

Cienie Podmroku

przygoda pod powierzchnią Zapomnianych Krain

PIOTR WOJNARSKI

SPIS TREŚCI

Wstęp 2

Postacie Graczy 3

Podróż w kierunku Gór Ust Pustyni 5

Wędrówka po Podmroku 6

Mythal 8

Grobowiec Vilerona 14

Świątynia Shar 17

Dodatek A – Postacie Graczy 20

Dodatek B – Przeciwnicy 30

Dodatek C – Dziennik Valasa 34

Dodatek D – Wiadomości dla graczy 35

Autor

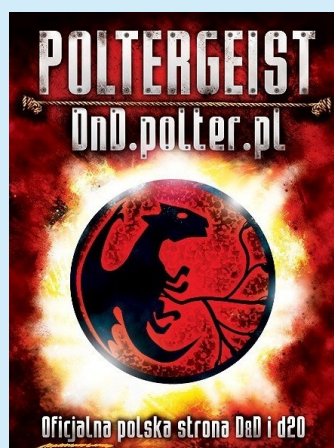
Piotr „Szapf” Wojnarski

Redakcja

Katarzyna „Zireael” Moszczyńska
Tomasz „Radnon” Cybulski

Skład

Witold „Squid” Krawczyk



WSTĘP

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla 4 lub 5 graczy. Każdy z nich wcieli się w jedną z pięciu przygotowanych postaci. Każda z nich znajduje się na 11. poziomie doświadczenia i ma określoną historię, motywację i cele. Gracze mogą dodać coś od siebie, ale nie mogą zmienić tego, co jest już opisane w dodatku A. Każdy bohater ma swój własny cel, który zazwyczaj jest sprzeczny z celami innych. Dodatkowo każdy kryje jakąś tajemnicę, co tworzy atmosferę nieufności podczas gry. Jest to efekt zamierzony, mający na celu uatrakcyjnić rozgrywkę, a nawet nastawienie graczy przeciwko sobie, co może doprowadzić do ciekawej konfrontacji pod koniec przygody. W miarę upływu czasu gracze będą dowiadywać się coraz więcej o swych towarzyszach, będą mogli zawierać sojusze i zaprzyjaźniać się lub oszukiwać i zdradzać. Podczas gry postacie graczy powinny awansować o 2 – 3 poziomy w zależności od tego, czy Mistrz Gry zdecydował się na dodatkowe spotkania losowe podczas podróży po Podmroku.

Do prowadzenia tej przygody potrzebny jest zestaw trzech podstawowych podręczników Dungeons & Dragons 3.5 oraz *Zapomniane Krainy: Opis Świata*.

TŁO PRZYGODY

Przygoda rozpoczyna się w Dolinach, w mieście Wodospady Sztyletu, jednak rozegra się głównie w Podmroku pod pustynią Anauroch. Podczas gry postacie graczy odwiedzą trzy lokacje pochodzące z czasów imperium netheryjskiego, które na skutek kataklizmu, jaki spotkał tę cywilizację znalazły się pod ziemią. Te lokacje to starożytna elficka osada chroniona przez potężny magiczny mythal, grobowiec netheryjskiego czarodzieja oraz pradawna świątynia bogini ciemności Shar.

Bohaterowie zmierzają się z mrocznymi elfami starającymi się odkryć tajemnicę elfickiego mythalu, poznają historię tragicznej miłości człowieka i elfki, a także będą zmuszeni wybrać stronę w konflikcie bóstw. Przygoda kończy się spotkaniem z Devą – wysłannikiem boga śmierci Kelelvora oraz potężnym, nieśmiertelnym kapłanem bogini ciemności Shar. Wynik tej konfrontacji będzie zależał od decyzji i pomysłowości graczy oraz relacji między ich postaciami. Najprawdopodobniej nie wszyscy wyjdą z niej żywi...

Głównym wątkiem jest poszukiwanie esencji cienia – magicznego artefaktu stworzonego przez boginię Shar. Zadanie

to otrzymał Uczony (jedna z postaci graczy) od swojego mistrza – arcyksięcia Pomroków. Tylko Uczony zna prawdziwy cel wędrówki. Pozostali gracze są przekonani, że chodzi o znalezienie ruin netheryjskiego miasta zakopanego głęboko w Podmroku. Na początku przygody wątek ten nie będzie odgrywał żadnego znaczenia, gdyż tylko jedna postać o nim wie, ale prędzej czy później wyjdzie on na jaw. Zakończy się walką z potężnym kapłanem bogini Shar oraz aniołem Devą – wysłannikiem Boga Śmierci, Kelelvora. Gracze będą musieli opowiedzieć się po jednej bądź drugiej stronie. Ci, którzy wyjdą cało z tego spotkania, zadecydują o losie esencji cienia.

Oprócz wątku głównego jest także wiele wątków pobocznych (szczegółów proszę szukać w opisie każdej z postaci graczy oraz w kolejnych rozdziałach przygody):

1) Wątek zaginionej ukochanej Drowa – Sel-laine,

2) Wątek elfiej osady chronionej mythalem i drowów, które jej poszukują,

3) Wątek miłości elfiej kobiety i netheryjskiego czarodzieja (jest to raczej historia, którą gracze poznają podczas gry, dzięki magicznej kuli, snom i wizjom).

4) Oprócz tego podczas rozgrywki mogą zdarzyć się konflikty między graczami z następujących powodów:

a. Celem Uczonego jest zdobycie esencji cienia, co jest sprzeczne z wiarą w Kelelvora, którą wyznaje Kapłan.

b. Celem Drowa jest odnalezienie swojej ukochanej i jeśli będzie tego wymagała sytuacja może zdecydować się wywieźć w pole całą drużynę. Poza tym jest on tak naprawdę oszustem.

c. Możliwy jest konflikt między Kapłanem a Gnomem, gdyż ten ostatni ukradł magiczny buzdygan ze świątyni Kelelvora...

d. Wojownik ma pewne podejrzenia co do tożsamości Uczonego... Może z tego wyniknąć konflikt lub sojusz...

Jak można wywnioskować z powyższego w przygodzie chodzi o sprawdzenie, jak gracze poradzą sobie nastawieni przeciwko sobie. Ziarno niepewności zostało zasiane... Pora zobaczyć co z niego wykiełkuje...

Drogi Mistrzu Podziemi... Z racji na dużą ilość wątków pobocznych radzę przeczytać tę przygodę w całości jeden lub dwa razy, tak abyś rozumiał motywację i cele wszystkich postaci graczy oraz postaci niezależnych. Możesz także pozaznaczać zdania najbardziej istotne ze względu na fabułę. Bez zrozumienia wszystkich wątków, możesz łatwo wpaść w pułapkę, z której ciężko będzie ci się wydostać zachowując logikę i ciągłość fabuły.

POSTACIE GRACZY

W dodatku A (który polecam teraz przeczytać) znajduje się opis postaci graczy. Strony te można wydrukować i wręczyć graczom (oczywiście każdy powinien otrzymać informację tylko o swojej postaci). Na ich podstawie gracze powinni wybrać odpowiednie zdolności, przedmioty, czary i przygotować karty postaci. Najważniejszymi postaciami są Uczony i Kapłan, następnie Drow i Gnom. Jeśli wasza grupa składa się jedynie z czterech graczy wtedy należy zrezygnować z postaci Wojownika, która najmniej wnosi do całej historii.

Głównym wątkiem przygody jest wyprawa do Podmroku i poszukiwanie ruin netheryjskiego miasta. Tak przynajmniej powinni myśleć gracze. Jedynie Uczony zna prawdziwy cel misji, jakim jest zdobycie esencji cienia dającej nieśmiertelność. To zadanie zostało mu zlecone przez arcyksięcia Pomroków. Oszukał kupca Waldira Grimwalda i zainicjował wyprawę do Podmroku. Pozostałe postacie prędzej czy później mogą odkryć sekret Uczonego. Postacią, która ma największe szanse na pokrzyżowanie jego planów jest Kapłan. Otrzymał misję od arcykapłana Kelemvora, aby dopilnować, by cokolwiek znajdą w Podmroku nie posłużyło do działań sprzecznych z wiarą we Władcę Umarłych. Jak widać cele Uczonego i Kapłana wykluczają się, co czyni ich naturalnymi wrogami. Pozostałe postacie mają swoje własne cele, nie związane z wątkiem „esencji cienia”. Gracze prowadzący tych bohaterów będą musieli zdecydować pod koniec przygody kogo poprą: Uczonego, czy Kapłana.

Poniżej zamieszczono kilka najważniejszych faktów dotyczących każdej postaci:

UCZONY:

- Ma na celu odnalezienie netheryjskiej świątyni Shar oraz zdobycie esencji cienia dla arcyksięcia Pomrocznych.
- Dzięki magicznym przedmiotom jego zły charakter oraz pochodzenie są niewykrywalne, a on sam może się raz dziennie komunikować ze swoim mistrzem za pomocą magicznej kuli.
- Oszukując Waldira Grimwalda namówił go do zorganizowania ekspedycji do Podmroku. Wmówił mu, że znajdują się tam ruiny netheryjskiego miasta, gdzie kryją się wielkie bogactwa, magiczne przedmioty i potężne netheryjskie zwoje.
- Został zauważony (o czym nie wie) przez Wojownika, kiedy wychodził z domu Waldira i kontaktował się ze swoim mistrzem przez magiczną kulę.
- Jego mistrz ma za pomocą wróżenia odkryć położenie świątyni Shar, ale wróżenie zajmie dużo czasu i będzie możliwe dopiero, kiedy znajdą się w Podmroku.

KAPŁAN:

- Ma na celu niedopuszczenie, by cokolwiek co znajdą w Podmroku posłużyło do celów sprzecznych z wiarą w Kelemvora.
- Nie jest kapłanem, a paladynem, i zostało mu polecone, aby nie wyjawiał swojej prawdziwej profesji. Posiada magiczny symbol, który pozwala mu rzucać czary kapłańskie, lecz symbol ten ma ograniczoną liczbę ładunków.
- Uratował Gnoma podczas ostatniej wyprawy do Podmroku, ale Gnom o tym nie wie.
- Podczas spotkania w domu Waldira próbował wykryć zło i myśli, że żaden z członków wyprawy nie jest zły. Nie wie jednak, że Uczony i Gnom są chronieni przed magicznym poznaniem charakteru.
- Miewał sny o Devie uwięzionym w świątyni Shar, ale jeszcze nie zdaje sobie sprawy z prawdziwego znaczenia tego snu.

DROW:

- Jego celem jest odnalezienie swojej elfickiej ukochanej, która została uprowadzona przez drowów – łowców niewolników.
- Jest bardem, a nie tropicielem, za którego próbuje uchodzić. Oszukuje wszystkich, żeby dołączyć do ekspedycji.
- Posiada magiczne kolczyki, które zawsze wskazują mu kierunek, w którym przebywa jego ukochana.


GNOM:

- Stał przed drzwiami do świątyni Shar i jest w stanie dotrzeć tam ponownie, jednak nie wie, że te drzwi to właśnie to miejsce, którego szukają.
- W przeszłości Kapłan uratował go i zaniósł

Jeśli przeczytałeś już opis postaci z dodatku A, drogi Mistrzu Podziemi, wiesz, że niektórzy z graczy będą musieli udawać, że ich postacie mają inną klasę niż w rzeczywistości (Drow jest bardem, a nie tropicielem, za którego chce uchodzić, a Kapłan jest tak naprawdę paladynem). W tej sytuacji pamiętaj, żeby żaden z graczy nie mówił na głos jakiejś zdolności używa podczas eksploracji lub walki. Wystarczy, że powie ci to w tajemnicy, a ty opiszesz efekt. Drow jest w gorszej sytuacji, gdyż większość swoich bardowskich sztuczek będzie musiał raczej trzymać w tajemnicy, gdyż te ciężko pomylić z czymkolwiek innym (jak na przykład klasyczne inspirowanie towarzyszy poprzez grę na harfie...).

Należy pamiętać, że w przypadku interakcji pomiędzy graczami, nie należy zmuszać ich do testów dyplomacji, blefu czy zastraszania. W takiej sytuacji, o tym czy ktoś da się oszukać czy zastraszyć decydują zdolności gracza. Mistrz Podziemi powinien wszystkie poufne informacje przekazywać tylko do osoby, która bierze udział w danym zdarzeniu. Nie można powiedzieć zbyt wiele na głos zakładając, że gracz i tak przekazałby tę informację towarzyszom. Każda, nawet najdrobniejsza informacja, może być bronią przeciwko pozostałym.





do świątyni Kelemvora. Mimo to Gnom nie rozpoznaje Kapłana.

- Ukradł buzdygan ze świątyni Kelemvora, w której się leczył i musi uważać, żeby Kapłan nie zauważył tego buzdyganu.

- Ma największe szanse na zdemaskowanie Drowa, gdyż całe życie spędził w Podmroku.

- Jego celem jest dostanie się z powrotem do Podmroku i do drzwi z cienia, które już raz widział. Jest ciekaw co znajduje się za nimi.

WOJOWNIK:

- Jego celem jest zadbanie o to, żeby ekspedycja przyniosła jak największe korzyści dla jego ojca.

- Widział Uczzonego wychodzącego z domu jego ojca i rozmawiającego przez swoją magiczną kulę. Ma największe szanse, żeby domyśleć się, że historia o netheryjskim mieście jest kłamstwem.

Bohaterowie tej przygody poznali się na spotkaniu organizacyjnym w domu kupca Waldira, który sponsoruje wyprawę. Ten scenariusz nie zawiera dokładnego opisu tego spotkania, a jedynie informacje (a także odczucia i wrażenia), które udało się uzyskać każdemu z bohaterów. Są one zamieszczone w opisie każdej z postaci. Należy przeczytać opis każdej z postaci i na tej podstawie przedstawić spotkanie u kupca w formie opisu. Jeśli chcesz, drogi Mistrzu Podziemi, możesz odegrać to spotkanie, jednak uważaj, żeby nie wydało się od razu zbyt wiele informacji. Ciekawiej jest, gdy gracze powoli odkrywają tajemnice swoich towarzyszy.

PODRÓŻ W KIERUNKU GÓR UST PUSTYNI

Przygoda rozpoczyna się po wyruszeniu z miasta Wodospady Sztyletu w kierunku Gór Ust Pustyni, gdzie znajduje się wejście do Podmroku. Jest to wejście, przez które została porwana Sellaine – kochanka Drowa. Przed rozpoczęciem przygody pozwól drogi Mistrzowi Podziemi zakupić graczom w mieście to czego potrzebują. Jeśli chcesz, możesz także odegrać spotkanie organizacyjne w domu Waldira. Pamiętaj wtedy, aby kierować się tym co zostało zawarte w punkcie 4 opisu każdej postaci.

Podróż z Wodospadów Sztyletu do sieci jaskiń będących wejściami do Podmroku zajmie bohaterom jeden dzień. Możesz przeczytać graczom następujący opis:

Po wyruszeniu z Wodospadów Sztyletu kierujecie się na zachód. Na początku idziecie gościńcem, lecz ten prowadzi za bardzo na południe i po kilku godzinach jesteście zmuszeni z niego zbiec. Podążacie ścieżką położoną w chłodnej dolinie, która powoli pnie się coraz bardziej w górę. W końcu wychodzicie z lasu i trafiacie na obszerną polanę otoczoną górką roślinnością. W pewnym miejscu na polanie dostrzegacie śladu dawnej masakry. Zauważacie zwłoki elfów i ludzi, w większości zjedzone przez dzikie zwierzęta. Jednak osoby te zginęły od mieczy, a nie od kłów dzikich zwierząt. Po polanie porozrzucane są też różne przedmioty pochodzące prawdopodobnie z ekwipunku zabitych.

Są to zwłoki dawnych towarzyszy drowa. To właśnie na tej polanie jego grupa została zaatakowana, a jego kochanka Sellaine porwana. Wśród porozrzucanych rzeczy można znaleźć kamień szlachetny należący do Sellaine (**Przeszukiwanie ST 25**), który zgubiła lub zostawiła za sobą. Jest to rózowo-zielony kamień Ioun zapewniający premię +2 do Charyzmy. Drow wie, że należy go aktywować poprzez złapanie go między kciuk i palec serdeczny lewej ręki i położenie go na głowie.

Od tego miejsca do wejścia do Podmroku należy jeszcze iść około pół dnia. BG mogą zdecydować się rozbić obóz tutaj lub iść dalej aż do jaskiń. Jaskinie, które są celem bohaterów są zamieszkałe przez sześć sowoniedźwiedzi. Jeśli rozbiją obóz na polanie, w nocy zostaną przez nie zaatakowani. Jeśli wystawią wartę, mogą dostrzec lub usłyszeć sowoniedźwiedzie zanim te wyłonią się z lasu (**Nasłuchiwanie ST 25 / Spostrzegawczość ST 25**).

Walka (PS 9): 6 x sowoniedźwiedź pw
51.51.52.52.53.53 (*Księga Potworów* str. 215)

Jeśli zdecydują się iść dalej, to oni zaskoczą w jaskiniach sowoniedźwiedzie. Tak czy inaczej po opuszczeniu polany przeczytaj następujący opis:

Opuszczacie polanę i kierujecie się wąską ścieżką na północny wschód. Ścieżka wspina się po zboczu góry, jest obrośnięta kosodrzewiną i musicie się przez nią przedzierać używając mieczy. Taka podróż jest dość męcząca i trwa dłużej niż przewidywaliście. Zapada już zmierzch, kiedy wreszcie zauważacie wejście do jaskiń. Jest to wąski otwór w kamiennym zboczu góry, który od razu wiedzie stromo w dół. Kamienie są wilgotne i śliskie. Po przejściu jakichś 100 metrów korytarz robi się mniej stromy i szerszy. Czujecie także znaczny spadek temperatury. Po kolejnych 500 metrach dochodzicie do obszernej jaskini z licznymi odgałęzieniami i dużym otworem na środku, którego dna nie widać.

Ten otwór na środku jaskini to właśnie wejście do Podmroku. Komin jest głęboki na 100 metrów, więc gracze będą potrzebowali bardzo długiej liny lub czarów, żeby zejść na sam dół. Jeśli sowoniedźwiedzie nie zaatakowały ich wcześniej, to zrobią to teraz. Kiedy bohaterowie będą myśleli nad tym jak zejść na dół (lub jeśli zdecydują się rozbić obóz w jaskini), sowoniedźwiedzie wyjdą z jednego z bocznych korytarzy, gdzie mają swoje leże i zaszarżują na nich (**Nasłuchiwanie ST 20**, żeby usłyszeć, że coś się zbliża).

Jeśli gracze zdecydują się wejść do korytarza, z którego wyszły sowoniedźwiedzie znajdą się w ich leżu, ale oprócz w połowie zjedzonych zwłok zwierząt i ludzi nie ma tam nic ciekawego. Kiedy już zejść kominem w dół znajdą się w Podmroku. Przeczytaj niniejszy opis:

Zeszliście kominem do Podmroku. Znajdujecie się w kolejnej jaskini, tym razem dużo mniejszej. Wychodzi z niej tylko jeden korytarz prowadzący na zachód. Jest szerszy niż poprzedni, ale za to niższy. Musicie uważać, żeby nie uderzyć głową o sufit. Jest cieplej niż w jaskini wyżej, ale za to kamienne ściany i podłoga są bardziej wilgotne.



WĘDRÓWKA PO PODMROKU

Nie opisuję tutaj dokładnie korytarzy, którymi będą szli gracze, ani nie zamieszczam mapy tego obszaru Podmroku. Zamiast tego podaję wskazówki, jakimi należy się kierować podczas prowadzenia tego fragmentu przygody. Poniżej znajdują się także mini-spotkania, które mają na celu przetestować umiejętności Drowa i być może ujawnić jego oszustwo.

Drow jest przewodnikiem grupy i otrzymał mapę od Waldira. Szybko jednak okaże się, że mapa jest nieaktualna. Korytarze prowadzą nie tam gdzie powinny, kończą się szybciej, a rozgałęzień jest więcej niż powinno. To czy Drow podzieli się tą informacją z innymi zależy od niego. Pamiętaj drogi Mistrzu Podziemi, że posiada on kolczyk, który ciągle wskazuje mu kierunek do swojej ukochanej. Jest wielce prawdopodobne, że będzie chciał kierować grupę w tamtą stronę. Sellaine jest więziona przez mrocznych elfów, którzy pracują nad starożytnym elfickim mythałem, także pewnie będzie to pierwsza lokacja, do której dotrą postacie.

Droga powinna zająć im ok. trzech dni. W tym czasie staraj się, drogi Mistrzu Podziemi, utrudnić życie graczom tak, żeby odczuli, jak niebezpieczny potrafi być Podmrok. Umieszczaj rozgałęzienia korytarzy i ślepe uliczki. Co prawda Drow ma kolczyk pokazujący mu odpowiedni kierunek, jednakże nie zawsze musi on być dobrą drogą. Korytarze mogą przecież zakręcać i zawracać, mogą rozchodzić się nie tylko w poziomie, ale także w górę i w dół. Po paru sytuacjach, gdy gracze natkną się na ślepe uliczki, zapewne staną się podejrzliwi w stosunku do Drowa, być może nawet zażądają, żeby przekazał im mapę. Jeśli tak się stanie, każ im wykonać test **Intelektu** o **ST 15**, aby zorientowali się, że Drow nie prowadzi ich wcale do netheryjskiego miasta, do którego mają zmierzać.

Nawet jeśli gracze odbiorą mapę Drowowi i zdecydują się sami kierować w stronę netheryjskiego miasta, szybko i oni zauważą, że mapa jest nieaktualna. Jedynym sposobem dotarcia do celu jest współpraca i dzielenie się informacjami. Gnom musi wyjawić, że w przeszłości natknął się na drzwi z cienia i zna do nich drogę. Wtedy Uczony domyśli się, że są to wrota do świątyni Shar czyli miejsce, którego szukają (oczywiście nie powie graczom o świątyni Shar – będzie musiał wymyśleć jakieś kłamstwo, aby skłonić grupę do podróży w tym kierunku).

Jeśli jednak atmosfera nieufności udzieli się na tyle, że gracze nie będą współpracować, możesz skorzystać z alternatywnego rozwiązania. Uczony skontaktuje się ze swoim zwierzchnikiem poprzez magiczną kulę. Mistrz obiecał przecież, że będzie próbował magicznie zlokalizować świątynię Shar. Po około tygodniu spędzonym przez bohaterów w Podmroku w końcu mu się to uda. Wtedy mistrz Brennus odmieni magiczną kulę Uczonego w ten sposób, że będzie pokazywała drogą do świątyni, ale straci moc kontaktowania się z nim.

Podczas podróży po Podmroku staraj się pamiętać o panującej tam ciemności (wyjątkiem mogą być fosforyzujące rośliny: mchy, grzyby, porosty lub magiczne promieniowanie Podmroku, polecam jednak zupełną ciemność, gdyż wtedy może być ciekawiej). Jeśli gracze nie będą korzystać ze sztucznego światła, widzieć będą jedynie Drow (magicznie przemienione oczy), Gnom (zdolność rasowa *svirfnebli*) i Uczony (zdolność rasowa *Pomroków*). W przypadku Uczonego jest jeszcze ciekawiej, gdyż udaje on człowieka, a ludzie przecież nie widzą w ciemności. Dlatego, jeśli wyda się, że zauważył coś czego nie powinien móc zobaczyć, będzie się prawdopodobnie musiał tłumaczyć czarami lub magicznymi zdolnościami. Pamiętaj także, że wszystkie stworzenia, które żyją w Podmroku widzą bardzo dobrze w ciemności (zazwyczaj na 36 metrów) lub mają inne zmysły, które pozwalają im wyczuć czyjąś obecność (dobry słuch, węch, wycucie drgań ziemi).

Poniżej zamieszczam także przykładowe spotkania, które mogą przydarzyć się bohaterom podczas wędrówki po Podmroku. Mają one na celu nie tylko zapewnić trochę rozrywki graczom, ale także wystawić ich na próbę. Proponuje skorzystać przynajmniej z jednego czy dwóch, aby dać pozostałym graczom możliwość przejścia kłamstwa Drowa.

Pułapka - Trujące Grzyby (SW:6)

Po dotknięciu wypluwają chmury zarodników, które zatrują poprzez wdychanie. Trucizna (1k6S, 2k6S, ST 20). Przeszukiwanie zbędne. Można ominąć pułapkę znajdując bezpieczną drogę – **Przeszukiwanie ST 28, Zachowanie równowagi ST 18** lub inny sposób (zawrócenie i znalezienie innego korytarza, magiczny lot, lewitacja, wymiarowe drzwi, teleportacja, itp...)

TRUJĄCE GRZYBY

W pewnym miejscu korytarz rozszerza się i postacie zauważają, że jest cały obrosnięty małymi, czerwonymi i purpurowymi grzybkami. Są to (**Wiedza (Podmrok) ST 20, Sztuka Przetwarzania ST 25**) grzyby uwalniające trujący gaz przy dotknięciu. Wśród grzybów leży martwy duergar – ofiara pułapki. Uwagę przyciąga wielki szlachetny kamień, który ma zawieszony na szyi na łańcuszku – *szafir gwiaździsty warty 1500 sz.* Dostanie się do trupa duergara wymaga przejścia pomiędzy największą grupą grzybów (**Zachowanie równowagi ST 25**). Oprócz szafiru duergar przy sobie pierścień. Jest to pierścień tarczy mocy (samo-identyfikujący się).

JASKINIA Z GRZYBAMI

Po jakimś czasie od znalezienia korytarza z trującymi grzybami bohaterowie docierają do jaskini, w której rośnie mnóstwo grzybów. Tym razem są to jadalne grzyby i na dodatek bardzo smaczne (**Wiedza (Podmrok) ST 20**), jednak po ostatniej przygodzie bohaterowie mogą się ich obawiać. Wśród grzybów znajduje się kilka

okazów, które wyglądają trochę inaczej niż pozostałe (**Spostrzegawczość ST 20**). Są to grzyby, z których drowy wytwarzają narkotyki (**Wiedza (Podmrok) ST 25**) i są one trujące. Jeśli postacie graczy postanowią zjeść grzyby znalezione w jaskini i nie rozpoznają grzybów trujących zostaną otruci (-, 1k6Bd, ST 20).

PODZIEMNE JEZIORO

Korytarz prowadzi bohaterów w dół, aż w końcu wpada do obszernej jaskini. Bohaterowie stają nad brzegiem podziemnego jeziora. Woda jest krystalicznie czysta. Widać przez nią pływające ryby. Z tego miejsca nie ma żadnej innej drogi oprócz tej, którą przyszli bohaterowie, więc będą musieli zawrócić do najbliższego rozgałęzienia. Tymczasem obraz jeziora jest iluzją stworzoną przez aboletha. Postacie graczy muszą wykonać rzut obronny na Wolę (**ST 19**) lub odczują nieodpartą pokusę zejścia do wody. Wtedy aboleth zaatakuje sowimi mackami. Będzie także próbował zniewolić najbliższą osobę. Kiedy zostanie zabity jego iluzja przestanie działać. Bohaterowie poczują smród zgnilizny bijący od wody, zobaczą także, że na brzegu leżą szkielety innych stworzeń, które padły ofiarą potwora. Wśród kości znajdują *młot bojowy porażenia +1* oraz *amulet naturalnego pancerza +2* (**Przeszukiwanie ST 20**).

Walka (PS 7): aboleth pw 76 (Księga Potworów str. 8)

ŁOWCY NIEWOLNIKÓW

Idąc szerokim na pięć metrów korytarzem, bohaterowie usłyszą nagle kroki i szczełk łańcuchów. Po chwili zza zakrętu wyłoni się grupa duergarów eskortujących skutych łańcuchami niewolników. Duergarów jest sześciu i wszyscy noszą lekkie kusze oraz krótkie miecze. Eskortują ośmiu niewolników: krasnoludów, ludzi i gnomów. Kiedy bohaterowie spotkają duergarów nie musi od razu dojść do walki. Łowcy niewolników spróbują zainicjować rozmowę pytając się o powód pobytu tak dziwnej grupy w Podmroku. Będą starać się ocenić sytuację. Walki można uniknąć próbując zastraszyć duergarów (**Zastraszanie ST 20**). Jeśli test się nie uda łowcy niewolników zaatakują. Jeśli rozmowa będzie się przeciągać krasnoludy również zaatakują stwierdzając, że mają przewagę liczebną. Zaczną od strzelania z kusz oraz użycia niewidzialności i wypicia eliksiru kociej gracji, następnie zajdą bohaterów od tyłu, aby ich otoczyć i użyć podstępного ataku.

Po pokonaniu duergarów zostaje jeszcze kwestia niewolników. Będą oni wdzięczni za ratunek, ale będą też oczekiwali eskorty w jakieś bezpieczne miejsce. Mogą nawet zaprowadzić grupę do gnomiej lub krasnoludzkiej osady w Podmroku, gdzie bohaterowie będą mogli odpocząć i uzupełnić zapasy. Decyzja zależy od ciebie drogi Mistrzu Podziemi i oczywiście od inwencji graczy.

To spotkanie ma na celu zweryfikować intencje postaci. Jeśli nie będą chcieli uwolnić lub eskortować niewolników, kapłan może nabrać podejrzeń co do ich charakteru.

Walka (PS 13): 6 x duergar łowca niewolników pw 45.45.46.46.47.47

INNE

Jeśli chcesz, możesz, drogi Mistrzu Podziemi, stworzyć kolejne spotkania w Podmroku lub dodać jakąś własną poboczną przygodę. Jeśli planujesz zrobić coś takiego, to teraz jest na to odpowiednia chwila, gdyż główny wątek przygody jeszcze się nie rozpoczął.



MYTHAL

Jeśli prawdziwa natura Drowa nie wyjdzie na jaw, będzie to prawdopodobnie pierwsza lokacja, do której trafią bohaterowie. Jeśli poznają jego sekret będą musieli zdecydować, czy pójść ratować jego ukochaną (czyli tam gdzie prowadzi Drowa kolczyk), czy porzucą to zadanie i skupią się na odnalezieniu netheryjskiego miasta. Możesz także zdecydować, że gracze po prostu trafią tutaj podczas swoich wędrówek po Podmroku. Historia tego miejsca przedstawia się następująco.

HISTORIA MYTHALU, ELFICKIEJ OSADY I SELLAINE

W czasach imperium netheryjskiego, kiedy ludzie wznosili miasta zdolne unosić się w przestworzach elfy dysponowały magią mythalu. Były to potężne magiczne bariery, które otaczały ogromny obszar zapewniając idealne warunki do życia i ochronę przed zagrożeniami z zewnątrz.

Za czasów imperium netheryjskiego elfy założyły osadę na obszarze dzisiejszej pustyni Anauroch, którą otoczyły mythalem zapewniającym między innymi niewidzialność. Z tej osad obserwowali Netheryjczyków i ich magię. Gdy imperium upadło, a latające miasta spadły z nieba i na skutek magii faerimmów powstała pustynia Anauroch (patrz Zapomniane Krain: Opis Świata), elficka osada zapadło się pod ziemię. Mythal ciągle działał zapewniając elfom niewidzialność, ochronę, świeże powietrze, wodę, pożywienie, a nawet cykl dnia i nocy. Osada była jednak odcięta od całego świata tonami skał i gruzów.

Mroczne elfy dzięki badaniom czarodzieja Valasa (patrz dodatek B) dowiedziały się o mythalu. Postanowiły go odnaleźć i zbadać. Kiedy w końcu udało im się ustalić hipotetyczne miejsce „pochówku elfickiej osady” rozbiły obóz w pobliskiej jaskini i zaczęły kopać tunel w jej kierunku. W tym celu zakupili niewolników pojmanych na powierzchni. Jednym z nich była kochanka Drowa – Sellaine. Drowom udało się wykopać tunel i dotrzeć do osady, mimo to nie mogli do niej wejść ze względu na barierę ochronną mythalu.

Z zewnątrz bariera wygląda jak zwykła skała, ale jest niemożliwa do spenetrowania w jakikolwiek sposób. Nie pokona jej kilof ani czary. Tak jest przynajmniej dla drowów i innych ras. Bariera przepuszcza jedynie elfów, mogą oni ją przekroczyć bez żadnych kłopotów. Sellaine zauważyła to pracując dla drowów i spróbowała przejść na drugą stronę jednak łańcuch, który miała przywiązany do nogi nie pozwolił jej odejść daleko i została zaciągnięta z powrotem do jaskini drowów. Cała sytuacja nie umknęła uwadze mrocznych elfów, którzy postanowili wykorzystać fakt, że bariera przepuszcza elfy, żeby samemu dostać się do środka. Valas rzucił na Sellaine kłutwę *geas* z zadaniem przejścia na drugą stronę i dezaktywowania bariery. Sellaine

weszła do elfickiej osady, lecz nie miała zamiaru wykonywać zadania. Walczyła z kłutwą tak długo, jak to było możliwe, ale wiedziała, że prędzej czy później będzie musiała się poddać.

OBÓZ DROWÓW

W tym momencie do akcji wkraczają bohaterowie. Sellaine jest sama w obrębie mythalu, a drowy czekają w swoim obozie na dezaktywowanie bariery ochronnej. Kiedy postacie graczy zbliżą się do obozu mrocznych elfów przeczytaj poniższy opis:

Korytarz, którym idziecie, robi się coraz szerszy a do waszych uszu docierają jakieś dźwięki. Z początku słyszycie jedynie ryki zwierząt lub potworów, trzaski bicia i okrzyki bólu ludzi. Kiedy podchodzicie bliżej waszym oczom ukazuje się ogromna jaskinia. Na jej środku stoi kobieta drow ubrana w czarny napierśnik z symbolem pająka, która chłosta biczem dwóch ludzi zakutych w dyby. Obok niej stoi jeszcze dwóch drowów w kolczugach i z mieczami przy pasach. Po prawej stronie znajduje się metalowa klatka, w której przebywa brunatny kolos. Po lewej przy ścianie jaskini stoi drewniany budynek. Naprzeciwko was z jaskini prowadzi wąski korytarz, przy którym stoi kolejny drow z biczem chłostający robotników, którzy wchodzą i wychodzą z tunelu. Robotnicy noszą kilofy i worki na plecach wypełnione po brzegi gruzem, który następnie wysypują na drugim końcu jaskini obok klatki brunatnego kolosa. Pieczara ma wysoki sufit, z którego zwisają wielkie stalaktyty. Podłoga jest w miarę płaska. Oświetlenie jest bardzo skąpe – jedynie kilka pochodni koło drewnianego budynku i przy tunelu, w którym pracują robotnicy.

Stojąc w korytarzu, bohaterowie nie zauważą wiele więcej. Mogą natomiast sami zostać zauważeni, jeśli będą zbyt długo przyglądać się całej sytuacji (**Ukrywanie się ST 20**). Jeśli tak się stanie, wywiąże się walka. Gracze mogą chcieć policzyć drowów i niewolników w jaskini. Jeśli chodzi o mroczne elfy to w jest ich czworo (kapłanka i trzech wojowników). Oprócz tego są jeszcze trzy drowy wojownicy w drewnianym budynku po lewej stronie (ale ich postacie graczy nie zauważą) oraz czarodziej Valas. Jeśli chodzi o niewolników to jest ich siedmiu: dwóch ludzi zakutych w dyby, dwa gnoje i trzy krasnoludy.

Jeśli gracze będą zbyt długo zwlekać z podjęciem jakichś działań, przeczytaj następujący opis:

Kiedy przyglądacie się sytuacji w jaskini, nagle z drewnianego budynku wychodzi mężczyzna w długich, czarnych szatach. Podchodzi on do kobiety chłostającej zakutych w dyby ludzi, wyrwa jej bicz i oddaje go drowowi stojącemu obok, a innemu nakazuje rozkuć niewolników. Następnie widzicie jak dwóch mrocznych elfów prowadzi ludzi w kierunku klatki z brunatnym kolosem. Za-



uważacie drabinę obok klatki prowadzącą na skalną półkę znajdującą się nad klatką. Drowy wciągają tam ludzi a następnie za pomocą metalowych drągów otwierają klapę w klatce i wrzucają ich do środka. Brunatny kolos rozszarpuje nieszczęśników na strzępy i pożera. Słychać przeraźliwy krzyk, ale tylko przez chwilę... potem jedynie śmiech drowów i młaskanie potwora.

Walka (PS 14):

Valas pw 32

6 x drow wojownik pw 36, 36, 37, 37, 38, 38

kapłanka Lolth pw 44

brunatny kolos pw 71 (*Księga Potworów* str. 26)

Walka może wyglądać różnie w zależności od tego co wymyślą gracze. Mogą zdecydować się na otwarty atak lub spróbować skradania. Podczas walki należy pamiętać o następujących rzeczach:

- Brunatny kolos nie jest oswojony. Jeśli zostanie uwolniony z klatki zaatakuję najbliższą osobę, nieważne czy będzie to drow, robotnik, czy postać gracza.

- Czarodziej w czarnej szacie to Valas, przywódca grupy i kierownik projektu „Mythal”. Podczas walki będzie starał trzymać się na dystans, rzucać czary ofensywne lub wspomagać swoich towarzyszy czarami wzmacniającymi. Jeśli bohaterowie zyskają widoczną przewagę (większość drowów zostanie zabita), użyje czaru teleportacji, aby uciec z jaskini.

- Kobieta w zbroi to kapłanka oddelegowana, aby pilnować Valasa i oficjalnie przewodzić grupie. Ma ona jednak jedynie formalny tytuł dowódcy, gdyż jest jeszcze bardzo młoda jak na drowa, a Valas ma dużo silniejszy charakter. Podczas walki kapłanka będzie najpierw używać czarów wzmacniających i dystansowych. Kiedy dojdzie do walki wręcz, będzie korzystał z broni oraz czarów ofensywnych i leczących. Pod koniec walki ucieknie razem z Valasem dzięki teleportacji, jeśli tylko będzie to możliwe.

- Kiedy drowy wojownicy zauważą bohaterów zaczną od strzelania z kusz. Jeśli wywiąże się walka wręcz będą starali się wypić mikstury przemieszczenia lub wytrzymałości, a następnie wyciągną miecze i staną do walki. Drowy nie będą walczyć do końca. Jeśli zostaną ciężko ranni wypiją mikstury niewidzialności i będą starali się uciec korytarzem, z którego przyszli bohaterowie.

- Drowy znajdujące się w drewnianym budynku wyjdą z niego po dwóch rundach od rozpoczęcia bitwy i zaczną strzelać z kusz.

- Robotnicy nie wezmą udziału w walce. Będą się starali uciec w stronę gruzowiska lub w stronę tunelu, w którym pracują. Każdy z nich ma przyczepiony do nogi łańcuch, który z kolei jest przymocowany do długiego łańcucha prowadzącego od gruzowiska do tunelu, więc po prostu nie mogą uciec gdzie indziej. Klucze do łańcuchów są zawieszane na haku przy drzwiach w budynku drowów.

Po skończonej walce postacie mogą zebrać przedmioty z ciał mrocznych elfów. Valas prawdopodobnie ucieknie dzięki teleportacji i wróci do obozu po dwóch dniach wraz z oddziałem 10 drowów-wojowników. Drowy będą czekać w obozie pod warunkiem, że bariera ciągle będzie aktywna. Jeśli jednak Sellaine lub postacie graczy ją zdejmą, mroczne elfy wejdą do środka i zaatakują bohaterów (jeżeli ci nadal będą się tam znajdować). Jeśli graczom uda się pokonać Valasa, wtedy rzucona na Sellaine kłątwa *geas* przestanie działać.

Oprócz przedmiotów znalezionych przy ciałach drowów, bohaterowie mogą przeszukać drewniany budynek. Składa się on z dwóch pomieszczeń. Pierwsze to kwatery wojowników, w której znajdują się jedynie posłania i skrzynie zawierające w sumie 100 sz i 20 beltów +1. Drugie pomieszczenie rozdzielone jest na dwa mniejsze - należące do Valasa i kapłanki. W pokoju czarodzieja znajduje się drewniane łóżko, biurko i kufer. Kufer jest zamknięty na klucz, który posiada Valas (**Otwieranie Zamków ST 30**). Jest tam 1000 sz oraz *Pojemna Torba IV*. Biurko posiada szufladę, która także jest zamknięta na klucz, który ma Valas (**Otwieranie Zamków ST 35**) i dodatkowo chroniona czarem *Ognista Pułapka*. W szufladzie znajdują się trzy zwoje teleportacji oraz dziennik Valasa (patrz dodatek C). Jest on napisany w języku elfów. Pokaż go tylko tym graczom, którzy władają tym językiem.

W pokoju kapłanki jest szafa, ołtarzyk Lolth i kufer. W szafie i kufrze nie ma niczego wartościowego, ale ołtarzyk jest wysadzany drogocennymi szafirami (wartość w sumie 1500 sz). Jednak osoba, która spróbuje zabrać te kamienie padnie ofiarą czaru *Kłątwa Pająka* (*Zapomniane Krainy*:

Opis Świata str. 68). Osoba ta zostanie zmieniona w dridera i będzie musiała wykonywać polecenia Lolth. Pierwszym rozkazem jest atak na swoich towarzyszy.

OSADA ELFÓW

Jeśli graczom uda się przeczytać dziennik Valasa, dowiedzą się co się stało z Sellaine. Nie będą za to ciągle wiedzieli o kłątwie *geas*. Prawdopodobnie zdecydują się przejść przez barierę, ale póki co może to uczynić jedynie Drow, lecz jeśli to zrobi wyjdzie na jaw, że jest powierzchniowym elfem. Jeśli zdecyduje się iść za Sellaine, przeczytaj następujący opis:

Dotykasz kamiennej ściany, jednak twoja ręka nie napotyka oporu, przechodzi przez skałę, jakby ta nie istniała. Robisz krok do przodu

Ognista Pułapka (SW:5)

Pułapka uaktywnia się przy próbie otwarcia szuflady w biurku Valasa.

Przeszukiwanie ST29,

Unieszkodliwianie Mechanizmów ST29, 1k4+9 obrażeń od ognia w promieniu 1,5 metra, **Refleks ST18** neguje połowę obrażeń.



i twoim oczom ukazuje się nadzwyczajny widok. Jesteś na leśnej polanie, dookoła rosną dęby. Stąpasz do zielonej trawie. Jest jasno. Czujesz lekki wiatr i ciepło promieni słonecznych na twarzy. Zauważasz, że dookoła niektórych dębów znajdują się spiralne schody. Wyglądają jakby nie zostały zbudowane, a po prostu wyrosły z pnia drzewa. W koronach drzew znajdują się pomieszczenia mieszkalne. Są zasłonięte gałęziami i liśćmi, ale gdzieś tam widzisz posłania, krzesła i stołki. Zauważasz też, że drzewa rosną w określonym porządku, tworząc koncentryczne koła. W oddali widzisz środek tego koła: zieloną polanę z ogromnym dębem. Jest to bez wątpienia największe drzewo, jakie widziałeś.

Drow znajduje się w obrębie mythalu, polana z ogromnym drzewem to centrum osady. Idąc w jego kierunku zauważy kilka szkieletów elfów leżących wzdłuż alejki. Nie jest jednak w stanie stwierdzić jak te elfy zginęły. Gdy drow zbliży się do wielkiego dębu zauważy, że pod nim znajduje się scena, gdzie prawdopodobnie miały kiedyś miejsce jakieś zebrania, bądź przedstawienia. Drzewo jest naprawdę wysokie, a schody dookoła niego szerokie i zdobione elfickimi wzorami. Widok zapiera dech w piersiach, ale nigdzie nie ma ani jednej żywej duszy.

Jeśli Drow zdecyduje się iść po schodach na górę, dojdzie do pomieszczenia w koronie ogromnego dębu. Pomieszczenie ma kształt idealnego koła, a na środku znajduje się podest na którym leży kryształowa kula. Na podeście i na ścianach znajdują się elfickie zapiski. Migoczą delikatnym, magicznym światłem. Oprócz tego w pomieszczeniu znajduje się Sellaine – kochanka Drowa.

To, w jakim stanie jest Sellaine, zależy od tego, czy bohaterom udało się zabić drowiego czarodzieja Valasa. Jeśli zginął, Sellaine będzie wpatrywać się w elfickie zapiski na ścianach. Gdy pojawi się Drow, Sellaine skoczy na niego z elfickim mieczem, który znalazła gdzieś wśród szkieletów. Kiedy jednak zbliży się do niego, rozpozna swojego kochanka i rzuci mu się na szyję. Następnie opowie o tym, że została na nią rzucona klątwa i o tym, że mythal kryje jakąś tajemnicę, a ona próbuje ją rozwikłać. Sellaine wierzy, że można sterować mythalem za pomocą magicznej kuli. Wskazówki, jak to robić, są zapisane na ścianach tego pomieszczenia, ale ona nie potrafi ich odczytać, gdyż nie zna się na magii, a język jest zbyt starodawny.

Jeśli Valas żyje (co jest bardziej prawdopodobne), Sellaine będzie nadal pod wpływem klątwy. Będzie słaba i wycieńczona, będzie kucać obok podestu i bujać się do przodu i do tyłu. Kiedy pojawi się Drow, zacznie wycofywać się do tyłu z przerażeniem w oczach. Kiedy rozpozna w końcu swojego kochanka odetchnie z ulgą i zapłacze, lecz nie wyjawi mu żadnych informacji, gdyż boi się cierpienia, jakie zadałaby jej wtedy klątwa. Powie, że udało jej się uciec od drowów, ale nie wie jak się teraz stąd wydostać. Jeśli Drow czytał dziennik Valasa, będzie wiedział, że jest to kłamstwo. Jeśli go nie czytał, może się te-

go domyśleć (**Wyczucie Pobudek ST 20**). Sellaine mimo to nie powie prawdy.

Drow może wykryć działanie czaru rzuconego na Sellaine dzięki swojej znajomości magii (**Czarostwo ST 24**). Jeśli mu się to uda, będzie wiedział, że na dziewczynę została rzucona klątwa słabszego zadania i że rozproszyć ją można jedynie poprzez zaklęcie Cudu, Ograniczonego zuczenia, Złamania zaklęcia lub Przełamania klątwy. Jest możliwe, że Drow sam będzie znał czar Przełamania klątwy lub Złamania zaklęcia. Jeśli jednak nie, wtedy pozostaje mu poprosić o pomoc Uczzonego bądź Kapłana. Jeśli będą oni posiadali odpowiednie zaklęcie, wtedy zdjęcie klątwy nie będzie problemem. W przeciwnym razie, możliwe, że zdecydują się wrócić na powierzchnię i udać do świątyni Kelemvora, aby tam kapłani zdjęli klątwę, bądź też w ogóle nie uda im się jej zdjąć. W takiej sytuacji Sellaine wytrzyma jedynie dwa dni. Po tym czasie zdejmie blokadę tak jak chciały tego drowy. Oczywiście klątwę zdejmie także śmierć Valasa, ale póki co bohaterowie nie mają pojęcia, gdzie mógł się on teleportować.

Tak czy inaczej Drow prawdopodobnie zainteresuje się działaniem mythalu. W tej chwili działa on automatycznie, zapewnia cykl dnia i nocy, pożywienie w postaci roślin, wody, a także drobnych zwierząt takich, jak przepiórki, zające, czy kuropatwy, oraz utrzymuje działanie bariery ochronnej. Tymi wszystkimi funkcjami można też sterować ręcznie. Aby dowiedzieć się, do czego zdolny jest mythal, trzeba odczytać to z elfich zapisków wykonując test Odcyfrowywania Zapisków. Odczytanie każdej funkcji trwa dwie godziny. Aby użyć danej funkcji należy wypowiedzieć odpowiednie słowa i dotknąć kryształowej kuli (test Czarostwa). Poniżej zamieszczona jest lista efektów, które może wywołać mythal. W nawiasie podany jest ST testów Odcyfrowywania Zapisków i Czarostwa jakie trzeba wykonać, aby skorzystać z danej funkcji. Testów nie można ponawiać. Zamiast Czarostwa można wykonać test Używania Magicznych Urządzeń, ale ST jest wtedy wyższy o 5.

- Zdjęcie bariery ochronnej (**ST10**)
- Zmiana pory dnia i nocy (**ST15**)
- Sterowanie pogodą (**ST20**)
- Sterowanie mechanizmem obronnym (**ST25**). Mechanizm obronny pozwala rzucać wymienione poniżej czary na terenie działania mythalu. Można rzucić jeden czar na 2k4 rund. Aby rzucić zaklęcie należy wykonać test **Czarostwa** o **ST25**. Wszystkie czary rzucone są jak przez druida 11. poziomu, a ST rzutów obronnych wynosi 14+poziom czaru:
 - o Lodowa Nawalnica
 - o Ogniste Uderzenie
 - o Wezwanie burzy z piorunami
 - o Plaga insektów

HISTORIA VILERONA I AERLIN

Przy pierwszej próbie skorzystania z jakiegokolwiek funkcji mythalu osoba, która dotknęła kuli będzie miała wizję. Po jej pierwszym ujrzeniu



można ją wywołać w dowolnym momencie przy pomocy kuli:

Kiedy dotykasz kul, nagle czujesz jakbyś bardzo szybko spadał. Po chwili uczucie mija, ale ty widzisz, że twoje otoczenie się zmieniło. Stoisz w tym samym pomieszczeniu, ale tym razem są tutaj oprócz ciebie stary elf i człowiek ubrany w czarno-fioletowe szaty (Wiedza (Religia) ST20 pozwala ustalić, że jest to wynawca Shar). Osoby te zdają się ciebie nie zauważać. Jesteś świadkiem rozmowy:

Elf: Przykro mi, Vileronie... nic nie mogliśmy poradzić... Aerlin... ona... zabiła się... podcięła sobie żyły...

Człowiek: Co?! To niemożliwe! Kłamiecie! Nie chcecie, żebym ją ze sobą zabrał! Chcę się z nią widzieć w tej chwili! Przyprowadźcie ją tutaj!

Elf: To niemożliwe, Vileronie... Aerlin nie żyje... pochowaliśmy ją w krypcie na naszym cmentarzu...

Człowiek: Nie wierzę... nie wierzę... Gdzie jest ten cmentarz? Muszę zobaczyć jej ciało...

Obraz zaciera się, lecz po chwili znowu robi się przejrzysty. Stoisz obok tego samego człowieka, którego widziałeś wcześniej. Klęczy on nad zabalsamowanym ciałem elfki i płacze. Znajduje się w podziemnej krypcie, dookoła widzisz korzenie drzew. Ciało zostało wyjęte z drewnianej trumny. Człowiek dotyka jej twarzy i ciągle płacze. Nagle ociera łzy i wstaje. Wychodzi z krypty na polanę, na której stoi elf, z którym wcześniej rozmawiał, i pięciu kolejnych noszących kolczugi i trzymających długie miecze.

Elf: Vileronie, zobaczyłeś, co chciałeś. Teraz musisz odejść z naszej osady. Aerlin wybrała cię, dlatego pozwalaliśmy ci nas odwiedzać. Jednak teraz nic cię już z nami nie łączy... Musisz odejść.

Człowiek: Odejdę, ale zabiorę ciało Aerlin ze sobą.

Elf: Jej miejsce jest tutaj, wśród swego ludu...

Człowiek: Oddajcie mi ją, albo posmakujecie mojego gniewu!

Elf: Vileronie... nie rób tego... nie pokonasz nas...

Człowiek: Nie znacie mojej nowej mocy!

Elf: Nie marnuj swojego życia...

Człowiek: Na to, mój przyjacielu, jest już za późno...

Nagle widzisz, jak człowiek otacza się aurą cieni, a z jego rąk wystrzelują błyskawice zabijające trzech elfów. Pozostali rzucają się na niego, lecz on znika i pojawia się w innym miejscu. Rzuca kolejne czary i w końcu wszystkie elfy giną.

Obraz znowu rozmywa się, widzisz jak przez mgłę, jak człowiek idzie przez osadę, a z jego twarzy można odczytać wściekłość. Miota czarami w każdego elfa, którego spotyka. Zabija wszystkich mieszkańców... co do jednego...

Po chwili obraz znowu staje się klarowny. Elf stoi z powrotem w krypcie. Rzuca kolejny czar (Czarostwo ST20 pozwala rozpoznać teleportację), otwierając przed sobą portal. Bierze ciało elfki na ręce i przechodzi przez niego; portal zamyka się za nim. W tym momencie wizja nagle się kończy, a ty znajdujesz się znowu przed magiczną kulą.

Wizja przedstawiona powyżej jest związana z historią miłości Vilerona i Aerlin: netheryjskiego maga i elfki mieszkającej w mieście chronionym mythałem. Związek tych dwojga miał miejsce jeszcze w czasach, gdy osada znajdowała się na powierzchni. Para darzyła się wielką miłością, ale Vileron nie mógł pogodzić się z myślą, że jego życie jest tak krótkie w porównaniu z życiem elfów. Szukał sposobu, żeby to życie przedłużyć. Tak spotkał kapłana Shar, Romerona, który obiecał mu długowieczność w zamian za przyjęcie wiary w Panią Nocy. Vileron zgodził się i otrzymał od Romerona esencję cienia. Każda kropla tej substancji opóźniała proces starzenia o rok. Miało to jednak swoją cenę. Religia Shar wymagała wielu poświęceń, ale była przede wszystkim przesiąknięta złem. Romeron wymagał od swojego podopiecznego straszliwych czynów, aby ten udowodnił oddanie Pani Utraty. Wiara w boginię ciemności odmieniła Vilerona, co zaowocowało wieloma kłótniami pomiędzy nim a Aerlin. Człowiek nigdy nie przyznał się do tego, co uczynił, ale Aerlin zauważyła, że zmienił się, że nie kocha jej tak jak kiedyś, i że bardziej od niej pragnie potęgi. Po jednej z kłótni elfka powiedziała ukochanemu, żeby ten więcej nie pokazywał się jej na oczy, a sama popełniła samobójstwo. Vileron starał się zapomnieć o swojej elfickiej kochance, skupił się na służbie Shar, lecz uczucie miłości do Aerlin wciąż w nim żyło. Zdecydował się wrócić do osady elfów i spotkać się z nią jeszcze raz. Wtedy dowiedział się, że ona nie żyje. Vileron z bezsilności i wściekłości zabił wszystkich elfów, a następnie teleportował się razem z ciałem Aerlin do swojej siedziby. Postanowił, że dołączy do niej w zaświatach. Dom przerobił na grobowiec, a następnie otoczył magicznymi pułapkami i pieczęciami. Postanowił też zapisać swoją historię. Stworzył magiczne kule, w których przechował część wspomnień. Następnie pochował Aerlin w grobowcu a sam położył się obok niej i podciął sobie żyły, żeby umrzeć tak jak ona.

Później nastąpił upadek imperium netheryjskiego. Osada elfów, a także grobowiec Vilerona i Aerlin, zapadły się pod ziemię. Jednak pułapki i magiczne kule stworzone przez maga wciąż są aktywne i czekają, zasypane pod gruzami, aż ktoś je znajdzie i odkryje historię miłości ludzkiego czarodzieja i elfki.

Z tą historią wiąże się jeszcze jeden istotny fakt. Duch Aerlin wciąż przebywa w obrębie mythału. Nie może on zaznać spokoju, gdyż jej ciało zostało zabrane z elfickiej krypty. Z tego względu Aerlin nawiedza osadę w postaci zjawy. Dopiero jeśli ktoś zwróci jej ciało tam, gdzie jego miejsce, duch zazna spokoju. Do tego czasu będzie co noc

przechadzać się wśród drzew elfickiej osady.

Po doświadczeniu wizji, w której Vileron morduje elfów i po eksperymentach z mythałem Drow zapewne zdejmie barierę ochronną i wpuści swoich towarzyszy do osady. Jeśli bohaterowie zdecydują się odpocząć w obrębie mythalu, nawiedzi ich zjawą. BG najpierw będą mieli sen, a kiedy się obudzą, zostaną przez nią zaatakowani. Przeczytaj następujący opis:

Widzicie elfkę i człowieka siedzących razem na plaży. Patrzą sobie w oczy, całują się, uśmiechają się do siebie, bez wątplenia są zakochani. Po chwili człowiek wstaje i zaczyna rzucać jakiś czar (**Czarostwo ST18** pozwala wykrzyć, że jest to czar *Chodzenie po wodzie*), po czym bierze elfkę za rękę i razem idą w stronę wody. Spacerują po jeziorze, jakby było pokryte taflą lodu, a na niebie świeci księżyc. On pokazuje jej go palcem i spogląda w oczy ukochanej, ona uśmiecha się i przytula do niego... Po jakimś czasie wracają na ląd. Siadają na plaży. Nagle mężczyzna odtrąca elfkę. Słyszycie jak rozmawiają:

Człowiek: Aerlin... kocham cię... ale... obawiam się naszej przyszłości. Pochodzimy z różnych światów. Ty jesteś młodą elfką, będziesz żyła jeszcze przez setki lat, a ja odejdę od ciebie... zostawię cię... umrę... ta myśl nie daje mi spokoju...

Elfka: Nie bój się, najdroższy. Będziemy mieli dla siebie mnóstwo czasu, nie zamartwiaj się tym teraz.

Człowiek: Nie rozumiesz... Ja chcę, żebyśmy już zawsze byli razem. Nie zadowolę się marnymi dziesiątkami lat!

Elfka: To niemożliwe, Vileronie... Tak to już jest, nic na to nie poradzisz.

Człowiek: To nieprawda... Jestem czarodziejem. Zobaczysz, że znajdę sposób!

Nagle wizja zmienia się. Idzicie przez pola pszenicy. Ponad zbożem widzicie jedynie głowy elfki i człowieka, którzy idą przed wami. Rozmawiają. Elfka jest radosna, śmieje się i tańczy, lecz człowiek jest poważny, zamyślony. Idzie i po prostu wpatruje się w partnerkę. Po chwili zauważacie, że elfka posmutniała. Słyszycie teraz wyraźnie ich rozmowę:

Elfka: Co się stało, czemu jesteś taki smutny?

Człowiek: To nic takiego.

Elfka: Proszę, powiedz mi... Czy ma to związek z twoimi obawami?

Człowiek: Nie mogę ci powiedzieć, przestań się dopytywać.

Elfka: Ale ja muszę wiedzieć, czy nie zrobiłeś nic głupiego. Zmieniłeś się, Vileronie... Wyglądasz, jakbyś wcale nie był ze mną szczęśliwy...

Człowiek: Nie martw się. Nic mi nie jest. Jestem szczęśliwy, po prostu nie uśmiecham się. Musisz jedynie wiedzieć, że od tej pory nie musimy się już martwić o naszą przyszłość.

Otoczenie po raz kolejny zmienia się. Tym ra-

zem widzicie wnętrze elfickiego domu w koronie dębu. Elfka i człowiek kłócą się:

Elfka: Co się z tobą stało, Vileronie? Nie poznaję cię. Nie jesteś już tym człowiekiem, którego pokochałam. Nie ufam ci, a nawet boję się ciebie. Nie wiem, jakie swoje czarodziejskie rytuały odprawiłeś, ale cena była zbyt wysoka! Po co ci długie życie, skoro straciłeś całą radość z niego płynącą?!

Człowiek: Nic nie rozumiesz, Aerlin! Mam teraz ogromną moc! Oczywiście, że musiałem za to zapłacić.

Elfka: W takim razie postąpiłeś głupio! Wolałabym spędzić rok z poprzednim Vileronem, niż z tym, kim się stałeś!

Człowiek: Głupia dziewczyno, zrobiłem to dla ciebie, dla nas! Teraz nie ma przed nami żadnych ograniczeń!

Elfka: Kłamiesz! Zrobiłeś to dla siebie! Zawsze pragnąłeś potęgi. Nigdy nie prosiłam cię o to! Wyjdź z mojego domu!

Człowiek: Uważaj na słowa, Aerlin. Nie wiesz do czego jestem teraz zdolny!

Elfka: Nie pozwolę, żebyś mi groził! Wynos się! Nie chcę cię więcej widzieć!

Człowiek: Popełniasz błąd, Aerlin. Nawet nie wiesz, jaką moc posiadam... Ale skoro tego chcesz, niech tak będzie!

Mężczyzna odwraca się i wychodzi. Elfka zaczyna płakać. Pada na kolana i szlocha, zakrywając twarz rękami... Pada na ziemię, uderza pięściami w podłogę... Po jakimś czasie uspokaja się... Nagle jej wzrok pada na szafkę przy łóżku. Wysuwa szufladę i wyjmuje z niej sztylet. Kładzie się na łóżku i podcina sobie żyły... Krew cieknie po jej ubraniu, łóżku i podłodze. Po chwili czujecie, jakbyście sami tonęli w morzu krwi i budzicie się... Przed wami stoi zjawą elfki. Wygląda tak samo jak ta, którą widzieliście we śnie, z tym że jest półprzezroczysta, ma poranione nadgarstki i bladą twarz. Zjawą rzuca się na pierwszego z was...

Walka (PS 12): Zjawą Aerlin pw 65

Zjawą posiada rundę zaskoczenia, w której używa zdolności *przerazający jęk*. Następnie walczy, używając wyszcząającego dotyku. Kiedy ktoś zada jej obrażenia w walce wręcz, użyje zdolności telekinezy, żeby tę osobę odepchnąć albo rozbroić. Walczy do końca. Kiedy zostanie pokonana, wydaje z siebie krzyk: „Znajdźcie mnie!”. Zjawą odnowi się po 2k4 dniach i znowu w nocy nawiedzi osadę elfów. Jeśli gracze widzieli wcześniej wizję mythalu, być może domyślą się, że powodem, dla którego duch Aerlin zaczął nawiedzać osadę jest fakt, że jej ciało zostało zabrane z krypty elfów. Dopiero jeśli ktoś przyniesie ciało z powrotem do krypty, duch Aerlin zazna spokoju. Jeśli jednak gracze nie domyślą się tego, pozwól im rzucić kośćmi. Wiedza (Tajemna) ST 20 wyjawia im tę informację. Ważne jest, żeby gracze zainteresowali się tą hi-



storią, gdyż będzie to dla nich motywacja, żeby dostać się do grobowca Vilerona i Aerlin. Tylko jak mają to zrobić?

Odpowiedzią na to pytanie jest wizja mythalu, w której Vileron zabiera ciało Aerlin i teleportuje się do swojej siedziby. Jest możliwe odtworzenie czaru teleportacji na podstawie tej wizji tak, żeby teleportować się w to samo miejsce co Vileron. Aby to zrobić, należy przygotować czar teleportacji, a następnie wykonać test **Czarostwa o ST 25**. Jeśli test się powiedzie, Uczony może przenieść wszystkich w to samo miejsce, w które teleportował się Vileron. Jeśli test się nie powiedzie, przygotowany czar zostaje zmarnowany i cały proces należy powtórzyć. Możliwe, że Uczony będzie już znał czar teleportacji, lecz jeśli go nie zna, powinien posiadać trzy zwoje z tym zaklęciem znalezione w biurku drowiego czarodzieja Valasa. Jeśli Uczony będzie próbował rzucić czar ze zwoju i nie powiedzie mu się test Czarostwa, zwoj zostanie zniszczony. Potrzebuje on jednego zwoju, żeby teleportować bohaterów do siedziby Vilerona i drugiego, żeby stamtąd wrócić. Możliwe też, że zdecyduje się skopiować zwoje albo zapamiętać czar. Tak czy inaczej może to zająć sporo czasu, więc jest wysoce prawdopodobne, że postacie graczy spędzą nawet kilka dni w mythalu. Jeśli się tak stanie, pamiętaj o następujących rzeczach:

- Jeśli nie udało się zdjąć klątwy z Sellaine, to po dwóch dniach od walki z drowami zdejmie ona barierę, gdyż nie będzie mogła już znieść bólu wywołanego klątwą.
- Drowy również po dwóch dniach od walki w obozie wrócą do niego i będą czekać na zdjęcie bariery (pod warunkiem, że czarodziej Valas żyje). Jeśli bariera będzie otwarta, zaatakują bohaterów. Walka może wydawać się ciężka, ale gracze będą mieć do swojej dyspozycji mechanizm obronny mythalu (pod warunkiem, że uda im się go wcześniej odcyfrować).

Walka (PS 15):

Valas pw 32

8 x drow wojownik pw 35, 36, 36, 37, 37, 38, 38, 39

kapłanka Llolth pw 44 (pod warunkiem, że przeżyła poprzednią konfrontację)

- Zjawa elfki odnawia się co 2k4 dni, więc możliwe, że bohaterowie będą musieli z nią walczyć więcej niż raz.

To, co się dalej stanie, zależy w dużej mierze od decyzji i kreatywności graczy. Najważniejsze jest, aby naprowadzić ich na możliwość teleportacji do siedziby Vilerona. Tam bowiem dowiedzą się jak otworzyć drzwi z cienia, które są głównym celem ich wyprawy. Jeśli gracze w żaden sposób nie wpadną na to, jak mogą się teleportować śladami czarodzieja, lub po prostu nie będą wykazywali zainteresowania historią Vilerona i Aerlin, można zastosować inne rozwiązanie, aby umożliwić bohaterom dostanie się do świątyni Shar. O tym jednak później. Póki co zakładamy, że bohaterom udało się przenieść do grobowca czarodzieja.

GROBOWIEC VILERONA

Podczas teleportacji śladami maga można założyć, że czar zawsze się powiedzie i nie należy wykonywać żadnego testu. Kiedy bohaterowie dostaną się do grobowca, przeczytaj następujący opis:

Pałapka – Przyzwanie Potwora (SW: 6)

Po wejściu w obręb magicznego kręgu lub po zbliżeniu się do drzwi prowadzących w głąb grobowca zostaną przyzwane dwa ceniście mastiffy. **Przeszukiwanie ST 31, Unieszkodliwianie mechanizmów ST 31.** Pałapkę można także rozbroić rzucając czar *rozproszenie magii* (ST 26).

Pałapka – Kamienna Kula (SW:5)

Uaktywnia się po wejściu na płytę naciskową. Dokładny opis działania w tekście.

Przeszukiwanie ST25, Unieszkodliwianie Mechanizmów ST25, 8k6 obrażeń, Refleks ST20 neguje połowę.

Pałapka – Symbol bólu (SW:5)

Pałapka uaktywnia się przy próbie otworzenia tajnego przejścia.

Przeszukiwanie ST30, Unieszkodliwianie Mechanizmów ST30, działa jak czar *symbol bólu*: -4 do testów ataku, umiejętności i atrybutów przez godzinę.
Wytrwałość ST22 neguje.

Znajdujecie się w kwadratowym pomieszczeniu o boku ok. 6 metrów. Podłoga, ściany i sufit są wykonane z ciosanego kamienia. W komnacie nie ma żadnych ozdób ani źródeł światła. Jedynie na jest środku podłogi namalowane jest czarne koło z fioletową obwódką (**Wiedza (Religia) ST 20** pozwala odkryć, że jest to symbol Shar). Przed wami i za wami znajdują się metalowe drzwi.

Jedne drzwi prowadzą w głąb grobowca i są one lekko uchylone. Drugie drzwi są zamknięte na klucz i kiedyś stanowiły wyjście z siedziby Vilerona, ale obecnie są zasypane tonami gruzu. Bohaterowie mogą spróbować je otworzyć (**Otwieranie Zamków ST 35**), ale nie będą w stanie przez nie przejść. Pozostaje im iść w głąb grobowca.

Kolejne pomieszczenie jest również na planie kwadratu. Jest jednak większe: 12 m na 12 m. Na jego środku również znajduje się symbol Shar. Tym razem symbol jest także kręgiem przyzywania. Po uaktywnieniu pałapki na środek kręgu zostaną przyzwane dwa cieniście mastiffy, które natychmiast zaatakują bohaterów.

Walka (PS 6): 2 x Cienisty Mastiff pw 30, 31 (Księga Potworów str. 32)

Po prawej i lewej stronie od wejścia znajdują się regały z książkami, a naprzeciwko wejścia są kolejne metalowe drzwi. Są one zamknięte (**Otwieranie Zamków ST 30**).

Na regałach znajdują się książki traktujące o magii i religii Shar. Opisują krwawe rytuały oraz czarnoksięskie praktyki. Jedna z książek na regale po prawej stronie jest tak na prawdę dźwignią otwierającą tajemne

przejście. Aby je odkryć, należy wykonać test **Przeszukiwania ST 25**. Księga jest także zabezpieczona *Symbol bólu*.

Bohaterowie mogą przejść przez drzwi lub tajne przejście. Jeśli wybiorą drzwi, czeka ich kolejna pałapka. Korytarz szeroki na 1,5 metra wiedzie delikatnie pod górę przez jakieś 15 metrów i kończy się ścianą (po prawej stronie na końcu korytarza są drzwi prowadzące dalej). W połowie korytarza znajduje się płyta naciskowa szeroka na 3 metry (**Przeszukiwanie ST 25, Unieszkodliwianie Mechanizmów ST 25**). Jeśli ktoś na nią wejdzie, ze ściany naprzeciwko wyleci wielka kamienna kula, która zacznie pędzić w stronę bohaterów. Jednocześnie drzwi, którymi ci weszli do korytarza, zatrzasną się. Jeśli postacie graczy szybko zareagują, może udać im się dobiec do drzwi, którymi weszli, i je otworzyć (**Otwieranie Zamków ST 30**). W innym wypadku kula uderzy w nich, zadając 8k6 obrażeń (**Refleks ST 20** neguje połowę). Kula nie zajmuje całego przejścia, więc można precyzyjnie się obok niej (**Wyzwalanie ST 15**) i kontynuować drogę w górę korytarza.

Tajne przejście prowadzi do innego korytarza (również o długości 15m i szerokości 1,5m), lecz tutaj nie ma żadnej pałapki. Korytarz kończy się drzwiami i prowadzi do kolejnego pomieszczenia. W tym pomieszczeniu na środku znajduje się skrzynia, o którą oparta jest kamienna płyta. Na ścianie po drugiej stronie od wejścia znajduje się kamienny łuk. Wygląda, jakby był wypełniony jakąś dziwną czarną cieczą. Kiedy bohaterowie zbliżą się zauważą w niej swoje odbicia. Na łuku wyryty jest napis:

*Dwie rzeczy ze skrzyni weź,
Aby przez te drzwi przejść.
Ni mniej, ni więcej,
inaczej zgubiony będziesz.
Spójrz na kamienną płytę,
tam wskazówki są wyryte.*

Na kamiennej płycie widnieją dwa napisy:

*Można to zjeść, ale nie zasiać, ani nie zasadzić.
Jest dzieckiem wody, ale jeśli woda tego
dotknie, umiera*

*Jedna w każdej minucie, dwie w każdym
momencie.*

Lecz nie odszukaś jej w czasie tysiąca lat.

Odpowiedzią na te zagadki są kolejno sól oraz litera M. W skrzyni znajduje się między innymi woreczek z solą i wisiołek w kształcie litery M. Oprócz tego jest tam też wiele innych przedmiotów (np. drewniana figurka, złoty kielich, srebrna moneta, kość udowa, sztylet, itp.). Dobrym sposobem na przeprowadzenie tej zagadki jest przygotowanie i wydrukowanie obrazków przedstawiających przedmioty znajdujące się w skrzyni zamiast opisywania ich.

Jeśli gracze odgadną zagadkę i zabiorą ze skrzyni jedynie woreczek z solą oraz wisiołek, będą mogli przejść przez łuk trzymając te przed-

mioty. Jeśli jednak wezmą złe rzeczy i spróbują przejść z nimi przez łuk, wtedy wydostanie się z niego przerażające widmo, które zaatakuje bohaterów.

Walka (PS 11): Przerażające Widmo pw 104 (Księga Potworów str. 234)

Kolejne pomieszczenie zbudowane jest na planie koła o promieniu ok. 9 metrów. Cała podłoga jest czarna, jedynie brzegi są fioletowe. Sufit jest dość wysoki i ma kształt kopuły. Po drugiej stronie od wejścia znajdują się schody prowadzące lekko w górę do kolejnego okrągłego pomieszczenia. Na jego środku znajdują się dwa grobowce z wyrzeźbionymi wizerunkami człowieka i elfki. Za grobowcami są kamienne półki, na których leżą magiczne kryształowe kule. Każda z tych kul zawiera jedno wspomnienie Vilerona. Na osobę, która dotknie takiej kuli, spływa wizja. Możesz, drogi Mistrzu Podziemi, przygotować jakieś dodatkowe wspomnienia, żeby zmylić graczy (np. z dzieciństwa, z okresu, gdy Vileron był adeptem magii, z elfickiej osady, itp.). Tutaj zaprezentowane jest jedynie najbardziej istotne wspomnienie. Przeczytaj poniższy tekst graczowi, który zdecyduje się dotknąć kuli:

Po dotknięciu kuli widzisz, jak twoje otoczenie rozmywa się w czarną mgłę, a następnie formuje w zupełnie inny obraz. Znajdujesz się przed wielkimi drzwiami w kształcie łuku, stworzonymi z Cienia. Drzwi nie mają kłamki ani kołatki. Po chwili podchodzi do nich Vileron. Jest ubrany w swoje czarno-fioletowe szaty, a na szyi nosi amulet w tych samych barwach (**Wiedza (Religia) ST 20** pozwala stwierdzić, że jest to symbol bogini Shar). Zdejmuje amulet z szyi i przykładą go do drzwi. Wypowiada słowa: „Niech obejmie mnie ciemność”. Widzisz jak ciemność, z której stworzone są drzwi zdaje się z nich wydostawać i ogarniać postać Vilerona. Jednocześnie w drzwiach pojawia się przejście do pomieszczenia z nimi. Mag wchodzi do środka, a ty za nim. Widzisz ogromne pomieszczenie na planie koła z wysokimi, grubymi, kamiennymi kolumnami. Znajduje się tutaj mężczyzna ubrany cały na czarno. Nosi długą szatę, karwasze na rękach, do jego boku przytwierdzony jest czarny dysk, a twarz ma ukrytą za kapturem. Vileron od razu odzywa się do niego:

Vileron: Oszukałeś mnie! Przez ciebie utraciłem Aerlin!

Tajemniczy człowiek: Wcale cię nie oszukałem. To była twoja decyzja. Sam doprowadziłeś do jej śmierci. Twoja strata cieszy Panią Nocy.

Vileron: Dobrze wiedziałeś, że jestem gotów na wszystko, żeby tylko móc żyć dłużej! Wykorzystałeś moją słabość. Nie chcę więcej służyć tobie ani Pani Utraty!

Tajemniczy człowiek: Vileronie. Jesteś potężnym magiem! Nie myśl już o swoim poprzednim życiu i o Aerlin. Skup się na tym, co przed

tobą. Możesz być nieśmiertelny! Możesz władać ogromną mocą! Nie odrzucaj tej potęgi! Vileron: Nie potrafię myśleć o niczym innym, niż o Aerlin. Twoją kłamstwem dłużej mąciły mi w głowie, ale nareszcie przejrzałem na oczy. Odrzucam cię, odrzucam moc Pani Utraty. Nie będę tym, kim chciałeś, że bym się stał. Odchodzę...

Tajemniczy Człowiek: Jeśli teraz odejdziesz, umrzesz. Moc, którą cię obdarowałem, nie będzie trzymała cię przy życiu wiecznie...

Vileron: Na to liczę...

Następnie Vileron odwraca się i wychodzi przez cieniste drzwi, po czym wizja się rozmywa.

Za rozwiązanie zagadki należy się także nagroda w postaci punktów doświadczenia. Jeśli drużynie się nie uda, czeka ich spotkanie z Przerażającym Widmem o **PS 11**. W takim razie za rozwiązanie zagadki nagródz graczy punktami doświadczenia jak za spotkanie o **PS 12**.

Po tej wizji gracze będą już znali całą historię miłości ludzkiego czarodzieja i elfki. Pozostanie jedynie pytanie, kim jest ten tajemniczy człowiek, z którym rozmawiał Vileron. Oczywiście ty wiesz, drogi Mistrzu Podziemi, że jest to kapłan Shar – Romeron, który ofiarował Vileronowi esencję cienia. Bohaterowie spotkają go podczas finałowej konfrontacji w świątyni Shar.

Ta wizja zawiera jeszcze jedną bardzo ważną wskazówkę dotyczącą drzwi z cienia. Bohaterowie dowiadują się, że aby je otworzyć trzeba mieć amulet poświęcony bogini Shar oraz wypowiedzieć słowa: „Niech obejmie mnie ciemność”.

Dociekliwi gracze mogą zauważyć, że pomieszczenie przedstawione w wizji jest świątynią Shar, a przecież oni poszukują ruin netheryjskiego miasta. Prawdę zna jedynie Uczony, który będzie musiał coś wymyśleć, aby jego kłamstwo się nie wydało.

Amulet, który otwiera drzwi z cienia znajduje się w grobowcu Vilerona. Otwarcie tego grobowca (lub tego, w którym pochowana jest Aerlin) spowoduje wezwanie na środku poprzedniego pomieszczenia szkieleta z dwuręcznym mieczem w pełnej zbroi płytowej, który od razu zaatakuje (**Wiedza (Tajemna lub Religia) ST 20** pozwala stwierdzić, że jest to rycerz śmierci).

Walka (PS 14): Rycerz Śmierci pw 77

Po wygranej walce bohaterowie mogą zabrać zbroję i miecz rycerza śmierci i otworzyć wreszcie grobowce. W jednym znajduje się szkielet Vilerona. Ubrany jest w czarno-fioletową szatę, a na szyi ma amulet Shar (patrz niżej). Oprócz tego gracze znajdą w środku *pięścię ochrony* +2 oraz kamienie szlachetne i biżuterię wartę w sumie 5000 sz.

W drugim grobowcu znajduje się jedynie szkielet Aerlin. Gracze mogą zabrać go ze sobą i



zwrócić do krypty w mieście elfów, aby odpędzić zjawę elfki. Jeśli to zrobią, należy ich nagrodzić dodatkowymi punktami doświadczenia.

Z grobowca Vilerona nie ma żadnego wyjścia. Jedynym sposobem wydostania się stąd jest teleportacja. Należy pamiętać o tym, że jeśli bohaterowie teleportują się z powrotem do osady elfów, mogą tam zastać drowów, jeśli zostawili wyłączoną barierę.

Amulet Vilerona poświęcony Shar (artefakt)

Amulet ten został poświęcony bogini ciemności jeszcze za czasów imperium netheryjskiego. Jeden z najbardziej oddanych kapłanów Pani Utraty, Romeron, przygotował go dla czarodzieja Vilerona, który był kandydatem na wybrańca Shar. Zaznał on największego zaszczytu, jakim Pani Nocy mogła w ówczesnych czasach obdarzyć swe sługi – wypił esencję cienia. Mag w wyniku nieszczęśliwej miłości odrzucił wiarę w Shar i popełnił samobójstwo, jednak amulet zachował swą moc.

Amulet ma kształt dysku o promieniu 5 cm. Jest cały czarny z wyjątkiem fioletowej obwódki. Może posłużyć do otwarcia drzwi prowadzących do netheryjskiej świątyni Shar, w której został poświęcony. Amulet działa też jak *wisiorek roztropności +4* i ma następujące dodatkowe cechy:

- Może być noszony tylko przez złe postacie, a każda dobra istota, która go założy, traci tymczasowo 4 poziomy doświadczenia.

- Pozwala rzucać następujące czary (każdy 1/dzień):

- Ciemność
- Przywoływanie poprzez cienie
- Wywoływanie poprzez cienie

- Jeśli jest noszony przez wyznawcę Shar, zapewnia dodatkowo stały efekt czaru Ochrona przed dobrem.

ŚWIĄTYNIA SHAR

Jest to ostatnia lokacja, którą odwiedzą bohaterowie, i zarazem miejsce końcowej konfrontacji. Jedynie Uczony wie, że jest to prawdziwy cel wyprawy. Reszta drużyny myśli, że zmierzają do ruin netheryjskiego miasta. Zanim bohaterowie będą mogli przekonać się, że jest to kłamstwo, będą musieli odnaleźć wejście do świątyni. Wejściem tym są drzwi z cienia.

DRZWI Z CIENIA

Aby odnaleźć wejście do świątyni Shar, gracze muszą współpracować. Gnom widział już kiedyś drzwi i wie, jak do nich trafić, ale nie wiadomo czy wspomni o tym grupie. Jeśli to zrobi, wtedy Uczony może domyśleć się, że jest to miejsce, którego szukają (pamiętajmy, że tylko Uczony wie o istnieniu świątyni, a pozostali gracze myślą, że celem wyprawy jest netheryjskie miasto). Jeśli gracze nie będą współpracować, wtedy z pomocą przyjdzie mistrz Uczonemu – Brennus. Skontaktuje się on ze swoim sługą i wyjawi mu lokalizację świątyni, którą odkrył studiując netheryjskie księgi i korzystając z magii wieszczenia. Wtedy magiczna kula doprowadzi grupę do drzwi z cienia.

Drugim problemem jest otwarcie drzwi. Gnom już kiedyś próbował to zrobić i padł ofiarą straszliwego czaru. Jeśli bohaterowie odwiedzili grobowiec Vilerona, będą wiedzieli jak należy otworzyć to zrobić. W innym wypadku będą musieli improwizować. Pozwól im, drogi Mistrzu Podziemi, na wykonanie paru testów **Wiedzy (Religia i Tajemna)**, aby trochę ich naprowadzić. Możesz na przykład podpowiedzieć, że drzwi otwierają się poprzez użycie odpowiedniego przedmiotu i wypowiedzenie hasła. Hasło najprawdopodobniej odnosi się do którejś z domen bogini Shar, a więc Nocy, Ciemności, Utraty albo Sekretów. Po jakimś czasie powinno udać im się odgadnąć hasło: „Niech obejmie mnie ciemność”.

Jeśli chodzi o przedmiot potrzebny do otwarcia drzwi, możesz wyjawić im po odpowiednim teście umiejętności (np. **Wiedza (Religia) ST 25**), że należy użyć amuletu bogini Shar. Nie musi to być koniecznie amulet Vilerona, ważne, żeby został poświęcony przez Shar. Jeśli gracze nie trafili do grobowca Vilerona, będą musieli w jakiś sposób zdobyć taki amulet. Mogą wrócić do osady elfów i teleportować się śladami Vilerona do jego grobowca. Innym rozwiązaniem jest powrót na powierzchnię i spytanie o radę w świątyni Kelemvora. Być może po raz kolejny z pomocą przyjdzie mistrz Brennus lub kupiec Waldir w jakiś sposób zorganizuje taki amulet. Może to być też okazja do zupełnie innej przygody (tym razem na powierzchni?), w której bohaterowie będą musieli znaleźć i zniszczyć pobliski kult Shar. Możliwości jest wiele i decyzję zostawiam tobie, Mistrzu Podziemi. W każdym razie, kiedy bohaterowie staną pierwszy raz przed drzwiami z cienia, przeczytaj następujący opis:

Stoicie przed wysokimi na ok. 3 metry drzwiami, które wyglądają jakby były stworzone z cienistej materii. Są całe czarne, jednak czerń nie jest jednolita, widzicie smugi i nieregularne wzory, które ciągle się zmieniają, jak gdyby drzwi były żywe. Widać wyraźnie, że wrota są dwuskrzydłowe i mają kształt łuku. Nigdzie nie widzicie klamki ani kołatki. Nie ma też wrytej żadnej inskrypcji.

Próba przejścia przez drzwi lub nawet dotknięcia ich powoduje jeden z następujących efektów (rzut k10):

1. trwałe wysączenie 1k6 Siły (**Wytrwałość ST 20** połowa)
2. trwałe wysączenie 1k6 Zręczności (**Wytrwałość ST 20** połowa) 3. trwałe wysączenie 1k6 Budowy (**Wytrwałość ST 20** połowa)
4. trwałe wysączenie 1k6 Intelaktu (**Wola ST 20** połowa)
5. trwałe wysączenie 1k6 Roztropności (**Wola ST 20** połowa)
6. trwałe wysączenie 1k6 Charyzmy (**Wola ST 20** połowa).
7. strach (**Wola ST 20** neguje)
8. osłabienie (**Wytrwałość ST 20** neguje)
9. osłepienie (**Wytrwałość ST 20** neguje)
10. wezwanie 1k6 potężniejszych cieni

Kiedy bohaterom w końcu uda się przejść przez drzwi, znajdują się w przedsionku świątyni Shar. Jeśli wcześniej nie domyślali się jeszcze, że prawdziwym celem ich podróży nie jest netheryjskie miasto, a właśnie starą świątynia bogini ciemności, to w tym miejscu prawda powinna wyjść na jaw. Przeczytaj następujący opis:

Stoicie w pomieszczeniu zbudowanym na planie koła o promieniu ok. 3m, które wygląda jak przedsionek jakiejś świątyni. Na ścianach i suficie znajdują się makabryczne malowidła. Na jednym z nich ludzie klęczą na ziemi podczas zaćmienia słońca, a postacie w czarnych szatach chodzą między nimi i podcinają im gardła. Na kolejnym tłum ucieka przed falą ciemności, z której wylania się kształt kobiecej twarzy. Na podłodze namalowany jest z kolei symbol koła z fioletową obwódką (**Wiedza (Religia) ST 15** pozwala ustalić, że jest to symbol Shar). Naprzeciwko drzwi, którymi dostaliście się do środka, znajduje się łuk prowadzący do kolejnego pomieszczenia. Jest ono również zbudowane na planie koła, ale jest dużo większe. Nie ma tu jednak żadnych ozdób. Ściany, podłoga i sufit w kształcie kopuły są wykonane z gładkiego, ciosanego kamienia. Na środku znajduje się krąg oddzielony od reszty świątyni wysokimi i grubymi kolumnami. W kręgu tym znajduje się okrągły ołtarz, wokół którego spaceruje postać w czarnych szatach. Po dokładnym przyjrzeniu się zauważacie, że wewnętrzny krąg jest odcięty od reszty pomieszczenia nie tylko kolumnami, ale także jakąś magiczną barierą. Poza ochronnym polem w pomieszczeniu znajduje się jeszcze jedna osoba: mężczyzna,



który kłęcz na kamiennej podłodze. Nosi jedynie długie, szare spodnie, a do jego pasa przytwierdzony jest buzdygan. Bije od niego jasna aura, ale mimo to na pierwszy rzut oka widać, że jest wycieńczony (**Wiedza (Religia) ST 20** pozwala stwierdzić, że jest to anioł Deva). Oprócz tego widzicie jeszcze kilka szkieletów porozrzucanych po całym pomieszczeniu.

HISTORIA ROMERONA LESENCJI CIENIA

W tym miejscu należy zapoznać cię, drogi Mistrzu Podziemi, z historią kapłana Shar Romerona oraz daru, który otrzymał od swej bogini, czyli esencji cienia.

Romeron był Netheryjczykiem, który służył bogini ciemności. Był jednym z jej najbardziej oddanych kapłanów. Shar obdarzyła go darem esencji cienia. Był to magiczny eliksir, który po wypiciu opóźniał proces starzenia. Czas trwania efektów był zależny od ilości jaką się wypilo. Romeron otrzymał także zadanie. Miał on zebrać grupę potężnych osób: czarodziejów, wojowników i innych bohaterów, z których Shar miała wyłonić swojego wybrańca.

Romeron bardzo szybko odkrył, jak potężną substancją jest esencja cienia, lecz posiadał tylko kilka kropel. Shar obiecała podarować mu więcej, kiedy wykona swoje zadanie. Jedną z osób, w których Romeron widział potencjał na wybrańca Shar, był ludzki czarodziej Vileron. Kapłan skusił go esencją cienia, ale kiedy wydawało się, że ma on Vilerona w garści, ten odszedł od niego i popełnił samobójstwo z powodu tragicznej miłości do elfki. Romeron nie ustawał jednak w poszukiwaniu odpowiednich kandydatów na wybrańca bogini ciemności. W końcu udało mu się zebrać cztery osoby, z których Shar miała wybrać swojego wybrańca podczas magicznego obrzędu. Romeron miał przeprowadzić ten rytuał.

Wszyscy czterej kandydaci oraz Romeron zbrali się w świątyni Pani Utraty. Zostali wprowadzeni w stan magicznego snu. Tylko Romeron wiedział, że obudzi się z niego tylko jedna osoba – ta, która zostanie wybrańcem. Pozostali mieli umrzeć. Taka była wola Shar.

Romeron był bardzo ambitną osobą, dlatego nie potrafił znieść myśli, że ktoś inny zajmie jego miejsce jako ulubieniec bogini ciemności. Obawiał się także, że Pani Utraty nie dotrzyma danego mu słowa i wcale nie obdaruje go większą ilością esencji cienia. Tymczasem posiadał on całą fiołkę tej substancji, którą miał wręczyć wybrańcowi Shar po zakończeniu obrzędów.

Podczas trwania rytuału Romeron celowo zmienił jego przebieg w ten sposób, że cała czwórka kandydatów zginęła, a następnie sam wypił prawie całą fiołkę esencji cienia przeznaczoną dla wybrańca Shar. Panią Nocy ogarnęła wściekłość. Postanowiła ukarać Romerona w bardzo okrutny sposób. Nie zabiła go, ani nawet nie odebrała mu jego kapłańskiej mocy. Wiedziała, że fiołka, którą wypił utrzyma go przy

życiu przez wiele setek lat. Postanowiła rzucić na niego potężny czar, który wprowadził Romerona w stan magicznej śpiączki. Przez ponad półtora tysiąca lat Romeron tkwił w magicznym zastoju zachowując cząstkę świadomości i cierpiąc ból niemocy, bezczynności i bezcelowości.

W międzyczasie nastąpił upadek imperium netheryjskiego oraz wiele innych wydarzeń, które sprawiły, że Shar w końcu zapomniała o swoim dawnym słudze, ale jej czar ciągle działał. Po pewnym czasie Romeron się jednak obudził, lecz nie dane mu było nacieszyć się wolnością. Co prawda esencja cienia wciąż działała, ale został on ponownie uwięziony w swojej świątyni. Tym razem stało się to za sprawą anioła zesłanego przez boga śmierci Kelemvora.

Władca Umarłych dowiedział się o Planach Shar i o historii Romerona. Mimo iż Pani Utraty zapomniała o swoim słudze, Kelemvor bacznie obserwował świątynię zasypaną pod piachami pustyni Anauroch. Sędzia Potępionych uważał Romerona za wynaturzenie. Jego sztucznie wydłużone życie mogło zakłócić delikatną równowagę panującą w zaświatach. Kelemvorowi udało się w końcu znaleźć sposób, aby przerwać działanie czaru śpiączki rzuconego przez Shar. Następnie zesłał on swojego sługę – anioła Devę, aby ten zakończył żywot Romerona.

Władca Umarłych nie docenił jednak kapłana, który tyle lat spędził w śpiączce. Deva stoczył zaciętą walkę z Romeronem, lecz szybko okazało się, że anioł nie jest w stanie go pokonać. Zamiast tego postanowił po raz kolejny uwięzić kapłana. Deva stworzył magiczną barierę wokół ołtarza znajdującego się w centrum świątyni i zamknął w niej Romerona. Deva cały czas utrzymywał działanie czaru i modlił się do Kelemvora. Wiedział jednak, że w końcu zabraknie mu sił i bariera przestanie działać.

To właśnie tę scenę widział Kapłan w swoim śnie, który został mu zesłany przez Kelemvora. Władca Umarłych postanowił wysłać swojego śmiertelnego sługę, tam gdzie zawiódł anioł.

OSTATECZNA KONFRONTACJA

Kiedy bohaterowie przejdą przez łuk do centralnego pomieszczenia w świątyni, zostaną zauważeni przez Devę i Romerona. Wywiąże się rozmowa, a po niej walka, w której zapewne część bohaterów opowie się po stronie Romerona, a reszta po stronie Devy. Nie można przewidzieć, jak będzie wyglądała ta końcowa konfrontacja, gdyż wszystko zależy od inwencji i decyzji graczy. Może być ona śmiesznie prosta, jak i śmiertelnie niebezpieczna. Jest jednak parę rzeczy o których należy pamiętać:

1. Deva będzie prosił o pomoc w dokończeniu jego misji. Jest gotów zdjąć barierę, jeśli bohaterowie obiecują mu wsparcie w walce z Romeronem. Jeśli opowiedzą się po jego stronie, będzie walczył razem z nimi przeciwko kapłanowi Shar.

2. Romeron z kolei będzie prosił bohaterów o zabicie Devy. Będzie kusił ich obietnicą nie-



śmiertelności, ale wcale nie ma zamiaru jej spełnić. Esencja cienia jest jego obsesją i nie odda tej resztki, która mu została (w fiołce, którą wypił zostało jeszcze kilkanaście kropel).

3. Jeśli gracze będą zbyt długo zwlekali z podjęciem decyzji, Deva padnie z wycieńczenia i bariera przestanie istnieć. Wtedy pozostanie jedynie Romeron, który od razu zaatakuje. W tej sytuacji może dojść do spontanicznej walki w rodzaju „każdy na każdego”. Deva będzie zbyt wycieńczony, aby brać udział w tej walce. Jeśli ją przeżyje, będzie na łasce zwycięzców.

4. Możliwe, że gracze nie będą w stanie podjąć żadnej decyzji lub nawet zaatakują siebie nawzajem, zanim bariera zostanie usunięta. W tej sytuacji Deva zdejmie barierę i korzystając z zamieszania rzuci się na Romerona.

5. Możliwe, że Uczony już wcześniej zawrze pakt z którąś z postaci graczy. W takiej sytuacji zapewne będzie chciał wykorzystać efekt zaskoczenia. Kiedy reszta graczy opowie się po stronie Devy i bariera zostanie zdjęta, on zaatakuje anioła razem ze swoim sojusznikiem (lub sojusznikami).

6. Jeśli Deva przeżyje walkę, będzie nalegał, aby esencja cienia została zniszczona. W tym celu zechce zabrać ją ze sobą. Jeśli któraś z postaci graczy na to nie pozwoli, anioł zaatakuje. Jeśli uda mu się wygrać, zabierze esencję cienia i teleportuje się na swój ojczysty plan.

7. Jeśli to Romeron przeżyje walkę, nie spełni obietnicy oddania esencji cienia. Będzie o nią walczył do śmierci, jeśli ktoś spróbuje mu ją odebrać.

8. Jeśli zarówno anioł, jak i kapłan Shar zginą, sprawa esencji cienia pozostanie w gestii graczy, których postacie przeżyją konfrontację. Być może oznacza to jeszcze jedną walkę...

Aby sprawić, że ostateczna konfrontacja będzie ciekawsza, w dodatku B znajdują się dwie wersje statystyk Romerona. Kiedy dojdzie do walki wybierz wersję słabszą, jeśli większość opowie się po jego stronie lub też silniejszą, jeśli będzie on na straconej pozycji.

Podczas walki Deva skupi się jedynie na atakowaniu Romerona. Będzie używał buzdyganu oraz ofensywnych zdolności czaropodobnych. Jeśli Romeron rzuci jakiś czar wywołujący negatywne efekty na towarzyszach anioła, będzie on starał się je usunąć za pomocą rozproszenia magii, rozproszenia zła, przelamania klątwy i innych tego typu czarów. Jeśli anioł straci większość punktów wytrzymałości lub też któryś z jego sojuszników będzie na skraju śmierci, użyje uzdrowienia lub innego czaru leczącego. Statystyki Astralnego Devy znajdują się na stronie 11 *Księgi Potworów*.

Romeron z kolei będzie starał się rzucić na początku czary, które zwiększą jego zdolności defensywne lub osłabią zdolności ofensywne przeciwników. Spróbuje też przyzwać potwora, aby odwrócić uwagę przeciwników od siebie i zyskać czas, żeby rzucić większą ilość czarów ochronnych. Jeśli dojdzie do walki wręcz, będzie korzystał z czarów typu zadawanie krytycznych ran lub zabicie żywego. Nie walczy wręcz, chyba że użyje wszystkie czary. Będąc na skraju

śmierci, rzuci na siebie uzdrowienie lub inne zaklęcie leczące, aby móc walczyć dalej.

Po walce gracze będą zapewne chcieli zabrać przedmioty z ciała Romerona lub Devy. Jeśli przeszukają pomieszczenie znajdą także *kamienie szlachetne warte 8000 sz* znajdujące się na ołtarzu oraz kilka magicznych przedmiotów porzucanych po całej świątyni razem ze szkieletami niedoszłych wybrańców Shar. Są to: *pierścień ochrony +3*, *amulet naturalnego pancerza +3*, *berło splendoru* i *duża tarcza osłepiania +3*.

Pozostaje jeszcze tylko kwestia esencji cienia. Jest to potężny, magiczny eliksir, który opóźnia proces starzenia osoby, która go wypije, o rok na każdą wypitą kroplę. W fiołce, którą miał Romeron, jest tylko kilkanaście kropli. Po skończonej walce ci, którzy przeżyją, będą mogli zdecydować co stanie się z esencją cienia. Mogą ją zatrzymać dla siebie, oddać arcyksięciu Pomroków, arcykapłanowi w świątyni Kelelvora lub kupcowi Waldirowi Grimwaldowi. Oczywiście każda z tych postaci odwdzięczy się złotem i magicznymi przedmiotami.

KONTYNUACJA PRZYGODY?

Zważywszy na to, że najprawdopodobniej nie wszystkie postacie graczy przeżyją końcową walkę, raczej nie jest możliwe kontynuowanie przygody. Jeśli jednak graczom spodobały się postacie, które prowadzili, zawsze możecie kontynuować grę tymi bohaterami, którzy przeżyli, a pozostali gracze mogą stworzyć nowe postacie. Ewentualnie można uciec się do wybiegu jakim jest czar *wskrzeszenie* bądź *zmartwychwstanie*.

Być może arcyksiążę Pomroków nie chce zrezygnować tak łatwo z esencji cienia i wyśle tropem bohaterów zabójców lub też wymyśli kolejną intrygę. A może to Uczonemu udało się zdobyć esencję cienia... Co w takim razie z pozostałymi postaciami? Być może kupiec Waldir dowie się o esencji cienia i zapagnie ją zdobyć. A może to kapłani ze świątyni Kelelvora będą chcieli ją zniszczyć? Ciągłe pozostaje kilka możliwości kontynuacji gry, nawet jeśli któraś z postaci graczy zginie.

UCZONY

STATYSTYKI

Poziom: 9
 Klasa: Czarodziej 5 / Adept Cienia 4
 Rasa: człowiek / pomrok
 Charakter: PZ albo NZ
 Wiek: 35 - 50 lat (do wyboru)
 Atrybuty:

minimalne	S 8	+ 11 punktów do wydania	+2 punkty za poziomy
	Zr 8		
	Bd 8		
	Int 17		
	Rzt 13		
	Cha 14		

Umiejętności:
 - czarostwo (12 rang)
 - wiedza (tajemna) (12 rang)
 - wiedza (historia) (12 rang)
 - wiedza (religia) (12 rang)
 - blefowanie lub dyplomacja (6 rang)

Pieniądze do wydania: 25 000 sz

Podane informacje są obowiązkowe, resztę można sobie ustalić, jak się chce.

W atrybutach podane są wartości minimalne każdego z nich, resztę podnosi się tak jak jest to opisane w PMP str. 19. Jeśli przy jakimś atrybucie stoi wykrzyknik, to jest to ostateczna wartość, maksymalna dla tej postaci i należy tak tworzyć postać, żeby nie była ona wyższa (chyba, że poświęcając punkty przyznawane za poziomy 4, 8 itd). Modyfikatory rasowe nie są wliczone w tabelce, więc trzeba je uwzględnić na koniec tworzenia postaci.

Podane umiejętności są obowiązkowe, a w nawiasie podana jest minimalna liczba rang jaką trzeba przeznaczyć na tę umiejętność (można więcej).

HISTORIA

Byłeś jednym z najlepszych uczniów akademii magicznej w mieście Pomrok. Kiedy ją ukończyłeś, od razu dostąpiłeś zaszczytu stania się Pomrokiem. Następnie zostałeś przydzielony Brennusowi Tanthulowi - mistrzowi wiedzy miasta, aby kontynuować naukę. Twój mistrz traktuje cię z szacunkiem, widzi, że jesteś bardzo zdolny i że możesz być przydatny dla Pomrocznych.

Niedawno mistrz otrzymał specjalne potajemne zlecenie od samego arcyksięcia Telamonta, w szczególności którego cię wtajemniczył. Arcyksiążę chce, żeby przeprowadzić tajną ekspedycję w Faerunie w poszukiwaniu esencji cienia potrzebnej do stworzenia eliksiru, który mógłby wzmocnić siły witalne arcyksięcia, aby mógł oszukać śmierć i rządzić Pomrocznymi po wsze czasy. Twojemu mistrzowi udało się za pomocą wróżenia zlokalizować dawną, netheryjską, opuszczoną świątynię Shar, gdzie według zdobytych informacji miałyby być esencja cienia. Świątynia ta znajduje się w Podmroku, pod pustynią Anauroch...

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

MOTYWACJA I CELE

Twój mistrz postanowił powierzyć ci zadanie udania się do tej świątyni i zdobycia esencji. Jeśli spiszesz się dobrze, zarówno ty jak i twój mistrz znacząco awansujecie w hierarchii pomroków, a także zdobędziecie przychylność władcy. Arcyksiążę nie może wysłać oficjalnej ekspedycji Pomrocznych, gdyż nie każdy popiera jego rządy, dlatego zdaje się na swoich najwierniejszych podwładnych. W Faerunie jesteś zdany na siebie, sam musisz zorganizować wyprawę do Podmroku. Poza tym nie możesz ujawnić, że jesteś pomrokiem. Arcyksiążę nie chce bowiem wzbudzać zainteresowania Pomrocznymi wśród mieszkańców Faerunu. W tym celu zapewnił ci on odpowiednie fundusze i wyposażenie (opisane niżej). Twój mistrz Brennus polecił ci za początek wyprawy obrać miasto Wodospady Sztyletu, położone niedaleko Gór Ust Pustyni, gdzie znajduje się wiele wejść do części Podmroku położonej pod pustynią Anauroch. Tam znajduje się pradawna świątynia Shar. Twój mistrz dał ci też parę rad:

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

- nie ujawniaj swojego pochodzenia oraz prawdziwego celu misji,

- jeśli inni odkryją, że nie jesteś człowiekiem, możesz skusić ich przemianą w pomroka (ale pamiętaj, że jest to obietnica bez pokrycia, bo Pomrocznymi mogą być tylko potomkowie Netheryjczyków) albo bogactwami, których arcyksiężę na pewno nie poskąpi (oczywiście w rozsądnych ilościach),

- używaj magicznych przedmiotów otrzymanych od arcyksięcia (są opisane niżej), aby komunikować się ze swoim mistrzem oraz aby nie ujawnić swojego pochodzenia.

Mając na uwadze wskazówki mistrza, udałeś się do Wodospadów Sztyletu, gdzie zaraz po przybyciu zapukałeś do drzwi bogatego kupca, Waldira Grimwalda, i za pomocą uroku osobistego i opowieści o bogactwach czekających w Podmroku udało ci się nakłonić go do zorganizowania wyprawy. Opowiedziałeś mu, że celem ekspedycji jest starożytne netheryjskie miasto znajdujące się w Podmroku, gdzie znajduje się mnóstwo bogactw i magicznych przedmiotów pozostawionych przez upadłą cywilizację.

Nie znasz dokładnego położenia świątyni Shar. Wiesz jedynie, że powinna się znajdować w Podmroku pod pustynią Anauroch. Twój mistrz obiecał, że gdy już wyruszysz na ekspedycję, on postara się za pomocą wróżenia określić położenie świątyni.

Waldir zebrał grupę poszukiwaczy przygód, którzy wyruszą do Podmroku. Ty też masz wchodzić incognito w skład tej grupy jako czarodziej oraz „mistrz wiedzy”. Twoim celem jest dostanie się do świątyni Shar oraz zdobycie esencji cieni dla arcyksięcia Pomroków. Musisz także zadbać o to, żeby nie wydał się prawdziwy cel wyprawy.

INTERAKCJE Z INNYMI

Podczas spotkania zorganizowanego przez Waldira Grimwalda, sponsora ekspedycji, miałeś okazję poznać innych członków grupy. Zauważyłeś na zebraniu młodego kapłana z wielkim symbolem Kelemvora na piersi, gнома głębinowego przedstawionego jako specjalistę od pułapek i dostawiania się do miejsc trudno dostępnych, wysokiego drowa – tropiciela oraz człowieka – wojownika, który, jak się okazało, jest synem Waldira.

Kapłan wygląda godnie i poważnie, ale dostrzegasz, że bacznie się rozgląda badając innych (wykrywa zło). Gnom siedzi cicho i raczej się nie odzywa, wygląda na specjalistę w swoim fachu, ale ewidentnie nie przywykł do towarzystwa. Drow jest pewnie przewodnikiem grupy, wygląda całkiem przyjaźnie jak na mrocznego elfa – pewnie jakiś renegat. Wojownik – syn Waldira jest atletycznie zbudowany. Wydaje się być doskonałym żołnierzem, ale nie jesteś w stanie powiedzieć o nim nic więcej.

PRZEDMIOTY

Laska Mroku

Jest to potężny magiczny przedmiot, który otrzymałeś od arcyksięcia, aby pomógł ci w twojej trudnej misji. Laska jest *dragitem* +2, a dodatkowo zapewnia właścicielowi ciągłe działanie czaru niewykrywalność, które chroni przed wszelkimi próbami magicznego wieszczenia (w tym wykryciem zła i poznaniem charakteru). Dodatkowo laska zapewnia ciągłe działanie czaru zmiana siebie, ukrywając prawdziwy wygląd posiadacza, oraz pozwala rzucać następujące czary (na początku ma 50 ładunków):

Nawała Cieni (3) – 1 ładunek

Czarne Światło (5) – 2 ładunki

Zbroja Mroku (7) – 3 ładunki

Pocisk Mroku (7) – 3 ładunki

Wartość rynkowa: 40 000 sz

Kula Planu Cienia

Jest to czarna kula wielkości pomarańczy. Za jej pomocą możesz komunikować się poprzez Plan Cieni z posiadaczem bliźniaczej kuli. Kiedy kula jest używana, rozchodzą się wokół niej delikatne, ciemne smugi stworzone z cienistej materii. Kuli mogą używać tylko Pomroczni. Jeśli ktoś inny dotknąłby jej lub intensywnie się w nią wpatrywał, otrzymałby 3 negatywne poziomy za każdą rundę wpatrywania się lub dotykania. Kuli można użyć jedynie raz dziennie.

Wartość rynkowa: 10 000 sz



DROW

STATYSTYKI

Poziom: 11
Klasa: Bard 11
Rasa: księżycowy elf
Charakter: ND, CD, N lub CN
Wiek: 130 - 170 lat (do wyboru)

Atrybuty:

minimalne	S 8		
	Zr 8	+ 19 punktów	+2 punkty za
	Bd 8	do wydania	poziomy
	Int 15		
	Rzt 8!		
	Cha 15		

Umiejętności:

- blefowanie (14 rang)
- przebieranie (14 rang)
- występy (14 rang)
- wiedza (Podmrok) (**maksymalnie 4 rangi**)
- czarostwo (7 rang)
- odcyfrowanie zapisków (7 rang)
- **zabronione**: sztuka przetrwania

Pieniądze do wydania: 35 000sz

Podane informacje są obowiązkowe, resztę można sobie ustalić, jak się chce.

W atrybutach podane są wartości minimalne każdego z nich, resztę podnosi się tak jak jest to opisane w PMP str. 19. Jeśli przy jakimś atrybucie stoi wykrzyknik, to jest to ostateczna wartość, maksymalna dla tej postaci i należy tak tworzyć postać, żeby nie była ona wyższa (chyba, że poświęcając punkty przyznawane za poziomy 4, 8 itd). Modyfikatory rasowe nie są wliczone w tabelce, więc trzeba je uwzględnić na koniec tworzenia postaci.

Podane umiejętności są obowiązkowe, a w nawiasie podana jest minimalna liczba rang jaką trzeba przeznaczyć na tę umiejętność (można więcej).

HISTORIA

Pochodzisz z Dolin i od dziecka pociągła cię muzyka oraz magia, dlatego postanowiłeś zostać bardem.

Kiedy osiągnąłeś dojrzałość, będąc dobrym dyplomata udądo ci się zorganizować grupę, z którą przemierzałeś Doliny w poszukiwaniu przygód. Ty byłeś ich przywódcą. W skład tej grupy wchodziła między innymi Selleine – piękna księżycowa elfka – tropicielka, którą uratowałeś w Cormanthorze przed niechybną śmiercią z rąk bandytów. Od tamtej pory towarzyszyła ci w twoich przygodach, a ty szybko się w niej zakochałeś. Przez kilka lat podróżowaliście razem, ciesząc się życiem, pomagając innym i zyskując sławę i szacunek w Dolinach. Zarabialiście wystawianiem sztuk i pokazów oraz przyjmując różne zlecenia.

Przeżyłeś z Selleine wspaniałe chwile i czułeś, że jest ona twoją prawdziwą miłością. Byłeś gotów spędzić z nią resztę życia... Niestety żadna sielanka nie może trwać wiecznie.

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

MOTYWACJA I CELE

Kiedy jakiś miesiąc temu zapędziliście się w okolicy Wodospadów Sztyletu ścigając bandytów, którzy napadli na karawanę, natknęliście się na grupę drowów – łowców niewolników. Byli oni znakomitymi wojownikami i szybko sobie z wami poradzi. Walczyłeś dzielnie, ale w końcu straciłeś przytomność. Kiedy się ocknąłeś, zauważyłeś, że twoi towarzysze nie żyją. Byłeś zrozpaczony, ale nie widziałeś nigdzie ciała Selleine. W końcu stwierdziłeś, że drowy porwały twoją ukochaną. Udałeś się po śladach do momentu, w którym schodziły one do jaskini. Tam się urwały, ale domyśliłeś się, że mroczne elfy zabrały twoją ukochaną do Podmroku.

Od tamtej pory rozmyślałeś nad tym jak uratować Selleine. Kiedy zauważyłeś ogłoszenie, że niejaki Waldir Grimwald organizuje ekspedycję do Podmroku, zdecydowałeś się dołączyć do grupy. Wiedziałeś, że jako bard raczej nie przydasz się w wyprawie, dlatego postanowiłeś przyjąć fałszywą tożsamość. Wykorzystując swoje umiejętności aktorskie i wiedzę na temat przeróżnych kosmetyków i utensyliów przebrałeś się za drowa. Zawsze byłeś niski jak na księżycowego elfa, co dawało ci możliwość uchodzenia za wysokiego drowa. Za pomocą balsamów i olejków przefarbowałeś swoją skórę na ciemny odcień, a włosy na białe, co upodobiło cię niemal całkowicie do mrocznego elfa. Żeby być bardziej wiarygodny zdecydowałeś się także na magiczną przemianę oczu, tak żebyś mógł widzieć w ciemności. Przeczytałeś też

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

parę książek o Podmroku mając nadzieję, że to wystarczy, żeby móc uchodzić za mrocznego elfa – renegata i tropiciela.

Dołączyłeś do grupy jako przewodnik po korytarzach Podmroku, mimo, że jeszcze nigdy tam nie byłeś. Twoim celem jest odnalezienie Selleine (liczysz, że pomogą ci w tym kolczyki, które ty i ona posiadacie – opisane niżej), odbicie jej z rąk porywaczy oraz zemsta na drowach, którzy zabili twoich przyjaciół.

INTERAKCJE Z INNYMI

Podczas spotkania w domu Waldira Grimwalda miałeś okazję poznać innych uczestników wyprawy. Oprócz ciebie na zebraniu obecni byli: człowiek czarodziej w czarnych szatach, gnom głębinowy (zapewne specjalista od pułapek i dostawania się do trudnodostępnych miejsc), kapłan Kelemvora z wielkim symbolem swego boga na piersi oraz człowiek wojownik – syn organizatora. Żadnego z nich nie znałeś wcześniej, ale twoje doświadczenia w kontaktach z ludźmi pozwoliły ci wyciągnąć pewne wnioski

Gnom raczej się nie odzywa, wygląda na profesjonalistę, a ty obawiasz się, że może odkryć twój sekret, gdyż wygląda na kogoś kto spędził dużo czasu w Podmroku. Czarodziej jest wyniosły i pewny siebie, na co pewnie pozwala mu ogromna wiedza i magiczne zdolności. Bez wątplenia jest potężnym magiem i wielkim specjalistą w swojej dziedzinie. Kapłan jest przyjazny, ale ostrożny. Dokładnie rozgląda się po zgromadzonych, jakby oceniając, co każdy z nich mógłby ukrywać, być może nawet rzuca jakieś czary wykrywające zło. Wojownik natomiast wydaje się być doskonałym żołnierzem, ale nie możesz powiedzieć nic więcej, bo jest dość tajemniczy i trudno odgadnąć jego motywy.

Na spotkaniu organizacyjnym Waldir wręczył ci mapę Podmroku, ponieważ masz być przewodnikiem grupy. Jest ona dla ciebie ledwo zrozumiała, masz wątpliwości, czy będziesz w stanie posłużyć się nią w Podmroku. Tam nawet zlokalizowanie północy może być bardzo ciężkim zadaniem. Liczysz na to, że uda ci się zaprowadzić grupę za pomocą swoich magicznych kolczyków do Sellaine oraz na to, że pozostali nie będą chcieli sami zerknąć na mapę, gdyż wtedy istnieje ryzyko, że twoje oszustwo zostanie odkryte.

PRZEDMIOTY

Oczy widzące w ciemności

Przygotowując się do misji zdecydowałeś się magicznie przemienić swoje oczy tak, żeby móc widzieć w ciemności niczym mroczne elfy. Zabieg był kosztowny i bolesny, ale dzięki temu możesz bardziej wiarygodnie uchodzić za drowa i będziesz mógł lepiej radzić sobie w Podmroku. Twoje nowe oczy zapewniają ci widzenie w ciemności (36 m) kosztem elfickiego widzenia w słabym świetle.

Wartość rynkowa: 24 000 sz

Kolczyk więzi

Drugi taki kolczyk, identyczny jak twój, należący do jednej pary, posiada Selleine. Kolczyk zawsze wskazuje kierunek, w którym jest drugi kolczyk należący do pary i to bez względu na dystans, który je dzieli. Pozwala także mniej więcej ocenić odległość od drugiego kolczyka. Działa to w podobny sposób, jakby cały czas był aktywny czar *zlokalizowanie przedmiotu*.

Wartość rynkowa: 16 000 sz (za dwa kolczyki)



KAPŁAN

STATYSTYKI

Poziom: 11
Klasa: Paladyn 11
Rasa: człowiek
Bóstwo: Kelemvor
Charakter: PD
Wiek: 25 - 40 lat (do wyboru)

Atrybuty:

minimalne	S 8		
	Zr 8	+ 17 punktów	+2 punkty za
	Bd 8	do wydania	poziomy
	Int 12		
	Rzt 14		
	Cha 15		

Pieniądze do wydania: 50 000 sz

Podane informacje są obowiązkowe, resztę można sobie ustalić, jak się chce.

W atrybutach podane są wartości minimalne każdego z nich, resztę podnosi się tak jak jest to opisane w PMP str. 19. Jeśli przy jakimś atrybucie stoi wykrzyknik, to jest to ostateczna wartość, maksymalna dla tej postaci i należy tak tworzyć postać, żeby nie była ona wyższa (chyba, że poświęcając punkty przyznawane za poziomy 4, 8 itd). Modyfikatory rasowe nie są wliczone w tabelce, więc trzeba je uwzględnić na koniec tworzenia postaci.

Podane umiejętności są obowiązkowe, a w nawiasie podana jest minimalna liczba rang jaką trzeba przeznaczyć na tę umiejętność (można więcej).

HISTORIA

Jesteś paladynem Kelemvora ze świątyni w Wodospadach Sztyletu. Jesteś jednym z najlepszych i najbardziej oddanych sług Władcy Umarłych w mieście. Przeżyłeś wiele niebezpiecznych wypraw i wypełniłeś mnóstwo zadań. W swojej ostatniej misji niestety zawiodłeś. Za zadanie miałeś udanie się do Podmroku z grupą żołnierzy, a następnie odnalezienie i pokonanie grupy duergarów, którzy ukradli święty amulet Kelemvora.

Misja w Podmroku okazała się zbyt niebezpieczna i przede wszystkim nie byliście do niej odpowiednio przygotowani. Cały twój oddział zginął w wyniku zatruc wywołanych przez jadowite pająki i owady albo w walce z drapieżcami Podmroku. Udało się przeżyć tylko tobie i to tylko dzięki łasce i mocy twojego bóstwa. Kiedy wracałeś, natknąłeś się na ciężko rannego i nieprzytomnego gнома. Postanowiłeś uratować go i zabrać na powierzchnię do świątyni. Szczęśliwy, że chociaż udało ci się spełnić dobry uczynek, powróciłeś do domu ze spuszczoną głową.

Po tym zadaniu arcykapłan dał ci chwilę odpocząć, ale niedawno to ty udałeś się do niego z własną sprawą...

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

MOTYWACJA I CELE

Miałeś sen, który powtarzał się co noc przez kilka ostatnich dni: wielkie czarne drzwi stworzone z cienia, chłonna całe światło, i powtarzający modlitwy anioł kłęczący na kamiennej posadzce.

Postanowiłeś opowiedzieć o swoim śnie arcykapłanowi. Kiedy usłyszał twoją historię stwierdził, że nie można tego zlekceważyć, gdyż Sędzia Potępionych nie zsyła takich snów bez powodu. Uznał to za znak i wyznaczył cię do kolejnej misji. Masz dołączyć do grupy poszukiwaczy przygód zbieranej przez kupca Waldira Grimwalda, który organizuje wyprawę do Podmroku, do ruin netheryjskiego miasta. Poprosił on świątynię, na którą nigdy nie szczędził ofiary, żeby wyznaczili jakiegoś kapłana do pomocy podczas tej ekspedycji. Mimo, że jesteś paladynem a nie kapłanem, arcykapłan wyznaczył właśnie Ciebie, gdyż uważa, że twój sen może mieć związek z tą wyprawą.

Arcykapłan ma złe przeczucia odnośnie tej ekspedycji. Masz nie dopuścić, żeby cokolwiek co znajdziecie w Podmroku posłużyło do celów sprzecznych z religią Kelemvora. Masz też uważać, żeby nie wydało się, że nie jesteś kapłanem, bo wtedy świątynia straciłaby szacunek w oczach hojnego ofiarodawcy. W tym celu arcykapłan dał ci amulet, za pomocą którego możesz rzucać kilka najbardziej przydatnych czarów. Oprócz tego możesz liczyć na swoje czary paladyńskie, które są podobne do kapłańskich.

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.



INTERAKCJE Z INNYMI

Podczas spotkania w domu Waldira Grimwalda miałeś okazję poznać innych uczestników wyprawy. Ku swojemu zaskoczeniu w jednym z nich rozpoznałeś gнома, którego uratowałeś niecałe dwa miesiące temu w Podmroku. Ucieszyłeś się widząc go przy życiu, ale postanowiłeś nie dawać po sobie znać, że go rozpoznajesz, zwłaszcza, że on o tym nie wie. Lepiej zachować tę cenną informację na bardziej odpowiednią chwilę.

Oprócz gнома w skład drużyny wchodzi jeszcze wysoki drow, jakiś uczony albo czarodziej w czarnych szatach i ludzki wojownik. Od razu po przyjsciu na zebranie użyłeś swoich paladyńskich mocy aby wykryć zło i z ulgą stwierdziłeś, że żaden z twoich przyszłych towarzyszy nie nosi w sercu skazy zła.

Gnom, przedstawiony jako ekspert od pułapek i dostawania się do miejsc trudnodostępnych siedzi cicho, bez wątpienia jest jednak specjalistą w swoim fachu. Drow wygląda na jakiegoś łowcę albo tropiciela – pewnie znawcę Podmroku, wydaje się być sympatyczną osobą, dużo mówi i się uśmiecha. Gdyby nie był mrocznym elfem, być może przypadłby ci do gustu. Uczony (jak go nazwałeś) jest zapewne czarodziejem i na pewno posiada ogromną wiedzę, która może się przydać, kiedy natkniecie się na netheryjskie ruiny. Ten wojownik natomiast wydaje się być doskonałym żołnierzem, ale nie możesz powiedzieć nic więcej, bo jest dość tajemniczy i małomówny. Jest synem Waldira Grimwalda – organizatora wyprawy.

PRZEDMIOTY

Święty amulet Kelemvora

Jest to amulet, który służy także jako symbol twojego bóstwa, a więc jest komponentem do czarów. Za jego pomocą możesz rzucić kilka zaklęć kapłańskich. Każde użycie skorzystanie z nich zużywa określoną liczbę ładunków przedmiotu. Na początku ładunków jest 50. Oto lista czarów, które można rzucić za pomocą amuletu (w nawiasach poziom czarującego):

Leczenie średnich ran (7) – 1 ładunek

Światło dnia (5) – 2 ładunki

Leczenie krytycznych ran (7) – 2 ładunki

Odnowienie (7) – 3 ładunki

Wartość rynkowa: 25 000 sz

GNOM

STATYSTYKI

Poziom: 8
Klasa: Łotrzyk 8
Rasa: svirfnebli
Charakter: dowolny
Wiek: 60 - 100 lat (do wyboru)

Atrybuty:

minimalne	S 8		
	Zr 8	+ 23 punktów	+2 punkty za
	Bd 8	do wydania	poziomy
	Int 15		
	Rzt 10		
	Cha 6!		

Umiejętności:

- przeszukiwanie (11 rang)
- ukrywanie się (11 rang)
- ciche poruszanie się (11 rang)
- spostrzegawczość (11 rang)
- nasłuchiwanie (11 rang)
- wiedza (Podmrok) (11 rang)
- otwieranie zamków (11 rang)
- unieszkodliwianie mechanizmów (11 rang)

Pieniądze do wydania: 40 000 sz

Podane informacje są obowiązkowe, resztę można sobie ustalić, jak się chce.

W atrybutach podane są wartości minimalne każdego z nich, resztę podnosi się tak jak jest to opisane w PMP str. 19. Jeśli przy jakimś atrybucie stoi wykrzyknik, to jest to ostateczna wartość, maksymalna dla tej postaci i należy tak tworzyć postać, żeby nie była ona wyższa (chyba, że poświęcając punkty przyznawane za poziomy 4, 8 itd). Modyfikatory rasowe nie są wliczone w tabelce, więc trzeba je uwzględnić na koniec tworzenia postaci.

Podane umiejętności są obowiązkowe, a w nawiasie podana jest minimalna liczba rang jaką trzeba przeznaczyć na tę umiejętność (można więcej).

HISTORIA

Jesteś głębinowym gnomem i prawie całe swoje życie spędziłeś w Podmroku. W przeciwieństwie do typowego gнома głębinowego ty nigdy nie odczułeś ciepła domowego ogniska czy rodzicielskiej miłości. Odkąd pamiętasz, włóczył się po Podmroku walcząc o przetrwanie. Czasem sam, a czasem z wyrzutkami podobnymi do Ciebie: duergarami, drowami albo innymi svirfnebli. Uciekasz przed silniejszymi i polujesz na słabszych jednocześnie unikając pułapek i niebezpieczeństw Podmroku. Takie życie nauczyło cię nieufności i ostrożności w działaniach.

Miałeś już wielu towarzyszy, ale większość z nich albo tragicznie zginęło, albo zdradziła i sam musiałeś ich zabić.

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

MOTYWACJA I CELE

Niedawno wraz z nową grupą towarzyszy, dwoma duergarami i drowem, dotarliście do dziwnego miejsca – jakby wielkich drzwi stworzonych z cienia, które pochłaniały całe światło w okolicy. Próbowaliście przedostać się przez nie, ale wam się nie udało. Ostatnie co pamiętasz to widok tych drzwi oraz zamazujący się obraz. Potem pamiętasz jak przez mgłę twoich towarzyszy, którzy się zabijają nawzajem, ogromny ból i strach oraz szaleńczy bieg jak najdalej od wrót.

Obudziłeś się w ciepłym łóżku, w bardzo jasnym pomieszczeniu... byłeś na powierzchni. Okazało się, że odnalazł cię jakiś paladyn, który był akurat z misją w Podmroku i przyniósł cię do świątyni ratując ci tym samym życie. Byłeś już prawie wyleczony, ale za to bez grosza przy duszy. Nie wytrzymałeś długo w świątyni, wśród nudnych i rozmodlonych kapłanów. Jak tylko nadarzyła się okazja, uciekłeś „zabierając” ze sobą sporo złota i pewien magiczny buzdygan. Błąkałeś się po ulicach Wodospadów Sztyletu przez jakieś dwa miesiące. Takie życie jednak ci nie odpowiadało. Tęskniłeś za Podmrokiem, który bądź co bądź był twoim domem, dlatego kiedy tylko zauważyłeś ogłoszenie, że niejaki Waldir Grimwald organizuje ekspedycję, postanowiłeś się zgłosić.

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

Pragniesz znowu ujrzeć wielkie jaskinie i ciasne korytarze, usłyszeć ciszę i zobaczyć ciemność Podmroku... Poza tym jesteś ciekaw co kryje się po drugiej stronie tych drzwi z cienia... Jesteś sam w obcym świecie, a wszyscy twoi przyjaciele zginęli. Liczysz na to, że ekspedycja otworzy przed tobą nowe możliwości, a przy odrobinie szczęścia przyniesie także zysk w bardziej materialnej i błyszczącej postaci...

INTERAKCJE Z INNYMI

Podczas spotkania w domu Waldira Grimwalda miałeś okazję poznać innych uczestników wyprawy. Oprócz ciebie w skład drużyny wchodzi jeszcze wysoki drow, jakiś uczony albo czarodziej w czarnych szatach, wojownik – człowiek oraz kapłan z wielkim symbolem swojego bóstwa na piersi – takim jaki mieli klerycy, u których przez jakiś czas przebywałeś.

Drow wygląda na jakiegoś łowcę albo tropiciela – pewnie przewodnika po Podmroku, ale zachowuje się dziwnie jak na drowa i według ciebie za dużo gada. Czarodziej w czerni posiada ogromną wiedzę, co zdążył zaprezentować już na spotkaniu. Kapłan uważnie się rozgląda po wszystkich, czujesz jego przeszywający wzrok i od razu przechodzą cię ciarki. Jego twarz wydaje ci się znajoma, możliwe, że widziałeś go gdzieś w świątyni przez ten krótki czas, kiedy tam byłeś. Musisz uważać, żeby nie zauważył twojego nowego buzdyganu, bo mógłby go rozpoznać i zapewne wynikłyby z tego kłopoty. Wojownik wydaje się być doskonałym żołnierzem, ale nie możesz powiedzieć nic więcej, bo jest dość tajemniczy. Jest synem Waldira Grimwalda – organizatora wyprawy.

PRZEDMIOTY

Buzdygan Prawdziwej Śmierci

Broń ta należała do kapłanów Kelemvora ze świątyni w Wodospadach Sztyletu. Ukradłeś ją z pokoju pewnego młodego kapłana, który zapewne otrzymał go w dowód swojego oddania bóstwu albo jako nagrodę za wykonanie arcytrudnego zadania. Jest to *lekki buzdygan niszczenia* +2, który dodatkowo pozwala rzucać raz dziennie czar ochrona przed śmiercią (rzucane jak przez 7-poziomowego kapłana).

Wartość rynkowa: 35 000 sz



WOJOWNIK

STATYSTYKI

Poziom: 11
Klasa: Wojownik 11
Rasa: człowiek
Charakter: PN, N lub CN
Wiek: 25 - 35 lat (do wyboru)
Atrybuty:

minimalne	S 8		
	Zr 8	+ 24 punktów	+2 punkty za
	Bd 8	do wydania	poziomy
	Int 13		
	Rzt 10		
	Cha 12		

Pieniądze do wydania: 40 000sz

Podane informacje są obowiązkowe, resztę można sobie ustalić, jak się chce.

W atrybutach podane są wartości minimalne każdego z nich, resztę podnosi się tak jak jest to opisane w PMP str. 19. Jeśli przy jakimś atrybucie stoi wykrzyknik, to jest to ostateczna wartość, maksymalna dla tej postaci i należy tak tworzyć postać, żeby nie była ona wyższa (chyba, że poświęcając punkty przyznawane za poziomy 4, 8 itd). Modyfikatory rasowe nie są wliczone w tabelce, więc trzeba je uwzględnić na koniec tworzenia postaci.

Podane umiejętności są obowiązkowe, a w nawiasie podana jest minimalna liczba rang jaką trzeba przeznaczyć na tę umiejętność (można więcej).

HISTORIA

Jesteś synem Waldira Grimwalda, kupca pochodzącego z Dolin, osiadłego w Wodospadach Sztyletu. Jesteś jego drugim synem i dlatego nie przypadł ci w udziale majątek ojca. Według tradycji panującej w rodzinie wszystko dziedziczy najstarszy syn. Twój starszy brat już od dłuższego czasu był przygotowywany do przejęcia interesu ojca. Ukończył szkołę i zaczął się handlem, aby powiększać rodzinny majątek. Ty natomiast zostałeś przydzielony przez ojca do akademii wojskowej, gdzie wyszkolili cię na wojownika. Po skończeniu szkoły nie zabawiłeś długo w armii. Zostałeś najemnikiem i mieczem do wynajęcia, gdyż nie wystarczał ci wojskowy żołd.

Jesteś mistrzem w swoim fachu i wiedzie ci się całkiem nieźle, lecz mimo wszystko masz żal do ojca, który nigdy cię nie chwalił ani nie wspierał w tym, co robisz. Masz wrażenie, że nieważne co byś zrobił i tak nie będzie to wystarczająco dobre w jego oczach. Zawsze będziesz gorszy od brata...

Jesteś zły na ojca i kiedy tylko możesz starasz się robić mu na złość. Ostatnio nawet romansujesz z jego drugą żoną, czyli twoją macochą i to, co najlepsze, zaraz pod jego nosem, gdyż często spotykacie się w jego własnym domu.

Podczas jednej z ostatnich schadzok z kochanką zauważyłeś coś dziwnego wyglądając przez okno. Z domu twojego ojca wychodziła tajemnicza postać ubrana na czarno i trzymająca długą czarną laskę. Zaraz po wyjściu wyciągnęła zza pazuchy jakiś dziwny okrągły kamień i zaczęła do niego mówić. Nic nie zrozumiałeś, gdyż mówiła w niezrozumiałym dla Ciebie języku. Po chwili postać rozplynęła się w powietrzu – po prostu zniknęła. Zdziwiło cię to, ale nie przywiązywałeś do tego zdarzenia uwagi. Nie myślałeś, że spotkasz jeszcze tę osobę...

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

MOTYWACJA I CELE

Ostatnio twój ojciec wezwał cię do siebie i wyznaczył do bardzo ważnej misji. Organizuje ekspedycje do Podmroku mającą na celu odnalezienie ruin starożytnego netheryjskiego miasta. Chce, aby grupa była dowodzona przez kogoś, komu może ufać. Według informacji, które posiada twój ojciec w ruinach miasta znajdują się niewyobrażalne bogactwa i liczy on na duży zysk.

Byłeś zaskoczony całą sytuacją, bo twój ojciec nigdy wcześniej o nic cię nie prosił. Masz nadzieję, że wreszcie udowodnisz mu swoją wartość i pokażesz, że jesteś lepszy od swojego brata. Ojciec obiecał ci także spory udział w zyskach z wyprawy.

Podane są jedynie te informacje, które są konieczne, żeby zawiązać fabułę i przedstawić charakterystykę danej postaci. Można do tego dodać coś własnego, ale nie może to być sprzeczne z tym co jest tu opisane.

INTERAKCJE Z INNYMI

Wielkie było twoje zaskoczenie, kiedy na zebraniu zorganizowanym przez twojego ojca spotkałeś osobę, którą wcześniej widziałeś z okna podczas schadzki z kochanką. Na spotkaniu wyglądał (gdyż okazało się, że

jest to mężczyzna) tak samo jak wtedy, gdy widziałeś go ojca przez okno. Nosił tę samą szatę i laskę, ale nie zauważyłeś nigdzie dziwnej kuli, której wtedy używał. Okazało się, że jest on magiem. Zastanawiasz się, czy jego udział w wyprawie ma coś wspólnego z tamtą wizytą, a jeśli tak, to co takiego...

Oprócz niego zauważyłeś na zebraniu młodego kapłana z wielkim symbolem Kelemvora na piersi, gнома głębinowego, przedstawionego jako specjalistę od pułapek i dostawania się do miejsc trudno dostępnych, oraz wysokiego drowa – tropiciela, przewodnika po Podmroku. Kapłan wygląda godnie i poważnie, ale dostrzegasz, że bacznie się rozgląda badając innych. Gnom jest małomówny, ale wygląda na profesjonalistę. Drow wydaje się sympatyczny jak na mrocznego elfa – pewnie jakiś renegat – na pewno zna się na rzeczy.

PRZEDMIOTY

Pierścień dowodzenia

Otrzymałeś ten pierścień od swojego ojca przed wyruszeniem na wyprawę, abyś mógł poradzić sobie z tą bandą idiotów – jak określił pozostałych członków drużyny. Pierścień jest zrobiony ze srebra, jest gruby i jest na nim wyrzeźbionych kilka runów. Ma następujące właściwości:

- premia +2 do Charyzmy;
- premia +2 do KP z odbicia;
- premia +2 do rzutów obronnych;
- raz dziennie można użyć zdolności analogicznej do zdolności klasowej Rycerza Purpurowego Smoka – *Ostatni bastion* (+2k10 tymczasowych punktów wytrzymałości dla wszystkich sojuszników w promieniu 3 metrów na 5 rund, +1 runda za każdy punkt premii z Charyzmy).

Wartość rynkowa: 35 000 sz



DUERGAR ŁOWCA NIEWOLNIKÓW

7 poz., duergar, NZ, średni, SW 8

Wojownik 4/Łotrzyk 3

KW: 4k10+3k6+14 (pw 46)

Atrybuty: S 14 Zr 17 Bd 15 Int 12 Rzt 11 Cha 7

Szybkość: 6m

Inicjatywa: +7

KP: 20 (+6 *koszulka kolcza* +2, +3 Zr, +1 puklerz), nieprzygotowany 15, dotykowy 13

Ataki: krótki miecz +1: +11/+6 wręcz (1k6+5; 19-20/x2; cięte) lub mistrzowska lekka kusza z *beltami* +1: +10 dystans (1k8+1; 19-20/x2; klute; 9m)

Rzuty Obronne: Wytrwałość: +7, Refleks +7, Wola +4

Atuty: bezpośredni strzał, finezja w broni, doskonalsza inicjatywa, skupienie na broni (krótki miecz), specjalizacja w broni (krótki miecz), żelazna wola

Specjalne zdolności: widzenie w ciemnościach (36m), wrażliwość na światło, niepodatność na paraliż, złudzenia i trucizny, *powiększenie* 1/dzień (14 poziom czarującego), *niewidzialność* 1/dzień (14 poziom czarującego), skalny zmysł, stabilność, podstępny atak +2k6, uchylanie

Umiejętności: ciche poruszanie się +15(8), nasłuchiwanie +9(8), spostrzegawczość +9(8), sztuka przetrwania +4(3), ukrywanie się +11(8)

Ekwipunek: *krótki miecz* +1, 10 *beltów* +1, mistrzowska lekka kusza, *koszulka kolcza* +2, *eliksir kociej gracji*, *eliksir leczenia poważnych ran*, mistrzowski puklerz, 50 sz

Charakterystyka postaci: Duergary napotkani przez bohaterów to łowcy niewolników, którzy organizują szybkie wypadki na powierzchnie w celu zdobycia „towaru”, a następnie sprzedania go w Podmroku lub wymienienia na magiczne przedmioty i ekwipunek. Są całkiem niezłe wyposażeni i obcy w walce, gdyż ich ofiary rzadko dają się pojmać bez stawiania oporu. Ubrani są w proste stroje o ciemnych barwach, aby móc pozostać niezauważonym podczas nocnych wypadów na powierzchnię i wędrówek po korytarzach Podmroku. Są bezwzględni, podstępni i pozbawieni skrupułów. Nigdy też nie marnują okazji do łatwego zarobku, nawet jeśli wiąże się to z morderstwem. Jedynie, co cenią bardziej niż pieniądze, to własne życie.

VALAS

9 poz., drow, NZ, średni, SW 10

Czarodziej 9

KW: 9k4+9 (32)

Atrybuty: S 12 Zr 17 Bd 12 Int 18 Rzt 13 Cha 13

Szybkość: 9m

Inicjatywa: +7

KP: 18 (+3 *karwasze pancerza* +3, +3 Zr, +2 odbicie) nieprzygotowany 15, dotykowy 15

Ataki: *sztylet* +1: +6 wręcz (1k4+2 ; 19-20/x2 ; cięte) lub dotykowy czarem: +7 dystans

Rzuty Obronne: Wytrwałość: +6, Refleks +8, Wola +9

Atuty: doskonalsza inicjatywa, przenikanie czarem, skradanie, skupienie na czarze (przemiany), warzenie eliksirów, zapisanie zwoju

Specjalne zdolności: *ciemność*, *plamienna otoczka*, *tańczące światła* 1/dzień, widzenie w ciemnościach (36 m), OC 20, +2 do Woli przeciwko czarom i efektom oczarowania

Umiejętności: czarostwo +16(12), koncentracja +13(12), rzemiosło(alchemia) +12(8), wiedza (Podmrok, tajemna, plany) +10(6), ukrywanie się +18(3), ciche poruszanie się +8(3)

Czary: (ST 14 + poz czaru; przemiany ST 15 + poz. czaru) 4/5/5/4/3/1

0 poz: *dłoń maga*, *naprawa*, *wykrycie magii*, *odczytanie magii*

1 poz: *pomniejszenie osoby*, *magiczny pocisk*, *płonące dłonie*, *tarcza*, *ożywienie liny*

2 poz: *spryt lisa*, *niewidzialność*, *wytrzymałość niedźwiedzia*, *pirotechnika*, *lustrzane odbicie*

3 poz: *ognista strzala x2*, *spowolnienie*, *przyspieszenie*

4 poz: *lodowa nawałnica*, *ściana lodu*, *kamienna skóra*

5 poz: *teleportacja*

Ekwipunek: *sztylet* +1, *pierścień fortyfikacji* +2, *karwasze pancerza* +3, *potężniejsze piwawfi*, zwoje: *szybki odwrót*, *niewidzialność*, *kamienna skóra*. Elikiry: *leczenie poważnych ran*, *spryt lisa*, *niedźwiedzia wytrzymałość*.

Charakterystyka postaci: Valas jest jednym z czarodziejów w położonym pod Cormyrem mieście Sschindylryn. W przeciwieństwie do większości drowich magów, którzy głównie skupiają się na zwiększaniu mocy swoich zaklęć, Valas podczas studiów zajmował się badaniem historii i poszerzaniu swojej wiedzy z zakresu teorii magii. W ten sposób natknął się na wzmianki o starożytnym elfickim mythalu, który teraz może znajdować się w Podmroku. Jakimś cudem udało mu się przekonać kapłanki Lolth, że powinny sfinansować projekt odnalezienia mythalu i zbadania jego tajemnic. Valas został kierownikiem tego projektu, jednak fundusze, które otrzymał okazały się dość małe. Po długich poszukiwaniach w końcu udało mu się odnaleźć mythal. Valas jest wysoki jak na drowa i bardzo chudy. Ma pociągłą twarz i duże oczy o żółtych

tęczówkach. Nosi szaty w kolorach czerwieni, czerni i fioletu. Mythal jest jego obsesją i jest gotów na wszystko, byleby tylko odkryć jego tajemnice...

KAPŁANKA LLOLTH

8 poz., drow, CZ, średni, SW 9

Kapłan 8

KW: 8k8+8 (44)

Atrybuty: S 14 Zr 15 Bd 12 Int 13 Rzt 17 Cha 15

Szybkość: 6m

Inicjatywa: +6

KP: 22 (+8 *napierśnik* +3, +2 Zr, +2 naturalny pancerz) nieprzygotowany 23, dotykowy 12

Ataki: *sztylet* +2: +10/+5 wręcz (1k4+4 ; 19-20/x2 ; cięte) lub dotykowy czarem: +8 dystans

Rzuty Obronne: Wytrzymałość: +7, Refleks +6, Wola +9

Atuty: błyskawiczny refleks, doskonalsza inicjatywa, przenikanie czarem, skradanie

Specjalne zdolności: *ciemność, płomienna otoczka, tańczące światła* 1/dzień, widzenie w ciemnościach (36 m), OC 19, +2 do Woli przeciwko czarom i efektem oczarowania

Umiejętności: koncentracja +10(9), wiedza(Religia) +9(8), ukrywanie się +4(4), ciche poruszanie się +4(4)

Domeny: Drowy, Pająki

Czary: (ST 13 + poz. czaru) 6/5/4/4/2

0 poz: *wykrycie magii x2, światło, naprawa, wykrycie trucizny x2*

1 poz: *pajęcza wspinaczka, leczenie lekkich ran, tarcza wiary, boska łaska, zagłada, obawa*

2 poz: *wezwanie roju, unieruchomienie osoby, siła byka, mądrość sowy, duchowa broń*

3 poz: *czarne światło, zadawanie poważnych ran, leczenie poważnych ran, głębsza ciemność, modlitwa*

4 poz: *zbroja mroku, trucizna, ogromne robactwo (pająki)*

Ekwipunek: *sztylet +2, napierśnik +3, amulet naturalnego pancerza +2, zwoje: leczenie krytycznych ran, rozproszenie magii, neutralizacja trucizny*

Charakterystyka postaci: Kapłanka Lolth towarzysząca Valasowi jest młoda jak na drowkę i niezbyt doświadczona, dlatego tak naprawdę to czarodziej przewodzi grupie. Kapłanka jest oddana swojemu bóstwu, ale brak jej siły charakteru jaką posiada Valas.

W czasie walki kapłanka zacznie od czarów wspomagających i utrudniających walkę przeciwnikom. Jeśli zostanie do tego zmuszona, będzie walczyć wręcz. W obliczu klęski ucieknie razem z Valasem, jeśli będzie to możliwe.

DROW WOJOWNIK

6 poz, drow, NZ, średni, SW 7

Wojownik 6

KW: 6k10 (37)

Atrybuty: S 16 Zr 16 Bd 11 Int 12 Rzt 12 Cha 10

Szybkość: 6m

Inicjatywa: +7

KP: 21 (+6 *napierśnik* +1, +3 Zr, +2 *puklerz* +1), nieprzygotowany 15, dotykowy 15

Ataki: *długi miecz* +1: +11/+6 wręcz (1k8+6 ; 19-20/x2 ; cięte) lub mistrzowska lekka kusza: +11 dystans (1k8+1 ; 19-20/x2 ; kłute)

Rzuty Obronne: Wytrzymałość: +5, Refleks +5, Wola +3

Atuty: bezpośredni strzał, doskonalsza inicjatywa, przystosowanie do światła dnia, skradanie, specjalizacja w broni (długi miecz), skupienie na broni (długi miecz), twardość

Specjalne zdolności: *ciemność, płomienna otoczka, tańczące światła* 1/dzień, widzenie w ciemnościach (36 m), OC 17, +2 do Woli przeciwko czarom i efektem oczarowania

Umiejętności: *wspinaczka* +4, *skakanie* +4, *ukrywanie się* +5, *nasłuchiwanie* +5, *ciche poruszanie się* +5, *sposzregawczość* +6

Ekwipunek: *długi miecz* +1, *napierśnik* +1, mistrzowska lekka kusza, 10 *bełtów* +1, *puklerz* +1, *eliksiry: niewidzialność, wytrzymałość, przemieszczenie*

Charakterystyka postaci: Drowy towarzyszące Valasowi przy projekcie „Mythal” zostały przydzielone mu przez kapłanki Lolth, które nadzorują i sponsorują projekt. Są oni wierni Valasowi, gdyż za swoją pracę dostają sowite wynagrodzenie, co nie jest wcale regułą w bezwzględny matriarchalnym społeczeństwie mrocznych elfów. Nie są jednak głupi i w obliczu przeważających sił wroga uciekną, aby zaatakować w korzystniejszej sytuacji. Są zaprawieni w boju i noszą sprzęt dobrej jakości, zawsze też mają na wyposażeniu kilka magicznych mikstur. Noszą ubrania w kolorze czarnym, szarym i bordowym.



ZJAWA AERLIN

10 KW, zjawia, N, średni, SW 12

Arystokrata 10, średni nieumarły, bezcielesny, za życia elfka

KW: 10k12 (65)

Atrybuty: S 10 Zr 16 Bd - Int 13 Rzt 12 Cha 20

Szybkość: 9m

Inicjatywa: +7

KP: 18 (+5 odbicie, +3 Zr), nieprzygotowany 16, dotykowy 18

Ataki: wysączający dotyk +10/+5 wręcz (obniżenie Bd o 1k4; negatywna energia x2)

Rzuty Obronne: Wytrwałość: +5, Refleks +8, Wola +10

Atuty: błyskawiczny refleks, doskonalsza inicjatywa, wielka wytrwałość, żelazna wola

Specjalne zdolności: odnowienie, odporność na odegnanie +4, nieumarły, bezcielesny, przebijający jęk (ST 20), telekineza (ST 20, 12 poziom czarującego), wysączający dotyk

Umiejętności: spostrzegawczość +22(13), nasłuchiwanie +22(13) przeszukiwanie +22(13), ukrywanie się +22(13), wyczucie pobudek +14(13)

Charakterystyka postaci: Aerlin za życia była piękną elfką o oliwkowej cerze, dużych, zielonych oczach, ponętnych ustach i długich brązowych włosach. Wiele z tych cech zachowało się w jej widmowej postaci. Gdyby nie była przebijająca, można by rzec, że na swój sposób jest piękna. Kiedy manifestuje się w mieście elfów otacza ją aura chłodu i smutku. Bije od niej delikatna szara poświata. Ubrana jest w białą koszulę nocną, której duża część pokryta jest wielkimi plamami krwi (zwłaszcza na rękach i po bokach). Zjawia Aerlin nienawidzi żywych istot i zaatakuje każdą, jaką napotka.

RYCERZ ŚMIERCI

11 KW, człowiek (rycerz śmierci), NZ, średni nieumarły, SW 14

Wojownik 7/Rycerz Ciemności 4

KW: 11k12 (pw 77)

Atrybuty: S 21 Zr 11 Bd - Int 10 Rzt 14 Cha 14

Szybkość: 6m

Inicjatywa: +4

KP: 26 (+11 Zbroja pełna płytowa +3, +5 naturalny pancerz), zaskoczony 26, dotyk 10

Atak: wielki miecz +3: +20/+15/+10 wręcz (2k6+12 ; 17-20/x2) lub dotyk: +16 wręcz (1k8+2+1Bd ; Wola ST 17 powoduje zmniejszenie obrażeń o połowę)

Rzuty Obronne: Wytrwałość: +11, Refleks +7, Wola +7

Atuty: błyskawiczny refleks, dodatkowe ugodzenie, doskonalsza inicjatywa, doskonalsze trafienie krytyczne (wielki miecz), potężny atak, rozszczepienie, roztrzaskanie, skupienie na broni (wielki miecz), specjalizacja w broni (wielki miecz)

Specjalne zdolności: otchłanny cios (11k6 obr. od ognia i boskiej energii; 6m fala; Refleks

ST17) 1/dzień; ugodzenie dobra (+2 do ataku i +4 do obrażeń) 2/dzień; aura rozpacz (-2 do rzutów obronnych w promieniu 3m) stałe; ukradkowy atak +1k6; wykrycie dobra na życzenie; redukcja obrażeń 5/-; OC 21; niepodatności: polimorfia, zimno, elektryczność, odegnanie, trucizny, efekty wpływające na umysł, trafienia krytyczne, ukradkowe podstępne ataki, czary wymagające rzutu na wytrwałość.

Umiejętności: ukrywanie się +5(9), zastraszanie +17(14), wiedza (religia) +9(9)

Czary: (ST 12 + poz. czaru)

1 poz: zadawanie lekkich ran x2

2 poz: bycza siła

Ekwipunek: zbroja pełna płytowa +3, wielki miecz +3

Charakterystyka postaci: Rycerz Śmierci został powołany do istnienia przez Vilerona, aby strzec miejsca jego spoczynku. Jest zniewolony mocą czarodzieja i będzie wypełniał swą misję, aż zostanie zniszczony. Został stworzony z kości potężnych wojowników. W jego oczodołach znajdują się dwa punkciki, które świecą wściekłe czerwonym światłem. Nie nosi hełmu, dzięki czemu można dostrzec, że jego czaszka jest stworzona z wielu części połączonych metalowymi płytkami. Walczy wielkim mieczem, który sięgałby mu do łydek, gdyby zawiesił go na plecach. Nosi magiczną pełną zbroję płytową, która na pierwszy rzut oka wydaje się być stara i zniszczona.

ROMERON (SILNIEJSZY)

człowiek, NZ, średni, SW 16, bóstwo - Shar

Kapłan Shar 10/Adept Cienia 6

KW: 10k8+6k4+16 (67)

Atrybuty: S 10 Zr 16 Bd 13 Int 14 Rzt 21 Cha 17

Szybkość: 9m

Inicjatywa: +7

KP: 18 (dotykowy 13, nieprzygotowany 15)

Ataki: Powracający czakram mrozu +1: +14/+9 dystans (1k4+1+1k6; x3; cięte; 9 m) lub Sztylet +2: +12/+7 wręcz (1k4+2 ; 19-20/x2 ; klute)

Rzuty Obronne: Wytrwałość: +13, Refleks +11, Wola +20

Atuty: magia cienistego splotu, skupienie na czarze (nekromancja), nieustępliwa magia, podstępna magia, zgubna magia, poszerzenie czaru, przyspieszenie czaru, doskonalsza inicjatywa, większe skupienie na czarze (nekromancja), przenikanie czarem, doskonalsze karcenie

Specjalne zdolności: karcenie nieumarłych, tarcza cieni, cienista obrona +2, widzenie w słabym świetle, potęga czaru +2

Umiejętności: koncentracja +20(19), czarostwo +21(19), wiedza (religia, tajemna) +21(19), dyplomacja +22(19)

Domeny: Ciemność (walka na oślepi), Zło (+1 do poz. czarującego przy czarach zła)

Czary: (ST 15 + poz. czaru / Nekromancja ST 18



+ poz. czaru / Iluzje, Zaklinanie ST16 + poz. czaru, poz. czarującego: 16, zło: 17, wywoływanie, transmutacja: 15)
 0 poz: *zadawanie drobnych ran, naprawa, stworzenie wody, wykrycie magii x2, leczenie drobnych ran*
 1 poz: *leczenie wiarą, zadawanie lekkich ran, wykrycie nieumarłych, zagłada, rozkaz, wykrycie dobra, leczenie lekkich ran, ochrona przed dobrem*
 2 poz: *unieruchomienie osoby, ciemność, ostatnie tchnienie, profanacja, wytrzymałość niedźwiedzia, ślepotą/głuchota*
 3 poz: *nałożenie klątwy, rozmawianie ze zmarłymi, zadawanie poważnych ran, czarne światło, leczenie poważnych ran, zakażenie*
 4 poz: *zadawanie krytycznych ran, trucizna, przekłeta plaga, żelazne kości, boska moc, leczenie krytycznych ran*
 5 poz: *widzenie prawdy, zabicie żywego, przyzwanie potwora V, potężniejszy rozkaz, pocisk mroku, rozproszenie dobra*
 6 poz: *rozproszenie magii potężniejsze, krzywda, stworzenie nieumarłych, uzdrowienie*
 7 poz: *bluźnierstwo, zadawanie poważnych ran zbiorowe, przyspieszone zadawanie poważnych ran, zniszczenie*
 8 poz: *zadawanie krytycznych ran zbiorowe, słowo mocy: ślepnij, przekłeta aura, przyzwanie potwora VIII*
 Ekwipunek: *sztylet +2, powracający czakram mrozu +1, amulet prawdziwego zła, szata najwyższego sługi Shar, pierścień odporności na ogień 10*

ROMERON (SŁABSZY)

człowiek, NZ, średni, SW 13, bóstwo - Shar
 Kapłan Shar 10/Adept Cienia 3

KW: 10k8+3k4+13 (57)

Atrybuty: S 10 Zr 16 Bd 13 Int 14 Rzt 20 Cha 17

Szybkość: 9m

Inicjatywa: +3

KP: 18 (dotykowy 13, nieprzygotowany 15)

Ataki: *Powracający czakram mrozu +1: +12/+7 dystans (1k4+1+1k6; x3; cięte; 9 m) lub Sztylet +1: +9/+4 wręcz (1k4+1; 19-20/x2; kłute)*

Rzuty Obronne: Wytrzymałość: +12, Refleks +10, Wola +18

Atuty: magia cienistego splotu, skupienie na czarze (nekromancja), nieustępliwa magia, podstępna magia, zgubna magia, poszerzenie czaru, przyspieszenie czaru, doskonalsza inicjatywa, większe skupienie na czarze (nekromancja), przenikanie czarem

Specjalne zdolności: karcenie nieumarłych, cienista obrona +1, widzenie w słabym świetle, potęga czaru +1

Umiejętności: koncentracja +17(16), czarostwo +18(16), wiedza (religia, tajemna) +18(16), dyplomacja +19(16)

Domeny: Ciemność (walka na oślepi), Zło (+1 do poz. czarującego przy czarach zła)

Czary: (ST 15 + poz. czaru / Nekromancja ST 18 + poz. czaru / Iluzje, Zaklinanie ST 16 + poz.

czaru) 6/7/7/6/5/5/4/3/2 (poz. czarującego: 13, zło: 14, wywoływanie, transmutacja: 12)
 0 poz: *zadawanie drobnych ran, naprawa, stworzenie wody, wykrycie magii x2, leczenie drobnych ran*
 1 poz: *leczenie wiarą, zadawanie lekkich ran, wykrycie nieumarłych, zagłada, rozkaz, wykrycie dobra, leczenie lekkich ran, ochrona przed dobrem*
 2 poz: *unieruchomienie osoby, ciemność, ostatnie tchnienie, profanacja, wytrzymałość niedźwiedzia, ślepotą/głuchota*
 3 poz: *nałożenie klątwy, zadawanie poważnych ran, czarne światło, leczenie poważnych ran, zakażenie*
 4 poz: *zadawanie krytycznych ran, trucizna, przekłeta plaga, żelazne kości, boska moc, leczenie krytycznych ran*
 5 poz: *zabicie żywego, przyzwanie potwora V, potężniejszy rozkaz, pocisk mroku, rozproszenie dobra*
 6 poz: *krzywda, stworzenie nieumarłych, uzdrowienie*
 7 poz: *bluźnierstwo, zniszczenie*
 Ekwipunek: *sztylet +1, powracający czakram mrozu +1, amulet prawdziwego zła, szata najwyższego sługi Shar*

Charakterystyka postaci: Romeron jest potężnym kapłanem Shar. Niegdyś był jej ulubieńcem, lecz te czasy minęły, kiedy sprzeciwił się jej woli. Nadal posiada jednak dostęp do czarów kapłańskich. Lata spędzone w magicznej śpiączce sprawiły, że Romeron sprawia wrażenie szalonego. Czasem nie wiadomo, czy odzywa się do swojego rozmówcy, czy do samego siebie. Często mamrocze i bez przerwy pociąga nosem. Jego obsesją jest esencja cienia, nie cofnie się przed niczym, byleby tylko zachować tę resztkę, która mu została. Romeron jest średniego wzrostu, ma długie ciemne włosy, które nosi zaczesane do przodu. Ma jasnoszare oczy, a jego twarz jest przeraźliwie biała. Nosi szatę z kapturem w kolorze głębokiej czerni. Do pasa przytwierdzony ma czakram i sztylet, a na jego piersi spoczywa amulet z symbolem Pani Utraty.

Szata najwyższego kapłana Shar

Noszona przez najwyższego kapłana w danej społeczności, symbol statusu i oddania bóstwu, jak również jego łaski.

- premia +5 do KP za pancerz
- zapewnia OC 25 przeciwko czarom rzucałym przez dobre osoby i tym z określnikiem dobro lub światło
- +3 do rzutów obronnych
- Szata może być noszona jedynie przez wyznawców Shar

Dziennik projektu „Mythal”

Wpis 1:

Rozbiliśmy obóz w jaskini położonej najbliżej mythalu. Mam nadzieję, że informacje, które wydobyłem od tego elfickiego mędrca okażą się prawidłowe. Mythal powinien znajdować się nie dalej niż kilkaset metrów od naszej jaskinii. Niedługo rozpoczniemy kopanie tunelu. Trzeba tylko zdobyć siłę roboczą.

Wpis 2:

Zakupiłem od handlarza w Podmroku brunatnego kolosa. Według tego, co mówił, jest oswojony, ale zaczynam w to powątpiewać. Próbowaliśmy wykorzystać go do kopania tunelu, jednak okazało się, że nie jest to dobry pomysł. Kolos zostawia za sobą masę gruzu, który i tak trzeba wydobyć. Potrzebujemy niewolników. Muszę udać się na targ, być może uda mi się zakupić tanio kogoś złapanego na powierzchni.

Wpis 3:

Niewolnicy wreszcie pracują nad wydobyciem gruzu pozostawionego przez brunatne kolosy, jednak póki co efekty są marne. Banda nieudaczników! Ludzie co chwila potykają się w ciemności, a gnomy pracują za wolno. Jedynie krasnoludy jakoś dają sobie radę. Do tego jeszcze ta elfka. Jako nałożnica była przydatna, ale przy kopaniu tunelu jest zupełnie bezużyteczna. Jeśli prace nie przyspieszą, zacznę ich chyba rzucać brunatnemu kolosowi na pożarcie.

Wpis 4:

Tunel jest już długi na 600 metrów. Dzisiaj okazało się, że nie da się kopać dalej. Niewolnicy natknęli się na skałę, której nie może skruszyć żaden kilof. Nawet brunatne kolosy nie potrafią się przez nią przedrzeć. Czy jest możliwe, że dotarliśmy już do mythalu?

Wpis 5:

Moje przypuszczenia potwierdziły się... magia mythalu blokuje przejście wszystkim oprócz elfów. Dzięki niech będą Lolth! Gdyby ta głupia elfka nie próbowała przejść na drugą stronę, być może nigdy nie udało by nam się odkryć tajemnicy tej bariery. Udało nam się przyciągnąć ją z powrotem łańcuchem, który miała przyczepiony do nogi... Teraz tylko trzeba wykorzystać jakoś fakt, że ona może przedostać się przez barierę.

Wpis 6:

Wprowadziłem swój plan w życie. Elfka przeszła na drugą stronę... teraz tylko trzeba czekać na efekty. Niewolnicy myślą, że mogą teraz przestać pracować. Niedoczekanie! Rozkazałem im poszerzać tunel. Muszę pokazać im kto jest ich panem! Jeśli dalej będą się ociągać, brunatny kolos dostanie kolejną przekąskę...

DODATEK D – WIADOMOŚCI DLA GRACZY

W niniejszym dodatku zamieszczone są opcjonalne wiadomości dla graczy, które można wydrukować i w odpowiedniej chwili wręczyć danej osobie. Mają one na celu wzbudzić poczucie nieufności i dać szansę przejścia kłamstw innych graczy. Wiadomości otrzymują jedynie Gnom i Wojownik, gdyż postaci te nie mają ścisłego powiązania z głównym wątkiem przygody. Pozwolą im one bardziej wczuć się w rozgrywkę i ułatwią podjęcie decyzji w końcowej fazie gry.

GNOM:

Kiedy Drowowi nie udadzą się dwa lub więcej testy sztuki przetrwania bądź Wiedzy (Podmrok), lub kiedy zaprowadzi grupę w ślepią uliczkę:

Zaczynasz mieć wątpliwości co do umiejętności Drowa. Jest bardzo nieporadny jak na tropiciela, myli trasę i prowadzi grupę w ślepe uliczki. Twierdzi, że jest renegatem, ale sprawia wrażenie, jakby nie wiedział zbyt wiele o Podmroku i sam zapewne nie przeżyłby tu zbyt długo. Wydaje ci się, że ty byś lepiej poprowadził grupę. Możliwe, że Drow nie jest tym, za kogo się podaje.

Kiedy Drowowi nie udadzą się cztery lub więcej testy sztuki przetrwania bądź Wiedzy (Podmrok) lub kiedy zaprowadzi grupę w ślepią uliczkę więcej niż dwa razy:

Nie masz już żadnych wątpliwości – Drow was oszukuje. Na pewno nie jest tropicielem i masz wątpliwości czy kiedykolwiek był w Podmroku. Dodatkowo wydaje ci się, że prowadzi was gdzie indziej niż powinniście zmierzać.

Po przynajmniej pięciu dniach podróży, jeśli Kapłan wcześniej nie przyzna się do uratowania życia Gnomowi. Najlepiej tuż przed otwarciem drzwi z cienia:

Im dłużej przebywasz z tym Kapłanem, tym bardziej masz wrażenie, że już go kiedyś spotkałeś, jednak nie było to w świątyni (tak jak wcześniej myślałeś). Zwłaszcza jego głos wydaje ci się znajomy. Bardzo cię to zastanawia, gdyż w Podmroku nigdy nie natknąłeś się na kapłanów Kelemvora a na powierzchni przecież nie zabawiłeś zbyt długo.

WOJOWNIK:

Po przynajmniej trzech dniach podróży, jeśli wcześniej nie zauważy magicznej kuli Uczonego i Uczony nie wyjawia mu swojego sekretu:

Nadal zachodzisz w głowę, jaki związek z waszą wyprawą miała wizyta tego czarodzieja w domu ojca... Być może to on nakłonił go do tej ekspedycji... Tylko dlaczego się do tego nie przyznaje? Mag na pewno coś ukrywa. Zastanawia cię też, gdzie się podziała jego magiczna kula, którą widziałeś, kiedy wychodził.

Jeśli zauważy jak Uczony będzie rozmawiał przez swoją magiczną kulę:

Wreszcie udało ci się zaobserwować magiczną kulę czarodzieja. Teraz już nie masz wątpliwości. Mag używa jej do komunikacji. Z kim on się kontaktuje? Czyżby był zdrajcą? Ale jeśli tak, to dla kogo pracuje? Zaczynasz mieć obawy w stosunku do niego i do całej wyprawy. Nie możesz oprzeć się wrażeniu, że wszyscy jesteście marionetkami w teatrze tego czarodzieja.

