Posiadłości z ich potwornych mieszkańców, przywódcy lokalnej komórki Kultu Smoka obawiają się, iż wkrótce odkryją także ich kryjówkę i legowiska Antharikkana, młodego, dorosłego, czarnego drakolicza, który znalazł schronienie w jaskiniach głęboko pod posiadłością (lud Bitewnej Doliny nie wie o obecności Antharikkana, ponieważ ogranicza on swe polowania do Podmroku, wystrzegając się piekących promieni słonecznych, których nienawidził za życia). Kult zresztą zawsze hodował potwory i wypuszczał je w pobliskich lasach oraz tunelach, w nadziei iż w ten sposób nadwątlą siły obrońców opactwa.

Również Zhentarimowie pragną podkopać pozycję Opactwa Miecza, ponieważ już od dawna próbują przejąć kontrolę nad najważniejszymi szlakami handlowymi w regionie. Bitewna Dolina leży w poprzek Drogi Rauthauvyra, najważniejszej z dróg między Sembią a Hillsfar, a przywódcy Czarnej Sieci uważają, że dolina stanie się bardziej podatna na manipulacje, jeśli jej wojenny kanclerz straci poparcie wyznawców Młota na Wrogów. Ostatnio Zhentarimowie starali się więc osłabić opactwo, wspierając grupy rozbójników koczujących w pobliskich Widmowych Posiadłościach i produkcję tanich kopii legendarnych mieczy i zbroi z opactwa, co ma popsuć reputację miejscowych producentów i ograniczyć źródła ich dochodów.

Pomimo iż wyznawcy Tempusa mają wielu wrogów, mogą liczyć na poparcie również licznych sojuszników. Poza przymierzem z Ludźmi Lorda z Essembry, nawiązali również kontakt z Opactwem Złotego Snopa w sąsiedniej Mglistej Dolinie. Zbroje i uzbrojenie wyznawców Tempusa są regularnie wymieniane na żywność uprawianą przez kapłanów Chauntei, a oba opactwa wysyłają do siebie nawzajem pisma w sprawie ostatnich działań drowów. Raporty o ruchach wrogich oddziałów w okolicy dostarczają opactwu także Harfciarze w zamian za leczenie i schronienie w razie potrzeby.

Legenda do mapy

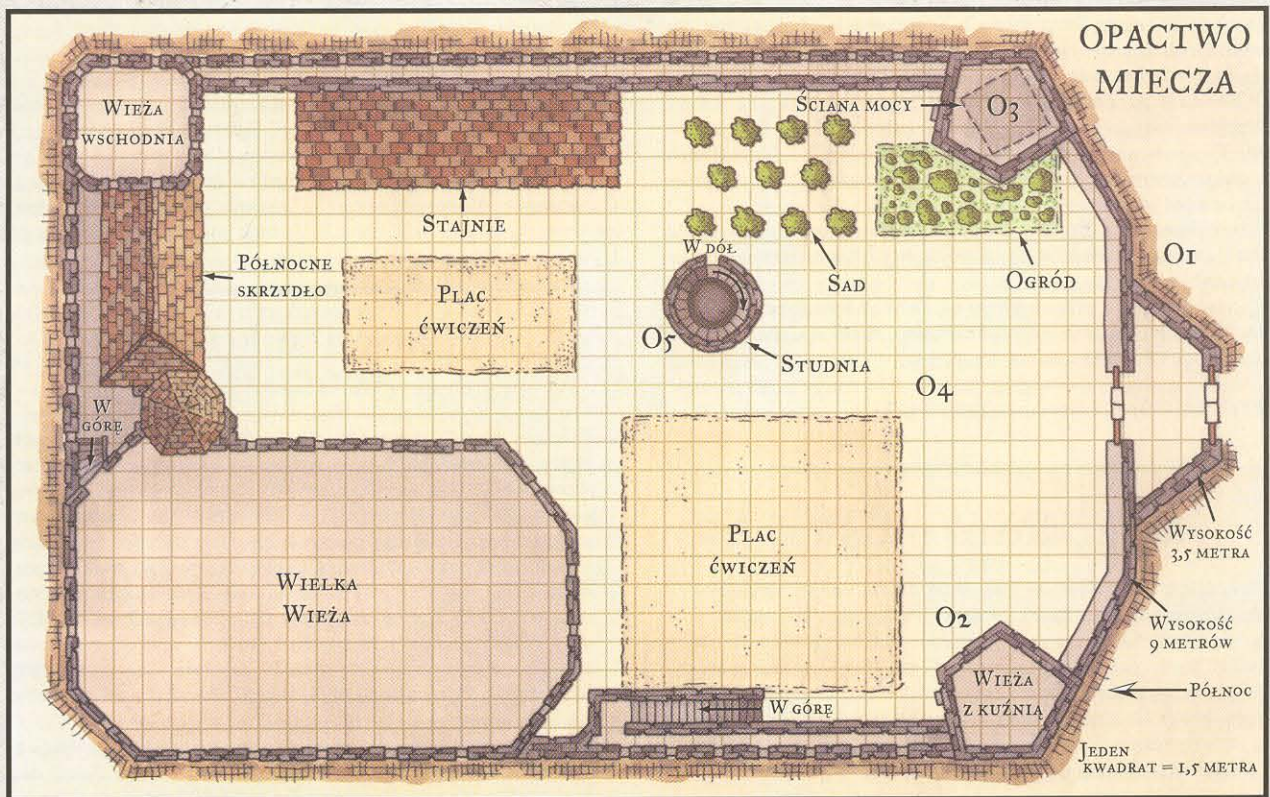
Jak przystało na zamek, nad Opactwem Miecza dominuje Wielka Wieża, rozbudowana o północne skrzydło oraz mur i wieże otaczające centralny dziedziniec. Wielką Wieżę i północne skrzydło łączy wspólna klatka schodowa.

01. MURY

Zewnętrzne mury opactwa, wykonane z twardego granitu i otoczone blankami, wznoszą się na około 9 metrów ponad ziemię i otaczają wewnętrzny dziedziniec. Ich zewnętrzna strona została zabezpieczona ukrytymi *głifami strzeżenia* i pułapkami ze strzałami. Poza tym nieustannie, w dzień i w nocy, pilnują ich żołnierze.

02. WIEŻA Z KUŹNIA

Południowo-wschodnia wieża wznosi się na trzy piętra ponad ziemię i jest pozbawiona stropów, których nigdy nie założono, chociaż na dach można dotrzeć po drabinie z południowych i wschodnich blanków. Na szczycie wieży znajduje się balista, obsługiwana przez



czterech strażników. Wewnątrz mieści się kuźnia opactwa, w której miejscowi rzemieślnicy przez całą dobę tworzą i naprawiają zbroje oraz broń. Żar wydobywający się z wieży sprawia, iż służba na dachu należy do najbardziej uciążliwych. Patrole straży rzadko składają wizytę w pomieszczeniach wieży.

O3. WIEŻA W OGRODZIE

Południowo-zachodnia wieża wznosi się na trzy piętra ponad ziemię, a na poszczególne kondygnacje prowadzą drzwi zapadniowe, dzięki którym można się dostać do wieży również z południowych i wschodnich blanków. Na pierwszym piętrze przechowuje się zapasy warzyw i narzędzia. Drugie jest używane do eksperymentów alchemicznych, w tym przygotowywania *eliksirów leczenia lekkich ran, leczenia średnich ran i leczenia poważnych ran*. Gotowe eliksiry magazynuje się jednak nie tu, lecz w opactwie. Trzecie piętro pełni rolę szklarni, gdzie hoduje się rzadkie rośliny, służące do wyrobu eliksirów. Dach wieży został częściowo zastąpiony trwałą *ścianą mocy*, co pozwala egzotycznym roślinom uprawianym w szklarni rosnąć w tym chłodniejszym klimacie. Poza niewygodnym uczuciem unoszenia się w powietrzu, strażnicy pełniący wartę w tej części opactwa nie mają powodów do narzekań. Patrole rzadko zaglądają do pomieszczeń tej wieży.

O4. WEWNĘTRZNY DZIEDZINIEC

Wewnętrzny dziedziniec ocienia olbrzymich rozmiarów Wielką Wieżą i północne skrzydło. Drewniane stajnie ze smołowanym dachem ciągną się wzdłuż północnej połowy wschodniego muru, a mogą pomieścić 14 ciężkich rumaków bojowych. Południową stronę tego fragmentu muru zasłania mały sad. Podstawę wieży w ogrodzie otacza niewielki warzywnik, uprawiany przez mieszkańców świątyni. Reszta wewnętrznego dziedzińca służy za plac ćwiczeń. Zazwyczaj treningi strzelnicze i musztry odbywają się przy zachodnim murze wewnętrznego dziedzińca, podczas gdy szkolenia bitewne prowadzi się między stajnią a Wielką Wieżą.

O5. WIELKA STUDNIA

Większa z dwóch studni opactwa mieści się w centrum wewnętrznego dziedzińca. Otacza ją półtorametrowy mur, a w głąb prowadzą kręte schody. Przy tym *portalu* do Podmroku stoi zawsze przynajmniej dziesięciu strażników, ponieważ z jego głębin w sam środek Opactwa Miecza trafił już niejedyn rozgniewany potwór.

Ś1. KUCHNIA

W kuchni opactwa dominuje wielki kominek na zachodniej ścianie, otoczony dwoma piecami chlebowymi. W kilku drewnianych komórkach wzdłuż wschodniej ściany przechowuje się zapasy żywności opactwa, a pośrodku pomieszczenia stoją dwa wielkie stoły do przygotowywania potraw. Niskie, szerokie, podwójne drzwi do ciemnodrzewu używane do wnoszenia zapasów prowadzą z południowo-zachodniego rogu kuchni wprost na dziedziniec. W nocy są zabarykadowane. W kuchni znajduje się również druga studnia prowadząca do podziemnego jeziora, ze wszystkich stron otaczają ją jednak schody. Studni tej przez całą dobę pilnuje przynajmniej ośmiu strażników, którzy mają za zadanie powstrzymać ewentualny atak. W ciągu dnia w kuchni panuje nieustanna krzątania, ponieważ ci, którzy mają tu dyżur, przygotowują posiłki dla całej armii.

Ś2. CENTRALNA KLATKA SCHODOWA

Ta spiralna klatka schodowa prowadzi w górę opactwa, łącząc kuchnię ze zbrojownią. Stąd natomiast wieszce przez niższe sale, pierwsze

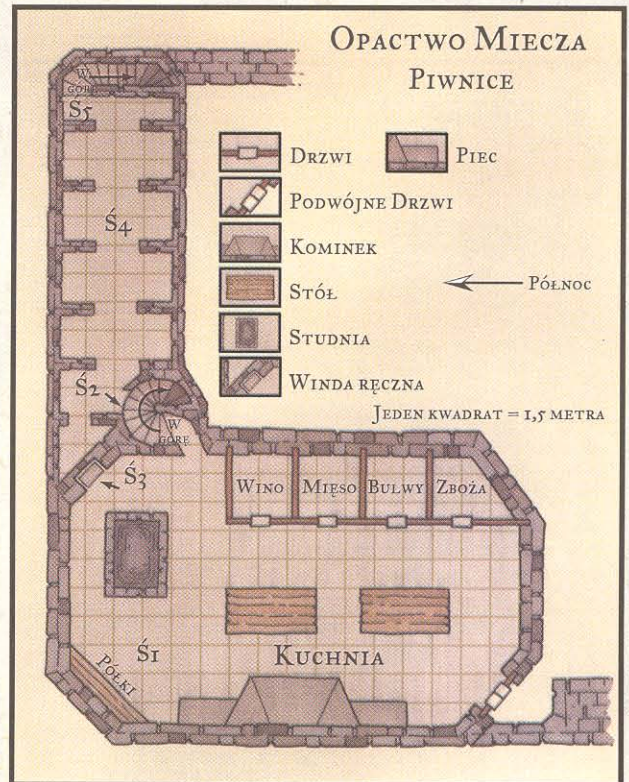
piętro północnego skrzydła, Salę Bitew (kiedyś główną salę zamkową), drugie piętro północnego skrzydła, galerię bitewną, trzecie piętro północnego skrzydła, apartamenty kapłana generała i wychodzi na blanki północnego skrzydła. Centralna klatka schodowa jest używana niemal bez przerwy, rano, w południe i w nocy, ponieważ to tędy straża i inni mieszkańcy opactwa przechodzą do jego najważniejszych pomieszczeń. Wykonane z solidnego ciemnodrzewu drzwi prowadzące na dziedziniec barykaduje się na noc. Zawsze stoją tutaj dwaj strażnicy.

Ś3. WINDA RĘCZNA

Szyb ten prowadzi w górę północno-zachodniej ściany Wielkiej Wieży i został przebudowany tak, by otwierał się także na północne skrzydło. Podobnie jak ono znajduje się w połowie kondygnacji Wielkiej Wieży, a używana w nim winda otwiera się w północnym skrzydle kilka metrów ponad miejscem, w którym klatka schodowa wieszce na każde z pięter Wielkiej Wieży. Winda ta służy do transportu zbroi i innych cięższych przedmiotów w obrębie opactwa. Patrole straży wiedzą, że stanowi ona potencjalną drogę dla intruzów, którzy chcieliby dostać się na wyższe piętra, toteż starannie jej pilnują.

Ś4. ZBROJOWNIA

Zbrojownia, której sufit wspierają wielkie, kamienne łuki, znajduje się na parterze północnego skrzydła, nieco w górę od kuchni. Wyznawcy Tempusa składają tu wszelkie zbroje i broń, owinięte w skórę i starannie naoliwione. W najdalszym rogu znajdują się wschodnie schody, prowadzące na pierwsze piętro północnego skrzydła. W zbrojowni cały czas przebywa czterech strażników.



W tym pomieszczeniu zawsze przebywa przynajmniej czterech kapłanów Władcy Bitew.

Stworzenia (SW 14 plus kapłani): Straż w tym pomieszczeniu trzymają cztery pełne ożywione zbroje płytowe, każda w jednym z czterech rogów komnaty. Każda z nich to tak naprawdę groza w pancerzu, która otrzymała rozkaz chronić salę przed tymi, którzy zechcą sprofanować ołtarz Tempusa.

Groza w pancerzu: SW 10; średni konstrukt; KW 13k10 +0; pw 71; Inic +1, Szyb 9 m, stąpanie w powietrzu 9 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowany 18), Atak +12/+7 wręcz (2k6 +4/19-20, wielki miecz) lub +10 dystansowy (1k10/19-20, ciężka kusza); SA moc broni; SC stąpanie w powietrzu, cechy konstrukt, *spadanie jak piórko*, *dostrzeganie niewidzialnego*, niepodatność na czar; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +5, Wola +7; S 16, Zr 13, Bd -, Int -, Rzt 16, Cha 12.

Moc broni (zn): Groza w pancerzu może w ramach akcji darmowej nadać ostrym krawędziom swej broni magiczną moc, która działa tak długo, jak broń znajduje się w uścisku grozy. Magiczna moc pochodzi od tego stworzenia, a nie z samej broni. Zdolności broni funkcjonują jak zdolności broni magicznej o tej samej nazwie, opisanej w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Począwszy od północno-zachodniego narożnika, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, moce mieczy to: płomień, mróz, porażający rozprysk i grzmot.

Stąpanie w powietrzu (zw): Jak czar o tej samej nazwie, może go wykorzystać wyłącznie groza w pancerzu.

Cechy konstrukt: Niepodatna na efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, iluzje, wzorce i efekty wpływające na morale) oraz na truciznę, uśpienie, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty śmierci i nekromancji oraz na każdy efekt, który wymaga rzutu obronnego na Wytrw, chyba że działa on również na przedmioty; nie może leczyć obrażeń (choć ma prawo wykorzystać regenerację i szybkie leczenie); niepodatna na trafienie krytyczne, stłuczenia, uszkodzenie atrybutu, wysączenie atrybutu, wysączenie energii ani śmierć od ogromnych ob-

rażeń, ale po osiągnięciu 0 punktów wytrzymałości ulega zniszczeniu; nie może zostać wskrzeszona ani przywołana z martwych; widzenie w ciemnościach 18 metrów.

Spadanie jak piórko (zc): Jak czar o tej samej nazwie, lecz może go wykorzystywać wyłącznie groza w pancerzu.

Dostrzeganie niewidzialnego (zc): Groza w pancerzu widzi istoty i przedmioty niewidzialne, jakby korzystała z czaru o tej samej nazwie.

Niepodatność na czar (zw): Grozy w pancerzu są niepodatne na *kulę ognistą*, *burzę lodową*, *błyskawicę* i *magiczny pocisk*.

§10. ZAKRYSTIA

Jest to pomieszczenie na ornaty dla świątynnych kapłanów. Znajdują się tutaj jedynie niemagiczne ornaty i przedmioty kultu. Zazwyczaj nie ma tu nikogo i pomieszczenie jest zamknięte, z wyjątkiem chwil tuż przed lub tuż po nabożeństwie, chociaż większość przechodzących tędy strażników posiada klucze i od czasu do czasu sprawdza, czy wszystko jest w porządku.

stworzenia z potworów faerunu

Niektóre organizacje zaprezentowane w tym podręczniku nawiązują kontakt z potworami opisanymi w *Potworach Faerunu*, wykorzystując je jako sojuszników, niewolników lub służących. Jeśli nie posiadasz tego podręcznika, możesz zastąpić owe potwory ich odpowiednikami z *Księgi Potworów*. Zamieszczona tu lista wymienia owe potwory, podaje ich krótki opis i stworzenie z *Księgi Potworów*, którym można je zastąpić.

Abbałin: Prześroczysty słuz, który przypomina wodę i zabija, ogarniając i topiąc swoich przeciwników. Zastępstwo: szary słuz.

Baelnorn: dobry, elfi licz stworzony do obrony świętych miejsc elfów. Zastępstwo: dobry elfi czarodziej licz, bez zdolności strach oraz ze zdolnością do odganiania nieumarłych jak kapłan swojego poziomu postaci.

Banelar: Silne, jadowite, inteligentne stworzenie rzucające czary, podobne do humanoida i węża zarazem, wyposażone w macki, którymi może obsługiwać różdżki i pierścienie. Zastępstwo: mroczna naga.

Beholderowaty, wylupiacz: Duży beholder przeznaczony do zabijania normalnych beholderów. Zastępstwo: beholder.

Beholderowaty, pocałunek śmierci: Zmutowany beholder, wyposażony w wysysające krew macki zamiast promieni w oczach. Zastępstwo: rast zaawansowany do 12 KW.

Groza w pancerzu: Ożywiona zbroja płytowa, która potrafi nadać swojej broni odpowiednik zdolności magicznej +1 lub +2, takiej jak płomień lub porażenie. Zastępstwo: mechaniczny strażnik.

Myrlochiar: Podobny do pająka przybysz, który służy Lolth. Zastępstwo: czarci duży potworny pająk.

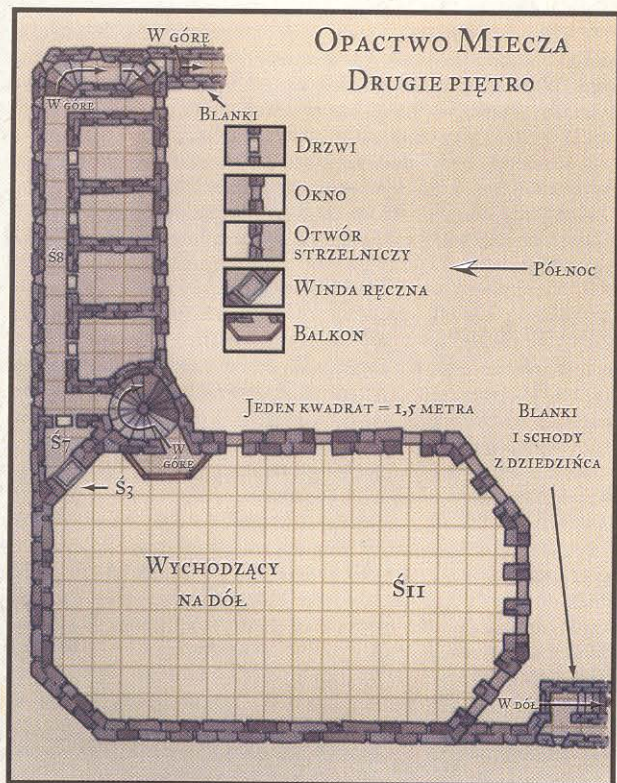
Pająk włochaty: Niewielki jadowity pająk, czasem wykorzystywany przez drowich czarodziejów jako chowanic. Zastępstwo: malutki potworny pająk.

Tanarukk: Demoniczny ork wyhodowany w lochach pod Twierdzą Piekielna Brama. Zastępstwo: czarci półork Bbn 4.

Yochlol: Złożony ze śluzu przybysz z mackami, który służy Lolth i może przybrać postać humanoida, pająka lub gazowej chmury. Zastępstwo: czarci szary słuz lub czarci doppelganger.

Zmora strażnicza: Na wpół inteligentny szkieletowy nieumarły, który może rzucać *migotanie* oraz *magiczny pocisk*. Zastępstwo: allip lub ghastr.

Zmora trupia: Inteligentny nieumarły z obrzydliwymi pazurami i redukcją obrażeń, powstający z wyznawców złych bóstw. Zastępstwo: ghastr.



Ś11. GALERIA BITEWNA

Kiedyś była to galeria dla minstreli, rozciągająca się nad podłogą Sali Bitew. Obecnie służy kapłanowi generałowi, który wygłasza stąd kazania lub przemawia do oddziałów zgromadzonych poniżej. Poza nabożeństwami galeria służy za dodatkowy posterunek dla straży uzbrojonej w kusze i przygotowany zapas bełtów.

Ś12. POCZEKALNIA

To pomieszczenie służyło kiedyś za poczekalnię prowadzącą do siedziby Belarusa i jego rodziny. Obecnie wykorzystywane jest jako pokój do nauki, gdzie Pobożni odpoczywają, studiując nauki bóstwa. Ściany ozdabiają wyblakłe gobeliny przedstawiające zapomniane bitwy, znajduje się tu także kilka małych stolików otoczonych krzesłami. W ciągu dnia lub wieczorem zawsze można tu spotkać przynajmniej jedną osobę, a w nocy przechodzące straże.

Ś13. KAPLICA BELARUSA

Ta mała komnata służyła kiedyś za prywatną kaplicę pana Wielkiej Wieży. Utrzymano jej pierwotne przeznaczenie, chociaż służy również za Komnatę Wojenną, w której na osobności spotykają się przywódcy opactwa, by przygotowywać wojskowe strategie. Na ścianach wiszą tarcze i broń do walki wręcz, z których wiele nosi symbole dawno zmarłych wojowników. Na honorowym miejscu na południowej ścianie wisi *Tarcza Belarusa (duża stalowa tarcza z przeciętną osłoną +1)*, odnaleziona po wielu latach w kaplicy Tempusa w Saerloon. Cały czas stoi tutaj na warcie honorowej dwóch strażników.

Ś14. POKÓJ ODPRAW

Kiedyś była to komnata pana i pani zamku, a obecnie służy kapłanowi generałowi. W tym pomieszczeniu Gorym i jego porucznicy przepro-

wadzają odprawy, zatem w rogach pomieszczenia cały czas stoją straże. Ściany obwieszono są tarczami i bronią poległych kapłanów Tempusa wysokiej rangi. Pośrodku stoi duży, okrągły drewniany stół otoczony krzesłami, pokryty mapami i raportami.

Ś15. KWATERA KAPŁANA GENERAŁA

Kiedyś była to prywatna kwatera Belarusa, obecnie służy wojskowemu dowódcy i duchowemu przywódcy. Ściany pokrywają gobeliny przedstawiające dawno zapomniane bitwy. Wzdłuż zachodniej ściany stoi proste łóżko, a pośrodku biurko.

Ś16. WOJENNA BIBLIOTEKA

Niegdyś była to prywatna kwatera pani zamku, teraz przerobiona na bibliotekę. Na samym środku stoi ogromny stół, pokryty zwinionymi mapami. Wzdłuż ścian biegą półki z książkami na temat wojskowych strategii i historii, a są to jedne z najdoskonalszych zbiorów w Dolinach. Postacie używające ich jako podręczników zyskują premię +10 do testów Wiedzy (historia) powiązanych ze sztuką wojenną.

Ś17. DACH PÓŁNOCNEGO SKRZYDŁA

Wzdłuż północnej krawędzi dachu północnego skrzydła biegają wąskie blanki. Drzwi z ciemnodrzewu w zachodnim krańcu prowadzą do centralnej klatki schodowej, podczas gdy drugie podobne we wschodnim krańcu prowadzą do Kaplicy Mężnych Poległych. Obie pary drzwi w każdej chwili można zabarykadować. Małe kamienne schodki wiodą na dach Wielkiej Wieży. W dzień i w nocy stoi tutaj przynajmniej dwóch strażników.

Dach Wielkiej Wieży (nie pokazany) jest płaski i otoczony blankami. Przez całą dobę trzyma tu wartę przynajmniej czterech strażników.

Ś18. KAPLICA MĘŻNYCH POLEGŁYCH

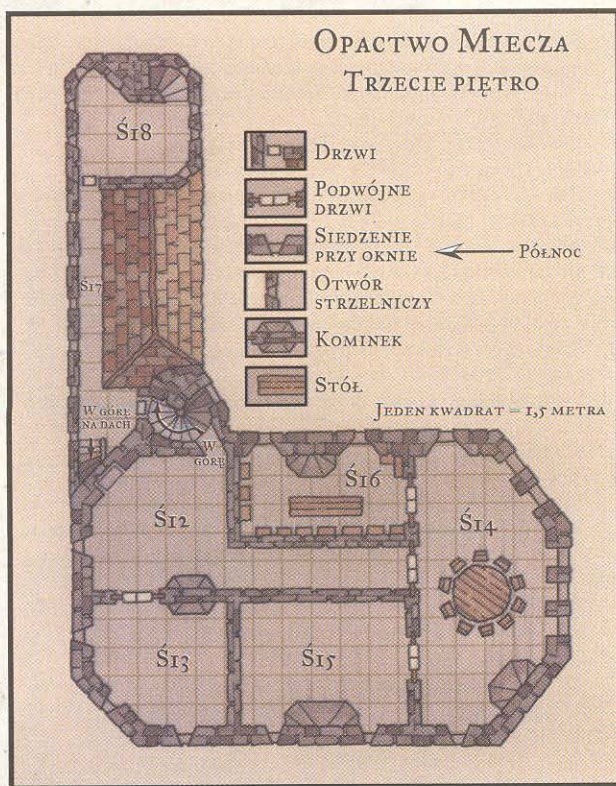
Do tej cichej komnaty można dotrzeć wschodnimi schodami oraz przez drzwi prowadzące z dachu północnego skrzydła. Mieszkańcy opactwa przychodzą tutaj, gdy pragną wspomnieć poległych towarzyszy. W pomieszczeniu znajduje się jedynie prosty kamienny blok na samym środku, na który wierni przed modlitwą utaczają kropelę krwi. W tym miejscu obowiązuje zakaz posiadania broni, z wyjątkiem chwil bitwy lub kiedy musi przejść tędy patrol. Drewniana drabina przy południowej ścianie prowadzi na dach wschodniej wieży, gdzie zazwyczaj stacjonuje dwóch strażników. W komnacie tej o najdziesiętniejszych porach dnia można spotkać kapłana lub członka Zaprzysięgłych Mieczy.

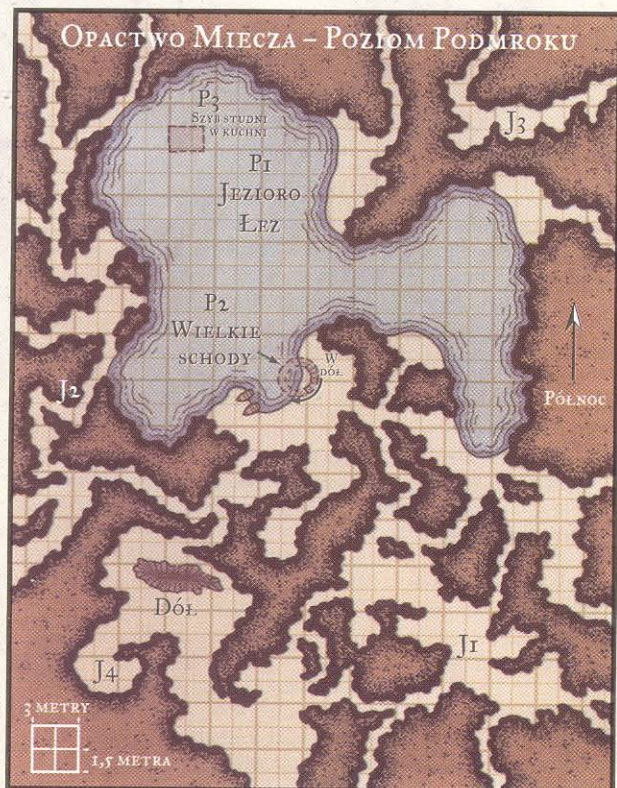
P1. JEZIORO ŁEZ

To małe podziemne jezioro stanowi główny zapas świeżej wody dla opactwa. Miejscami ma aż 15 metrów głębokości, a zasilane jest przez głębinowe źródło słodkiej wody, wypełniająca je woda jest zatem zawsze czysta i chłodna. Wśród wojowników opactwa krąży opowieść o skarbach leżących w głębinach jeziora, lecz nigdy nie odkryto nawet najmniejszego śladu rzekomych bogactw.

Stworzenie (SW 4): Bez wiedzy mieszkańców opactwa w głębinach jeziora zamieszkał aballin, który wynurza się od czasu do czasu, by zapolować na samotnego przechodnia. Ponieważ oddziały z opactwa zawsze podróżują w grupach, jeszcze żaden z nich nie został zaatakowany. Jednakże samotni użytkownicy sieci *portali* rzadko kiedy mają podobne szczęście.

Aballin: SW 4; wielki śluz; KW 3k10+6; pw 22; Inic +1; KP 10 (dotyk 10, nieprzygotowany 9); Atak +6 wręcz (1k8 +7, walnięcie); Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; SA utopienie; SC ślepowidzenie, niepodatności, cechy śluzu, stan bier-





ności, wrażliwość na czary wpływające na wodę; Char N; MRO Wytrw +3, Ref +2, Wola +0; S 21, Zr 13, Bd 14, Int -, Rzt 9, Cha 6.

Utopienie: Pierwsza ofiara zaatakowana pseudomacką aballina musi wykonać sporny z nim test zwarcia (premia potwora do tego testu wynosi +11). Jeśli aballin wygra, wciągnie ofiarę w swoje płynne ciało – zaatakowanej w ten sposób postaci grozi utonięcie (zobacz „Niebezpieczna woda” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Ponieważ aballin składa się z kwasu, a nie z wody, czary takie jak oddychanie pod wodą nie pomagają ofierze przetrwać.

Uwięziona ofiara może zaatakować aballina lub wykonywać kolejne testy zwarcia, by uciec z jego uścisku. Nie może rzucać czarów z komponentem werbalnym ani też wykorzystywać żadnego przedmiotu lub umiejętności, która wymaga użycia mowy. Jeśli pozostałe postaci używają broni siecznej do zaatakowania aballina, w czasie gdy ofiara znajduje się w jego uścisku, ataki te mają 25% szans na trafianie w uwięzioną ofiarę, natomiast na aballinie nie wywierają żadnych efektów. Więząc jedną ofiarę, aballin nadal atakuje pseudomackami, zadając innym postaciom obrażenia od walnięcia.

Ślepowidzenie (zw): Stwór manewruje i walczy przy pomocy zmysłów innych niż wzrok tak samo dobrze jak obdarzone wzrokiem stworzenie. Nie mają tu znaczenia ciemności i niewidzialność, chociaż aballin nie jest w stanie wykryć istoty eterycznej. Nie potrzebuje zazwyczaj wykonywać testów Zauważania lub Nasłuchiwania, by zauważyć stworzenia w zasięgu zdolności ślepowidzenia (18 m).

Niepodatności (zw): Aballin nie otrzymuje obrażeń od ataków energią, związanych z ogniem, zimnem i elektrycznością. Broń tnąca i kłująca ma 25% szans na trafienie w istotę uwięzioną wewnątrz aballina, lecz jemu nie zadaje obrażeń. Stworzenie może zranic jedynie broń miążdżąca.

Cechy śluzu: Niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, oszołomienie, polimorfowanie oraz efekty wpływające na umysł; nie podlega trafieniom krytycznym i flankowaniu; ślepy.

Stan bierny: W stanie biernym aballin nie może zostać zraniony atakiem, który nie uczyniłby szkody normalnemu zbiornikowi z wodą.

Wrażliwość na czary wpływające na wodę (zw): Czar *transmutacji wody w pył* zmusza aballina do wykonania udanego rzutu obronnego na Wytrw (standardowa ST dla czaru). Czar *obniżenie wody* wymaga natomiast, by uwolnił uwięzioną postać, jeśli nie powie mu się rzut obronny na Wytrwałość.

P2. WIELKIE SCHODY

Tutaj kończą się schody wjące się w dół wielkiej studni. Obszar ten służy jako obozowisko dla patroli w pobliskich tunelach. Na brzegu Jeziora Łez spoczywają dwie małe łódki, za pomocą których można uratować kogoś lub coś, co wpadło do szybu studni w kuchni.

P3. SZYB STUDNI W KUCHNI

Szyb studni w kuchni opactwa otwiera się w tym miejscu nad Jezioro Łez.

J1. PORTAL MAGICZNY

Ten dwustronny *portal* prowadzi do jaskini na stokach Góry Helmibrar, na północ od miasta Waterdeep. Grupa ludzkich poszukiwaczy przygód nazywająca siebie Drużyną Szybkiego Zwoju używała go do przekazywania w oka mgnienia wiadomości, umów i drobnych wartościowych przedmiotów. Po kilku krwawych potyczkach z wiernymi Tempusa, obie grupy doszły do porozumienia. Teraz Drużyna Szybkiego Zwoju ogranicza swoje podróże do dwóch w miesiącu oraz oddaje jedną trzecią swoich dochodów opactwu, w zamian za to zaś wierni Tempusa pilnują, by nikt inny nie korzystał z *portalu*.

J2. PORTAL MAGICZNY

Ten dwustronny *portal* prowadzi na polanę w samym sercu Wysokiego Lasu, w pobliżu Gwiezdných Gór. Nieregularnie korzysta z niego beholder oraz para illithidów. Beholder nie wydaje się współpracować z pożeraczami umysłów, jednak jego przybycie zawsze następuje zaraz po odejściu owych stworzeń. Pomimo licznych prób zabicia zarówno illithidów jak i beholdera wierni Tempusa zostali zmuszeni do opuszczenia pola walki, co umożliwiło potworom ucieczkę do Podmroku.

J3. PORTAL MAGICZNY

Ten jednostronny *portal* wiedzie z ciemnej alejki w kosmopolitycznym mieście zwanym Sigil na innym planie. Szczegóły jego działania nie są znane, jednak sądzi się, że musi istnieć do niego jakiś klucz.

J4. PORTAL MAGICZNY

Ten dwustronny *portal* prowadzi do pomieszczenia z niewidzialnymi ścianami i podłogą, które zawieszono jest około 20 metrów ponad ulicami Irieabor. Teraz brakuje części podłogi, ale znajduje się tutaj jedno okno, które ułatwia ucieczkę. Mieszkańcy Irieabor, przerażeni niespodziewanym zjawianiem się obcych, zaczęli jednak płacić sownicy czarodziejom za ciskanie *kul ognistych* w każdego, kto nagle pojawi się nad ich głowami.

włamywanie się

Włamanie się do Opactwa Miecza nie jest sprawą prostą, ponieważ czujność jego obrońców nigdy nie ustaje. Pobliskie lasy przemierzają liczne patrole, wzywając do walki wszystkich napotkanych, a tunele pod opactwem są świetnie strzeżone we wszystkich stra-

tegicznych punktach, nawet jeśli ilość obrońców nie wystarcza, by można było pilnować wszystkich *portali*. Pobożni opletli całą fortyfikację czarem *poświęcenie*, który zapewnia pomoc wyznawcom Tempusa. Zważywszy na fakt, iż drowy najchętniej atakują po zachodzie słońca, strażnicy wystawiani w nocy są silniejsi i bardziej sprawni od tych, którzy pełnią warty w dzień. Chociaż w opactwie goście są mile widziani i pozwala się im zostawać tu do 9 dni, mieszkańcy bacznie śledzą ich poczynania, a poza tym, nie wolno im zbliżać się do studni, kuchni i zbrojowni, chyba że w towarzystwie patrolu.

Jeśli opactwo ma jakąś słabość, to jest nią ciągły brak wojowników. Z tego powodu szpiedzy pragnący wstąpić w szeregi Zaprzysiężonych Mieczy dość łatwo mogą wniknąć w szeregi mieszkańców opactwa. Co przebieglejsi próbowali także przyłączyć się do Ludzi Lorda z Bitewnej Doliny, którzy często odwiedzają opactwo i cieszą się w jego murach znaczną swobodą.

przystosowywanie świątyni

Małe opactwa, takie jak Opactwo Miecza, są porozrzucane po całym Faerunie i buduje je wiele wyznań. Wyznawcy Tempusa konstruują swoje opactwa w stylu fortec w miejscach łatwych do obrony, w których brakuje potężnej władzy centralnej i gdzie wspierana przez kościół armia może być jedyną pomocą dla mieszkańców. Północ, Zachodnie Ziemi Centralne, Doliny, region Księżycowego Morza, Vast, Thesk, rolnicze Chondath, a nawet Shaar doskonale nadają się do tego celu. Jeśli chcesz wykorzystać któreś z tych miejsc w swojej kampanii, zastąp po prostu drowy innymi niebezpiecznymi stworami, na przykład orkami, jeśli twoje opactwo ma znajdować się u stóp Gór Rauvin, i załóż, że stanowi ono po prostu kolejną fortecę na Szlaku Łez Tempusa (zobacz przygodę „Szlak Łez Tempusa”, dalej).

Opactwo Miecza można również zasiedlić wyznawcami innej wiary, zwłaszcza w bóstwo posiadające aspekt wojskowy, pamiętając, że wszystkie zamieszczone wcześniej komentarze na temat innych lokalizacji dotyczą także opactw innych wyznań. Po prostu dostosuj charakter, preferowaną broń i credo swoich postaci, a także zmodyfikuj ich magię, szczególnie tę wymierzoną w drowy, zmieniając ją na dostosowaną do największego miejscowego zagrożenia. Potem zastąp Łzy Tempusa odpowiednią relikwią danego wyznania.

Azuth: Chociaż poza Halruaa opactwa poświęcone Patronowi Magów należą do rzadkości, można je od czasu do czasu napotkać w regionach, gdzie Sztuka wykorzystywana jest bez ograniczeń, co pograża całą okolicę w nieustannych magicznych bitwach. Czasami rozgrywają się one wokół *portali* z innych światów, które trzeba strzec przed magicznymi intruzami. Poświęcone Najwyższemu Opactwo Różdżki staje się miejscem bitewnej magii, w którym *kule ogniste* i *błyskawice* pojawiają się niemal co chwilę. Relikwią czerwonych łez zastąp *Łzami Laeral*, a szeregi Zaprzysiężonych Mieczy czarodziejami i zaklinaczami o praworządnym charakterze, zwanymi Zaprzysiężonymi Zwojami. Niektórzy z ich dowódców powinni być mistycznymi wyznawcami.

Bane: Słudzy Czarnego Lorda pragną rozciągnąć rządy żelaznej ręki swego bóstwa, zatem opactwa poświęcone Panu Ciemności odgrywają najważniejszą rolę w rozprzestrzenianiu tyranii. Poświęcone Bane'owi Opactwo Berla staje się o wiele bardziej ponurym miejscem, ponieważ jego armia ma za zadanie narzucać siłą dyktaty swego mrocznego prałata. Stan permanentnej wojny, jaki trwa w okolicy opactwa, zmusza do walki wszystkich prawych wojowników, którzy chcą stanąć w obronie wolności swoich ziomków. Łzy Tempusa zastąp ravenarami, a w szeregi dowódców Zaprzysiężonych Mieczy włącz kilku rycerzy ciemności.

Tyr/Torm/Helm: Pomimo różnic w filozofii, opactwa tych bogów spełniają niemal taką samą rolę, jak te założone przez wyznawców Tempusa. Głód walki jest mniejszy, lecz gorąca krew ich mieszkańców i tutaj co rusz wywołuje potyczki. W ten sposób mieszkańcy Opactwa Miecza kontrolują bieg wydarzeń i rządy w lokalnej społeczności. W opactwach wszystkich trzech bogów członkowie Zaprzysiężonych

Mieczy powinni być paladynami, a czerwone łzy będące relikwią wyznania powinien zastąpić niebieski kwarc (Tyr), ognisty agat (Helm) lub granat (Torm).

Angażowanie graczy

W kampanii osadzonej w Dolinach Opactwo Miecza może służyć bardzo wielu funkcjom. Jako bastion siły w regionie o narastającym zagrożeniu może być miejscem leczenia ran i bazą wypadową postaci, które zamierzają penetrować pobliskie lasy lub Widmowe Posiadłości. Póź-

pośród zbiorów

Przykłady tytułów, które można znaleźć w Wojennej Bibliotece:

Ballady i wiedza z pewnej pylistej drogi autorstwa Sharanralee
Brzeczzące ostrza: opowieść o Północy autorstwa Halvidona Maeraeda, barda z Elturel

Czerwona księga thajskiego maga autorstwa Thaelrythna z Thay

Droga starego wojownika autorstwa Datlance'a z Selgauntu
Dwadzieścia zim wojennego czarodzieja autorstwa Estimyry z Wysokiego Rogu

Kroniki Wędrowca Głębin autorstwa Halgara „Wędrowca Głębin” Ankarkyna z Tethyru

Księga wojny Imaskarów nieznanego autorstwa; istnieje tylko w tłumaczeniu na wspólny i krasnoludzki, nie zachował się oryginalny tekst.

Meżni i zwyczajeni autorstwa Glimmerdartha Gulprina, „Gnomiego mędrca”

Nikt poza Nieumierającymi. Moje życie autorstwa Alabaera Dree, Plagi Nieumarłych

O klanach i starciach w Shanatar autorstwa Brytha Tolara z Klanu Żelaznego Helmu z Mirabar

Ostrze Zeltbora i o tym, jak je złamałem autorstwa Haldegona Marpiira, pana Hardcastle

Pochwała poległych autorstwa Deldera Morgablade, mędrca z Telfamn

Pogląd wojownika autorstwa Galgarra Thormspura, marszałka Maligh

Przewodnik polowy Stalowej Księżniczki autorstwa Jej Królewskiej Wysokości księżniczki Alusair

Syronica o mosiądzu autorstwa Tellara Moendatha z Luskan

Ścieżki bogów autorstwa Thaldetha Faerossdara

Taktyki. Purpurowego Smoka autorstwa Nacacii Obarskyr z Cormyru

Traktat przeciwko okrwawionemu metalowi autorstwa Fairina Icemantle

Upadłe dziedzictwo autorstwa Khelbena „Czarnokija” Arunsuna

Wędrowki z piórem i mieczem autorstwa Mirta Lichwiarza

Zbrojownia czarodzieja: kompendium autorstwa Khelbena „Czarnokija” Arunsuna

Złamane kości i strzaskane czaszki autorstwa Rauthglura Ormyndake'a

Złoty wiek goblinów autorstwa Arthura Shurtmmina, mistrza wiedzy z Berdusk

Zostanę zapamiętany: wspomnienia zabójcy smoka autorstwa Aernstaga Oeblyma ze Starmantle

Złote gwiazdy nad mym grobem autorstwa Indrikha Darsiira, „Nieśmiertelnego gнома”

Życie pewnego wojownika autorstwa Azlundara, Lwa z Neverwinter

niej problemy, z jakimi boryka się opactwo, mogą wciągnąć bohaterów w intrygi polityczne i kupieckie w regionie lub zaangażować w nieustającą wojnę w podziemiach. W końcu łatwy dostęp do wielu nie odkrytych jeszcze *portali* pozwala postaciom podróżować po całym Faerunie, a do opactwa powracać jedynie na odpoczynek przed kolejną przygodą.

ZDRAJCA POŚRÓD NAS

Zniknięcie Elfiego Dworu z Cormanthoru sprawiło, iż Droga Rauthauyra stała się wyjątkowo niebezpieczna. Kiedy zabrakło elfich wojowników, wzrosła bowiem liczba ataków ze strony szukających okazji band rozbójników, potworów i drowów. Władze sembijskie utrzymują jednak, że mogą rozwiązać ten problem, ustanawiając potajemnie przyjazne relacje handlowe z nową społecznością drowów w Cormanthorze.

Hrabina Mirabeta Selkirk, kuzynka obecnego namiestnika Sembii, zainteresowała się ostatnio domem handlowym Rynek Sześciu Skrzyń, którego przedstawiciele wielokrotnie przemierzali Drogę Rauthauyra. W nadziei na powiększenie osobistego majątku, posłała o jeden krok dalej niż Rada Sembii i umieściła szpiega w szeregach obrońców Opactwa Miecza. Jej agent wkrótce doniósł o przygotowaniach wojskowych i ruchach oddziałów wewnątrz opactwa, a następnie przekazał te informacje poprzez zaufanych kurierów drowom z Domu Jaelre, którzy w celach dywersyjnych bezustannie atakują Bitewną Dolinę (w rzeczywistości zamierzają przejąć elfie *mythale*). W zamian za te informacje Dom Jaelre dyskretnie zapewnia karawanom Rynku Sześciu Skrzyń bezpieczne przejście Drogą Rauthauyra.

Słuchy o tej zdradzie doszły do uszu Mikłosa Selkirka, syna namiestnika Sembii, który wielokrotnie pełnił rolę ambasadora Rady Sembii u drowów. Jego sytuacja nie jest najłatwiejsza – nie chciałby bowiem drażnić drowów lub publicznie rozgłaszać treści umów, jakie zawarł z nimi namiestnik, uważa jednak, że upadek Bitewnej Doliny (a przez to rozszerzenie terytoriów znajdujących się pod panowaniem drowów) wcale nie leży w interesie Sembii. Co więcej, zdaje sobie sprawę, że jeśli ostatnia zdrada Mirabety zostanie kiedykolwiek ujawniona, jej działania podkopią ostatecznie i tak trudne dyplomatyczne i handlowe stosunki Sembii z innymi dolinami oraz przyniosą hańbę całemu rodowi Selkirków. Mikłos potrzebuje poszukiwaczy przygód, by dyskretnie pozbyli się szpiega, tak aby drowy nie domyśliły się jego zaangażowania w sprawę i by mieszkańcy opactwa nie dowiedzieli się o zdradcy w swych szeregach.

DEMON W GŁĘBINACH

Wielebny brat Derim Whiteshield z Opactwa Złotego Snopa w Mglistej Dolinie przesłał poufne pismo do pełniącego obowiązki kapłana generała Opactwa Miecza, przekazując niepotwierdzone informacje o demonie z głową psa i czterech ramionach, który nawiedza tunele w Podmroku na północ od Bitewnej Doliny. Ponieważ opis tego demona pasuje do charakterystyki stworzenia, które zabiło i pożarło poprzedniego kapłana generała, Gorym zaprzagnął zniszczyć potwora, by Eldan Ambrose mógł zostać wskrzeszony, oczywiście pod warunkiem że będzie tego chciał jego duch. Martwi się jednak, że takie plotki rozsiewają drowy najeżdżające Bitewną Dolinę, które chcą zaangażować siły opactwa w pościg za mrzonkami. Co więcej, zna Jaratha na tyle dobrze, by wiedzieć, że gdy tylko Pierwszy Miecz usłyszy o tym raporcie, najprawdopodobniej wyruszy do Podmroku z większością sił opactwa, pozostawiając je na pastwę ewentualnych wrogów. W związku z tym potrzebuje małej grupy poszukiwaczy przygód, którzy przybyliby do opactwa w przebraniu przyszłych członków jednostki wojskowej. Zamierza wysłać owych śmiałków do tuneli w Podmroku, rzekomo w próbnej misji, w rzeczywistości zaś po to, by zabili potwora.

SZLAK ŁEZ

Gorym ma wizję, z której wynika, że w Czasach Kłopotów, po objawieniu się Młota na Wrogów, Eldan Ambrose odkrył jedynie część szlaku Tempusa. Najwyraźniej Władca Bitew objawił się również w innych

miejscach w Krainach, a Szlak Łez bóstwa biegnie przez jeden z *portali* pod Opactwem Miecza. Niechętny uszczuplaniu i tak już zredukowanej liczbie oddziałów opactwa, do chwili gdy nie dowie się, przez który *portal* przybył Młot na Wrogów, Gorym chętnie będzie zatrudniać poszukiwaczy przygód, powierzając im misję zbadania obszarów znajdujących się po drugiej stronie *portali* pod opactwem, by odnaleźć kolejne czterwone ły. Takie działanie może doprowadzić do ustanowienia kolejnych świątyń Tempusa, leżących na Szlaku Łez. Jedno z tych opactw może nawet założyć postać graczy, która będzie wyznawać Tempusa.

Mroczny dom w saerloon

Ci, którzy żeglują po morzach przy południowym wybrzeżu Sembii, nazywają zdradliwe podejście do Saerloon Przelękiem UMBERLEE. To wyjątkowo niebezpieczna, choć niewielka zatoka, usiana małymi wyspami i niezliczonymi skałami. Niektórzy historycy twierdzą, że Saerloon (wtedy nazywane Chondathan) stało się kwitnącym portem Sembii dopiero, gdy zainstalowano tu serię świecących boi i latarni morskich na wyspach, a miało to miejsce w czasie panowania mistrza kupieckiego Saera. Światła te pozwalają kapitanom okrętów unikać zdradliwych mielizn i prowadzą nawigatorów podróżujących nocą. W czasie wojny można je zagasić, pozwalając, by naturalne zagrożenia w zatoce wzmocniły obronę miasta. Granitowa latarnia morska, nazywana Boją Hezemdella, oświetlała port przez ponad tysiąc lat, do chwili gdy w Czasach Kłopotów zniszczył ją podmuch huraganu. Pozbawieni światła, które mogłyby prowadzić podróżników, a przez to odcięci od źródeł dochodu lokalni kupcy zaczęli określać następny rok mianem Roku Panowania Shar. Jednak nawet najbardziej uzdolnieni wieszczki z Wieży Mysterii nie domyślali się, jak trafnie było to miano.

Nową latarnię morską ufundowała w Roku Węża (1359 RD) lady Merelith ze Straży, kupiecka księżniczka z Saerloon, zapewniając podróżnym i kupcom bezpieczne połączenie między Miastem Rzeźbiomych Diabłów a Morzem Spadających Gwiazd. Strażnikiem budowli mianowała Zembratha Kluna, swego dalekiego kuzyna z Wrót Zachodu. Przed ogłoszeniem tej decyzji niewielu o nim słyszało. Klun i ekipa architektów szybko zabrali się do dzieła i sprawnie przywrócili światła zatoce Saerloon.

Nową latarnię wzniesiono w pobliżu ruin Boi Hezemdella, na skalistej wysepce Mezeketh. Znacznie bardziej pasowałyby do niej określenie świetlna stacja, ponieważ oświetloną wieżę otacza kilka budynków. Zbudowane w stylu architektonicznym typowym dla Saerloon kamienne budowle zdobią niezwykle rzeźby – na niemal każdym łuku i rogu widnieje uśmiechający się lubieżnie gargulec lub roześmiany czart. Jedną z niewielu oficjalnych osobistości miasta, która odwiedziła wyspę po wybudowaniu stacji, w swym raporcie nazwała kamienne uśmieški gargulców ciekawymi i podejrzаныmi, bo jakby sugerowały, że te nieożywione stworzenia znają jakiś sekret tego miejsca i jego strażnika. Gdyby ta zwyczajowa biurokratyczna uwaga nasunęła komuś bodaj cień podejrzenia i gdyby wszczęto śledztwo, kupieccy lordowie z Saerloon mieliby szansę rozwiązać jeden z największych sekretów Sembii i zniszczyć najważniejszą tajemną świątynię bogini Shar. Teraz, niemal dziesięć lat później, latarnia Zembratha Kluna bez przeszkód służy jednak za dom wyznawców Pani Utraty i ważną bazę dla sieci ich agentów, którzy próbują zapewnić klerowi Shar przewagę w duchowej wojnie przetaczającej się przez Faerun.

Działalność Mrocznego Domu, jak żartobliwie nazywa latarnię Klun i jego towarzysze, jak na razie nie zwróciła niczyjej uwagi. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że Klun i jego rodzina umiejętnie służą miastu jako zdolni latarnicy i porozumiewają się ze swoimi miejscowymi przełożonymi z Saerloon przez pośrednika, a poza tym zawsze trzymają się razem i niechętnie przyjmują obcych. Wynajęty przez nich człowiek zajmuje się owcami, które hoduje się na wyspie, a jeśli na brzeg zabłądzą jacyś goście, wita ich ciepło jedzeniem i pićm, proponując nocleg w domu latarnika. To jednak wyłącznie pozory.

Jedynie ci, którzy angażują się w ciemniejsze interesy Saerloon, takie jak handel niewolnikami, przemysł narkotyków i morderstwa na zlecenie, mają okazję usłyszeć opowieści o tym, że Klun jest kimś więcej, niż się wydaje, a na wyspie Mezeketh znajdują sposób na magiczną ucieczkę z miasta ci, którzy przysięgną wierność Kochance Nocy nad ciałem niewinnej ofiary. Takim łotrom Mroczny Dom oferuje schronienie, leczenie i drogę ucieczki przez niezwykle *portal*, prowadzący do węzła ukrytego w tajemniczych zakamarkach Planu Cienia. Węzeł ten nosi nazwę Zaciemnionego Kielicha i jest domem pomnika Volumvaxa, istoty, której czas się nie ima i która stara się ingerować w bieg wydarzeń w Faerunie dzięki *portalom* wiodącym do kilku miast na całym kontynencie. Z tej planarnej bazy Volumvax spiskuje przeciwko swym wrogom (czyli niemal wszystkim) i knuje intrygi, które przynoszą korzyść jemu i Shar (dokładnie w tej kolejności).

Jednak popełniono kilka błędów. Po dekadzie nieskazitelnej służby Zembrath Klun stracił czujność i stał się nieostrożny. Próbując zadowolić Volumvaxa nowymi rekrutami, obdarzył zaufaniem ludzi, których jeszcze pięć lat temu zabiłby na miejscu, Ci zaś, powracając do Saerloon, zamroczeni winem opowiadają historie o krainie niewyraźnych kształtów, leżącej za latarnią morską. Co więcej, arogancja Volumvaxa udzieliła się już Klunowi, i obaj napytali sobie wrogów, takich jak Zhentarimowie i Czerwoni Czarnoksiężnicy z Thay. Podczas gdy Volumvax, samozwańczy Pan Wszystkich Wymiarów toczy grę o władzę w Faerunie, Zhentarimowie i Czerwoni Czarnoksiężnicy już ją zdobyli i wcale nie zachowywali się przy tym honorowo. Wszystko wskazuje jednak na to, że wiele się zmieni, a Volumvax albo odniesie sukces w swym boju o dominację, albo zostanie zniszczony. Być może śledztwo grupy poszukiwaczy przygód poczyniłoby się znacznie do drugiej ewentualności.

Ceremonie

Zembrath Klun zachowuje konspirację, dzięki czemu utrzymał posiadłość latarnika, a zatem na wyspie Mezeketh odbywa się niewiele oficjalnych ceremonii ku czci Panią Utraty. Noc Święta Księżyca, najważniejszy dzień Shar, nazywany Wzrastaniem Ciemności, stanowi najprawdopodobniej największe zagrożenie dla tajemnicy, jaką stara się zachować Klun – tej nocy bowiem niemal trzydziestu wyznawców Shar udaje się na Mezeketh, aby wziąć udział w ceremonii odprowadzanej w Zaciemnionym Kielichu.

W przeszłości uczestnicy owych ceremonii żeglowali na wyspę we własnych małych łódkach, lecz po tym, jak jedną z takich łódek przybił na wyspę w roku 1364 RD przestępca Meridian Gan, Klun zmienił ten obyczaj. Gan zebrał bandę poszukiwaczy łatwego zysku, opłacanych przez Straż Saerloon, i wraz z nimi pożegłował na wyspę. Klun był jednak świadom niebezpieczeństwa. Postanowił, że jego żona i dzieci zatrzymają pościg, on zaś przeniesie się do Kielicha, zabije Gana i sprowadzi jego ciało z powrotem na wyspę, po czym wrzuci je do starego zbiornika. Chociaż upozorował przy tym samobójstwo śmiałka i zatarł wszelkie ślady zbrodni, a potem pomógł pozostałym poszukiwać wyspę, cała ta sprawa omal go nie zdemaskowała. Teraz więc we Wzrastanie Ciemności wszystkich uczestników uroczystości przywozi na wyspę przewoźnik Kluna, Rimrus, na pokładzie *Narzędzianej Chondathczyka*.

Podobnie jak wszyscy wyznawcy Shar, Klun i jego bliscy muszą raz na dekadzie dopuścić się jakiegoś podłego czynu, a trzeba przyznać, że liczne podróże Zembratha do Zaciemnionego Kielicha stwarzają mu po temu znakomite okazje. Ostatnio jego żona i dzieci bez przekonania odgrywają jednak gniew, jaki ponoć budzą w nich próby znęcania się pastucha Flenta nad owcami i jedynie delikatnie mu dokuczają (pasterz jest niespełna rozumny, więc nie zdaje sobie sprawy z tego, co naprawdę dzieje się na wyspie). Klun czuje się rozczarowany faktem, że jego rodzina mniej gorliwie wyznaje Shar niż on, lecz odmawia wydania jej na pastwę Volumvaxa i jego poplecznika Rimrusa, który często odwiedza pobliskie miasto i tam zaspokaja swe perwersyjne upodobania.

Każdy przybysz, który zjawi się na wyspie, pytając, kiedy odbędzie się kolejna ceremonia ku czci Shar, zostanie odprawiony z kwitkiem, bo półświątek w Saerloon wie, że zawsze należy kontaktować się najpierw z Rimrusem. Tych, którzy przybywają bez jego błogosławieństwa (i bez ofiary, zawłaszczają przy pierwszej wizycie), Klun natychmiast odsyła do miasta. Jest sprytny i wie, jak unikać niebezpieczeństw i potencjalnych pułapek.

usługi

Poza utrzymywaniem *nieustającego płomienia* w latarni i regularnym sprawdzaniem kilkudziesięciu pływających boi z *nieustającym płomieniem*, które wskazują wejście do Saerloon, Zembrath Klun nie oferuje mieszkańcom miasta i podróżnym żadnych usług, rzadko też zadaje się z obcymi. Kontaktami z przybyłymi kandydatami na wyznawców Shar zajmuje się Rimrus, w półświatku Saerloon znany jako człowiek z koneksjami, który może być uwikłany w niezliczoną ilość nielegalnych interesów.

Ci, którzy szukają zemsty na wrogu, często zgłaszają się do Rimrusa, który większość czasu spędza w speluncie zwanej Feskum w cuchnącej, wypełnionej czynszówkami Dzielnicy Portowej (pomiędzy Rynkiem Delfinów, zachodnim murem i miejskimi dokami), i proszą go o „przysługi”. Rimrus może na ich życzenie zaledwie upokorzyć ich rywala, ale też go zamordować – choć zwykle udaje obrażonego taką propozycją, 2000 sz (połowa płatna z góry) wystarczy, by dał się przekonać. Rimrus zatrzymuje jedną czwartą tej opłaty, resztę zaś oddaje Klunowi, który z kolei potrąca dla siebie 250 sz, a pozostałe pieniądze przekazuje do Kielicha, gdzie trafiają do skrzyń Volumvaxa. Pan Wszystkich Wymiarów wyznacza następnie jednego ze swych licznych agentów (zazwyczaj z jednego lub dwóch miast połączonych z jego krainą) jako wysłannika zemsty. Tacy skrytobójcy rzadko widzą jakiegokolwiek pieniądze – wykonanie przez nich zadania traktuje się bowiem jako test przynależności do wiary Volumvaxa. Ci, którzy go nie przejdą, giną zabici przez innego wysłannika – cienistemu lordowi rzadko brakuje nowicjuszy, którzy pragną się sprawdzić.

Jednak najbardziej zdesperowani nie przychodzą do Rimrusa, szukając zemsty. Ci potrzebują przede wszystkim drogi ucieczki – przed strażą miejską, potężnymi poszukiwaczami przygód, przed Harfiarzami i przed pół tuzinem innych tajnych organizacji, które nawiedzają Miasto Rzeźbionych Diabłów. Przez lata rozniosła się wieść, że Rimrus zna tajemny sposób na wyjście z miasta, lecz na początku zwykle zbywa on proszących milczeniem i stawia piwo, by choć na krótko poczuli się lepiej. W czasie rozmowy, jaka wywiązuje się nad kuflem, sonduje umysł swego towarzysza, poszukując wskazówek dotyczących

świątynne credo Mrocznego Domu

Kiedy księżyc zostanie zrzucony z nocnego nieba, lord Volumvax podniesie zwycięsko głowę, a na rękach mieć będzie krew Selune. Jest on spełnieniem przepowiedni o dniu, gdy Toril zatonie w Wiecznych Ciemnościach, gdy zgorzknienie i uraza świata objawiają się wśród cieni i pochłoną uczynnych oraz słabych. Schroń się w azylu Zaciemnionego Kielicha i zbierz tam twych braci i siostry, aby i oni szczyli przeklęty wpływ Shar na Faerun. W świecie zewnętrznym stąpaj cicho i zawsze miej na sobie „światłą maskę”, fałszywą tożsamość, która rodzi ufność w głupcach. Bądź zawsze gotów poderżnąć gardło nawet najbardziej zaufanemu sojusznikowi, jeśli taki będzie rozkaz Pana Wszystkich Wymiarów, albowiem Volumvax jest wcieleniem ciemności i przemawia głosem samej Kochanki Nocy.

jego religii, a czasem wtrąci zdanie o stracie i zemście, wzięte wprost z litanii do Shar. Niewielu, którzy reagują na nie ze zrozumieniem, obdarza zaufaniem. Wtedy przyznaje, że zna drogę ucieczki, w zamian jednak należy dostarczyć inteligentne stworzenie jako ofiarę. Nigdy nie wspomina o wyspie Mezeketh, poleca jedynie swym podopiecznym, by spotkali się z nim następnego wieczora na pokładzie *Narzechzonej Chondatbczyka*.

Bardzo rzadko Rimrus wykrada nastoletnią córkę Zembratha Kluna i zabiera ją do miasta na pokładzie *Narzechzonej*. Selice pozwala mu w zamian zaspokoić żądze, choć łączące ich kontakty traktuje wyłącznie jako część umowy handlowej. Kiedy już znajdzie się w mieście, porzuca Rimrusa dla towarzystwa grupy przyjaciół, z których większość wywodzi się z szeregów Nocnych Noży, podejrzanego stowarzyszenia złodziei i morderców. W stowarzyszeniu tym rozniósł się wieść, że Selice opanowała sztukę manipulacji Cienistym Splotem i że od czasu do czasu zaprasza kogoś ze swych przyjaciół na wyspę, by spędzić z nim całe popołudnie. Na wyspie jednak nikt nie zdaje sobie sprawy, że podczas takich spotkań Selice zbiera swych przyjaciół na stryszku stodoły i tam uczy ich, jak posługiwać się magią Cienistego Splotu. Za nauki nie pobiera opłaty, ponieważ oferuje je tylko tym, z którymi zdążyła się zaprzyjaźnić. Gdyby zaczęła podejrzewać, że jeden z jej przyjaciół wykorzystuje ją, by zbliżyć się do jej ojca, nie zastanowiłaby się nawet przez chwilę i bez wahania zniszczyłaby zdrajcę.

Hierarchia

Mimo że formalnie wyspę Mezeketh kontroluje Zembrath Klun, on i jego rodzina tylko wykonują rozkazy Volumvaxa, który rzadko kiedy opuszcza Zaciemniony Kielich. Na wyspie dowodzi Klun, jednak na Planie Cienia jest jedynie jednym z wielu dozorców, który dba o to, by kult Shar utrzymał kontrolę nad *portalami*. Docenia wagę swojego zadania i zajmuje się sprawami świetlnej stacji z dużym zaangażowaniem. Rodzina wykonuje jego rozkazy bez pytania, ponieważ widziała już makabryczne skutki jego gniewu, a poza tym potrafi docenić jego wpływy i okrucieństwo. Żonę i dwoje dzieci traktuje tylko nieco lepiej niż pozbawionego języka i opóźnionego w rozwoju pasterza Flenta, uznając, że mogą okazać się bardziej przydatni. Chociaż otwarcie traktuje Rimrusa jak swego podwładnego, docenia jego poświęcenie Shar i gotowość do obrony wyspy.

Zembrath Klun: mężczyzna Ltr6/Kap3/Powłoka nocy 8 Shar, SW 17; średni humanoid; KW 6k6 +6 plus 11k8 +11; pw 87; Inic +5, Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 15, nieprzygotowany 20); Atak +15/+10/+5 węż (1k6 +4/18-20, rapier +1) lub +20/+15/+10 dystansowy (1k4 +4 plus 1k6 od zimna/×3 plus 2k10 od zimna, *powracający czakram lodowego rozprysku* +2); SA karcenie nieumarłego 5/dzień, ukradkowy atak +3k6; SC czary ciemności, dysk nocy, uchylanie się, *oczy Shar*, *umysł Shar*, *mowa cienia*, *pieścizota Shar*, *pułapki*, *prawdziwe kłamstwa*, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie można zająć go z flanki), Char NZ; MRO Wytrw +14, Ref +15, Wola +16; S 14, Zr 21; Bd 12, Int 14, Rzt 13, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +14, Ciche poruszanie +14, Czarostwo +8, Czytanie z warg +11, Dyplomacja +13, Koncentracja +9, Leczenie +8, Oszustwo +11, Półstówka +12, Profesja (latarnik) +5, Przeszukiwanie +11, Ukrywanie +14, Wiedza (religia) +8, Wiedza (tajemna) +5, Wspinaczka +11, Wyczucie pobudek +8, Występy +6, Wyzwalanie się +14, Zastraszanie +4, Zauważanie +10, Zbieranie informacji +11; Biegłość w broni egzotycznej (czakram), Podstępna magia, Szybkie wyciąganie broni, Walka na ślepo, Zgubna magia, Zogniskowanie broni (czakram), Zogniskowanie czaru (zaklanianie), Żelazna wola.

Czary ciemności: Zembrath może modlić się o każdy czar z domeny ciemność i otrzymywać go jakby był on na jego liście czarów objawionych. Czar zużywa komórkę na czary poziomu równego jego poziomowi na liście czarów domeny ciemność.

Dysk nocy (zn): Każdy czakram, którego używa Zembrath, traktuje się jak *powracający czakram* +2. Jeśli nie zostanie on użyty przez więcej niż 1 rundę, powraca do swych pierwotnych zdolności. Jeśli ma dodatkowo zdolności (na przykład *mroź*), pozostają one w mocy. Jeśli broń ma dodatkowo premię z usprawnienia wyższą niż +2, stosuje się wyższą wartość.

Oczy Shar (zw): Oczy Zembratha są całkowicie czarne. Posiada on zdolność widzenia w ciemnościach na odległość 18 metrów i może dostrzec wszystko w magicznych ciemnościach w zasięgu 3 metrów, w tej samej czarno-białej wizji, jaką daje widzenie w ciemnościach.

Umysł Shar (zw): Zembrath dodaje swoją premię z Intelktu do wszystkich rzutów obronnych (uwzględnione w jego statystykach).

Mowa cienia (zn): W ramach akcji darmowej Zembrath może komunikować się mistycznie poprzez cienie umysłu, szepcząc krótkie wiadomości innym wyznawcom Mrocznej Bogini w zasięgu 150 metrów. Wszyscy wyznawcy i nieumarli służący Shar słyszą wiadomość wyszeptaną w ich umysłach. Obserwator tego zdarzenia może wykonać test Nasłuchiwania (ST 15), aby usłyszeć szepc Zembratha w zasięgu 4,5 metra od niego, przy czym skala trudności wzrasta o +1 wraz z każdym dodatkowym 1,5 metra odległości.

Pieścizota Shar (zn): Zembrath może otoczyć trzymany przez siebie czakram, bicz lub sztylet magią Cienistego Splotu, tymczasowo napelniając go zdolnością *przeklęty*. Zdolności te utrzymują się 1 rundę i mogą zostać wykorzystane w ramach akcji darmowej dwa razy na dekadzień, Zembrath musi się jednak zdecydować na ich użycie, zanim wykona atak. Jeśli atak się nie powiedzie, użycie zdolności zostaje zmarnowane.

Prawdziwe kłamstwa (zc): Zembrath może wejść w czyjś umysł i natychmiast zmodyfikować jego wspomnienia, jakby użył czaru *modyfikacja pamięci* rzucanego przez czarodzieja 17. poziomu. Może wykorzystywać tę zdolność dwa razy na dekadzień.

Przygotowane czary kapłana (6/7/5/5, bazowa ST = 11 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, leczenie drobnych ran, wykrycie magii, wykrycie trucizny, zadawanie drobnych ran* (2); 1 – plaga**, ochrona przed dobrem, rozkaz**, schronienie, wytrzymałość żywotowa, zaciemniająca mgła*, zagłada**; 2 – milczenie**, ślepotajgłuchota*, wstrzymanie osoby**, zachwyty**, zadawanie średnich ran; 3 – czarne światło*, **+, głębsza ciemność**, modlitwa, zadawanie poważnych ran, zakazanie**.

*Czary domenowe. Bóstwo: Shar. Domeny: ciemność (Walka na ślepo jako atut premiiowy), Zło (rzuca czary zła na poziomie czarującego +1).

**Bazowa ST = 12 + poziom czaru.

+10. poziom czarującego.

Wyposażenie: *ćwiekowana skórzna* +2, *powracający czakram z lodowym rozpryskiem* +2, *rapier* +1, *potężniejszy płaszcz przemieszczenia*, 4 czakramy.

Zembrath służy Shar już od dzieciństwa, które spędził w biednej dzielnicy Wrót Zachodu. Po szkoleniu, jakie przeżył w złodziejskiej gildii, zaokrętował się na pokład karaweli *Duma Iolavaia*, gdzie trafił pod skrzydła bardzo wpływowego kapłana Pani Utraty, który wykorzystał powierzchowne zainteresowanie chłopca Shar i wszczepił mu ideę bezwarunkowego posłuszeństwa Mrocznej Bogini.

Teraz Zembrath ma 44 lata, żonę oraz dwójkę dzieci i właśnie odbiera nagrodę za życie spędzone w służbie Shar. Jest niezwykle dumny ze swej pozycji i dokłada wszelkich starań, by jego działalność na wyspie Mezeketh pozostała tajemnicą. Ostatnio bardzo rozgniewało go odkrycie, że jego syn Medar zdołał potajemnie dotrzeć do Zaciemnionego Kielicha i od tego czasu zabronił całej rodzinie nawet dotykać urządzeń w pomieszczeniu latarnika.

Niski, krępy i nieco ogorzały, w niczym nie przypomina swej rzeckomej kuzynki, nominalnej przywódczyni Saerloon Merelith (tak naprawdę ci dwoje nie są ze sobą spokrewnieni – Klun dostał pracę latarnika dzięki łapówkom i magicznemu przymusowi). Przypomina oślizgłego i podstępного urzędnika – często pozwala, by obsesja na punkcie szczegółów przysłoniła mu zdrowy pogląd na ważniejsze sprawy. Kiedyś miał skłonność do kracicowo brutalnych wybuchów gniewu,

teraz okiełznał nieco swój temperament, obawia się bowiem Pana Wszystkich Wymiarów.

Jeśli stanie twarzą w twarz z zagrożeniem, najprawdopodobniej wykorzysta najpierw swoje umiejętności bławowania, a w ostateczności będzie polegał na zdolności *prawdziwe kłamstwa*, który gwarantuje mu status powłoki nocy Shar.

➤ **Thalis Klun:** kobieta Łtr6/ Tac3; SW 10; średni humanoid; KW 7k6+7 plus 3k6+3; pw 4f; Inic +7; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 13, nieprzygotowana 18); Atak +10/+5 wręcz (1k6 +3/18-20, *rapier* +2); SA ukradkowy atak +4k6; SC widzenie w ciemnościach 18 metrów, uchylanie, ukrywanie się na widoku, cienista iluzja, wezwanie cienia, pułapki, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie można zejść jej z flanki); Char CN; MRO Wytrw +4, Ref +11, Wola +4; S 12, Zr 16, Bd 13, Int 1f, Rzt 12, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Bławowanie +1f, Ciche poruszanie +13, Dyplomacja +17, Nasłuchiwanie +14, Półśłówka +11, Przeszukiwanie +14, Równowaga +13, Ukrywanie +16, Wspinaczka +11, Występy +12, Wyzwalanie się +16, Zastraszanie +4, Zbieranie informacji +12; Poprawiona inicjatywa, Ruchliwość, Uniki, Wyspecjalizowanie, Zmysł walki.

Widzenie w ciemnościach (zc): Thalís widzi w ciemnościach tak samo jak w świetle dziennym.

Ukrywanie się na widoku (zc): Thalís może wykorzystać umiejętność Ukrywanie, nawet gdy jest obserwowana, pod warunkiem że znajduje się w odległości 3 metrów od jakiegokolwiek cienia. Nie potrzebuje rzeczywistego obiektu, za którym mogłaby się schować.

Cienista iluzja (zc): Raz dziennie Thalís może stworzyć wizualną iluzję z otaczającego ją cienia, tak jak przy użyciu czaru wtajemniczenia *niemy obraz*.

Wezwanie cienia (zc): Za pomocą tej zdolności można przyzwać cienistego towarzysza (statystyki cienia znajdują się w *Księdze Potworów*). Ma on charakter chaotyczny neutralny i nie może zostać odegnany ani skarcony. Wypełnia wyłącznie polecenia osoby, która go przyzywała. Jeśli cień zostanie zniszczony albo Thalís go odesła, musi wykonać rzut obronny na Wytrw (ST 1f) lub straci 600 PD. Sukces redukuje utratę do 300 PD. Zniszczony lub odesłany cień nie może zostać zastąpiony przez rok od danego dnia. Thalís nie wzywała cienistego towarzysza od kilku lat.

Wyposażenie: *ćwiekowana skórzchnia* +2, *rapier* +2, *rękawiczki pochwylenia strzał*.

Kiedy 22 lata temu Thalís spotkała Zembrathę, wydał się jej eksytcyjnym awanturnikiem, skandalistą i romantycznym wicherzycielem – rodzajem mężczyzny, jakiego opisują romanse, które jej matka desperacko starała się przed nią ukrywać. Porzuciła swych przyjaciół z ulicznego gangu we Wrotach Zachodu poświęconego Masce i poślubiła owego mrocznego, tajemniczego i ujmującego kochanka.

Po narodzinach ich pierwszego dziecka, Selice, Zembrath stał się brutalny. Gdyby nie dorównywała mu w fizycznej walce, na pewno stałaby się ofiarą jego wściekłości. Więcej niż raz zmusiło ją to do użycia zdolności tancerki cienia i wezwania cienia, by bronił ją przed niechcianymi zalotami męża.

Od chwili gdy rodzina zadowoliła się na wyspie Mezeketh, życie Thalís opanowała nuda. Nie kocha już Zembratha, Selice uważa za nieznośną, a w ostatnich latach oddaliła się od swego, kiedyś ubóstwianego syna, któremu już nie ufa. Nawiązała też pozabawiony namiętności romans z Flentem, głównie dlatego, że nie ma nic innego do roboty, a Zembrath nie zbliżył się do niej od wieków i zabrania jej opuszczać wyspę. Ma trzydzieści sześć lat, jest zdesperowana i wkrótce zamierza porzucić rodzinę oraz wyspę Mezeketh. Być może, jak planuje, powróci do Wrót Zachodu i dołączy do towarzyszy z dzieciństwa w służbie Maski. Niewiele myśli o Shar i religii w ogóle, każde bóstwo jest dla niej równie dobre.

➤ **Selice Klun:** kobieta Cza5/Aci7; SW 12; średni humanoid; KW 12k4+12; pw 42; Inic +5; Szyb 9 m; KP 1f (dotyk 11, nieprzygotowana 14); Atak +6 wręcz (1k4 +1/19-20, *sztylet jadu*) lub +6 dotykowy na dystans (czar); SC widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym

świecie, cienista obrona +2, chód cienia, tarcza cieni, moc czaru +2, Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +4, Wola +9; S 10, Zr 13, Bd 12, Int 19, Rzt 11, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Alchemia +12, Bławowanie +13, Czarostwo +14, Dyplomacja +5, Koncentracja +11, Przebieganie +13, Ukrywanie +11, Wiedza (plany) +12, Wiedza (religia) +12, Wiedza (tajemna) +17, Wrózenie +12, Zastraszanie +5; Magia Cienistego Splotu, Maksymalizacja czaru, Nieuślepiała magia, Podstępna magia, Poprawiona inicjatywa, Przyspieszenie czaru, Rzucanie w walce, Wyciszenie czaru, Wydłużenie czaru, Wzmocnienie czaru, Zapisanie zwoju, Zgubna magia.

Widzenie w ciemnościach (zn): Selice widzi w ciemności, jakby ciągle była pod wpływem czaru *widzenie w ciemnościach*.

Widzenie w słabym świetle: Selice widzi dwa razy dalej od człowieka w świetle gwiazd, księżyca, pochodni i podobnych warunkach słabego oświetlenia.

Cienista obrona: Dodaj tę wartość do rzutów obronnych Selice przeciwko czarom ze szkół zaklinalnia, iluzji i nekromancji oraz czarów z określnikiem ciemność.

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

Tarcza cieni (zn): W ramach akcji standardowej Selice może stworzyć przenośny dysk purpurowo-czarnej mocy. Tarcza cieni daje efekt czaru *tarcza* i zapewnia trzy czwarte ukrycia (30% szans chybienia) przeciwko atakom z drugiej strony tarczy. Tak samo jak przy czarze *tarcza*, raz na rundę w swojej turze Selice może w ramach akcji darmowej zmienić kierunek, z którego broni jej ta osłona. Może widzieć i reagować przez ową barierę, nie zapewnia więc ona ukrycia ani osłony przeciwnikom. Tarcza utrzymuje się przez 7 rund, ale czas ten może zostać rozłożony na raty.

Przygotowane czary czarodzieja (4/5/5/5/4/3/2; bazowa ST = 14 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, odporność, *widmowy odgłos**, *wykrycie trucizny*; 1 – *niewykrywalna aura Nystula**, *oziębły dotyk**, *uśpienie**, *wykrycie nieumarłego, zbroja maga*; 2 – *dotyk ghoulu**, *maska cieni**, *rozprysk cieni**, *szpony mroku**, *zamazanie*; 3 – *rozproszenie magii, sugestia**, *wampiryczny dotyk**, *wstrzymanie osoby, zatrzymanie nieumarłego***; 4 – *cieniste przyzwanie**, *mniejsza kula niewrażliwości, trwała mgła, wyczerpanie**; 5 – *cieniste wywoływanie**, *koszmar, większe cieniste przyzwanie**; 6 – *cień**, *większe cieniste wywoływanie**.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, *dłoń maga***, *kuglarstwo, naprawa***, *odporność, oszołomienie**, *otwarcie/zamknięcie***, *promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu**, *tajemny znak, widmowy odgłos**, *wykrycie magii, wykrycie trucizny*; 1 – *niewidoczny służący**, *niewykrywalna aura Nystula**, *ochrona przed dobrem, oczarowanie osoby**, *oziębły dotyk**, *powodowanie strachu**, *prawdziwe uderzenie, tarcza, uśpienie**, *wykrycie nieumarłego, zbroja maga*; 2 – *ciemność**, *dostrzeganie niewidzialnego, dotyk ghoulu**, *maska cieni**, *mniejszy obraz**, *niewidzialność**, *ochrona przed strzałami, rozprysk cieni**, *szpony mroku**, *wprowadzenie w błąd**, *wykrycie myśli, zamazanie*; 3 – *języki, kula niewidzialności**, *niewykrywalność, ochrona przed żywiołami, przemieszczenie**, *rozproszenie magii, sugestia**, *wampiryczny dotyk**, *widmowy rumak, wstrzymanie osoby**, *zatrzymanie nieumarłego**; 4 – *cieniste przyzwanie**, *czarna maska Erarda, mniejsza kula niewrażliwości, trwała mgła, wrózenie, wyczerpanie**, *zwiększona niewidzialność**; 5 – *cieniste wywoływanie**, *dominacja nad osobą**, *falszywy obraz**, *koszmar, pozór**, *większe cieniste przyzwanie**; 6 – *cień**, *większe cieniste wywoływanie**, *wprowadzenie w błąd**, *zastona*.

*Bazowa ST = 17 + poziom czaru.

**Efektywny poziom czarującego 11.

Wyposażenie: *karwasze panczerza* +4, *sztylet jadu*.

Osiemnastoletnia Selice jest w każdym calu córką swego ojca, tak samo wyrachowaną i skłoną do manipulowania innymi. Ta zbudzona nastolatka o zimnym sercu ubóstwia swego ojca, którego uważa za bardzo potężnego sługę Shar (mimo tego, że obdarza ją zainteresowaniem nie większym niż jedną z owiec Flenta). Wie o portalu do Kielicha w pomieszczeniu latarnika i przekonała Rimrusa, by wyjaśnił jej zasady jego działania (jest dumna z faktu, że potrafi bez większego wysiłku zmusić przewodnika do spełnienia wszystkich jej życzeń). Do niedawna studio-

wała magię w Wieży Tajemnic w Saerloon, została jednak stamtąd wydalona cztery lata temu po wstydlwym wypadku, w którym zginął jej partner (była to nieudana próba przyzwania).

➤ **Medar Klun** (baatezu gelugon): pw 114, zobacz *Księga Potworów*.

Medar Klun był radosnym, ciekawskim, wiecznie roześmianym dziewięcioletnim dzieckiem z grzywą jasnobrązowych włosów. Od dzieciństwa brutalnie bity przez Zembratha, nauczył się, jak przetrwać dzięki przebiegłości i sprytowi. Zdawało się, że jest na progu życia lepszego niż jego nieszczęśliwe dzieciństwo. Niestety, Medar Klun nie żyje.

Około pół roku temu, w czasie poszukiwań w pomieszczeniu latarnika, uruchomił przez przypadek *portal* do Zaciemnionego Kielicha, gdzie zwrócił na siebie uwagę Volumvaxa. Rozgniewany brakami w zabezpieczeniach, które sprawiły, że do jego legowiska dostało się dziecko, Pan Wszystkich Wymiarów zabił chłopca i wysłał na jego miejsce przekształconego gelugona, zwanego Areeziel, aby szpiegował na wyspie Mezeketh. Jeśli Klun dopuści do kolejnego poważnego zagrożenia bezpieczeństwa Kielicha, Areeziel ma rozkaz zabić go i zająć jego miejsce, przybierając jego postać.

➤ **Rimrus**: mężczyzna 1tr 11; SW 11; średni humanoid; KW 11k6; pw 38; Inic +9, Szyb 9 m; KP 24 (dotyk 16, nieprzygotowany 24); Atak +15/+10 wręcz (1k6 +2/18-20, *rapier +1*) lub +14/+9 dystansowy (1k4+2/19-20, *rzucany powracający sztylet +1*); SA ukradkowy atak +6k6; SC uchylanie, poprawione uchylanie, pułapki, nieświadomy unik (premia ze Zr do KP, nie można zająć go z flanki, +1 przeciwko pułapkom); Char NZ; MRO Wytrw +3, Ref +12, Wola +5; S 13, Zr 20, Bd 11, Int 14, Rzt 15, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +15, Ciche poruszanie +15, Dyplomacja +5, Kradzież kieszonkowa +13, Nasłuchiwanie +12, Otwieranie zamków +19, Półśłówka +14, Przebieranie +11, Równowaga +17, Skakanie +3, Stosowanie urządzeń magicznych +11, Szacowanie +12, Ukrywanie +15, Upadanie +15, Wycyzucie pobudek +12, Wyzwalanie się +11, Zastraszanie +3, Zauważanie +12, Zbieranie informacji +15; Bezpośredni strzał, Finezja w broni (rapier), Poprawiona inicjatywa, Szybkie wyciąganie broni, Zogniskowanie broni (rapier).

Wyposażenie: *czwiekowana skórzna +1, puklerz +2, amulet naturalnego pancerza +1, pierścień ochrony +1, rapier +1, rzucany powracający sztylet +1, płaszcz pajęczaków, lina oplątania, szata ucieczki, eliksir przekształcenia siebie, eliksir widzenia w ciemnościach, eliksir przyspieszenia*.

Rimrus ma 29 lat, a kiedy po raz pierwszy spotkał na swej drodze Zembratha Kluna, był młodym, sadystycznym zabójcą z Wrót Zachodu. Od tamtego czasu nieco złagodniał, bo swoja wściekłość wyładowuje zabijając przechodniów w Dzielnicy Doków – zbrodnie te zwróciły uwagę zarządców Saerloon, którzy nieznanego zabójcę nazywają Jackiem Ulicznikiem. Klun jest zupełnie nieświadomy tej działalności i niebezpieczeństwa, jakie Rimrus stwarza dla operacji na Mezeketh.

Rimrus służy za oczy i uszy Kluna w Saerloon, rekrutuje agentów do Zaciemnionego Kielicha i bacznie obserwuje, czy nie nadciągają kłopoty. Nie jest oddanym wyznawcą Shar, lecz docenia możliwość dorobienia się dzięki innym jej wiernym oraz fakt, iż zawsze może uciec od kłopotów na Plan Cienia. Jest jedyną osobą na wyspie, która otrzymała pozwolenie na wejście do Kielicha, gdzie kilka razy spotkał samego Volumvaxa.

➤ **Flent** (N mężczyzna, Plb 3, Int 6, Postępowanie ze zwierzętami +6).

Powolny, często roztargniony człowiek od wszystkiego, odpowiedzialny przede wszystkim za opiekę nad owcami hodowanymi na wyspie, strzymanie ich i sprzedaż wełny oraz wykonywanie wszystkich ciężkich prac. Dość mglisto, ale jednak zdaje sobie sprawę, że na Mezeketh nie wszystko działa tak, jak powinno, ale jak dotąd nie wie, że pracuje w twierdzy zła. Niechętnie zagląda na północną plażę i zawsze upewnia się, że żadne z jego zwierząt nie zapuszcza się w jej pobliżu.

Ponieważ nie mówi, większość czasu spędza samotnie (to był podstawowy powód, dla którego Zembrath Klun go najał). Kilka miesięcy temu Thalís Klun nawiązała z nim romans, który Flent starannie ukrywa przed swoim pracodawcą. Nie ufa Selice i wręcz boi się Medara, wyczuwając zło, które kryje się pod skórą tego chłopca.

inicjacja

Kandydaci, którzy pragną trafić do Zaciemnionego Kielicha, muszą najpierw skontaktować się z Rimrusem, który instruuje ich, by przynieśli na jego statek stworzenie przeznaczone na ofiarę, a potem zawozi ich na wyspę. Tu zarówno więźniowie jak i suplikanci zbierają się w latarni w pobliżu *portalu* na Plan Cienia, które znajduje się w pomieszczeniu latarnika w wieży. Podczas pierwszej wizyty w Kielichu każdy z nich musi zaprowadzić swojego więźnia nad Czarny Aljibar, staw w samym środku cienistej przestrzni, i tu poderznąć mu gardło, by krew spłynęła do wody. Kiedy więzień umrze, jego ciało wrzuca się do Aljibaru, gdzie pochłania je wirująca materia cienia.

Każdy, kto odmówi doprowadzenia ceremonii do końca, również zostaje złożony w ofierze.

sojuszniczy i wrogowie

Mroczny Dom w Saerloon utrzymuje niewiele kontaktów z innymi świątyniami w regionie, a z instytucjami związanymi z religią Shar i połączonymi z Zaciemnionym Kielichem nawiązuje jedynie przelotne relacje. Za swego największego wroga w Zaciemnionym Kielichu Zembrath Klun uważa Azenath Zeshalle, aktualną Dawczynię Nocy w damarskim mieście Heliogabalus (kult Shar w tym mieście jest powiązany z Kielichem, a Klun i Zeshalla desperacko starają się uzyskać pozycję „ulubieńca” Volumvaxa).

Legenda do mapy (wyspa mezeketh)

Położone w odległości około 3 kilometrów na południowy zachód od portu Saerloon poszarpane skały wyspy Mezeketh wystają ponad powierzchnię Przełyku Umberlee prawie pośrodku kanału, co zapewnia stąd dobry widok na całe wejście do portu. Jako największa skalista wysepka w okolicy, Mezeketh wyróżnia się dzięki gęstym, zielonym zaroślom, które dominują na całej jej powierzchni. Brzegi południowy i zachodni wznoszą się wysoko ponad wodę, a ich klify sięgają wysokości 10-13 metrów. Na urwistym północnym brzegu leżą ruiny starej latarni oraz resztki strzaskanych kałuż, które przypominają o śmierci czającej się w tym regionie. Kamienista plaża na wschodnim brzegu Mezeketh jest jedynym bezpiecznym do niej podejściem. Duża, wyblakła budowla z drewna i kamienia stojąca w północno-zachodnim rogu wyspy to dom Zembratha i latarnia.

W najszerszym miejscu wyspa ma około 450 metrów z północy na południe i 120 metrów ze wschodu na zachód.

1. PLAŻA

W zależności od przyplływów wschodnią skalistą plażę Mezeketh otacza około 3 do 6 metrów płycizny. *Narzeczoną Chondatbczyka* ma płaskie dno, co ułatwia dowiosłowanie nią na kilka metrów od brzegu. W łodzi mieści się nie więcej niż siedmiu średnich humanoidów.

Spłątane, niezbyt zachęcające zarośla tworzą naturalny mur między plażą a zamieszkaną częścią wyspy, chociaż prosta ścieżka w pobliżu środkowej części krzaków ułatwia drogę do latarni. Klun

rzadko kiedy wystawia tutaj strażę, chyba że spodziewa się gości (tak jak w noc odprawiania ceremonii Wzrastania Ciemności).

2. SZOPA NA ŁÓDKE

Ta prosta szopa służy za prowizoryczne pomieszczenie, w którym przechowuje się *Narzeczoną Chondatbczyka*. Kiedy Rimrus zabiera łódź do miasta, w budynku pozostaje jedynie garstka nieszkodliwych pajaków.

3. BRAMA

Żelazna brama, wysoka na niewiele ponad metr, blokuje przejście z plaży w głąb wyspy. Na zachód od bramy prowizoryczna ścieżka przechodzi w dobrze utrzymaną piaskową drogę. Gęste listowie wznosi się na niespełna metr po każdej stronie bramy – ci, którzy zechcą ominąć ją i przejść przez krzaki, mogą to zrobić, lecz otrzymują karę –10 do testów Cichego poruszania.

Otwarcie bramy uruchamia alarm w sypialni pana wyspy (obszar 10). Chociaż dźwięku tego nie można usłyszeć z zewnątrz domu, jest on wystarczająco głośny, by obudził śpiącego. Ostatnio Klun do tego stopnia zmęczył się sytuacją, że ze snu wrywała go każda wałęsająca się owca, że poprosił Flenta o zamocowanie specjalnej zasady na szczycie bramy, dzięki czemu zwierzęta już nie mogą jej otworzyć. Rimrus bardzo często wychodzi w nocy na plażę lub przez nią wraca, lecz zazwyczaj przechodzi ponad bramą, nie chcąc denerwować przełożonego.

4. NOWY ZBIORNIK

Zanim Klun przekonał stowarzyszenie czarodziejów, by zastosowali potężną magię do wydrążenia studni, razem z rodziną używał tego zbiornika do zbierania deszczówki nadającej się do gotowania i picia. Zbiornik ten został zbudowany rzekomo po to, by zapewnić wodę do

zasilania parowej sygnalizacji, jednak rzadko kiedy używa się go w tym celu. Teraz korzysta z niego jedynie Flent, ponieważ nie wolno mu poić zwierząt przy studni Kluna. Zbiornik jest głęboki na mniej więcej 8 metrów i zazwyczaj napełniony do połowy.

5. MAGAZYN OLIWY

Po zamieszeniu i katastrofie Czasów Kłopotów, w których magia stała się kapryśna i wyglądało na to, że przestała podlegać jakimkolwiek zasadom, władcy Saerloon zarządzili, aby stacja świetlna pozostawała w gotowości na wypadek, gdyby zagał główny *nieustający płomień*. Teraz więc świetlna studnia w latarni może zostać zastąpiona potężną lampą olejową, do której paliwo przechowuje się w tej małej komórce. Drzwi do niej są zazwyczaj otwarte, ponieważ nie ma tu nic poza kilkoma półkami, na których ustawiono około osiemdziesięciu dwudziestolitrowych słoików z olejem.

6. USTĘP

Ta małutka budowla służy za jedyny ustęp na Mezeketh. Flent dba, by było tu czysto, chociaż odór z pobliskiej zagrody dla owiec z pewnością przyczyniają się do zamaskowania wszelkich przykrych zapachów, które mógłby tutaj pozostawić człowiek.

7. STODOŁA

Duża, pokryta strzechą budowla służy za schronienie owcom hodowanym na Mezeketh, dlatego znajdują się w niej koryta do jedzenia, stanowisko do strzyżenia i liczne narzędzia do napraw oraz innych podobnych zadań. W stodole mieści się 35 owiec, które i tak większość czasu spędzają przechadzając się swobodnie po wyspie.

Flent ma tutaj swoje poślanie, w małym pokoju w pobliżu tylnej ściany, który próbował (nie do końca z sukcesem) ozdobić prowizorycznymi ściennymi dywanikami, wykonanymi z pozostałej mu



welny. Większość miejsca w pomieszczeniu zajmuje zepsute krosno, które czasem Flent wykorzystuje w trakcie namiętnych spotkań z Thalys Klun.

Od czasu do czasu Selice wykorzystuje stryszek stodoły jako laboratorium, w którym ćwiczy manipulowanie Cienistym Splotem. Każdy, kto wykona na stryszku test Zauważania (ST 10), zauważy odbarwione drewno, ślady spalenizny na podłodze i dużą, zieloną plamę na południowej ścianie (rezultat nieudanej próby wezwania mniejszego demona przez jednego z uczniów Selice).

8. STARY MENHIR

Stary, nadgryziony zębem czasu menhir stoi w gęstych zaroślach w pobliżu południowego wybrzeża wyspy. Wyglądony przez upływ lat, splekany, ponadmetrowy obelisk wyglądem przypomina wszystkie inne niezliczone obeliski w całym Faerunie, znajduje się na nim jednak ciekawa inskrypcja, zapisana dawnym pismem jhaamdathskim. Klun natknął się na ten kamień, planując budowę stacji w roku 1359, lecz nigdy nie interesował się historycznymi znaleziskami i nie rozpoznał spiczastych liter, więc nie zwrócił na nie bacniejszej uwagi.

Jeśli BG rzuci na inskrypcję czar *rozumienie języków* lub spróbuje użyć Odcyfrowywania zapisów (ST 30), odkryje następujący tekst:

W owym czasie wszyscy trzej poszukiwaliśmy władzy, prestiżu i wiecznego trwania.

Plany otwartły się przed nami, ujawniając swe przeraźliwe sekrety.

Na cuchnących polach Rezamark, w Jeziorze Wrzącego Błota uczyniliśmy krok poza naszą śmiertelność.

Borem, patron gniewu, już nie oddycha.

Jego niezniszczalne serce pochowane jest pod tym opuszczonym kamieniem, gdzie spoczywać musi wieczność cała.

Na wieki będziemy trzymać przy nim straż.

BG, któremu powiedzie się test na Wiedzę (religia) lub wiedzę barda (ST 30), rozpozna imię Borema (z Jeziora Wrzącego Błota), jednego z grupy tajemniczych starożytnych bóstw, które często określa się mianem Zaginionych Bogów. Zgodnie z pewną tradycją okultystyczną, przynajmniej jeden z tych siedmiu bogów został zabity przez Bane'a, Bhaala i Myrkula w czasie, gdy poszukiwali oni boskości.

Źródła różnią się między sobą w kwestii położenia Jeziora Wrzącego Błota, geologicznej formacji przypisywanej egzystencji Borema. Nieliczni uczeni, którzy zdobyli dostateczną wiedzę na ten temat, zgadzają się jednak, że jezioro to już nie istnieje, a większość twierdzi, że powstało w czasach królestwa Jhaamdath, istniejącego przed Rachubą Dolin (co może lokalizować je w pobliżu Sembii).

Co, którzy zdecydowali się wykuć 12-metrowy tunel wiodący prosto w dół (przez litą skałę), odnajdą małą, doskonale kulistą komorę. To ciepłe, wilgotne pomieszczenie ma średnicę niecałego metra i zawiera dwa ważne artefakty: *sztylet Jathimana* i przebite nim *drżące serce Borema*.

9. STUDNIA

Z tej prostej studni pochodzi woda do picia dla mieszkańców wyspy.

10. DOM LATARNIKA/LATARNIA

Największa budowla na wyspie Mezeketh służy jednocześnie za główną latarnię i za wygodny dom dla Zembratha Kluna oraz jego rodziny. Ten wzniesiony z kamienia budynek o drewnianym dachu zdobiony liczne rzeźby gargulców w stylu Saerloon. Wieża latarni wznosi się na cztery piętra, a światło wewnątrz niej pali się od chwili tuż po zmroku do chwili tuż przed świtem (choć czasami światło w tajemniczy sposób gaśnie na chwilę, na co często sarkają kapitanowie przebywający w miejskim porcie). Okrągły dach latarni przypomina małą pagodę lub wspartą na filarach kapticzkę.

Szczegóły dotyczące wnętrza znajdują się dalej.

11. POMIESZCZENIE NA SYGNALIZATOR MGIELNY

Już same ciemności stanowią znaczną trudność dla nawigatorów poszukujących portu w Saerloon, lecz w miesiącach zimowych okolicę często pokrywa gęsta mgła, przez co dostrzeżenie silnego światła latarni staje się nie lada wyzwaniem. Przez wieki okryte mgłą noc przynosiły największe straty dla właścicieli okrętów. Jednak siedem lat temu Zembrath Klun przyjmował u siebie pozbawionego złudeń, lecz genialnego gнома z Lantan, który nawrócił się na wyznania Shar, a na wyspę przybył poprzez Zaciemniony Kielich.

Razem wymyślili skomplikowany sygnał mgielny, a osiągnięcie to wprawia w zachwyt Zembratha-latarnika. Sygnał działa dzięki gnomiej technologii parowej, używając wodę zgromadzoną w nowym zbiorniku. Powstający dzięki niej odgłos słychać w odległości 8 kilometrów.

Sygnalizator, którego dźwięk przypomina mieszanie odgłosu tub i przekładni dołączonych do dużego rogu, wzniesiono na małym kamiennym suwaku i można go odsunąć od ściany po udanym teście Siły (ST 18). Pod nim znajdują się drzwi zapadniowe, prowadzące do krótkiego tunelu, który kończy się w tajnej komorze 5 metrów pod powierzchnią wyspy. W komorze tej znajduje się dziesięć małych łóżek i szafek wykorzystywanych, kiedy wyznawcy Shar muszą pozostać na wyspie na dłużej.

12. STARY ZBIORNIK

Zbiornik ten, usytuowany w pobliżu ruin Boi Hezemdella, nie przyciągały w ogóle uwagi, gdyby nie fakt, że Zembrath Klun ukrył w nim kilka lat temu ciało przestępcy Meridiana Gana. Choć poszukiwacze fortuny usunęli ciało krótko po tym, jak je odkryto, duch przestępcy został powiązany z tym miejscem, terroryzując każdego, kto zbliży się do starego zbiornika lub ruin Boi Hezemdella.

Gan zgromadził na plaży pokaźną ilość skarbów, w tym błyszczący kawałek srebra (300 sz), który spoczywa na dnie 9-metrowego zbiornika, by wabić nurków na mroczne dno. Zastępczo używa także zdolności złośliwości i powoduje, że każdy, kto bada zbiornik, „przypadkowo” do niego wpada. Postać, którą zawładnął, wykorzystuje następnie do własnych celów, składając jej towarzyszy, by ruszyli na pomoc. Ratownicy stają się jednak celem zdolności telekineza, której Gan może używać w ramach akcji darmowej. Meridian wypycha ich więc pod wodę, mając nadzieję, że się utopia.

sztylet jathimana

Sztylet Jathimana (pomniejszy artefakt): To proste, żelazne ostrze powstało dzięki ofierze, jaką złożyło ze swojego życia trzydziestu dziewięciu członków netherilskiego kultu Jathimana. Zapewnia właścicielowi specjalną władzę nad losem boskich istot. Jathimanowie, zjadli wrogowie wszystkiego co boskie, wierzyli, że śmiertelnicy mogą obalić bogów brutalną siłą, wplatając potężną, tajemną magię w fizyczną formę poprzez brutalne samozniszczenie.

Po powstaniu *sztyletu Jathimana* sam Jergal dopilnował zniszczenia reszty sekty i uwięził sto czterdzieści dziewięć osób w wielkim koloseum, po czym półwoli poddał je implozji i ożywił jako ghoulie – zmuszając je do patrzenia na los ich przyjaciół z mieszaniną przerażenia i obscenicznego głodu. Po ponurej uczcie Jergal przejął broń, a w końcu pozwolił, by dostała się w ręce Bane'a na długo przed tym, nim został bóstwem.

Sztylet Jathimana jest *przeklętym sztyletem +5*, który całkowicie ignoruje każdą boską premię do Klasy Pancernia istoty, która zostanie nim zaatakowana.

Poziom czarujący: 20., *waga:* 0,5 kg.

Jedynym sposobem na to, żeby naprawdę zniszczyć Meridiana Gana, jest pokazanie mu dowodu na to, że Zembrath Klun został zabity.

➤ **Meridian Gan:** zjawa mężczyzny Woj 11; SW 13; średni nieumarły (bezciesny); KW 11k12; pw 71, Init +5, Szyb lot 9 m (doskonała); KP 24 (dotyk 14, nieprzygotowany 23); Atak +17/+12/+7 wręcz (1k10 +8/17-20, *miecz półtoraręczny z widmowym dotykiem* +2); SA straszliwy wygląd, złośliwość; SC bezciesność, manifestacja, odnowienie, telekineza, odporność na odegnanie +4, cechy nieumarłego; Char NZ; MRO Wytrw +7, Ref +4, Wola +4; S 17, Zr 13, Bd -, Int 10, Rzt 12, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +9, Jeździectwo (koń) +17, Postępowanie ze zwierzętami +17, Przeszukiwanie +8, Ukrywanie +4, Wspinaczka +12, Zauważanie +9; Bezpośredni strzał, Biegość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Poprawiona inicjatywa, Poprawione trafienie krytyczne (miecz półtoraręczny), Potężny atak, Rozszczepienie, Ruchliwość, Specjalizacja w broni (miecz półtoraręczny), Uniki, Wielkie rozszczepienie, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Straszliwy wygląd (zn): Każde żywe stworzenie w zasięgu 18 metrów, które spojrzy na Meridiana, musi wykonać rzut obronny na Wytrw (ST 23) lub natychmiast otrzyma karę 1k4 punktów trwałego wyszczenia Siły, Zręczności i Budowy. Stworzenie, któremu powiedzie się rzut obronny przeciwko temu efektowi, nie może już dostać się pod wpływ wyglądu Meridiana przez cały ten dzień.

Złośliwość (zn): Przebywając w stanie eterycznym, Meridian może raz na rundę połączyć swoje ciało ze stworzeniem na Planie Materialnym. Zdolność ta przypomina czar *magiczny stój*, rzucany przez zaklinacza 11. poziomu, z tą różnicą, że nie wymaga pojemnika. Jeśli atak się powiedzie, ciało Meridiana znika w ciele przeciwnika. Ofiara może oprzeć się atakowi udanym rzutem obronnym na Wolę (ST 18). Stworzenie, któremu rzut się powiedzie, uodparnia się na złośliwość Meridiana w danym dniu.

Bezciesność: Meridiana może zranić tylko inne stworzenie bezciesne, broń magiczna +1 albo lepsza, czary, zdolności czaropodob-

ne lub zdolności ponadnaturalne. Jest odporny na wszystkie ataki niemagiczne i ma 50% szans na zignorowanie każdego obrażenia ze źródła cielesnego (z wyjątkiem efektów mocy takich jak *magiczny pocisk* i ataki wykonywane bronią z widmowym dotykiem). Może przechodzić przez trwałe obiekty (lecz nie przez efekty mocy), a jego ataki przenikają naturalny pancerz, zbroję i tarczę (choć premie z odbicia i efekty mocy działają normalnie). Meridian porusza się bezszelstnie (nie można go usłyszeć za pomocą testów Nasłuchiwania, chyba że on sam tego chce).

Manifestacja (zn): W chwili objawienia Meridian może uderzeniem miecza półtoraręcznego zadawać obrażenia stworzeniom na Planie Materialnym i Planach Eteryicznych. Na obu tych planach może jednak zostać zaatakowany przez przeciwników.

Odnowienie (zn): Jeśli Meridian zostanie zniszczony, może powrócić do nawiedzanych przez siebie miejsc po udanym teście poziomu (1k20+11) przeciwko ST 16.

Telekineza (zn): W ramach akcji darmowej Meridian może użyć telekinezy raz na rundę, jakby została rzucona przez zaklinacza 12. poziomu.

Odporność na odegnanie (zw): Na Meridiana nie tak łatwo jest wpłynąć kapłanom i paladynom, ponieważ do każdej ich próby odegnania, karcenia, rozkazywania lub pokrzepienia, otrzymuje on premię +4.

Cechy nieumarłego: Meridian jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie, choroby, efekty śmierci, efekty nekromancji, efekty wpływające na umysł i wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrw, chyba że działają one także na przedmioty. Nie może być także poddany trafieniu krytycznemu, stłuczeniom, uszkodzeniu atrybutu, wyszczeniu atrybutu lub wyszczeniu energii. Negatywna energia leczy go i nie jest zagrożony śmiercią od ogromnych obrażeń, lecz zostanie zniszczony, jeśli poziom jego punktów wytrzymałości osiągnie 0 lub mniej. Widzi w ciemnościach na odległość 18 metrów. Meridian nie może zostać przywołany z martwych, a wskreszenie działa tylko wtedy, gdy on tego chce.

Wyposażenie: zbroja płytowa +2, miecz półtoraręczny z widmowym dotykiem +2.

13. RUINY LATARNI

Pomimo plotek o skarbie zakopanym pod starą latarnią, jakie krążą po tawernach i gospodach Saerloon, wszystkim, co pozostało z imponującej Boi Hezemdella są kruszące się fundamenty, w najwyższym punkcie mierzące niespełna metr. Duże stopy gruzu to schronienie małej rodziny złowieszczych szczurów.

➤ **Złowieszcze szczury (4):** pw 5, zobacz *Księga Potworów*.

Legenda do mapy (mroczny dom w saerloon)

1. KORYTARZ

Główne drzwi otwierają się na pozbawiony ozdób korytarz. Na południowej ścianie znajduje się kominek, a po bokach drzwi do różnych pomieszczeń na parterze. Schody wzdłuż wschodniej ściany prowadzą na pierwsze piętro.

2. KOMNATA LATARNIKÓW

W pomieszczeniu tym znajduje się osiem posągów upamiętniających słynnych latarników, którzy strzegli starej (obecnie zniszczonej) latarni na północnym brzegu. Każdy posąg trzyma w dłoni latarnię na świecę łojową. Podłogę z kafelków zdobi mozaika przed-

Drżące serce Borema

Drżące serce Borema (potężniejszy artefakt): *Drżące serce Borema* to wilgotna, mięsista kupka brązowej skóry i mięśni, która przy najdrobniejszym dotknięciu ocieka cuchnącym błotem i szlammem. Bije bardzo powoli, raz na 30 sekund. Ów ostatni szczępek zabitego bóstwa Borema z Jeziora Wrzącego Błota gwarantuje swemu właścicielowi wiele różnorodnych mocy, lecz tylko jeśli pozostaje przebity *sztyletem Fatimana* lub ipną bronią z ostrzem o statusie przynajmniej pomniejszego artefaktu.

Posiadacz *drżącego serca Borema* zyskuje boską premię +5 do Klasy Pancerza i rzutów obronnych oraz może swobodnie oddychać pod wodą, jakby miał na sobie *naszyjnik przystosowania*. Może poruszać się po powierzchni błota tak, jak właściciel *pierścienia chodzenia po wodzie* przemieszcza się po powierzchni wody.

Jeśli sztylet zostanie usunięty z *serca*, powstała w wyniku tego dziura zaczyna wyrzucać z siebie ciepłą, zatęchłą błotnistą wodę, tak jak *gejzer w karafce niekończącej się wody*. Otwór ów można zatkać jedynie wkładając do niego z powrotem sztylet, co wymaga niezwykle trudnego testu Siły (ST 30). Gdyby sercu pozwolono płuć wodą przez 30 dni bez przerwy, utworzyłoby ono w końcu na nowo Jezioro Wrzącego Błota. Legendy podają, że jeśli kiedykolwiek do tego dojdzie, sam Borem powróci na Toril – a tego wydarzenia niewielu oczekuje z entuzjazmem.

stawiająca czarny krąg z fioletową obręczą dookoła (symbol Shar, chociaż jest bardzo dobrze wkomponowany w całość i trudno go dostrzec, chyba że ktoś go specjalnie szuka). Klun i jego towarzysze z kultu Shar używają tego pomieszczenia do różnorodnych mrocznych ceremonii, zazwyczaj zanurzając je przedtem w *głębszej ciemności*. Między wąskimi szczelinami mozaiki zebrała się duża ilość zastygłej krwi, którą można odkryć udanym testem Przeszukiwania (ST 20).

3. ŁAMUS

W tym małym pomieszczeniu przechowuje się dziesiątki świec do latarni w rękach posągów na obszarze 2. Ogólny bałagan panujący w latarni spowodował, że wraz ze świecami łojowymi schowanych tutaj zostało siedem czarnych świec z odcisniętym symbolem Shar.

4. SCHOWEK

W tym małym pomieszczeniu znajduje się wiele przedmiotów, od bel starej tkaniny po narzędzia ogrodnicze zakupione kilka lat temu przez Thalisa, która rozpaczliwie próbowała znaleźć sobie nowe hobby. Falszywa podłoga w północno-zachodnim rogu ukrywa szkatułę z przedmiotami kultu używanymi podczas ceremonii ku cześć Shar – karafkami, czarnymi szatami, rytualnymi nożami. Test Przeszukiwania (ST 15) ujawnia zamek otwierający fałszywą podłogę.

5. ŁAZNIA

Z pomieszczenia tego korzysta głównie Thalish, która pierze tu ubrania. Od czasu do czasu towarzyszy jej Selice, chociaż zadanie nakłonienia jej do pracy staje się coraz trudniejsze, w miarę jak uparta nastolatka dorasta i mniej interesuje się sprawami domu.

6. JADALNIA

Ta skromnie ozdobiona komnata mieści długi stół i kilka krzeseł oraz ustawione wzdłuż ścian gabloty, w których znajdują się srebra i zastawa stołowa.

7. KUCHNIA

Ponieważ rodzina spędza niezwykle dużo czasu na odizolowanej wyspie, tutaj przechowuje duże zapasy żywności. Zarówno Thalish jak i Selice potrafią i lubią gotować, a w rodzinnym menu przeważają solone mięsiwa i suszone warzywa. Flent nie jada z rodziną, a Rimrus zazwyczaj stołuje się w mieście.

8. WEJŚCIE NA WIEŻĘ

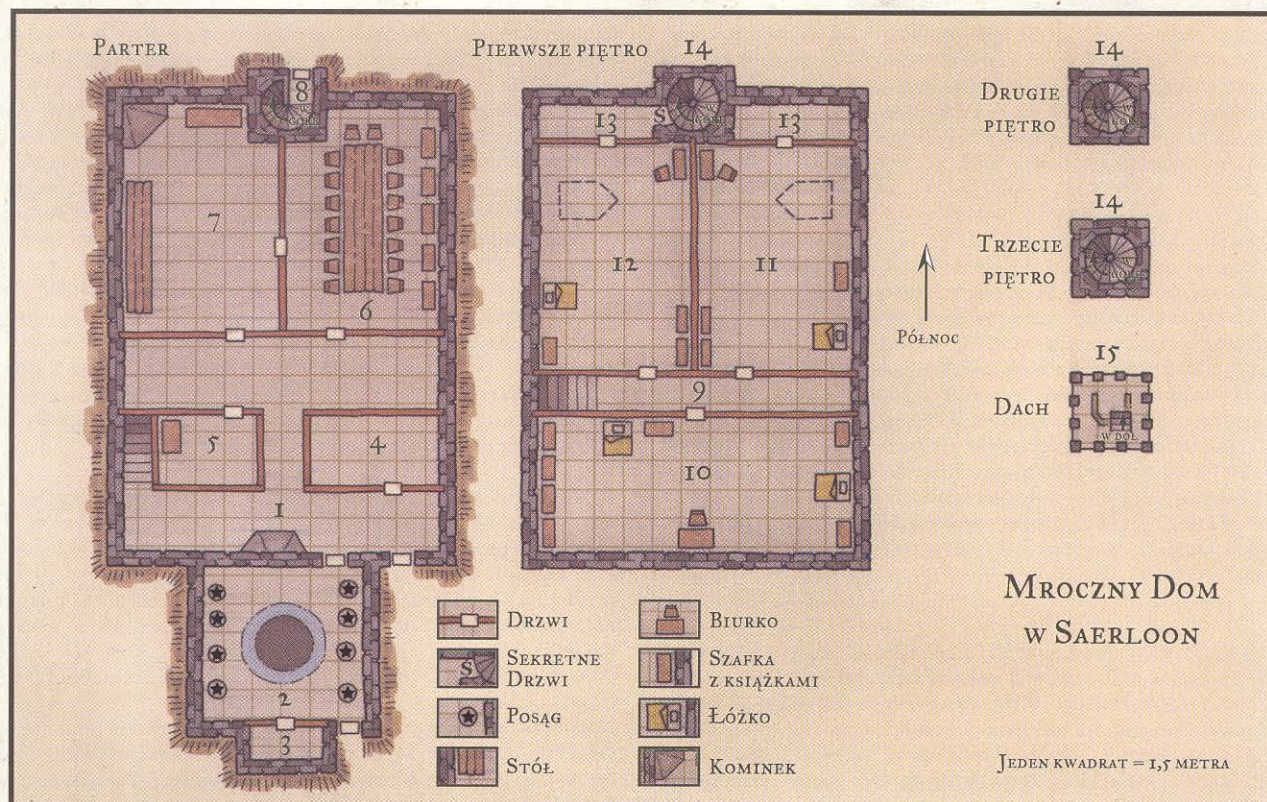
Spiralne schody wiodące w górę wypełniają ciasny parter trzonu wieży latarni. Metalowe stopnie sprawiają wrażenie kruchych, lecz w rzeczywistości są bardzo stabilne.

9. KORYTARZ

Prosty korytarz na pierwszym piętrze zdobi kolekcja kiczowatych malowideł marynistycznych, które Rimrus przywiózł z wyprawy na miejski rynek dzieł sztuki i które dowodzą jego wyjątkowo złego gustu.

10. PAŃSKA SYPIALNIA

Ten duży, wygodny pokój zajmuje większość pierwszego piętra budowli. Ponieważ Klun rzadko opuszcza wyspę Mezeketh, zainwestował większość zysków z kultu na ozdobienie swojej kwatery. Zasłony na południowym oknie sprowadzono specjalnie z Calimshanu, a na umeblowaniu widać rękę elfich mistrzów stolarskich. Pomiędzy oknem a południową ścianą znajduje się imponujący kamienny kominek. Thalish lubi, kiedy płonie w nim ogień.



Od czasu narodzin Medara dziewięć lat temu Zembrath i Thalís śpią w osobnych łóżkach.

Na zachodniej ścianie znajduje się półka wypełniona zaczytanymi książkami, które dowodzą znudzenia pani Klun. Poza dziesiątkami lubieżnych romansów i kolekcją sprośnych figurek można tutaj znaleźć (test Przeszukiwania ST 15) trzy prace warte zainteresowania wyznawców Shar.

Ślubowanie Siostry Nocy nie odbiega zbyt od charakteru pozostałej literatury, jednak w przeciwieństwie do bohaterki tych książek, jej główna postać, kapłanka Shar, nazywana Czarną Bethican, zabija bezkarnie i rutynowo, mordując uwiedzionych przez siebie kapłanów Selune. Mniej więcej w środku książki ktoś bezmyślnie nabazgrał czarną maskę, bardzo podobną do symbolu Mistrza Wszelkich Złodziei w kobiecym aspekcie.

Podzielony kler Shar włącza kilka ksiąg do swego kanonu, jednak najgorszą sławą cieszą się *Zaatakowane cieniem przejścia*, których egzemplarz leży upchnięty na dolnej półce szafki. W książce znajduje się kilka czterowierszy mówiących o podstawach doktryny Shar, która została zakazana w większości krain (w tym w Sembii). Na czarnym rynku książka jest warta 100 sz, za jej posiadanie można jednak dostać dekadzień więzienia.

Najbardziej przekłętą księgą w kolekcji Kluna jest niewątpliwie opasły tom *Podstawy Cienistego Splotu*, zbiór instruktażowych esejów autorstwa nikczemnego arcy maga Vontalliona Rose. Udany test Wiedzy (tajemna) o ST 20 oznacza, że wykonująca go postać słyszała o tej księdze i wie, że jest to wysoce kontrowersyjne dzieło odnoszące się do Cienistego Splotu. Samo posiadanie tej książki wystarczy, by zostać wyrzuconym z kościoła Azutha i Mystry oraz wydalonym z wielu organizacji skupiających magów w całym Faerunie.

Opasły tom oprawiony w elastyczną, czarną skórę z pozłaczanymi filigranami ma ozdobną, skórzaną okładkę, na której dumnie widnieje tytuł. Jednak jego wnętrze zostało wycięte z oprawy i zastąpione stronicami podobnych rozmiarów romansu zatytułowanego *Vegelda i siedmiu sprośnych centaurów*. To Selice Klun wykrała kilka lat temu tę księgę i używa jej do nauki cienistej magii, a jej rodzice nie mają pojęcia o tej kradzieży.

Na północnej ścianie sypialni wisi płaskorzeźba syreny siedzącej na skale, otoczonej rozpryskującą się oceaniczną falą. Jeśli alarm w bramie (obszar 3 na zewnątrz) zostaje uruchomiony, syrena ożywa i śpiewa miłą dla ucha, lecz głośną pieśń. Oboje małżonkowie nauczyli się budzić natychmiast w chwili, gdy syrena zaczyna śpiewać.

Thalís Klun można tutaj znaleźć każdej nocy, Zembrath 25% wieczorów spędza w Zaciemnionym Kielichu.

11. POKÓJ MEDARA

W małym pokoju Medara stoi wygodne łóżko, niewielkie biurko i duży młynarski globus, który Zembrath znalazł wyrzucony na północnej plaży i odnowił dla syna siedem lat temu. Panuje tu zadziwiający porządek jak na królestwo dziewięcioletka – liczne zabawki zostały starannie umieszczone w idealnych rządkach na biurku. Test Zauważania (ST 25) wykonany przez każdego, kto przyjrzy się biurku, ujawni, że zabawki zostały ustawione w ścisłym porządku alfabetycznym, poczynając od strony lewej do prawej (umysł gelugona jest niezwykle uporządkowany i praworządny). W rzędki leżą zatem liczydła, zabawkowa lutnia, misie, mały drewniany pies, piłki, na końcu wypchany smok. Okno pośrodku pochyłego dachu zapewnia dobry widok na wschodni wybrzeże wyspy.

12. POKÓJ SELICE

Pokój Selice przypomina pokój jej brata, chociaż panuje w nim większy bałagan, a atmosfera jest zdecydowanie bardziej kobieca. Pod fałszywym dnem szuflady dziewczyna ukryła wspomniane wcześniej *Podstawy Cienistego Splotu*. Poza generalnymi radami, jak czerpać z Cienistego Splotu, i trzema rozdziałami chaotycznej prozy, opowiadającej o chwale Shar, znajdują się tu szczegółowe przepisy na czary wtajemniczeń: *cień, cieniste przyzwanie, cieniste wywoływanie,*

maska cieni, rozprysk cieni, szpony ciemności oraz większe cieniste przyzwanie.

Selice wie o sekretnych drzwiach w swojej garderobie, lecz jak dotąd używała ich tylko po to, by wymknąć się z domu na jedną z wielu praw do miasta z Rimrusem, i nie odważyła się zakraść do pomieszczenia latarnika ze strachu przed gniewem ojca.

Okno pośrodku pochyłego dachu zapewnia dobry widok na zachodni brzeg wyspy.

13. GARDEROBA

Garderoby przylegające do pokoi dzieci mieszczą ubrania, zużyte zabawki i inne przedmioty zbyt cenne, by je wyrzucić, lecz zbyt rzadko używane, by trzymać je gdziekolwiek indziej niż w na pół zapomnianym pudle. Sekretne drzwi (test Przeszukiwania ST 10) na wschodniej ścianie garderoby Selice prowadzą na klatkę schodową na pierwszym piętrze wieży latarni.

14. KLATKA SCHODOWA

Ciasna i nieco zatechna metalowa klatka schodowa ciągnie się w górę przez cztery piętra, z parteru do pomieszczenia latarnika na samej górze. Sekretne drzwi na wschodniej ścianie pierwszego piętra łączą się z garderobą Selice.

15. POMIESZCZENIE LATARNIKA

Schody w wieży prowadzą do pomieszczenia na świeżym powietrzu zakończonego filarami i okrągłą kopułą, sprawiającą wrażenie ogromnej pagody. Wszechobecne gargulce wywalają jęzory z rozesmianych pysków, przez co wyglądają jeszcze bardziej demonicznie niż ich pobratymcy z innych części budynku. Środek pomieszczenia zajmuje wielka, paraboliczna lampa otoczona lustrami o wielu fałsetkach i ustawiona na obrotowej podstawie. Można w nią wsunąć wielkie szklane soczewki, zazwyczaj przechowywane w szafach wbudowanych w podłogę, zawiązując lub rozciągając strumienie światła wedle życzenia latarnika. Za aktualne źródło światła służy jednak jaśniejąca moneta obłożona czarem *nieustający płomień*. Klun pozwala, by ogień palił się dzień i noc, lecz w czasie pogodnych dni usuwa soczewki.

W obrotowej podstawie latarni znajduje się sekretna szafka (test Przeszukiwania ST 15), w której schowane są soczewki wykonane z całkowicie czarnego szklatego tworzywa. Jeśli soczewka taka zostanie umieszczona w lampie, odbijane przez nią światło staje się magiczną *ciemnością*, która całkowicie pochłania pomieszczenie latarnika. Ciemności służą do *uruchomienia portalu* wbudowanego w magiczną latarnię, a w tym czasie każdy, kto znajduje się w pomieszczeniu, a nie trzyma latarni, zostaje natychmiast przeniesiony na parterowy poziom pagody (pod każdym innym względem identycznej), która znajduje się na krawędzi cienistej kieszeni nazywanej Zaciemnionym Kielichem.

Każda próba majstrowania przy latarni widzialnej postaci, która nie jest członkiem rodziny Klun kończy się uaktywnieniem gargulców o KW 12, które odczepiają się od ścian wieży i ruszają do ataku.

➔ **Zaawansowane gargulce (4):** SW 12; duża magiczna bestia (ziemia); KW 12k10 +72; pw 138; Init +1; Szyb 13,5 m; lot 22,5 m (przeciętna); KP 16 (dotyk 10, nieprzygotowany 15); Atak +12 wręcz (1k4+4, 2 pazury), +10 wręcz (1k6+2, ugryzienie) i +10 wręcz (1k6+2, bodnięcie); Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; SC redukcja obrażeń 15/+1, widzenie w ciemnościach 18 m, zastygnięcie w bezruchu, widzenie w słabym świetle; Char CZ; MRO Wytrw +14, Ref +9, Woła +4; S 19, Zr 12, Bd 22, Int 6, Wiedza 11, Cha 7.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +8, Ukrywanie +7, Zauważanie +8; Czujność, Atak z powietrza, Wielokrotny atak, Finezja w broni (paźur), Finezja w broni (bodnięcie), Finezja w broni (ugryzienie).

Widzenie w ciemnościach: Stworzenie widzi w ciemnościach tak samo jak w świetle dziennym.

Zastygnięcie w bezruchu (zw): Gargulec może zatrzymać się i zniechęcić tak, że wygląda jak posąg. Obserwatorowi musi się powieść test Zauważania (ST 20), by dostrzegł, że gargulce są tak naprawdę żywe.

Widzenie w słabym świetle: Stworzenie to widzi dwa razy dalej od człowieka w świetle gwiazd, księżycy i pochodni oraz w innych warunkach słabego oświetlenia.

włamywanie się

Położenie wyspy Mezeketh i niebezpieczeństwa czyhające w otaczających ją wodach zapewniają Mrocznemu Domowi ochronę, jakiej mógłby jej pozazdrościć każdy fort wojskowy. Zembrath Klun wie o tym doskonale, dlatego też stał się zbyt pewny siebie. Za wyjątkiem sytuacji gdy jego podejrzenia wzbudzą wcześniejsze ataki lub szeptu w miejskim półświatku, o których donosi Rimrus, nie wystawia straży. Jeśli jednak ma powody do obaw, przyzywa z Kielicha dwanaście cieni o 9 KW każdy, ustawiając je po trzy na krańcach wyspy.

przystosowanie świątyni

Mroczny Dom w Saerloon funkcjonuje najlepiej jako świątynia Shar, jednak Plan Cienia odpowiada większej ilości wyznań, a nie tylko wiernym Kochanki Nocy. Wiele bóstw Torilu odniosłoby korzyści z planarnej sieci łączącej miasta na całym Faerunie, a sprytny Mistrz Podziemi mógłby wykorzystać większość podanego materiału

dotyczącego świątyni, zmieniając jedynie religijną przynależność Zembratha Kluna i jego obłąkanej trzódki. Rozważ następujące możliwości:

Maska: Mroczny Dom poświęcony Władcy Cieni z pewnością nieco bardziej interesowałby się handlem – w tym przypadku Volumvax musiałby mniej prężnie powiększać armię cieni, a zając się raczej gromadzeniem fortuny, która miałaby być później spożytkowana w jakimś diabolicznym celu. Przyszli wyznawcy Maski zamiast przywozić ze sobą żywą ofiarę, podczas pierwszej wizyty w Kielichu mogliby wpłacać daninę ze skradzionych monet i kosztowności wysokości przynajmniej 1000 sz. W tym przypadku diabła występującego pod postacią Medara Kluna powinien zastąpić doppelganger z wymaganymi poziomami klasowymi w klasie łotrzyka i być może tancerza cieni.

Loviatar: Najbardziej gorliwi wyznawcy Dziewicy Bólu czerpią obsceniczną satysfakcję z bólu, jaki się im zadaje – satysfakcję taką trudno jest osiągnąć w świetle dziennym, nawet w większości zrujnowanych budowli w starej Dzielnicy Doków w Saerloon. Ci, którzy przyjemność znajdują na granicy bólu, wiedzą, że aby zaznać odpowiedniej jego dawki, należy skontaktować się z Rimrusem i odbyć wycieczkę na wyspę Mezeketh, gdzie nikt nie zadaje pytań, a trzask biczów i brzęk łańcuchów rozlega się od świtu do zmierzchu. Jeśli koncentrujesz się na Loviatar, brutalność Rimrusa w stosunku do przechodniów powinna zmienić się na przyjazny patronat, a podłoga w komnacie latarników winna być przyozdobiona dziesiątkami okrwawionych batogów odwzorowanych na mozaice. Plany Volumvaxa trzeba wówczas zmienić, uznając, iż dąży on nie do politycznej dominacji, lecz do zadawania niewyobrażalnego cierpienia całej ludzkości, a Zembrath Klun służy mu za dostawcę mniej lub bardziej chętnych uczestników perwersyjnych eksperymentów.

volumvax i zaciemniony kielich

Volumvax (NZ półczarzi ludzki pomrok Kap7/Aci8/Boski sługa 5 Shar) przez wiele tysięcy służył Pani Utraty, aż w końcu w zamian za wierną służbę osiągnął skrawek boskości (Boska ranga 0). Niezdolny poradzić sobie z poszerzoną perspektywą boskiej istoty, szybko wpadł w wir obłędu. Aby powstrzymać go przed wyrządzeniem zbyt dużych szkód na Torilu, Shar wtrąciła go w mroczny kąt Planu Cienia i szybko o nim zapomniała.

Chociaż targany obłędem, Volumvax zachował zapał i przebiegłość, które uczyniły go niegdyś tak cennym nabytkiem. Podporządkował sobie okolicznych mieszkańców Planu Cienia i zmusił ich do zbudowania mu wielkiej wieży pośrodku wklęsłej niecki w jednej z wielu gór. Zagłębienie to nazwał Zaciemnionym Kielichem i otworzył ukryte *portale* prowadzące stąd do enklaw wyznawców Shar w następujących miejscach (lokalizacja *portalu* podana w nawiasach):

Saerloon (Mroczny Dom)

Heliogabalus (wykusz w rozległych ogrodach kupieckiego domu Zeshalli)

Skuld (opuszczona świątyni Geba, obecnie zniszczona)

Murann (komora w piwnicy zapomnianej złodziejskiej gildii)

Iljak (ukryte skrzydło w zniszczonej przystani)

Calimport (najwyższy podest w Krwawej Iglicy, w Świątyni Nocy)

Zazesspur (pusta głowa miedzianej statuy nazywanej Czujnym Klosem)

Luthcheq (połączany powóz należący do zgrzybiałego calishyckiego kupieckiego księcia Izziza bin-Hradaha).

Wieża Volumvaxa wznosi się pośrodku Kielicha, a osiem *portali* tworzy wokół niej mniej więcej okrąg o promieniu 100 metrów, opasując krawędź planarnego zagłębienia. *Portale* te przypominają małe pagody, bardzo podobne do zwieńczenia Mrocznego Domu w Saerloon. Pod wieżą, która zbudowana jest na zasadzie pustego cylindra, znajduje się Czarny Aljibar, na pozór bezdenne dół z cieniastą materią, do którego wrzuca się zwłoki niewinnych ofiar, by stworzyć cieniście dusze do armii Volumvaxa. W górę wieży unosi się z Aljibara wirująca kolumna ciemności i ulatuje w niebo powyżej, najwyraźniej zasilając moc Volumvaxa.

Pan Wszystkich Wymiarów objawia się jako wysoki, postawny mężczyzna z czarną skórą, ozdobioną przez okrwawione karwasze z kości słoniowej, udekorowane symbolem Shar. Na ramionach ma skórzaste skrzydła, na głowie rogi jak baran, poza tym jednak trudno odmówić mu urody. W części swych obłąkańczych zwidów wyobraża sobie, że jest jednym z *shadevarich*, pierwotnych stworzeń z cienia, których istnienie poprzedzało stworzenie Shar i samego Torilu – jest na tyle arogancki, by przypisywać sobie tak szlachetne pochodzenie. Nie nosi przy sobie żadnej broni, woli polegać na swej przebiegłości i zdolnościach magicznych, nie wspominając już o armii cieni i grupie doborowych śmiertelnych skrytobójców. W tej drugiej grupie znajduje się jego protegowana, elfka imieniem Velisandrin (PZ słoneczna elfka Cza9/Aci7) i odważna Gobitrana „Psotka” Filiminous (NZ skalisty gnom Łtr10/Skr7); morderczyni, która kolekcjonuje wysuszone oczy swoich ofiar i która wycięła sobie język, by zapewnić swego pana, że nigdy go nie zdradzi. Poza godnymi wyróżnienia złymi BN, Kielich zamieszkuje na raz około trzydziestu pięciu „zwyčajnych” wyznawców (NZ człowiek Kap 5 Shar) i stu pebejuszy w służbie Kochanki Nocy.

Angażowanie graczy

Mroczny Dom w Saerloon podsuwa wiele możliwości prowadzenia przygody w Sembii. Łączy się z międzyplanarnym Zaciemnionym Kielichem, gwarantując połączenia w całym Faerunie. Większość przestępców w Mieście Rzeźbionych Diabłów traktuje go jako ostateczny środek ucieczki, lecz nie ma powodu, dla którego nie miałyby on odegrać zupełnie innej roli. Łotry z innych miast połączonych z Kielichem bez wątpliwości postrzegają Saerloon jako azyl, miejsce gdzie można odpocząć od pościgu i zaplanować rozboje w nowym mieście, co sprawia, iż Mroczny Dom stanowi idealne miejsce, w którym można wprowadzić do kampanii nowych złoczyńców.

Być może postacie graczy wcześniej w swej karierze zmiotły z powierzchni ziemi enklawę Shar, a już w kilka dekadni po tym odkryły kolejną z jej sekt. Wskazówki takie jak akcent z odległych ziem, słyszany w rozmowie z którymś z jeńców, mogą w końcu nasunąć graczom podejrzenie, że posiłki przybywają przez jakiś nieznany portal, jeszcze zanim usłyszą o wyspie Mezeketh lub znajdą powód, by się tam udać.

Jeśli nie chcesz umiejscowić swojej kampanii w Sembii, możesz swobodnie przenieść Mroczny Dom do każdego miasta na wybrzeżu Faerunu. Podane niżej propozycje przygód podpowiadają sposób wprowadzenia Mrocznego Domu do twojej kampanii.

MRO CZNY PRZY PŁY W

Zbliżając się do miasta poprzez niebezpieczny Przełęk Uंबरlee, BG zauważają, że na krótką chwilę wieża latarni staje się nagle całkowicie czarna. Członek załogi na statku informuje, że zdarza się to dość regularnie i że latarnik powinien być bardziej uważny albo krew wielu załóg znajduje się na jego rękach.

Choć to najprawdopodobniej nie wystarczy, by BG zaczęli badać wyspę, powinno zasiać w ich umyśle podejrzenia, które o wiele łatwiej zwabia ich w związana z Mrocznym Domem przygodę, gdy nadejdzie na to czas.

FORTUNA HEZEMDELLA

Tawerniane plotki w Mieście Rzeźbionych Diabłów powiadają, że Czasy Kłopotów zniszczyły Boję Hezemdella, ponieważ jej magiczna latarnia, rzekomo zdecydowanie przewyższająca jakością obecną wersję, za bardzo obciążała Splot. Zgodnie z miejską legendą, światło musiało w niej utrzymywać najpotężniejszy z zaklinaczy miasta, z których ostatni (Vastican lub Vhoruust, zależnie od opowiadającego) rzekomo zakopał wielki skarb w piwnicy Boi.

W tej opowieści nie ma nawet ziarenka prawdy, lecz powinno to wystarczyć, by zaintrygować drużynę lub przynajmniej zmusić ją do zadawania pytań.

SZCZERZE ODDANY JACK ULICZNIK

Nie wiedząc, co począć z powtarzającymi się przypadkami morderstw i okaleczeń kobiet lekkich obyczajów w Dzielnicy Doków, grupa cór nocy (być może znana mniej praworządnym postaciom graczy) zwraca się do drużyny o pomoc i prosi ich o podjęcie śledztwa. „Nieszczęsne” nie mogą zaoferować w zamian nic, poza pewnymi dość dwuznacznymi „usługami”, lecz ich desperackie błagania powinny wzbudzić sympatię w altruistycznych duszach bohaterów. Śledztwo prowadzi do Rimrusa, a stąd ostatecznie do Mrocznego Domu.

OKRUTNY LOS CZARODZIEJA JEHARODA TOTH A

Mistrz Podziemi pragnący włączyć Zaciemniony Kielich w przygodę dla postaci wysokiego poziomu może zdecydować się na bardziej bezpośrednie podejście. W tym przypadku z BG kontaktuje się Adoken Thule, Czerwony Czarnoksiężnik z Thay, sprzedający naczynia

na rynku w Saerloon. Thule wyjaśnia im, że Jeharod, potężny mag z rodziny Tothów z Bezantur, zaginął ostatnio w Saerloon po próbie infiltracji Nocnych Noży, bandy morderców i ulicznych opryszków. Śledztwo wśród Nocnych Noży wskazuje na udział w przestępstwie Selice Klun, która uwiodła czarodzieja i zabrała go do domu na wyspie.

Toth przebywa obecnie w celi na najwyższym poziomie więzi Volumnaxa. Adoken Thule nie wie, że wysłannicy Pana Wszystkich Wymiarów w Telflamm podejmują próby porwania czarodzieja do enklawy w tym mieście. Thule, w nadziei na to, że zwrócenie Thay weterana Czerwonych Czarnoksiężników zapewni mu prestiż w Bezantur, oferuje BG 10 000 sz za przyprowadzenie żywego Jeharoda Totha.

Kamienie Wywerna w Hullack

Dwanaście Kamieni Wywerna leży ukrytych we wschodnich krańcach Boru Hullack, na północ od wschodniego ramienia Morza Wywernów, na północno-wschodnich rubieżach Leśnego Królestwa Cormyru. Te stare, granitowe, wbite w ziemię kamienie, o wysokości prawie 4 metrów i średnicy niemal 2 metrów, tworzą okrąg o średnicy mniej więcej 18 metrów. Kamienne płyty łączące dwa wysunięte najbardziej na wschód, zachód i północ kamienie przypominają łuki, a czwarta z nich, potamana, leży w pobliżu najbardziej na południe wysuniętego menhiru. W samym środku kręgu znajduje się mały, zasilany ze źródła staw z wodą, o średnicy około 9 metrów. W stawie tym nie rosną żadne rośliny ani wodorosty, co sprawia, że kamienne dno jest idealnie widoczne na głębokości metra od powierzchni. Po skierowanej do wewnątrz stronie każdego z kamieni, pod grubą warstwą mchu i porostów, widnieją stare druidzkie runy. Zewnętrznej strony kamieni nie porasta mech ani nie pokrywają porosty, co sprawia, że wyrzeźbione wyobrażenia wywernów są widoczne dla każdego, kto odnajdzie ów krąg.

Choć Kamienie Wywerna służyły niegdyś za miejsce modlitw Kręgu Wywernów, grupy druidów złożonej głównie z wyznawców Eldath, wyznawcy Zielonej Bogini nie praktykują tu kultu już od ponad dwóch wieków. Kamienie Wywerna służą obecnie za bazę grupy nikczemnych likantropów, które czczą Malara, Władcę Bestii. Krąg Krwawego Księżyca został ustanowiony w roku 1363 RD, w czasie Święta Księżyca, i od tego czasu gwałtownie rośnie w siłę. Dwunastu aktualnych członków Kręgu nieustannie poluje na tych, którzy pragną uprawiać, karczować lub w jakikolwiek inny sposób ujarzmić te pierwotne leśne ziemie.

Choć Kamienie Wywerna z Hullack często pojawiają się w opowieściach krążących po Cormyrze, niewiele zna ich faktyczne położenie, a jeszcze mniej osób byłoby gotowych wyruszyć na ich poszukiwanie. Kilku myśliwych z Kamienia Grzmotów odwiedza od czasu do czasu to miejsce, lecz zawsze mają ze sobą świeżo zabita dziczyznę, którą składają w ofierze Malarowi (albo uspokajają nią paru jego wyznawców, którzy mogliby okazać się niezwykle głodni). Odbywające się tu ceremonie na cześć Władcy Bestii obejmują między innymi polowanie na inteligentne stworzenie, któremu towarzyszy śpiewanie Krwawej Pieśni. Często pochwyczonego wówczas więźnia wypuszcza się do lasu tylko po to, by mogli wytropić go członkowie Kręgu. Jeśli uda im się zapędzić ofiarę w krąg kamieni, atakują ją aż do chwili, gdy Źródło Eldath stanie się czerwone od krwi, a ofiara zostanie pożarta.

Rządzące Kręgiem Krwawego Księżyca trio to Talgaerth Volspan, naturalny niedźwiedziolak, Djalia Amaratharr, półelfka, zarazona wilkołaczka, i Grolshar Twintusk, półtorek zarazony dzikołaki. Wszyscy członkowie Kręgu, poza tym, że zdobyli poziom lub dwa w klasie prestiżowej rycerza wiary, są likantropami o różnej formie. Najczęściej spotykana są wilkołaki i niedźwiedziolaki, chociaż zdarzają się też inne mięsożerne postacie (na przykład panterolaki).

Większość jest druidami, tropicielami lub barbarzyńcami, chociaż zdarzają się i przedstawiciele innych klas. Wszyscy są ludźmi lub półludźmi.

Nikt z obecnie żyjących nie wie, że Kamienie Wywerna są o wiele większe, niż się wydają, albowiem zostały zakopane w ziemi na jakieś 18 metrów. Wokół ich podstawy biegnie podziemna grotą, której łukowate sklepienie wznosi się na 9 metrów na kamieniach, które służą za filary. W legendach jaskinia ta pojawia się jako Elfia Twierdza, niegdyś służyła bowiem za grobowiec elfów z Domu Amaratharr, a ich szczątki nadal spoczywają w małych kryptach wbudowanych w ściany grot. Podstawę każdego kamienia pokrywają zapisane starożytnym pismem Hamarfae opowieści o poległych Tel'Qessir. W jednej z tych krypt spoczywa również legendarny Hullack, ludzki druid Eldath, którego imię nosi obecnie otaczający krąg las. Podobno jego duch objawia się wszystkim, którzy przybędą w pokoju do Elfiej Twierdzy i poszukują jedynie dawno zaginionej wiedzy.

Ceremonie

Członkowie Kręgu Krwawego Księżyca obchodzą Święto Rogaczy zupełnie inaczej niż większość stad wyznawców Malara. Chociaż i u nich przypada ono w Obfite Płony, w tym dniu paradują przez Bór Hullack, niosąc głowy ludzkich intruzów, których zabili w ciągu ostatniego dekadnia, w czasie polowań zakończonych krwawą orgią. Wielu mięso- i wszystkożernych mieszkańców lasu wyczuwa zapach świeżej krwi i idzie za nim aż do kręgu stojących kamieni, gdzie może spożyć ciała zabitych. Podczas tej dwudniowej uczty głównym daniem są zawsze humanoidzi upolowani przez Krąg Krwawego Księżyca. Aby na ten czas powstrzymać bestie przed rzucającym się na siebie nawzajem, wyznawcy Malara obkładają je zaklęciami, lecz poza tym rozkoszują się ich dzikością.

Wielkie Łowy obchodzą cztery razy w roku, w Święto Księżyca, Śródzimie, Śródlecie i Zielone Trawy. Każdy członek Kręgu Krwawego Księżyca przybiera wówczas swą zwierzęcą postać, po czym wraz z innymi formuje krąg o średnicy mniej więcej półtora kilometra wokół kręgu stojących kamieni. Wtedy pośrodku kręgu uwalnia się ofiarę, którą zawsze jest inteligentny humanoid, zazwyczaj mężczyzna, ubrany w zbroję i uzbrojony we wszystkie niemagiczne przedmioty, których sobie zażyczył i które można dostać. Rozpoczyna się polowanie. Jeśli ofiara przeżyje do chwili, gdy słońce pojawi się na horyzoncie o poranku następnego dnia, zostaje uznana za godną wstąpienia do Kręgu Krwawego Księżyca i może się zdecydować na zarażenie likantropią, zakładając, że ktoś z członków Kręgu posiada ten „dar” (ci, którzy odmówią przyjęcia daru likantropii, są zabijani i patroszeni jako tchórze). Krąg nie gwarantuje jednak wolności odważnej ofierze – inaczej niż czynią to inni wyznawcy Malara w całym Faerunie.

pieśń krwawego księżycu

Niechaj będzie pochwalone wejście krwawego księżycu! Zbliża się czas polowania. Władca Bestii naucza, iż silni i odważni żerowac będą na słabych, a czyniąc to, oczyszczą ziemię z chorób i słabości.

Pod tymi starymi konarami wciąż królują bestie, a ci, którzy niosą topory i pługi, ryzykują śmierć, wkraczając w domenę Malara.

Teraz połącz się ze mną w zwierzęcej formie i tropmy ofiarnego jelenia. Bądź czujny wobec intruzów, którzy dostrzegają jedynie drzewa i pola, które warto zorać, bowiem są oni miazdzącą plagą, zakłóceniem naturalnego cyklu. Poluj, wyj i śpiewaj Krwawą Pieśń, albowiem wkrótce las spłynie krwią.

usługi

Krąg Krwawego Księżyca nie oferuje odwiedzającym żadnych usług – gwarantuje jedynie szybką śmierć tym, których odnajdą i schwytają jego członkowie. Jednak od czasu do czasu czarodziej działający z polecenia bogatego kupca lub potężnego szlachcica kontaktuje się z członkami Kręgu na odległość (zazwyczaj używając czaru *postanie*) i informuje ich o wszystkim, co dzieje się w Borze Hullack lub na jego peryferiach, licząc, że likantropy pomogą mu w zamian pozbyć się rywa lub podkopią pozycję konkurencyjnego domu kupieckiego. Członkowie Kręgu chętnie podejmują się takich zadań, pod warunkiem jednak, że odpowiada to także i ich planom.

Kamienie Wywerna mają ogromną moc i kryją wiele sekretów pozostawionych przez wyznawców Eldath i nietkniętych od czasów, gdy Krąg Wywerna rządził lasem. Szczególnie ciekawe są runy wyryte na kamieniach, odpowiadające czarom wynalezionym przez Hullacka i jego towarzyszy, lecz obecnie zagubionym. Nawet runy, które już zostały rzucone, mogą zostać użyte do odkrycia zaginionych modlitw do Zielonej Bogini (sugestie znajdują się dalej). Co więcej, kilku potężnych byłych druidów Eldath (ale nie Hullack, który zmarł, zanim mógł poddać się rytuałowi) zmieszało swe energie ze starymi menhirami. Przetrwali oni, nietknięci upływem czasu, można się więc z nimi skontaktować za pomocą czaru lub zdolności czaropodobnej *pogawędka z kamieniem*. Jeśli ktoś zdoła przekonać starych druidów, otrzyma od nich klucz do dawno zapomnianych czarów objawień w postaci pojawiających się na nowo run, albo też zagubioną relikwię Eldath. Wielu z owych byłych druidów zginęło, walcząc z beholderami wspieranymi przez niedźwiedziki, gargulce oraz złe istoty baśniowe, i nadal posiada potężne przedmioty magiczne używane w walce przeciwko tym potworom.

Czar rzucony wewnątrz kręgu Kamieni Wywernów przez druida czczącego Eldath lub Malara wywołuje efekt na poziomie czarującego +3.

hierarchia

Krąg Krwawego Księżyca został zorganizowany według zasad stada, a pierwszeństwo ustalają rytualne walki odbywające się wewnątrz kręgu po formalnym rzuceniu wyzwania. Obecnie przywódcą stada jest Talgaerth Volspaan. Jego małżonka, Djalja Amaratharr, zajmuje drugą pozycję, trzeci zaś jest Grolshar Twintusk, którego przed wyzwaniem Djalii powstrzymuje tylko strach przed reakcją Talgaertha.

Kiedy przychodzi do konfrontacji z obcymi, wszyscy członkowie Kręgu tworzą wspólny front, ale wewnątrz stada trwa ciągła walka o supremację. Chociaż wszyscy popierają cel, zmierzający do utrzymania Boru Hullack w jego obecnym stanie, żarliwie spierają się o to, jak należy to osiągnąć. Talgaerth woli ograniczać ilość członków stada jedynie do członków Kręgu, aby nie ściągnąć na niego uwagi obcych. Grolshar natomiast przewodzi mniejszości, która popiera ideę zakazania likantropii możliwie jak największej liczby osób w nadziei, że przeważająca liczba likantropów zahamuje falę osadnictwa nadchodząca z zachodniego i południowego Cormyru.

➤ **Talgaerth Volspaan:** mężczyzna niedźwiedziolak Drd 12 Malara; SW 14, średni zmiennokształtny; KW 12k8+12; pw 72, Inic +4; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 10, nieprzygotowany 17); Atak +13/+8 wręcz (1k6 +3, karwasze z pazurami ranienia +1); SC różne kształty, zwierzęcy towarzyszy (4 niedźwiedzie brunatne), likantropiczna empatia (niedźwiedzie), zmysł natury, odparcie uroku natury, krótk bez śladów, niepodatność na jad, zwierzęcy kształt 4/dzień, leśny krok; Char NZ; MRO Wytrw +11, Ref +5, Wola +13; S 14, Zr 10, Bd 12, Int 14, Rzt 16, Cha 17.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +8, Jeździectwo (koń) +2, Koncentracja +15, Leczenie +8, Nasłuchiwanie +10, Pływanie +7, Postępowanie ze zwierzętami +10, Przeszukiwanie +8, Tajniki dzicy +15, Wiedza (natura Cormyru) +9, Wiedza (religia) +4, Wyczuwanie kierunku +8, Zauważanie +10, Zwierzęca empatia +13; Biegiłość w broni

egzotycznej (karwasze z pazurami), Czar likantropiczny, Poprawiona inicjatywa, Poprawione kontrolowanie kształtu, Zogniskowanie broni (pazur), Zogniskowanie broni (karwasze z pazurami).

Różne kształty (zn): Talgaerth może przybrać postać niedźwiedzia brunatnego, jakby używał czaru *polimorfowanie siebie*, chociaż nie zmienia się przy tym jego ekwipunek. Zmiana w formę niedźwiedzia lub z niej jest akcją standardową. Po osiągnięciu którejś z dwóch form Talgaerth odzyskuje punkty wytrzymałości, jakby odpoczywał cały dzień. Jeśli zostanie zabity, odzyskuje formę humanoidalną, ale pozostaje martwy. Oderwane części ciała pozostają w formie zwierzęcej.

Zwierzęcy towarzysz: Talgaerthowi towarzyszą cztery brunatne niedźwiedzie.

Likantropiczna empatia (zw): Talgaerth może się porozumiewać i łączyć empatycznie z normalnymi niedźwiedziami wszystkich rodzajów oraz ze złowieszczyimi niedźwiedziami. Zapewnia mu to premię rasową +4 do testów wpływania na nastawienie zwierząt i pozwala przekazywać im proste pojęcia oraz (jeśli zwierzę jest przyjazne) proste rozkazy, takie jak „przyjaciół”, „wrog”, „uciekaj” lub „atakuj”.

Zmysł natury: Talgaerth może rozpoznawać z idealną dokładnością rośliny i zwierzęta (gatunek i cechy gatunkowe) oraz określić, czy woda nadaje się do spożycia.

Odparcie uroku natury: Talgaerth zyskuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko zdolnościom czaropodobnym istot baśniowych (driad, nimf i chochlików).

Krok bez śladów: W otoczeniu naturalnym Talgaerth nie zostawia śladów i nie może zostać wyśledzony na ich podstawie.

Niepodatność na jad: Talgaerth jest niepodatny na każdą truciznę organiczną, w tym trucizny potworów, poza truciznami mineralnymi i trującym gazem.

Zwierzęcy kształt (zc): Cztery razy na dzień Talgaerth może się zmienić w malutkie, małe, średnie, duże lub złowieszcze zwierzę, przy czym ma prawo przybrać tylko jedną postać na jedno użycie zdolności. Za każdym jej wykorzystaniem odzyskuje punkty wytrzymałości, jakby odpoczywał 1 dzień.

Leśny krok: Talgaerth może się przemieszczać przez naturalne ciernie, wrzoście lub zarośnięte obszary z normalną szybkością, nie otrzymując przy tym obrażeń lub innych kar. Jednak jeśli obszary te są zakłete lub magicznie przekształcone, by spowalniały ruch, dotyczy to również jego.

Przygotowane czary druida (6/6/5/5/3/3/2, bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran, naprawa, stworzenie wody, światło, wykrycie magii, znajomość kierunku; 1 – leczenie lekkich ran, magiczny kiel, niewidzialność dla zwierząt, ogień faerie, przejście bez śladu, zwierzęca przyjaźń; 2 – mniejsze odnowienie, odporność żywiołowa, oziębienie metalu, rozmawianie ze zwierzętami, ustrzymanie zwierzęcia; 3 – leczenie średnich ran, ochrona przed żywiołami, oddychanie pod wodą, większy magiczny kiel, unyki; 4 – leczenie poważnych ran, rozproszenie magii, swoboda ruchu; 5 – leczenie krytycznych ran, przebudzenie, wezwwanie naturalnego sojusznika V; 6 – krąg leczniczy, znalezienie ścieżki.

Wzposażenie: zbroja skórzana +2, karwasze z pazurami ranienia +1, pierścień piórkospadania, zwój z wezwaniem naturalnego sojusznika VI.

Talgaerth Volspaan (postać niedźwiedzia): ludzki niedźwiedziolak rodzaju męskiego Drd 12 Malara; SW 14; duży zmiennokształtny; KW 12k8+60; pw 108; Inicj +5, Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 10, nieprzygotowany 16); Atak +19 wręcz (1k6+10, 2 pazury), +16 wręcz (1k6+5, ugryzienie), Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/3 m; SA poprawione pochwyty; SC różne kształty, zwierzęcy towarzysz (4 niedźwiedzie brunatne), kłątwa likantropii, redukcja obrażeń 15/srebro, węch, likantropiczna empatia (niedźwiedzie), zmysł natury, odparcie uroku natury, krok bez śladów, niepodatność na jad, zwierzęcy kształt 4/dzień, leśny krok; Char NZ; MRO Wytrw +15, Ref +6, Wola +13; S 30, Zr 12, Bd 20, Int 14, Rzt 16, Cha 17.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +8, Jeździectwo (koń) +3, Koncentracja +19, Leczenie +8, Nasłuchiwanie +14, Pływanie +15, Postępowanie ze zwierzętami +10, Przeszukiwanie +12, Tajniki dzicy +15, Ukrywanie -3, Wiedza (natura Cormyru) +9, Wiedza (religia

+4, Wycucie kierunku +8, Zauważanie +14, Zwierzęca empatia +13; Biegłość w broni egzotycznej (karwasze z pazurami), Czar likantropiczny, Poprawiona inicjatywa, Poprawione kontrolowanie kształtu, Potężny atak, Walka na ślepo, Wielokrotny atak, Zogniskowanie broni (karwasze z pazurami), Zogniskowanie broni (pazur).

Kłątwa likantropii (zn): Każdy humanoid ugryziony przez Talgaertha w postaci niedźwiedzia, musi wykonać udany rzut obronny na Wytrw (ST 15) lub nabawi się likantropii.

Węch (zw): Talgaerth może wywęszyć zbliżających się wrogów, ukrytych przeciwników i śledzić innych za pomocą zmysłu węchu.

Talgaerth urodził się w Wysokiej Dolinie z pary niedźwiedziolaków. Kiedy jego rodzice zostali omyłkowo zabici przed nadgorliwych drwali, ogarnięty żądzą krwi i zemsty przystąpił do kultu Malara, porzucając nauki rodziców, które nie zdołały ich ochronić. Zdecydowanie przeciwstawił się ujarzmianiu ostatnich pozostałych w Cormyrze obszarów dzicy i był jednym z założycieli Kręgu Krwawego Księżyca. Niewiele ma pożytku z wyznawców Malara w innych miejscach Cormyru, czuje bowiem, że zawiedli oni pokładane w nich nadzieje, że do końca będą przeciwstawiać się bezlitosnemu naporowi osadników w głąb Cormyru.

W czasie walk Talgaerth woli przybierać postać niedźwiedzia. Przechodzi lasy w poszukiwaniu potencjalnej ofiary, zanim wskaże innym członkom Kręgu, gdzie mają atakować. Sam pozostaje z tyłu i ewentualnie rzuca się w pogoń za każdą ofiarą, która ma szansę wydostać się z zasięgu stada.

Talgaerth jest przebiegłym i zdolnym strategiem, dobrze wyćwiczonym w taktykach Purpurowych Smoków oraz małych grup poszukiwaczy przygód. Chociaż sam nie odczuwa strachu, w niektórych przypadkach zachowuje ostrożność i rzadko inicjuje walkę, której stado mogłoby nie wygrać.

Djalja Amaratharr: półelfka wilkołak Zak5/Drđ5 Malara; SW 12; średni zmiennokształtny; KW 5k4 plus 5k8; pw 44; Inicj +2, Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 12, nieprzygotowana 14); Atak +7 wręcz (1k6+1, *drag zmiatania* +1); SC różne kształty, zwierzęcy towarzysz (5 wilków), cechy półelfa, likantropiczna empatia (wilki), zmysł natury, odparcie uroku natury, krok bez śladów, zwierzęcy kształt 1/dzień, leśny krok; Char NZ; MRO Wytrw +10, Ref +6, Wola +14; S 11, Zr 14, Bd 11, Int 16, Rzt 17, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +16, Czarostwo +11, Koncentracja +13, Kontrolowanie kształtu +15, Nasłuchiwanie +8, Przeszukiwanie +8, Tajniki dzicy +9, Ukrywanie +15, Wiedza (natura Cormyru) +9, Wiedza (tajemna) +11, Zauważanie +8, Zwierzęca empatia +11; Czar likantropiczny, Szczęście bohaterów, Wielka wytrwałość, Zogniskowanie broni (drag).

Różne kształty (zn): Djalja może przybrać postać wilka, jakby używała czaru *polimorfowanie siebie*, chociaż nie zmienia się przy tym jej ekwipunek. Zmiana w formę wilka jest akcją standardową. Po osiągnięciu którejś z dwóch form, Djalja odzyskuje punkty wytrzymałości, jakby odpoczywała cały dzień. Jeśli zostanie zabita, odzyskuje formę humanoidalną, ale pozostaje martwa. Oderwane części ciała pozostają w formie zwierzęcej.

Zwierzęcy towarzysz: Djalii towarzyszy pięć wilków.

Cechy półelfa: Niepodatna na *uśpienie* i jego efekty, rasowa premia +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom lub efektom zaklęcia, widzenie w słabym świetle (widzi dwa razy dalej niż członkowie w warunkach słabego światła), premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Zauważania i Przeszukiwania (uwzględnione w statystykach).

Likantropiczna empatia (zw): Djalja może się porozumiewać i łączyć empatycznie z normalnymi wilkami wszystkich rodzajów oraz ze złowieszczyimi wilkami. Zapewnia jej to premię rasową +4 do testów wpływania na nastawienie zwierząt i pozwala przekazywać im proste pojęcia oraz (jeśli zwierzę jest przyjazne) rozkazy, takie jak „przyjaciół”, „wrog”, „uciekaj” lub „atakuj”.

Zmysł natury: Djalja może rozpoznawać z idealną dokładnością rośliny i zwierzęta (gatunek i cechy gatunkowe) oraz określić, czy woda nadaje się do spożycia.

Odparcie uroku natury: Djalja zyskuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko zdolnościom czaropodobnym istot baśniowych (driad, nimf i chochlików)

Krok bez śladów: W otoczeniu naturalnym Djalja nie zostawia śladów i nie może zostać wyśledzona na ich podstawie.

Zwierzęcy kształt (zc): Raz dziennie Djalja może się zmienić w średnie zwierzę, przy czym ma prawo przybrać tylko jedną formę na jedno użycie zdolności. Za każdym jej wykorzystaniem odzyskuje punkty wytrzymałości, jakby odpoczywała 1 dzień.

Leśny krok: Djalja może się przemieszczać przez naturalne ciernie, wrzoście lub zarośnięte obszary z normalną szybkością, nie otrzymując przy tym obrażeń lub innych kar. Jednak jeśli obszary te są zaklęte lub magicznie przekształcone, by spowalniały ruch, dotyczy to również jej.

Przygotowane czary druida (5/4/3/2, bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – oczyszczenie wody i jedzenia, stworzenie wody, wykrycie magii, wykrycie trucizny, znajomość kierunku; 1 – magiczny kiel (2), wykrycie zwierząt i roślin, wytrzymałość żywiołowa; 2 – odporność żywiołowa, opóźnienie trucizny, zauroczenie osoby lub zwierzęcia; 3 – trucizna, większy magiczny kiel.

Znane czary zaklinacza: (6/7/5, bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, kuglarstwo, odporność, oszobotwienie, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – magiczny pocisk, powodowanie strachu, szybki odwrót, zbroja maga; 2 – bycza siła, lustrzany obraz.

Wyposażenie: karwasze pancerza +2, drag zmiatania +1, karwasze z pazurami, buty elfów, brosza ostony, płaszcz elfów, pierścień zwierzęcej przyjaźni.

Djalja Amaratharr (wilk lub postać hybrydy): półelfka wilkołak Zak5/Drd5 Malara; SW 12; średni zmiennokształtny; KW 5k4+10, 5k8+10; pw 64, Init +8, Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 14, nieprzygotowana 14); Atak (jako hybryda) +8 wręcz (1k6+2, drag zmiatania +1) i +4 wręcz (1k6, ugryzienie) lub +9 wręcz (1k6, ugryzienie) lub Atak (jako wilk) +9 wręcz (1k6+1, ugryzienie); SA przewracanie; SC różne kształty, zwierzęcy towarzysz (5 wilków), zmysł natury, odparcie uroku natury, węch, krok bez śladów, zwierzęcy kształt 1/dzień, leśny krok; Char NZ. MRO Wytrw +12, Ref +8, Wola +14; S 13, Zr 18, Bd 15, Int 16, Rzt 17, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +18, Czarostwo +11, Koncentracja +15, Kontrolowanie kształtu +15, Nasłuchiwanie +12, Przeszukiwanie +12, Tajniki dziczy +9 (premia +4, kiedy tropi za pomocą węchu), Ukrywanie +17, Wiedza (natura Cormyru) +9, Wiedza (tajemna) +11, Zauważanie +12, Zwierzęca empatia +11; Czar likantropiczny, Finexja w broni (ugryzienie), Poprawiona inicjatywa, Szczęście bohaterów, Wielka wytrzymałość, Zogniskowanie broni (drag).

Przewracanie (zw): Jeśli Djalja ugryzie przeciwnika, może spróbować przewrócić go w ramach akcji darmowej, bez wykonywania ataku dotykowego lub prowokowania ataku okazyjnego. Jeśli próba się nie powiedzie, przeciwnik nie może w zamian próbować jej przewrócić.

Węch (zn): Djalja może wywęszyć zbliżających się wrogów, ukrytych przeciwników i śledzić innych za pomocą zmysłu węchu.

specjalna zdolność: zmiatanie

Zmiatanie: Ta specjalna zdolność broni zapewnia jej premię +4 do każdego testu Siły, który właściciel wykonuje jako część próby przewrócenia bronią przeciwnika.

Poziom czarujący: 5.; **warunki wstępne:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, **bycza siła;** **cena rynkowa:** premia +1.

Chociaż Djalja jest spadkobierczynią Domu Amaratharr, nie wie, że jej przodkowie są pochowani pod powierzchnią jej ulubionego terenu polowań. Urodziła się w Głębokiej Dolinie z małżeństwa półelfów zaklinaczy. Jako dziecko uciekła z domu, po tym jak jej rodzice zostali zabici podczas rzekomego ataku wilków (w rzeczywistości prowadził je wilkołak) i wkrótce potem odkryła, że sama stała się wilkołakiem. Coś przyciągnęło ją na zachód, w pobliże Kamieni Wywerna, chociaż nigdy nie rozpoznała zewu swych przodków, którzy pragnęli uwolnić ją od przekleństwa. Po raz pierwszy spotkała Talgaertha w Borze Hullack, w chwili gdy poszukiwał Kamieni Wywerna, i szybko poczuła, że przywiązała się do niego. W ciągu lat, które minęły od tego spotkania, stała się potężną druidką i odegrała aktywną rolę w zakładaniu Kręgu Krwawego Księżyca.

Djalja woli unikać walki wręcz, chętnie więc doprowadza do sytuacji, w których ostanta ją stado wrogów. Często rzuca *lustrzany obraz*, przybiera postać zwierzęcą i wykorzystuje atuty Wyciszenie czaru oraz Długotrwały czar, by wtopić się w watahę wilków, licząc, że nie zostanie rozpoznana.

W postaci człowieka Djalja zachowała wiele swej dziewczęcej niewinności, chociaż i jako człowiek żywi ogromną sympatię do psów i wilków. W postaci hybrydy lub wilka jej natura się zmienia i staje się jednym z najbardziej krwiożerczych członków stada. Słuchając wskazówek Talgaertha, wykorzystuje urodę, by wabić samotnych wędrowców lub chłopów na schadzki do lasu, gdzie już czeka stado szalonych likantropów.

Grolshar Twintusk: półork dzikołak Trp9; SW 11; średni zmiennokształtny; KW 9k10+36, pw 98; Init +0, Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 10, nieprzygotowany 17); Atak +14/+9 wręcz (1k6+6/17-20, karwasze z pazurami plaga ludzi +1) i +14/+9 (1k6+3/17-20, karwasze z pazurami plaga ludzi +1); SC różne kształty, zwierzęcy towarzysz (4 dziki), widzenie w ciemnościach 18 m, ulubiony wróg (ludzie +2, zwierzęta +1), likantropiczna empatia (dziki); Char CN; MRO Wytrw +12, Ref +3, Wola +8; S 20, Zr 11, Bd 18, Int 10, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Kontrolowanie kształtu +13, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +4, Tajniki dziczy +13, Ukrywanie +9, Wiedza (natura Cormyru) +5, Zauważanie +7, Zwierzęca empatia +6; Biełość w broni egzotycznej (karwasze z pazurami), Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie krytyczne (karwasze z pazurami), Tropienie, Zogniskowanie broni (karwasze z pazurami).

Różne kształty (zn): W ramach akcji standardowej Grolshar może przybrać postać dzika, jakby używał czaru *polimorfowanie siebie*, chociaż nie zmienia się przy tym jego ekwipunek. Po osiągnięciu którejś z dwóch form, odzyskuje punkty wytrzymałości, jakby odpoczywał cały dzień. Jeśli zostanie zabity, odzyskuje formę humanoidalną, ale pozostaje martwy. Oderwane części ciała pozostają w formie zwierzęcej.

Zwierzęcy towarzysz: Grolsharowi towarzyszą cztery dziki.

Ulubiony wróg: Grolshar wybrał ludzi na swych pierwszych ulubionych wrogów, a zwierzęta na drugich. Zyskuje odpowiednio premię +2 i +1 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Wycucia pobudek, Zauważania i Tajników dziczy, kiedy używa tych umiejętności przeciwko owym stworzeniom. Te same premie otrzymuje do testów obrażeń bronią do walki wręcz i testów obrażeń bronią dystansową przeciwko tym stworzeniom, jeśli cel znajduje się w zasięgu 9 metrów.

Likantropiczna empatia (zw): Grolshar może się porozumiewać i łączyć empatycznie z normalnymi dzikami wszystkich rodzajów oraz ze złowieszczyimi dzikami. Zapewnia mu to premię rasową +4 do testów wpływania na nastawienie zwierząt i pozwala mu przekazywać im proste pojęcia oraz (jeśli zwierzę jest przyjazne) rozkazy, takie jak „przyjaciel”, „wróg”, „uciekaj” lub „atakuj”.

Przygotowane czary tropiciela (2/1 bazowa ST = 13 + poziom czaru): 1 – odporność żywiołowa, przejście bez śladu; 2 – wnyki.

Wyposażenie: ćwiekowana skórzniła +2, karwasze z pazurami plaga ludzi +1 (2).

Grolshar Twintusk (postać dzika): półork dzikołak Trp 9; SW 11; średni zmiennokształtny; KW 9k10+63; pw 125; Init +4;

Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 10, nieprzygotowany 18); Atak +16 wręcz (1k8 +10, bodnięcie); SC różne kształty, zwierzęcy towarzysz (4 dziki), kłatwa likantropii, redukcja obrażeń 15/srebro, widzenie w ciemnościach 18 m, ulubiony wróg (ludzie +2, zwierzęta +1), dzikość, likantropiczna empatia (dziki); Char CN; MRO Wytrw +15, Ref +3, Wola +8; S 24, Zr 11, Bd 24, Int 10, Rzt 16, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +9, Kontrolowanie kształtu +13, Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +8, Tajniki dziczy +13, Ukrywanie +9, Wiedza (natura Cormyru) +5, Zauważanie +11, Zwierzęca empatia +6; Biełość w broni egzotycznej (karwasze z pazurami), Poprawiona inicjatywa, Poprawiona walka dwoma rodzajami broni, Poprawione trafienie krytyczne (karwasze z pazurami), Tropienie, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (karwasze z pazurami).

Kłatwa likantropii (zn): Każdy humanoid ugodzony przez Grolshara w postaci dzika musi wykonać udany rzut obronny na Wytrw (ST 15) lub nabawi się likantropii.

Dzikość (zw): Grolshar walczy bez kary, nawet gdy jest okaleczony lub umierający.

Wychowany wśród orków na południowych Ziemiach Skalistych Grolshar był efektem wymuszonego związku orczego wojownika i branki porwanej z karawaną na drodze do Tilverton. Likantropii nabawił się w czasie wyprawy myśliwskiej do Boru Hullack. Kiedy ogarnęła go żądza krwi, zabił swoich towarzyszy i zdecydował się pozostać w pierwotnej dziczy.

W przeciwieństwie do większości członków Kręgu woli atakować pod postacią humanoida niż bestii. Lubi rzucać się do ataku z karwaszami wyposażonymi w pazury (tzw. smocze pazury) i rozdzierać nimi ciała wrogów, zwłaszcza jeśli są ludźmi. Grolshar zazwyczaj prowadzi resztę stada na polowania.

Grolshar rozkoszuje się polowaniem, a przyjemność sprawia mu tak tropienie ofiary, jak i żądza krwi, o jaką go ono przyprawia. Uważa, iż kłatwa likantropii uwolniła tylko już wcześniej istniejące w nim zwierzę i chętnie napawa się myślą o stworzeniu leśnego królestwa, w którym każda z istot mogłaby wreszcie objawić zwierzęcą stronę swojej natury.

Inicjacja

Do Kręgu Krwawego Księżyca mogą zostać przyjęte jedynie likantropy, które czczą Malara. Przed wstąpieniem w ich szeregi, kandydat musi zapolować w postaci zwierzęcej wraz z członkami Kręgu i uczestniczyć w tropieniu oraz zabiciu przynajmniej trzech humanoidów w okresie między dwiema pełniami księżyca. Przyjęty na okres próbny, musi poprowadzić rytuał wstąpienia, stojąc pośrodku Kamieni Wywer-na o północy przy pełni księżyca, i złożyć krwawą przysięgę (składająca się między innymi ze zmieszania krwi z przynajmniej trzema innymi członkami Kręgu) swoim towarzyszom oraz Malarowi. Dopiero po tej ceremonii staje się pełnoprawnym członkiem Kręgu.

sojusznicy i wrogowie

W staraniach o zachowanie zachodniej części Boru Hullack w stanie pierwotnym, Krąg Krwawego Księżyca ma niewielu sojuszników poza potworami, które zamieszkują w lesie i podobnie jak członkowie Kręgu polują na intruzów. Ponieważ ujarzmienie Boru Hullack jest jednym z celów korony Cormyru, Krąg Krwawego Księżyca przeciwstawia się wszystkim, którzy działają w nim z ramienia monarchii. Co więcej, zwalcza także mieszkające tu elfy, które nie zgadzają się z jego metodami. Jednak najbardziej zażartymi przeciwnikami Kręgu są bez wątpliwości aktywni w tym regionie wyznawcy Eldath oraz ludzcy i półelfi wyznawcy Mielikki, którzy zamieszkują w okolicy Wodospadów Toczących się Gwiazd (ta ukryta górską dolina leży w miejscu, gdzie Immerflow wytryskuje z Grzmiących Wierchów i splywa w dół gór, by zasilić rzekę płynącą do Morza Wywerńów).

Legenda do mapy

1. KRĄG KAMIENI WYWERNA

Dwanaście Kamieni Wywer-na, pokrytych runami i po stronie wewnętrznej porośniętych mchem, tworzy krąg o średnicy około 18 metrów. Baldachim z gałęzi otaczających go drzew całkowicie zasłania mocno udeptaną ziemię wewnątrz kręgu stojących kamieni, w wielu miejscach pokrytą plamami zakrzepłej krwi.

Jak wspomniano wcześniej, na wszystkich kamieniach widnieją magiczne runy odpowiadające czarom używanym niegdyś przez wyznawców Eldath, członków Kręgu Wywerńów. Wiele z tych run odpowiada czarom objawień, których dzisiaj już się nie używa (sugestie to między innymi nazwy *wyjący wiatr*, *dotyk sierpu*, *ognista tarcza* i *dotyk pleśni*, wszystkie z nich podobno zapisane w dawno zaginionej *Księdze Kręgu Wywerńów*). Kilka z owych czarów nie zostało jeszcze wykorzystanych, lecz dojście do tego, które z nich są jeszcze aktywne, wymaga długich poszukiwań. Dodatkowo siedem z dwunastu kamieni zawiera zmieszane ze sobą esencje dawno zaginionych druidów Eldath, z którymi można się skontaktować za pomocą czaru *pozawędka z kamieniem*.

Krąg Kamieni Wywer-na obejmuje czar *przekleście*, rzucany przez druidów Malara, zaś czarem powiązany z *przekleciem* jest *odporność żywiołowa* (ogień), która wpływa na wyznawców Malara przebywających na obszarze czaru.

W Kręgu Kamieni Wywer-na, pomiędzy kamieniami, które są lub były połączone kamiennymi płytami, znajdują się trzy aktywne dwustronne *portale* i jeden *portal* błędnie funkcjonujący. Trzy aktywne *portale* prowadzą na środek kręgów poświęconych Eldath, a położonych w Krainach, i wszystkie otwierają się pod wodą. Zachodni *portal* wiedzie do Kotlinki Ciemnodrzewów w Amn, na zachód od Eshpurty, gdzie wody rzeki Rimril spływają Wodospadami Zielonej Bogini z wysokości 120 metrów z zachodnich klifów Góry Eldath w Trollowych Górach, po czym przepływają przez serię mniejszych źródeł i spadków (zwanymi Stopniami) aż do Wężowej Puszczy. Północny *portal* prowadzi do Elah'zad (Domu Księżyca), dawnego świętego miejsca elfów w północno-zachodniej części Sejmitarowych Iglic na Anauroch. *Portal* ów otwiera się pośrodku jeziora leżącego w świętym gaju, otoczonego więcej niż setką świętych źródeł. Pośrodku jeziora wznosi się okrągła, imponująca świątynia zbudowana z kredowej, przejrzystej skały. Wschodni *portal* otwiera się pod wodą w świątyni w mieście Us'daan, pod powierzchnią Morza Spadających Gwiazd. Wyjście czwartego, obecnie nie działającego *portalu* zostało zagubione, chociaż niektórzy uważają, że otwierał się daleko na południu, na krawędzi Wielkiego Morza. *Portale* mogą zostać aktywowane tylko przez stworzenia o dobrym charakterze, które mają na sobie święty symbol Eldath i zanim przejdą przez *portal*, przyjmą postać ryby (zazwyczaj za pomocą *zwierzęcego kształtu*, chociaż wystarczają również inne formy magicznej transformacji).

2. ŹRÓDEŁKO ELDATH

Źródełko Eldath to zasilany ze źródła staw z krystalicznie czystą wodą, o średnicy około 9 metrów i głębokości nieco ponad 1 metra. W stawie tym nie żyją żadne wodorosty, rośliny ani zwierzęta. Chociaż często barwi go na czerwono krew ofiar wykorzystywanych podczas ceremonii odprowadzanych przez wyznawców Władcy Bestii, zawsze odzyskuje przejrzystość, kiedy zostanie skapany w promieniach świtu. Źródełko Eldath funkcjonuje również jako dwustronny *portal* do Elfiej Twierdzy. Może zostać uruchomiony tylko przez tych, w których żyłach płynie elfia krew i którzy w jednej dłoni trzymają białego gołębia, a w drugiej kamień z wyrzeźbionym na nim znakiem Domu Amaratharr. W chwili uruchomienia *portalu* każde stworzenie, które dotknie go w tej samej rundzie co istota, która go aktywowała, może również z niego skorzystać.

3. ELFIA TWIERDZA

Elfia Twierdza to szeroka, naturalna grotta o średnicy około 30 metrów, przypominająca lekko spłaszczoną kulę. Pośrodku owej groty

dwanaście granitowych filarów (podstawy Kamieni Wywerna, każdy o średnic 5 metrów), ustawionych w kręgu o średnicy 18 metrów, ciągnie się od podłogi i przebija sklepienie. Na każdym filarze widnieją fragmenty strofy Seldurin w starożytnym alfabecie Hamarfae, szczególnie opisujące dokonania tych, którzy zostali pochowani w Elfiej Twierdzy. Jeden filar (3A) opowiada o dokonaniach legendarnego Hullacka z Kręgu Wywernów, ludzkiego druida, który był prawdziwym przyjacielem elfów. W ścianach grotty wykuto także stare, zapieczętowane krypty Domu Amaratharr. Każdą z nich zamyka sześciometrowy kwadratowy kamień rzeźbiony w dioramę elfiego życia w czasach, gdy Cormyrem rządził Iliphar Nelneuve, Władca Bereł.

Pośrodku grotty, około 6 metrów nad Źródłem Eldath, unosi się pojedynczy diament, a jego łagodne promieniowanie oświetla całą groty, jakby była rozjarzona gwiazdami. Kamień ten to elfia *większa kiira*, znana także jako *tel'kiira* lub klejnot wiedzy, na poły inteligentny schowek na wiedzę, sięgający czasów, gdy nad Myth Drannor wzniesiono mythal. Bezpiecznie może go użyć jedynie spadkobierca Domu Amaratharr o Intelkcje 15 lub wyższym. Inni ryzykują obłąd lub szaleństwo, chociaż mogą wyciągnąć z niego strzępy elfiej wiedzy, jeśli będą mieli na tyle szczęścia, żeby przerwać kontakt z *kiira*, zanim postradają rozum.

4. KRYPTA HULLACKA

Krypta Hullacka znajduje się na wschodniej krawędzi grotty Twierdzy. Blokujący ją kamień jest wyjątkowy, ponieważ przedstawiono na nim wizerunek ludzkiego druida walczącego u boku elfich wojowników w bitwie z beholderem, mrocznymi istotami baśniowymi i włochatymi goblinoidami. Każdy, kto dotknie kamienia na krypcie Hullacka lub filara, na którym opisano jego czyny, przywoła ducha Hullacka, podobnie zresztą jak każdy, kto spróbuje zniszczyć grobowiec lub usunąć *tel'kiirę* bez uprzedniego wyjaśnienia, dlaczego chce to zrobić.

Hullack: męczyzna zjawa Drd18/Hie2 Eldath, SW 22; średni nieumarły; KW 20k12; pw 130; Init +2; Szyb lot 9 m (doskonała); KP 17 (dotyk 17, nieprzygotowany 15); Atak +15 dotykowy wręcz (1k4, becziesny dotyk) lub +17 dotykowy na dystans (0, *sieć* +2) lub +17/+12/+7 wręcz (1k6+3, *laska lasów*); SA niszczący dotyk, złośliwość; SC tysiąc twarzy, zwierzęcy towarzysz, duchowy zasięg, podtyp becziesny, manifestacja, zmysł natury, moc natury, odnowienie, odparcie uroku natury, beczasowe ciało, krok bez śladów, odporność na odegnanie 4, cechy nieumarłego, niepodatność na jad, *zwierzęcy kształt* (6/dzień, żywiołak 3/dzień, +1 dodatkowe użycie na dzień na każdy z typów), leśny krok; Char N*; MRO Wytrw +16, Ref +8, Wola +20; S 12, Zr 14, Bd -, Int 16, Rzt 23, Cha 21.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +20, Dyplomacja +23, Jeździectwo (koń) +4, Koncentracja +20, Leczenie +30, Nasłuchiwanie +14, Postępowanie ze zwierzętami +16, Profesja (zielnik) +12, Przeszukiwanie +11, Tajniki dziczy +26, Ukrywanie +10, Wiedza (historia) +8, Wiedza (natura) +23, Wróżenie +16, Wyczucie kierunku +14, Zauważanie +14, Zwierzęca empatia +25; Biegłość w broni egzotycznej (*sieć*), Poprawione przewracanie, Poprawione rozbrajanie, Przyspieszenie czaru, Stworzenie portalu, Uniki, Wielka wytrwałość, Wyspecjalizowanie.

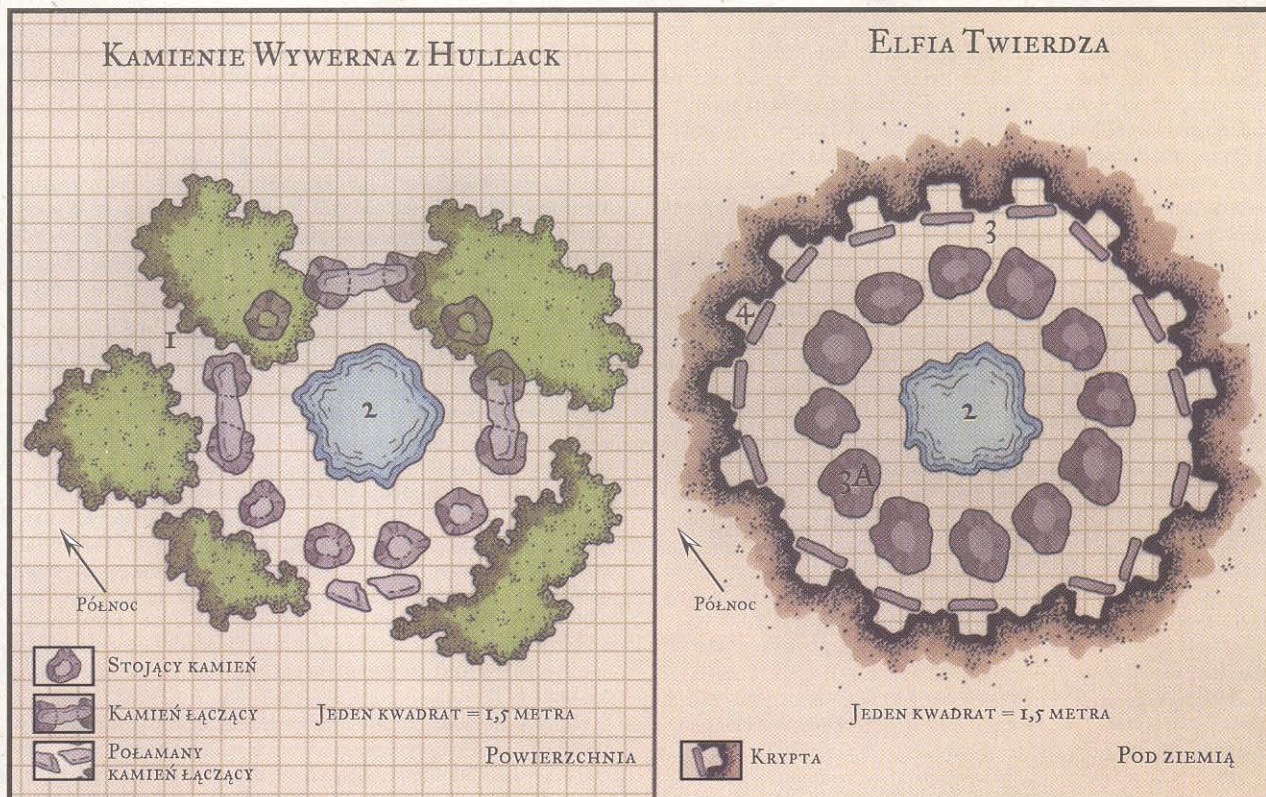
Niszczący dotyk (zn): Jeśli Hullack trafi w żywy cel atakiem becziesnym dotykiem, zada 1k4 punktów obrażeń.

Złośliwość (zn): Raz na rundę Hullack może połączyć swoje ciało ze stworzeniem na Planie Materialnym. Zdolność ta przypomina czar *magiczny słoń* rzucany przez zaklinacza 11. poziomu, z tą różnicą, że nie wymaga pojemnika. Jeśli atak się powiedzie, ciało Hullacka znika w ciele przeciwnika. Ofiara może oprzeć się atakowi udanym rzutem obronnym na Wole (ST 20) – jeśli jej się powiedzie, na dany dzień uodparnia się na złośliwość Hullacka.

Tysiąc twarzy (zn): Hullack może na zawołanie zmieniać swój wygląd, jakby używał czaru *przekształcenie siebie*.

Zwierzęcy towarzysz: W tej chwili nie ma żadnego.

Duchowy zasięg: Hullack może używać czarów o zasięgu dotykowym na celach znajdujących się w odległości 9 metrów od niego. Jeśli



czar wymaga ataku dotykowego, musi zamiast niego wykonać atak dotykowy na dystans. Zdolność ta pozwala mu wykorzystywać każdy czar dotykowy i wpływać na wszystkie stworzenia.

Podtyp bezcielesny: Hullack może zranić jedynie inne stworzenie bezcielesne, broń magiczna +1 lub lepsza, czary, zdolności czaropodobne lub nadnaturalne. Jest niepodatny na wszystkie ataki niemagiczne, ma 50% szans na zignorowanie każdego obrażenia z cielesnego źródła (za wyjątkiem efektów mocy takich jak *magiczny pocisk* i ataki wykonywane bronią z widmowym dotykiem). Może przechodzić przez trwałe obiekty (lecz nie przez efekty mocy), a jego ataki przenikają naturalny pancerz, zbroję i tarczę (choćby premie z odbicia i efekty mocy działają normalnie). Hullack porusza się bezszelestnie (nie można go usłyszeć za pomocą testów Nasłuchiwania, chyba że on sam tego zechce).

Manifestacja (zn): W momencie objawienia Hullack staje się widzialny, lecz pozostaje bezcielesny. Przebywa na Planie Eteryicznym, lecz może zostać zraniony przez przeciwników na Planie Eteryicznym i Materialnym. Kiedy się objawia, może atakować stworzenia na Planie Materialnym atakiem bezcielesnym dotykiem, bronią z widmowym dotykiem lub każdą bronią z premią z usprawnienia przynajmniej +1. Jego czary wpływają na stworzenia zarówno na Planie Eteryicznym, jak i Materialnym, z tą różnicą, że używa swej zdolności duchowy zasięg przy czarach, które mają zasięg dotykowy, ponieważ w inny sposób nie zadziałyby na obiekty lub stworzenia materialne.

Zmysł natury: Hullack może rozpoznawać z idealną dokładnością rośliny i zwierzęta (gatunek i cechy gatunkowe) oraz określać, czy woda nadaje się do spożycia.

Moc natury: Hullack może tymczasowo przenieść jedną lub więcej swych specjalnych mocy druida na chętne stworzenie. Przeniesienie utrzymuje się przez okres od 24 godzin do dekadnia (czas trwania wybierany w momencie przeniesienia), a kiedy działa, Hullack nie może używać przeniesionych mocy. Ma prawo przenieść każdą ze swych specjalnych zdolności druida, poza rzucaniem czarów i zwierzęcym towarzyszem. Zdolność przybierania zwierzęcego kształtu może zostać przeniesiona całkowicie lub częściowo – na przykład, Hullack może ją przekazać raz na dzień i zatrzymać pozostałe wykorzystania dla własnego użytku. Odbiorca ma prawo przybrać każdy kształt, który może przybrać Hullack.

Jeśli Hullack zostanie zniszczony, powraca w ciągu 2k4 dni.

Odparcie uroku natury: Hullack zyskuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko zdolnościom czaropodobnym istot baśniowych (driad, nimf i chochlików).

Odporność na odegnanie (zw): Na Hullacka nie tak łatwo jest wpłynąć kapłanom i paladynom, ponieważ do każdej próby odegnania, skarcenia, rozkazowania lub pokrzepienia otrzymuje on premię +4. Próby odegnania działają, jakby miał 24 KW.

Cechy nieumarłego: Hullack jest niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie, choroby, efekty śmierci, efekty nekromancji, efekty wpływające na umysł i wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrw, chyba że działają one także na przedmioty. Nie może być także poddany trafieniu krytycznemu, stłuczeniu, uszkodzeniu atrybutu, wysączeniu atrybutu lub wysączeniu energii. Nie może leczyć obrażeń, jeśli nie ma wartości Intelaktu (choćby szybkie lecze-

nie i regeneracja działają normalnie). Negatywna energia leczy go i nie jest on zagrożony śmiercią od ogromnych obrażeń, lecz zostanie zniszczony, jeśli poziom punktów wytrzymałości osiągnie 0 lub mniej. Widzi w ciemnościach na odległość 18 metrów. Hullack nie może zostać przywołany z martwych, a wskrzeszenie działa tylko wtedy, gdy on tego zechce.

Zwierzęcy kształt (zc): Hullack może zmienić się w małutkę, małe, średnie, duże, wielkie lub złowieszcze zwierzę, 6 razy na dzień, a także używać kształtu zwierzęcia do przybrania formy małego, średniego lub dużego żywiołaka powietrza, ziemi, ognia lub wody 3 razy na dzień. W przeciwieństwie do standardowego użycia tego czaru, może przybrać tylko jedną formę na jedno użycie – odzyskuje wówczas punkty wytrzymałości, jakby odpoczywał jeden dzień. *Szata druida* pozwala mu na jedno dodatkowe użycie zwierzęcego kształtu dziennie (sam wybiera typ zwierzęcia).

Przygotowane czary druida (6/7/7/6/6/5/5/3/3/2, bazowa ST = 16 + poziom czaru): 0 – *cnota, leczenie mniejszych ran, naprawa, odporność, stworzenie wody, wykrycie trucizny*; 1 – *błogosławiona jagoda, leczenie lekkich ran, niewidzialność dla zwierząt, oplatanie, uspokojenie zwierzęcia, wykrycie roślin lub zwierząt, zwierzęca przyjaźń*; 2 – *mniejsze odnowienie, opóźnienie trucizny, rozmawianie ze zwierzętami, wstrzymanie zwierzęcia, zawroczenie osoby lub zwierzęcia, zwierzęcy postaniec, zwierzęcy trans*; 3 – *dominacja nad zwierzęciem, leczenie średnich ran, neutralizacja trucizny, ochrona przed żywiołami, usunięcie choroby, wyniki*; 4 – *deszcz ze śniegiem, leczenie poważnych ran, rdzewiejący chwyty, rozproszenie magii, swoboda ruchu, wezwanie naturalnego sojusznika IV*; 5 – *leczenie krytycznych ran, obcowanie z naturą, odpędzenie śmierci, ściana cierni, wezwanie naturalnego sojusznika V*; 6 – *krąg leczniczy, pogawędka z kamieniem, transport przez rośliny, wezwanie naturalnego sojusznika VI, większe rozproszenie*; 7 – *uzdrowienie, wezwanie naturalnego sojusznika VII, większe wróżenie*; 8 – *śłoneczny wybuch, słowo odwołania, wezwanie naturalnego sojusznika VIII*; 9 – *masowe uzdrowienie, wezwanie naturalnego sojusznika IX*.

Wyposażenie: ornat druida, sieć, sieć +1, laska lasów (50 ładunków), pierścień umysłowej tarczy, pierścień spadających gwiazd, łańcuszek rozmawiania ze zwierzętami.

*Zanim Eldath stała się neutralna dobra, była prawdziwie neutralnym bóstwem. Ponieważ Hullack wierzył w nią w czasach przez zmianą jej charakteru, nie narusza zasady, że jedynie kapłani neutralnego bóstwa mogą być neutralni.

Przed śmiercią Hullack był jednym z najpotężniejszych druidów w regionie Wewnętrznego Morza. Przewodniczył Kręgowi Wyvernów w północno-wschodnim Cormyrze, sprawując pieczę nad pierwotnymi lasami, które teraz noszą jego imię. Był prawdziwym i wytrwałym przyjacielem elfów i często przemawiał w ich imieniu, gdy dochodziło do spieków powodowanych przez kolejne fale osadników.

Za życia ten wielki druid bardzo ściśle przestrzegał nauk Zielonej Bogini i przede wszystkim szukał spokoju, a ta filozofia rozciągnęła się na jego życie po śmierci. Jako nieumarły nie pozwala profanować lub rabować Elfiej Twierdzy, lecz jednocześnie nie posuwa się zbyt szybko do przemocy i zaprzestaje jej natychmiast, jeśli czuje, że rozwiązanie dyplomatyczne stało się możliwe. Gdyby został poinformowany o działalności Kręgu Krwawego Księżyca w lasach nad jego kryptą, zasmuciłby się, lecz zapewne nie od razu wykorzystałby przeciw jego członkom swoją siłę. Zamiast tego w czasie najbliższej pełni księżyca zdominowałby lub obłożył *przelamaniem zaklęcia* lub *usunięciem kłatwy* możliwe jak najwięcej likantropów w nadziei, że odstąpią od kultu Malara, jeśli zostaną wyleczone. Jako zjawia ma zdolność niszczącego dotyku, lecz wystrzega się jej używania, woli bowiem pokonywać przeciwników czarami lub przekonywać ich swoją dobrocią.

Hullack posiada ogromną wiedzę druida, a przy tym naprawdę rozumie elfy i chętnie wypowiada się w ich imieniu lub dla nich. Zawsze sporo wiedział na temat tego, co się dzieje w północno-wschodnim Cormyrze, lecz jego dane są teraz przestarzałe o ponad dwa wieki.

Łańcuszek rozmawiania ze zwierzętami

Ten zniszczony, stalowy łańcuszek nie posiada żadnych ozdób ani wiśniorków. Jego właściciel może swobodnie używać czaru *rozmawianie ze zwierzętami*.

Poziom czarującego: 6.; **warunki wstępne:** Stworzenie cudownej rzeczy, *rozmawianie ze zwierzętami*; **cena rynkowa:** 12 000 sz.; **waga:** 0,5 kg.

włamywanie się

W przeciwieństwie do świątyni znajdujących się na bardziej cywilizowanych obszarach, wejście do Kręgu Kamieni Wywerna jest bardzo proste – wystarczy przejść między dowolnymi dwoma kamieniami. Jednak ten stary krąg głazów przedstawia sobą pewne wyzwanie. Po pierwsze, jego dokładnego położenia nie zna nikt spoza członków Kręgu, ich sojuszników i grupki myśliwych osiadłych w Kamieniu Grzmotów. Myślni ci zdają sobie sprawę, że ujawnienie tej informacji oznaczać będzie dla nich wyrok śmierci, zatem przekonanie ich, by poprowadzić tam grupę poszukiwaczy przygód, już samo w sobie jest zadaniem nie lada.

Członkowie Kręgu Krwawego Księżyca także stanowią poważne zagrożenie. Doskonale znają zachodnią część Boru Hullack i nie tolerują intruzów, zwłaszcza takich, którzy chcieliby zbadać kamienny krąg. Każdy, kto próbowałby się tam zbliżyć, najprawdopodobniej ściągnąłby na siebie uwagę Kręgu i jego sojuszników.

Jeśli nawet komuś uda się dotrzeć do Kamieni Wywerna i starczy mu jeszcze czasu, by cokolwiek z tym faktem zrobić, zapewne będzie musiał stawić czoła kolejnemu wyzwaniu. Dopiero długotrwałe poszukiwania pozwolą mu bowiem odkryć jeden z *portali*, skontaktować się z członkami Kręgu Wywernów lub dostać się do Elfiej Twierdzy. Należy też pamiętać, że szczegóły dotyczące aktywacji każdego z *portali* zaginęły w ciągu wieków.

przystosowanie świątyni

Kamienie Wywerna w Hullack można umieścić w innym regionie Krajin. Nie muszą znajdować się w Borze Hullack, lecz w dowolnym lesie, niegdyś zamieszkiwanym przez elfy, a następnie przez ludzkich druidów. Dobre lokalizacje to północno-wschodnie rubieże Wysokiego Lasu, okolice ruin Eaerlann, krańce Cormanthoru, poblize Elfiego Dworu i północny kraniec Puszczy Chondal, gdzie niedawno odrósł las.

Porzucony: Nad kręgiem nie panuje w tej chwili żaden kult ani ugrupowanie, lecz pozostała tutaj magia druidów Eldath, Malara, Silvanusa lub innych bóstw. Pobliskie plemię humanoidów lub stado wilkołaków zaadoptowało kamienie na totem swoich bóstw.

Silvanus: Krąg stojących kamieni służy Córkom Dębu, grupie druidek złożonej wyłącznie z żeńskich istot baśniowych, które wierzą, że pochodzą od driad. Córki Dębu nie są nastawione przyjaźnie i atakują większość obcych w zasięgu wzroku. Ci, którzy pragnęli poznać moce kręgu, muszą negocjować, nękać i atakować.

Talos: Wyznawcy Talosa utworzyli Krąg Grzmotu, po tym jak wielka chmura burzowa wisiła nad tym kamiennym kręgiem przez ponad miesiąc, uderzając w stare menhiry kruszącymi błyskawicami. Wyznawcy Talosa dosiadają wywernów, latają wysoko ponad lasem i polują dla zabawy, ciskając w ofiary błyskawicami.

Angażowanie graczy

W kampanii rozgrywanej w Cormyrze Kamienie Wywerna w Hullack mogą spełniać różne funkcje. W Leśnym Królestwie poszukiwacze przygód są najmilej witani na peryferiach Boru Hullack, ponieważ monarchia pragnie rozszerzyć władzę także na mieszkańców leśnych ostępów. W związku z tym postacie żyjące w tym regionie powinny słyszeć plotki o narastającym zagrożeniu. Członkowie Kręgu mogą porwać kilku plebejuszy, a potem ważniejszych BN, lub też rzucić się za nimi w pogoń, albo też postacie napotkać jednego lub więcej pielgrzymów Eldath poszukujących zaginionych Kamieni Wywernów w Hullack

w nadziei na odnalezienie świętej relikwii Zielonej Bogini lub zasłyszec plotki o legendarnej Elfiej Twierdzy, w której pochowano Hullacka, i odszukać jego kryptę, by odkryć pradawną wiedzę Leśnego Królestwa.

SEZON ŁOWIECKI

Cormyrskie władze w Grzmiącym Kamieniu zauważyły rosnącą liczbę zaginięć okolicznych mieszkańców. Wielu porwanych to chłopcy i drwale, którzy giną bez wieści mniej więcej na dekadzie przed każdym ważnym świętem. Postacie zostają wynajęte, by zbadać Bór Hullack i sprawdzić, czy za serią zaginięć nie stoi jakaś zorganizowana siła lub kult.

ZAKŁÓCONY SPOKÓJ

Duża eskadra gargulców kir-lanan, prowadzona przez jednego lub więcej beholdera atakuje gospodarstwa wzdłuż północnej krawędzi Boru Hullack. Widząc podobieństwo między tymi atakami, a bitwami, jakie toczyli z potworami członkowie Kręgu Wywernów, starsi z kościoła Eldath mają nadzieję, iż uda im się odzyskać wiedzę na temat tego, jak stawić czoło agresywnym stworzeniom, i zasięgnąć rady starych druidów, których esencje mieszczą się w Kamieniach Wywerna. Postacie zostają wynajęte przez kościół Eldath. Mają za zadanie zlokalizować Kamienie Wywerna, a następnie bezpiecznie doprowadzić kapłanów Eldath na miejsce i z powrotem.

PUSTYNNY PORTAL

Alusair Obarskyr, Stalowa Regentka Cormyru, rozkazała Wojennym Czarodziejom przygotowywać się do dalszej wojny z arcyzarodziejami z Pomroku, obawia się bowiem, że któregoś dnia mogą oni podjąć próbę przejścia Leśnego Królestwa. Podczas przygotowywania licznych zabezpieczeń, w tym do przeprowadzenia ukradkowego ataku w samo serce Imperium Pomroku, Wojenni Czarodzieje dowiedzieli się, że być może istnieje *portal* z głębi Boru Hullack do oazy w pobliżu Mielizny Pragnienia. Postacie zostają wynajęte jako wysłannicy monarchii. Mają znaleźć *portal*, a jeśli rzeczywiście istnieje, zabezpieczyć go i określić, jak się go obsługuje.

POMIOT PURPUROWEGO SMOKA

Wiele wieków temu Leśne Królestwo było terenem łowieckim smoka znanego jako Thauglorimorgorus Czarna Zagłada i innych mniejszych smoków, którym pozwalał żyć na swoim terytorium. Pierwszymi, którzy z sukcesem rzucili wyzwanie państwu wielkiego gada były elfy z Domu Amaratharr, szlacheckiego rodu z Cormanthoru, któremu nadano hegemonię nad leśnym obszarem Cormyru. Z czasem Dom Amaratharr ustąpił ludzkiemu Domowi Obarskyrów i większość smoczyczej wiedzy zgromadzonej przez elfy przepadła. Teraz, wiele stuleci później, niepokojące zwiastuny wskazują na to, że gady mogą powrócić w Roku Zbuntowanych Smoków.

Postacie wynajmują wysłannicy monarchii, by wysłedziły legendarną Elfia Twierdzę i sprawdziły, czy z krypty dawno nieżyjących elfów, które rządziły Leśnym Królestwem, można wydobyć jakąś wiedzę. Jeśli śmiałkowie odkryją *tel'kürę* Domu Amaratharr, zostanie im powierzona misja odnalezienia spadkobiercy rodu Amaratharr, który będzie mógł czerpać z jej sekretów. Oczywiście fakt, że jedyną znaną spadkobierczynią rodu elfów jest wilkołaczka, która nie ma najmniejszego zamiaru pomagać monarchii Cormyru, może wszystko nieco skomplikować.

Rycerze Wiary

z których każda koncentruje się wokół konkretnego bóstwa, zaś na końcu rozdziału znajduje się szablon zawierający umiejętności i cechy wybrania Bane'a.

klasy prestiżowe

Arachne

Demoniczna Królowa Pająków jest okrutnym, kapryśnym bóstwem, które z upodobaniem nastawia swych wyznawców przeciwko sobie nawzajem. Kapłankami owej bogini są natomiast arachne, wyniesione na sam szczyt drowiego społeczeństwa, które czczą Lolth wyłącznie z powodu władzy, jaką gwarantuje.

W

yznawcy różnych bóstw w scenarii kampanii ZAPOMNIANE KRAINY są tak samo różnorodni jak ich bogowie. W tym rozdziale opisano dwadzieścia nowych klas prestiżowych,

Test Lolth

Lolth to kapryśna i okrutna bogini, która wierzy, że rasie drowów najlepiej służy nieustanna walka przeciwko sobie nawzajem. W tym celu testuje co silniejsze i zdolniejsze ze swych wyznawczyń, by sprawdzić, czy zasługują na jej patronat – i w ogóle na życie. Próbie owej, zwanej testem Lolth, poddawana jest każda wyznawczyni w chwili osiągnięcia 6. poziomu, chociaż czasem bogini wstrzymuje się do chwili, gdy drowka osiągnie poziom 7. lub 8.

Część testu dotyczy lojalności. Lolth zaszczebia więc w umyśle przyjaciela, sojusznika lub członka rodziny testowanej drowki myśli, które doprowadzają go do przekonania, iż został wybrany i obdarzony specjalnymi łaskami Pajęczej Królowej (jeśli testowana nie ma odpowiedniego przyjaciela, sojusznika lub członka rodziny, Lolth wybiera kapłankę, która nie wykazała się dostatecznym oddaniem). W zamian za to musi jednak zniszczyć „wroga drowów” (czyli aktualnie testowaną drowkę), zastawiając na nią jakąś pułapkę. Zaatakowana w ten sposób kapłanka poddawana próbie słyszy tymczasem w umyśle głos, który oznajmia jej, iż właśnie przechodzi test Lolth, a od wyniku tej walki zależy, czy jej się uda – swojej lojalności może dowieść jedynie zabijając przeciwnika.

Pozostała część testu dotyczy potęgi i zaradności kapłanki – tego czy jest wystarczająco bystra i silna, by pokonać potężnego wroga. Dla BN ofiara w tym teście zawsze jest stworzeniem o SW równym

SW kapłanki, zaś dla BG (są silniejsi niż BN tego samego poziomu) – stworzeniem o SW o trzy wyższej niż poziom drowki poddanej testowi (zatem drowka BG 6. poziomu zmierzy się z drowem BN 8 poziomu, ponieważ SW drowów wynosi „poziom klasowy +1”). Walka jest zazwyczaj trudna i poddawana próbie kapłanka często musi korzystać ze wszystkich swych zdolności, by przetrwać i rozgromić wroga (który musi zginąć, by zadowolić Lolth).

Drowka, która pomyślnie zda ów test, zyskuje premię z morale +2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności na 1 miesiąc. Powalonemu wrogowi może zabrać wszystkie przedmioty, które zechce. Jeśli jednak zostanie zabita, Lolth wysysa jej duszę. Jeśli nie pokona przeciwnika, odmówi walki lub zostanie pokonana, lecz przeżyje, za karę zostaje zamieniona w dridera i zazwyczaj opuszcza dom okryta wstydem. Inne drowy są już przyzwyczajone do takich zniknięć i o tych, które nie przeszły testu, nigdy więcej nie wspominają. Jeśli ofiara wykorzystana do testu drowki wygra z nią pojedynek, Lolth może ją nagrodzić (premiami z morale za przejście testu), wymazać te zdarzenia z jej pamięci lub ujawnić jej atak na innego drowa (mimo że społeczność drowów jest przyzwyczajona do sporów, zasadą jest, by nie dać się na tym przyłapać; zatem ktoś zdradzony w ten sposób zwykle ponosi śmierć za niekompetencję).

Najodpowiedniejszymi kandydatkami do klasy prestiżowej arachne są kapłanki lub kapłanki/wojowniczk, chociaż spotyka się również inne kombinacje klasowe, zwłaszcza te uwzględniające zaklinacza, tropiciela lub czarodzieja. Wśród arachne spotyka się bardzo niewiele przedstawicieli ras innych niż drowy.

Arachne mieszkają przede wszystkim w drowich miastach Podmroku, gdzie sprawują władzę absolutną, na przykład w Menzoberranzan lub Ched Nasad. Wiele z nich to matki-opiekunki domów szlacheckich. Poza miastami można spotkać najczęściej młode i mniej potężne z nich, które pragną zyskać sławę w nadziei, że pewnego dnia przejmą władzę w domu, z którego się wywodzą.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Aby postać mogła zostać arachne, musi spełniać następujące warunki.

Rasa: aranea, choldrith, smok głębinowy, drow, półdrow lub półczart draegloth.

Płeć: żeńska.

Charakter: chaotyczny zły.

Umiejętności: Czarostwo 4 rangi, Język obcy (otchlanny), Postępowanie ze zwierzętami 3 rangi, Wiedza (tajemna) 4 rangi.

Atuty: Sztuka przetrwania, Unieruchomienie czaru, Wielka wytrzymałość oraz Biegłość w broni egzotycznej (kusza ręczna) albo Finezja w broni (sztylet).

Czary: zdolność do rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Domeny: pajak.

Patronka: Lolth.

Specjalne: musi przejść test Lolth (poddawane mu są ponadprzeciętne, wyznawczyźnie Lolth w chwili osiągnięcia 6. poziomu).

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe arachne (oraz atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami

(Cha), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int), Wspinaczka (S), Wycupicie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Otowlności klasowe arachne.

Biegłość w broni i pancerzu:

Arachne nie zyskuje biegłości w broni ani w pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie arachne zyskuje nowy czar na dzień, jakby zyskała również poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak żadnej innej korzyści, jakie zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub skarcenie nieumarłego). Jeśli postać, zanim została arachne, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom arachne dla celów określania ilości czarów na dzień.

Poziom zdolności czaropodobnych jest równy poziomowi czarownika objawień arachne.

Chowaniec (zn): Każda

arachne może uczynić swym chowańcem włochatego pająka. Dla

Arachne

celów tej zdolności poziom czarującego arachne uznawany jest za jej najwyższy poziom czarownika objawień.

Pajęczę pokrewieństwo (zw): Wszystkie arachne są niepodatne na jad pajaków i pajęczaków. Co więcej, mogą komunikować się z pajakami i wszelkiego rodzaju pajęczakami pod warunkiem, że wartość Intelaktu stworzenia wynosi więcej niż 1. Normalne pająki nigdy nie atakują ani nie wyrządzają krzywdy arachne, chyba że są magicznie kontrolowane.

Oczy pająka (zn): Na 2. poziomie arachne może patrzeć na świat oczami swego chowańca pod warunkiem, że znajduje się on w zasięgu 120 m + 12 m na każdy jej poziom rzucającego czary objawień. Tak długo jak arachne i jej chowaniec pozostają na tym samym planie, może ona widzieć i słyszeć tak, jakby stała na jego miejscu, a w momencie swojej inicjatywy w ramach akcji darmowej może zmienić percepcję ze swojej na jego i odwrotnie.

Tkaczka sieci (zc): Na 3. poziomie arachne ignoruje czar *sieć* oraz sieci pajęczę, jakby była pod wpływem czaru *swoboda ruchu*. Po sieciach chodzi jak po ziemi (wymagany test Równowagi). Czar *sieć* pojawia się na jej liście czarów jako czar kapłański 2. poziomu.

Pajęczy wierzchowiec (zc): Na 5. poziomie arachne może wezwać niezwykle inteligentnego, silnego i lojalnego pająka, by służył jej za wierzchowca. Wierzchowce takie zawsze są potwornymi pajakami rozmiaru średniego (dla małej arachne) lub dużego (dla średniej arachne). Pod wszystkimi innymi względami wierzchowce te są identyczne z wierzchowcami paladynów, opisanymi w rozdziale 3 *Podręcznika Gracza*.

Jeśli pajęczy wierzchowiec arachne zginie, następnego może ona wezwać dopiero po upływie roku. Nowy wierzchowiec posiada wszystkie połączone umiejętności odpowiadające poziomowi klasowemu arachne.

Ryc. Kev Walker



pająk włochaty

Chowaniec pająk włochaty: SW =, filigranowe robactwo; KW 1; pw 1/2 właściciela; Inicj+2, Szyb 6 m, wspinaczka 3 m; KP 20 (dotyk 20, nieprzygotowany 18); Atak +3 wręcz (1k2-5 plus zatrucie, ugryzienie); Front/Zasięg 15 cm na 15 cm/0 m; SA trucizna; SC niepodatność na trucizny, poprawione uchylanie, wspólne czary, więź empatyczna; Char dowolny; MRO Wytrw +2, Ref +2, Wola +0.

Umiejętności: Skakanie +4, Ukrywanie +25, Wspinaczka +6, Zauważanie +15 (lub umiejętności właściciela).

Zatrucie (zw): Postacie ugryzione przez włochatego pająka muszą wykonać udany rzut obronny na Wytrw (ST 11) lub zostaną im wstrzyknięta trucizna. W takim przypadku początkowe i drugorzędne obrażenia wynoszą 1 punkt tymczasowego uszkodzenia Zręczności.

TABELA 4-I: ARACHNE

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2	Chowaniec, pajęcze pokrewieństwo	Poziom klasy czarownika objawień +1
2	+1	+0	+0	+3	Oczy pająka	Poziom klasy czarownika objawień +1
3	+2	+1	+1	+3	<i>Tkaczka sieci</i>	Poziom klasy czarownika objawień +1
4	+3	+1	+1	+4		Poziom klasy czarownika objawień +1
5	+3	+1	+1	+4	<i>Pajęczy wierzchowiec</i>	Poziom klasy czarownika objawień +1
6	+4	+2	+2	+5		Poziom klasy czarownika objawień +1
7	+5	+2	+2	+5	<i>Dominacja nad drowem</i>	Poziom klasy czarownika objawień +1
8	+6	+2	+2	+6		Poziom klasy czarownika objawień +1
9	+6	+3	+3	+6	Zin-carla	Poziom klasy czarownika objawień +1
10	+7	+3	+3	+7	Wyniesienie, forma yochlola	Poziom klasy czarownika objawień +1

Dominacja nad drowem (zc): Na 7. poziomie arachne może raz na dzień rzucić czar *dominacji nad osobą*, który wpłynie jedynie na drowy płci męskiej.

Zin-carla (zn): Na 9. poziomie arachne może stworzyć specjalną postać nieumarłego, nazywaną zin-carlą (szczegóły w ramce). Zjawy tej nie można skłonić do rzucania czarów, chyba że arachne postanowi całkowicie stracić nad nią kontrolę, lecz zachowuje ona wszystkie umiejętności i zdolności w walce, które posiadała za życia.

Arachne utrzymuje więź telepatyczną ze zjawą niezależnie od odległości (pod warunkiem, że pozostają na tym samym planie), dzięki której może komunikować się z nią i kontrolować jej poczynania. Aby utrzymać kontrolę nad zjawą, arachne musi raz dziennie wykonywać test Koncentracji przeciwko rzutowi obronnemu na Wolę zjawy oraz zawsze, gdy angażuje się ona w walkę. Kontrola jest również zagrożona, gdy arachne i zin-carla znajdują się na innych planach lub gdy arachne umrze.

Jeśli arachne z jakiegokolwiek powodu utraci kontrolę nad zin-carlą, zerwana zostaje telepatyczna więź między nimi i nie można już jej odnowić. Zin-carla staje się wolnym nieumarłym, szukającym jedynie zemsty na swej stwórczyni, oraz zyskuje ponadnaturalną zdolność

rozpoznawania odległości, w jakiej znajduje się arachne, która ją stworzyła, a także kierunku, w którym się przemieszcza. Jeśli zjawie uda się zabić arachne, zamienia się w pył. W rzadkich przypadkach, kiedy arachne umiera bez udziału zin-carli, ta staje się całkowicie wolnym nieumarłym.

Rytuał stworzenia zin-carli trwa 8 godzin, a ciało, które ma zostać ożywione, musi być nietknięte. Arachne musi wydać przy tym 50 PD na każdą Kość Wytrzymałości stworzenia, które chce ożywić.

Wyniesienie: Na 10. poziomie arachne staje się stworzeniem błogosławionym przez Lolth, co powoduje, iż może przekraczać bariery śmiertelnego ciała i zostaje wyniesiona do statusu stworzenia boskiego (miejscowego przybysza). Jej typ zmienia się na „przybysz” (chaotyczny, zły), co oznacza, że od tej pory jest traktowana jak przybysz, nie jak humanoid – nie wpływa zatem na nią czar *zauroczenie osoby*, tylko czary takie jak *wygnanie*.

Forma yochlola (zn): Raz na dzień arachne może przybrać formę yochlola, dużego, czarnego, potwornego pająka lub chmury gazu (tak samo jak yochlol), tak jakby używała czaru *zmiana kształtu*. Ma przy tym prawo dowolnie zmieniać swoją postać przez 1 minutę na poziom czarującego.

szablon zin-carli

W tłumaczeniu z podwspólnego zin-carla oznacza „ducha-widmo”. Lolth pozwala na przeprowadzenie rytuału powołującego do istnienia zin-carle jedynie wówczas, gdy ma jej zostać powierzony jakiś ważne zadanie, a nie dla dokonania zemsty lub skrzywdzenia innych drowów. Jeśli jednak misja się nie powiedzie, ci, którzy przeprowadzili rytuał, popadają w niełaskę.

Duszę ducha-widma do powrotu do ciała zmusza rozkaz arachne, która ją przyzywa i czuje odrazę do tego czynu.

Jeśli stwórczyni zin-carli utraci nad nią kontrolę, staje się ona wolnym nieumarłym poszukującym jedynie zemsty na swej stwórczyni oraz zyskuje nadnaturalną zdolność rozpoznawania odległości, w jakiej znajduje się arachne, która powołała ją do nie-życia. Jeśli uda jej się zabić arachne, zamienia się w pył.

Tworzenie zin-carli

Szablon zin-carli może zostać nałożony na ciało każdego wcześniej żywego stworzenia z wartością Intelaktu 3 lub więcej. Bazowy typ stworzenia zmienia się wówczas na „nieumarłe”. Używa ono wszystkich bazowych statystyk stworzenia, z pewnymi jednak wyjątkami.

Specjalne cechy: Zin-carla zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego oraz otrzymuje te wymienione dalej, a ponadto wszystkie związane z typem nieumarły.

Redukcja obrażeń (zn): Nieumarłe ciało zin-carli jest bardzo wytrzymałe, co zapewnia jej redukcję obrażeń 10/+1.

Odporność na odegnanie (zw): Zin-carla ma odporność na odegnanie +2.

Atrybuty: Jak każdy nieumarły, zin-carla nie posiada wartości Budowy.

Umiejętności: Jak stworzenie bazowe.

Klimat/teren: Każdy region oraz podziemia.

Organizacja: Samotna.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Skarb: Jak stworzenie bazowe.

Charakter: Zawsze neutralny.

Rozwój: –

Chociaż zin-carla wypełnia wolę arachne, jest niezależnym potworem. W przeciwieństwie do przyzwanego potworów, które są uznawane za część SW przeciwnika (zobacz „Nagradzanie doświadczeniem” w rozdziale 7: Nagrody w *Przewodniku Mistrza Podziemi*), zin-carle traktuje się jak oddzielne stworzenie, toteż śmieć, który ją pokona, zyskuje punkty doświadczenia za to spotkanie. SW zin-carli wynosi SW stworzenia bazowego +1.

Archont żywiółów

Zapytaj wyznawcę Kossutha, który z żywiołów jest najważniejszy, a odpowie ci, że ogień wypala wszystko na swojej drodze. Wyznawcy Akadi prychną jednak, słysząc takie stwierdzenia i oświadczają, że aby się rozprzestrzeniać, ogień potrzebuje wiatru, a tlenu, aby w ogóle płonąć. Wyznawcy Istishii zaprzeczają obu tym twierdzeniom i wskazują na fakt, że woda gasi ogień, a połączona z powietrzem staje się niszczytelką siłą. Kapłani Grumbara przechwalają się zaś ze skrzekliwym śmiechem, że ziemia może się w każdej chwili rozstąpić, pochłaniając wszystko w pozbawionej powietrza otchłani, z której nikt nie może uciec. W tym starym jak świat sporze nie ma jednak zwycięzców i przegranych i nie było ich od zarania dziejów. Mimo to konflikt jednego żywiołu z drugim tak dalece wciągnął niektóre jednostki, iż uwierzyły one, że są objawieniami poszczególnych żywiołów – sługami potężnych, na pozór obojętnych sił żywiołów, które jednak chcą raz na zawsze zakłócić równowagę natury i zdominować pozostałe.

W chwili przystąpienia do tej klasy każdy archont żywiołów wybiera jeden z czterech żywiołów (powietrze, ziemię, ogień lub wodę) i od tej chwili poświęca swe życie udowodnieniu, iż wybrany żywioł jest najważniejszy w multiwersum, a wszystkie pozostałe są mu podległe (i nie może już zmienić swojej decyzji). Tacy rycerze żywiołów często są nieznośnie arogancy i nikt nie przeczy, że niewiele argumentów może do nich dotrzeć. Spotkanie dwóch archontów prowadzi zazwyczaj do wybuchowego pokazu czarostwa, wzywania żywiołów oraz ogromnych zniszczeń, po czym „zwycięzca” takiej walki uznaje swoją wątpliwą przewagę za absolutny triumf. Kiedy archonci żywiołów akurat ze sobą nie walczą, pomagają kościołom poświęconym ich żywiołowi, to znaczy świątyniom Akadi, Grumbara, Istishii i Kossutha. Zazwyczaj nie wchodzi w skład hierarchii, lecz niemal wszyscy jej członkowie widzą w nich ważnych proroków, których należy szanować i podziwiać. Podróżujący archonci zawsze przekonują lud o dominacji wybranego przez nich żywiołu, większość napotkanych traktuje ich jednak jak cokolwiek niebezpiecznych obłąkanych.

Większość archontów wywodzi się z szeregów kleru i zazwyczaj wyznaje jednego z władców żywiołów. Archontami zostają również dru-

idzi, którzy zwątpili w naturalną równowagę, jednak zdecydowana większość przedstawicieli tej klasy uważa, że cała egzystencja opiera się na współdziałaniu wszystkich żywiołów, co sprawia, że archonci są natychmiast wykluczani z grona druidów. Od czasu do czasu do klasy tej wstępują tropiciele, lecz jest to najczęściej wynik spotkania z potężnym żywiołakiem lub przeżycia jakiejś śmiertelnej próby, związanej z jednym z elementów natury. Genasi, których krew przenika materia żywiołów, bardzo często zostają archontami, a przez swych pobratymców postrzegani są jako błogosławieni.

Archonci jednego żywiołu nigdy nie utrzymują stosunków z archontami innego żywiołu, chętnie współpracują jednak z tymi, którzy podzielają ich pogląd na temat dominacji wybranego przez nich pierwiastka. Najczęściej są samotnikami, których inni nie potrafią do końca zrozumieć. Często zakładają siedziby w miejscach przepchnionych mocą wybranego przez nich żywiołu, na przykład w aktywnym wulkanie, podwodnej grocie, kamienistej pustyni lub na smaganym wiatrem klifie.

Kość Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby stać się archontem żywiołów.

Charakter: dowolny neutralny.

Umiejętności: Język obcy (zobacz „specjalne”), Wiedza (natura) 8 rang.

Czary: umiejętność rzucania ochrony przed żywiołami jako czaru objawień.

Patron: Akadi, Grumbar, Istishia,

Kossuth.

Specjalne: postać musi posługiwać się językiem związanym z wybranym przez nią żywiołem (powietrze – powietrzny, ziemia – ziemny, ogień – płomienny, woda – wodny).



Archont żywiołów

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe archonta żywiołów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Tajniki dzicy (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (plany) (Int), Wrócenie (Int), Wycucie kierunku (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

TABELA 4-2: ARCHONT ŻYWIÓŁÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —		
		Wytrwałość	Refleks	Wolę
1	+0	+2	+0	+2
2	+1	+3	+0	+3
3	+2	+3	+1	+3
4	+3	+4	+1	+4
5	+3	+4	+1	+4
6	+4	+5	+2	+5
7	+5	+5	+2	+5
8	+6	+6	+2	+6
9	+6	+6	+3	+6
10	+7	+7	+3	+7

Specjalne	Czary na dzień
Służebny mefit	Obecna klasa +1
Moc arogancji	Obecna klasa +1
Odporność na żywioł 10	—
Pokrewieństwo z żywiołem	Obecna klasa +1
	Obecna klasa +1
Odporność na żywioł 20	—
Specjalizacja w żywiole	Obecna klasa +1
	Obecna klasa +1
Odporność na żywioł 30	—
Żywiołowe wyniesienie	Obecna klasa +1

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe archonta żywiołów.

Biegłość w broni i pancerzu: Archont żywiołów nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie archonta żywiołów postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została archontem żywiołów, posiadała więcej niż jedną klasę czarownika objawień, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom archonta żywiołów dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Moc arogancji: Wiara archonta w wyższość wybranego przez niego żywiołu jest tak silna, że jego ataki przeciwko sługom wrogów zadają im większe obrażenia niż normalnie. Na 2. poziomie archont zyskuje premię +2 z kompetencji do każdego testu ataku przeciwko stworzeniom o podtypie przeciwnym do wybranego przezeń żywiołu (powietrze – ziemia, ziemia – powietrze, ogień – woda, woda – ogień). Przy udanym ataku dzięki specjalizacji zadaje wówczas w walce z tymi stworzeniami +2k6 punktów obrażeń.

Odporność na żywioł (zn): Na 3. poziomie archont zyskuje odporność 10 przeciwko rodzajowi energii opartemu na wybranym przez niego żywiole. Archonci poświęceni powietrzu zyskują odporność na ataki elektrycznością, poświęceni ziemi na ataki kwasem, archonci ognia otrzymują odporność na ataki ogniem, a wody na ataki zimnem. Na 6. poziomie odporność wzrasta do 20, natomiast na 9. do 30.

Pokrewieństwo z żywiołem (zw): Archont otrzymuje premię +1 do poziomu czarującego do wszystkich czarów z określnikiem wybranego przez niego żywiołu. Jeśli już posiada premię za dostęp do odpowiedniej domeny żywiołowej, korzyści się kumulują.

Specjalizacja w żywiole (zw): Począwszy od 7. poziomu, archont zyskuje pewien rodzaj równowagi ze swym żywiołem, która zapewni mu przewagę w walce. Określ konkretny efekt żywiołu wybranego przez archonta na podstawie podanej poniżej listy.

Specjalizacja w powietrzu: Archonci powietrza zyskują premię +1 z okoliczności do testów obrażeń i ataku przeciwko stworzeniom zrodzonym z powietrza, jeśli sami znajdują się w powietrzu.

Specjalizacja w ziemi: Archonci ziemi zyskują premię +1 z okoliczności do testów obrażeń i ataku, jeśli zarówno oni jak i przeciwnicy dotykają ziemi.

Specjalizacja w ogniu: Archonci ognia zyskują premię +1 z okoliczności do testów obrażeń i ataku, jeśli zarówno oni jak i przeciwnicy znajdują się w promieniu 6 metrów od otwartego ognia (rozmiaru pochodni lub większego).

Specjalizacja w wodzie: Archonci wody zyskują premię +1 z okoliczności do testów obrażeń i ataku, jeśli zarówno oni jak i przeciwnicy dotykają wody.

Żywiołowe wyniesienie: Dzięki całkowitemu poświęceniu się wybranemu przez siebie żywiołowi oraz długotrwałym powiązaniom z żywiołakami i Planem Żywiołów, archont zostaje wyniesiony ze swej śmiertelnej postaci i staje się stworzeniem żywiołu. Jego typ zmienia się na żywiołaka (podtyp jest zgodny z wybranym żywiołem), a ciało zmienia się w formę bardziej związaną z żywiołem. Chociaż zachowuje humanoidalną sylwetkę, która może przypominać poprzednią postać (ale wypełniona jest trzaskającym ogniem, wirującą wodą, kłębiącymi się chmurami lub skalistą ziemią), nie posiada dającej się odróżnić anatomii.

Wraz ze zmianą postaci archont zyskuje odpowiednią szybkość, ataki, specjalne ataki i specjalne cechy średniego żywiołaka odpowiedniego typu, zgodnie ze współczynnikami z *Księgi Potworów*, z tą różnicą, że używa własnych wartości umiejętności, a ST rzutów obronnych przeciwko jego atakom opartym na żywiole (wir, oparzenie lub turbulencja) wynosi 20 + modyfikator z Budowy. Może być normalnie wyposażony (archont ognia nie zapala przedmiotów z drewna i papieru, których używa).

Archont staje się niepodatny na trucizny, uśpienie, paraliż i otumanienie. Pomimo humanoidalnej postaci odbiera bodźce zmysłowe całym ciałem. Nie może być flankowany i nie dotyczą go trafienia krytyczne. Otrzymuje zdolność widzenia w ciemnościach w promieniu 18 metrów (chyba że już posiada lepszą wersję tej zdolności, wtedy bowiem to ją bierze się pod uwagę). Nie jest żywiołakiem, który może zostać wezwany lub przyzwany, a więc nie wpływa na niego trzecia funkcja czaru *ochrona przed złem*. Jeśli zginie, nie może być wskrzeszony ani przywołany z martwych, chociaż czar *życzenie* lub *cud* przywraca go do życia.

SŁUŻEBNE MEFITY

Po osiągnięciu 1. poziomu archont żywiołów może przyzwać trzy mefity, którzy mu służą (aby sprawdzić statystyki mefitów, zajrzyj do *Księgi Potworów*). Stworzenia te służą mu jako strażnicy, posłańcy, a nawet towarzysze w walce (choć w miarę jak archont staje się potężniejszy, coraz mniej mu się przydają). Mefity zyskują KW i specjalne zdolności oparte na poziomie klasowym archonta. Te, które przyzwają dodatkowe mefity, mogą to uczynić jedynie wobec normalnych przedstawicieli gatunku (nie wobec innych służebnych mefitów).

Archont żywiołów może za jednym razem posiadać nie więcej niż trzy służebne mefity. Jeśli jeden z nich zginie, ma prawo wezwać kolejnego po upływie jednego dnia. Nowy służebny mefit otrzymuje wszystkie zgromadzone zdolności należne służącemu archonta danego poziomu klasowego. Wybór służącego jest ograniczony według wskazówek w poniższej tabeli. Archont może wybrać dowolny zestaw dostępnych rodzajów mefitów, tylko jednak spośród tych, które pozwala mu opanować jego żywioł.

TABELA 4-3: WYBÓR SŁUŻEBNEGO MEFITA

Wybrany żywioł	Dostępny rodzaj mefita
Powietrze	Powietrzny, popielny, lodowy
Ziemia	Ziemny, solny
Ogień	Ognisty, magmowy, parowy
Woda	Wodny, słuzowy

TABELA 4-4: SŁUŻEBNE MEFITY

Poziom archonta żywiołów	Dodatkowe KW	Naturalny pancerz	Dod. S	Specjalne
1-2	—	—	—	Więź empatyczna, poprawione uchylanie, wspólne rzuty obronne
3-5	+2	+2	+1	<i>Przypochlebne łaszenie</i>
6-8	+4	+4	+2	Wzmocniona więź empatyczna
9-10	+6	+6	+3	Niewolnicze poświęcenie

Poziom archonta żywiołów: Ilość poziomów, jakie posiada postać w klasie prestiżowej archonta.

Dodatkowa KW: Są to dodatkowe Kości Wytrzymałości k8, z których każda ma normalny modyfikator z Budowy oraz w zwykły sposób poprawia bazową premię do ataku oraz bazowe premie do rzutów obronnych służebnego mefita.

Naturalny pancerz: Jest to premia do wartości naturalnego pancerza mefita.

Dod. S: Dodaj tę liczbę do wartości Siły mefita.

Więź empatyczna (zn): Archonta żywiołów łączy ze służebnymi mefitami więź empatyczna na odległość półtora kilometra. Archont nie może widzieć oczyma mefita, lecz każde z tych stworzeń może się z nim porozumiewać telepatycznie. Chociaż mefity bez wątpienia postrzegają świat inaczej niż archont, jego doświadczenie i studia nad wybranym żywiołem są tak dokładne, że niezrozumienia zdarzają się bardzo rzadko.

Ze względu na więź empatyczną między archontem a jego służącymi, archont nawiązuje taką więź również z miejscem i przedmiotem w posiadaniu mefita.

Poprawione uchylanie (zw): Jeśli służebny mefit stanie się celem ataku, który normalnie pozwala na wykonanie rzutu obronnego na Refleks w celu zredukowania obrażeń o połowę, przy udanym rzucie nie otrzymuje żadnych obrażeń lub jedynie ich połowę przy porażce.

Wspólne rzuty obronne: Służebny mefit wykorzystuje wartość własnego bazowego rzutu obronnego lub rzutu archonta, w zależności od tego, który jest wyższy.

Przypoclebne łaszenie (zc): Służebne mefity doświadzonego archonta są zachwycone, że mogą służyć takiemu okazowi doskonałości i więcej niż szczęśliwe, jeśli mogą powiedzieć swemu panu o tym, jak bardzo doceniają ten zaszczyt. Raz dziennie, w ramach akcji standardowej, służebny mefit może wychwalać zalety swego pana, dając tym samym archontowi premię +1 z morale do testów ataku, obrażeń od broni, umiejętności i rzutów obronnych. Jeśli więcej niż jedno z tych stworzeń zaangażuje się w łaszenie w tej samej rundzie, zapewniane przez mefity premie się kumulują, a ich efekt utrzymuje się przez 1 rundę na Kość Wytrzymałości mefita o najwyższej ilości KW biorącego udział w łaszeniu. Jeśli w akcji bierze udział tylko jeden mefit, efekt utrzymuje się przez 1 rundę na każdej z jego Kości Wytrzymałości.

Wzmocniona więź empatyczna (zn): Tak samo jak zdolność więzi empatycznej, z tą różnicą, że jej zasięg wynosi 30 kilometrów.

Niewolnicze poświęcenie (zn): Więź służebnego mefita z jego panem jest tak silna, że jest on w stanie poświęcić się dla dobra archonta. Każdego ranka, w czasie ceremonii trwającej 15 minut, archont i jego sługi wzmacniają łączące ich więzi. Dzięki temu przez cały dzień obrażenia od pojedynczego ataku, który obniża punkty wytrzymałości i który spowodowałby, że ich ilość u archonta spadłaby poniżej 0, zostaje natychmiast przeniesiony na znajdującego się najbliżej służącego mu mefita. Niezależnie od tego, ile punktów obrażeń zostanie przeniesionych, mefit zawsze od nich umiera, eksplodując w obrzydliwym chlupocie mazi. Aby przeniesienie zadziałało, stworzenie to musi znajdować się w promieniu 30 metrów od archonta. Mefity zdają sobie sprawę z niebezpieczeństwa, jakie niesie ze sobą służba archontom, lecz taką śmierć postrzegają jako najbardziej zaszczytną. Jeśli archont sobie tego zażyczy, może pominąć poranną ceremonię, dzięki czemu jego mefity nie będą musiały się dla niego poświęcać.

gracz z losem

Niektórzy wierzą, że bogowie determinują powodzenie lub porażkę każdego przedsięwzięcia w Faerunie. Bardziej wybredni filozofowie wskazują na ulotną moc zwaną szczęściem, jako na podstawową siłę sprawczą w multiwersum. Jednak kapłani Tymory i Beshaby wolą syntezę tych dwóch poglądów i twierdzą, że ich bóstwa wskazują drogi opieki nad szczęściem. Co więcej, utrzymują, że śmiertelnik może nauczyć się naginać struny szczęścia tak, by osiągnąć jak największą korzyść lub by jego wrogowie ponieśli stratę. Gracze z losem, którzy manipulują szczęściem, jakby było struną zużytej mandoliny, udowadniają owe twierdzenie. Chociaż uczeni Tymory i Beshaby dyskutują o nich bez przerwy, niewielu spoza ich kregu zdaje sobie sprawę, że gracze z losem rzeczywiście istnieją.

Większość graczy z losem wyznaje bóstwa, które uznają rolę szczęścia, i przynajmniej od jakiegoś czasu należy do grona ich wiernych. Wielu z nich to utalentowani lotrzykowie, bardowie, a także zaklinacze. Niewielu wojowników decyduje się przyznać, że szczęście odgrywa czasem większą rolę niż umiejętności w walce, a większość barbarzyńców przedkłada siłę ponad uśmiech losu.

Gracze z losem od czasu do czasu przyłączają się do grup poszukiwaczy przygód, jeśli o którymś z jej członków mówi się, że ma wyjątkowe szczęście. W większości przypadków wolą jednak trzymać się na uboczu. Uznają, że łączy ich wyjątkowe pokrewieństwo, nawet jeśli służą różnym bóstwom, i w związku z tym rzadko kiedy występują przeciwko sobie. Powszechnie uważa się, że zaledwie paru lotrów w Faerunie wierzy, że pokonanie gracza z losem to oznaka niezwykłej łaski bóstwa, a nawet najbardziej utalentowani spośród graczy znają wartość własnego szczęścia – czyli możliwości unikania niebezpieczeństwa.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać graczem z losem.

Charakter: każdy chaotyczny.

Bazowe premie do rzutów obronnych: Wytrw +5, Ref +2.

Atrybuty: Błyskawiczny refleks, Unikania, Wielka wytrwałość, Żelazna wola.

Domena: szczęście.

Specjalne: musi zażyć rzadko przyjmowaną truciznę, zwaną krwią Tyche (podobno znajdują się w niej krople krwi bogini, zebrane ze skorupy, jaka po niej pozostała, gdy rozpadła się na dwie boginie, Tymorę i Beshabę). Truciznę tę (ST rzutu obronnego na Wytrw 22, 2k6 Bd, 1k6 Bd+1k6 S) podaje mu inny gracz z losem, a kandydat nie może podejmować prób udaremnienia jej działania magią (na przykład czarami lub przedmiotami magicznymi, które gwarantują premie do rzutów obronnych, zwiększają wartość Budowy lub neutralizują albo opóźniają działanie trucizny), chociaż dozwolone jest użycie mocy domenowej szczęście, pozwalającej na przerwienie jednego rzutu obronnego. Kandydat, który przeżyje próbę, zostaje przyjęty do klasy prestiżowej. Nawet jednak jeśli umrze i zostanie przywrócony do życia, także może zostać graczem z losem, ponieważ pech jest pewnym rodzajem szczęścia.



Gracz z losem

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe gracza z losem (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Przeszukiwanie (Int), Równowaga (Zr), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Upadanie (Zr), Wyczucie pobudek (Rzt), Wyzwalanie się (Zr), Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Gracz z losem posiada następujące właściwości klasowe.

Biegłość w broni i pancerzu: Gracz z losem nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

TABELA 4-5 GRACZ Z LOSEM

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	Domena przeznaczenie, Szczęśliwy cios (+20)	Obecna klasa +1
2	+1	+3	+0	+3	Przekleństwo <i>Tyche</i> 1/dzień	Obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+3	Kapryśny palec losu	Obecna klasa +1
4	+3	+4	+1	+4	Napełnienie szczęściem	Obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+4	Szczęśliwy cios (+25)	Obecna klasa +1
6	+4	+5	+2	+5	Przekleństwo <i>Tyche</i> 2/dzień	Obecna klasa +1
7	+5	+5	+2	+5	Znak szczęścia	Obecna klasa +1
8	+6	+6	+2	+6	Ciągłe napełnianie szczęściem	Obecna klasa +1
9	+6	+6	+3	+6	Szczęśliwy cios (+30)	Obecna klasa +1
10	+7	+7	+3	+7	Szczęście bogów	Obecna klasa +1

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie gracza z losem postać zyskuje nowe czary na dzień (albo czary znane) tak, jakby otrzymała również poziom w klasie czarownika, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnych dodatkowych korzyści, jakie zyskałaby postać tej klasy (zwiększone odganianie lub niszczenie nieumarłego, atuty metamagiczne lub tworzenia przedmiotów itd.). Jeśli postać posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, zanim została graczem z losem, musi zdecydować, do której z nich dodawać będzie każdy poziom nowej klasy dla celów określania liczby i rodzaju czarów na dzień.

Gracz z losem każdego ranka modli się o moc szczęścia, a prośby kieruje do konkretnego bóstwa (oczywiście nadal modli się również do swojego patrona).

Domena przeznaczenia (zn): Gracze z losem zyskują dostęp do domeny przeznaczenia, w tym do gwarantowanych przez nią mocy. Jeśli postać już posiada dostęp do tej domeny, efekty się nie kumulują.

Szczęśliwy cios (zw): Raz dziennie, w ramach akcji darmowej, gracz z losem może powołać się na swoją więź z mocą szczęścia, by zagwarantować sobie jeden nadzwyczajnie szczęśliwy test ataku. Decyzję musi jednak podjąć, zanim rzuci kości. Do testu dodaje wówczas premię ze szczęścia +20. Na 5. poziomie premia wzrasta do +25, a na poziomie 9. do +30.

Przekleństwo *Tyche* (zc): Raz dziennie gracz z losem poziomu 2. lub wyższego może obłóżyć *przekleństwem Tyche* pojedynczy cel znajdujący się w najbliższym zasięgu (7,5 m +1,5 m/2 poziomu). Ofierze tej zdolności przysługuje rzut obronny na Wolę (ST 10 +1/2 poziomu klasowego + premia z Roztropności), który może zanegować efekt. Jeśli rzut się nie powiedzie, przeciwnik gracza czuje, jak nitki szczęścia wyslizgują mu się z rąk – staje się ocięzany i mniej skuteczny niż zazwyczaj. Jest to efekt zbliżony do czaru *obłożenie kłatwą*, z tą różnicą, że czas trwania wynosi 1 minutę/poziom klasowy. Na 6. poziomie gracz z losem może używać tej zdolności dwa razy na dzień.

Kapryśny palec losu (zw): Po osiągnięciu 3. poziomu gracz z losem zyskuje wyjątkową zdolność wpływania na szczęście innych. Raz na dzień może przerzucić jeden dopiero co wykonany rzut konkretnego stworzenia – przyjaciela bądź wroga. Stworzenie to musi jednak zgodzić się na przerzucenie, nawet jeśli jego wynik jest gorszy od pierwotnego rzutu.

Kapryśny palec losu wykorzystuje się poza zwyczajnym porządkiem inicjatywy, lecz gracz z losem nie może go użyć, jeśli przeciwnik przyłapie go w chwili, gdy jest nieprzygotowany. Aby wykorzystać tę zdolność, musi widzieć postać, za którą będzie przerzucał.

Uwaga: Gracz z losem musi zdecydować się na przerzucenie, zanim zastosowane zostaną wyniki branego pod uwagę testu, wtedy bowiem musi poczekać na następną okazję. Nie zostaje wprowadzie automatycznie wtajemniczony w rzuty innych, zwłaszcza wrogów, zazwyczaj jednak łatwo jest określić, czy stworzenie wykonuje rzut obronny, czy też test ataku. Gracz z losem powinien zatem poinformować MP o swoich zamiarach, zanim stworzenie wykona rzut obronny.

Napełnienie szczęściem (zw): W chwili osiągnięcia 4. poziomu gracz z losem zaczyna rozumieć zawoilość losu tak dobrze, że potrafi naginać szczęście i los tak, by zyskiwać pewne zdolności. Przygotowując czary, wybiera jedną z podanych niżej zdolności, która utrzymuje się przez

24 godziny lub do momentu, gdy gracz z losem będzie ponownie przygotowywał czary.

premia +1 ze szczęścia do testów ataku
premia +1 ze szczęścia do testów ataku na dystans
premia +4 ze szczęścia do inicjatywy
premia +2 ze szczęścia do rzutów obronnych na Wytrwałość
premia +2 ze szczęścia do rzutów obronnych na Refleks
premia +2 ze szczęścia do rzutów obronnych na Wolę
premia +2 ze szczęścia do ST rzutu obronnego przeciwko czarowi gracza z losem
premia +2 ze szczęścia do KP
premia +2 ze szczęścia do testów umiejętności.

Znak szczęścia (zw): Raz dziennie gracz z losem poziomu 7. lub wyższego może „pożyczyć” odrobinę swego szczęścia sojusznikowi, kreśląc pieczęć mocy na wewnętrznej stronie jego dłoni lub innej kończyny. W ten sposób zapewnia mu jedną ze swych zdolności włączonych w moc napełniania szczęściem. Nie może jednak podarować mu zdolności, którą wybrał na dany dzień, ani zdolności powiązanej z mocą ciągłego napełniania szczęściem (zobacz dalej).

Natychmiast po nakreśleniu znaku lustrzane odbicie pieczęci mocy pojawia się na lewej dłoni gracza z losem lub jego innej kończynie, przez co ponosi karę odpowiadającą premii, jaką otrzymał sojusznik. Na przykład, jeśli Meleyn pożyczyła swej towarzyszkce premię +4 do inicjatywy, sama otrzymuje karę -4 do inicjatywy. Jeśli jeden ze znaków szczęścia zostanie rozproszony lub stłumiony (na przykład za pomocą *poła antymagii*), drugi zostaje zakłócony w ten sam sposób. Żadne stworzenie nie może czerpać korzyści z więcej niż jednego znaku za jednym razem.

Ciągłe napełnianie szczęściem (zw): Po osiągnięciu 8. poziomu gracz z losem może wybrać jeden z efektów napełniania szczęściem, który staje się jego stałą zdolnością wyjątkową.

Szczęście bogów (zw): Na 10. poziomie gracz z losem zyskuje niemal boską moc automatycznego sukcesu przy jednym rzucie obronnym dziennie, niezależnie od powiązanej z nim skali trudności. Automatyczny sukces musi jednak zadeklarować, zanim wykona rzut, co oznacza, iż nie musi już rzucać kośćmi.

Kroczący z wiatrem

Ujeżdżający Wiatry uczy swych wyznawców, by rzucali się na wiatr i pozwolili, by zabrał ich ze sobą tam, gdzie wicie, aby mogli zobaczyć świat. Niektórzy wierni Shaundakula biorą te słowa dosłownie i ucą się kształtować wiatry oraz kroczyć wraz z nimi do ziem, których nigdy wcześniej nie widzieli. W czasie podróży szerzą nauki Shaundakula, podają pomocną dłoń tym, którzy znajdują się w potrzebie, oraz przecierają szlaki dla tych, którzy przyjdą po nich. Wielu przybywa do Myth Drannor, by przepędzić złych przybyszów z miejsca, w którym znajdowała się największa świątynia Shaundakula.

Większość kroczących z wiatrem to kapłani i tropiciele. Czasem zostają nimi bardowie i zaklinacze, ale członkowie innych klas bardzo rzadko wstępują na tę ścieżkę.

Kroczący z wiatrem są zazwyczaj samotnikami i rzadko zostają dłużej w jednym miejscu. Wielu zarabia na życie badając nowe szlaki dla karawan z kupieckich konsorcjów. Inni po prostu unoszą się w przestrzeniach, podróżując w dalekie zakątki świata. Wielu z nich zostaje poszukiwaczami przygód, którzy najchętniej badają tajemnicze ruiny w odległych miejscach.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać krocącym z wiatrem.

Rasa: człowiek, półelf lub genasi powietrzny.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Ciche poruszanie 5 rang, Tajniki dziczy 3 rangi. Ukrywanie 5 rang, Wycucie kierunku 5 rang.

Atuty: Błyskawiczny refleks, Tropienie, Zogniskowanie broni (długi miecz).

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień. Kapłani, którzy chcą zostać kroczącymi z wiatrem, muszą mieć dostęp do domeny podróz lub powietrze.

Patron: Shaundakul.

Specjalne: kroczący z wiatrem musi odwiedzić przynajmniej trzy różne regiony i przynajmniej raz w życiu unieść się w powietrze (co najmniej na godzinę) za pomocą magii lub na latającym wierzchowcu.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe krocącego z wiatrem (i kluczowy atrybut dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Przeszukiwanie (Int), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie kierunku (Rzt), Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe krocącego z wiatrem.

Biegłość w broni i pancerzu: Kroczący z wiatrem nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie krocącego z wiatrem postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby uzyskała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnych innych korzyści, jakie zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub skarcenie nieumarłego). Jeśli zanim postać została krocącym z wiatrem, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom krocącego z wiatrem dla celów określania ilości i rodzaju czarów na dzień.

Czary podróży i powietrza: Kroczący z wiatrem może przygotować dowolny czar z domeny podróz lub powietrze, jakby był na jego liście czarów objawień. Zaklęcie to zużywa komórkę na czar poziomu równego jego poziomowi na liście czarów domeny podróz lub powietrze. Na przykład tropiciel/kroczący z wiatrem mógłby przygotować *zaciemniającą mgłę* jako czar tropiciela 1. poziomu.

Miękki upadek (zn): Spadając, kroczący z wiatrem zawsze otrzymuje pewne wsparcie od wiatru, jakby chronił go efekt czaru *spadanie jak piórko*.

Odporność na zimno (zw): W miarę jak kroczący z wiatrem zdobywa kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej, staje się coraz bardziej odporny na zimno, zyskując poziom odporności podany w tabeli.

Wycucie portalu (zn): Kroczący z wiatrem może swobodnie używać czaru *analiza portalu*.

Stąpienie w powietrzu (zn): Kroczący z wiatrem może swobodnie używać czaru *stąpienie w powietrzu*.

Ugodzenie czarta (zn): Począwszy od 5. poziomu, kroczący z wiatrem może raz dziennie podjąć próbę ugodzenia czarta (złego przybysza) jedynym normalnym atakiem wręcz.

Dodaje wówczas premię z Charyzmy do testu ataku i zadaje 1 punkt dodatkowych obrażeń na poziom klasowy. Jeśli przypadkiem ugodzi stworzenie, które nie jest złym przybyszem, ugodzenie nie wywołuje efektu, ale liczy się jako wykorzystane. Jeśli postać posiada zdolność ugodzenia dzięki innej klasie, może jej używać oddzielnie lub połączyć w jeden atak ze zdolnością wynikającą z klasy prestiżowej kroczący z wiatrem. Na 9. poziomie może wykorzystywać ową zdolność 2 razy dziennie.

Pieśń wiatru (zn): Kroczący z wiatrem 7. poziomu może tworzyć wiry w powietrzu w zasięgu 9 metrów od siebie, wywołując jednocze-



Kroczący z wiatrem

TABELA 4-6: KROCĄCY Z WIATREM

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrzymałość	Refleks	Wola		
1	+1	+0	+0	+2	Czary podróży i powietrza, miękki upadek	Poziom klasy czarownika objawień +1
2	+2	+0	+0	+3	Odporność na zimno 5	Poziom klasy czarownika objawień +1
3	+3	+1	+1	+3	Wycucie portalu, stąpienie w powietrzu	Poziom klasy czarownika objawień +1
4	+4	+1	+1	+4	Odporność na zimno 10	Poziom klasy czarownika objawień +1
5	+5	+1	+1	+4	Ugodzenie czarta 1/dzień	Poziom klasy czarownika objawień +1
6	+6	+2	+2	+5	Odporność na zimno 15	Poziom klasy czarownika objawień +1
7	+7	+2	+2	+5	Pieśń wiatru	Poziom klasy czarownika objawień +1
8	+8	+2	+2	+6	Odporność na zimno 20	Poziom klasy czarownika objawień +1
9	+9	+3	+3	+6	Ugodzenie czarta 2/dzień	Poziom klasy czarownika objawień +1
10	+10	+3	+3	+7	Ujeżdżanie wiatrów	Poziom klasy czarownika objawień +1

śnie brzęczący odgłos, który zakłóca koncentrację i zagłusza normalne odgłosy. Aby rzucić czar lub wykonać jakąkolwiek czynność wymagającą koncentracji, stworzenia w zasięgu wirującego powietrza (poza kroczącym) muszą wykonać test Koncentracji (ST 10 + 1/2 poziomu klasowego kroczącego + premia z Charyzmy kroczącego). Stworzenia w zasięgu 18 metrów od kroczącego zostają ogłuszone, a efekt ten kończy się zaraz po tym, jak opuszczą obszar słyszalności dźwięku lub gdy pieśń wiatru ustanie. Pieśń wiatru działa również jako czar *ściana wiatru* na całym obszarze działania oraz jako kontrpieśń (zdolność barda) dla wszystkich stworzeń w obszarze wirującego powietrza (kroczący wykonuje test poziomu klasowego zamiast testu Występów). Utrzymywanie pieśni wiatru wymaga koncentracji, dlatego kroczący może używać dziennie tej zdolności przez ilość rund równą jego poziomowi klasowemu.

Ujeżdżanie wiatrów (zn): Na 10. poziomie kroczący z wiatrem zyskuje szybkość lotu 30 metrów (dobra zdolność manewrowa).

Mistrz przerażenia

Mistrzowie przerażenia to prawdziwi tyranie. Pragną absolutnej władzy (oczywiście przy boku Bane'a), zwłaszcza jeśli będzie ona oznaczać terror i dominację. We wszystkich, których spotkają na swej drodze, zaszczepiają strach przed Banem, szczególnie zaś lubią gnębić tych, którzy odmówią złożenie hołdu ich panu.

Mistrzowie przerażenia zazwyczaj gromadzą innych wyznawców swego boga i budują organizacje – takie jak kościoły lub stowarzyszenia, albo nawet organizmy polityczne, na przykład królestwa, narody i państwa miasta – nad którymi mogą panować żelazną ręką. Chcą wiedzieć o wszystkim, co się dzieje, i doglądać każdego szczegółu w drodze do celu, który sami określają z bezlitosną precyzją, co wszyscy wokół, i słusznie, postrzegają jako obsesyjną potrzebę kontroli. Uwielbiają gromadzić przedmioty, które ułatwiają im działanie i sprawiają, że mogą łatwiej zastraszać innych, poprawiając ich siłę fizyczną, by podporządkowywali sobie słabszych, lub zwiększając ich roztropność oraz zalety umysłu, aby mogli sprawniej knuć intrygi przeciwko swym wrogom, których zawsze mają bez liku (nieważne czy rzeczywiste, czy urojonych).

Mistrzami przerażenia najczęściej zostają kapłani, chociaż czasem wybierają tę ścieżkę czarodzieje, zaklinacze i mnisi oddani z pasją Bane'owi lub dyktaturze. Łotrzykowie, wojownicy i tropiciele o wiele rzadziej zostają mistrzami przerażenia, chociaż często wchodzi w skład ich orszaków.

Kość Wytrzymałości: k8



Mistrz przerażenia

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać mistrzem przerażenia.

Charakter: praworządny zły.

Bazowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Wycucie pobudek 4 rangi, Zastraszanie 5 rang.

Atuty: Zdolności przywódcze; Zogniskowanie umiejętności (Zastraszanie), Zogniskowanie czaru (zaklinanie).

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień 3. poziomu. Kapłani, którzy zostają mistrzami przerażenia, muszą mieć dostęp do domeny tyranii lub nienawiści.

Patron: Bane.

Specjalne: kompan przynajmniej 6. poziomu.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe mistrza przerażenia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Język obcy, Koncentracja (Bd), Profesja (Rzt), Rzemięsto (Int), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (lokalna) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (szlachta i rodzina królewska) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int, umiejętność wyłączna), Wycucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe mistrza przerażenia.

Biegłość w broni i pancerzu: Mistrz przerażenia nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie mistrza przerażenia postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została mistrzem przerażenia, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której

TABELA 4-7: MISTRZ PRZERAŻENIA

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrzymałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	Aura dominacji 6 m	Obecna klasa +1
2	+1	+2	+0	+2	Podstępny wzrok	Obecna klasa +1
3	+2	+3	+1	+3	Aura dominacji 9 m	Obecna klasa +1
4	+3	+4	+1	+4	Wytworzenie berła	Obecna klasa +1
5	+3	+4	+1	+4	Aura dominacji 12 m	Obecna klasa +1
6	+4	+5	+2	+5	Zwiększone zdolności przywódcze +2	Obecna klasa +1
7	+5	+5	+2	+5	Aura dominacji 15 m	Obecna klasa +1
8	+6	+6	+2	+6	Zwiększone zdolności przywódcze +4, fanatyczna lojalność	Obecna klasa +1
9	+6	+6	+3	+6	Aura dominacji 18 m, specjalny kompan	Obecna klasa +1
10	+7	+7	+3	+7	Zwiększone zdolności przywódcze +6, drugi specjalny kompan	Obecna klasa +1

z owych klas doda każdy poziom mistrza przażenia dla celów określania ilości i rodzaju czarów na dzień oraz czarów znanych.

Aura dominacji (zn): Mistrz przażenia jest odporny na strach (zarówno magiczny jak i każdy inny). Wrogowie w zasięgu 6 metrów od niego otrzymują karę z morale -4 do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu. Zasięg tej aury wzrasta na 3., 5., 7. i 9. poziomie.

Podstępny wzrok (zw): Mistrzowie przażenia mają talent do wykrywania tego, do czego zmierzają inni, i dzięki temu są w stanie utrzymywać na nimi efektywną kontrolę. Począwszy od 2. poziomu, mistrz otrzymuje premię +2 z okoliczności do testów Zbierania informacji i Wyczucia pobudek.

Wytworzenie berła (zw): Mistrzowie przażenia mają słabość do magicznych berła, postrzegają je bowiem jako przedłużenie symbolizmu boskiego berła władzy, które jest widoczne również w ulubionej broni Bane'a - morgenszternie. Począwszy od 4. poziomu, kiedy mistrz przażenia stwarza berło, ST rzutów obronnych przeciwko jego mocy jest dwa razy wyższa niż w sytuacji, gdy zostałyby one stworzone przez innego czarownika o porównywalnym poziomie. Mistrzowie uwielbiają stwarzać zwłaszcza *berła władców*, *wykrywania wroga* oraz *dostojnej potęgi*.

Zwiększone zdolności przywódcze (zn): Począwszy od 6. poziomu, mistrz przażenia otrzymuje premię +2 do wartości Zdolności przywódczych. Wzrasta ona do +4 na 8. poziomie i do +6. na poziomie 10. (mistrz nie może jednak przyciągnąć do siebie kompana o poziomie wyższym niż jego). Od poziomu 6. do 10. za spowodowanie śmierci kompana mistrz przażenia nie otrzymuje kumulującej się kary -2 do Zdolności przywódczych za jednego kompana na każdy poziom mistrza przażenia powyżej 5. (nie więcej niż pięciu kompanów na poziomie 10.). Mistrz przażenia 10. poziomowi nie otrzymuje kary -2 do Zdolności przywódczych za okrucieństwo.

Fanatyczna lojalność (zn): Poplecznicy i kompani mistrza przażenia stają się fanatycznie lojalni wobec niego i tylko sam Bane może w nich wzbudzić większą lojalność. Nie wstrzymują się przed wykonywaniem działań narażających ich życie lub czynów, których normalnie nigdy by się nie dopuścili, jeśli tylko mistrz przażenia ich o to poprosi. Czary, które mistrz przażenia rzucił na swoich kompanów, a które normalnie gwarantują premię lub premie do rzutów obronnych w sytuacjach, gdy stworzenie podejmuje działania narażające życie lub niezgodne z jego naturą, nie działają, jeśli jest ono fanatycznie lojalne mistrzowi przażenia. Mistrz zyskuje tę zdolność na 8. poziomie.

Specjalny kompan: Poza kompanami, których już posiada, mistrz przażenia przyciąga specjalnego kompana (zobacz w rozdziale 2 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Jeśli go straci, może go zastąpić zgodnie z aktualną wartością Zdolności przywódczych, choć rekrutacja zastępców zajmuje trochę czasu (1k4 miesiące). Na poziomie 10. mistrz przażenia przyciąga drugiego specjalnego kompana poza tym, którego już posiada. Ze względu na praworządzą naturę Bane'a, specjalni kompani, którzy są sobie wrodzy ze względu na rodzaj, charakter lub naturę nie mogą poddać się temu samemu mistrzowi. Aby wybrać specjalnych kompanów zyskanych dzięki tej umiejętności, użyj tabeli „Przykładowi specjalni kompani mistrza przażenia”.

TABELA 4-8: PRZYKŁADOWI SPECJALNI KOMPANI MISTRZA PRZAŻENIA

Stworzenie	Charakter	Odpowiednik poziomu
Doppelganger	Neutralny	6.
Groza w pancerzu*	Neutralny	13.
Wyłupiacz (beholderowate)*	Neutralny zły	14.
Pocałunek śmierci (beholderowate)*	Neutralny zły	16.
Zmora strażnica*	Praworządny zły	5.
Zmora trupia*	Praworządny zły	6.
Piekielny ogar	Praworządny zły	6.
Imp	Praworządny zły	6.
Złudna bestia	Praworządny zły	7.
Banelar*	Praworządny zły	10.

*Znajdują się w *Kompendium Potworów: Potwory Faerunu*.

odziany w purpurę

Odziani w purpurę są członkami Kultu Smoka, który czci i tworzy Świętych, wielkich drakoliczów Faerunu. Członkowie tej sekty postępują według nauk Sammastera Szalonego, który przepowiedział, że smoki będą rządzić światem. Kult Smoka dzieli się na niezależne komórki, które jednak tworzą wspólną sieć informacyjną i wywiadowczą dla złych smoków Faerunu oraz drakoliczów kultu. Odziani w purpurę są zaś zazwyczaj przywódcami komórek kultu i odpowiadają za tropienie legowisk złych smoków, składanie im hołdu, przekonywanie ich, by stały się drakoliczami, przygotowywanie komponentów niezbędnych do rytuałów oraz służenie już stworzonym drakoliczom. Większość z nich służy tylko jednemu drakoliczowi, chociaż członkowie potężnych komórek potrafią podporządkować się pięciu Świętym naraz.

Zdecydowana większość odzianych w purpurę to kapłani, czarodzieje, czarodzieje specjalizujący się w sztuce nekromancji i zaklinacze. Kapłani, którzy wstępują w ich szeregi, są wynawcami Bane'a, Cyrica, Gargautha, Shar, Talony lub Velsharoon. Chociaż wojownicy i łotrzykowie wypełniają szeregi prostych wynawców Kultu, niewielu z tych, którzy nie dzierżą magii, osiąga pozycje przywódcze.

Odziani w purpurę zajmują bardzo wysoką pozycję w hierarchii Kultu Smoka i blisko współpracują z pozostałymi jego członkami. Zazwyczaj zajmują się pozyskiwaniem złych smoków, które przechodzą transformację w nieumarłych, lub służą bezpośrednio jednemu ze Świętych. Większość trzyma się blisko legowiska smoka, któremu służy, za wyjątkiem sytuacji gdy koordynują działania komórki lub poszukują innych gadów.

Kość Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać odzianym w purpurę.

Charakter: dowolny zły.

Bazowa premia do rzutu obronnego: Wola +5.

Umiejętności: Alchemia 5 rang, Dyplomacja 4 rangi, Język obcy (smoczy), Wiedza (lokalna) 3 rang, Wiedza (tajemna) 8 rang.

Atuty: Zogniskowanie czaru (Nekromancja), Żelazna wola.

Czary: umiejętność rzucania przynajmniej jednego czaru nekromancji.

Specjalne: postać musi nawiązać pokojowy kontakt ze złym smokiem lub drakoliczem.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe odzianego w purpurę (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Szacowanie (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe odzianego w purpurę.

Biegiłość w broni i pancerzu: Odziany w purpurę nie zyskuje biegiłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie odzianego w purpurę postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odganiecie lub niszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została odzianym w purpurę, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z nich doda każdy poziom odzianego w purpurę dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Odporność na energię (zw): W chwili przystąpienia do odzianych w purpurę postać zyskuje odporność 5 na jeden rodzaj energii (za-

TABELA 4-9: ODZIANY W PURPURĘ

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2	Odporność na energię 5, nowa domena	Obecna klasa+1
2	+1	+0	+0	+3	Jazda na smoku	Obecna klasa+1
3	+1	+1	+1	+3	Odporność na energię 10	Obecna klasa+1
4	+2	+1	+1	+4	Atut tworzenia przedmiotu	Obecna klasa+1
5	+2	+1	+1	+4	Odporność na energię 15	Obecna klasa+1
6	+3	+2	+2	+5	Atut tworzenia przedmiotu	Obecna klasa+1
7	+3	+2	+2	+5	Groza	Obecna klasa+1
8	+4	+2	+2	+6	Paraliżujący dotyk	Obecna klasa+1
9	+4	+3	+3	+6	Paraliżujące spojrzenie	Obecna klasa+1
10	+5	+3	+3	+7	Karcenie Świętych	Obecna klasa+1

zwyczaj na kwas, zimno, elektryczność lub ogień), zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 3 *Podręcznika Mistrza Podziemi*. Większość postaci wybiera odporność na rodzaj energii umieszczonej w broni oddechowej smoka lub drakolicza, którego dogląda lub ma zamiar doglądać. Na poziomie 3. i 5. odporność wzrasta odpowiednio do 10 i 15.

Nowa domena:

Na 1. poziomie postać zyskuje domenę z następującej listy: łuskowate, śmierć i zło, a tym samym moce zsyłane przez nową domenę. Dla celów określania efektów mocy gwarantowanych przez te trzy domeny poziom klasowy odzianego w purpurę łączy się z poziomem kapłańskim. Jeśli odziany w purpurę nie posiada poziomu kapłańskiego, nie zyskuje nowych czarów gwarantowanych przez domenę, a do określania efektów mocy używa swojego poziomu klasowego.

Jazda na smoku (zw): Począwszy od 2. poziomu, jadąc na dowolnym smoku, odziany w purpurę używa normalnej wartości umiejętności Jeździectwo, nawet jeśli w chwili gdy po raz pierwszy wybrał tę umiejętność, zdecydował się na inny rodzaj wierzchowca. Innymi słowy, kiedy jedzie na smoku, nie otrzymuje żadnych kar za używanie „innego” lub „zupełnie odmiennego” wierzchowca.

Atut tworzenia przedmiotów: Na 4. i 6. poziomie odziany w purpurę zyskuje dodatkowy atut z następującej listy: Stworzenie cudownej rzeczy, Warzenie eliksirów, Wykucie pierścienia, musi jednak spełnić wszystkie warunki wstępne wybranego atutu.

Groza (zw): Począwszy od 7. poziomu, odziany w purpurę może odstraszać wrogów jedynie za pomocą swojej obecności, prawie tak samo jak Święci, którym służy. Zdolność ta działa automatycznie za każdym razem, gdy postać atakuje lub szarżuje. Ofiarą tej mocy padają stworzenia w promieniu 9 metrów, które mają mniej KW niż postać.

Stworzenia mogą opierać się efektowi udanym rzutem obronnym na Wolę (ST 10 + 1/2 poziomu klasowego + modyfikator z Charyzmy). Ci, którym rzut się powiedzie, uodparniają się na grozę danego odzianego w purpurę na cały dzień. W przypadku niepowodzenia stworzenia o KW 4 lub mniej na 4k6 rund są spanikowane, a te o KW 5 lub więcej przez 4k6 rund wstrząśnięte. Smoki są niepodatne na ten efekt.

Paraliżujący dotyk (zn): Począwszy od 8. poziomu, stworzenie dotknięte przez odzianego w purpurę musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomu klasowego + modyfikator z Charyzmy) lub zostanie sparaliżowane na 2k6 rund. Udany rzut obronny przeciwko temu efektowi nie oznacza odporności na każdy następny atak.

Odziany w purpurę może używać tego ataku dotykowego 1 + modyfikator z Charyzmy (jeśli go posiada) razy dziennie, a aby wykorzystać zdolność, musi wykonać atak dotykowy bronią wręcz przeciwko oponentowi. Po uaktywnieniu zdolność ta traktowana jest jak czar dotykowy, a postać „mieści w sobie jej ładunek”, dopóki nie zostanie zużyta lub stłumiona.

Paraliżujące spojrzenie (zn):

Począwszy od 9. poziomu, odziany w purpurę może sprawić, by jego oczy świeciły, co daje mu zdolność do paraliżowania tych ofiar w zasięgu 12 metrów, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość (ST 10 + 1/2 poziomu klasowego + modyfikator z Charyzmy). Jeśli rzut obronny zakończy się sukcesem, stworzenie będące celem ataku staje się na zawsze odporne na wzrok danego odzianego w purpurę – w przeciwnym razie zostaje sparaliżowane na 2k6 rund. Odziany w purpurę może używać tego ataku wzrokowego tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy (jeśli go posiada) + 1.

Karcenie Świętych (zn): Począwszy od 10. poziomu, odziany w purpurę może używać zdolności karcenia nieumarłych do karcenia smoków lub drakoliczów. Kapłan wykonuje próbę karcenia tak samo jak zawsze, z tą różnicą, że ma ona zasięg 36 metrów i wpływa jedynie na określonego smoka lub drakolicza – w tym przypadku odporność drakolicza na odegnanie nie ma zastosowania.



Odziany w purpurę

nicą, że ma ona zasięg 36 metrów i wpływa jedynie na określonego smoka lub drakolicza – w tym przypadku odporność drakolicza na odegnanie nie ma zastosowania.

opiekun od serca

Sune Ognistowłosa zachęca swych wyznawców, by szerzyli miłość, pasję i piękno. Opiekunowie od serca są estetami i hedonistami, którzy nieustannie poszukują przyjemności i piękna we wszystkich rzeczach oraz doglądają tworzenia pięknych przedmiotów.

Większość opiekunów od serca jest kapłanami, kapłanami/bardami, kapłanami/fortrykami lub kapłanami/zaklinaczami, chociaż znane są również inne kombinacje klasowe, zwłaszcza uwzględniające specjalistycznych czarodziejów zaklinaczy.

Opiekunów od serca spotyka się najczęściej w dużych miastach, w towarzystwie ich kulturalnej elity. Większość z nich jest aktywnymi mecenasami sztuki, wszyscy odgrywają też rolę swatów dla ludzi z najwyższych klas społecznych. Wielu zatrudnia się jako artyści,

Ryc. Wayne England

rzemieślnicy, artyści estradowi lub nauczyciele. Uczą najczęściej tak różnorodnych przedmiotów jak sztuki plastyczne, śpiewy chóralne, kosmetyka, taniec, etykieta, moda, muzyka instrumentalna, rzemiosło ręczne, maniery. Nieliczni podróżują po świecie, promując piękno i miłość, oraz poszukują przygód w taki sam sposób, jak kapłani Sune.

Kość Wytrzymałości: k4

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać opiekunem od serca.

Charakter: chaotyczny dobry.

Bazowa premia do rzutu obronnego: Ref+2.

Umiejętności: Błefowanie 3 rangi, Dyplomacja 6 rang, Język obcy (leśny).

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (bicz), Ruchliwość, Uniki, Zogniskowanie czaru (zaklinanie).

Czary: Umiejętność rzucania czarów 3. poziomu.

Patron: Sune.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe opiekuna od serca (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Czarość (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zbieranie informacji (Cha), Zwierzęca empatia (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe opiekuna od serca.

Biegłość w broni i pancerzu: Opiekun od serca nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie opiekuna od serca postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyska-

łyby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została opiekunem od serca, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z nich doda każdy poziom opiekuna od serca dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Wzrost Charyzmy (zw): W miarę jak opiekun od serca zdobywa kolejne poziomy, staje się coraz bardziej atrakcyjny i pociągający. Na poziomie 1. zyskuje premię wrodzoną +1 do wartości Charyzmy, a na każdym nieparzystym poziomie kolejne +1 aż do maksymalnej premii +5 na 9. poziomie.

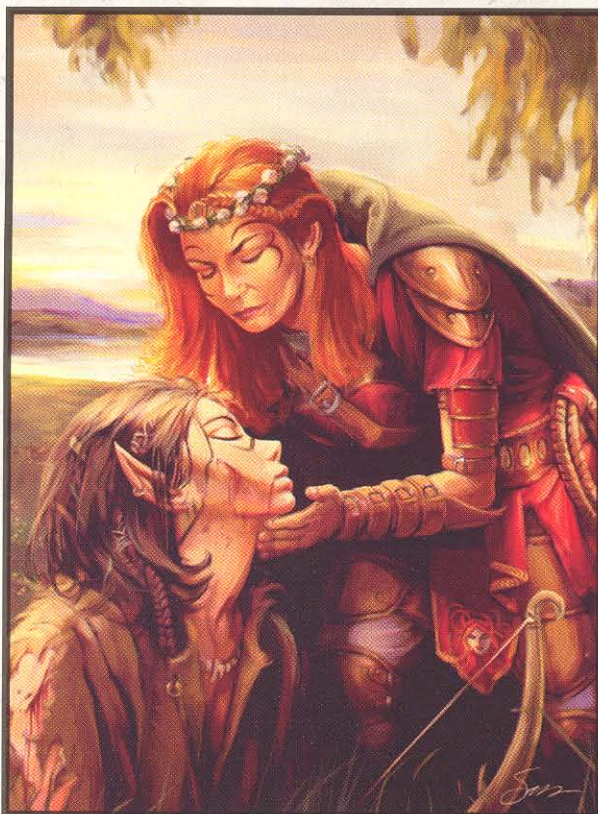
Z sercem i pasją (zw): Na 2. poziomie opiekun od serca zaczyna głęboko wierzyć, że cokolwiek zrobi lub powie, poruszy myśli i serca nawet najbardziej zatwardziały krytyków. Zdolność ta przekłada się na premię +2 do wszystkich umiejętności opartych na Charyzmie.

Upajające usta (zw): Na 4. poziomie pocałunek opiekuna od serca wprowadza obdarzoną nim osobę w stan upojenia, nadając jej premię +2 z morale do ataków, obrażeń od broni, rzutów obronnych i testów umiejętności. Co więcej, tymczasowo zawieszają efekty wyczerpania, zmęczenia i mdłości. Upojona postać otrzymuje również premię +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom zaklęcia. Zdolność ta utrzymuje się 5 rund, a dziennie może być wykorzystana tyle razy dziennie, ile wynosi premia z Charyzmy opiekuna od serca. Jedyną wadą

pocałunku jest fakt, że ma on również efekt czaru *oszołomienie* (stosuje się normalny rzut obronny), rzuconego przez zaklinacza poziomu opiekuna.

Głos syreny (zn): Na 6. poziomie głos opiekuna od serca jest tak mamiący, że osłabia zdolność przeciwników do opierania się jego czarom. Zyskuje on dodatkowo atut Zogniskowanie czaru (zaklinanie) i Przenikanie czaru, lecz stosują się one jedynie do czarów z komponentem werbalnym (i nie mogą zostać zmodyfikowane atutem Wyciszenia czaru).

Łzy z Wiecznego Złota (zw): Na 8. poziomie, w ramach akcji całorundowej, opiekun od serca może płakać łzami czerpanymi z Wiecznego Złota, świętego źródła wzmagającego piękno Sune i elfiej bogini Hanali Celanil. Jeśli łzy te zostaną zebrane, stają się odpowiednikiem *eliksiru miłości* i służą wiernym Sune za wodę święconą. Opiekun od ser-



Opiekun od serca

TABELA 4-10: OPIEKUN OD SERCA

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —				Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+2	+0		Wzrost Charyzmy	Obecna klasa +1	
2	+1	+3	+0	+3	Z sercem i pasją	Obecna klasa +1	
3	+2	+3	+1	+3	Wzrost Charyzmy	Obecna klasa +1	
4	+3	+4	+1	+4	Upajające usta	Obecna klasa +1	
5	+3	+4	+1	+4	Wzrost Charyzmy	Obecna klasa +1	
6	+4	+5	+2	+5	Głos syreny	Obecna klasa +1	
7	+5	+5	+2	+5	Wzrost Charyzmy	Obecna klasa +1	
8	+6	+6	+2	+6	Łzy z Wiecznego Złota	Obecna klasa +1	
9	+6	+6	+3	+6	Wzrost Charyzmy	Obecna klasa +1	
10	+7	+7	+3	+7	Metamorfoza w istotę baśniową	Obecna klasa +1	

ca może użyć tej zdolności raz na dekadzie i chociaż nie kosztuje go to nic w sensie materialnym, aby wezwać moc, musi wydać 6 PD, zupełnie jakby stworzył eliksir za pomocą atutu Warzenia eliksirów.

Metamorfoza w istotę baśniową: Na 10. poziomie opiekun od serca jest do tego stopnia dostrójony do sił naturalnego piękna, że wykracza poza śmiertelną definicję piękna. Jego typ zmienia się na „istotę baśniową”, co między innymi oznacza, że nie mają już na niego wpływu czary wymierzone w humanoidów, takie jak *zawrozczenie osoby*.

powłoka nocy

Kochanka Nocy jest perwersyjną i podstępą boginią nienawiści, zazdrości i zła, a także twórczynią Cienistego Splotu. Powłoki nocy natomiast to żrenice oczu Shar – poświęceni jej wizji, pielęgnujący jej sekrety, praktykujący jej magię i tak samo jak ona przebiegli i zgorzkniali. Są to istoty o żelaznej woli i determinacji, chociaż determinacja ta jest zdecydowanie perwersyjna. Plotą sieci intryg, szantażu i kontroli za pomocą nekromancji, iluzji i zaklęcia, i nie cofną się przed rozrzaskaniem zdominowanych istot, jeśli taka będzie wola Shar. Są okrutni i inteligentni, nie boją się wycofać, by potem powrócić i ostatecznie zmiżdżyć wroga. Honor nie ma dla nich znaczenia. Robią to, co się im podoba pod warunkiem, że zwiększa to ich moc – lub moc Shar.

Powłokami nocy najczęściej zostają kapłani. Tropiciele to wśród nich rzadkość. Często posiadają rangi w klasach czarodziejów, zaklinaczy, bardów lub łotrzyków, a poza tym w klasie, która gwarantuje im czary objawień.

Powłoki nocy zamieszkują w społecznościach zarówno dużych jak i małych, najczęściej praktykując w tajemnicy. Wielu działa na rzecz obalenia rządów, organizuje sekretne stowarzyszenia i stwara fałszywe kultury, by zrealizować swoje cele.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby stać się powłoką nocy.

Charakter: neutralny zły.

Podstawowa premia do ataku: +3.

Umiejętności: Blefowanie 2 rangi, Ciche poruszanie 2 rangi, Ukrywanie 2 rangi, Występy 4 rangi.

Atuty: Magia Cienistego Splotu, Zogniskowanie czaru (zaklęcie, iluzja lub nekromancja), Żelazna wola oraz Nieuciępliwa magia lub Zgubna magia.

Czary: umiejętność rzucania czarów objawionych 2. poziomu. Kapłani muszą mieć dostęp do domeny ciemność.

Patron: Shar.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe powłoki nocy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Blefowanie (Cha), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int), Wycucie kierunku (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na każdy poziom: 2 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe powłoki nocy.

Biegiłość w broni i pancerzu: Powłoka nocy nie zyskuje biegiłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane:

Na każdym poziomie powłoki nocy postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych lub tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została powłoką nocy, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z nich doda każdy poziom powłoki nocy dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Czary ciemności: Powłoka nocy może przygotować dowolny czar z domeny ciemność, tak jakby znajdował się on na jej liście czarów objawień. Czar ten zużywa komórkę na czary poziomu równego jego poziomowi na liście czarów domeny ciemność. Na przykład, kapłan/powłoka nocy mógłby przygotować *pacisk mroku* jako czar kapłański 5. poziomu, a tropiciel/powłoka nocy *czarne światło* jako czar tropiciela 3. poziomu.

Oczy Shar (zw): Oczy powłok nocy są całkowicie czarne. Posiadają one zdolność widzenia w ciemnościach w zasięgu 18 metrów i mogą dostrzec wszystko w magicznych ciemnościach w zasięgu 3 metrów, w tej samej czarno-białej wizji, jaką daje widzenie w ciemnościach. Nie mogą zostać oślepienie efektami magicznymi.

Podstępna magia: Na 3. poziomie powłoka nocy zyskuje atut Podstępnej magii jako atut dodatkowy, co odzwierciedla jej zdolność do używania Cienistego Splotu pod przewodnictwem Shar.



Powłoka nocy

Ryc. Mark Evans

TABELA 4-II: POWŁOKA NOCY

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —		
		Wytrwałość	Refleks	Wola
1	+0	+2	+0	+2
2	+1	+3	+0	+3
3	+2	+3	+1	+3
4	+3	+4	+1	+4
5	+3	+4	+1	+4
6	+4	+5	+2	+5
7	+5	+5	+2	+5
8	+6	+6	+2	+6
9	+6	+6	+3	+6
10	+7	+7	+3	+7

Specjalne	Czary na dzień
Czary ciemności	Obecna klasa +1
Oczy Shar	Obecna klasa +1
Podstępna magia	Obecna klasa +1
Mowa cienia	Obecna klasa +1
Dysk nocy	Obecna klasa +1
<i>Prawdziwe kłamstwa</i>	Obecna klasa +1
Umysł Shar	Obecna klasa +1
Pieszczota Shar	Obecna klasa +1
<i>Ulubieniec Shar</i>	Obecna klasa +1
<i>Głos niewypowiedzianego zła</i>	Obecna klasa +1

Mowa cienia (zn): Powłoki nocy mogą komunikować się mistycznie poprzez cienie umysłu, szepcząc krótkie wiadomości innym wyznawcom Mrocznej Bogini w zasięgu 150 metrów. Wszyscy wyznawcy Shar w zasięgu słyszą wiadomość wyszeptaną w ich umysłach. Obserwator tego zdarzenia może usłyszeć szept powłoki nocy, jeśli znajduje się wystarczająco blisko (test Nasłuchiwanie ST 15, aby usłyszeć szept w zasięgu 4,5 metra + 1 do ST wraz z każdym dodatkowym 1,5 metra odległości). Jest to akcja darmowa i może być używana do komunikowania się z nieumarłymi wyznawcami Shar oraz nieumarłymi stworzeniami w ich służbie.

Dysk nocy (zn): Począwszy od 5. poziomu, każdy czakram, którego używa powłoka nocy, traktowany jest jak *powracający czakram* +2. Nie używany przez więcej niż 1 rundę, powraca do swych pierwotnych zdolności. Jeśli czakram ma dodatkowe zdolności (na przykład *mroz*), pozostają one w mocy. Jeśli broń ma premie z usprawnienia wyższe niż +2, stosuje się lepszą z tych dwóch premii.

Prawdziwe kłamstwa (zc): Na 6. poziomie powłoka nocy może wejść w umysł stworzenia i natychmiast zmodyfikować jego wspomnienia, jakby użyła czaru *modyfikacja pamięci* rzucanego przez barda 4. poziomu. Ma prawo używać tej zdolności tyle razy na dekadzień, ile wynosi jej modyfikator z Charyzmy (minimalnie 1). *Modyfikacja pamięci* działa, jakby została rzucona przez barda poziomu powłoki nocy.

Umysł Shar (zw): Począwszy od 7. poziomu, Shar gwarantuje powłokom nocy zdolność do używania do obrony mocy umysłu. Dodają one wówczas premię z Intelaktu (jeśli ją mają) do wszystkich rzutów obronnych.

Pieszczota Shar (zn): W chwili osiągnięcia 8. poziomu powłoka nocy może otoczyć trzymany przez siebie czakram, bicz lub sztylet magią Cienistego Splotu, tymczasowo napełniając go zdolnością *przekłety*. Zdolność ta utrzymuje się 1 rundę i może zostać wykorzystana w ramach akcji darmowej tyle razy na dekadzień, ile wynosi premia z Charyzmy powłoki (minimalnie 1). Powłoka musi się jednak zdecydować na użycie tej zdolności, zanim wykona atak. Jeśli atak się nie powiedzie, użycie zdolności i tak liczy się jako wykorzystane.

Ulubieniec Shar (zc): Po osiągnięciu 9. poziomu raz na dekadzień w ramach akcji standardowej powłoka nocy może wezwać jeden cień na poziom klasowy, który będzie wykonywał jej rozkazy przez ilość rund równą jej poziomowi klasowemu. Każdy cień stworzony przez wezwane stworzenie poprzez wysączenie Siły również znajduje się pod kontrolą powłoki, ale znika wraz z pierwotnym cieniem, kiedy upłynie czas trwania zdolności. Powłoka nocy jest zdolna do werbalnej komunikacji z cieniem tak, jakby znała jego język. Może do tego używać również zdolności mowa cienia.

Głos niewypowiedzianego zła (zc): Na 10. poziomie powłoka raz na dzień może rozkazywać stworzeniu, jakby używała czaru *dominacja nad potworem* rzuconego przez zaklinacza jej poziomu klasowego. Efekt owej zdolności utrzymuje się przez 1 dzień. W przeciwieństwie do wielu zdolności czaropodobnych tego typu, *głos niewypowiedzianego zła* nie ma komponentu werbalnego.

przewodnik w zaświaty

W świecie przepelnionym mądrymi przybyszami i magicznym wieszaniem nie istnieje zbyt wiele wątpliwości w kwestii tego, co dzieje się z duszą po śmierci. Być może to zaskakujące, ale wiedza ta niewiele przyczyniła się do uśmierzenia niepokojów mieszkańców Faerunu, których przeraża wizja porwania duszy przez demona w chwili, gdy będzie ona przechodziła na Plan Letargu. Co gorsza, wielu obawia się, że ich

zwłoki zostaną wykopane i ożywione przez spazzonego, ogarniętego obsesją śmierci czarownika w rodzaju tych, którzy od czasu upadku Myrkula w trakcie Czasów Kłopotów stali się powszechnym zjawiskiem.

Ci, którzy niepokoją się o swoje życie po śmierci, zwracają się do przewodników w zaświaty Kelemvora, elitarnego zakonu władających czarami wojowników w służbie Sędziego Umarłych, aby uciszyli ich strach obietnicą łagodnego przejścia do życia po śmierci oraz sprawiedliwego osądu. Kiedy przewodnicy w zaświaty nie zaspokajają potrzeb tych, którzy bliscy są śmierci, powstrzymują rozprzestrzenianie się nekromancji, oczyszczając Faerun z zarazy nieumarłych za pomocą wiary, czarów i szermierki. Są zarówno współczującymi opiekunami jak i zaciekłymi wrogami nieumarłych, a tym samym uosabiają dualizm, jaki charakteryzuje śmierć w Krainach. Przewodnicy w zaświaty wywodzą się wyłącznie z szeregów kleru Kelemvora.

Kościół przepelniony jest kapłanami, którzy przedkładają jedną stronę równania śmierci ponad drugą. Jedni starają się w spokoju wyprawić umierających na tamten świat, obdarzając ich obietnicami i kojącymi czarami. Inni gorliwie rozbijają budyganami klat-

ki piersiowe ożywionych szkieletów, a czuwanie przy łożu konających uznają za potrzebną, aczkolwiek czasem nudną przerwę w bitwach z nieumarłymi przeciwnikami. Przewodnik w zaświaty musi jednak balansować między tymi skrajnościami. Co więcej, służy kościołowi również w mniej oczywisty sposób jako kurier między poszczególnymi świątyniami. Rzadko kiedy pozostaje związany z jedną świątynią, oczekuje się bowiem od niego, że będzie podróżować po świecie, szerząc nauki Kelemvora, oraz nauczać o spokojnym, pięknym przejściu w zaświaty.

Wszyscy przewodnicy w zaświaty są kapłanami Kelemvora, niektórzy z nich są jednak wyszkolonymi wojownikami, by lepiej niszczyć nieumarłych, a inni zaklinaczami lub czarodziejami próbującymi wykorzystać nekromancję. Niewielu łotrzyków lub mnichów zostaje przewodnikami w zaświaty, natomiast zarówno religia jak i charakter zapobiegają wstępowaniu w szeregi tej klasy barbarzyńców, bardów, druidów, paladynów i tropicieli.

Przewodnicy w zaświaty często przewodzą grupom poszukiwaczy przygód, którzy oczyszczają enklawy nieumarłych lub karzą wyjątkowo złośliwych i potężnych nekromantów. Od czasu do czasu przewodniczą ważnym pogrzebom lub obdarowują przywracającą życie magią tych, którzy służyli kościołowi i nadal mają ważne zadania na tym świecie. Wymóg podróży sprawia, że przewodnika w zaświaty można spotkać zarówno w dzicy jak i w ludnym mieście.

Kość wtrzymaności: k6



Przewodnik w zaświaty

TABELA 4-12: PRZEWODNIK W ZAŚWIATY

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	Dar Kelelvora, rytuał odejścia	Poziom klasy czarownika objawień +1
2	+1	+3	+0	+3	Gawędzenie z umarłymi	Poziom klasy czarownika objawień +1
3	+2	+3	+1	+3	Dodatkowy atut	Poziom klasy czarownika objawień +1
4	+3	+4	+1	+4	Premia do rzutu obronnego	Poziom klasy czarownika objawień +1
5	+3	+4	+1	+4	Więź <i>Śmiertelnego Dotyku</i> (widmowy dotyk)	Poziom klasy czarownika objawień +1
6	+4	+5	+2	+5	Dodatkowy atut	Poziom klasy czarownika objawień +1
7	+5	+5	+2	+5	Więź <i>Śmiertelnego Dotyku</i> (plaga nieumarłego)	Poziom klasy czarownika objawień +1
8	+6	+6	+2	+6	Premia do rzutu obronnego, <i>eteryczny czyszciec</i>	Poziom klasy czarownika objawień +1
9	+6	+6	+3	+6	Więź <i>Śmiertelnego Dotyku</i> (niszczenie)	Poziom klasy czarownika objawień +1
10	+7	+7	+3	+7	Dodatkowy atut, łaska Kelelvora	Poziom klasy czarownika objawień +1

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać przewodnikiem w zaświaty.

Charakter: praworządny neutralny.

Bazowa premia do rzutu obronnego: Wola +4.

Umiejętności: Dyplomacja 5 rang, Wiedza (plany) 5 rang.

Atuty: Wielka wytrwałość, Wyjątkowe odganianie.

Czary: umiejętność rzucania *rozmawiania z umarłymi* jako czaru objawień.

Patron: Kelelvor.

Specjalne: postać musi zniszczyć nieumarłego o ilości KW przynajmniej 5, za pomocą broni, czarów lub energii pozytywnej, choć nie ma obowiązku dokonać tego w pojedynkę.

Postać musi być biegła w postugiwaniu się mieczem półtoraręcznym.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe przewodnika w zaświaty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na każdy poziom: 2 + modyfikator z Int.

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe przewodnika w zaświaty.

Biegłość w broni i pancerzu: Przewodnik w zaświaty nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie przewodnika w zaświaty postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby uzyskała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub skarcenie nieumarłego – zobacz jednak zdolność dar Kelelvora, dalej). Jeśli postać, zanim została przewodnikiem w zaświaty, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom przewodnika w zaświaty dla celów określania ilości czarów na dzień.

Dar Kelelvora: Z łaski Władcy Umarłych dla celów niszczenia lub odganiania nieumarłych (w początkowym teście odegnania, jak i teście obrażeń od odegnania) przewodnicy w zaświaty dodają swoje poziomy przewodników do poziomów klasowych kapłanów.

Rytuał odejścia (zn): W ramach akcji standardowej przewodnik w zaświaty może dotknąć zwłok, chroniąc je przed tymi, którzy zechcieliby je ożywić. Martwe stworzenie, na którym został odprawiony rytuał, nie może bowiem zostać ożywione w żaden sposób poza bezpośrednią interwencją bóstwa. Przewodnik w zaświaty ma prawo wykonać rytuał

odejścia na jednym stworzeniu na dzień na poziom przewodnika. Zwłoki stworzeń o liczbie KW większej od liczby KW przewodnika o 4 lub więcej nie poddają się temu rytuałowi.

Gawędzenie z umarłymi (zn): Począwszy od 2. poziomu, studia nad procesem śmierci gwarantują przewodnikowi w zaświaty przebiegłość i zrozumienie ułatwiające wydobycie dodatkowych informacji ze zwłok podczas używania czaru *rozmawianie z umarłymi*. Zamiast zwyczajowego jednego pytania na dwa poziomy czarującego, przewodnicy w zaświaty mogą zadawać jedno pytanie na jeden poziom.

Dodatkowy atut: Na poziomie 3., 6. i 10. przewodnik w zaświaty może wybrać z poniższej listy dodatkowy atut: Boska pomsta, Wzmocnione odegnanie, Wyjątkowe odganianie, Skuteczniejsze odganianie oraz Przyspieszone odganianie.

Premia do rzutu obronnego (zw): Na 4. poziomie przewodnik w zaświaty zyskuje premię +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom śmierci oraz do rzutów obronnych przy unikaniu poziomu negatywnego. Po osiągnięciu 8. poziomu zawsze wykonuje rzut obronny, aby uniknąć poziomu negatywnego.

Więź *Śmiertelnego Dotyku* (zn): Fakt, że przewodnik w zaświaty wyznaje Kelelvora, oraz jego oddanie naukom Pana Kryształowej Iglicy pozwala mu ustanawiać pewne ponadnaturalne połączenia ze *Śmiertelnym Dotykiem*, potężnym mieczem półtoraręcznym Kelelvora. Moc ta objawia się w formie bladezielonej poświaty wokół broni, którą posługuje się przewodnik, co odzwierciedla jego zdolność do zwiększania mocy oręża, którym włada.

Zdolność ta utrzymuje się przez 1 rundę i może zostać wywołana w akcji darmowej tyle razy, ile wynosi premia z Charyzmy przewodnika (minimum jeden raz). Przewodnik musi jednak zdecydować się na użycie zdolności, zanim zaatakuje, a nawet jeśli atak się nie powiedzie, wykorzystanie zdolności i tak następuje.

Na 5. poziomie więź gwarantuje dzierżącemu broń zdolność *widmowego dotyku*. Na 7. poziomie broń przewodnika w zaświaty zyskuje zarówno *widmowy dotyk* jak i *plagę nieumarłego*, na 9. zaś zdolność *widmowy dotyk*, *plagę nieumarłego* oraz *niszczenie*, nawet jeśli nie jest bronią miazdzącą. Normalne zdolności broni nadal się przy tym utrzymują.

***Eteryczny czyszciec* (zc):** Na 8. poziomie przewodnik w zaświaty może raz dziennie otoczyć się kulą mocy o promieniu 1,5 metra na poziom klasowy, która zmusza stworzenia eteryczne na obszarze efektu do manifestacji się na Planie Materialnym lub do przejścia na ten plan (zjawę, na przykład, zmusza ona do manifestacji, a eterycznego rabusia lub stworzenie używające czaru *eteryczny spacer* do przejścia na Plan Materialny). Aby oprzeć się temu efektowi, stworzenia takie mogą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + 1/2 poziomu klasowego przewodnika + premia z Roztropności przewodnika). Te, którym rzut się nie powiedzie, ulegają działaniu mocy i nie mogą powrócić na Plan Eteryczny przez 1 minutę na poziom klasowy.

Łaska Kelelvora (zn): Na 10. poziomie przewodnik w zaświaty zyskuje całkowite uodpornienie na wysączenie energii i efekty śmierci. Co więcej, sojusznicy w zasięgu 3 metrów od niego zyskują premię +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom śmierci oraz rzutów obronnych dla uniknięcia poziomu negatywnego.

przywódca sporu

Książę Kłamstw stara się kontrolować wszystko i wszystkich i nie zawaha się sięgnąć po żaden środek, by ów cel osiągnąć. Przywódcy sporu są najważniejszymi narzędziami Mrocznego Słońca, zobowiązanymi szerzyć Jedyną Prawdziwą Drogę Cyrica (tak przynajmniej podszeptuje im Książę Kłamstw) za pomocą siły i oszustwa. Wzniciągają zatem spory i popełniają morderstwa, by lud bał się ich bóstwa.

Większość przywódców sporu to kapłani, łotrzykowie lub bardowie. Niezwykle uzdolnieni wojownicy i barbarzyńcy również nadają się na przywódców, postaci innych klas jednak rzadko wybierają tę ścieżkę.

Przywódcy sporu najczęściej wspierają władców z zamiłowaniem do okrucieństwa i skłonnościami imperialnymi. W każdej krainie, do której zawędrują, knują intrygi i starają się wzniciąć spory, ale tak by nie wywołać przy tym otwartego konfliktu, który znalazłby się w gestii Tempusa, boga wojny. Większość poświęca również czas na spiskowanie przeciwko sobie nawzajem w nieprzerwanej walce sekcji przeciwko sekcji, w której każdy przywódca pragnie powiększyć osobistą władzę.

Kość Wytrzymałości: k6.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać przywódcą sporu.

Umiejętności: Blefowanie 4 rangi, Język obcy (otchlanny), Przebieranie 8 rang, Zastraszanie 4 rangi.

Atuty: Zogniskowanie broni (długi miecz), Zogniskowanie czaru (iluzja), Żelazna wola.

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Patron: Cyric.

Specjalne: postać musi własnoręcznie zabić iluzjonistę, kapłana Cyrica lub kogoś z atutem Zogniskowania czaru (iluzja).

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe przywódcy sporu (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Blefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Półśłówka (Rzt), Przebieranie (Cha), Ukrywanie (Zr), Wiedza (religia) (Int), Wyczucie podubek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe przywódcy sporu.

Biegłość w broni i pancerzu: Przywódca sporu nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie przywódcy sporu postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, dodatkowych ulubionych wrogów). Jeśli postać, zanim została przywódcą sporu, posiadała więcej niż jedną klasę czaru-

jącego, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom przywódcy sporu dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Aura dominacji (zn): Przywódca sporu jest odporny na strach (magiczny lub z innego źródła). Wrogowie w zasięgu 6 metrów od niego otrzymują karę -2 z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu. Zasięg tej aury wzrasta na poziomie 4. i 7.

Stosowanie trucizny: Przywódcy sporu są wycwiczeni w stosowaniu trucizn i nigdy nie ryzykują przypadkowego zatrucia w trakcie nakładania trucizny na ostrze.

Wycwiczone kręactwo (zn): Na 2. poziomie przywódcy sporu stają się wycwiczeni w sztuce mówienia kłamstw. Otrzymują premię +2 do testów Blefowania i Zastraszania. Co więcej, zyskują premię +4 do rzutu obronnego przeciwko czarom *wykrycie kłamstwa i sfera prawdy*.

Ukradkowy atak: Począwszy od 3. poziomu, przywódca sporu, który schwyci przeciwnika w chwili, gdy nie może się on efektywnie obronić przed atakiem, ma prawo odkryć jego słaby punkt i zadać dodatkowe obrażenia. Zawsze gdy przeciwnikowi przywódcy nie będzie przysługiwać premia ze Zręczności do KP (niezależnie od tego, czy ją posiada), atak przywódcy zadaje +1k6 punktów obrażeń. Te dodatkowe obrażenia wzrastają na 6. i 9. poziomie o kolejne +1k6. Jeśli przywódca osiągnie za pomocą ukradkowego ataku trafienie krytyczne, dodatkowe obrażenia zostają podwojone. Trafienie w czułe miejsce przeciwnika wymaga precyzji i przenikliwości, zatem ataki z dystansu mogą się zaliczać do ukradkowych tylko, jeśli cel znajduje się nie dalej niż 9 metrów od przywódcy.

Uderzeniem bez broni lub tłuikiem przywódca może wykonać atak ukradkowy, który zamiast normalnych obrażeń zadaje stłuczenia. Nie może jednak użyć w ukradkowym ataku do zadania stłuczeń broni, która zadaje normalne obrażenia, nawet ze zwyczajową karą -4, ponieważ musi czynić optymalny użytek ze swej broni, aby w ogóle wykonać atak ukradkowy.

Przywódcą może przeprowadzić atak ukradkowy tylko na stworzenia o dającej się odróżnić anatomii – nieumarli, konstrukty, rośliny, śluz i stworzenia bezcielesne nie posiadają czułych miejsc, które można by zaatakować. Ukradkowy atak nie dotyczy stworzeń, które nie podlegają trafieniom krytycznym. Przywódca sporu musi również dość dobrze widzieć cel, aby wypatrzeć czułe miejsce i być w stanie do niego dosięgnąć. Nie wolno mu zaatakować ukradkiem stworzenia w ukryciu lub uderzając w kończyny stworzenia, którego czułe miejsca są poza jego zasięgiem.

Jeśli przywódca sporu posiada premię do ukradkowego ataku z innego źródła (poziom klasowy łotrzyka), premie do ataku się kumulują.

Iluzje: Począwszy od 5. poziomu przywódca sporu dodaje czary *mniejszy obraz*, *niemy obraz*, *niewidzialność*, *widmowy odgłos*, *widmowy zabójca* i *większy obraz* do swojej listy czarów. Czary te stają się czarami kapłańskimi poziomu takiego jak na liście Cza/Zak (zatem przywódca może przygotować *niewidzialność* jako czar kapłański 2. poziomu).

Śmiertelny atak (zn): Począwszy od 8. poziomu, przywódca sporu, który 3 rundy przygląda się swojej ofierze, dokonuje ukradkowego ataku bronią do walki wręcz i zadaje obrażenia, nadaje atakowi dodatkowy efekt – paraliżuje lub zabija cel (sam to określa). W czasie przyglądania



Przywódcą sporu

TABELA 4-13: PRZYWÓDCA SPORU

Poziom	Bazowa premia		— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wyrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+2	+0	+2	Aura dominacji 6 m, stosowanie trucizny	Obecna klasa +1	
2	+1	+3	+0	+3	Wycwiczone kręctwo	Obecna klasa +1	
3	+2	+3	+1	+3	Ukradkowy atak +1k6	—	
4	+3	+4	+1	+4	Aura dominacji 9 m	Obecna klasa +1	
5	+3	+4	+1	+4	Iluzje	Obecna klasa +1	
6	+4	+5	+2	+5	Ukradkowy atak +2k6	—	
7	+5	+5	+2	+5	Aura dominacji 12 m	Obecna klasa +1	
8	+6	+6	+2	+6	Śmiertelny atak	Obecna klasa +1	
9	+6	+6	+3	+6	Ukradkowy atak +3k6	—	
10	+7	+7	+3	+7	Poprawiony śmiertelny atak	Obecna klasa +1	

się ofierze może wykonywać inne czynności pod warunkiem, że jego uwaga koncentruje się na celu, a cel go nie wykryje lub nie rozpozna w nim wroga. Jeśli ofierze takiego ataku nie powiedzie się rzut obronny na Wyrwałość (ST 10 + poziom klasowy przywódcy + modyfikator z Int przywódcy) przeciwko efektowi śmierci, umiera, jeśli zaś rzut dotyczy efektu paraliżu, staje się wyczerpana, co sprawia, iż jest całkowicie bezbronna i niezdolna do działania na 1k6 rund plus 1 runda na poziomie przywódcy. Jeśli ofierze powiedzie się rzut obronny, śmiertelny atak staje się zwykłym atakiem ukradkowym. Śmiertelny atak musi nastąpić przed upływem trzech rund od chwili, gdy przywódca przestał przyglądać się swej ofierze. Jeśli zostanie przeprowadzony, ale się nie powiedzie (ofiara wykona udany rzut obronny) lub przywódca nie wykona ataku w ciągu 3 rund, aby wykonać kolejny śmiertelny atak, musi poświęcić nowe 3 rundy na przyglądanie się ofierze.

Poprawiony śmiertelny atak (zn): Na 10. poziomie ST śmiertelnego ataku przywódcy sporu wzrasta o +4 (zarówno do efektu śmierci jak i paraliżu).

Rogaty herold

Pod koniec Czasów Kłopotów Myrkul, Władca Kości, były bóg umarłych, został zniszczony na wybrzeżu Waterdeep przez Midnight, śmiertelną czarodziejkę, która później stała się Mystrą. Resztkę jego esencji została zamknięta we fragmentach roztrzaskanego netheryjskiego artefaktu, przechowywanego w pobliskiej Wieży Czarnokija. W ciągu następnej dekady ostatnie ślady energii Myrkula powoli odnowiły stary artefakt, napełniając go osobowością i wspomnieniami martwego bóstwa. W chwili gdy *Rogata Korona* została w pełni orestaurowana, Myrkul teleportował się do wielu miejsc na całym Faerunie, osiadając na skroniach wielu żywych i nieumarłych byłych sług. Za ostatniego znanego posiadacza *Rogatej Korony*, który nosił ją przez ponad rok, uważany jest Nhyris D'Hothek, czystej krwi yuan-ti, który zaginął w podziemnym porcie Skullport w roku 1370 RD, po tym jak *Rogata Korona* zamieniła go w licza (więcej wiadomości na temat *Rogatej Korony* znajduje się w *Magii Faerunu*).

Rogaty herold jest wystawnikiem upadłego Władcy Kości. Niektórzy twierdzą, że jego powstanie stanowi zapowiedź odnowienia boskich obowiązków Myrkula, podczas gdy inni uznają w nim jedynie dowód upadku wielkiej niegdyś mocy. Każdy z rogatych heroldów po zakończeniu Czasów Kłopotów i śmierci bóstwa dotknął *Rogatej Korony*, chociaż nie wszystkie istoty, które to uczyniły, stały się członkami tej klasy prestiżowej.

Większość rogatych heroldów to kapłani, czarodzieje lub nekromanci, z których wielu to nieumarli. Prawie wszyscy czcili kiedyś Władcę Kości, a potem zwrócili się ku bóstwom takim jak Jergal, Cyric, Kelemvor czy Velsharoon. W chwili wstąpienia do tej klasy rogaty herold musi jednak nawrócić się na Myrkula, chociaż nie jest jasne, które bóstwo gwarantuje mu wówczas czary. Kapłani przechodzący na wiarę Myrkula zachowują czary domen poprzedniego bóstwa. Jeśli nie spełnią tego warunku, tracą zdolności wynikające z posiadania rang w tej klasie, za wyjątkiem Kości Wyrzymałości, bazowej premii do ataku i rzutów obronnych.

Rogaci heroldowie często mieszkają w dużych kryptach lub nekropoliach albo nawiedzają pola bitew. Rzadko, jeśli w ogóle, wchodzi w interakcje z żywymi istotami, za wyjątkiem sytuacji gdy chcą zdobyć więcej zwłok. Stworzenia takie często można spotkać w towarzystwie stad służących im nieumarłych. Jeśli jeszcze nie są nieumarłymi, usilnie starają się zmienić w liczbę.

Kość Wyrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać rogatym heroldem.

Charakter: dowolny zły.

Umiejętności: Wiedza (plany) 8 rang.

Patron: Myrkul.

Specjalne: przynajmniej raz od zakończenia Czasów Kłopotów postać musiała dotknąć *Rogatej Korony*, netheryjskiego artefaktu, który zawiera resztki esencji Myrkula.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe rogatego herolda (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zastraszenie (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe rogatego herolda.

Biełość w broni i pancerzu: Rogaty herold nie zyskuje biełości w broni i pancerzu.

Kościane rogi (zw): Z czaszki rogatego herolda wyrasta sześć krętych, kościanych rogów, które



Rogaty herold

Ryc. Raosen Minnara

TABELA 4-I4: ROGATY HEROLD

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —		
		Wytrwałość	Refleks	Wolę
1	+0	+2	+0	+2
2	+1	+3	+0	+3
3	+2	+3	+1	+3
4	+3	+4	+1	+4
5	+3	+4	+1	+4
6	+4	+5	+2	+5
7	+5	+5	+2	+5
8	+6	+6	+2	+6
9	+6	+6	+3	+6
10	+7	+7	+3	+7

Specjalne

Kościane rogi, karcenie nieumarłych, domena śmierci
 Obserwacja śmierci, *ożywienie umarłego*
 Dodatkowy atut
 Dodatkowy atut
 Kapitan nieumarłych
Stworzenie nieumarłego
 Dodatkowy atut, ożywienie na odległość
Stworzenie potężniejszego nieumarłego
 Dodatkowy atut
 Generał nieumarłych

przypominają koronę. Rogi te uważane są za broń naturalną, razem dają 1k6 punktów obrażeń kłutych. Obrażenia podwajają się, gdy rogi zostają użyte w szarży.

Karcenie nieumarłych (zn): Postać może karcieć lub rozkazywać nieumarłym jak kapłan poziomu równego poziomowi klasowemu rogatego herolda. Jeśli potrafiła już wcześniej karcieć nieumarłych, poziomy klas gwarantujący tę zdolność się kumulują.

Domena śmierci: W chwili przystąpienia do klasy rogatego herolda postać zyskuje dostęp do domeny śmierć, opisanej w *Podręczniku Gracza*, oraz do mocy zsyłanych przez tę domenę. Dla celów określania efektów gwarantowanych mocy poziomy w klasie prestiżowej sumują się z poziomami kapłańskimi. Jeśli rogaty herold nie ma żadnego poziomu kapłańskiego, do określania mocy wykorzystuje się jedynie poziomy klasy prestiżowej.

Obserwacja śmierci (zw): Rogaty herold może swobodnie patrzeć na świat tak, jakby używał czaru *obserwacja śmierci*.

Dodatkowy atut: Na wskazanym poziomie rogaty herold może wybrać dodatkowy atut: Boska pomsta, Przyspieszone odganianie, Skuteczniejsze odganianie, Wyjątkowe odganianie, Wzmocnione odganianie, Zdolności przywódcze (jedynie nieumarli kompani), Zogniskowanie broni (kościane rogi).

Ożywienie umarłego (zc): Począwszy od 2. poziomu, rogaty herold może raz dziennie rzucić *ożywienie umarłego* jako zdolność czaropodobną. Poziom czarującego dla tej zdolności lub *ożywienia umarłego* jako czaru to poziom rogatego herolda plus premia z Charyzmy (jeśli ją ma), co kumuluje się ze wszystkimi innymi klasami, jakie posiada, a w których można rzucać *ożywienie umarłego*. Na przykład, rogaty herold 2. poziomu, kapłan 7. poziomu z Charyzmą 13 rzuca *ożywienie nieumarłego* jak kapłan 10. poziomu, niezależnie od tego, czy rzuca go jako zdolność czaropodobną, czy jako czar kapłański. Ten poziom rzucającego czar określa również maksymalną liczbę nieumarłych ożywionych zaklęciem, których rogaty herold jest w stanie kontrolować (postać na 10. poziomie czarującego może utrzymać kontrolę nad nieumarłymi o ilości KW nie większej niż 20). Począwszy od 4. poziomu, rogaty herold może wykorzystywać tę zdolność dwa razy dziennie.

Kapitan nieumarłych (zw): Na 5. poziomie zdolność rogatego herolda do kontrolowania nieumarłych ożywionych za pomocą czarów wzrasta do pięciokrotności, zamiast dwukrotności, jego poziomu rzucającego czary. Limit nieumarłych kontrolowanych za pomocą zdolności rozkazywania nieumarłym wzrasta wówczas z efektywnego poziomu kapłańskiego do dwukrotności efektywnego poziomu kapłańskiego.

Stworzenie nieumarłego (zc): Począwszy od 6. poziomu, rogaty herold może raz dziennie rzucić *stworzenie nieumarłego*, przy czym jego poziom czarującego jest taki sam jak przy zdolności *ożywienia umarłego*. Rogaty herold może również rzucić *ożywienie umarłego*, zamiast *stworzenia nieumarłego* w taki sam sposób, w jaki źli kapłani spontanicznie zmieniają przygotowane czary na czar *zadawania ran*.

Ożywienie na odległość (zn): Na 7. poziomie każde użycie *ożywienia nieumarłego*, czy to jako zdolności czaropodobnej, czy jako czaru, które wykorzysta rogaty herold, ma zasięg średni (30 m + 3 m/poziom) za-

miast dotykowego. Innymi słowy, rogaty herold może użyć *ożywienia umarłego* na odległość bez konieczności dotykania zwłok. Jeśli rzucane jest ono jako czar, wymaga komponentów materialnych, nie trzeba ich jednak umieszczać na zwłokach.

Stworzenie potężniejszego nieumarłego (zc): Począwszy od 8. poziomu, rogaty herold może raz dziennie rzucić *stworzenie większego nieumarłego* na poziomie czarującego takim samym, jak przy zdolności *ożywienie umarłego*. Ma także prawo rzucić *ożywienie umarłego* zamiast *stworzenia większego nieumarłego* w taki sam sposób, w jaki źli kapłani spontanicznie zmieniają przygotowane czary na czar *zadawania ran*.

Generał nieumarłych (zn): Na 10. poziomie limit kontrolowanych przez rogatego herolda nieumarłych ożywionych za pomocą czarów wzrasta do dziesięciokrotności jego poziomu czarującego. Limit nieumarłych kontrolowanych za pomocą zdolności rozkazywania nieumarłym wzrasta wówczas do pięciokrotności jego efektywnego poziomu kapłańskiego.

sługa fal

Umberlee boją się wszyscy, którzy utrzymują się z morza, a ci, którzy wkraczają w jej domenę, muszą oddać jej hołd, by uniknąć gniewu bogini. Słudzy fal służą Sucej Królowej, odbierając w jej imieniu hołdy i jako siły zbrojne.

Większość sług fal to kapłani, tropiciele lub kapłani/tropiciele. Czasem w ich szeregach wstępuje także czarodziej lub zaklinacz z zamilowaniem do wodnej magii, słyszano także o kilku druidach/sługach fal. Również niektóre plemiona barbarzyńskie czczące Królową Sukę mają swoich barbarzyńców/sługi fal, ci jednak mają temperament tak samo wybuchowy jak ich bogini.

Słudzy fal to w większości samotnicy. Niektórzy zamieszkują na smaganych wiatrem wyspach i wybrzeżach, inni całe życie spędzają na różnych statkach. Wielu zarabia na życie jako piraci atakujący kupieckie statki, które nie złożyły wystarczających ofiar bogini. Rzadko oddalają się od dużych akwenów.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać sługą fal.

Bazowa premia do ataku: +5

Umiejętności: Język obcy (wodny), Pływanie 4 rangi, Wiedza (natu-
ra) 4 rangi, Wycucie kierunku 3 rangi, Zastraszanie 4 rangi.

Atuty: Wytrzymałość, Zogniskowanie broni (trójzab)!

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień 2. poziomu. Kapłani, którzy pragną zostać sługami fal, muszą mieć dostęp do domeny ocean.

Patron: Umberlee.

Specjalne: postać musi wejść w pokojowy kontakt z żywiołkiem wody, złym stworzeniem z typu przybysz (woda) lub złym stworzeniem wodnym, które ma przynajmniej 6 Kości Wytrzymałości, i porozumieć się z nim w języku obcym lub za pomocą magii.

TABELA 4-15: SŁUGA FAL

Poziom	Bazowa premia	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	Czary oceanu, oddychanie pod wodą, zatopiony legion	Poziom klasy czarownika objawień +1
2	+1	+3	+0	+3	Swoboda ruchu	Poziom klasy czarownika objawień +1
3	+2	+3	+1	+3	Wodni słudzy, szal sahuagina	Poziom klasy czarownika objawień +1
4	+3	+4	+1	+4	Widzenie w głębinach, nos rekina	Poziom klasy czarownika objawień +1
5	+3	+4	+1	+4	Trucizna meduzy	Poziom klasy czarownika objawień +1
6	+4	+5	+2	+5	Wyczuwanie drgań	Poziom klasy czarownika objawień +1
7	+5	+5	+2	+5		Poziom klasy czarownika objawień +1
8	+6	+6	+2	+6	Macki meduzy	Poziom klasy czarownika objawień +1
9	+6	+6	+3	+6	Ramiona ośmiornicy	Poziom klasy czarownika objawień +1
10	+7	+7	+3	+7	Ciało meduzy	Poziom klasy czarownika objawień +1

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe sługi fal (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Koncentracja (Int), Leczenie (Rzt), Pływanie (S), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wycucie kierunku (Rzt), Zwierzęca empatia (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe sługi fal.

Biegłość w broni i pancerzu: Sługa fal nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie sługi fal postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jakie zyskała by postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została sługą fal, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom sługi fal dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Czary oceanu: Sługa fal może przygotować dowolny czar z domeny ocean, tak jakby był na jego liście czarów objawień. Czar ten zużywa komórkę na czary poziomu równego jego poziomowi na liście czarów domeny ocean. Na przykład, tropiciel/sługa fal mógłby przygotować *wytrzymałość żywiołową* jako czar tropiciela 1. poziomu.

Oddychanie pod wodą (zw): Sługa fal może oddychać pod wodą tak samo jak na powietrzu oraz zyskuje szybkość pływania 9 metrów. Tak jak wszystkie stworzenia z szybkością pływania, nie musi wykonywać testów Pływania, aby z ową szybkością poruszać się w wodzie. Kiedy wykonuje

zadania specjalne lub stara się uniknąć niebezpieczeństwa, otrzymuje premię +8 do testów Pływania. Jeśli się śpieszy lub jest zagrożony, zawsze może wykorzystać zasadę 10 przy testach Pływania. Ma także prawo wykonać pod wodą akcję biegu pod warunkiem, że płynie w linii prostej.

Zatopiony legion: Słudzy fal ze zdolnością karcenia nieumarłych zyskują premię +4 do swoich testów obrażeń od odegnania zawsze, gdy oni lub będący celem nieumarły jest przynajmniej do połowy zanurzony w wodzie.

Swoboda ruchu (zw): Na 2. poziomie słudzy fal, którzy przebywają pod wodą, poruszają się i atakują w normalny sposób, jakby byli pod wpływem czaru *swoboda ruchu*. Mogą również swobodnie rzucać wówczas czary. Zdolność ta nie znosi jednak ograniczeń nie związanych bezpośrednio z wodą (na przykład czar *sieć rzucony pod wodą*).

Wodni słudzy (zn): Na 3. poziomie sługa fal zyskuje zdolność do karcenia lub rozkazywania stworzeniom wody. Zdolność działa na tej samej zasadzie, jak umiejętność złych kapitanów rozkazywania lub karcenia nieumarłych, jednak aby określić efekt próby karcenia, wykorzystuje się poziom sługi fal. Sługa może używać tej zdolności dziennie tyle razy, ile wynosi jego modyfikator z Charzmy +3.

Szał sahuagina (zw): Począwszy od 3. poziomu, sługa fal może raz dziennie przywołać nieludzkie pożądanie krwi sahuagina, co powoduje szal identyczny jak u barbarzyńcy.

Widzenie w głębinach (zw): Na 4. poziomie sługa fal widzi pod wodą, jakby posiadał zdolność widzenia w ciemnościach lub widzenia w słabym świetle.

Nos rekina (zw): Na 4 poziomie sługa fal zyskuje wyostrzony węch rekina, która

uaktywnia się zawsze, gdy znajdzie się on w wodzie. Może dzięki temu wyczuć stworzenia, które znajdują się w promieniu 60 metrów, zaś krew w wodzie w zasięgu półtora kilometra.

Trucizna meduzy (zn): Na 5 poziomie sługa fal może spowodować, by na jego twarzy i dłoniach wyrosły niemal niewidoczne trujące wąsiki, za pomocą których da się wstrzykiwać truciznę w ciało stworzenia.



Sługa fal

Trucizna ta (ST 10 + 1/2 poziomu klasowego + premia z Roztropności) zadaje 1k6 punktów początkowych i drugorzędnych obrażeń Siły. Sługa może używać wąsików do wykonywania wielokrotnych ataków trucizną tak długo, jak ma je na ciecie. Wąsiki te mogą wyrastać raz na dzień, na ciecie sługi pozostają zaś 1 minutę na poziom klasowy, a potem zostają wchłonięte w ramach akcji darmowej. Trucizny nie da się jednak usunąć ze skóry ofiary lub z wąsików w celu późniejszego jej wykorzystania.

Wyczuwanie drgań (zw): Na 6. poziomie sługa fal jest do tego stopnia dostrojony do wibracji w wodzie, że zyskuje efektywną zdolność wyczuwania drgań stworzeń znajdujących się w wodzie lub dotykających wody, w której się znajduje. Na przykład, gdyby sługa znalazł się w podziemnym jeziorze, natychmiast poznałby położenie niewidocznego łotryzka płynącego ku niemu przez jezioro, lecz nie miałby żadnej specjalnej zdolności, która pozwoliłaby mu dostrzec zaklinacza przelatującego nad nim. Zasięg zdolności wynosi 18 metrów.

Macki meduzy (zn): Na 8. poziomie przebywający w wodzie sługa fal zyskuje zdolność do przemienienia swoich ramion w dziesięć wijących się, przezroczystych macek, wyposażonych w trujące wąsiki. Macki te mają zasięg 3 metrów. Sługa może próbować nimi ataku dotykowego, a udany oznacza, że cel został poddany efektowi trucizny meduzy (zobacz wcześniej). Jeśli wykorzystuje tę zdolność poza wodą, macki zwiastają do ziemi, mają maksymalny zasięg 1,5 metra i wpływają tylko na stworzenia, które na nie nadeprną.

Atak bronią do walki wręcz przeciwko mackom wykonuje się przeciwko KP 10 i zadaje on słudze fal 1 punkt obrażeń. Za jednym trafieniem można odciąć tylko jedną mackę, jednak odróżny jest tak dużo i odrastają one tak szybko, że ataki takie nie przynoszą większych efektów. Ataki bronią dystansową nie zadają żadnych obrażeń, obszarowe jednak wpływają na macki (i na sługę fal) normalnie.

W czasie gdy ramiona sługi są przekształcone w macki, nie może on rzucać czarów wymagających komponentów innych niż werbalne ani manipulować przedmiotami, a wszystkie przedmioty magiczne, które nosi na rękach i ramionach zostają tymczasowo wchłonięte i przestają funkcjonować na czas działania zdolności. Przekształcanie ramion w macki i na odwrót jest akcją darmową. Sługa może używać tej zdolności dziennie tyle rund, ile wynosi jego poziom klasowy + modyfikator z Charyzmy.

Ramiona ośmiornicy (zn): Na 9. poziomie sługa fal zyskuje zdolność do przekształcania swoich ramion w długie macki o zasięgu 3 metrów, ze szponami i przysawkami. Może nimi atakować, jakby była to broń naturalna, a atak w ten nie prowokuje ataku okazyjnego. Macka zadaje ofierze 1k4 punktów obrażeń plus premia sługi do Siły, a udany atak pozwala słudze na natychmiastową próbę zwarcia bez konieczności wykonywania ataku dotykowego lub prowokowania okazyjnego ataku. Sługa fal, który pochwylił przeciwnika, może podjąć próbę duszenia, automatycznie zadając mu 2k4 punkty normalnych obrażeń + premia do Siły sługi fal.

W czasie gdy ramiona sługi są przekształcone w macki, nie może on rzucać czarów wymagających komponentów innych niż werbalne, jego Zręczność w manipulowaniu przedmiotami wynosi 6, a wszystkie przedmioty magiczne, które nosi na rękach i ramionach zostają tymczasowo wchłonięte i przestają funkcjonować na czas działania zdolności. Przekształcanie ramion w macki i na odwrót jest ak-

cją darmową. Sługa może wykorzystywać tę zdolność dziennie tyle razy, ile wynosi jego poziom klasowy + modyfikator z Charyzmy.

Ciało meduzy (zn): Na 10. poziomie ciało sługi fal podlega radykalnej transformacji. Jego kości i organy wewnętrzne zostają zmiękzone i rozpraszają się, tak że jedynie jego skóra określa kształt ciała. Choć nie wpływa to z grubsza na wygląd (zaokrągla się rysy) ani na żadną z umiejętności, na całym ciecie sługi nie ma dzięki temu miejsc, które byłyby bardziej wrażliwe niż pozostałe. Krótko mówiąc, nie ma on już dającej się odróżnić anatomii, a więc nie może zostać poddany trafieniu krytycznemu ani atakowi ukradkowemu. Jego typ zmienia się na wynaturzenie (woda).

srebrna gwiazda

Srebrne gwiazdy z poświęceniem wspierają wolność i tolerancję, pomagają wędrowcom na ścieżce prawdy i są gorliwymi wrogami Shar. Pragną doprowadzić do porozumienia między likantropami a stworzeniami nie zmieniającymi kształtu, ochraniają też zawsze i wszędzie słabych oraz ciemionych. Nie mogą znieść niewolnictwa, a najbardziej ze wszystkiego nienawidzą nieumarłych. Rzadko osiadają na dłużej w jednym miejscu, cały czas przemieszczają się, ogarnięte żądzą wędrowki lub pochłonięte nową misją czy poszukiwaniem. Od czasu do czasu otrzymują wizje, a wówczas uważa się je za „dotknięte” darem przepowiadania, który zapewnia im bliski kontakt z Księżycową Panną. Znają moc księżycowej energii i księżycowych zjawisk i potrafią, w ograniczonym zakresie, posługiwać się owymi mocami, przynosząc ziemi przeszywane, czyste światło księżycy i spełniając życzenia bogini.

Srebrnymi gwiazdami najczęściej zostają kapłani i kapłanki, choć zdarzają się i tropiciele. Selune wymaga, by jej wybrańcy mieli niezależne poglądy, co jest sprzeczne z praworządną naturą paladynów i mnichów, a jej całkowicie dobry i chaotyczny charakter nie pozostawia miejsca dla równowagi, której potrzebuje druid.

Srebrne gwiazdy można najczęściej spotkać w dużych miastach na wybrzeżu, uzależnionych od handlu morskiego. Niektóre preferują rozległe równiny cywilizowanych krain, gdzie najpowszechniej występują likantropy. Wszędzie gdzie się znajdują, aktywnie przeciwstawiają się działaniom wyznawców Shar.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać srebrną gwiazdą.

Charakter: chaotyczny dobry.

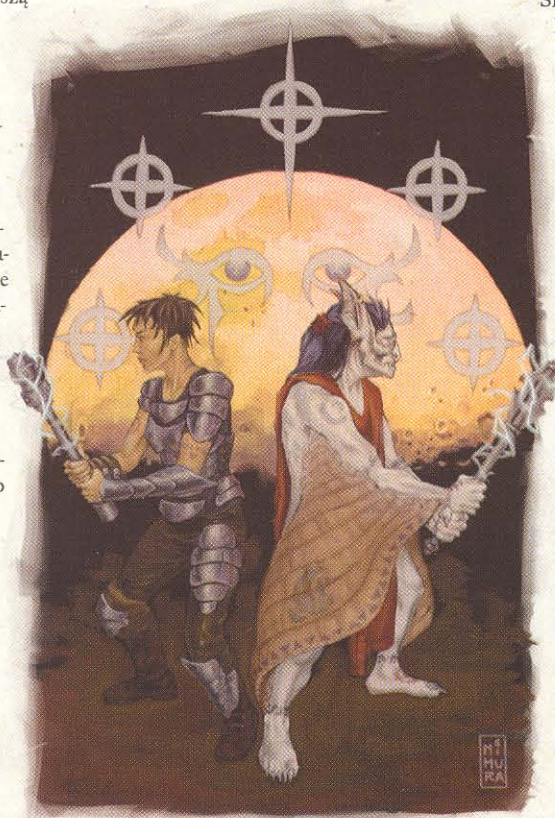
Podstawowa premia do ataku: +4.

Umiejętności: Wyczcucie kierunku 2 rangi, Wyczcucie pobudek 2 rangi.

Atuty: Atak z doskołu, Ruchliwość, Uniki, Walka na ślepo.

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień 2. poziomu. Kapłani, którzy pragną zostać srebrną gwiazdą, muszą mieć dostęp do domeny księżyc.

Patron: Selune.



Srebrna gwiazda

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe srebrnej gwiazdy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo, (Rzt), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Tajniki dzieży (Rzt), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (lokalna) (Int), Wiedza (natura)

TABELA 4-I6: SREBRNA GWIAZDA

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	Czary księżycy	Poziom klasy czarownika objawień +1
2	+1	+3	+0	+3	Księżycowy wzrok	Poziom klasy czarownika objawień +1
3	+2	+3	+1	+3	Dłoń księżycy +1 porażenie	Poziom klasy czarownika objawień +1
4	+3	+4	+1	+4	<i>Łzy Selune</i>	Poziom klasy czarownika objawień +1
5	+3	+4	+1	+4	Wzrok proroka 1/dzień	Poziom klasy czarownika objawień +1
6	+4	+5	+2	+5	Likantrop Selune, dłoń księżycy +2 porażenie	Poziom klasy czarownika objawień +1
7	+5	+5	+2	+5	Księżycowa tarcza	Poziom klasy czarownika objawień +1
8	+6	+6	+2	+6	Wzrok proroka 2/dzień	Poziom klasy czarownika objawień +1
9	+6	+6	+3	+6	Większa dłoń księżycy	Poziom klasy czarownika objawień +1
10	+7	+7	+3	+7	<i>Księżycowy ogień</i>	Poziom klasy czarownika objawień +1

(Int), Wiedza (plany) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int), Wyczucie kierunku (Rzt), Wyczucie pobudek (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe srebrnej gwiazdy.

Biegłość w broni i pancerzu: Srebrna gwiazda nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu. Ulubioną bronią Selune jest ciężki buzdycan, który srebrne gwiazdy nazywają dłońią księżycy.

Czary na dzień: Na każdym poziomie srebrnej gwiazdy postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jakie zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub skarcenie nieumarłego). Jeśli postać, zanim została srebrną gwiazdą, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z nich doda poziom srebrnej gwiazdy dla celów określania ilości czarów na dzień.

Czary księżycy: Srebrna gwiazda może przygotować każdy czar z domeny księżyc, jakby był on na jej liście czarów objawień. Czar taki zużywa komórkę na czar poziomu równego jego poziomowi na liście czarów domeny księżyc. Na przykład, kapłan/srebrna gwiazda mógłby przygotować *księżycowe ostrze* jak czar kapłana 3. poziomu, a tropiciel/srebrna gwiazda *księżycowe ostrze* jak czar tropiciela 2. poziomu.

Księżycowy wzrok (zw): Srebrne gwiazdy poziomu 2. i wyższego posiadają zdolność widzenia w słabym świetle.

Dłoń księżycy (zn): Każdy ciężki buzdycan, którym posługuje się srebrna gwiazda 3. poziomu traktuje się jak *ciężki buzdycan porażenia +1*. Jeśli opuści on dłoń srebrnej gwiazdy, powraca do pierwotnego stanu. Jeśli broń ma dodatkowe zdolności (takie jak *mróz*), działają one cały czas, a jeśli dodatkowo posiada premię z usprawnienia wyższą niż +1, bierze się pod uwagę wyższą wartość. Na poziomie 6. broń jest traktowana jak *ciężki buzdycan porażenia +2*.

Łzy Selune (zc): Srebrna gwiazda 4. poziomu może na zawołanie uwolnić ze swych oczu małe kule księżycowej energii, działające podobnie jak czar *tańczące światła* (tylko pochodnie lub błędne ogniki), rzucony przez barda lub zaklinacza jej poziomu czarującego.

Wzrok proroka (zn): Począwszy od 5. poziomu, srebrna gwiazda może raz dziennie zobaczyć wszystko, jakby znalazła się pod wpływem czaru *prawdziwe widzenie* rzuconego przez kapłana jej poziomu. Na 8. poziomie ma prawo wykorzystywać tę zdolność 2 razy dziennie.

Likantrop Selune: Począwszy od 6. poziomu, każda srebrna gwiazda, która zaraziła się dowolną formą likantropii, jest traktowana jak naturalny likantrop. Jej typ zmienia się na zmiennokształtnego i może w chwili wyboru nowego atutu zdecydować się na atut *Poprawione kontrolowanie kształtu* (zobacz *Księga Potworów*) lub *zdolność wdech* w formie atutu (zobacz *Księga Potworów*). W związku z zarażeniem się likantropią srebrne gwiazdy nie zmieniają charak-

teru i są świadome swoich działań podejmowanych w postaci hybrydy lub zwierzęcia.

Księżycowa tarcza (zn): Na 7. poziomie srebrna gwiazda potrafi lepiej opierać się magii Cienistego Splotu. Zyskuje premię +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom zaklęcia, iluzji i nekromancji oraz czarom i efektom z określnikiem ciemność. Premia liczy się niezależnie od tego, czy źródłem czaru jest Splot czy Cienisty Splot.

Większa dłoń księżycy (zn): W chwili osiągnięcia 9. poziomu srebrna gwiazda używająca zdolności księżycowa dłoń traktuje swoją broń jak *ciężki buzdycan porażającego rozprysku +2*.

Księżycowy ogień (zc): W chwili osiągnięcia 10. poziomu srebrna gwiazda może raz dziennie rzucić *księżycowy ogień* w formie zdolności czaropodobnej.

strażnik dweomeru

Pani Tajemnic jest Splotem, rodzajem przewodu, który pozwala śmiertelnym czarownikom korzystać z surowej mocy magii, i zachęca wszystkie stworzenia do odkrywania jego tajemnic. Strażnicy dweomeru są pasterzami Mystry, chroniącymi Splot przed zagrożeniami dla jego integralności, oraz doświadczonymi użytkownikami Sztuki, którzy bezustannie zgłębiają magiczną teorię i tworzą nowe czary oraz przedmioty.

Większość strażników dweomeru to kapłani/czarodzieje lub kapłani/zaklinacze, chociaż występują wśród nich również inne kombinacje klasowe, zwłaszcza te uwzględniające specjalistycznych czarodziejów, bardów i tropicieli.

Strażników dweomeru można spotkać w całym Faerunie. Niektórzy zamieszkują w samotnych, odizolowanych od świata wieżach, całkowicie pochłonięci studiami magicznymi. Inni żyją w wielkich miastach, gdzie napotyka się wszelkie rodzaje magii i można się nią dzielić (dobrowolnie lub pod przymusem).

Kość Wytrzymałości: k4

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać strażnikiem dweomeru.

Rasa: człowiek.

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

Atuty: dowolny atut tworzenia przedmiotów, dowolny atut metamagiczny, Biegłość w broni egzotycznej (shuriken) oraz jeden z następujących atutów metamagicznych: Bliźniaczy czar, Długotrwały czar, Opóźnienie czaru.

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień i wtajemniczeń 2. poziomu, umiejętność rzucania *rozproszania magii*.

Domena: magia lub czar.

Patron: Mystra.

Specjalne: postać musi stworzyć przynajmniej jeden przedmiot magiczny, niekoniecznie trwały, i nie może posiadać atutu Magia Cienistego Splotu.

TABELA 4-17: STRAŻNIK DWEOMERU

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2	Dodatkowy atut, Zogniskowanie Splotu	Obecna klasa +1
2	+1	+0	+0	+3	Widzenie w ciemnościach, <i>magiczna aura Nystula</i>	Obecna klasa +1
3	+1	+1	+1	+3		Obecna klasa +1
4	+2	+1	+1	+4	Opończa czarów	Obecna klasa +1
5	+2	+1	+1	+4	Dodatkowy atut	Obecna klasa +1
6	+3	+2	+2	+5	Opończa czarów	Obecna klasa +1
7	+3	+2	+2	+5		Obecna klasa +1
8	+4	+2	+2	+6	Opończa czarów	Obecna klasa +1
9	+4	+3	+3	+6	Dodatkowy atut	Obecna klasa +1
10	+5	+3	+3	+7	Płaszcz tajemnic	Obecna klasa +1

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe strażnika dweomeru (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (dowolna) (Int), Wróżenie (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe strażnika dweomeru.

Biegłość w broni i pancerzu: Strażnik dweomeru nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie strażnika dweomeru postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została strażnikiem dweomeru posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom strażnika dweomeru dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Dodatkowy atut: Na wskazanych poziomach strażnik dweomeru może wybrać dodatkowy atut z następującej listy: dowolny atut tworzenia przedmiotów, dowolny atut metamagiczny, Magiczny rzemieślnik, Mistrzostwo w czarach, Potężniejszy chowaniec, Przenikanie czaru, Rzucanie w walce, Wrodzony czar, Wzmocnione przenikanie czaru, Wzmocnione zogniskowanie czaru, Zogniskowanie broni (promień, pocisk energii lub czar dotykowy), Zogniskowanie czaru, Zogniskowanie umiejętności (Czarostwo), Zogniskowanie umiejętności (Wiedza [tajemna]). Strażnik dweomeru musi jednak spełnić wszystkie warunki wstępne danego atutu.

Zogniskowanie Splotu: W chwili wstąpienia do tej klasy prestiżowej strażnicy dweomeru już na zawsze wyrzekają się korzystania z atutu

Magia Cienistego Splotu. Nawet jeśli zdecydują się zmienić patronkę z Pani Tajemnic na jej mroczną rywalkę Shar, pozostają dostrojeni do Splotu i nigdy nie będą mogli całkowicie zerwać tej więzi.

Dodatkowo strażnik dweomeru otrzymuje premię +5 do testów poziomu czarującego, by w normalny sposób rzucać czary na obszarach dzikiej magii.

Widzenie w ciemnościach (zn): Na 2. poziomie strażnik dweomeru zyskuje zdolność widzenia w ciemnościach (zasięg 18 m), jeśli nie posiadał tej zdolności wcześniej, by dzięki temu dostrzegać oszustwa Shar, ukryte w cieniu, oraz kłamstwa wplecione w Cienisty Splot.

Magiczna aura Nystula (zc): Na 2. poziomie strażnik dweomeru może raz dziennie rzucić *magiczną aurę Nystula* (często nazywaną również *pełgającą aurą Nystula*).

Opończa czarów (zn): Na 4. poziomie strażnik dweomeru zaczyna tworzyć osobistą opończę czarów objawień i/lub wtajemniczeń. Wybiera jeden czar objawień lub wtajemniczeń, który potrafi rzucić, i od tej chwili może przekształcać przygotowane czary danego typu (wtajemniczeń lub objawień) i danego lub wyższego poziomu, na wybrany czar, tak samo jak do brzy kapłani spontanicznie rzucają przygotowane czary jako czary leczenia. Zdolność ta przypomina atut Wyuczony czar, z tą różnicą, że strażnik dweomeru nie musi dojść do mistrzostwa w tym czarze za pomocą Mistrzostwa w czarach. Za każdym razem, gdy strażnik zyskuje tę zdolność, wybiera kolejny czar, który zostaje dodany do jego opończy.

Płaszcz tajemnic (zn): Na 10. poziomie strażnika dweomeru okrywa płaszcz nieustannie przepływającej magii. Wszystkie aktualnie znane mu atuty metamagiczne lub te, których się uczy, stają się łatwiejsze

w użyciu, ponieważ zredukowany zostaje o -1 poziom przyrostu poziomu określony przez atut. Modyfikator komórki na czary atutu metamagicznego nie może zostać zredukowany poniżej +1, za wyjątkiem sytuacji, gdy od razu wynosi on +0. Na przykład, przyspieszona *kula ognista* zużywa jedynie komórkę 6. poziomu (+3 poziomy), zamiast 7 (+4 poziomy), jednak wyciszona *kula ognista* nadal zużywa miejsce zaklęcia 4. poziomu (+1 poziom). Nie dotyczy to atutu Podniesienia czaru.



Strażnik dweomeru

Tancerka miecza

Eilistrae Mroczna Panna zachęca drowy do powrotu na powierzchnię i odnowienia w sobie dobra. Chociaż tancerki miecza nie muszą być drowkami, oczekuje się od nich, że poprowadzą owych nawróconych i będą działać na rzecz harmonii między drowami a zamieszkującymi powierzchnię rasami. Tancerki miecza pielęgnują piękno, muzykę i rzemiosło, tworzą instrumenty muzyczne, układają pieśni, a poza tym towarzyszą myśliwym w polowaniach i zachęcają do czynienia dobra wszędzie, gdzie widzą na to szansę.

Większość tancerek miecza to kapłanki, kapłanki/wojowniczk lub kapłanki/bardowie. Mniej popularne są inne kombinacje klasowe, zwłaszcza te uwzględniające łotrzyka, zaklinacza i tropiciela. Bardzo rzadko natomiast wśród tej klasy spotyka się przedstawicielki klasy barbarzyńcy i czarodzieje. Drowki i półdrowki są daleko bardziej chętne do przystąpienia do tej klasy niż inne rasy, chociaż Mroczną Panne czczą zarówno półelfy i ludzie jak i elfy z powierzchni.

Tancerki miecza zamieszkują zazwyczaj razem w małych grupach, w miejscach, w których mogą również przebywać przedstawiciele innych elfich ras. Najbardziej popularne są wśród nich leśne polany, na których zbierają się, aby w świetle księżyca tańczyć, śpiewać i ćwiczyć szermierkę.

Kość Wytrzymałości: k8

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać tancerką miecza.

Rasa: elf lub półelf.

Płeć: żeńska.

Podstawowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Dyplomacja 5 rang, Język obcy (elfi i podwspólny), Występy 5 rang (w tym taniec i śpiew).

Atuty: Uniki, Wyspecjalizowanie, Zogniskowanie broni (dowolny miecz), Zogniskowanie umiejętności (Występy).

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień 2. poziomu.

Patron: Eilistrae.

Specjalne: postać musi przynajmniej raz widzieć wschód słońca i spędzić na powierzchni przynajmniej miesiąc nieprzerwanie (bez wchodzenia do Podmroku), tańcząc co noc w świetle księżyca.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe tancerki miecza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Równowaga (Zr), Rzemiosło (Int), Tajniki dzicy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Upadanie (Zr), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (lokalna) (Int), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Występy (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

TABELA 4-18: TANCERKA MIECZA

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —		
		Wytrwałość	Refleks	Wola
1	+0	+0	+2	+0
2	+1	+0	+3	+0
3	+2	+1	+3	+1
4	+3	+1	+4	+1
5	+3	+1	+4	+1
6	+4	+2	+5	+2
7	+5	+2	+5	+2
8	+6	+2	+6	+2
9	+6	+3	+6	+3
10	+7	+3	+7	+3



Tancerka miecza

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe tancerki miecza.

Biegłość w broni i pancerzu: Tancerka miecza nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu. Jeśli ma na sobie średnią lub ciężką zbroję albo niesie tarczę, nie może używać żadnej ze swych specjalnych zdolności, natomiast jeśli ma lekką zbroję, musi wykonać udany test na niepowodzenie czaru wtajemniczeń, aby mogła używać swych zdolności czaropodobnych lub ponadnaturalnych, gwarantowanych przez tę klasę prestiżową (nie licząc rzucania czarów).

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie tancerki miecza postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub skarcenie nieumarłego). Jeśli postać, zanim została tancerką miecza, posiadała więcej niż jedną klasę czarującego, musi zdecydować, do której z nich doda każdy poziom tancerki miecza dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Widzenie w słabym świetle: Każda tancerka miecza posiada zdolność widzenia w słabym świetle.

Pieśń miecza (zn): Tancerka miecza potrafi dostroić się do konkretnego miecza (magicznego lub normalnego), a proces ten trwa jeden dekadzień. W tym czasie musi używać miecza lub trzymać go przez przynajmniej 8 godzin dziennie, a jeśli coś jej przerwie, musi zacząć rytuał od początku. W ten sposób może dostroić się do jednego miecza na raz. Rozpoczęcie procesu dostrajania nowego miecza neguje zdolności poprzedniego. Miecz raz dostrojony przy każdym użyciu zaczyna śpiewać heroiczną pieśń, gwarantując tancerce premię +2 z morale do testów ataku i obrażeń zadawanych tym mieczem oraz premię +3 z morale do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom wpływającym na umysł. Zdolność ta jest efektem dźwiękowym, wpływającym na umysł i może być używana przez

ilość rund równą poziomowi tancerki plus jej modyfikator z Charyzmy. Jeśli zdolność ta zostanie nadana mieczowi ze zdolnością *taniec*, zyskuje on premię do ataku i obrażeń, jednak premia do rzutów obronnych nadal odnosi się do tancerki.

Światło księżyca (zn): Począwszy od 2. poziomu, tancerka miecza może na życzenie w ramach akcji darmowej stworzyć małe kule światła podobne do tych, jakie tworzy czar *tańczące światła*. Światła znajdują się pod kontrolą tancerki, lecz nie mogą oddalić się na więcej niż 1,5 metra od jej ciała. Ich ilość odpowiada poziomowi klasowemu tancerki.

Specjalne
Widzenie w słabym świetle, pieśń miecza
Światło księżyca
Taniec miecza
Ruchliwość
Miecz Panny
Mniejsza pieśń czaru
Atak z doskoku
Pieśń czaru
Tarcza z miecza

Czary na dzień
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1
Obecna klasa +1

Taniec miecza (zn): Na 3. poziomie tancerka może dobrać się do konkretnego miecza (może być to ten sam miecz, który dobrała do zdolności *pieśni*) w taki sam sposób, jaki opisano wcześniej. Dostrojony oręż zyskuje zdolność *taniec*, którą można wykorzystać dziennie tyle razy, ile wynosi poziom klasowy tancerki.

Ruchliwość: Na 4. poziomie tancerka miecza zyskuje atut Ruchliwość.

Miecz Panny (zn): Na 5. poziomie tancerka miecza zyskuje zdolność tworzenia magicznych mieczy, jakby posiadała atut Stworzenie magicznej broni i pancerza. Zdolność ta działa tylko w odniesieniu do dostrojonych do niej mieczy, jednak magiczne zdolności nadane mieczowi pozostają nawet, jeśli tancerka utraci swoje dostrojenie do miecza. Tancerka ma również prawo nadawać mieczowi inne zdolności (w tym premie z usprawnienia) pod warunkiem, że spełnia ich wszystkie warunki wstępne.

Mniejsza pieśń czaru (zn): Na 6. poziomie tancerka miecza zyskuje zdolność do spontanicznego rzucania przygotowanych czarów kapłańskich poziomu 3. lub niższego jak każdego czaru ze swej domeny, tak samo jak dobry kapłan rzucając przygotowane czary kapłańskie jako czar *leczenia ran*. Wszystkie czary, które rzuca w ten sposób, poza przewidzianymi komponentami wymagają także komponentu werbalnego. Na przykład, tancerka miecza z dostępem do domeny księżyc, która przygotowała czar *boskie względy* (czar 1. poziomu) może z niego zrezygnować, by rzucić *ogień falerie* (czar 1. poziomu z domeny księżyc).

Atak z doskoku: Na 7. poziomie tancerka miecza zyskuje atut Atak z doskoku.

Pieśń czaru (zn): Na 8. poziomie zdolność mniejsza pieśń czaru rozciąga się na spontaniczne rzucanie czarów kapłańskich o poziomie nie wyższym niż 6. jako czarów domenowych.

Tarcza z miecza (zn): Na 10. poziomie tancerka miecza może w ramach akcji darmowej rozkazać swojemu mieczowi *tańca* walczyć defensywnie, z karą maksymalnie -5 do ataków mieczem, dodając jednocześnie tę samą ilość punktów (nie więcej niż +5) do Klasy Pancerza jako premię z pancerza. Zmiany w ataku mieczem i Klasie Pancerza utrzymują się do następnej akcji. Ma prawo wykorzystać tę zdolność tylko na jednym tańczącym mieczu.

tecmistrz

Faerun rozbrzmiewa rytmicznymi uderzeniami młotów kowalskich, którymi rzemieślnicy nadają kształt swym najnowszym dziełom, chrzęstem, jaki wywołują druciarze przeszukujący śmietniska w poszukiwaniu wszystkiego, co jeszcze może się przydać, oraz świszczącymi wybuchami chemikaliów w laboratoriach alchemików, pragnących wytworzyć nieznaną dotąd formę sztucznego życia. Na czele tej

orkiestry technologicznego postępu można znaleźć tecmistrzów Gonda, kobiety i mężczyźni poświęcających się wymyśleniu nowych wynalazków oraz szerzeniu postępu w imię Dawcy Cudów.

Chociaż ich bazą jest miasto Illul na wyspie Lantan, tecmistrzów można spotkać na całym kontynencie, najczęściej w charakterze doradców władców, kupców sprzedających fantastyczne towary oraz twórców i operatorów małych golemów, spełniających zadania, na które trudno znaleźć chętnych, a więc na przykład czyszczących rynsztoki czy myjących włóki. To oni są motorem wielkomięskiego postępu, co sprawia,

że liczniej zamieszkują miasta niż obszary rolnicze. Większość z nich wiele podróżuje, zarówno aby podzielić się nowymi wynalazkami, jak i po to, by przyglądać się twórom innych we wszystkich zakątkach znanego świata. Ze względu na swe umiejętności budowania konstrukcji, tecmistrzowie są jednocześnie ekspertami w ich niszczeniu, co sprawia, że czasem wzywa ich się, by zniszczyli wyjątkowo niebezpieczne istoty tego typu, zanim zdążą one wyrządzić zbyt dużo krzywd. Tecmistrzowie są zwykle ekscentrykami i często bardziej przejmują się rozwiązaniem matematycznych formuł niż swoimi towarzyszami. Przyjaźnią z tymi, którzy nie podzielają ich obsesji na punkcie mechanizmów i materiałów wybuchowych (dokładnie w tej kolejności),

zawierają bardzo wolno, często mówi się wręcz, że

jest konstrukt podobny do golema, nazywany gondzikiem, który staje się jego służącym, asystentem i przyjacielem.

Szeregi tecmistrzów tworzą niemal wyłącznie kapłani Gonda, zwłaszcza od chwili gdy Najwyższy Święty Dom Rzemiosł i Inspiracji na Lantanie, gdzie przekazuje się sekrety tecmistrzów przyszłym członkom tej klasy, odmówił przyjmowania wiernych innych bóstw.



Tecmistrz

TABELA 4-19: TECHMISTRZ

Poziom	Bazowa premia		— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wyrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+2	+0	+2	Gondzik	Obecna klasa +1	
2	+1	+3	+0	+3	Żyłka techniczna +2	Obecna klasa +1	
3	+2	+3	+1	+3	Nowa domena	Obecna klasa +1	
4	+3	+4	+1	+4	Wyczucie konstrukt	Obecna klasa +1	
5	+3	+4	+1	+4	Żyłka techniczna +4	Obecna klasa +1	
6	+4	+5	+2	+5	Plaga golema	Obecna klasa +1	
7	+5	+5	+2	+5	Poprawione trafienie krytyczne	Obecna klasa +1	
8	+6	+6	+2	+6	Żyłka techniczna +6	Obecna klasa +1	
9	+6	+6	+3	+6	Wybuchowa obsesja	Obecna klasa +1	
10	+7	+7	+3	+7	Ugodzenie golema	Obecna klasa +1	

Kapłani owych bóstw, które obdarzają swych wyznawców domeną rzemiosło (na przykład niektórzy członkowie kleru bóstw z panteonu gnomiego i krasnoludzkiego) od czasu do czasu przechodzą zatem na wiarę Gonda, aby zyskać dostęp do sekretów technistrzów. Mówi się, że to w najmniejszym stopniu nie martwi Dawcy Cudów pod warunkiem jednak, że końcowy rezultat zapewnia interesujące wynalazki.

Ci spośród technistrzów, którzy nie poszukują przygód, często próbują zarobić na swej wiedzy, produkując *proch dymny* oraz broń i bomby, a następnie sprzedając je temu, kto najwięcej zapłaci. Pozbawieni skrupułów technistrzowie poszukują nawet konfliktów, w których mogliby zarobić na obu stronach, dostarczając im materiały wybuchowe, broń palną i nowe wynalazki, albo robią dobry interes na sprzedaży swoich produktów poszukiwaczom przygód. W większych miastach, gdzie obecność kościoła Gonda silnie się zaznacza, mogą tworzyć gildie, lecz w większości przypadków pracują samotnie.

Kość Wytrzymałości: k6

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby stać się technistrzem.

Umiejętności: Rzemiosło (płatnerstwo, kowalstwo, metalurgia lub wytwarzanie broni) 9 rang.

Atuty: Stworzenie cudownej rzeczy, Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [płatnerstwo, kowalstwo, metalurgia lub wytwarzanie broni])

Czary: umiejętność rzucania *mniejszego tworzenia*.

Patron: Gond.

Specjalne: postać musi odwiedzić Najwyższy Święty Dom Rzemiosł i Inspiracji w Illul na wyspie Lantan.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe technistrza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Alchemia (Int), Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Otwieranie zamków (Zr), Rzemiosło (Int), Szacowanie (Int), Unieszkodliwianie mechanizmów (Int), Wiedza (architektura i inżynieria) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Wróżenie (Int). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe technistrza.

Biegłość w broni i pancerzu: Technistrz jest biegły w każdej broni prostej, a także zyskuje atut Biegłość w broni egzotycznej (broń palna), jeśli nie posiadał go wcześniej.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie technistrza postać zyskuje nowy czar na dzień; tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim otrzymała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jakie zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów metamagicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została technistrzem, posiadała więcej niż jedną klasę czarującą, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom technistrza dla celów określania ilości czarów na dzień lub czarów znanych.

Gondzik (zw): W chwili stania się technistrzem postać może stworzyć gondzika – lojalnego mechanicznego wojownika, asystenta, ochroniarza i przyjaciela. Operacja ta nic go nie kosztuje, ponieważ zakłada się, że przed przystąpieniem do tej klasy technistrz poświęcił swój wolny czas na badania i pracę nad poszczególnymi częściami gondzika.

Gondzik jest konstruktem wykonanym z drewna i metalu (dlatego też jest odporny na ataki czarami *wypaczenie drewna* i *rdzewiejący obwyt*). Technistrz może stworzyć go w jednym z dwóch rozmiarów: małym (S 13, Zr 14, Bd –, Int 4, Rzt 13, Cha 6) lub średnim (S 15, Zr 12, Bd –, Int 4, Rzt 13, Cha 6). Gondzik ma naturalny pancerz +5, charakter neutralny, Kość Wytrzymałości k10, a ich ilość równa poziomowi klasowemu technistrza +3. Atakuje walnięciem, które zadaje 1k8 punktów obrażeń. Nowy gondzik nie posiada żadnego ekwipunku, lecz może używać każdego oręża odpowiedniego do jego rozmiaru.

W miarę jak technistrz zyskuje kolejny poziom, gondzik również otrzymuje zdolności poprzez przyrost Kości Wytrzymałości. Zgodnie z zasadami dotyczącymi konstruktorów zawartymi w *Księdze Potworów*, zyskuje normalne usprawnienia dla konstruktów, które gwarantuje Kość Wytrzymałości: 1k10 punktów wytrzymałości, premię do ataku taką samą jak u kapłana i niewielkie ulepszenie bazowego rzutu obronnego. Poza tym, za każdym razem gdy technistrz zyskuje poziom, może ulepszyć swojego gondzika, wybierając jedną z podanych niżej możliwości:

przykładowy gondzik

Technistrz tworzy gondzika tak, by odpowiadał on jego potrzebom i zachciankom.

Opisany dalej gondzik technistrza 5. poziomu daje wyraz ofensywnej postawy swego twórcy, co wykazuje Siła +3 i zwiększenie ataku o +1.

Gondzik o KW 11, również opisany dalej, został obdarzony zdecydowanie bardziej defensywnymi cechami, ma zatem naturalny pancerz zwiększony o +4 i każdy rzut obronny zwiększony o +1.

Wszystkie gondziki posiadają cechy konstruktów.

Cechy konstruktów: Gondziki są niepodatne na efekty wpływające na umysł (uroki, przymusy, iluzje i efekty wpływające na morale), trucziny, uśpienie, paraliż, otumanienie, choroby, efekty śmierci, nekromancji i każdy efekt, który wymaga rzutu obronnego na Wytrwałość, chyba że działa on również na przedmioty; nie mogą leczyc obrażeń (choć mogą stosować regenerację i szybkie leczenie); nie działają na nie trafienia krytyczne, stłuczenia, wysączenie atrybutu, obniżenie wartości atrybutu lub wysączenie energii; nie ryzykują śmierci od ogromnych obrażeń, giną zaś, gdy ilość ich pw spadnie do 0 lub niżej; nie mogą zostać wskrzeszone ani przywołane z martwych; widzenie w ciemnościach 18 m.

Gondzik KW 4 technistrza 1. poziomu:

➤ **Brzęk:** gondzik; SW –, średni konstrukt, KW 4k10; pw 22; Inic +1, Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 11, nieprzygotowany 15); Atak +5 wręcz (1k8 +3, walnięcie); SC cechy konstruktów; Char N; MRO Wytrw +1, Ref +2, Wola +2; S 15, Zr 12, Bd –, Int 4, Rzt 13, Cha 6.

Gondzik KW 8 technistrza 5. poziomu:

➤ **Młot gniewu:** gondzik; SW –, średni konstrukt; KW 8k10; pw 44; Inic +1, Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 11, nieprzygotowany 15); Atak +11/+6 wręcz (1k8 +4, walnięcie); Front/Zasięg 1,5 m na 1,5 m/1,5 m; SC cechy konstruktów; Char N; MRO Wytrw +2, Ref +3, Wola +3; S 18, Zr 12, Bd –, Int 4, Rzt 13, Cha 6.

Gondzik KW 11, technistrza 8. poziomu:

➤ **Tarcza sprawiedliwych:** gondzik; SW –, średni konstrukt; KW 11k10; pw 60; Inic +2, Szyb 6 m; KP 22 (dotyk 13, nieprzygotowany 20); Atak +10/+5 wręcz (1k8 +1, walnięcie); SC cechy konstruktów; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +6, Wola +3, S 18, Zr 12, Bd –, Int 4, Rzt 13, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Ukrywanie +6.

- +1 do Siły
- +1 do Zręczności
- +1 do bazowej premii do ataku
- +1 do jednego rzutu obronnego
- +1 do istniejącej premii z naturalnego pancerza.

Gondzika łączy z jego twórcą szczególna więź, podobna do relacji między zaklinaczem a jego chowańcem, oraz więź empatyczna na odległość półtora kilometra. Technistrz nie widzi oczami gondzika, lecz może się z nim telepatycznie porozumiewać. Nawet jednak najbardziej inteligentny i obdarzony osobowością gondzik postrzega świat w raczej spazzonej, mechanicznej perspektywie, więc zdarzają się między nimi nieporozumienia. Więź empatyczna jest zdolnością nadnaturalną.

Ze względu na empatyczną więź, jaka łączy go z gondzikiem, technistrz potrafi skoncentrować się na miejscu, w którym przebywa konstrukt, lub na przedmiocie, który trzyma.

Jeśli gondzik zostanie uszkodzony, technistrz może go naprawić, używając narzędzi rzemieślniczych, w tempie 1 punktu wytrzymałości na godzinę. Czar *naprawa* może mu natomiast przywrócić 1 punkt wytrzymałości. Ponieważ konstrukty są stworzeniami, wpływają na nie czary leczenia.

Jeśli ilość pw gondzika zostanie zredukowana poniżej 0, zostaje on zniszczony.

Po zniszczeniu gondzika technistrz może stworzyć następnego, co kosztuje go 500 sz za Kość Wytrzymałości i trwa 1 dzień na każde 1000 sz wartości gondzika (tak samo jakby technistrz tworzył przedmiot magiczny). Na przykład, technistrz 6. poziomu, który chce zastąpić gondzika o KW 9, będzie musiał wydać 4 500 sz i spędzić pięć dni na jego tworzeniu.

Żyłka techniczna (zw): Technistrz na pewnym poziomie umiejętności zyskuje techniczną żyłkę, całkowitą znajomość tworzenia mechanicznych gadżetów oraz wiedzę, która pozwala mu na uzyskanie premii +2 z usprawnienia do testów Alchemii, Otwierania zamków, Szacowania, Rzemiosła, Unieszkodliwiania mechanizmów i Wiedzy, które uwzględniają zadania związane z mechaniką, techniką lub materiałami wybuchowymi. Na 5. poziomie premia ta wzrasta do ++, a na 8. do ++.

Nowa domena: Technistrz może wybrać nową domenę z listy dostępnych domen Gonda (metal, ogień, planowanie, rzemiosło, wiedza, ziemia). Zyskuje moce zsyłane przez domenę i może wybrać czary z domeny jako czary domenowe (od tej chwili ma do wyboru trzy czary domenowe każdego poziomu, zamiast dwóch). Technistrz, który nie posiada poziomów w klasie kapłana, nie zyskuje dzięki tej zdolności czarów ani komórek na czary, ale otrzymuje moc wybranej domeny.

Wyczucie konstruktów

(zn): Technistrzowie poziomu 3. lub wyższego potrafią komunikować się telepatycznie z każdym konstruktem w zasięgu 18 metrów. Mogą także wykonać test Zauważania (ST 15), aby rozpoznać konstrukt w konkretnym stworzeniu.

Plaga golema (zw): Ze względu na swą doskonałą wiedzę na temat konstruktów, technistrz może walczyć z golemem (lub każdym innym konstruktem) bronią lub atakami bez broni, tak jakby nie miał on redukcji obrażeń. Obserwując konstrukt w akcji przez 1 rundę, wie już, na które czary jest on wyjątkowo podatny, a na które odporny.

Poprawione trafienie krytyczne (zw): W wyniku badania metali i innych tworzyw rzemieślniczych, technistrz wie, jak najlepiej wykorzystać każdą broń i znaleźć słabe miejsca każdej zbroi. Każda broń, której używa, zagraża trafieniem krytycznym, jakby posiadał atut Poprawionego trafienia krytycznego.

Wybuchowa obsesja (zw): W związku ze znajomością procesów tworzenia *prochu dynnego*, technistrzowie poziomu 9. lub wyższego mogą

stwarzać usprawnione bomby. Te potężne materiały wybuchowe działają dokładnie tak, jak opisano w akapicie „Renesansowa broń wybuchowa” w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, z tą różnicą, że zadają 2k8 punktów obrażeń i mają promień wybuchu 4,5 metra. Stworzenie takiej bomby kosztuje technistrza 50 sz (surowce) i zajmuje 2 godziny.

Ugodzenie golema (zw): Po osiągnięciu 10. poziomu technistrz staje się śmiertelnym wrogiem każdego przeciwstawiającego mu się konstruktowi. Jeśli powiedzie mu się trafienie krytyczne bronią do walki wręcz przeciwko dowolnemu konstruktowi, natychmiast go niszczy, tak jakby technistrz używał *buzdyganu porażenia*.

uczeń oka

Każdy beholder wierzy, że reprezentuje sobą stan doskonałości. Pośród zdesperowanych uliczników w wielkich miastach i zdeprawowanych podróźników po podziemiach Podmroku można znaleźć humanoidów, którzy zgodzą się z tym stwierdzeniem i którzy weszli w chirurgiczny związek z rasą beholderów, w celu osiągnięcia choćby skrawka tejże perfekcji. Nazywani uczniami oka, są wyrzutkami ze społeczności, do której kiedyś należeli, a lojalność przysięgli jednemu lub kilku

ocznym tyranom, obiecując jednocześnie cześć obecnej bogini nazywanej Wielką Matką, matce wszystkich beholderów. Mimo że uczniowie oka często przewodniczą zdegenerowanym wyznawcom w swoich miastach i wyobrażają sobie, że są kimś ważnym w planach swoich panów, większość beholderów uważa ich w najlepszym razie za zarozumiałe pionki, a w najgorszym za bezmyślne narzędzia własnej woli. W czasie ceremonii wstąpienia w szeregi uczniów oka chirurg beholder wycina centralne oko z gałki oicznej (małego potwora z rasy beholderów opisanego w *Potworach Faerunu*) i umieszcza ją w zagłębieniu na czole kandydata. Od tej chwili zachowuje się on bardziej obco, ponieważ resztki osobowości umierającego beholderowego zatruwają jego myśli. Przetrawianie tego rytuału wymaga od potencjalnych członków owej klasy mocnego umysłu i ciała.

Najczęściej kandydatami na uczniów oka są kapłani, którzy popadli w niełaskę u swoich bóstw (zwłaszcza odrzućeni kapłani Bane'a, którego wyznawcy często sprzymierzają się z beholderami), chociaż słyszano także o barbarzyńcach i wojownikach, którzy poddali się urokowi kuli o wielu oczach. Przyzwyczajenie się do fizycznych skutków przeszczerpu oka przybiera najczęściej formę zogniskowanej koncentracji, spotykanej wśród członków klas czarowników, zwłaszcza czarodziejów, zaklinaczy, bardów, chociaż oni sami są za słabi, zbyt chaotyczni lub mają zbyt wrażliwe sumienia, by mogli żyć wśród wrogich potworów z ich okiem wszczepionym w czaszkę.

Uczniowie oka często stają się wyrachowanymi, wręcz szalonymi przywódcami sekt, którzy spiskują przeciwko nacjom żyjącym na powierzchni, zgodnie z zachciankami ocznych tyranów. Negocjują kupno niewolników, bronią punktów dostępu do legowisk i gniazd beholderów, a także towarzyszą przenoszeniu korespondencji i towarów z jednego posterunku beholderów na drugi. Używając zdolności *zauroczenie osoby* i *zauroczenie potwora*, gromadzą wokół siebie duże grupy wyznawców, którzy pomagają im w wykonywaniu tych obowiązków. Od czasu do czasu uczniowie oka są wykorzystywani jako pośrednicy między potężnymi beholderami i głowami państw, ponieważ na takie okazje widok beholdera byłby zbyt odstręczający. Beholderzy rzadko tworzą jednak więcej niż jednego ucznia oka w czasie jednej ceremonii, a zatem uczniowie niezbyt często widują innych przedstawicieli swojej klasy. Podzielają nienawiść swych panów do „niedostojnych” beholderów i ich „nieczystych” sług, co powoduje, że jeśli dwaj



Uczeń oka

TABELA 4-20: UCZEŃ OKA

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary kapłańskie na dzień					
		Wytrwałość	Refleks	Wołę		0	1	2	3	4	5
1	+0	+2	+0	+2	Wszczepiona gałka oczna, <i>zauroczenie osoby</i>	3	1+1	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Promień <i>uśpienia</i>	4	2+1	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Promień <i>zadawania średnich ran</i>	4	2+1	1+1	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Promień <i>spowolnienia</i>	5	3+1	2+1	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Promień <i>strachu</i>	5	3+1	2+1	1+1	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Promień <i>zauroczenia potwora</i>	5	3+1	3+1	2+1	—	—
7	+5	+5	+2	+5	Promień <i>telekinezy</i>	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—
8	+6	+6	+2	+6	Promień <i>ciała w kamień</i>	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—
9	+6	+6	+3	+6	Promień <i>dezintegracji</i>	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
10	+7	+7	+3	+7	Promień <i>palca śmierci</i>	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1

uczniowie oka są lojalni wobec dwóch rywalizujących beholderów, nigdy ze sobą nie współpracują.

Kość Wytrwałości: k6.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać uczniem oka.

Rasa: każdy humanoid lub potworny humanoid.

Charakter: praworządny zły lub neutralny zły.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wytrwałość +4.

Umiejętności: Koncentracja 8 rang.

Atuty: Wytrwałość.

Specjalne: postać musi ukorzyć się przed jednym lub kilkoma beholderami, błagając, by przyjęto ją do społeczności uczniów oka, a także wyrzec się posuszeństwa wobec poprzedniego bóstwa i przysiąc poświęcenie Wielkiej Matce.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe ucznia oka (1 atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Przebieranie (Cha), Wiedza (religia) (Int), Wrózenie (Int), Zauważanie (Rzt), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe ucznia oka.

Biegłość w broni i pancerzu: Uczeń oka nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień: Uczeń oka zyskuje czary jak kapłan poziomów od 1. do 10., w tym jeden czar domenowy na każdym dostępnym poziomie, i wybiera jedną z następujących domen: nienawiść, prawo, siła, tyrania, zło.

Jeśli uczeń oka był już kapłanem innego bóstwa, zaprzysiężenie posuszeństwa Wielkiej Matce uważa się za poważne naruszenie zasad poprzedniej wiary, co powoduje, że zostaje pozbawiony wszelkich znanych umiejętności czarowania. Jednak wszczęcie oka z gałki ocznej beholderowego w czaszkę ucznia spełnia warunki konieczne do zmiany bóstwa, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 5: Bóstwa w *Opisie Świata Zapomnianych Krain*, toteż poddany temu zabiegowi staje się kapłanem Wielkiej Matki. Zachowuje dawne umiejętności czarowania kapłana i zyskuje nowe czary kapłańskie, co obrazuje tabela 4-20: Uczeń oka. Oznacza to, że uczeń oka/kapłan posiada większą ilość czarów niższych poziomów, lecz nigdy nie otrzyma czarów wyższych poziomów, które osiągnąłby jako zwykły kapłan. Taki rozkład czarów obrazuje obowiązek zarządzania większą ilością zazwyczaj słabszych od niego wyznawców oraz pogardę Wielkiej Matki dla każdego stworzenia, które nie jest beholderem.

Ze względu na swe wyjątkowe położenie, uczeń oka/kapłan posiada komórki na czary domenowe swego początkowego poziomu kapłańskiego, oraz miejsca na czary domenowe poziomów klasy prestiżowej. Nie jest także zobowiązany przygotowywać tych samych czarów domenowych konkretnego poziomu w każdej komórce. Na przykład, jeśli Terok, uczeń oka/kapłan, ma dostęp do domeny zło i siła, może z równą łatwością przygotować czar *ochrona przed dobrami* (czar 1. poziomu domeny zło) w komórce na czary 1. poziomu tej domeny kapłana oraz *wytrwałość żywiołową* (czar 1. poziomu domeny siła) w komórce na czary 1. poziomu tej domeny ucznia oka.

Po ceremonii wszczęcia oka Wielka Matka może wobec każdego ucznia, który z własnej woli odwróci się od niej, użyć oka na czole jako przedłużenia swej władzy i natychmiast go zdeintegrować.

Wszczepiona gałka oczna (zn): Centralne oko gałki ocznej (beholderowego) wypełnia część czoła ucznia. Mimo że gałka oczna, która dostarcza oka, ginie w wyniku operacji, jej organ natychmiast zatruwa mózg nowego gospodarza wstrząsami umierających trzewi poprzedniego, a potem magicznie staje się częścią jego psychiki. Cechy umierającej gałki ocznej manifestują się niekiedy w umyśle postaci w formie szeptów, jakie słyzy w swojej głowie (a które większość uczniów uważa za podszept Wielkiej Matki). W wyniku operacji uczeń oka rozumie język beholderów i zyskuje premię +4 do testów Zauważania. Oko posiada także kilka mocy w postaci promieni, które rozwijają się wraz ze wzrostem poziomu ucznia. Kiedy uczeń uzyska już dostęp do mocy promienia, może z niej korzystać dwa razy dziennie. Rażenie promieniem z wszczętej gałki jest akcją standardową i nie prowokuje okazyjnych ataków, jednak natychmiast po zakończeniu rundy, w której został wykonany atak promieniem, oko zamyka się i musi odpoczywać przez pełną rundę.

Każdy efekt oka przypomina czar rzucony przez zaklinacza poziomu klasowego ucznia, lecz stosuje się do zasad promienia. Wszystkie promienie mają zasięg 30 metrów i ST 10 +1/2 poziomu klasowego ucznia + jego modyfikator z Charyzmy. Jeśli nie stwierdzono inaczej, każdy promień działa tak samo jak czar, którego nazwę nosi (wliczając w to rodzaj rzutów obronnych na oparcie się temu efektowi), z tą różnicą, że wpływa tylko na cel promienia.

Zauroczenie osoby: Na 1. poziomie uczeń oka może wykorzystać promień *zauroczenie osoby*, by za jego pomocą wprowadzić w błąd swoich wrogów, rozkazywać ofiarom, aby powstrzymywały swoich przyjaciół, lub po prostu nakazywać im bezczynność, podczas gdy toczy się bitwa.

Uśpienie: Na 2. poziomie uczeń oka może wyemitować promień *uśpienia*.

Zadawanie średnich ran: Uczniowie oka poziomu 3. lub wyższego często używają tego promienia, aby ukarać potężnych sojuszników lub zranic wrogów.

Spowolnienie: Promień ten wykorzystują uczniowie oka poziomu 4. lub wyższego.

Strach: Dostęp do tego promienia zyskują uczniowie oka od 5. poziomu.

Zauroczenie potwora: Tego promienia może użyć uczeń oka na poziomie 6. i wyższym. Poza wykorzystywaniem go w bitwie, często stosują

go, by zauroczyć stworzenia z marginesu społecznego i przekonać je, by wstąpiły do jego sekty, lub aby wpływać na kupców i polityków w czasie wykonywania misji złeczonej mu przez beholdery.

Telekineza: Na poziomie 7. lub wyższym uczeń oka może za pomocą tego promienia przesuwać przedmioty i stworzenia.

Ciało w kamieniu: Dostęp do tego promienia uczeń oka zyskuje na poziomie 7.

Dezintegracja: Z mocy tego promienia uczeń oka może korzystać od 9. poziomu.

Palec śmierci: Na 10. poziomie Wielka Matka obdarza ucznia łaską najbardziej śmiercionośną ze wszystkich zdolności, jakie posiadają jej prawdziwe dzieci.

władca grzmotów

Talos uosabia bezlitosną i niszczycielską moc natury, która może uderzyć w każdej chwili. Władcy grzmotów to najważniejsi wysłannicy jego gniewu, siejący destrukcję wszędzie, dokąd zawędrują. Talos wymaga od nich jedynie, by wywoływali burze i średnio raz na dekadzie angażowali się w jakiś spektakularny akt zniszczenia.

Większość władców grzmotu wywodzi się z szeregów kapłanów, druidów i kapłanów/zaklinaczy, chociaż istnieją również inne kombinacje klasowe, zwłaszcza te uwzględniające wojowników, a nawet barbarzyńców. Czarodzieje mają własne sposoby na niszczenie, a bardowie rzadko potrafią wytworzyć swymi czarami wystarczającą ilość mocy, by ściągnąć na siebie uwagę Niszczyciela.

Władcy grzmotów często żyją jak rozbójnicy, folgując żądzy bogactwa, jedzenia, luksusowych przedmiotów i potrzebie rozładowania emocji w aktach przemocy. Często pozują na lunatyków i stosują wszelkie inne przebrania, by wysłedzić ofiarę i uderzyć tak, by nie dać jej szans na obronę.

Kość Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać władcą grzmotów.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wytrzymałość +4.

TABELA 4-21: WŁADCA GRZMOTÓW

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			
		Wytrzymałość	Refleks	Wola	Specjalne
1	+0	+2	+0	+2	Odporność na elektryczność 10
2	+1	+3	+0	+3	Porażająca broń
3	+2	+3	+1	+3	Spacer w burzę
4	+3	+4	+1	+4	Odporność na elektryczność 15
5	+3	+4	+1	+4	Grzmiąca broń
6	+4	+5	+2	+5	Burzowy lot
7	+5	+5	+2	+5	Odporność na elektryczność 20
8	+6	+6	+2	+6	Broń porażającego rozprysku
9	+6	+6	+3	+6	Odporność na elektryczność 30
10	+7	+7	+3	+7	Pożoga żywiołów

Atuty: Wielka Wytrzymałość, Wytrzymałość, Zogniskowanie broni (dowolna włócznia lub oszczep).

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Patron: Talos.

Specjalne: postać musiała w przeszłości przeżyć uderzenie pioruna, naturalnego lub magicznego.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe władcy grzmotów (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Koncentracja (Bd), Pływanie (S), Przebijanie (Cha), Tajniki dziczy (Rzt), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Zastraszenie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe władcy grzmotów.

Biegłość w broni i pancerzu: Władca grzmotu nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień: Na każdym poziomie władcy grzmotów postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, większej ilości ulubionych wrogów). Jeśli postać, zanim została władcą grzmotów, posiadała więcej niż jedną klasę czarownika objawień, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom władcy grzmotów dla celów określania ilości czarów na dzień.

Odporność na elektryczność (zw):

W miarę jak władca grzmotów zdobywa poziomy w tej klasie prestiżowej, staje się coraz bardziej odporny na energię elektryczną, zyskując odporność na elektryczność w ilości podanej w tabeli.



Władca grzmotów

Porażająca broń (zn): Na 2. poziomie każda włócznia lub oszczep używany przez władcę grzmotów jest traktowany jak broń porażająca, która jednak traci swą zdolność w 1 rundę po opuszczeniu rąk władcy.

Spacer w burzę (zw): Na 3. poziomie władca grzmotów (oraz jego wierzchowic, jeśli go posiada) może poruszać się podczas burzy (naturalnej lub magicznej) w normalnym tempie – nie mają na niego wpływu silne podmuchy wiatru (w tym *podmuch wiatru*), uderzające z wielką siłą fale, przedmioty niesione z wiatrem (które nigdy w niego nie trafiają), głośne uderzenia piorunów, naturalne błyskawice i wszystkie inne naturalne objawy furii Talosa.

Grzmiąca broń (zn): Na 5. poziomie każdą włócznię lub oszczep, którego używa władca grzmotów, traktuje się jak broń grzmotu, która jednak traci swą zdolność w 1 rundę po opuszczeniu rąk władcy. Efekt ten łączy się ze zdolnością porażenia.

Burzowy lot (zc): Na 6. poziomie władca grzmotów zyskuje zdolność do latania w czasie każdej burzy, jakby używał czaru *lot*. Nie wpływa na niego niesprzyjające warunki wiatru, a nawet wiatr o sile huraganu nie jest w stanie strącić go na ziemię lub zdmuchnąć z trasy lotu.

Broń porażającego rozprysku (zn): Na 8. poziomie każdą włócznię lub oszczep, którego używa władca grzmotów traktuje się jak broń porażającego rozprysku, która jednak traci swą zdolność w 1 rundę po opuszczeniu rąk władcy. Jej efekt łączy się ze zdolnością grzmot.

Požoga żywiołów (zc): Na 10. poziomie raz na dekadzie władca grzmotów może wezwać cztery wielkie żywiołaki na takiej zasadzie, jakby używał czaru *weszuwanie potwora IX*, z tą różnicą, że każdy z żywiołaków musi być innego rodzaju (ziemia, powietrze, ogień, woda).

władca lasu

Władcy lasu są strażnikami pierwotnej dzicy i obrońcami starych drzew, a przede wszystkim symbolem wrażliwej natury. Chodzą w cieniu drzew i niszczą tych, którzy przynieśliby zagładę leśnym ostępom. Podczas gdy druidom drogie są wszystkie aspekty natury – wiatr i pogoda, zwierzęta, rośliny, łąki i góry – władca lasu uważa, iż las pojawił się na długo przed nimi, zatem jest najświętszym miejscem na ziemi.

Władcami lasu zostają najczęściej druidzi, choć słyszano również o tropicielach i kapłanach bóstw natury, którzy porzucili swoich towarzyszy, by podążać tą drogą. Również nieliczni wieloklasujący barbarzyńcy wstępują czasem w szeregi przedstawicieli tej klasy, mimo iż rzadko się zdarza, by potrafili podporządkować się roślinnemu aspektowi natury.

Władcy lasu bardzo często pracują w samotności, ale potrafią też ze sobą współpracować i chętnie angażują się we wspólne przedsięwzięcia. Poszukiwacze przygód, którym zdarza się rozmawiać z bardzo potężnym władcą lasu, zwykle odnoszą wrażenie, że nawiązali kontakt z młodym drzewcem, tak bardzo przedstawiciele tej klasy wtapiają się w naturę. Między grupami leśnych mistrzów nigdy nie dochodzi do rywalizacji, nawet jeśli nie zawsze zgadzają się w kwestii sposobów wypełniania woli Ojca Dębów.

Kość Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby zostać władcą lasu.

Umiejętności: Tajniki dzicy 13 rang, Wiedza (natura) 8 rang, Wyuczucie kierunku 4 rangi.

Atuty: Czujność, Potężny atak, Wytrwałość, Zogniskowanie umiejętności (Tajniki dzicy).

Czary: umiejętność rzucania *oplątania*, *wzrastania roślin* i *kontrolowania roślin*.

Patron: Silvanus.

Specjalne: postać musi nawiązać silny kontakt z drzewcem, a także biegle posługiwać się wielkim młotem.

UMIĘJĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe władcy lasu (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Ciche poruszanie (Zr), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Nasłuchiwanie (Rzt), Pływanie (S), Tajniki dzicy (Rzt), Ukrywanie (Zr), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (natura) (Int), Wyuczucie kierunku (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zauważanie (Rzt). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe władcy lasu.

Biegłość w broni i pancerzu: Władca lasu nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/znane czary: Na każdym poziomie władcy lasu postać zyskuje nowy czar na dzień, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego). Jeśli postać, zanim została władcą lasu, posiadała więcej niż jedną klasę czarownika objawień, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom władcy lasu dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Drzewny brat (zc): Raz dziennie władca lasu może rzucić *kształt drzewa*.

Zmysł natury (zw): Władca lasu może rozpoznawać z idealną dokładnością rośliny i zwierzęta (gatunek i cechy gatunkowe) oraz określać, czy woda nadaje się do spożycia.

Władza nad lasem (zn): Na 2. poziomie władca lasu zyskuje zdolność do karcenia i rozkazywania roślinom tak samo, jak zły kapłan może karcić i rozkazywać nieumarłym. Jego efektywny poziom dla tej zdolności to poziom klasowy, zaś dziennie może ją wykorzystywać ilość razy równą jego modyfikator z Charyzmy + 3. Jeśli już posiada tę zdolność, ponieważ jest kapłanem z domeną roślinną, na potrzeby obliczenia ilości użyć owej zdolności poziomy w klasie prestiżowej kumulują się z jego poziomami kapłańskimi.



Władca lasu

TABELA 4-22: WŁADCA LASU

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
		Wytrwałość	Refleks	Wolę		
1	+0	+2	+0	+2	<i>Drzewny brat</i> , zmysł natury	Poziom klasy czarownika objawień +1
2	+1	+3	+0	+3	Władza nad lasem, wielki młot	Poziom klasy czarownika objawień +1
3	+2	+3	+1	+3	Naturalny pancerz +3	Poziom klasy czarownika objawień +1
4	+3	+4	+1	+4	Siła dębu	—
5	+3	+4	+1	+4	Wzrost świerku, naturalny pancerz +5	Poziom klasy czarownika objawień +1
6	+4	+5	+2	+5	Wielki młot (rozprysk +2)	Poziom klasy czarownika objawień +1
7	+5	+5	+2	+5	Jądro dębu, naturalny pancerz +7	Poziom klasy czarownika objawień +1
8	+6	+6	+2	+6	Głębokie korzenie, leśna długowieczność	—
9	+6	+6	+3	+6	Wielki młot (wielkie rozszczepienie +3)	Poziom klasy czarownika objawień +1
10	+7	+7	+3	+7	Leśna potęga	Poziom klasy czarownika objawień +1

Wielki młot (zn): Począwszy od 2. poziomu, władca lasu może pobudzać w drewnie i metalu, składającym się na jego młot, zdolności magiczne. Każdy młot wykorzystywany przez władcę lasu traktuje się wówczas jak *wielki młot* +2 ze specjalnymi zdolnościami *mróz* i *porażenie* (władca lasu decyduje w każdej rundzie, czy obrażenia, jakie zadaje broń, będą pochodzić od zimna, czy od elektryczności). Jeśli broń ma dodatkowe zdolności (na przykład *ochrona*), działają one normalnie, a jeśli posiada dodatkowo premię z usprawnienia wyższą niż +2, pod uwagę bierze się wyższą wartość. Jeśli jednak wielki młot trafi w ręce osoby, która nie jest władcą lasu, traci owe zdolności.

Na 6. poziomie wielki młot władcy lasu działa jak *wielki młot lodowego rozprysku* +2 lub *porażającego rozprysku* +2, a władca decyduje za każdym razem, jaki będzie efekt jego działania.

Na poziomie 9. wielki młot działa jak broń z *wielkim rozszczepieniem* +3, zachowując przy tym wszystkie inne właściwości (w tym zdolności *porażającego rozprysku* i *lodowego rozprysku*).

Naturalny pancerz: Na 3. poziomie skóra władcy lasu zmienia się w gruby, podobny do kory pancerz, co gwarantuje mu premię +3 z naturalnego pancerza. Premia wzrasta do +5 na 5. poziomie i +7 na 7.

Siła dębu (zw): Począwszy od 4. poziomu, władca lasu zyskuje premię +2 do Siły i zdolność do wykonywania ataków walnięciem. Atak walnięciem małego stworzenia zadaje 1k4 punkty obrażeń, a stworzenia średniego 1k6 punktów, natomiast duży władca lasu powoduje 1k8 punktów obrażeń. Ataki walnięciem są atakami bronią naturalną i nie prowokują okazjnego ataku przeciwnika. Władca lasu może wybrać atut Poprawione trafienie krytyczne (walnięcie) lub (jeśli jest wojownikiem poziomu przynajmniej 4.) Specjalizacja w broni (walnięcie).

W chwili osiągnięcia tej zdolności włosy władcy lasu zaczynają przypominać zielone liście.

Wzrost świerku (zn): Na 5. poziomie władca lasu może raz dziennie tymczasowo zwiększyć swój rozmiar i siłę, jakby używał czaru *stuszna potęga*. Jeśli nowy rozmiar władcy jest duży, jego zasięg wzrasta do 3 metrów.

Jądro dębu (zw): Po osiągnięciu 7. poziomu ciało władcy lasu staje się bardziej tworem z drewna i liści niż krwi i kości. Jego typ zmienia się wówczas na roślinę. W związku z tym staje się niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie i polimorfowanie. Nie podlega także ukradkowym atakom i trafieniom krytycznym. W zamian staje się wrażliwy na ogień, a jeśli nie powiedzie mu się rzut obronny na Refleks przeciwko atakom ogniem, otrzymuje podwójne obrażenia lub ich połowę, jeśli rzut zakończy się sukcesem.

Głębokie korzenie (zn): Począwszy od 8. poziomu, władca lasu może raz dziennie zatopić korzenie w każde naturalne podłoże, które jest w stanie podtrzymać choćby odrobinę życia. Zakorzenie w ten sposób zyskuje szybkie leczenie 5, lecz efektywna wartość jego Zręczności wynosi 1, poza tym nie może się ruszyć z miejsca, w którym stoi. W ramach akcji darmowej może jednak wyciągnąć korzenie i zakończyć leczenie.

Leśna długowieczność (zw): Na 8. poziomie władcę lasu magicznie utrzymuje przy życiu transformacja, jakiej ulega – zyskuje wówczas niesamowitą długowieczność. Nie otrzymuje już kar do wartości atrybutów za starzenie się i nie może zestarzeć się magicznie. Wszyst-

kie kary, które już otrzymał, pozostają jednak w mocy, a premie nadal się liczą. Kiedy postać osiągnie wiek sędziwy, maksymalny czas jej życia określa się w normalny sposób, lecz wynik końcowy należy pomnożyć przez dwa.

Leśna potęga (zw): Na poziomie 10. pierwotny las napełnia władcę lasu swą mocą. Zyskuje on wówczas premię +2 do Siły i premię +2 do Budowy, a broń kłująca zadaje mu jedynie połowę obrażeń. Zawsze gdy stoi na żyznej glebie, otrzymuje również szybkie leczenie 1 (które nie kumuluje się z szybkim leczeniem 5, jakie zyskuje w chwili zakorzenienia), lecz zdolnością tą nie może leczyć obrażeń od ognia.

złote oczko

Przyjaciółka Kupców jest patronką handlu, pieniędzy i bogactwa, a jej wybrańcy, złote oczka, pełnią rolę posłów, nawiązujących lub ożywiających relacje handlowe, by zwiększyć bogactwo społeczności, do której należą. Niektórzy z nich w młodości należeli do grup poszukiwaczy przygód i zdobyli znaczne łupy, na których następnie zbudowali fortunę. Inni uznają się za „wyzwoliciele” do tej pory nieużywanych monet, leżących w zapomnianych kryptach lub skarbcach, gdzie spoczywają beczynnienie, nie służąc Waukeen. Jeszcze inni przeciwnie, bronią skarbców, upewniając się, że bogactwo (zwłaszcza ich własne lub ich kościoła) pozostaje w dobrych rękach.

Większość złotych oczek wywodzi się z szeregów kapłanów lub kapłanów/łotrzyków, chociaż zdarzają się również inne klasowe kombinacje, zwłaszcza uwzględniające czarodziejów, zaklinaczy, bardów i wojowników.

Złote oczka można spotkać głównie w dużych miastach, na czele konsorcjów handlowych, na straganach lub za kulisami działań zmierzających do zniesienia politycznych, religijnych i kulturalnych barier dla handlu. Wielu z nich jest bajecznie bogatych i należy do kupieckiej szlachty, dzięki czemu sprawuje władzę, a swoją pozycję umacnia, hojnie szafując brzęczącą monetą.

Kość Wytrzymałości: k8.

WYMAGANIA

Oto wymagania, które postać musi spełnić, aby stać się złotym oczkiem.

Charakter: neutralny.

Umiejętności: Dyplomacja 4 rangi, Język obcy (musi znać dwa języki ludzkie, każdy rodzimy dla innego regionu niż ten, z którego pochodzi [zobacz *Opis Świata Zapomnianych Krai*]), Półśłówka 2 rangi, Profesja (księgowy, karczmarz, skryba lub inne pokrewne kupiectwu profesje) 4 rangi, Szacowanie 4 rangi.

Atuty: Biegłość w broni egzotycznej (nunchaku), Czujność, Zogniskowanie umiejętności (Dyplomacja).

Czary: umiejętność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Patron: Waukeen.

Specjalne: postać musi zgromadzić monety, kosztowności, klejnoty i papiery wartościowe (pożyczki się nie liczą) o wartości nie mniejszej niż 5000 sz.

TABELA 4-23: ZŁOTE OCZKO

Poziom	Bazowa premia		— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wytrwałość	Refleks	Wolę			
1	+0	+2	+2	+0	Dodatkowy język, Kupiecki żargon	Obecna klasa +1	
2	+1	+3	+3	+0	Wyczcucie myśli	Obecna klasa +1	
3	+2	+3	+3	+1	Obrońca skarbcia	Obecna klasa +1	
4	+3	+4	+4	+1	Złota rączka	Obecna klasa +1	
5	+3	+4	+4	+1	Sekretna szkatuła	Obecna klasa +1	
6	+4	+5	+5	+2	Oko smoka	Obecna klasa +1	
7	+5	+5	+5	+2	Wrózenie z monety	Obecna klasa +1	
8	+6	+6	+6	+2	Okazały strój	Obecna klasa +1	
9	+6	+6	+6	+3	Porażająca moneta	Obecna klasa +1	
10	+7	+7	+7	+3	Znalezienie skarbcia	Obecna klasa +1	

UMIĘTNOŚCI KLASOWE

Umiejętności klasowe złotego oczka (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Błefowanie (Cha), Czytanie z warg (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Oszustwo (Int), Otwieranie zamków (Zr), Półśłówka (Rzt), Profesja (Rzt), Szacowanie (Int), Wiedza (geografia) (Int), Wiedza (historia) (Int), Wiedza (lokalna) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (szlachta i rodzina królewska) (Int), Wyczcucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opisy tych umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

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

WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Oto właściwości klasowe złotego oczka.

Biegłość w broni i pancerzu: Złote oczko nie zyskuje biegłości w broni i pancerzu.

Czary na dzień/czary znane: Na każdym poziomie złotego oczka postać zyskuje nowy czar nadziew, tak jakby otrzymała poziom w klasie rzucającej czary, do której należała, zanim wybrała tę klasę prestiżową. Nie gwarantuje jej to jednak żadnej innej korzyści, jaką zyskałaby postać tej klasy (na przykład zwiększonej szansy na odegnanie lub zniszczenie nieumarłego, atutów magicznych i tworzenia przedmiotów). Jeśli postać, zanim została złotym oczkiem, posiadała więcej niż jedną klasę czarownika objawień, musi zdecydować, do której z owych klas doda każdy poziom złotego oczka dla celów określania ilości czarów na dzień oraz czarów znanych.

Dodatkowy język (zn): Wszystkie złote oczka potrafią mówić otchłannym – jest to boskie dziedzictwo Waukeen, która przez całą dekadę więziona była przez demonicznego księcia Graż'zta.

Kupiecki żargon (zn): Złote oczka nie pozwalają na to, by nieznaną jakiegoś języka stała się przeszkodą dla ich interesów. Przysłuchując się nieznaną mowie przez przynajmniej 1 minutę, po udanym teście Roztropności (ST 15), złote oczko zyskuje podstawowe (i tymczasowe) jej zrozumienie. Znajomość ta wystarcza do komunikowania prostych pojęć, takich jak „atak”, „niebezpieczeństwo”, „przyjaźń”, „bezpieczeństwo”, „stop”, „handel” oraz liczb do 20, co zazwyczaj stanowi podstawę dobiecia targu (jeśli właśnie o to chodzi). Znajomość

języka utrzymuje się 1 dzień, a złote oczko zyskuje premię +2, kiedy ponownie zapoznaje się z językiem, którego nauczył się w ten sposób w ciągu ostatniego miesiąca.

Wyczcucie myśli (zn): Nawiązując rozmowę z jakimś stworzeniem, złote oczko może zyskać świadomość jego myśli, jakby używał czaru *wykrycie myśli*. Zdolność tę może wykorzystać przez 1 minutę na poziomie klasowy dziennie, a użycie zdolności trwające krócej niż minutę liczy się, jakby trwało minutę.

Obrońca skarbcia (zw): Na 3. poziomie złote oczko zyskuje premię z morale +2 do ataków, rzutów obronnych i testów umiejętności w chwili, gdy broni swojej szkatuły pełnej kosztowności (lub swojego budynku albo interesu), wartę przynajmniej 5000 sz. Zdolność ta ma zastosowanie również, jeśli ów przedmiot lub posesja należy do kościoła Waukeen. Przedmioty, które ma przy sobie złote oczko lub inne postacie, nie liczą się jednak do ogólnej puli, a szkatuły nikt nie może trzymać w dłoni.

Złota rączka (zw): Na 4. poziomie złote oczko zyskuje atut Złota rączka jako atut premiiowy.

Sekretna szkatuła (zn): Na 5. poziomie złote oczko potrafi stworzyć jedną pozawymiarową szkatułę – przestrzeń magazynową, do której tylko on ma dostęp. Szkatuła taka porusza się wraz ze złotym oczkiem, jakby była sakwą przy pasku. Wkładanie do niej czegoś lub wyjmowanie jest akcją będącą odpowiednikiem ruchu. Tak jak do wszystkich przestrzeni pozawymiarowych, do szkatuły nie można dotrzeć w polu antymagii, a wycelowane, udane *rozproszenie magii* przeciwko poziomowi czarującego kapłana złotego oczka sprawia, że staje się nieosiągalna na 1k4 rundy. Jeśli złote oczko ginie, przedmioty ze szkatuły pojawiają się na jego ciele.

Oko smoka (zw): Na 6. poziomie złote oczko zyskuje premię +4 do wszystkich testów Szacowania. Co więcej, badając przedmiot magiczny przez pełne 8 godzin, po wykonaniu testu Czarostwa (ST 20), może określić wszystkie jego podstawowe funkcje, jakby używał czaru *identyfikacja*, chociaż nie ponosi żadnych kosztów wynikających z użycia zdolności.

Wrózenie z monety (zw): Na 7. poziomie złote oczko używający czaru *wrózenie* nie potrzebuje do tego objawionego kondensatora, a zamiast niego może użyć każdego wypolerowanego przedmiotu wykonanego z metalu szlachetnego, w tym zapinki, amuletu, a nawet



Złote oczko

monety. Ponieważ używając małego urządzenia wróżącego, trudniej jest coś dostrzec, użycie przedmiotu rozmiaru amuletu nakłada karę -5 na test Wróżenia, a przedmiotu rozmiaru monety karę -10.

Okazały strój (zn): Na 8. poziomie złote oczka mogą się raz dziennie odziać magicznie we wspaniały strój. Strój stworzony w ten sposób jest odpowiednikiem tego, który tworzy *berło splendoru*. Złote oczka potrafią również raz na dekadzie stworzyć wspaniały namiot, identyczny z tym, jaki tworzy *berło splendoru*. W przeciwieństwie do berła jednak żadna z tych mocy nie niesie ze sobą premii z Charyzmy.

Porażająca moneta (zc): Na 9. poziomie złote oczko może raz dziennie rzucić zmaksymalizowany czar *rozgrzanie metalu*. Zamiast jednak obrażeń od ognia, czar ów powoduje obrażenia od elektryczności. Złote oczko może użyć tej zdolności raz dziennie i nie musi do tego posiadać atutu Maksymalizacja czaru.

Znalezienie skarbcza (zc): Dzięki koncentracji, złote oczko potrafi zlokalizować metale i minerały w zasięgu 9 metrów, jakby używał *berła wykrycia minerałów i metali*. Ma prawo aktywować tę zdolność w ramach akcji całorundowej.

szablon: wybraniec Bane'a

Wybrańcy Bane'a są tyranami w każdym znaczeniu tego słowa, pochłoniętymi pogonią za władzą absolutną. Bóstwo tyranii i strachu wybiera ich osobiciście. Wybrańcy są charyzmatyczni i przepelnieni nienawiścią, wołą dominować i zaszczipiać strach w słabszych istotach, niż przekonywać je do siebie dobrocią. Pragną jedynie zdobyć władzę absolutną, jakiej nie zdołaliby obalić żadne żywe lub nieumarłe stworzenie świata. Poza tym wybrańcy Bane'a nie różnią się niczym od innych stworzeń swojego typu.

Aktualnym wybrańcem Bane'a jest Fzoul Chembryl, tyran Morza Księżycowego, wysoki lord Zhentarimów, władca Twierdzy Zhentil. Większość z poprzednich wybrańców została przez Bane'a zamieniona w liczów. W poprzednich wiekach bóstwo stworzyło około 35 tego typu stworzeń. Przed Czasami Kłopotów udokumentowano śmierć jedynie 10 z nich, uważa się jednak, że Mgła Tyrana, wysłana przez Xvima, zniszczyła pozostałe. Nie wiadomo, czy liczowie pragną zająć miejsce Fzoula na pozycji wybrańca Bane'a.

Tworzenie wybrańca Bane'a

„Wybraniec Bane'a” to szablon, który można nałożyć na każde stworzenie humanoidalne (od tej chwili zwane „postacią”). Wybraniec Bane'a wykorzystuje statystyki postaci i jej specjalne zdolności, z pewnymi wy-

jątkami, zaznaczonymi dalej. Wybraniec Bane'a posiada swą moc z woli tego boga. Jeśli Czarny Władca zdecyduje się zdjąć status wybrańca z jakiejś postaci, powraca ona do swoich pierwotnych zdolności. Zazwyczaj istnieje jednocześnie tylko jeden wybraniec Bane'a.

Specjalne cechy: Wybraniec Bane'a zatrzymuje wszystkie specjalne cechy postaci oraz zyskuje następujące:

Czary premiowe (zc): Trwale: *ochrona przed negatywną energią, wytrzymałość żywiołowa* (kwas, zimno, elektryczność, ogień, dźwięk), *znieczulenie umysłu*. Na życzenie: *rozkaz, zachwył*. 5/dzień: *hipnoza, powodowanie strachu, usunięcie strachu*, 3/dzień: *sugestia, zauroczenie potwora*, 1/dzień: *dominacja nad potworem, geas*.

Redukcja obrażeń (zw): 10/+1.

Niepodatności (zw): Wybraniec Bane'a jest uodporniony na efekty upływu czasu i nie starzeje się. Premie nadal narastają, a wybraniec umiera ze starości, kiedy kończy się jego czas.

Wezwwanie tyrana śmierci (zc): Wybraniec Bane'a może w ramach akcji całorundowej magicznie wezwać beholdera tyrana śmierci, jakby używał czaru *wezwwanie potwora IX*. Zdolności tę może wykorzystywać dziennie tyle razy, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy.

Nieumarły cień (zn): Wybraniec Bane'a może pozwolić swojemu cieniowi na samodzielne wędrówki, tak jakby był to nieumarły cień pod jego kontrolą. Wybraniec pozostaje z nim w kontakcie telepatycznym pod warunkiem, że obaj przebywają na tym samym planie. Cienie, które stworzy, stają się cieniami z własną wolną wolą, mają takie same punkty wytrzymałości jak Wybraniec (minus każdy premiowy punkt wytrzymałości z Budowy) i mogą zostać odegnane jako stworzenie z jego Kośćmi Wytrzymałości (plus odporność cienia na odegnanie +2). Jeśli cień zostanie zniszczony, wybraniec może stworzyć następny po upływie dekadnia.

Rzuty obronne: Jak postać.

Atrybuty: Wzrost w stosunku do atrybutów postaci: Różtropność +2, Charyzma +10.

Umiejętności: Jak postać.

Atuty: Jak postać.

Klimat/teren: Jak postać.

Organizacja: Jak postać.

Skala Wyzwania: Jak postać +4. Wybraniec Bane'a zbliża się do mocy niektórych półbogów i większość śmiertelników nie zdołalaby go pokonać. Na przykład, Fzoul przetrwał śmierć dwóch bóstw (Bane'a i Xvima) oraz porzucenie przez trzecie (Cyric). Poza tym kontroluje Morze Księżycowe, co nie udało się już wielu niedoszłym władcom tego regionu, oraz zdołał przejąć kontrolę nad Czarną Siecią z rąk Semmenona oraz Manshoona.

Charakter: Jak postać.

Skarby: Jak postać.

Rozwój: Jak postać.

DODATEK

ATUTY I WYBITNE

BOSKIE ZDOLNOŚCI BOSTW

Dodatek do *Wyznan i Panteonów* zawiera informacje, do których używają kownicy podręcznika będą się bardzo często odwoływać. Dalej znajdują się opisy jedenastu nowych atutów, a potem krótkie charakterystyki wybitnych boskich zdolności i domeny spoczynku oraz z dwóch nowych czarów: *gwarancja przeżycia* oraz *z nieśmierci w śmierci*. Domenowych dostępnych dla czarownic, którzy ją wybrali. Na samym końcu znajduje się dział poświęcony bóstwom potworów, z pobieżnymi informacjami na ich temat.

opisy atutów

BOSKA POMSTA [BOSKI]

Możesz przesłać energię, aby zadać dodatkowe obrażenia od energii w walce z nieumarłymi.

Warunki wstępne: Zdolność do odganiania nieumarłych, Wyjątkowe odganianie.

Korzyść: Wykorzystujesz jedną z prób odegnania nieumarłego, aby dodać 2k6 punktów obrażeń od świętej energii do wszystkich udanych ataków wręcz przeciwko nieumarłym aż do końca następnej akcji. Jest to zdolność nadnaturalna.

BOSKA POTĘGA [BOSKI]

Możesz przesłać energię, by zwiększyć liczbę obrażeń zadawanych w walce.

Warunki wstępne: Zdolność do odganiania i karcenia nieumarłych, Cha 13, S 13, Potężny atak.

Korzyść: Wykorzystujesz jedną z prób odegnania/skarcenia nieumarłego, aby dodać modyfikator z Charyzmy o ilości obrażeń od broni przez ilość rund równą temu modyfikatorowi. Jest to zdolność nadnaturalna.

CZAR LIKANTROPICZYNY [OGÓLNY]

Możesz rzucać czary nawet, kiedy masz postać zwierzęcia likantropa.

Warunki wstępne: Likantrop, Poprawne kontrolowanie kształtu lub Kontrolowanie kształtu 8 rang.

Korzyść: Nawet w postaci zwierzęcia możesz wykorzystywać komponenty werbalne lub somatyczne. Na przykład, pod postacią wilka

normalne komponenty werbalne i somatyczne możesz zastąpić szczeniem i gestami łap. Masz także prawo używać komponenty i kondensatory materialne, które jesteś w stanie utrzymać w kończynach zwierzęcia. Atut ten nie pozwala na wykorzystanie przedmiotów magicznych pod postacią, pod którą nie mógłby być użyty normalnie, nie zyskujesz również dzięki niemu zdolności mówienia.

CZAR ZASIĘGOWY [METAMAGICZNY]

Możesz używać czarów dotykowych bez konieczności dotykania ofiary.

Korzyść: Możesz rzucić czar, który normalnie ma zasięg dotykowy, na każdą odległość nie większą niż 9 metrów. Czar przekształca się efektywnie w promień, zatem aby wpłynąć nim na odbiorcę, musisz wykonać udany atak dotykowy na dystans. Czar zasięgowy zużywa komórkę na czar o poziomie dwa razy wyższym niż normalny poziom zaklęcia.

NAJWYŻSZE WYSPECJALIZOWANIE [OGÓLNY]

Doszedłeś do mistrzostwa w sztuce obrony.

Warunki wstępne: Int 13, Wyspecjalizowanie, bazowa premia do ataku +6.

Korzyść: Kiedy używasz atutu Wyspecjalizowanie, aby zwiększyć Klasę Pancerza, liczbą, którą odejmujesz od ataku, a dodajesz do KP, może być dowolną liczbą nie przekraczającą twojej bazowej premii do ataku. Atut ten eliminuje ograniczenie +5 atutu Wyspecjalizowanie.

SKUTECZNIEJSZE ODGANIANIE [SPECJALNY]

Możesz próbować odganiania lub karcenia potężniejszych nieumarłych.

Warunki wstępne: Cha 13, Wyjątkowe odganianie.

Korzyść: Kiedy odganiaś lub karcisz nieumarłych, możesz wybrać dowolną liczbę, która nie przekracza twojego poziomu kapłańskiego, i dodać ją do rezultatu testu odganiania oraz odjąć od rezultatu testu obrażeń z odegnania.

Jeśli nie jesteś kapłanem, możesz wybrać liczbę nie większą niż twój efektywny poziom kapłański (na przykład, paladyn powinien od swojego poziomu odjąć dwa). Jeśli klasa prestiżowa podwyższa twój efektywny poziom odganiania, wykorzystaj ten właśnie poziom.

PRZYSPIESZONE ODGANIANIE [SPECJALNY]

Możesz myślać odganiania lub karcenia nieumarłych.

Warunki wstępne: Zdolność do odganiania lub karcenia nieumarłego, Cha 13, Wyjątkowe odganianie.

Korzyść: Możesz odganiania i karcenia nieumarłych w ramach akcji darmowej, lecz z karą -4 do testów obrażeń od skarcenia i odegnania. Nadal masz prawo wykonać tylko jedną próbę odegnania na rundę.

Możesz używać tego atutu tylko wtedy, gdy faktycznie próbujesz odganiania lub karcenia nieumarłych, a nie gdy zasilasz atut boski.

WYŚWIĘCENIE CZARU [METAMAGICZNY]

Twoje czary zadające obrażenia wypełnione są boską mocą.

Korzyść: Połowa obrażeń zadanych przez wyświęcony czar pochodzi bezpośrednio z boskiej mocy i w związku z tym nie podlega redukcji za pomocą *ochrony przed żywiołami* lub innych środków magicznych. Druga połowa obrażeń powodowanych przez zaklęcie jest normalna. Wyświęcony czar zużywa komórkę na czar o dwa poziomy wyżej niż jego normalny poziom. Tylko boskie czary mogą zostać wyświęcone.

WYZBYCIE SIĘ SUROWCÓW [METAMAGICZNY]

Możesz rzucić czary bez komponentów materialnych.

Warunki wstępne: Dowolny atut metamagiczny.

Korzyść: Czar rzucony z Wyzbyciem się surowców nie wymaga komponentów materialnych. Atut nie wpływa jednak na czary, które z założenia nie potrzebują komponentów materialnych, oraz na czary z komponentami materialnymi o koszcie większym niż 1 sz. Czar z tym atutem zużywa komórkę na czar odpowiadającą poziomowi zaklęcia.

WZMOCNIONE ODEGNANIE [SPECJALNY]

Przy jednej próbie odegnania lub skarcenia nieumarłego możesz odegnąć lub skarcić więcej tych istot.

Warunki wstępne: Zdolność do odganiań lub karceń nieumarłego, Cha 13, Wyjątkowe odgania.

Korzyść: Możesz odganiać lub karcić więcej nieumarłych niż zwykle, lecz trudniej ci teraz wpłynąć na nieumarłych z większą ilością Kości Wytrzymałości. Jeśli zgodzisz się na karę –2 do testu odegnania, możesz dodać 2k6 do testu obrażeń z odegnania.

ZŁOTA RĄCZKA [OGÓLNY]

Znasz powierzchownie nawet najbardziej zapoimniane umiejętności.

Warunki wstępne: 8. poziom postaci.

Korzyść: Możesz używać każdej umiejętności, nawet takiej, która wymaga wyszkolenia.

wybitne boskie zdolności

Wybitne boskie zdolności to specjalne moce, które posiadają bóstwa.

Korzyści wynikające z tych zdolności pokrótce opisano dalej. Tutaj znajdziesz wszystkie informacje, które pozwolą ci prowadzić bóstwo z tymi atrybutami, poza wartościami takimi jak ST rzutów obronnych, ilość potencjalnych celów, zasięg. Jeśli jesteś zainteresowany stworzeniem własnego bóstwa, szczegóły dotyczące wybitnych boskich zdolności sprawdź w podręczniku *Bóstwa i półbogowie*.

Automatyczny atut metamagiczny: Bóstwo automatycznie stosuje wybrany atut metamagiczny do wszystkich czarów lub zdolności czaropodobnych wybranej klasy. Zmodyfikowane tym atutem czary nie wymagają komórek na zaklęcia wyższego poziomu.

Awatar: Bóstwo stwarza określoną ilość mniej potężnych kopii samego siebie. Awatar stanowi uzupełnienie boga, ten zatem czuje i wie wszystko, co ów duplikat – i na odwrót. Każdego awatara należy traktować jak odległe miejsce, które bóg wyczuwa i z którym się komunikuje. Dla każdego z nich bóstwo wybiera niektóre z własnych wybitnych zdolności, które poddane są ograniczeniom związanym z jego boską rangą. Stworzenie awatara trwa rok, a jeśli bóstwo nie posiada atrybutu Stworzenie przedmiotu, musi to zrobić we własnym królestwie. Wymienione w tym podręczniku statystyki awatarów zawierają przykłady najczęściej wybieranych dla nich wybitnych zdolności.

Boska biegiłość bitewna: Bóstwo wykonuje dowolną ilość okazjonalnych ataków w rundzie, chociaż nadal ten sam przeciwnik może paść ofiarą tylko jednego ataku okazjonalnego w ciągu rundy. Zamiast tego może wykonać jeden atak wręcz z pełną bazową premią do ataku przeciwko każdemu przeciwnikowi w zasięgu w ramach akcji całorundowej. Akcja ta nie prowokuje okazjonalnych ataków.

Boska burza: Bóstwo otacza się wirem świętej lub przeklętej mocy, która rozciąga się od niego w promieniu na wymieniony zasięg. Ataki bronią miotaną i piciskami, wykonywane przez stworzenia znajdujące się w zasięgu mocy, wymierzone w cele, które się w nim znajdują, lub tylko przechodzące przez ów obszar, nie odnoszą efektów. Moc odpycha również

stworzenia, których charakter na osi etycznej (praworządny – chaotyczny) jest przeciwny do charakteru bóstwa, i zadaje obrażenia stworzeniom, których charakter na skali moralnej (dobro – zło) jest przeciwny do charakteru bóstwa (jeśli bóstwo jest neutralne, efekty te nie występują). Stworzenia dotknięte mocą lub znajdujące się w jej obszarze, muszą wykonać rzut obronny na Wytrzymałość przeciwko każdemu z efektów. Niepowodzenie rzutu wykonywanego dla efektu odepchnięcia oznacza, że stworzenie zostaje pochwycone i odrzucone od wiru, niezależnie od rozmiaru, a przez to otrzymuje 1k6 punktów obrażeń na każde przebyte 3 metry. Stworzenia takie mogą spróbować ponownie wejść na obszar mocy, lecz każda taka próba wymaga rzutu obronnego. Sukces oznacza, że w danym dniu stworzenie uderza się na efekty wiru, a niepowodzenie, że otrzymuje 1 punkt świętych obrażeń na boską rangę bóstwa. Udana rzut obronny neguje obrażenia, lecz stworzenie musi wykonać rzut ponownie w następnej rundzie, jeśli zamierza pozostać w obszarze działania mocy.

Boska pamięć: Bóstwo pamięta wszystkie wydarzenia określonego rodzaju, które kiedykolwiek miały miejsce.

Boska specjalizacja w broni: Bóstwo zwiększa ilość obrażeń, które zadaje wybraną bronią, o swoją boską rangę. Jeśli wybrana broń jest bronią dystansową, dodatkowe obrażenia mają zastosowanie dla każdego celu, który bóstwo ma w zasięgu wzroku.

Boska tarcza: W ramach akcji darmowej bóstwo tworzy tarczę, która utrzymuje się przez 10 minut i zatrzymuje wymienioną ilość obrażeń z każdego źródła, w tym z Boskiego promienia, a rozpada się w chwili, gdy zatrzyma maksymalną ilość obrażeń. Jeśli bóstwo tego zechce, tarczę mogą przenikać jednak obrażenia, które może ono zignorować. Efekty kilku boskich tarcz się nie kumulują.

Boski bard: Bóstwo zwiększa zasięg swoich zdolności muzyki barda oraz podwaja ich efekty (premię do rzutów obronnych, dodatkowe KW, ilość dotkniętych efektem sojuszników i tak dalej). Ma prawo użyć tych zdolności nawet przeciwko stworzeniom normalnie odpornym na efekty wpływające na umysł (choć stworzenie takie zyskuje premię +10 do rzutu obronnego na Wolę). Każda zdolność inspirowana muzyką barda wykorzystuje w ramach akcji standardowej, a efekt następuje natychmiast po jej użyciu. Kiedy podnosi kompetencje w wielu sojusznikach, może wybrać różne umiejętności dla każdego z nich. Zdolność inspiracji muzyki barda bóstwa trwa równie długo jak dowolny efekt, który może być poddany kontrpieśni, występuje w zasięgu słuchu bóstwa, może ono podjąć próbę kontrpieśni, nawet jeśli nie przygotowało się do tej akcji.

Boski druid: Bóstwo używa *wierzącego kształtu* do przybrania dodatkowej postaci bestii lub magicznej bestii. Zyskuje wówczas wszystkie nadzwyczajne i nadnaturalne zdolności stworzeń, których formę przybiera.

Boski łotrzyk: Kiedy bóstwo losięga atak przeciwnika, którego wybrało ono na cel uniku, ma prawo wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10+ zadane obrażenia), aby zaniegować wszystkie obrażenia od tego ataku. Kiedy przechodzi w odległości 1,5 metra od pułapki, wykonuje test Zauważania, tak jakby aktywnej jej poszukiwało, potrafi także dokładnie oszacować wartość każdego skarbu, który widzi. Natychmiast określa, co ma przy sobie każde stworzenie i gdzie znajduje się ów przedmiot.

Boski łucznik: Bóstwo może wystrzelić lub rzucić bronią dystansową w dowolny cel na linii wzroku w zasięgu jego zmysłów. Do ataku takiego nie stosuje się przyrost zasięgu znajdującego się w niebezpieczeństwie bóstwo nie naraża się na atak okazyjny. Jeśli dodatkowo posiada atut Zogniskowanie broni na łuk, który wykorzystuje, wystrzeliwuje strzałę z pełną bazową premią do ataku w kierunku przeciwnika w wymienionym zasięgu w ramach akcji całorundowej. Kiedy rzuca lub strzela z broni dystansowej, ignoruje także każdą premię zlosioną do KP celu i każdą szansę chybnienia wynikającą z jego ukrycia.

Boski mnich: Bóstwo traktuje swoje uderzenie bez broni jak magiczną broń tnącą z premią +5 z usprawnienia oraz zdolnościami: *ostrą, miękbystalną i praworządną*. Jeśli soł tego życzy, może wybrany atak wykonać bronią miążdzącą zamiast tnącą, jednak bez zdolności *ostrą i miękbystalną*. Jego atak bez broni zadaje 2k2 bazowych punktów obrażeń. Ma także prawo wykorzystać atut Odbicie strzał do odbicia dowolnej ilości ataków dystansowych (w tym czarów dotykowych na dystans) w pojedynczej rundzie, tak jakby były to strzały. Aby odbić atak czarem, dodaje jego poziom

do ST, a jeśli mu się to powiedzie, odbija go tak, że wraca do stworzenia, które go wyprowadziło, wykorzystując bazową premię do ataku dystansowego bóstwa.

Boski paladyn: Aura odwagi bóstwa gwarantuje mu premię +8 z morale do rzutów obronnych przeciwko efektom strachu i rozciąga się na wszystkich sojuszników w zasięgu 30 metrów. Bóstwo poraża także zło trzy razy na dzień i zwiększa obrażenia od tych ataków zgodnie z wymienionymi zasadami.

Boski promień: Bóstwo wytwarza promień energii o określonej maksymalnej długości w ramach ataku dotykowego na dystans. Cele, w które uderzy promień, otrzymują wymienione boskie obrażenia, chociaż promień ów może wyglądać na dowolny pożądany rodzaj energii (snop płomienia, uderzenie błyskawicy, podmuch wiatru itp.). Nie ma przeciwko niemu rzutu obronnego, nie liczy się również odporność na energię. Promień niszczy ścianę mocy, pryzmatyczną ścianę lub pryzmatyczną kulę (wszystkie powłoki efektu pryzmatycznego zostają zniszczone), a także cele znajdujące się za nimi. Boska tarcza jest w stanie go zatrzymać.

Boski splendor: Każdy śmiertelnik, który zbliża się do bóstwa na określonej odległości, natychmiast umiera i nie przysługują mu żadne rzuty obronne.

Boski szat: Zdolność ta zastępuje zdolność barbarzyńskiego szahu. Bóstwo może ją wykorzystywać w chwili, gdy otrzyma obrażenie od broni, przez maksymalnie godzinę, chociaż może ją zakończyć na zawołanie. Zyskuje wówczas premię +5 z szahu do ataków, obrażeń od broni, rzutów obronnych na Wolę i Wytrwałość, wartości Siły i Budowy oraz zwiększa swoją odporność na czary i na energię o +10. Ma także prawo wykonać jedną dodatkową akcję cząstkową na rundę. Podczas szahu otrzymuje jednak karę -5 z szahu do Klasy Pancerni i nie może wykonywać czynności, które wymagają cierpliwości i koncentracji, takich jak ciche poruszanie, rzucanie czarów lub używanie wybitnych zdolności.

Boski tropiciel: Bóstwo traktuje każdą broń, którą wykorzystuje przeciwko ulubionemu wrogowi, jak broń-plagę tego rodzaju stworzenia. Za śladami podąża z normalną szybkością, każdy teren dla celów tropienia traktuje jak bardzo miękką ziemię i ignoruje modyfikatory do ST za czas i pogodę. Używa także umiejętności Tajniki dzicy do trópienia stworzeń po przejściu przez wodę (ST 60), pod wodą (ST 80) lub w powietrzu (ST 120).

Boski ukradkowy atak: Atak ukradkowy bóstwa zadaje dodatkowe +3k6 punktów obrażeń, a wszystkie okazyjne ataki uważa się za ataki ukradkowe. Bóstwo może flankować i wykorzystywać nieprzygotowanie przeciwnika o niższej boskiej randze, atakując go ukradkowo. Nie może jednak atakować ukradkowo istot, na które nie wpływają trafienia krytyczne. Za każdym razem, gdy zada ukradkowym atakiem obrażenia, ofiara otrzymuje kolejne rany wynikające z jego premii do ataku ukradkowego w następnej rundzie, w momencie inicjatywy bóstwa.

Boskie błogosławieństwo: Bóstwo gwarantuje śmiertelnikom premię +6 z usprawnienia do wartości wybranego atrybutu na jeden dzień.

Boskie czarowanie: Bóstwo zyskuje dodatkowe komórki na czary powyżej 9. poziomu, zgodnie z pewnymi warunkami, a potem wykorzystuje je do przechowywania czarów przygotowanych lub rzuconych z jednym lub więcej atutami metamagicznymi albo do czarów niższego poziomu. Jeśli znajdujące się w niebezpieczeństwie bóstwo rzuca czary, nie prowokuje okazyjnych ataków, a korzyść z atutu Zogniskowanie czaru odnosi się wówczas do każdego zaklęcia.

Boskie krasomówstwo: W ramach akcji całorundowej bóstwo przekonuje innych do podjęcia pewnych działań, zgodnie z określonymi parametrami.

Boskie mistrzostwo w broni: Bóstwo, które włada każdą bronią prostą lub wojсковą, zyskuje korzyści atutów Zogniskowanie broni, Specjalizacja w broni i Poprawione trafienie krytyczne.

Boskie natchnienie: Bóstwo wywołuje wybraną emocję w wymienionej ilości stworzeń, znajdujących się w zasięgu wzroku. Efekt zależy od owej emocji.

Lęk: Stworzenie dotknięte tym efektem musi wykonać udane testy Roztropności, by móc walczyć lub atakować, w przeciwnym razie będzie uciekać w panice przez 1k4 rundy. Jeśli test mu się powiedzie, nie musi go powtarzać przez następne 10 minut. Otrzymuje karę -2 z morale do testów ataku, obrażeń od broni, umiejętności i rzutów obronnych.

Miłość i pożądanie: Efekt miłości powoduje, że dotknięte nim stworzenia zakochują się w wybranych istotach, poszukują każdej możliwości, by z nimi przebywać i ze wszystkich sił starają się je zdobyć. Efekt pożądania jest podobny, lecz stworzenie, które zostanie nim dotknięte, poszukuje przede wszystkim możliwości nawiązania intymnych relacji z wybraną osobą. Cel działania mocy ma prawo wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10+ modyfikator z Charyzmy bóstwa+ boska ranga bóstwa), by oprzeć się efektowi, który jest wpływającym na umysł przymusem.

Nadzieja: Stworzenie dotknięte tym efektem zyskuje premię z morale +4 do rzutów obronnych, testów ataku, testów atrybutu, testów umiejętności i testów obrażeń od broni.

Odwaga: Stworzenie dotknięte tym efektem staje się niepodatne na efekty strachu i otrzymuje premię z morale +2 do testów ataku, testów obrażeń od ataku, testów umiejętności oraz rzutów obronnych na Wolę.

Szał: Stworzenie dotknięte tym efektem zyskuje premię +4 z morale do wartości Siły i Budowy, premię +2 z morale do rzutów obronnych na Wolę oraz karę -2 do KP – musi walczyć, nie zważając na niebezpieczeństwo. Ma prawo wykonać rzut obronny na Wolę, by oprzeć się efektowi, który jest wpływającym na umysł przymusem.

Wściekłość: Stworzenie dotknięte tym efektem oddaje się zabawie, pijaństwu i uctwowaniu, dopóki nie zostanie zaatakowane lub nie dostrzeże jakiegoś zagrożenia. Otrzymuje wówczas premię +4 do wartości Siły i Zręczności, karę -4 do wartości Roztropności i karę -2 do KP. Ma prawo wykonać rzut obronny na Wolę, by oprzeć się efektowi, który jest wpływającym na umysł przymusem.

Boski blask: Z ciała bóstwa emanuje światło, które przeciwstawia się i rozprasza wszystkie efekty ciemności (chyba że zostały stworzone przez bóstwo o wyższej randze) oraz zadaje 2k8 punktów obrażeń na rundę stworzeniom nieumarłym (brak rzutów obronnych). Zamiast tego bóstwo ma prawo wygenerować nie więcej niż trzy promienie parzącego światła w ramach akcji pełnego ataku. Każdy promień zadaje 1k6 lub 1k12 (nieumarłym) punktów obrażeń na 2 boskie rangi bóstwa.

Boskie przyspieszenie: Bóstwo może w ramach akcji darmowej wykorzystywać przyspieszenie przez maksymalną wymienioną ilość rund dziennie (niekoniecznie nieprzerwanie).

Boskie szybkie leczenie: Bóstwo zyskuje określoną wartość szybkiego leczenia – może na powrót łączyć z ciałem utracone kończyny, przyciskając je do kikutu.

Boskie tworzenie: W ramach akcji całorundowej bóstwo tworzy śmiertelne stworzenia lub przedmioty magiczne o określonej maksymalnej wadze i objętości. Podwaja jednak ów limit, jeśli używa tej zdolności na bosko kształtowalnym planie lub we własnym bożym królestwie, potraja zaś, jeśli oba parametry występują jednocześnie. Zdolność ta działa tak samo jak Stworzenie większego przedmiotu, z tą różnicą, że może być użyta do powołania do istnienia dowolnego stworzenia, które nie posiada boskiej rangi. Maksymalna ilość poziomów klasowych dla istoty tak stworzonej odpowiada ilości poziomów klasowych lub boskiej randze bóstwa, w zależności od tego, która z tych wartości jest niższa. Po akcie kreacji jednego stworzenia bóstwo musi odpoczywać przez 10 minut razy Kości Wytrzymałości stworzenia (w tym te za poziomy klasowe) razy SW stworzenia. Ma również prawo stworzyć dowolny przedmiot magiczny, za wyjątkiem artefaktu, dokładnie tak samo, jak za pomocą zdolności Stworzenie większego przedmiotu.

Boskie uniki: Bóstwo dolicza określoną szansę chybnienia do każdego ataku fizycznego, czaru, który został weń wycelowany, lub efektu obszarowego, który go dotyczy. Każdy normalnie dozwolony rzut obronny stosuje się do ataków, które pokonują szansę chybnienia.

Boskie władanie ogniem: Bóstwo zyskuje premię z kompetencji do ataków, obrażeń i Klasy Pancerni równą jego boskiej randze, jeśli zarówno ono jak i jego przeciwnik dotyka ognia lub walczy ognistym albo płomiennym orężem. Jest niepodatne na ogień i żar. W określonym zasięgu wyczuwa obecność wszystkiego, co zakłóca temperaturę otoczenia. W ramach akcji standardowej kontroluje każdy niemagiczny ogień i kopiuje efekt każdego czaru z określnikiem ognia.

Boskie władania powietrzem: Bóstwo zyskuje premię z kompetencji do ataków, obrażeń i Klasy Pancerni równą jego boskiej randze, jeśli zarówno ono jak i jego przeciwnik unosi się w powietrzu. W czasie lotu doskonale manewruje. Unosząc się w powietrzu, automatycznie wyczuwa

w określonym zasięgu położenie każdego stworzenia dzięki zakłóceniom powietrza, jakie wytwarza.

Boskie władanie wodą: Bóstwo zyskuje premię z kompetencji do ataków, obrażeń i Klasy Pancernia równą jego boskiej randze, jeśli zarówno ono jak i jego przeciwnik dotyka wody z tego samego zbiornika. Może także w określonym zasięgu wyczuwać stworzenia, które przebywają w tym samym akwenu co ono. Na życzenie może w ramach akcji calorundowej stworzyć falę przypływową, która wpływa na ilość kilometrów linii wybrzeża równą półtorakrotności boskiej rangi bóstwa. Na lądzie fala zmusza stworzenia, które dostaną się w jej zasięg, do wykonania rzutu obronnego na Wytrwałość (ST 15) – jeśli im się nie powiedzie, a są duże lub mniejsze, zostają zmiecione z powierzchni ziemi i otrzymują 1k6 punktów obrażeń od stłuczenia na rundę (lub 1k3 punkty przy udanym teście Plywania, ST 20), jeśli są wielkie, zostają powalone, a jeśli olbrzymie lub kolosalne – powstrzymane (zajrzyj do podrzdziału “Niebezpieczeństwa wody” w rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*). Fala taka niszczy także drewniane budynki i 25% budynków kamiennych. Na morzu wywraca statki i roztrzaskuje je w drzazgi.

Boskie władanie ziemią: Bóstwo zyskuje premię z kompetencji do ataków, obrażeń i Klasy Pancernia równą jego boskiej randze, jeśli zarówno ono jak i jego przeciwnik dotyka ziemi. Na życzenie przechodzi przez skały, piach i inne formy ziemi (poza metalem), nie pozostawiając po sobie tuneli, dziur i pofałdowań, czy też innych śladów swojej obecności. Zdolność wyczuwania drgań umożliwia mu w określonym zasięgu lokalizację wszystkich stworzeń i przedmiotów, które mają kontakt z ziemią (także kamieniem i metalem). W ramach akcji wolnej ma prawo zmienić formę dowolnej ilości ziemi. Zdolność ta pozwala mu także kopiować efekty czarów *kamienny kształt*, *poruszenie ziemi*, *rdzewiejący obryt*, *transmutacja skały w błoto*, *transmutacja błota w skałę* lub *dezintegracji* na przedmiocie z kamienia, ziemi lub metalu. W ten sposób może transmutować jeden przedmiot wykonany z jednego rodzaju ziemi, kamienia lub metalu na rundę w przedmiot z innego rodzaju – na przykład srebrną monetę w złotą – pod warunkiem jednak, że go widzi.

Boskie zogniskowanie broni: Bóstwo zyskuje premię +4 do ataków wybraną bronią.

Boskie zogniskowanie czaru: Bóstwo zwiększa ST rzutu obronnego przeciwko czarom wybranej szkoły.

Boskie zogniskowanie umiejętności: Bóstwo poprawia swoją premię do testów wybranej umiejętności, jeśli zadanie jest powiązane z jego domeną, dla akcji darmowych dodaje swoją rangę do maksymalnej ST.

Cechy nieumarłego: Bóstwo jest niepodatne na trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie, choroby, efekty śmierci, nekromancji i wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrw, chyba że działają one również na przedmioty. Ignoruje efekty wpływające na umysł (uroki, przynusy, iluzje, efekty wpływające na morale). Nie podlega trafieniom krytycznym, stłuczeniom, obniżaniu wartości atrybutu, wysączeniu atrybutu i wysączeniu energii.

Cios zguby: Bóstwo zyskuje premię z usprawnienia +4 i zadaje dodatkowe +4k6 punktów obrażeń wybranemu typowi stworzeń każdą bronią, naturalną lub zwykłą, do walki wręcz lub dystansową. Premia ta kumuluje się z każdą inną zdolnością, jaką broń już posiada. Ciosu zguby nie stosuje się jednak do czarów, zdolności czaropodobnych, zdolności nadnaturalnych i boskich.

Dar życia (zc): Bóstwo może przywrócić umarłe stworzenia do życia, niezależnie od tego, ile czasu były martwe lub jaki jest stan zwłok. Ma także prawo przywrócić stworzenie do życia wbrew jego woli, lecz tylko za zgodą bóstwa, które włada zaświatami boskiej krainy, w której spoczywa dusza, oraz wskrzesić żywiolaka, przybysza albo istotę, której dusza została uwieczniona, pod warunkiem że nie jest przetrzymywana przez bóstwo o boskiej randze wyższej niż jego własna. Nie może jednak przywrócić życia stworzeniom zabitym Dłonią śmierci lub zdolnością Życie i śmierć bóstwa o wyższej randze. W każdym innym przypadku zdolność działa jak czar *prawdziwe wskrzeszenie*.

Darmowy ruch: Raz na rundę w ramach akcji darmowej bóstwo może poruszyć się ze swoją normalną szybkością.

Długie kroki: Bóstwo podwaja miejscową i podrózną szybkość poruszania się (zobacz *Podręcznik Gracza*). Może też objąć tą zdolnością określoną ilość stworzeń, przy pierwszym zastosowaniu zdolności wszystkie

one jednak muszą znajdować się w zasięgu jego wzroku. Wzrost bóstwa nie ogranicza odległości, na jaką może skoczyć.

Dodatkowa domena: Bóstwo zyskuje dodatkową domenę. Może odtań zysłać czary i moce z tej domeny oraz używać ich osobiście.

Dodatkowa niepodatność na energię: Bóstwo staje się niepodatne na kwas, zimno, elektryczność, ogień i dźwięk. Zdolność ta działa nawet w starciu z bóstwem o wyższej randze.

Energetyczna burza: Bóstwo otacza się wirem wybranej energii, który rozciąga się od niego na wymieniony zasięg. Ataki bronią rzuconą i pociskami, wykonywane przez stworzenia w obszarze działania mocy, wymierzone w stworzenia znajdujące się w jej zasięgu lub tylko przechodzące przez ów obszar, nie odnoszą efektów. Energetyczna burza zadaje określoną ilość obrażeń od danego typu energii na rundę.

Fala chaosu: Bóstwo może stworzyć efekt czaru *zakłopotanie* (rzuconego przez zaklinacza poziomu 10. + jego boska ranga), który rozciąga się od niego w określonym zasięgu. Stworzenia w zasięgu mają prawo do rzutu obronnego na Wolę, by przeciwstawić się efektowi.

Groza: Zawsze gdy bóstwo atakuje lub stwarza pozory ataku, przeciwnicy w zasięgu 9 metrów muszą wykonać rzuty obronne na Wolę lub zostają wstrząśnięci (jeśli znajdują się w zasięgu, ale nie są bezpośrednim celem bóstwa) albo ulegają panice (jeśli są bezpośrednim celem). Oba efekty utrzymują się 3k6 rund. Przeciwnicy, którzy wykonają udany rzut obronny, uodparniają się na tę zdolność na jeden dzień.

Kontrolowanie stworzeń: Bóstwo rozkazuje stworzeniom określonego typu lub rodzaju, znajdującym się w zasięgu jego wzroku. Od momentu ustanowienia kontroli odległość (nawet międzyplanarna) nie jest już ważna, chociaż Boska tarcza lub czar ochronny rzucony przez bóstwo wyższej rangi blokuje ów efekt. Kontrolowanie stworzeń działa jak czar *dominacja nad potworem*, z tą różnicą, że nie wpływa na umysł. Cel owej zdolności otrzymuje prawo do rzutu obronnego na Wolę, a kolejny rzut przysługuje mu także, jeśli otrzyma polecenie, którego wykonanie jest niezgodne z jego naturą. Jeśli bóstwo obejmie kontrolą maksymalną przewidzianą ilości stworzeń, zanim przejmie kontrolę nad następnym, musi uwolnić jedno z nich.

Masowe życie i śmierć: Jak Życie i śmierć, z tą różnicą, że wpływa na dowolną ilość śmiertelników.

Mistrz rzemiosła: Bóstwo stwarza mistrzowski przedmiot, zużywając czas i ponosząc koszt wymagany dla normalnego przedmiotu. Powołany w ten sposób do istnienia przedmiot ma dwa razy więcej punktów wytrzymałości, a ST jego złamania wzrasta o +10. Stworzenie przedmiotu magicznego wymaga jednego dnia na 5000 sz jego ceny bazowej (minimalnie 1 dzień).

Mistrzostwo w czarodziejstwie: Bóstwo może przygotować każdy czar z listy czarów czarodzieja, który jest w stanie rzucić, bez używania księgi czarów, a także odkrywać nowe czary czarodzieja/zaklinacza bez konieczności prowadzenia długotrwałych badań.

Najwyższa inicjatywa (zw): Bóstwo zawsze działa pierwsze w rundzie, bez względu na to, jaką ma wartość inicjatywy. Jeśli w bitwę angażują się dwa lub więcej bóstwa z tą samą zdolnością, działają według kolejności boskich rang. W przypadku równych boskich rang natomiast należy przeprowadzić test inicjatywy dla każdego bóstwa – pierwszeństwo ma to bóstwo, które otrzymało wyższy wynik. Po zakończeniu działań wszystkich bóstw z Najwyższą inicjatywą, pozostali walczący wykonują odpowiednie czynności według normalnej kolejności. Jeśli bóstwo wyrazi taką wolę, może opóźnić lub przygotować akcję, przez co zmienia swoją inicjatywę zgodnie z zasadami z rozdziału 8 *Podręcznika Gracza*. Ma również prawo zmienić obiekt uwagi, przyjmując pozycję na początku kolejności inicjatywy.

Nałożenie kłątwy: Zdolność ta działa jak czar *obłożenie kłątwą*, z tą różnicą, że śmiertelnikom nie przysługują rzuty obronne, a bóstwa o boskiej randze równej lub niższej mogą wykonać rzut obronny na Wolę. Kłątwa może być zdjęta jedynie przez bóstwo o boskiej randze równej lub wyższej od bóstwa, które ją nałożyło. Bóstwo ma prawo wpłynąć w ten sposób na określoną ilość stworzeń na raz, jednak wszystkie cele muszą się znajdować w zasięgu jego wzroku.

Natychiastowe kontrczarowanie: W ramach akcji darmowej bóstwo odpowiada czarem na każde zaklęcie rzucone w zasięgu jego wzroku, pod warunkiem że ma dostęp do tego czaru i wykona udany test Czarostwa.

Wlicza się to jednak do normalnej ilości akcji darmowych, jakie przysługują mu na rundę.

Nieposkromiona siła: Bóstwo zyskuje boską premię +25 do testów, w których wymagany jest sporny test Siły (w tym test łapania). Premia ta kumuluje się z normalną premią z boskiej rangi.

Niszczące uderzenie: Zdolność ta zmusza stworzenie, pilnowany przedmiot lub przedmiot magiczny uderzony dowolną z naturalnych lub normalnych broni bóstwa do wykonania rzutu obronnego na Wytrwałość – nieudany oznacza, że ich punkty wytrzymałości zostają zredukowane o -10 punktów (efektowi temu nie podlega jednak bóstwo o randze wyższej lub równej bóstwu, które korzysta z owej zdolności). Poza tym, całkowicie lub częściowo likwiduje przedmioty niemagiczne i nie pilnowane (które nie mogą przekroczyć określonej wagi), jeśli są podatne na ataki fizyczne.

Obszarowa boska tarcza: Bóstwo może umieścić przeźroczystą tarczę (jak za pomocą atrybutu Boska tarcza) w dowolnym miejscu w zasięgu swojego wzroku. Jeśli sobie życzy, przez barierę tę mogą przenikać w jedną stronę przedmioty lub chętnie do tego stworzenia (co pozwala przez nią atakować) lub/i ukształtować ją wokół ciała chętnego stworzenia, by chronić je przed atakami dotykowymi.

Odnowienie: Bóstwo powraca do życia po 1k10 dniach po tym, jak stało się celem niszczycielskiego ataku stworzenia innego niż bóstwo o wyższej randze, albo w ciągu określonej ilości dni (minimalnie jeden), jeśli atak miał miejsce w bożym królestwie owego bóstwa.

Porywający występ: Kiedy bóstwo rozpoczyna dowolny występ, w ramach akcji całorundowej stwarza jeden z wybranych efektów, który wpływa na określoną ilość stworzeń, znajdujących się w rozprysku o wymienionym promieniu, w środku którego znajduje się bóstwo. W chwili gdy stworzenie – cel owej zdolności – wykona udany rzut obronny przeciwko któremuś z efektów, bóstwo nie może na nie powtórnie wpłynąć aż do końca dnia.

- Stworzenia, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wolę, są tak pochłonięte występem, że nie potrafią podjąć żadnego działania. Otrzymują karę -4 do Klasy Pancerza, nie może im się powieść rzut obronny na Refleks (za wyjątkiem wyrzucenia 20) i nie wolno im używać tarcz. Efekt ten utrzymuje się przez czas trwania występu i przez nie więcej niż 1 rundę na boską rangę po jego zakończeniu.
- Stworzenia pod wpływem efektu są spokojne, stają się odporne na efekty strachu i przymusu oraz szaf, a wszystkie efekty, które już na nie działają, zostają rozproszone, za wyjątkiem sytuacji gdy pochodzą od bóstwa o wyższej boskiej randze. Efekt ten utrzymuje się przez czas trwania występu i przez nie więcej niż 1 rundę na boską rangę po jego zakończeniu.
- Stworzenia, którym nie powiedzie się rzut obronny na Wolę, zapadają w sen na 1 godzinę na boską rangę lub do momentu gdy zostaną obudzone. Działa to jak czar *uśpienie*, z tą różnicą, że może wpłynąć na każde żywe stworzenie. Efekt ten bóstwo może zakończyć na zawołanie.
- Stworzenia, którym nie powiódł się rzut obronny na Wytrwałość, są tak poruszone, że po prostu umierają. Pod wpływ tego efektu mogą się jednak dostać tylko istoty o KW równych lub niższych od boskiej rangi bóstwa.

Potęga natury: W akcji całorundowej bóstwo wykonuje na życzenie dowolną czynność z podanych dalej w określonym zasięgu: wywołuje lub wycisza wiatr o siłę między spokojnym powiewem a huraganem, ustala temperaturę na każdą między -50°C a +50°C, wstrząsa ziemią jak przy czarze *trzęsienie ziemi*, przywołuje deszcz, deszcz ze śniegiem, grad, śnieg lub burzę z piorunami. Powołane w ten sposób efekty utrzymują się przez określony czas, chyba że bóstwo wcześniej je zakończy (akcja darmowa).

Potęga prawdy: Jak czar *wykrycie kłamstwa*, z tą różnicą, że działa nieprzerwanie i na każde stworzenie, które widzi bóstwo, za wyjątkiem bóstwa o wyższej randze. Poza tym bóstwo może w ten sposób zmusić określoną liczbę istot do wykonania rzutu obronnego na Wolę – nieudany oznacza, że do końca dnia będą mówić wyłącznie prawdę (wszystkie muszą się jednak znajdować w zasięgu wzroku bóstwa). Stworzenia, którym powiedzie się rzut obronny, uodparniają się na tę zdolność na jeden dzień.

Potęga szczęścia: Gwarantuje powodzenie lub pecha określonej liczbie stworzeń. Aby bóstwo mogło wykorzystać tę zdolność, wszystkie potencjalne cele muszą znajdować się w jego polu widzenia – otrzymują wówczas określone premie lub kary ze szczęścia do testów ataku, rzutów obronnych

i testów umiejętności na 1 dzień. Dodatkowo każde stworzenie, które atakuje bóstwo, automatycznie otrzymuje karę ze szczęścia, która nie liczy się do dziennego limitu użycia tej zdolności bóstwa.

Potęniejszy boski promień: Jak Boski promień, z tą różnicą, że bóstwo może porazić nie więcej niż maksymalną podaną ilość celów w określonego rozmiaru i rodzaju obszarze. Każde użycie tej zdolności liczy się jak użycie Boskiego promienia.

Poznanie śmierci: Bóstwo może określić moment i okoliczności śmierci śmiertelnego stworzenia, na które patrzy.

Prawdziwa wiedza: Bóstwu zawsze udaje się test wiedzy barda, niezależnie od tego, jak bardzo zapomniana jest ta wiedza. Może wówczas mówić we wszystkich językach i rozumieć je. W ramach akcji wolnej na życzenie ma prawo użyć *wiedzy o legendach i analizy dwoomeru*. Akcje te wliczają się jednak do jego maksymalnej ilości akcji darmowych na rundę.

Prawdziwa zmiana kształtów (zw): Jak Zmiana postaci, z tą różnicą, że bóstwo przybiera dowolną formę przedmiotu lub stworzenia, żywego lub nieożywionego, cielesnego lub beztęlesnego, i zyskuje zdolności nadnaturalne przybranej postaci oraz premię +20 do testów Przebierania.

Przekształcenie postaci (zw): W ramach akcji będącej odpowiednikiem ruchu bóstwo może przybrać postać dowolnego stworzenia cielesnego z nie więcej niż dwoma dodatkowymi kończynami. Zachowuje przy tym normalną podstawową premię do ataku, Klasę Pancerza i rzuty obronne, zyskuje natomiast fizyczne ruchy, zmysły i zdolności oddychania nowej formy.

Przekształcenie rozmiaru (zn): W ramach akcji darmowej bóstwo może przybrać dowolny rozmiar, od filigranowego do kolosalnego, lub zmienić o 200 kilogramów wagę (i rozmiar) przedmiotów, chowańców, osobistych wierzchowców lub osobistej inteligentnej broni. Siła, Klasa Pancerza i premia do ataku przemienionego stworzenia zmieniają się zgodnie z tabelą zwiększania rozmiaru (patrz wstęp w *Księdze Potworów*), lecz Siła nie może spaść poniżej 1. Bazowe obrażenia od broni wzrastają lub zmniejszają się według następującej skali: 1, 1k2, 1k3, 1k4, 1k6, 1k8, 2k6, 2k8, 4k6, 4k8, 8k6, 8k8. 16k6, 32k6 (znajdź bazową wartość obrażeń od broni normalnego rozmiaru i odejmij lub dodaj wartość według kategorii rozmiarów).

Przenikliwość: Bóstwo dostrzega iluzje, przedmioty i stworzenia podane transmutacji oraz przebrane stworzenia i przedmioty. Zdolność ta działa jak *prawdziwe widzenie*, z tą różnicą, że nie ujawnia charakteru stworzenia ani nie ujawnia zwykłych przebrań.

Przywołanie istot: Bóstwo może wezwać stworzenia konkretnego rodzaju lub typu, wykorzystując efekt podobny do czaru *brama*, z tą różnicą, że połączenie otwiera się na Plan Materialny. Przywołane stworzenia służą bóstwu najlepiej jak potrafią, a ilość ich ograniczają pewne warunki.

Ręka śmierci: Bóstwo może zgasić życie każdego śmiertelnika w zasięgu swoich zmysłów, zwyczajnie na niego wskazując, ale pomiędzy nim a celem musi istnieć niezakłócona linia efektu. Zdolność ta działa jak czar *zniszczenie*, z tą różnicą, że nie wymaga komponentu materialnego. Jeśli celowi powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość, otrzymuje 10k6 punktów obrażeń. Śmiertelnik zabity tym atakiem nie może zostać wskrzeszony ani przywrócony z martwych, za wyjątkiem wskrzeszenia przez bóstwo o wyższej randze niż zabójca używający wybitnej zdolności Dar życia, Życie i śmierć lub Masowe życie i śmierć.

Rozkazywanie roślinom: Raz dziennie bóstwo może sprawić, że w określonym promieniu rośliny zaczynają rosnąć, jakby użyło czaru *wzrastanie roślin*, z tą różnicą, że efektowi może się przeciwstawić jedynie bóstwo o wyższej boskiej randze. Zdolność ta działa nawet w miejscach, w których nie rosną żadne rośliny (na przykład na środku pustyni), chociaż w takim przypadku powołane do życia rośliny więdną i umierają w ciągu jednego dnia. Dodatkowo bóstwo ma prawo ocarować ilość stworzeń roślinnych równą jego boskiej randze, ożywiać rośliny i nakazywać im oplatanie wrogów. Zdolność ta działa jak czar *rozkazywanie roślinom*, z tą różnicą, że czas jej trwania wynosi jeden dzień, niezależnie od opcji, którą wybierze bóstwo.

Rozmowa z istotami (zn): Jak ciągły czar *rozmawianie ze zwierzętami* lub *rozmawianie z roślinami*, a także *języki*, który pozwala na porozumiewanie się z określonym typem stworzeń.

Roztrzaskanie i rozłączenie: Za pomocą dotyku bóstwo niszczy każdą broń lub przedmiot użyty przeciwko niemu w walce, jeśli nie powiedzie

mu się rzut obronny. Traktuj udany dotyk jako kombinację efektu czaru *dezintegracja* i *rozłączenie Mordenkainena*, wycelowanych w konkretny przedmiot. Przedmiot pozostaje podatny na tę zdolność przez nie dłużej niż 1 dzień po tym, jak został wykorzystany przeciwko bóstwu.

Spontaniczne czary czarodzieja: Jak zdolność kapłanów do rzucania spontanicznie czarów *leczenia*, z tą różnicą, że zdolność ta dotyczy zaklęć czarodzieja. Aby z niej skorzystać, bóstwo musi mieć wystarczającą wartość Intelktu oraz poziom czarodzieja wymagane do rzucenia konkretnego czaru.

Stworzenie artefaktu: Bóstwo posiada zdolność tworzenia magicznej broni i pancerza, laski, różdżki, pierścienia, cudownego przedmiotu i zwoju, które przekraczają normalne limity dla przedmiotów tego typu (zgodnie z zasadami z *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Stworzenie przedmiotu: W ramach akcji całorundowej bóstwo może powołać do istnienia jeden lub więcej prostych, niemagicznych przedmiotów określonego rozmiaru i wagi. Podwaja jednak owe limity rozmiaru i wagi, jeśli używa tej zdolności na bosko kształtowanym planie lub we własnym bożym królestwie, a potraja, jeśli oba te parametry występują jednocześnie. Stworzone przedmioty, które są trwałe i niemagiczne, nie mogą mieć części ruchomych bardziej skomplikowanych niż zawias w drzwiach i muszą być złożone z jednego materiału, nie cenniejszego niż żelazo (1 ss na 2 kg). Jeśli bóstwo posiada dodatkowo odpowiednią umiejętność Rzemiosła, podczas procesu tworzenia przedmiotu może wykonać test Rzemiosła – udany pozwoli mu stworzyć przedmiot mistrzowsko wykonany.

Stworzenie większego przedmiotu: Jak Stworzenie przedmiotu, z tą różnicą, że zdolność ta może zostać wykorzystana do stworzenia dowolnego przedmiotu niemagicznego, a bóstwo musi potem odpocząć – na każde 100 sz wartości powołanego do istnienia przedmiotu musi odpoczywać przez 10 minut. Limit wartości ulega podwojeniu (200 sz), jeśli tworzy przedmiot na bosko kształtowanym planie lub we własnym bożym królestwie, oraz potrojeniu (300 sz), jeśli oba parametry występują jednocześnie.

Umysł bestii: Za pomocą tej zdolności bóstwo wytwarza dwa efekty.

Przebudzenie: Jak czar *przebudzenie*, z tą różnicą, że efekt nie trwa maksymalnie jeden dzień, a przebudzone stworzenie jest posłuszne rozkazom bóstwa do granic swoich możliwości. Aby bóstwo mogło wykorzystać ten efekt, wszystkie potencjalne cele muszą znajdować się w zasięgu jego wzroku.

Uśpienie: Bóstwo może transmutować każde stworzenie, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość, w roślinę lub zwierzę o tym samym rozmiarze lub o nie więcej niż dwie kategorie rozmiaru mniejsze. Cele przemienione w rośliny stają się przedmiotami, natomiast przemienione w zwierzęta przejmują statystyki wybranego typu zwierzęcia.

Widzenie magii: Jak *wykrycie magii*, z tą różnicą, że zdolność ta obejmuje cały obszar, który widzi bóstwo, pozwalając mu określić ilość występujących na nim aur, ich lokalizację i siłę. Aby rozpoznać szkołę każdej aury, musi jednak wykonać test Czarostwa.

Władanie nieumarłymi: W ramach akcji darmowej bóstwo na życzenie automatycznie rozkazuje określonej ilości istot nieumarłych. Liczy się to jednak do normalnego limitu akcji darmowych na rundę.

Wszechpotężny cios: Każdy atak wręcz dowolną bronią bóstwo zmienia na atak dotykowy wręcz (ignorując pancerz celu oraz premie z naturalnego pancerza). Jeśli broń trafi przeciwnika, musi on wykonać rzut obronny na Wytrwałość lub zostanie otumaniony na 1k10 rund. Atak wybraną bronią przeciwko przedmiotowi ignoruje jego twardość.

Wyzwolenie energii: Bóstwo tworzy emanację wybranego rodzaju energii na określony zasięg, w którym wszystko i wszyscy otrzymują wymioną ilość obrażeń od tego rodzaju energii. Udany rzut obronny (na Ref dla kwasu, zimna, elektryczności lub ognia i Wytrw dla dźwięku) redukuje obrażenia o połowę.

Zawładnięcie śmiertelnikiem: Bóstwo może zawładnąć każdym śmiertelnikiem, któremu nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość, w dowolnym miejscu, które wyczuwa. Jeśli śmiertelnik sam wyrazi na to zgodę, działanie zdolności może zablokować lub zakończyć jedynie Boska tarcza lub Zmiana rzeczywistości (użyte przez bóstwo o wyższej boskiej randze). Jeśli śmiertelnik stawia opór, czary, które blokują zawładnięcie, blokują również i tę zdolność, a te, które je kończą, odpędzają bóstwo. Dla celów

komunikowania się i percepcji, zawładnięty przez bóstwo śmiertelnik staje się jego awatarem, zyskując typ bóstwa, +1 punkt wytrzymałości na każdą jego boską rangę i premie do Klasy Pancerza równą połowie liczby owych boskich rang. Wartość jego Charyzmy, Roztropności i Intelktu wzrasta do 5 punktów poniżej wartości bóstwa, chyba że już jest wyższa. Zawładnięty śmiertelnik może używać zarówno własnych umiejętności jak i zdolności bóstwa, zawsze wybierając wyższą wartość. Premie z atrybutów do rzutów obronnych i umiejętności odzwierciedlają przy tym nowe wartości atrybutów.

Zlecenie misji: Zdolność ta działa jak czar *geas/poszukiwanie*, z tą różnicą, że odnosi się tylko do śmiertelników i może zostać zniesiona tylko przez bóstwo o boskiej randze równej lub wyższej od rangi bóstwa, które się nią posłużyło. Wszystkie stworzenia będące celem zdolności muszą się znajdować w zasięgu wzroku bóstwa, kiedy wpływa na nie po raz pierwszy.

Zmiana postaci (zw): Bóstwo może przybrać postać określonego stworzenia i pozostać w niej przez dowolnie długi czas, jednak jeśli zginie, powraca do prawdziwej postaci. Zyskuje fizyczne i naturalne zdolności nowej formy, lecz zachowuje swój umysł. Przejmując wartość Siły, Budowy i Zręczności wybranego stworzenia oraz jego zdolności wyjątkowe (ale nie czaropodobne i nadnaturalne). Jeśli ciało wybranej istoty posiada więcej kończyn, nie pozwalają one na dodatkowe ataki (lub na ataki dwoma rodzajami bronią). Bóstwo samo wybiera szybkość, z jaką będzie się poruszać (własna lub wybranej postaci), przyjmując zwykle wyższą wartość. Każda część jego ciała lub ekwipunek, który zostanie oddzielony od całości, powraca do formy pierwotnej, jeśli jednak przyjęta forma posiada nadzwyczajne zdolności, pozwalające na wydzielanie jakiejś substancji lub pozbywanie się części ciała, Zmiana postaci pozwala wykorzystywać ową zdolność. Ekwipunek przekształca się tak, by pasował do nowej formy lub łączy się z nią, automatycznie stając się bezużytecznym. Bóstwo zachowuje swoje wartości Intelktu, Roztropności i Charyzmy, poziom i klasy, punkty wytrzymałości (pomimo zmian w wartości Budowy), charakter, bazową premie do ataku, bazowe rzuty obronne, typ przybysza, zdolności wyjątkowe, czaropodobne i czary, lecz nie zdolności nadnaturalne. Nadal może też rzucać czary, do których posiada komponenty (w tym głos do komponentów werbalnych, humanoidalne dłonie do komponentów somatycznych i komponenty materialne), oraz wykorzystywać boskie zdolności, jeśli nie uniemożliwia tego nowa postać. Zmiana natomiast cechy fizyczne, takie jak kolor włosów i ich strukturę, kolor skóry i pleć. Stwarza przebranie, zyskując premie +15 do testów Przebrania.

Znajomość sekretów: Patrząc na stworzenie, bóstwo poznaje historię jego życia (w tym wstydlive lub najgłębsze sekrety). Zdolność ta przypomina czar *wiedza o legendach*, z tą różnicą, że jej efekty są natychmiastowe, a cel ma prawo do rzutu obronnego na Wole, by ich uniknąć.

Zmiana kształtów (zw): Jak Zmiana postaci, ale bóstwo przybiera postać dowolnego zwierzęcia, bestii, smoka, istoty baśniowej, giganta, humanoida, humanoida-potwora, magicznej bestii lub rośliny pod warunkiem, że forma ta jest zarówno żywa jak i cielesna. Zyskuje przy tym premie +20 do testów Przebrania.

Zmiana rzeczywistości: Bóstwo może sprawić, że jego myśli stają się rzeczywistością, jakby używało czaru *życzenie*. Kopiuje efekty czarów do poziomu 9. (nie wymagane są komponenty materialne i PD), zdolności Stworzenie przedmiotu i Boskie tworzenie, z tą różnicą, że nie może powołać do istnienia trwałych przedmiotów i stworzeń magicznych. Dovolnie zmienia także okolicę w tempie 1 runda na sześcian o krawędzi 3 metrów. Po wykorzystaniu tej zdolności musi jednak odpoczywać – czas owego odpoczynku określono w pobliskiej ramce.

Zmysł bitewny: Bóstwo zatrzymuje premie ze Zręczności do Klasy Pancerza, nawet jeśli zostanie przyłapanie nieprzygotowane lub zaatakuje je niewidzialny przeciwnik. Zdolność ta neguje także atak ukradkowy, zaskoczenie i flankowanie. Zasady te nie stosują się jednak do przeciwników o wyższej boskiej randze.

Zranienie wroga: Każda broń fizyczna (naturalna lub wytworzona), której używa bóstwo, zadaje przeciwnikowi normalne obrażenia plus dodatkowe +1k6 punktów obrażeń na rundę od utraty krwi. Wynikiem wielokrotnych ran jest utrata dużej ilości krwi (dwie rany za +2k6 dodatkowych punktów obrażeń itd.). Krwawienie można zlikwidować tylko udanym

testem Leczenia (ST 15 + twoja ranga) lub zastosowaniem któregoś z czarów *leczenia* albo innego czaru leczącego.

Zwiększenie istoty: Zdolność ta działa jak czar *wzrastanie zwierzęcia*, z tą różnicą, że może wpłynąć na określoną ilość stworzeń konkretnego typu, z których wszystkie muszą się znajdować w zasięgu wzroku bóstwa, w chwili gdy wpływa na nie po raz pierwszy. Efekt utrzymuje się jeden dzień.

Zwiększona odporność na czary: Zwiększa się odporność na czary bóstwa.

Zwiększona odporność na energie: Bóstwo zyskuje dodatkową odporność na wybrany rodzaj energii.

Zwiększona redukcja obrażeń: Zwiększają się oba aspekty redukcji obrażeń.

Życie i śmierć: Bóstwo może gasić życie śmiertelników i przywracać umarłych do życia. Cel owej zdolności musi jednak znajdować się w miejscu, które bóstwo może wyczuć, bezpośrednio lub na odległość. Jeśli bóstwo nie zdoła go zobaczyć, musi zidentyfikować go w inny sposób tak jednak, by uniemożliwić pomyłkę. Zdolność przekracza granice planarne i przenika przez każdą barierę za wyjątkiem Boskiej tarczy. Śmiercionośny jej aspekt działa jak czar *zniszczenie*, z tą różnicą, że nie wymaga komponentów materialnych i nie dopuszcza rzutów obronnych – cel efektu nie może zatem zostać wskrzeszony ani przywołany z martwych, chyba że przez bóstwo o boskiej randze równej lub wyższej niż bóstwo, które wykorzystało zdolność, i wyłącznie dzięki wybitnej boskiej zdolności Dar życia lub Życie i śmierć. Aspekt życiodajny działa jak czar *prawdziwe wskrzeszenie*, z tą różnicą, że nie wymaga komponentów materialnych, a czas, przez jaki cel był martwy, nie ma najmniejszego znaczenia. Zdolność ta nie może przywrócić stworzenia do życia wbrew jego woli, ale może wskrzesić żywiołaka, przybysza lub stworzenie, którego dusza została uwięziona pod warunkiem jednak, że nie przetrzymuje jej bóstwo o wyższej boskiej randze, oraz na powrót ożywić stworzenie, które zostało zabite zdolnością Ręka śmierci, Życie i śmierć oraz Masowe życie i śmierć bóstwa o boskiej randze równej lub niższej niż bóstwo wykorzystujące ową zdolność.

Po użyciu jednej z dwóch wersji tej zdolności bóstwo musi odpoczywać przez 1 minutę na Kość Wytrzymałości stworzenia, na które wpłynęło, chyba że posiada dostęp do domeny śmierć lub spoczynek.

DOMENA SPOCZYNKU

Domena spoczynku przypomina domenę śmierć opisaną w *Podręczniku Gracza*, lecz dostęp do niej gwarantują wyłącznie bóstwa o dobrym charakterze, których kapłani nie mogą rzucać czarów zła. W *Opisie Świata ZAPOMNIANTCH KRAIN* zamiast domeny śmierć domenę spoczynek posiadają Kelemvor, Jergal, Ozyrys i Urogalan.

Bóstwa: Jergal, Kelemvor, Ozyrys, Urogalan.

Zsyłane moce: Raz na dzień możesz używać dotyku śmierci – zdolności czaropodobnej, której efektem jest śmierć. Zanim wykorzystasz tę zdolność, musisz wykonać daną atak dotykowy wręcz przeciwko żyjącemu stworzeniu (przy użyciu zasad dla czarów dotykowych). Dotykając ową istotę, rzucasz następnie 1k6 na twój poziom kapłański. Jeśli wynik przynajmniej

równa się aktualnej ilości punktów wytrzymałości ofiary, ponosi ona śmierć.

Czary domeny spoczynek

1. **Obserwacja śmierci.** Pozwala określić, jakie rany odniosły stworzenia znajdujące się w zasięgu 9 m.
2. **Spowolniony rozkład.** Zachowuje zwłoki w dobrym stanie.
3. **Rozmawianie z umarłymi.** Zwłoki odpowiadają na jedno pytanie/dwa poziomy.
4. **Odpedzenie śmierci.** Zsyła odporność na czary i efekty śmierci.
5. **Zabicie żywego.** Atak dotykowy zabija cel.
6. **Znieśmierci w śmierć.** Niszczy 1k4 KW/poziom nieumarłych (zobacz dalej).
7. **Zniszczenie.** Zabija cel i niszczy szczątki.
8. **Gwarancja przeżycia.** Chroni przed określonym rodzajem śmierci (zobacz dalej).
9. **Wycie banshee.** Zabija jedno stworzenie/poziom.

GWARANCJA PRZEŻYCIA

Odpychanie

Poziom: Spoczynek 8

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: osobisty

Cel: ty

Czas trwania: 1 minuta/2 poziomy

Czar ten chroni przed pewnymi warunkami – takimi jak zanurzenie w gotującym oleju lub przypiekanie na ruszcie – które normalnie spowodowałyby śmierć. Może zabezpieczać tylko przed warunkami naturalnymi lub okolicznościami, a nie przed czarami lub działaniami stworzeń (na przykład, przed oddechem smoka lub mieczami bandytów). Postać, która chciałaby skorzystać z jego mocy, musi najpierw dokładnie określić warunki, przed którymi chciałaby się chronić – zaklęcie będzie bowiem skutkować jedynie dla nich. Jeśli postać znajdzie się w owych niesprzyjających okolicznościach w czasie trwania zaklęcia, nie odczuje związanego z nim dyskomfortu ani nie otrzyma obrażeń. Czar nie chroni jednak przedmiotów, które ma przy sobie, a w chwili jego zakończenia postać ponosi wszelkie konsekwencje opresji, w których się znalazła.

Komponent materialny: maść z brzoskwińskiego syropu i cynobru.

Z NIEŚMIERCI W ŚMIERĆ

Nekromancja

Poziom: Kap 6, Spoczynek 6, Cza/Zak 6

Komponenty: W, S, M., KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: kilka nieumarłych istot w rozprysku o promieniu 15 m

Czas trwania: chwilowy

odpoczynek wymagany przy zmianie rzeczywistości

Efekt

Normalne czary

Czary pod wpływem atutów metamagicznych

Utrwalenie efektu magicznego lub ponadnaturalnego

Tymczasowe obiekty niemagiczne

Trwałe obiekty niemagiczne

Tymczasowe magiczne przedmioty lub stworzenia

Przekształcenie okolicy

Wymagany odpoczynek

Brak

1 runda na zwiększenie poziomu czaru

Najdłuższy spośród następujących: 10 minut na poziom efektu razy ilość podmiotów znajdujących się pod wpływem efektu; 10 minut na całkowitą ilość Kości Wytrzymałości podmiotów; 10 minut na sześcian o krawędzi 3 metrów

Brak

Dwukrotność odpoczynku, którego wymagałoby Stworzenie przedmiotu, bez redukcji za lokalizację planarną

Brak

Jeden dzień na sześcian o krawędzi 3 metrów

Rzuty obronne: Wola neguje
Odporność na czary: tak

Z nieśmierci w śmierć gasi siły życiowe istot nieumarłych, natychmiast je zabijając.

Zaklęcie zabija stworzenia nieumarłe o ilości 1k4 KW na poziom rzucającej je postaci (maksymalnie 20k4). Stworzenia o najmniejszej ilości KW dostają się pod wpływ czaru w pierwszej kolejności, a pośród stworzeń o takiej samej ilości KW czar oddziałuje przede wszystkim na te, które znajdują się najbliżej punktu początkowego rozprysku.

Komponent materialny: proszek ze zmiądzzonego diamentu wartego co najmniej 500 sz.

Bóstwa potworów

Inne podręczniki, takie jak *Obroncy Wiary*, wymieniają bóstwa dla niektórych stworzeń z *Księgi Potworów*. Zamieszczona dalej tabela zawiera informacje o większości z nich.

Nie wszystkie bóstwa wspomniane w innych źródłach istnieją w ZAOPNIANYCH KRAINACH. Na przykład Panzuriel, bóstwo krakenów, sahuaginów i innych złych wodnych stworzeń, nie ma na Torilu żadnych wpływów, a w jego imieniu czary gwarantuje Umberlee (większość stworzeń czci ją bezpośrednio). Należy zatem przyjąć, że jeśli tabela nie wymienia imienia jakiegoś bóstwa i nie ma go także wśród bóstw opisanych w rozdziale 5 *Opisu Świata ZAOPNIANYCH KRAIN*, bóg ów nie jest na Torilu znany.

BÓSTWA POTWORÓW

Imię (Status)*	Charakter	Ulubiona broń	Domeny	Symbol	Dziedziny	Wyznawcy
Annam (WK)	N	Półwłócznia	Magia, roślina, runa, słońce, wiedza	Dwie dłonie związane w nadgarstkach z palcami skierowanymi do dołu	Giganci, tworzenie, nauczanie, filozofia, płodność	Giganci
Baphomet (PM)	CZ	Maczuga	Chaos, nienawiść, odwet, zło, zwierzę	Stylizowany labirynt	Minotaury, zemsta	Minotaury
Blibdoolpoolp (PŚ)	CZ	Drag ze szczypcami	Woda, zło, zniszczenie	Głowa homara i czarna perła	Kuo-toa, zło podwodne stworzenia	Kuo-toa
Diirinka (PŚ)	CZ	Ugryzienie	Chaos, krasnoludy, zło, Zniszczenie	Spirala szarości, czerni i bieli	Magia, wiedza, okrucieństwo	Derro
Grolantor (PŚ)	CZ	Oszczep	Chaos, nienawiść, śmierć, ziemia, zło	Kolczasta maczuga	Polowanie, walka, giganci wzgórzowi	Giganci wzgórzowi
Hiatea (WK)	ND	Włócznia	Dobro, księżyc, rodzina, roślina, słońce, zwierzę	Płonąca włócznia	Natura, rolnictwo, polowanie, rodzenie dzieci	Giganci
Hlal (PM)	CN	Włócznia	Chaos, łuskowate, oszustwo	Pojedynczy płomień	Humor, figle, wiadomości	Smoki
Hruggek (PŚ)	CZ	Morgensztern	Chaos, oszustwo, wojna, zło	Morgensztern	Przemoc, walka, zasadzki	Niedźwizuki
Iallanis (PM)	ND	Topór bitewny	Dobro, leczenie, siła, słońce	Garlanda kwiatów	Miłość, przebaczenie, piękno, litość	Giganci
Ilsensine (WK)	PZ	Macka (uderzenie bez broni)	Magia, prawo, szlam, tyrania, umysł, wiedza, zło	Świecący mózg z dwoma mackami	Mentalna dominacja, magia	Pożeracze umysłów
Kurtulmak (PŚ)	PZ	Młot bojowy	Łuskowate, nienawiść, prawo, wojna, ziemia, zło	Czaszka gnoma	Koboldy, nienawiść	Koboldy
Laogzed (PB)	CZ	Wielka maczuga	Chaos, szlam, śmierć, zniszczenie	Sącząca się jaszczurka-ropucha	Głód, zniszczenie	Troglodyci
Maglubiyet (WK)	NZ	Młot bojowy	Oszustwo, planowanie, zło, zniszczenie	Zakrwawiony topór	Gobliny, hobgobliny, przywództwo, wojna	Goblinoidy
Memnior (PŚ)	NZ	Morgensztern	Oszustwo, runa, śmierć, umysł, wiedza, zło	Cienki czarny obelisk	Duma, moce mentalne, kontrola	Giganci
Null (WK)	PN	Uderzenie bez broni	Łuskowate, los, prawo, śmierć, wiedza	Okrąg podzielony ukośnie na białą i czarną półkulę	Los, śmierć, sądzeni	Smoki
Orcus (PM)	CZ	Buzdygan	Chaos, nieśmierć, śmierć, zło	Różdżka zakończona czaszką	Nieumarli	Czczyciele śmierci, okultyści
Pazrael (PM)	CZ	Uderzenie bez broni	Chaos, powietrze, zło, zwierzę	Para demonicznych opierzonych skrzydeł	Latające zło stworzenia	Okultyści, latające zło stworzenia
Sekolah (PM)	PZ	Wielki topór	Ocean, prawo, siła, tyrania, wojna, zło	Biały rekin	Sahuaginy, polowanie, tyrania, grabież	Sahuaginy
Skoraeus Kamienne Kości (PŚ)	N	Młot bojowy	Jaskinia, leczenie, ochrona, wiedza, ziemia	Stalaktyt	Giganci kamienni, rzeczy zakopane	Giganci kamienni
Stronmaus (WK)	CD	Buzdygan	Burza, chaos, dobro, ochrona	Rozdwojona błyskawica uderzająca z chmury zasłaniającej słońce	Słońce, niebo, pogoda, radość, giganci chmurowi	Giganci chmurowi, giganci burzowi
Surtr (PM)	PZ	Wojenny oszczep	Ogień, oszustwo, wojna, zło	Płonący miecz	Giganci ogniowi, zniszczenie ogniem	Giganci ogniowi
Task (WK)	CZ	Ugryzienie	Chaos, łuskowate, planowanie, zło	Stos pięciu monet	Chciwość, samolubność	Śnoki
Thrym (PM)	CZ	Wielki topór	Magia, wojna, zło, zniszczenie	Biały wielki topór o dwóch ostrzach	Zimno, lód, magia, giganci lodowi	Giganci lodowi
Vaparak (PB)	CZ	Wielka maczuga	Chaos, wojna, zło, zniszczenie	Łapa z pazurami	Przemoc, zniszczenie, szalenstwo, chciwość	Ogry, trolle
Wielka Matka (WK)	CZ	Wielki topór	Chaos, nienawiść, siła, śmierć, zło	Jajko z okiem	Magia, płodność, tyrania	Beholdery

*Skróty statusu: WK = większe bóstwo, PŚ = pośrednie bóstwo, PM = pomniejsze bóstwo, PB = półbóg.

PANTEON FAERUŃSKI

Imię (potęga)	Char.	Domeny	Ulubiona broń
Akadi (WK)	N	Iluzja, oszustwo, podróż, powietrze	Wir powietrzny (ciężki korbacz)
Auril (PM)	NZ	Burza, powietrze, woda, zło	<i>Pieszczota Lodowej Panny</i> [lodowy topór] (topór bitewny)
Azuth (PM)	PN	Czar, iluzja, magia, prawo, wiedza	<i>Stara Łaska</i> (drag)
Bane (WK)	PZ	Nienawiść, prawo, tyrania, zło, zniszczenie	<i>Czarna Dłoń Bane'a</i> [czarna rękawica] (morgensztern)
Beshaba (PŚ)	CZ	Chaos, oszustwo, przeznaczenie, szczęście, zło	<i>Niepowodzenie</i> [kolczasty batóg] (batóg)
Chauntea (WK)	ND	Dobro, ochrona, odnowa, roślina, ziemia, zwierzę	Snopek zboża (sierp)
Cyric (WK)	CZ	Chaos, iluzja, oszustwo, zniszczenie, zło	<i>Ostrze Brzytwy</i> (długi miecz)
Czerwona Rycerka (PB)	PN	Planowanie, prawo, szlachectwo, wojna	<i>Szach-mat</i> (długa włócznia)
Deneir (PM)	ND	Dobro, ochrona, runa, wiedza	Wirujący glik (sztylet)
Eldath (PM)	ND	Dobro, ochrona, rodzina, roślina, woda	Sieć (sieć lub sieć, która zadaje obrażenia jak uderzenie bez broni)
Garagos (PB)	CN	Chaos, siła, wojna, zniszczenie	<i>Macka</i> [kółko zębate o pięciu czarnych, zmijowatych zębach-mieczach] (długi miecz)
Gargauth (PB)	PZ	Oszustwo, prawo, urok, zło	<i>Plugawca</i> (sztylet lub rzucany sztylet)
Gond (PŚ)*	N	Metal, ogień, planowanie, rzemiosło, wiedza, ziemia	<i>Mistrz Rzemiosł</i> (młot bojowy)
Grumbar (WK)	N	Czas, jaskinia, metal, ziemia	Kamienna pięść (młot bojowy)
Gwaeron Wichura (PB)	ND	Dobro, podróż, roślina, wiedza, zwierzę	<i>Plomienne Serce</i> (wielki miecz)
Helm (PŚ)	PN	Ochrona, planowanie, prawo, siła	<i>Zawsze Czujny</i> (miecz półtoraręczny)
Hoar (PB)	PN	Odwet, prawo, przeznaczenie, podróż	<i>Żądło Kary</i> [oszczep piorunów] (oszczep)
Ilmater (PŚ)	PD	Cierpienie, dobro, leczenie, prawo, siła	Otwarta dłoń (uderzenie bez broni)
Istishia (WK)	N	Burza, ocean, podróż, woda, zniszczenie	Fala (młot bojowy)
Jergal (PB)	PN	Cierpienie, prawo, przeznaczenie, runa, śmierć	Biała rękawica (kosa)
Kelemvor (WK)	PN	Ochrona, podróż, prawo, przeznaczenie, śmierć	<i>Śmiertelny Dotyk</i> (miecz półtoraręczny)
Kossuth (WK)*	N (PN)	Cierpienie, odnowa, ogień, zniszczenie	Plomienny język (kolczasty łańcuch)
Lathander (WK)	ND	Dobro, ochrona, odnowa, siła, słońce, szlachectwo	<i>Piewca Poranka</i> (ciężki lub lekki buzdycan)
Lliira (PM)	CD	Chaos, dobro, podróż, rodzina, urok	<i>Iskierka</i> (shuriken)
Loviatar (PM)	PZ	Cierpienie, odwet, prawo, siła, zło	<i>Dawca Bólu</i> (batóg)
Lurue (PB)	CD	Chaos, dobro, leczenie, zwierzę	Róg jednorożca (krótka włócznia)
Malar (PM)	CZ	Chaos, księżyc, siła, zło, zwierzę	Pazury bestii (smocze pazury)
Maska (PM)	NZ	Ciemność, oszustwo, szczęście, zło	<i>Skryty Szept</i> (długi miecz)
Mielikki (PŚ)	ND	Dobro, podróż, roślina, zwierzę	<i>Ostrze Rogu</i> (sejmitar)
Milil (PM)	ND	Dobro, szlachectwo, urok, wiedza	<i>Ostry Język</i> (rapier)
Mystra (WK)*	ND (PN)	Czar, dobro, iluzja, magia, runa, wiedza	Siedem wirujących gwiazd (shuriken)
Nobanion (PB)	PD	Dobro, prawo, szlachectwo, zwierzę	Głowa lwa (ciężki nadziak)
Oghma (WK)*	N	Oszustwo, podróż, szczęście, urok, wiedza	<i>Uderzenie Śmierci</i> (długi miecz)
Poszukiwacz Wyvernspur (PB)	CN	Chaos, łuskowate, odnowa, urok	<i>Miecz Pieśni</i> (miecz półtoraręczny)
Savras (PB)	PN	Czar, magia, prawo, przeznaczenie, wiedza	Oko Savrasa (sztylet)
Selune (PŚ)	CD	Chaos, dobro, księżyc, ochrona, podróż	<i>Różdżka Czterech Księżyców</i> (ciężki buzdycan)
Shar (WK)	NZ	Ciemność, jaskinia, wiedza, zło	<i>Dysk Nocy</i> (czakram)
Sharess (PB)	CD	Chaos, dobro, oszustwo, podróż, urok	Wielka kocia łapa (smocze pazury)
Shaundakul (PM)	CN	Chaos, handel, ochrona, podróż, portal, powietrze	<i>Miecz Cieni</i> (wielki miecz)
Shiallia (PB)	ND	Dobro, odnowa, roślina, zwierzę	<i>Przyjaciół Lasu</i> (drag)
Siamorphe (PB)	PN	Planowanie, prawo, szlachectwo, wiedza	<i>Szlachetna Potęga</i> [bertło] (lekki buzdycan)
Silvanus (WK)	N	Ochrona, odnowa, roślina, woda, zwierzę	<i>Wielki Drewniany Młot Silvanusa</i> (ciężki młot)
Sune (WK)	CD	Chaos, dobro, ochrona, urok	Jedwabny szal (bicz)
Talona (PM)	CZ	Chaos, cierpienie, zło, zniszczenie	Łuskowata dłoń (uderzenie bez broni)
Talos (WK)	CZ	Burza, chaos, ogień, zło, zniszczenie	Błyskawica (długa włócznia, krótka włócznia lub półwłócznia)
Tempus (WK)	CN	Chaos, ochrona, siła, wojna	<i>Bitewne Męstwo</i> (topór bitewny)
Tiamat (PM)	PZ	Łuskowate, prawo, tyrania, zło	Głowa smoka (ciężki nadziak)
Torm (PM)	PD	Dobro, leczenie, ochrona, prawo, siła	<i>Więzy Obowiązku</i> (wielki miecz)
Tymora (PŚ)	CD	Chaos, dobro, ochrona, podróż, szczęście	Wirująca moneta (shuriken)
Tyr (WK)	PD	Dobro, odwet, prawo, wiedza, wojna	<i>Sędzia Najwyższy</i> (długi miecz)
Ubtao (WK)	N	Łuskowate, ochrona, planowanie, roślina	Głowa tyranozaura (ciężki nadziak)
Ulutiu (uśpiony) (PB)	PN	Ocean, ochrona, prawo, siła, zwierzę	<i>Harpun Zimnego Morza</i> (długa lub krótka włócznia)
Umberlee (PŚ)	CZ	Burza, chaos, ocean, woda, zło, zniszczenie	<i>Śmierć w Odmetac</i> (trójząb) lub meduza (trójząb)
Uthgar (PM)*	CN	Chaos, odwet, siła, wojna, zwierzę	Odpowiedni totem zwierzęcy (topór bitewny)
Valkur (PB)	CD	Chaos, dobro, ocean, ochrona, powietrze	<i>Kord Kapitana</i> (kord)
Velsharoon (PB)	NZ	Nieśmierć, magia, śmierć, zło	<i>Czaszkowa Łaska Nekromanty</i> (drag)
Waukeen (PM)	N	Handel, ochrona, podróż, wiedza	Chmura monet (nunchaku)

*W opisie bóstwa podano szczegółowe informacje, jak można wybrać je na patrona

PANTEON FAERUŃSKI

Imię	Symbol	Dziedzina
Akadi	Biała chmura na niebieskim tle	Żywiot powietrza, ruch, prędkość, latające stworzenia
Auril	Biały płatek śniegu na szarym diamencie z białym obramowaniem	Chłód, zima
Azuth	Ludzka lewa dłoń wskazująca w górę na tle niebieskiego ognia	Czarodzieje, magowie, wszyscy rzucający czary
Bane	Zielone promienie ściśnięte w czarnej rękawicy	Nienawiść, tyrania, strach
Beshaba	Czarne poroże na czerwonym tle	Losowe oszustwa, nieszczęście, pech, wypadki
Chauntea	Rozkwitająca róża na tle gwiazdźdźcie ułożonych kłosów zboża	Rolnictwo, rolnicy, ogrodnicy, lato
Cyric	Biała czaszka bez zuchwy na czarnym lub fioletowym rozbłysku	Morderstwa, kłamstwa, intrygi, oszustwa, spory, iluzje
Czerwona Rycerka	Czerwony konik szachowy z gwiazdami zamiast oczu	Strategia, planowanie, taktyka
Deneir	Zapalona świeca nad purpurowym okiem o trójkątnej źrenicy	Glify, obrazy, literatura, skrybowie, kaligrafia
Eldath	Wodospad spływający do jeziora	Spokojne miejsca, źródła, stawy, spokój, wodospady
Garagos	Koło o pięciu zmijowatych zębach trzymających miecze	Wojna, umiejętności walki, zniszczenie, rabunek
Gargauth	Złamany zwierzęcy róg	Zdrada, okrucieństwo, polityczna korupcja, oligarchowie
Gond*	Koło zębate z metalu, drewna lub kości z czterema szprychami	Spyt, rzemiosło, konstrukcje, kowalstwo
Grumbar	Góry na purpurowym tle	Żywiot ziemi, solidność, niezmiennność, przysięgi
Gwaeron Wichura	Biała gwiazda i brązowy odcisk łapy	Tropienie, tropiciele z Północy
Helm	Rozwarte oko z niebieską powieką na rękawicy ustawionej w pozycji pionowej	Strażnicy, obrońcy, ochrona
Hoar	Dłoń w czarnej rękawiczce trzymająca monetę z głową o dwóch twarzach	Zemsta, kara, zadośćuczynienie sprawiedliwości
Ilmater	Dwoje białych dłoni związanych w nadgarstkach czerwonym sznurem	Wytrwałość, cierpienie, męczeństwo, wytrzymałość
Istishia	Wznosząca się fala	Żywiot wody, oczyszczenie, wilgoć
Jergal	Czaszka bez zuchwy i pióro do pisania spoczywające na zwoju	Fatalizm, odpowiedni pochówek, strażnicy grobowców
Kelemvor	Wyprostowane ramię szkieletu trzymające złotą wagę sprawiedliwości	Śmierć, umarli
Kossuth*	Wijący się, czerwony płomień	Żywiot ognia, oczyszczenie w ogniu
Lathander	Pejzaż wschodu słońca wykonany z różowych, czerwonych i złotych klejnotów	Wiosna, świt, narodziny, młodość, witalność, samodoskonalenie, sporty
Lliira	Trójkąt trzech sześcioramiennych gwiazd (żółtej, pomarańczowej i czerwonej)	Radość, szczęście, taniec, święta, wolność, swoboda
Loviatar	Kolczasty batóg o dziewięciu ogonach	Ból, rany, agonía, cierpienie, tortury
Lurue	Głowa jednorożca ze srebrnym rogami i półksiężyc	Mówiące bestie, inteligentne stworzenia niehumanoidalne
Malar	Łapa bestii porośnięta brązowym futrem, z zakrzywionymi, krwawymi pazurami	Myśliwi, śledzenie, żądza krwi, złe likantropy
Maska	Czarna, aksamitna maska z domieszką czerwieni	Złodziej, złodziejstwo, cienie
Mielikki	Zwrócona w lewo głowa jednorożca o złotym rogu i niebieskim oku	Lasy, leśne stworzenia, tropiciele, driady, jesień
Milil	Harfa o pięciu strunach wykonana ze srebrnych liści	Poezja, pieśń, elokwencja
Mystra*	Krąg siedmiu biało-niebieskich gwiazd z czerwoną mgłą wypływającą ze środka	Magia, czary, Splot
Nobanion	Głowa lwa na zielonej tarczy	Królewskość, lwy i kotowate istoty, dobre zwierzęta
Oghma*	Pusty zwój	Wiedza, wynalazki, inspiracja, bardowie
Poszukiwacz Wyvernspur	Biała harfa na szarym kręgu	Cykl życia, przemiany w sztuce, jaszczurki
Savras	Kryształowa kula zawierająca wiele rodzajów oczu	Wieszczanie, los, prawda
Selune	Dwoje kobiecych oczu otoczonych siedmioma srebrnymi gwiazdami	Księżyc, gwiazdy, nawigacja, prorocтва, poszukiwacze, dobre i neutralne likantropy
Shar	Czarny dysk z ciemnopurpurową krawędzią	Ciemność, noc, utrata, słaba pamięć, nieujawnione sekrety, jaskinie, lochy, Podmork
Sharess	Kobiece usta	Hedonizm, zmysłowe zaspokojenie, koty
Shaundakul	Idący na wietrze brodaty mężczyzna w podróżnej pelerynie i butach	Podróż, odkrycia, karawany, portale
Shiallia	Złoty żołędź	Polany w lasach, leśna płodność, Wysoki Las, Las Neverwinter
Siamorphe	Srebrny kielich ze złotym słońcem na boku	Szlachta, prawe rządy szlachty, ludzkie rody królewskie
Silvanus	Zielony liść dębu	Dzika natura, druidzi
Sune	Twarz rudej pięknej kobiety o skórze koloru kości słoniowej	Piękno, miłość, namiętność
Talona	Trzy bursztynowe łzy na fioletowym trójkącie	Choroba, trucizna
Talos	Uderzenie błyskawicy	Burze, zniszczenie, bunt, podpalenia, trzęsienia ziemi, wiry
Tempus	Płonący srebrny miecz na krwistoczerwonej tarczy	Wojna, bitwa, zbrojni
Tiamat	Pięciogłowy smok	Złe smoki, złe gady, chciwość, Chessenta
Torm	Prawa rękawica skierowana do góry, z wnętrzem dłoni ku przodowi	Obowiązek, lojalność, posłuszeństwo, paladyni
Tymora	Srebrna moneta przedstawiająca twarz Tymory otoczoną białą koniczyną	Powodzenie, umiejętności, zwycięstwo, przygody
Tyr	Waga w równowadze spoczywająca na młocie bojowym	Sprawiedliwość
Ubtao	Labirynt	Tworzenie, dżungle, Chult, Chultczycy, dinbaury
Uluti (uśpiony)	Naszynnik z białych i niebieskich kryształów lodu	Lodowce, środowiska polarne, mieszkańcy obszarów arktycznych
Umberlee	Niebiesko-zielona fala chyląca się na prawo i lewo	Oceany, prądy morskie, fale, morskie wiatry
Uthgar*	Konkretny totem zwierzęcego ducha	Uthgardzkie barbarzyńskie plemiona, siła fizyczna
Valkur	Chmura z trzema błyskawicami na tarczy	Żeglarze, statki, pomyślne wiatry, walka morska
Velsharoon	Śmiejąca się czaszka licza w koronie na czarnym sześciokącie	Nekromancja, nekromanci, źli liczowie, nieśmierć
Waukeen	Złota moneta ze zwróconą w lewo twarzą Waukeen	Handel, pieniądze, zamożność

*W opisie bóstwa podano szczegółowe informacje, jak można wybrać je na patrona.

RELIGIA W KRAINACH

Bez względu na to, czy jest kapłanem, plebejuszem, czarodziejem czy wojownikiem, niemal każdy mieszkaniec Krain składa hołd przynajmniej jednemu bóstwu opiekuńczemu. Niektóre z tych boskich potęg skłaniają do szacunku, inne wzbudzają strach. Wszystkie one, dobre i złe, współistnieją na stronach tego podręcznika. Ten zbiór wszystkich bogów z *Opisu Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*® zawiera pełne informacje na temat najważniejszych bogów oraz charakterystykę mocy i zdolności, które zsyłają najbardziej oddanym wyznawcom, a także opis bóstw pomniejszych. Znajdziesz w nim między innymi:

✱ Opis ponad 115 bóstw ✱ 20 specjalnych klas prestiżowych ✱ Mapy czterech świątyń

Aby w pełni wykorzystać ten podręcznik, Mistrz Podziemia powinien posiadać również *Opis Świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*, *Podręcznik Gracza*, *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI* oraz *Księgę Potworów*.



Odwiedź strony:

www.wizards.com/forgottenrealms

www.isa.pl

ISBN 83-7418-025-0



9 788374 180252

Cena detaliczna: 69,00 zł