

DUNGEONS & DRAGONS. OPIS ŚWIATA



SMOCZA LANCA

OPIS ŚWIATA



MARGARET DON
WEIS I PERRIN
ORAZ JAMIE CHAMBERS I CHRISTOPHER COYLE

New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.0 Dragonlance - Podręcznik Główny



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 290
Rozdzielczość.....: 2420x3200
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2006
Data release'u.....: 2011.02.15

Opis:

Sagi o krainach Krynnu opiewają wielu nieustraszonych bohaterów, którym przeznaczono odkrywać prastare sekrety i niszczyć straszliwe zło. Ty również - jak ci wielcy herosi - staniesz u boku dzielnych wojów i wyruszysz na spotkanie przygód. Opowieści o waszych śmiałych czynach staną się najnowszymi legendami świata Dragonlance, świata Smoczej Lancy.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.



SMOCZA LANCA

OPIS ŚWIATA

Opracowanie podręcznika: Margaret Weis, Don Perrin, Jamie Chambers, Christopher Coyle

Rozwinięcie: Richard Baker, James Wyatt

Redaktorzy: Michele Carter, Cal Moore, Charles Ryan, Ray Vallese, Val Vallese

Redaktor wykonawczy: Kim Mohan **Dyrektor kreatywny:** Ed Stark

Dyrektor graficzny: Dawn Murin **Ilustracja na okładce:** Matt Stawicki

Ilustracje wewnętrzne: Dennis Cramer, Jeff Easley, Matthew Faulkner, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Heather Hudson, Doug Kovacs, Ginger Kubic, John i Laura Lakey, David Martin, Matthew Mitchell, Vinod Rams, Darrell Riche, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Ron Spencer

Kartografia: Dennis Kauth, Rob Lazzaretti **Specjalista projektowania graficznego:** Erin Dorries

Projekt graficzny: Yasuyo Dunnett, Dawn Murin

Dyrektor BiR gier fabularnych: Bill Slavicsek **Wiceprezes wydawnictwa:** Mary Kirchoff

Kierownik kategorii RPG: Anthony Valterra

Kierownik projektu: Martin Durham

Kierownik produkcji: Chas DeLong

Autorzy pragną podziękować za pomoc tym oto osobom: Cam Banks, Neil Burton, Weldon Chen, Richard Connery, Patrick Coppock, Terry Doetzel, Sean Everette, Luis Fernando De Pippo, Matt Haag, Digger Hayes, Eric Jwo, Andre La Roche, Sean Macdonald, Tobin Melroy, Frank Reinart, Sean K Reynolds, Trampas T. Whiteman.

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

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

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



620-86990-001-EN

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



ISBN 83-7418-132-X ISBN 978-83-7418-132-7

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

Tłumaczenie: Michał Mochocki
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Marzena Piłko
Skład: Antonina Liedtke

Loga i nazwy DRAGONLANCE, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, d20 System są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. d20 jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakikolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

Materiał ten jest fikcją. Jakikolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, jest całkowicie przypadkowe. ©2003, 2006 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

Odwiedź strony: www.wizards.com i www.isa.pl



SPIS TREŚCI

Przedmowa	4	Plebejusz (BN)	50	Shinare	128
Wstęp	5	Szlachcic	50	Sirrion	129
Epoki Krynnu	6	Tropiciel	52	Zivilyn	130
Świat Krynnu	6	Wojownik	53	Bogowie Zła	130
Ansalon	6	Zaklinacz	53	Chemosh	130
Taladas	6	Zbrojny (BN)	53	Hiddukel	131
Smocze Wyspy	6	Klasy prestiżowe	53	Morgion	132
Inne kraje	6	Rycerze Krynnu	54	Nuitari	133
Mieszkańcy Krynnu	6	Rycerze solamnijscy	54	Sargonnas	133
Cywilizowane rasy	6	Rycerz korony	56	Zeboim	134
Dzikie stwory	7	Rycerz miecza	57	Jedyny Bóg i Wojna Dusz	135
Świat gry	7	Rycerz róży	59	Rozdział 5: Geografia	136
Epicka fantasy	7	Rycerze nerakijscy	61	Podróże po Ansalonie	136
Konflikt Dobra i Zła	7	Rycerz lilii	63	Abanasinia	136
Znaczenie przeszłości Krynnu ..	7	Rycerz czaszki	65	Balifor (Wyniszczzone	
Od czego zacząć	7	Rycerz ciernia	66	Pustkowiec)	141
Rozdział 1: Rasy	8	Stalowy legion	68	Wyspy Krwawego Morza	142
Ludzie	9	Stalowy legionista	68	Estwilde	145
Cywilizowani ludzie	9	Wielka Magia	70	Goodlund (Wyniszczzone	
Nomadzi	10	Czarodziej Wielkiej Magii	71	Pustkowiec)	146
Krasnoludy	12	Inne klasy prestiżowe	77	Hylo	151
Górskie krasnoludy	13	Inkwizytor	77	Lodowe Pustkowiec	153
Podgórskie krasnoludy	13	Legendarny taktyk	78	Kharolis	154
Czarne krasnoludy	14	Smoczy jeździec	80	Khur	155
Żlebowe krasnoludy	14	Żarliwy wyznawca	83	Neraka	156
Elfy	16	Atuty	85	Nightlund	157
Kagonesti	16	Rozdział 3: Magia Krynnu	88	Nordmaar	159
Qualinesti	18	Magia wtajemniczeń	88	Północny Ergoth	160
Silvanesti	19	Wielka Magia	89	Równiny Pyłu	162
Półelfy	20	Pierwotna magia zaklinań		Qualinesti	165
Morskie elfy	22	(„dzika magia”)	93	Sanerist	168
Gnomy	25	Magia objawień	95	Schallsea	169
Kenderzy	28	Święte Zakony Gwiazd	97	Silvanesti	171
Centaury	32	Mistycyzm	99	Solamnia	173
Smokowcy	33	Bogowie i magia	100	Południowy Ergoth	175
Baaz	33	Domeny kapłańskie i mistyczne ..	101	Teyr	176
Kapak	36	Nowe czary	104	Thoradin	180
Rasy ogrów	37	Specjalne materiały Ansalonu ..	113	Thorbardin	181
Irda	38	Rozdział 4: Bóstwa	116	Throt	182
Ogry	39	Historia stworzenia	116	Rozdział 6: Kampania SMOCZEJ	
Półogry	41	Kosmologia Krynnu	116	LANCY	184
Minotaury	42	Bóstwa Krynnu	118	Prawa Krynnu	184
Rozdział 2: Klasy i atuty	44	Bogowie Dobra	119	Prawo Paladina'a	184
Klasy standardowe	44	Branchala	119	Prawo Królowej Ciemności ..	184
Barbarzyńca	44	Habbakuk	121	Prawo Gileana	185
Bard	44	Kiri-Jolith	122	Klimat i nastrój	185
Czarodziej	45	Majere	123	Upadłe państwa i zrujnowane	
Druid	45	Mishakal	123	miasta	185
Fachowiec (BN)	45	Solinari	124	Znane ruiny Ansalonu	187
Kapłan	45	Bogowie Neutralności	125	Bogowie i ich wybrańcy	188
Łotrzyk	46	Chislev	125	Bohaterowie o zwyczajnym	
Mistyk	47	Gilean	126	pochodzeniu	189
Mnich	50	Lunitari	126	Towarzysze i przyjaciele	189
		Reorx	127	Tajemnice i cienie przeszłości ..	190

Budowa kampanii i projektowanie przygód	191	Zniknięcie dobrych smoków	275	Zmiana sztuki magicznej	96
Języki Ansalonu	194	W cieniu smoka	275	Moc wiary a potęgę serca	101
Monety	195	Izolacjonizm i uprzedzenia	275	Unikatowe smocze lance	114
Rzeka Czasu	196	Niknąca magia	275	Wiara w fałszywych bogów	134
Dni Krynnu	196	Nadejście Jedyne Boga	276	Elfy – naród wygnańców	173
Historia Krynnu	196	Wojna dusz	276	Powstanie państwa smokowców	180
Rozdział 7: Stworzenia		Przygoda: Leśny klucz	278	Kłątwa umierającego	190
Ansalonu	212	Przygoda: Widmowe Ostrze	284	Astinus z Palanthas, Strażnicy Wiedzy i Herold	199
Cienioczłek	212	Magiczne przedmioty		Mit stworzenia: Szary Klejnot Gargatha	210
Minotaur Krynnu	214	<i>Mroźny łupieżca</i>	11	Laska cienia	213
Ogniocień	215	<i>Laska Magiusa</i>	90	Tworzenie smokowca	220
Rycerz śmierci Krynnu	216	<i>Sztylet Magiusa</i>	90	Barwy wojenne tarmaków	229
Smoczy pomiot	219	<i>Klejnot nocy</i>	91	Testy latania	245
Smokowiec	221	<i>Zabójca królików</i>	152	Zabawa w chowanego	248
Szkieletowy wojownik	228	<i>Okulary arkanisty</i>	152		
Tarmak	229	<i>Zabójca Smoków</i>	166	Tabele	
Thanoi (morsoludź)	230	<i>Zguba Smoków</i>	166	2-1: Bóstwa	46
Widmowy sługa	231	<i>Laska z błękitnego kryształu</i>	255	2-2: Mistyki	48
Życiokradca	232	<i>Dyski Mishakal</i>	255	2-3: Czary znane mistykowi	49
Rozdział 8: Smoki Krynnu	234	<i>Młot Kharasa</i>	270	2-4: Szlachcie	51
Chromatyczne smoki	234	<i>Klucz quinari</i>	283	2-5: Rycerz korony	57
Białe smoki	234	<i>Posąg E'li</i>	288	2-6: Rycerz miecza	59
Błękitne smoki	235	<i>Widmowe Ostrze</i>	288	2-7: Rycerz róży	60
Czarne smoki	236	Ważne postacie		2-8: Rycerz lilii	64
Czerwone smoki	236	Alhana Starbreeze	143	2-9: Rycerz czaszki	66
Zielone smoki	237	Linsha Majere	163	2-10: Rycerz ciernia	67
Metaliczne smoki	238	Gilthas i Kerianseray	166	2-11: Stalowy legionista	69
Miedziane smoki	238	Gerard uth Mondar	174	2-12: Wiedza legionu	69
Mosiężne smoki	239	Kang	179	2-13: Czarodziej Wielkiej Magii	73
Spizowe smoki	239	Lord Ausric Krell	219	2-14: Inkwizytor	77
Srebrne smoki	240	Inne ramki		2-15: Legendarny taktyk	79
Złote smoki	241	Języki i imiona nomadów	11	2-16: Smoczy jeździec	80
Smoczy możnowładcy	241	Krasnoludy wygnane (bezklanowe)	13	2-17: Smoczy kompani	82
Walka w powietrzu	241	Czarne elfy	21	2-18: Wierzchowiec smoczego jeźdźca	82
Rozdział 9: Gra w innych wiekach	250	Szalone gnomy	27	2-19: Żarliwy wyznawca	83
Wojna lancy	250	Drwiny a umiejętność Błefowanie	29	2-20: Atuty	86
Informacje ogólne	250	Zgnębieni kenderzy	31	6-1: Efekty kłątwy umierającego	190
Gra podczas wojny lancy	251	Kolegia bardów	45	6-2: Nagrody za akcje niebojowe	193
Powrót bogów	251	Medaliony wiary	46	6-3: Cele misji	194
Rola bóstw	252	Wpływ Chaosu	49	6-4: Nagrody za odgrywanie	194
Sojusze	261	Inne klasy	52	6-5: Żywe języki	195
Klasy postaci	261	Podbieracze	52	6-6: Monety Ansalonu	196
Ansalon w dobie wojny lancy	261	Giermkowie Korony	56	6-7: Godziny doby	196
Wczesny Wiek Śmiertelników	272	Reguła rycerzy korony	57	6-8: Dni tygodnia	196
Ziemie spustoszone Chaosem	272	Reguła rycerzy miecza	58	6-9: Miesiące roku	197
Świat bez bogów	272	Reguła rycerzy róży	61	8-1: Ruch i kategoria szybkości	243
Utrata starej magii	272	Próba Takhisis	63	8-2: Kategoria szybkości a manewry	244
Wpływ na klasy postaci	272	Założenie stalowego legionu	69	8-3: Obrażenia od zderzeń	249
Odkrycie „nowej magii”	273	Kłątwa magów: reguła opcjonalna	89	8-4: Kierunek zderzenia	249
Smoczy możnowładcy	273			9-1: Bóstwa w innych Wiekach	256
Smocza czystka	274				

TRACY HICKMAN

Drodzy Przyjaciele!

Świat SMOCZEJ LANCY żyje w naszej wyobraźni.

Zrodził się w bólach, ale z nadzieją. We wczesnych latach osiemdziesiątych XX wieku przechodziliśmy z Laurą jeden z najtrudniejszych etapów naszego życia. Przemierzając samochodem całe Stany, aby podjąć pracę w TSR, Inc., zabijaliśmy długie godziny jazdy rozmowami o nowym świecie i historii pod nazwą SMOCZEJ LANCY. Żywiliśmy nadzieję, że ta kraina wynagrodzi zaufanie zatrudniającej nas firmy. Gdzieś, w innym miejscu, nieznana nam jeszcze, posiadająca dzieci Margaret Weis zamierzała rozpocząć nowe życie – i to w tej samej korporacji. Właśnie w TSR poznałem Margaret i wspólnie zawiązaliśmy świetną grupę błyskotliwych, kreatywnych ludzi. Nasz zespół stworzył coś wielkiego – choć na porządku dziennym były opóźnienia. Były to dla nas wszystkich – używając słów Dickensa – najlepsze czasy i najgorętsze dni. Być może właśnie dlatego SMOCZA LANCA w swym najlepszym wydaniu usiłuje przedstawić dwa bieguny – światło i mrok naszego życia.

Od napisania tych słów upłynęło ponad dwadzieścia lat. Przez ten czas SMOCZA LANCA była cudownym, inspirującym, budzącym emocje, a czasem frustrującym elementem naszych żywotów. SMOCZA LANCA jako idea

Fizban



przeszła historię nie mniej chaotyczną, burzliwą i przygodową, jak opowieści i gry osadzone w jej świecie. Na przestrzeni lat przez zespół przewinęło się wielu myślicieli, autorów, pisarzy, grafików i redaktorów, przychodzili i odchodzili – czasem parokrotnie – a Krynn trwał. Każdy twórca podchodził do SMOCZEJ LANCY z innej perspektywy. Wszyscy w głębi serca byli przekonani nie tylko o tym, że wiedzą, czym jest SMOCZA LANCA, ale również czym stać się może. Pełne zapału wizje nie zawsze zgadzały się ze sobą... Niemniej lubię myśleć, że wszystkie zrodziły się ze szczerzego pragnienia dodania czegoś nowego, oryginalnego i ciekawego do świata, który czerpał z tego, co w każdym z nas najlepsze.

Na samym początku, przed trylogiami, powieściami i antologiami, SMOCZA LANCA była grą fabularną, w której gracze i ich bohaterowie wpływali na losy świata. Teraz, dzięki poświęceniu fanów i marzycieli, takich jak Wy, SMOCZA LANCA narodziła się na nowo. I ma postać zamierzoną od początku – to miejsce przygód dla Waszej wyobraźni.

Teraz Wasza kolej, na Waszą pasję i Waszego feniksa z popiołów. SMOCZA LANCA powstała na nowo... i czeka na odkrycie przez Was własnych, wymarzonych dróg przez krainę zarazem dobrze znaną, a przy tym zadziwiająco nową.

Życzę szczęśliwej podróży. A gdy wejdziecie na najciemniejszą ścieżkę, sami rozświećcie drogę!

Est Sularus oth Mithas!

Tracy Hickman / Jesień 2002

Usłyszcie mędrca, gdy jego pieśń zstępuje
jak niebios deszcz lub łzy
i zmywa lata, kurz wielu historii
z szlachetnej opowieści o Smoczjej Lancy.
Bowień w odległych wiekach, obcych pamięci i słowu,
o pierwszej zorzy świata,
gdy trzy księżycy wzniosły się znad łona lasu,
smoki, straszliwe i wielkie
wydały wojnę temu światu Krynnu.

Lecz wśród ciemności smoków,
wśród naszego wołania o jasność
do pustej twarzy wznoszącego się wysoko czarnego
księżycy,
rozbiły światło w Solamni,
rycerz prawy i mocny,
który wezwał samych bogów
i wykuł potężną Smoczą Lancę, przesywając duszę
smoczego rodzaju, przepędzając cień jego skrzydeł
znad rozjaśniających się brzegów Krynnu.

Tak oto Huma, rycerz solamnijski,
zwiadun światłości, pierwszy lansjer,
wiedziony swym światłem dotarł do podnóża gór
Khalkist,
do kamiennych stóp bogów,
do przyciszajonej ciszy ich świątyni.
Wezwał stwórców lancy, wziął
ich straszliwą moc, by zgnieść straszliwe zło,
by wepchnąć wijącą się ciemność
z powrotem w głąb tunelu smoczjej gardzieli.

Paladine, wielki bóg dobra
łśnił u boku Humy,
dodając sił lancy jego silnego prawego ramienia
i Huma, w blasku tysiąca księżyców,
przepędził Królową Ciemności,
przepędził rój jej wrzeszczących zastępów
z powrotem do nieczułego królestwa śmierci, gdzie ich
przekleństwa
spadały na nicość i nicość
w głąbiach pod rozjaśniającą się ziemią.

Tak skończył się grzmotem wiek snów
i rozpoczął wiek potęgi,
Gdy Istar, królestwo światła i prawości, powstało na
wschodzie,
gdzie białe i złote minarety
wznosiły się ku słońcu i chwale słońca,
ogłaszając odejście zła,
a Istar, które nianęczyło i matkowało długim latom dobra,
łśniło jak meteor
na białym niebie sprawiedliwych.

A jednak w pełni słońca
król-kapłan Istar ujrzał cienie:

W nocy widział drzewa jako istoty ze sztyletami,
strumienie
poczerniałe i zgestniałe pod milczącym księżycem.
Szukał w księgach ścieżek Humy,
zwojów, znaków, zaklęć,
aby i on też mógł wezwać bogów, mógł uzyskać
ich pomoc w swych świętych celach,
mógł oczyścić świat z grzechu.

I wtedy nadszedł czas mroku i śmierci,
gdy bogowie odwrócili się od świata.
Ognista góra spadła na Istar jak kometa,
miasto rozpękło się niczym czaszka w płomieniach,
góry wystrzeliły z żywnych niegdyś dolin,
morza zalały groby gór,
westchnienia pustyni rozległy się na opuszczonych dnach
mórz,
trakty Krynnu rozpadły się
i stały się ścieżkami zmarłych.

Tak oto rozpoczął się wiek rozpaczny.
Splątały się drogi.
W zgłiszczach miast zamieszkały wichry i burze piaskowe,
równiny i góry stały się naszym domem.
Kiedy starzy bogowie stracili swą moc,
wzniesiliśmy wołanie do pustego nieba
ku zimnej zasłonie szarości, do uszu nowych bogów.
Niebo jest spokojne, ciche, niewzruszone.
Jeszcze nie usłyszeliśmy ich odpowiedzi.

Kantyczka Smoka (przeł. Dorota Żywno)

Witaj w świecie Krynnu, przyjacielu. Zanurz się
w Rzece Czasu i daj ponieść powolnemu nur-
towi, wijącemu się przez historię kontynentu
o nazwie Ansalon. Stań się częścią jego historii, włącza-
jąc się w nieskończoną wojnę między chaosem i ładem.
Na Krynnie bogowie Dobra i Zła toczą odwieczne zma-
gania, a w bitwach wspomagają ich śmiertelnicy, tacy
jak ty, a także prawdziwe dzieci Krynnu – smoki.

Możesz podróżować wraz z czarodziejami, ryzyku-
jącymi życiem w próbie, która albo obdarzy ich wielką
mocą, albo... Możesz wyruszyć na wyprawę z dzielnymi
rycerzami, pragnącymi dowieść swego honoru i warto-
ści. Możesz wreszcie dostrzec bohaterów w zwykłych
ludziach walczących w obronie domów i bliskich. Po-
dróże zaprowadzą cię do krain tajemniczych ruin zasie-
dlonych przez potworne monstra. Być może w służbie
w swej sprawie, dobrej czy złej, wzniesiesz się w nie-
bo na smoczym grzbiecie.

Ansalon to kontynent niezmiernego piękna, o bo-
gatej i fascynującej historii. Masz wybór między wal-
ką po stronie dobra, służbie sprawie zła oraz wysiłka-
mi na rzecz zachowania równowagi w świecie. Możesz
odzyskać dla ludzi zaginioną wiedzę lub szukać potęż-
nych magicznych artefaktów, których moc wesprze cię
w zmaganiach. Zmierzysz się ze złowrogą potęgą wro-

gich jaszczurów i dosiędziesz grzbietów smoków, które walczą po tej samej stronie.

Witaj w świecie SMOCZEJ LANCY.

Epoki Krynnu

Historię Krynnu jako świata zapisano w olbrzymim *Ico-nochronosie* pióra nieśmiertelnego Astinusa z Palanthas. Nawet po tajemniczym zniknięciu kronikarza po wojnie chaosu Zakon Estetyków kontynuuje jego zadanie i pilnuje, by historia wciąż była zapisywana. Wszystkie tomy znajdują się w Wielkiej Bibliotece Palanthas i są dostępne dla zainteresowanych.

Historia Krynnu dzieli się na wieki, które obejmują wyróżniające się ery i charakteryzują epoki, w jakich żyją mieszkańcy tego świata.

Wiek Narodzin Gwiazd: Epoka znana tylko z legend, pieśni i świętych pism. W tych czasach uformowano świat Krynnu i stworzono rasy śmiertelników.

Wiek Snów: Czasy mitów i legend, w których potężni herosi dobra walczyli ze złem, a ludzie zdobyli wiedzę, która w późniejszych epokach okaże się ważna.

Wiek Potęgi: W tym okresie górą były siły dobra, cywilizacja wzniosła się na szczyty, a złe rasy podbito lub przepędzono. W owej erze rasy śmiertelników wykazały się tragiczną w skutkach ignorancją, która w końcu położyła kres złotemu wiekowi.

Wiek Rozpaczy: Tę epokę naznaczyły zarazy, głód i wojna. Pokój dało się wywalczyć płacąc za to straszliwą cenę. Jednakże był to również czas odrodzenia, gdy ludy z rozdartych kłęskami krain odzyskały więź z przeszłością i odnowiły kontakty z bogami. Na końcu tej epoki świat na zawsze odmienił Drugi Kataklizm.

Wiek Śmiertelników: W aktualnej epoce mieszkańcy Krynnu uczą się kształtować swą przyszłość i odkrywają, że nawet najwyżej postawieni mogą upaść, a stojący najniżej wznieść się ponad innych. Większa część tego podręcznika opisuje świat po wojnie dusz.

Świat Krynnu

Jedynie najbardziej uczeni czarodzieje, mędrcy i gnomi naukowcy pojmują prawdziwy rozmiar oraz naturę świata, a bywają także obdarzeni wiedzą o krainach poza ich własną. Ci nestorzy uważają, że na Krynn składają się pięć głównych kontynentów, nie licząc wielu łańcuchów wysp wynurzających się z rozległych oceanów.

ANSALON

Ansalon to niewielki kontynent na południowej półkuli Krynnu. Mierzy mniej więcej 2000 kilometrów ze wschodu na zachód i jakieś 1500 kilometrów z arktycznych tundr na południu do podrównikowych tropików na północy. Niegdyś Ansalon był olbrzymią, jednolitą połącją lądu, lecz pękł podczas Pierwszego Kataklizmu, wskutek którego pewne ziemie zatonały w głębi oceanu, a inne wynurzyły się na powierzchnię.

Podczas Wiek Potęgi kraina została dokładnie zbadała i przedstawiona na mapach, lecz po Pierwszym Kataklizmie wszystkie informacje stały się nieaktualne.

Jeśli ktoś posługuje się starożytną mapą w późniejszej erze, może wybrać się w podróż do portu morskiego, który od stu lat znajduje się w środku lądu.

Nawet w okresie największego rozkwitu cywilizacji istniały wielokilometrowe przestrzenie nieokiełznanej dziczy, niektóre zamieszkałe przez gobliny, ogry lub jeszcze gorsze istoty. Smoki śpią głęboko w jaskiniach lub trzymają straż na wysokich górskich szczytach.

Taladas

Kontynent Taladas leży daleko od Ansalonu. Na tyle daleko, że od połowy Wieku Snów ludy żyjące na jednym lądzie zupełnie nic nie wiedzą o drugim. Taladas uległo zniszczeniu podczas Pierwszego Kataklizmu, który spowodował wielkie zmiany w strukturze lądu. Potrząskane góry biegną przez krainę na podobieństwo kostnego grzbietu na plecach smoka. W centrum bulgocze wielkie morze lawy, otoczone stygnącą ziemią. Mieszkańcy Taladasu należą do tych samych ras, co ludy Ansalonu, ale ich kultury rozwinęły się i ewoluowały w izolacji.

Smocze Wyspy

Smocze Wyspy (mylnie zwane w niektórych źródłach Smoczą Wyspą) to prastare siedziby dobrych smoków, których wiele nadal zamieszkuje ten region. Wyspy są domem tych istot od czasu ich dobrowolnego wygnania z Ansalonu podczas Wiek Potęgi i we wczesnych latach Wiek Rozpaczy.

Inne krainy

Na Krynnie istnieją i inne krainy, nieznane mieszkańcom Ansalonu i Taladasu, położone poza zasięgiem wypraw najdzielniejszych żeglarzy minotaurów i najszybszych gnomich parostatków. Są to ziemie odległe i legendarne, lecz mogą być fascynującymi miejscami, kompletnie odciętych od szerokiego świata.

Mieszkańcy Krynnu

Bogowie Dobra, Zła i Neutralności pierwotnie stworzyli trzy rasy, uosabiające ich charaktery. Układ ten na zawsze zniszczyły moce Chaosu, który ze starych ras powołał do życia nowe. Większość ras zachowuje skłonności przyrodzone ich naturze, ale każda jednostka ma prawo wybrać własną drogę. Niektóre elfy odwracają się od bogów Światła, poddając się ciemności i złu. Zdarzają się i ogry, które odrzucają zło przodków i wstępują na drogę prawości. Ludzie, których bogowie Neutralności obdarzyli wolną wolą, kierują się własnymi pragnieniami i skłaniają na jedną albo drugą stronę. Krótkie życie każe im szukać chwały, gdy tylko nadarza się ku temu okazja.

Cywilizowane rasy

W bogatych dziejach Ansalonu powstawało wiele cywilizacji, i niemal równie duża ich liczba legła w gruzach. Elfy, wywodzące historię swych królestw aż do Wieku Snów, kilka razy przekonywały się, że nie trwa wiecznie. Ludzie budują potężne imperia i wspaniale

miasta jako świadectwa własnej wielkości, a ruiny tych budowli trwają później, stając się przestrożą przed uleganiem wszechogarniającej pysze. Krasnoludy wkopują się w głąb gór, zakładają potężne królestwa, ale często izolują się od reszty świata. Gnomy nieustannie konstruują i budują, wiecznie opętane technologią, zbyt zaferowane terażniejszością, by pamiętać lekcje odebrane w przeszłości.

Do cywilizowanego świata należą także inne rasy, choć liczniejsze ludy czasem ich nie doceniają. Minotaury, uważane przez elfy i ludzi za dzikusów, okiełznały swe namiętności i zbudowały społeczeństwo promujące silnych kosztem słabych. Morskie elfy tworzą cudowne miasta z koralu, nieznane rasom powierzchni. Nawet smokowcy, uważani niegdyś tylko za użyteczne siły uderzeniowe, starają się w Wieku Śmiertelników wykuć przyszłość swej rasy.

Dzikie stwory

Ogry – tworzące we wczesnym Wieku Snów zorganizowane społeczeństwo – zdegenerowały się i stoczyły do poziomu dzikusów kierowanych żądzą i chciwością. Ludzcy nomadzi odrzucają „wygodne życie” mieszcuchów zamkniętych za murami i chcą sprawdzić się w rozległych lasach i na pustyniach. Plemiona centaurów przemierzają cieniste puszcze. Kenderzy są wszędzie, ciekawscy i bystrzy.

Do pomniejszych dzikich ras należą i gobliny. W pojedynkę są słabi, lecz mnożą się i rozwijają tak błyskawicznie, że zdziesiątkowane szczepy odradzają się szybko nawet ze stanu bliskiego eksterminacji. Powszechnie pogardzane krasnoludy źlebowe można napotkać w każdych ruinach czy kanałach. Plenią się w miejscach opuszczonych przez inne rasy. W odizolowanych regionach żyją jeszcze inne, dziwne, pomniejsze rasy, na przykład thanoi (morsoludzie), o których niewiele wiadomo w szerokim świecie.

Świat gry

Powstała ponad setka książek o świecie SMOCZEJ LANCY, opisujących żyjące tu ludy, chwałę tego uniwersum, a także jego tragedie i zwycięstwa. Niniejszy podręcznik nie zdoła objąć w szczegółach rozległej wiedzy o Krynnie, jego narodach i bogatej historii. Większa część tej książki ma dostarczyć informacji potrzebnych do rozpoczęcia gry osadzonej w uniwersum SMOCZEJ LANCY, w Wieku Śmiertelników po wojnie dusz. W rozdziale 9 pojawiają się zaś informacje dotyczące kampanii toczących się podczas wojny lancy (Wiek Rozpaczy) i po wojnie chaosu (wczesny Wiek Śmiertelników, przed wojną dusz).

Najważniejsze to wziąć niniejsze dzieło do ręki i zaznajomić się ze światem SMOCZEJ LANCY, jako że postacie twoich graczy staną się bohaterami opowieści dziejącej się w opisanym tu uniwersum.

Epicka fantazy

Świat SMOCZEJ LANCY to kraina wielkich przygód, w których herosi z mitów i legend mierzą się z siłami

dobra oraz zła. Ich historie są tematem wielu powieści i z pewnością można je „rozegrać” z drużynami, które mają na to ochotę. Nowe przygody czekają w ciemnościach na Mistrza Podziemi, który wydobędzie je na światło dzienne. Tak jak trzepot skrzydeł motyla w jednym miejscu może wzbudzić huragan gdzieś indziej, tak działania twych bohaterów mogą wywrzeć nieprzewidziane skutki na wydarzenia w świecie. Analogicznie, przygoda może znaczyć wiele dla pojedynczych osób, nawet jeśli nie mają nic wspólnego z większymi sprawami dziejącymi się obok nich. Gdy twoi bohaterowie urosną w potęgę, pozwól im stać się częścią żywej historii Krynnu.

Konflikt Dobra i Zła

Siły dobra i zła istnieją w równowadze, nacierając lub cofając się niczym jakieś kosmiczne wahadło. Przez pewien czas jedna strona utrzymuje przewagę – jak choćby wtedy, gdy dobro triumfowało w Wieku Potęgi albo gdy zło przeważało podczas Wieku Rozpaczy. Niemniej jeśli coś takiego się stanie, wielkie wahadło na pewno przesunie się ponownie.

Nawet najmniej znaczni mieszkańcy Krynnu są mimowolnymi uczestnikami nieskończonej walki, a niektóre jednostki zostają wybrane na wojowników reprezentujących sprawę swoich bogów. Postacie w świecie SMOCZEJ LANCY będą musiały opowiedzieć się po jednej ze stron (nawet powstrzymanie się od wyboru to wybór!). Jednak mężczyźni i kobiety to nie tylko lalki tańczące na sznurkach bogów. Nadto nawet najwięksi herosi mają wady i słabości, a najnikczemniejsi złoścyncy mogą posiadać jakieś szlachetne cechy.

Znaczenie przeszłości Krynnu

Świat SMOCZEJ LANCY to miejsce starożytne, o przebogatej historii. Tajemnice przeszłości bywają ukryte przez stulecia, ale prędkiej czy później wychodzą na światło dnia. Zwyczajne baśnie i dziecięce rymowanki mogą stanowić ważne wskazówki co do przeszłości. Bywa, że mityczne stwory okazują się najzupełniej realne.

Od czego zacząć

Do gry w DUNGEONS & DRAGONS oprócz niniejszej książki potrzeba *Podręcznika Gracza*, *Przewodnika Mistrza Podziemi* oraz *Księgi Potworów*.

Gracze zaczynający kampanię powinni rozpocząć od stworzenia postaci do świata SMOCZEJ LANCY. Ponieważ istnieje wiele możliwych stylów kampanii oraz epok do wyboru, warto, by gracze przedyskutowali początek kampanii z Mistrzem Podziemi i ustalili, które rasy, klasy i inne opcje są im dostępne.

Gracze mogą przeczytać historię świata, by zorientować się w przebiegu dziejów oraz zapoznać z opisami krain aktualnymi dla danej ery.

Jeśli zaczynasz kampanię SMOCZEJ LANCY jako Mistrz Podziemi, powinieneś przeczytać materiały dotyczące miejsc i czasu gry, w których toczyć się będzie kampania. Doskonałym punktem wyjścia będzie rozdział 6 „Kampania SMOCZEJ LANCY”.

ROZDZIAŁ PIERWSZY

Z północy nadeszło niebezpieczeństwo,
Tak jak tego się spodziewaliśmy:
W przedniej straży zimy, smoczy taniec
Spruł tkaninę ziemi, aż z lasu,
Z równin nadeszli oni, z czułych objąć ziemi,
Przed nimi bezmiar nieba.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Jeden wyłonił się z ogrodów kamieni,
Z krasnoludzkich dworów, z pogody i mądrości,
Gdzie serce i umysł płyną, nie poddane wątpliwościom
W nietkniętej żyłe ręki.

W jego ojcowskich objęciach zgromadził się duch.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Jeden zstąpił z przystani podmuchów,
Lekki w tulącym go powietrzu,
Na kotylaszące się łąki, kraj kenderów,
Gdzie zboże samo wyrasta z maleńkości,
By zazielenić się, zazłocić i znów zazielenić.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Następna z równin, dawno powierzona trosce ziemi,
Wykarmiona oddała, horyzontem nicości.
Niosąc łaskę nadeszła, a ciężar
Miłosierdzia i światła skupiał się w jej dłoni:
Nadeszła, niosąc rany tego świata.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Kolejny z równin, w cieniu księżyca,
Poprzez obyczaj, przez obrzęd, śladem księżyca,
Gdzie jego fazy, pełnia i nów, władają
Przypływami jego krwi, a jego dłoń wojownika
Wzniosła się przez hierarchie przestrzeni ku światłu.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Jedna w nieobecności, znana z odejść,
Mroczna wojowniczką w sercu ognia:
Jej chwała przestrzenią między słowami,
Kotylasanką wspomnianą na starość,
Wspomnianą na krawędzi snu i przebudzenia.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Jeden w sercu honoru, utworzony przez miecz,
Przez stulecia lotu zimorodka nad krajem,
Przez upadek i powstanie Solamnii, wstający ponownie,
Gdy serce wznosi się ku obowiązkowi.
Tańczący miecz na zawsze zostanie dziedzictwem.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Następny w prostym świetle brat ciemności,
Zezwalający ręce z mieczem wypróbować wszelkie
subtelności,

Nawet zawile pajęczyny serca. Jego myśli
To stawy, wzburzone zmieniającym się wiatrem –
Nie widzi ich dna.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Następny jest wódz, półelfi, zdradzony,
Gdy więzy krwi rozrywają ziemię,
Lasy, świat ludzi i elfów.
Słyszy zew odwagi, lecz lęka się miłości,
A lękając się tego i słysząc zew obu, nie czyni niczego.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Ostatni z mroku, technący nocą,
Gdzie abstrakcje gwiazd kryją gniazdo słów,
Gdzie ciało cierpi ranę liczb,
Poddane wiedzy, aż, nie mogą błogosławić,
Jego błogosławieństwo pada na nędznych
i pogrążonych w ciemnocie.

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Przyłączyli się do nich także inni w trakcie opowieści:
Niepozorne dziewczę, obdarzone łaską nad łaskami;
Księżniczka nasion i młodych drzewek, której
powołaniem las;

Prastary tkacz wypadków;
Nie zdołamy opowiedzieć, kogo jeszcze opowieść ta
obejmie

Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami

W jesiennym zmierzchu:

*Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Z północy nadeszło niebezpieczeństwo,
Tak jak tego się spodziewaliśmy:
W przedniej straży zimy, smoczy taniec
Spruł tkaninę ziemi, aż z lasu,
Z równin nadeszli oni, z czułych objąć ziemi,
Przed nimi bezmiar nieba.
*Dziewięcioro ich było pod trzema księżycami
W jesiennym zmierzchu:
Gdy świat chylił się ku upadkowi, oni wznieśli się
Ku sercu opowieści.*

Pieśń o dziewięciorgu bohaterach
(przeł. Dorota Żywno)

Wszechświat opiera się na wielkim trójkącie. Fundament ten istniał od początków stworzenia i istnieć będzie przez eony, aż do końca świata. Na jednym wierzchołku umiejscowione jest Dobro, na drugim Zło, na trzecim Neutralność. Na tych wierzchołkach ustawiają się bogowie, aby utrzymać istnienie stworzonego przez siebie świata. Wszystkie rasy Krynnu mają swe miejsce na wielkim trójkącie.

Po stworzeniu świata bogowie powołali do życia pierwsze rasy – elfów, ulubieńców bogów Dobra; ogrów, cenionych przez bogów Zła; wreszcie ludzi, obdarzonych przez bogów Neutralności swobodnym wyborem życiowej drogi. Bóstwa stworzyły również zwierzęta, by zasiedliły dzikie ostępy i pełniły należną rolę w naturalnym porządku świata. Smoki zrodziły się z samego świata, z esencji i z ducha Krynnu.

Chaos dostał się do świata za sprawą Szarego Klejnotu Gargatha. Ów przedmiot, gdzie się nie pojawił, samą swoją obecnością wywoływał zmiany: wypaczał, deformował, przekształcał zwierzęta i ludzi. Ze starych ras humanoidów powstały nowe. Nawet smoki, bardzo na zmiany odporne, zrodziły rzadkie i nietypowe odmiany. Tak powstały kenderzy, krasnoludy i minotaury. Spaczona, zła magia stworzyła jeszcze jedną rasę – smokowców.

Zmiany trwają do dziś. Żadna rasa nie pozostaje trwała. Wszystkie żywe istoty muszą się zmieniać wraz z przekształcającym się światem, inaczej wyginą.

Rasy Ansalonu są bogate i różnorodne. Każda rasa oraz kultura posiada własną tożsamość i miejsce w historii świata. Elf z Qualinesti wywodzi historię rodu aż do korzeni w starożytnym Silvanesti. Żeglarz minotaur zna imię klanowego bohatera – założyciela rodu. Kender potrafi wymienić każdego kuzyna w długim rodowodzie sięgającym wujka Trapspringera [Pułapkołap].

Bohater w uniwersum SMOCZEJ LANCY powinien znać swoje miejsce w świecie, poczynając od rasy. Postacie mogą potwierdzać stereotypy danej rasy, zaprze-

czać im albo całkiem je ignorować. Nie da się stworzyć wiarygodnego, godnego zapamiętania bohatera bez zrozumienia jego rasy oraz tego, jak jej przedstawiciele postrzegają inni mieszkańcy Krynnu.

LUDZIE

Ludzie byli pośród pierwszych ras stworzonych przez bogów. Reprezentują Neutralny wierzchołek trójkąta. Otrzymali swobodę wyboru etycznej i moralnej ścieżki. Ponieważ żyją bardzo krótko, długowieczne rasy postrzegają ich jako ambitnych i niecierpliwych, niespokojnych oraz niezadowolonych ze swego losu. Żyjący na całym Ansalonie ludzie tworzą tak różne kultury, że różnice między nimi bywają nie mniejsze, niż pomiędzy elfami i krasnoludami. Ludzkość jest rasą skrajności. Wiecznie wprawia w ruch wielkie wahadło historii, kołyszące się między dobrem i złem, prawem i chaosem.

Spoleczności, które tworzą ludzie, choć są bardzo od siebie różne, można podzielić na dwie ogólne grupy: tak zwane „cywilizowane” społeczeństwa i prymitywne, wędrowne plemiona. Obie kultury uważają własny styl życia za lepszy. Mieszkańcy miast uważają nomadów za głupich dzikusów, ci zaś widzą w miastowych bezrozumnych słabeuszy.

CYWILIZOWANI LUDZIE

Cywilizowani ludzie stanowią największą populację na Ansalonie i jako tacy są niezmiernie zróżnicowani. Trudno ich definiować jako jedną grupę, gdyż każda społeczność ma własny charakter i wygląd. Rubaszni karczmarze, opryskliwi kowale i sprytni złodziejaskowie trafić się mogą na każdej miejskiej ulicy czy w dowolnej ansalońskiej wiosce.

Cywilizowane postacie wybierają takie umiejętności i atuty, które pomagają im doskonalić się w obranych zawodach. O przetrwanie w dzikich obszarach walczą tylko ci, którzy regularnie podróżują.

Ludzkie narody, ze względu na liczebność i zaradność, często wchodzą w konflikty z innymi rasami. Jednakże mimo wszelkich trudności, wielu z nich przez wieki pracowało nad zawarciem pokoju z pozostałymi rasami – nawet wbrew swym pobratymcom, którzy celowo podsycali konflikty.

Jeśli nie podano inaczej, ludzie w świecie SMOCZEJ LANCY nie różnią się od tych opisanych w *Podręczniku Gracza*.

Cechy rasowe cywilizowanych ludzi

Cywilizowani ludzie posiadają wszystkie cechy rasowe ludzi opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującą różnicą:

- Automatyczne języki: wspólny oraz język regionalny (patrz „Języki Ansalonu” w rozdziale 6).
- Premiowe języki: dowolny.



NOMADZI

Na długo przed powstaniem miast i murów ludzkość żyła w harmonii z naturą. Nomadzi Ansalonu, dziś zwani „prymitywami, barbarzyńcami i dzikusami”, nadal wiodą takie życie, jak ich przodkowie przed tysiącami lat, osiedlając się w najsurowszych klimatach i najbardziej niegościnnych ziemiach. Ci koczownicy zdobyli góry, równiny, pustynie i tundry.

Osobowość: Nomadzi bardzo chlubią się umiejętnością samodzielnego przetrwania w trudnych warunkach. Niewiele mówią, nie chcą marnować ograniczonych zapasów energii na bezproduktywną gadaninę. Także w działaniach i decyzjach są zwykle bardzo praktyczni. Nielatwo przekonują się do obcych czy zawiązują przyjaźnie, za to gdy już kogoś obdarzą zaufaniem, traktują go jak rodzinę. Są gotowi zaryzykować rany i śmierć dla tych, których uważają za przyjaciół. Intuicyjnie rozumieją naturę świata i szanują siły natury.

Postacie nomadów najwyższą ceną atrybuty fizyczne, umożliwiające przetrwanie w ciężkich warunkach i wybierają umiejętności oraz atuty najbardziej przydatne w środowisku, w jakim przyszło im żyć.

Opis fizyczny: Ludzcy nomadzi z Ansalonu są nieco wyżsi od swych cywilizowanych pobratymców, osiągając od 165 do 195 centymetrów wzrostu. Koczownicy z gór, równin i pustyni wyróżniają się brązową skórą, czarnymi włosami i ciemnymi oczami, a członkowie Ludu Lodu z południa mają bladą skórę, jasne włosy (często rude), a oczy zielone albo niebieskie. Wszystkich nomadów piętnują trudy wędrówek i zmagañ z żywiołami, przez co mogą wyglądać na nieco starszych niż są w rzeczywistości. Zachowują sprawność fizyczną i szczupłość do późnej starości.

Każde plemię posiada własne zwyczaje dotyczące wyglądu i stroju. Są one częścią tradycji, a zarazem wymogiem praktycznym w danym środowisku geograficznym. Nomadzi z gór i równin ubierają się w dopasowane, obcisłe skóry zwierzęce. Lud Lodu nosi grube futra dla osłony przed zimnem. Pustynni koczownicy zakładają luźne, wełniane szaty, za dnia chroniące przed pustynnym gorącem, a w nocy przed chłodem. Większość szczepów wytwarza własne ozdoby i biżuterię, które noszą kobiety i mężczyźni; powszechne jest również tatuowanie.

Relacje: W umyśle każdego nomada tkwi głęboko zakorzeniona nieufność wobec innych ras, a także cywilizowanych ludzi. Nawet w najlepszych latach relacje między plemionami a obcymi pozostają napięte. Nomadzi szanują elfów, szczególnie Kagonesti, jako rasę rozumiejącą naturę, ale mimo to uważają ich za arogantów. Koczownicy mają też skłonność do generalizowania cechy innych ras, ale poszczególnym jednostkom dają szansę udowodnić swoją wartość. Nomadzi z zasady nie ufają nikomu poza członkami własnego szczepu.

Charakter: Cywilizowani ludzie zakładają, że nomadzi skłaniają się ku chaosowi, lecz w rzeczywistości zachowują oni równowagę pomiędzy surowym poszanowaniem tradycji a silnym pędem do wolności osobistej. A więc w odniesieniu do prawa i chaosu zachowują neutralność. Pragmatyczne podejście do życia sprawia, że wielu nomadów obiera neutralne nastawienie również wobec dobra i zła, odrzucając wszelkie skrajności w ciągłej walce o przetrwanie.

☞ Języki i imiona nomadów ☞

Wszyscy nomadzi oprócz wspólnego uczą się języka regionalnego. Nadawaniem imion rządzą zróżnicowane zasady, ale wspólną cechą wszystkich pozostaje bardzo poważne podejście do sprawy wyboru miana. Przekręcanie imienia nomada, zwłaszcza dla żartu, to niewątpliwa obraza.

Pustynni nomadzi mówią abanasińskim (Równiny Pyłu) lub khurskim (pustynia Khur). Koczownicy z Równin Pyłu mają te same obyczaje dotyczące imion, co ich pobratymcy z równin (patrz dalej). Męskie imiona z pustyni Khur to m.in. Bardo, Cefi, Parlan i Tarnas, a żeńskie to Aliza, Liri, Morta i Talita.

Górscy nomadzi mówią ergotskim (Północny Ergoth), abanasińskim (Kharolis) lub nerakijskim (Khalkist). Ergothiańscy koczownicy noszą imiona w rodzaju Bosko, Hohbert, Mingo i Torben, a kobiety Adelyn, Flora, Odila i Timona. Górale z Kharolis mają imiona takie jak nomadzi z równin Abanasinii, a khalkistyczycy używają podobnych mian co ich pobratymcy z Khur.

Równinni nomadzi mówią abanasińskim. Męskie imiona to m.in. Arrowthorn [Cierń Strzały], Hollowsky [Puste Niebo], Silverwolf [Srebrny Wilk] i Treewhistle [Świergot Drzew]. Do żeńskich imion należą Clearwing [Jasne Skrzydło], Pale-fawn [Płowy Jelonek], Starflower [Gwiezdny Kwiat] i Tearsong [Pieśń Łzy].

Ludy Lodu mówią własnym, wyjątkowym językiem, przez mieszkańców północy nazywanym lodowym. Jest to mowa daleko spokrewniona z ergothiańskim. Przykłady męskich imion to Asmar, Grimur, Oswald i Valdor, a żeńskich – Aesa, Enola, Marit i Teresa.

☞ Mroźny łupieżca ☞

*Wszyscy stali zmrożeni w kręgu brzytwy
Wszyscy zmrożeni z wyjątkiem Laurany.*

Krainy nomadów: Nomadzi osiedlają się nawet w najbardziej niegościnnych regionach. Szczycą się tym, że umieją przetrwać w warunkach, które dla ludzi chowanych w mieście są nie do zniesienia.

Religia: Nomadzi często wyznają Chislew, bóstwo ceniące szacunek do natury i zrozumienie dla niej. W epokach, w których bogowie pozostawali nieobecni, wiele szczepów koczowników powróciło do wiary w przodków lub oddawało hołd niewidzialnym duchom natury.

Język: Ludzcy nomadzi mówią regionalnymi językami zależnymi od miejsca zamieszkania, a ponadto różne szczepy mówią odmiennymi dialektami. Większość członków plemion zna także wspólny.

Imiona: Nomadzi wybierają imiona, które opisują daną osobę lub odzwierciedlają świat, w jakim żyje dane plemię. Niektóre imiona są specyficzne dla języków i zwyczajów szczepu, a inne wskazują na nomadyczne umiłowanie natury.

*Zaslepiona gorącym światłem strzelającym z korony umysłu
Gdzie śmierć stapia się z tonącym słońcem
Podnosi lodowy topór
I ponad kłębem wilków ponad rzezią
Niosąc lodowe ostrze niosąc ciemność
Otworzyło gardło wilczego pana
I wilki zamilkły, gdy głowa spadła.*

Michael Williams, „Pieśń lodowego topora”
(przeł. Dorota Żywno)

Mieszkańcy północy śmieją się z legend o wodzach Ludu Lodu dzierżących wielkie topory wykute z bryły lodowca. Jednak *mroźny łupieżca* to prawdziwa broń. Podczas wojny lancy właśnie *mroźnym łupieżcą* zabito smoczego arcywładcę Feal-Thasa.

Lód potrzebny do stworzenia *mroźnego łupieżcy* musi pochodzić z sekretnego, specjalnego miejsca Lodowej Ściany, gdzie niewiarygodne ciśnienie prasowało lód przez stulecia, nadając mu twardość stali. Lud Lodu zazdrośnie strzeże tajemnicy produkcji *mroźnych łupieżców*. Ostrza są bardzo starannie rzeźbione i zdobione, następnie smarowane tłuszczem z sadła thanoi i innych egzotycznych składników, aby nadać lodowi trwałość, ostrość i siłę. *Mroźny łupieżca* to cenna broń używana przez Lud Lodu w odwiecznej wojnie z thanoi.

W warunkach zimnych lub bardzo zimnych (maksymalnie 4°C) *mroźny łupieżca* to *topór dwuręczny* +4. W temperaturze umiarkowanej i wyższej (ponad 4°C) staje się tylko *toporem dwuręcznym* +1.

Umiarkowane przemiany; PC 12; Stworzenie magicznej broni i pancerza, Rzemiosło (zbrojmi-strzostwo) 8 rang, twórca musi być kapłanem co najmniej 12. poziomu; Cena 22 720 sz; Koszt stworzenia 11 520 sz + 896 PD.

Poszukiwacze przygód: W kulturze plemiennej ludzie bardzo niechętnie opuszczają rodziny i tradycję, ale silne poczucie obowiązku i wrodzona dzielność służą im dobrze, gdy wyprawiają się w szeroki świat. Wiele szczepów nomadów każe swym wojownikom przechodzić próby, które obejmują wyprawy z dala od domu. Ukończenie takich przygód może zająć całe życie.

Cechy rasowe nomadów

Ludcy nomadzi posiadają wszystkie cechy rasowe ludzi opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującą różnicą:

- **Automatyczne języki:** wspólny oraz język regionalny (patrz „języki i imiona nomadów”). Premiove języki: dowolny.

KRASNOLUDY

Krasnoludy Krynny to pracowity naród, znany w całym Ansalonie jako zdolni budowniczości i mistrzowie rzemiosł. Lubią mieszkać pod ziemią i wiele klanów zamieszkuje olbrzymie hale wykute w skałach pod górami. Jednakże część krasnoludów wyprawiała się na podnóża gór, wybierając kontakty z innymi rasami ponad całkowite odgrózenie się od świata.

Wszystkie krasnoludy posiadają następujące cechy, a różnice dotyczą opisanych dalej podras.

Osobowość: Obcy krasnoludy zdają się być nieprzyjazne i małowmne – one tak po prostu zachowują się względem nieznanym. W kompanii przyjaciół przedstawiciel tej rasy będzie otwarty i gadatliwy, często też gromko ryknie ze śmiechu po dobrych żartach. Nawet bardziej dobrotliwie krasnoludy zachowują na zewnątrz pozory szorstkości, ponieważ rzadko dzielą się z innymi delikatniejszymi uczuciami. Z wielką dumą obnoszą się z długimi, starannie zadbanymi brodami. Żywią wrodzone zamiłowanie do szlachetnych metali i klejnotów, w których cenią zarówno wygląd oraz fakturę, jak i wartość materialną.

Opis fizyczny: Krasnoludy mierzą od 120 do 135 centymetrów wzrostu, nieliczni zbliżają się do 150 centymetrów. Jednak kości i mięśnie przedstawicieli tej rasy są tak solidne i zbite, że ważą oni o wiele więcej, niż można przypuszczać na podstawie wyglądu. Krasnoludy mają jasnobrażową skórę (aczkolwiek odcienie zmieniają się w zależności od klanu i rodziny). Ich włosy bywają brązowe, czarne, szare i (rzadko) białe. Mają szeroką rozpiętość barwy głosu i nawet kobiety mówią głosami od głębokich do wysokich. Rytmiczne zaśpiewy i pieśni krasnoludów wykorzystują wszystkie możliwe tonacje, co wywołuje niesamowite wrażenie.

Mężczyźni noszą długie, gęste brody, z których są bardzo dumni i które starannie pielęgnują. Kobiętom na policzkach rosną kępki włosów.

Relacje: Krasnoludy nie utrzymują dobrych stosunków z innymi rasami, bo do każdej mają przy-

najmniej jedno zastrzeżenie. Gno są pracowitym podziemnym ludem, podobnym do przedstawicieli opisywanej rasy, ale ich egzaltacja i szybkość działania działają krasnoludom na nerwy. Ci mieszkańcy gór podziwiają elfy za biegłość w rzemiośle, ale jednocześnie gardzą tymi aroganckimi, leśnymi cherlakami. Ludzie bywają konkretni, ale według krasnoludów są niekonsekwentni i niegodni zaufania. Kenderzy w oczach większości przedstawicieli niniejszej rasy nie wykazują żadnych pozytywnych cech. A ogry, minotaury i smokowcy są dla brodatego ludu złymi potworami, które należy wytepić.

Charakter: Krasnoludy są praworządne i przeważa u nich postawa neutralna. Poszukiwacze przygód wywodzący się z tej grupy często mają dobry charakter, acz neutralne podejście do prawa i chaosu.

Krainy krasnoludów: Główne ziemie krasnoludzkie to górskie królestwa Thorbardinu i Thoradinu. Poza tym po Kryninie rozrzucone są mniejsze społeczności tej rasy. Thoradin szczególnie często zmieniał właścicieli, przechodząc w ręce kolejnych krasnoludzkich klanów, a obecnie pozostaje pod rządami Daewarów. Historię Thorbardinu cechuje większa stabilność, jako że przez stulecia był odcięty od zewnętrznego świata. Jednak i tam ostatnio zajażyły kłopoty. Podgórskie krasnoludy założyły własne królestwa, wciąż żywiąc urazę do rzekomo zdradzieckich górskich pobratymców, którzy dawno temu wygnali ich z gór.

Religia: Wszystkie krasnoludy wyznają Reorxa, boga kuźni. Wierzą, że są ludem wybranym, stworzonym na podobieństwo tego właśnie bóstwa. Niektórzy przedstawiciele tej rasy porzucili swojego boga po Lecie Chaosu, są to jednak nieliczne przypadki. Komnaty krasnoludów często rozbrzmiewają przysięgą „Na brodę Reorxa!”.

Języki: Język krasnoludzki na przestrzeni wieków niewiele się zmienił i trudno wskazać jakieś szczególnie niezwykle dialekty. Podgórszy przedstawiciele tej rasy oraz ich pobratymcy z mrocznego królestwa Thoradinu mówią z rozpoznawalnymi akcentami. Niemniej inne krasnoludy nie mają trudności z ich zrozumieniem. Członkowie opisywanej rasy uczą się wspólnego oraz języka wrogów (goblinów czy ogrów). Wielu poznaje także mowę młotów – metodę porozumiewania się za pomocą serii stuknięć w kamienne ściany.

Nazwiska: Wszystkie krasnoludy noszą nazwiska rodowe, z których są bardzo dumne. Każda rodzina jest częścią większego klanu. Dzieciom nadaje się imiona przy narodzinach, często na cześć krewnego lub przodka. Prowadzi to do nieporozumień z obcymi, gdy napotykają oni kilku krasnoludów o takich samych czy prawie takich samych nazwiskach. Same krasnoludy żywo interesują się genealogią i bez trudu identyfikują swych pobratymców.

Męskie imiona: Barsh, Duncan, Granit, Isarn, Jasper, Kharzod, Mortar [Moździerz], Rolg, Stanach, Tarn [Górski Staw].

Żeńskie imiona: Amelista, Belecia, Garnet, Ivo-ry [Kość Sloniowa], Jetta [Gagat], Kelida, Mika, Obsidian [Obsydian], Perian, Ruby [Rubin].

Nazwiska klanowe: Coalblack [Czarny Jak Węgiel], Drumwarden [Naczelnik Beczek], Ironhammer [Żelazny Młot], Slatebrim [Krawędź Łupka], Thorwallen [Cierniowy Mur].

Poszukiwacze przygód: Krasnoludy szukające przygód wyruszają po zemstę, na poszukiwanie skradzionej własności albo w podróż kupiecką mając na celu sprzedaż świetnie wykonanych towarów. Jednak dla krasnoludów wyprawa gdzieś daleko od klanu to rzecz nienaturalna, więc klan i pobratymcy mogą uznać za zdegenerowane osoby, które spędzają życie na szukaniu przygód.

Cechy rasowe: Według podrazy (patrz dalej).

GÓRSKIE KRASNOLUDY

Krasnoludy z górskich królestw trzymały się na uboczu życia Ansalonu. Kontakty z zewnętrznym światem często kończą się źle, więc samowystarczalni przedstawiciele opisywanej rasy są w stanie zatrzaskać bramy i odgrodzić swe komnaty, by zachować własny styl życia, jaki wiodą jeszcze od Wieku Snów.

Górskie krasnoludy pochodzą z jednego z następujących klanów.

Hylar („najwyższy“): Najstarszy z krasnoludzkich klanów, często uważany za najszlachetniejszy. Sale mieszkalne w górskich królestwach jego przedstawicieli są najlepiej wyposażone i zawsze olśniewające.

Daewar („najdroższy“): Kolejny bardzo szanowany klan. Z Daewarów wywodzi się wielu sławnych wojowników i przywódców. Słyną z doskonałej sprawności bojowej i często współpracują z przywódcami klanu Hylar.

Klar: Klarowie byli klanem krasnoludów podgórskich, uwięzionym wewnątrz Thorbardinu podczas Katakliizmu. Nie pozwolono im już opuścić górskiego królestwa, gdy ponownie otwarły się bramy na zewnętrzny świat. Jako klan są znani z dzikiego wzroku

i splełanych bród, jednak reputacja obłąkańców jest nie do końca zasłużona. Górskie krasnoludy podporządkowały ich sobie. Odkąd oskarżono Klarów o sprzyjanie Neidarom podczas wojny bramy krasnoludów (kolejne niesprawiedliwe oskarżenie), są klanem służebnym. Znani są jako dzielni wojownicy i wierni przyjaciele. Choć zepchnięto ich do służebnej roli dość niesprawiedliwie, wielu niezłomnie popiera hylarskich panów.

Cechy rasowe górskich krasnoludów

Krasnoludy górskie posiadają wszystkie cechy rasowe krasnoludów opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującą różnicą:

- Automatyczne języki: krasnoludzki i wspólny. Premiove języki: giganci, gnomi i mowa młotów.

Podgórskie krasnoludy

Podgórskie krasnoludy opuściły podziemne hale, aby sprawdzić swe umiejętności w szerokim świecie. Posiadają one takie same cechy, jak ich kuzyni z gór, są jednak bardziej tolerancyjne wobec innych ras i kultur.

Wszystkie te krasnoludy należą do klanu Neidarów („najbliższych”). Między górskimi a podgóorskimi istnieje długotrwała, gorzka niechęć, ciągnąca się jeszcze od czasów Katakliizmu. Krasnoludy podgórskie oskarżają pobratymców o zamknięcie przed nimi wrót Thorbardinu, podczas gdy Neidarowie szukali schronienia po Kataklizmie. Górskie krasnoludy bronią się, twierdząc, że miały tylko tyle żywności, by wyżywić własne klany i że gdyby wpuściły pobratymców, wszyscy mogli wyginąć z głodu.

Cechy rasowe krasnoludów podgórskich

Krasnoludy górskie posiadają wszystkie cechy rasowe krasnoludów opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującą różnicą:

- Automatyczne języki: krasnoludzki i wspólny. Premiove języki: elfi, goblini i ogrowy.

Krasnoludy wygnane

⇔ (bezklanowe) ⇔

Wykluczony krasnolud nigdy nie może wrócić do domu i klanu. Staje się wygnańcem, wędrowcem po obcych krainach. Banita może zostać przyjęty przez jakiś klan w innym zakątku Ansalonu, ale nie otrzyma tam prawa głosu i praktycznie będzie uchodził za osobę żyjącą z ich jałmużny.

Margaret Weis i Don Perrin, „Brygada śmierci”
(przeł. Dorota Żywno)

Wygnańców albo „bezklanowców” wypędzono z klanu i rodzinnego domu. Więzy rodzinna i klanowa jest u krasnoludów tak silna, że odczuwają ją niemal fizycznie. Los wygnańca to kara gorsza od śmierci. I faktycznie, część krasnoludów popełnia samobójstwo, wołając śmierć od życia w samotności.

Krasnoluda górskiego wygnać może jedynie rozporządzenie wielkiego thana, ale każdy ma prawo wnieść przeciw niemu oskarżenie (krasnolud sugerujący radzie, że jakiś jego pobratymca winien zostać wygnany, przysparza sobie śmiertelnego wroga). Z kolei wzgórzowi – uważając się za bardziej postępowych – wyrok w takich sprawach poprzedzają otwartą debatą. Wygnanie takiego krasnoluda wymaga większości 2/3 głosów dorosłych członków klanu.

Liczba wygnań jest u krasnoludów bardzo niska. Jednak wypędzenie to powód, dla którego krasnolud może rozpocząć życie poszukiwacza przygód. Wędrujący za przygodami przedstawiciele tej rasy, którzy zetkną się z klanowymi pobratymcami, mogą poczuć palący wstyd. Innych, wierzących, że wygnano ich niesprawiedliwie, ogarnia wściekłość.

CZARNE KRASNOLUDY

Czarne krasnoludy to dwa klany górskie, które wybrały życie w kompletnych ciemnościach. Inne krasnoludy uważają ich za obłąkanych. Czarni znani są ze złych i morderczych czynów. Deklarują lojalność wielkiemu thanowi i krasnoludzkiej rasie, lecz nie jeden raz dopuścili się zdrady pobratymców.

Theiwar („niewdzięczni”): Niedługo Theiwarowie byli klanem mieszkającym głęboko pod ziemią. W późniejszych latach Wieku Snów jego członkowie nabawili się alergii na światło słoneczne. Stulecia izolacji i krzyżowania się między sobą nadały im niaturalne cechy, odróżniające „niewdzięcznych” od większości kuzynów. Theiwarowie mają nadzwyczaj jasną karnację, a występują wśród nich też prawdziwi albinosi. To jedyny krasnoludzki klan wykazujący aktywne zainteresowanie magią, co stanowi kolejną przepaść między Theiwarami a ich kuzynami.

Daergar („Najgłębsi”): W Wieku Snów Daergarowie byli szlachetnym klanem walczącym po stronie Hylarów i ich krewniaków, Daewarów. Po połączeniu się ze zbuntowanymi Theiwarami Daergarowie zostali wygnani w głębokie podziemia pod górami. Wymieszali się z Theiwarami i w pierwszej połowie Wieku Potęgi upodobnili się do nich całkowicie. Inne klany często nazywają Daergarów „Dewarami” (zniekształcone połączenie nazw Daergar i Theiwar), gdyż poświęcili czystość swego klanu na rzecz losu czarnych krasnoludów.

Cechy rasowe czarnych krasnoludów

Czarne krasnoludy mają wszystkie cechy rasowe krasnoludów opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującymi różnicami:

- +2 Budowa, -4 Charyzma. Czarne krasnoludy posiadają twardość i wytrzymałość krasnoludów, lecz są ponure i zamknięte w sobie.
- Widzenie w ciemnościach (zasięg 36 metrów).
- Premia rasowa +2 do testów Cichego poruszania się, Nasłuchiwania i Ukrywania się. Czarne krasnoludy biegle skradają się w ciemnościach i świetnie nadają się na szpiegów.
- Słabość w świetle: Czarne krasnoludy podlegają karze z okoliczności -2 do testów ataków, rzutów obronnych i innych testów w jasnym świetle słonecznym oraz na obszarze działania czaru *światło dnia*.
- Ulubiona klasa: łotrzyk.

ŻŁEBOWE KRASNOLUDY

Agharowie („udręczeni”) – przez większość ras zwani krasnoludami żłebowymi – to niegodnie poczęta nacja o niesamowitej wręcz zdolności przetrwania. Istnieje u nich bogata tradycja ustna (uwielbiają opowieści), ale każdy klan żłebowych inaczej pamięta szczegóły swych początków czy historii. Powszechnie akceptowana opowieść o pochodzeniu tych krasnoludów znajduje się w tomach *Ico-nochronosa* pióra Astinusa. Według wspomnianego

dziela żłebowi powstałi ze skrzyżowania gnomów i krasnoludów w latach następujących po przemianie gnomów, do której przyczynił się Szary Klejnot Gargatha. Gномо-krasnoludzy mieszańcy odziedziczyli najgorsze cechy obu ras. Nieszczęślików spotkało wypędzenie z klanów. Później nadano im nazwę „krasnoludów żłebowych”, odzwierciedlającą niski status i złe warunki życia.

Osobowość: Oto jakie aspekty osobowości krasnoluda żłebowego podsumowują całą rasę: silny instynkt samozachowawczy, wielka, acz nieuzasadniona duma z siebie, niezłomna wytrwałość, żalony wygląd, desperacka wola przeżycia, kiepski spryt i niska inteligencja. Podstawową sprawą dla tych istot pozostaje przetrwanie. Krasnoludy żłebowe zrobią wszystko, aby przeżyć. W obliczu niebezpieczeństwa natychmiast starają się wziąć nogi za pas, a gdy to niemożliwe, głośno jęczą i lamentują. Nie są jednak całkowicie bezbronne. Przyparte do muru walczą zjadle, z dziką furią zapędzonego w kąt szczura. Walcząc o przetrwanie uciekają się do wszelkich metod – gryzą, kąsają, drapią, uderzają pięściami. Nie znają w ogóle pojęcia walki uczciwej i czystej.

Glupota żłebowych krasnoludów jest na Ansalonie legendarna. Te istoty znają tylko dwie liczby – „jeden” dla pojedynczych rzeczy oraz „dwa” dla wszystkiego, czego jest więcej niż jeden.

Bez względu na opinię innych ras, krasnoludy żłebowe są bardzo dumne i wszystko czynią z wielką powagą. Przetrwanie to nie są żarty. A w surowej, wrodzonej umiejętności przetrwania żadna rasa nie dorównuje tym stworzeniom.

Opis fizyczny: Krasnoludy żłebowe są niskie i krępe. Średnio osiągają poniżej 120 centymetrów wzrostu i ważą około 50 kilogramów. Kobiety są nieco mniejsze od mężczyzn. Fizycznie żłebowe przypominają inne krasnoludy, ale wskutek kiepskich warunków życia często szpecą je blizny, brodawki, wrzody, czyraki i brud. Skóra tych stworzeń miewa barwę od oliwkowobrazowej przez jasnokremową do brudnej szarobrunatnej, a plamista i cętkowana również nie należy do rzadkości. Mężczyźni noszą długie, zaniedbane brody, a kobietom na policzkach rosną drobne kępki włosów następujących barw: ciemny blond lub brąz, rdzawy, szary lub matowoczarny. Oczy tych krasnoludów miewają barwę od wodnistoniebieskiej i zielonej do brązowej i orzechowej. Żłebowe są lżejsze od typowych krasnoludów i nie tak krępkie. Mają smukłe, wąskie palce rąk i kończyny. Wypukłe brzuchy zdarzają się dość często u przedstawicieli obu płci. Krasnoludy żłebowe ubierają się we wszystko, co nawinie się pod rękę, bez względu na to, czy przedmiot był przeznaczony do takiego celu.

Relacje: Krasnoludy żłebowe można napotkać na całym Ansalonie, jednak nigdzie nie są szczególnie mile widziane. Gdy raz osiedlą się w jakimś miejscu, niezmiernie trudno się ich pozbyć. Okoliczni



mieszkańcy, dostrzegając dobrą stronę tej sytuacji, wykorzystują żlebowe do żmudnych prac fizycznych, które te z ochotą wykonują. Co ciekawe, przedstawiciele opisywanej podrasy należą do najlepszych kucharzy Ansalonu.

Charakter: Przetrawianie nie zna żadnych praw i to samo dotyczy krasnoludów żlebowych. Koncepcja skodyfikowanego zestawu „reguł” jest im obca. Krasnoludy żlebowe silnie skłaniają się w stronę zachowań chaotycznych. Nie widzą wielkiej różnicy między siłami zła i siłami dobra – żadna z tych potęg nie przejmuje się żlebowymi, więc Agharowie odplacają tym samym.

Krainy krasnoludów żlebowych: Kataklizmy i wojny będące plagą dla świata są błogosławieństwem dla krasnoludów żlebowych. Gdy kataklizmy i wojny niszczą zarówno wioski, jak i miasta, „udręczeni” wprowadzają się do wyludnionych ruin. Potężne niegdyś metropolie, choćby Xak Tsaroth oraz kanały miast w rodzaju Palanthas stają się domem krasnoludów żlebowych. „Udręczeni” nie posiadają własnej ziemi ojczystej ani narodowej kultury, więc chętnie przyjmują zwyczaje panujące w okolicy.

Religia: Krasnoludy żlebowe wierzą, że opuścił je Reorx, bóstwo opiekuńcze wszystkich krasnoludów i gnomów. Chcąc wypełnić pustkę po nim, zwracają się o ochronę przed krzywdą i wsparcie w walce o przetrwanie do duchów zmarłych przodków. Agharowie wierzą, że w nieożywione przedmioty może wstąpić moc ducha przodka, a posiadanie takiego przedmiotu podobno obdarza posiadacza mocą ducha. Na przykład, martwa jaszczurka może mieć

cudowne własności lecznicze (przynajmniej dla żlebowych). Inne rasy uważają tę wiarę za kolejny dowód agharskiej głupoty. Krasnoludy żlebowe nie przejmują się jednak zbyt tym, co myślą inni. Z ich punktu widzenia wiara działa.

Języki: Język agharski, zwany żlebomową, brzmi szorstko, zagmatwane i niezrozumiałe dla wszystkich oprócz przedstawicieli opisywanej podrasy. Narzecze Agharów nie jest nawet prawdziwym językiem, zmienia się bowiem nieustannie, w miarę potrzeb zapożyczając wyrazy z innych mów. Zresztą w obszarze językowym, krasnoludy żlebowe wykazują znaczną inwencję twórczą. Agharowie żyjący w pobliżu elfów mówią językiem, który brzmi jak zniekształcony, łamany elfi, a gdy za sąsiadów mają krasnoludów, mówią zdeformowanym krasnoludzkim i tak dalej. Żlebomowa zmienia się tak szybko, że uczeni nie są w stanie jej badać.

Gdy spotykają się dwie grupy krasnoludów żlebowych, w ciągu kilku dni ich dialekty zlewają się w jedno, zupełnie nowe narzecze.

Imiona: Krasnoludy żlebowe otrzymują imiona od rodziców, „przyjaciół”, panów albo wybierają je same. Chętnie zmieniają miana pod wpływem kaprysu, jeśli spodoba im się jakieś inne. Bywa, że przykładają się do tego zupełnie obce osoby. Raz człowiek powiedział do żlebowego „Zejdź mi z drogi, musza larwo!” i nadał Agharom imię przekazywane z pokolenia na pokolenie. Zazwyczaj imię takiego krasnoluda to prosta zbitka dwóch sylab, które mogą mieć znaczenie, a może tylko ciekawe brzmienie.

Imiona męskie: Blip, Bron, Clout, Gandy, Glitch, Pook, Rounce, Scrib, Seston, Tunk.

Imiona żeńskie: Bruze, Bupu, Fandy, Gata, Many, Pert, Stura, Vilga, Zaka.

Nazwiska klanowe: Brap, Bulp, Clang, Glug, Hurk, Migan, Pland, Slik, Tega, Zand.

Poszukiwacze przygód: Odważniejsze krasnoludy żłebowe zostają handlującymi wojownikami i lotrzykami, a kilku tropicieli oraz barbarzyńców poświęca się obronie klanu. Te istoty rzadko są zdolne do skupienia i umysłowego wysiłku niezbędnego do władania magią wtajemniczeń, ale bywają zadziwiająco zdolnymi kapłanami oraz mistykami. Ich wiara jest ciężko obciążona przesadami, lecz agharscy kapłani całym sercem oddają się służbie każdemu bogu, który łaskawie zechce ich wysłuchać.

Cechy rasowe krasnoludów żłebowych

Krasnoludy żłebowe posiadają następujące cechy rasowe, zastępujące normalne krasnoludzkie zdolności i cechy.

- **+2 Zręczność, +2 Budowa, -4 Intelpekt, -4 Charzma.** Krasnoludy żłebowe są zaskakująco zwinne i rozwijają się w warunkach, w których inni zginęliby marnie. Instynkt przetrwania pozwala im żyć w niebezpiecznych regionach. Mają natomiast wielkie braki w inteligencji i kontaktach społecznych. Jeśli losowo określasz atrybuty postaci, to te, których wartość w wyniku modyfikatorów rasowych spadnie do 2 lub poniżej, będą miały mimo wszystko wartość 3.
- **Mały rozmiar:** Krasnoludy żłebowe są małego rozmiaru, dzięki czemu zyskują premię z rozmiaru +1 do Klasy Pancernia, premię z rozmiaru +1 do testów ataków, premię z rozmiaru +4 do testów Ukrywania się. Posługują się za to mniejszym orężem niż ludzie i mogą podnieść oraz przenieść 3/4 ciężaru, z jakim poradziłyby sobie postaci rozmiaru średniego.
- **Bazowa szybkość naziemna krasnoluda żłebowego wynosi 6 metrów.**
- **Instynkt przetrwania:** Krasnoludy żłebowe nade wszystko pragną przeżyć. Otrzymują premię rasową +2 do testów Cichego poruszania się, Sztuki przetrwania i Ukrywania się. Mogą wykonywać testy Sztuki przetrwania pozwalające znaleźć żywność i podstawowe artykuły nawet w miastach.
- **Czerstwość:** Krasnoludy żłebowe są odporne na działanie chorób i trucizn, otrzymują bowiem premię rasową +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko efektom chorób i trucizn.
- **Żalosość:** Na dyplomację krasnoludów żłebowych składają się pochlebstwa, żebrania, płkanie, błaganie i wreszcie „podkulanie ogona”. Opiswane istoty wyniosły tę zdolność do rangi sztuki. Otrzymują premię rasową +4 do testów Dyplomacji wykonywanych w celu przekonania wroga, by ich nie krzywdził.

• **Tehórzliwość:** Krasnoludy żłebowe są szczególnie podatne na Zastraszenie i efekty strachu. Podlegają karze -4 do testów poziomów wykonywanych w celu odparcia wyników testów Zastraszenia oraz do rzutów obronnych przeciw efektom strachu.

• **Automatyczne języki:** żłebomowa i wspólny. Premie języki: żaden.

• **Ulubiona klasa:** lotrzyk.

ELFY

Elfy Krynnu są ulubieńcami bogów Dobra. Egzystują w harmonii z naturą, którą delikatnie kształtują według swojej wizji doskonałości. Żyją bardzo długo, więc wydaje się, że mają nieograniczoną cierpliwość. Często zdają się więcej myśleć niż działać, nie zdradzają ambicji czy zaangażowania, są zdystansowane i niedostępne. W kontraście z elfim gorącym szacunkiem dla życia i umiłowaniem piękna ludzkie ambicje wydają się płytkie oraz próżne.

KAGONESTI

Kagonesti, czyli dzikie elfy, żyją w lasach. Uważają, że każda istota oraz przedmiot – od owadów i ptaków aż po rzeki i chmury – posiada swego ducha. Darzą owe duchy szacunkiem i wiedzą, że w zamian te byty szanują elfy.

Osobowość: Kagonesti wierzą, że jedyna droga do szczęścia to życie w harmonii z naturą. Są dumne, zapalczywe i życzą sobie, by pozostawić je w spokoju. Kagonesti – wskutek rozprzestrzeniania się ludzi i złego traktowania ze strony elfich krewniaków – musiały opuścić leśne domy, przenosząc się do świata, którego nie lubią i nie rozumieją. Większość ich pobratymców to istoty spokojne. Kagonesti jednakże w stresujących sytuacjach bywają wybuchowi i agresywni.

Opis fizyczny: Kagonesti są nieco niżsi od krewniaków Silvanesti i Qualinesti, ale za to o wiele bardziej umięśnieni. Mają brązowy odcień skóry, a włosy zazwyczaj ciemne – od czerni do jasnego brązu. Niemniej czasami na świat przychodzi Kagonesti o srebrnobiałych włosach, będących dziedzictwem odległego przodka. Dzikie elfy czystej krwi mają orzechowe oczy.

Kagonesti ubierają się w skórzane stroje, ozdobione długimi frędzlami (które – jak wierzą – odstraszały złe duchy), piórami (ponoć zapewniającymi szczęście), srebrną biżuterią (symbolizującą świat duchów) oraz turkusami (symbolem zarówno nieba, jak i ziemi). Na odkrytych partiach ciała malują lub tatuują skomplikowane wzory, które mogą wskazywać na rodzinę czy mieć bardziej duchowe znaczenie. Kagonesti osiągają dorosłość w wieku około 70 lat, a dożywają jakichś 500. Nieliczni przeżywają nawet 700 i więcej lat.

Relacje: Kagonesti strzegą się wszystkich obcych. Historia dała im nie jedną lekcję nieufności. Ludzie ścinają drzewa na budowę miast i polują na



Elfy

zwierzęta dla zabawy. Krasnoludy potrzebują drewna do palenia w kuźniach, ogry czerpią radość z torturowania i mordowania. Kagonesti podejrzliwie podchodzą nawet do innych elfów, ponieważ Silvanesti i Qualinesti uznają swych kuzynów za barbarzyńskie dzieci, którym należy „pokazać” właściwą drogę życia.

Charakter: W przeciwieństwie do innych elfów, które zazwyczaj są dobre, Kagonesti za sprawą życia w harmonii z naturą prezentują bardziej wyważone, neutralne stanowisko. Niektóre czasami wykazują bardziej praworządne czy chaotyczne osobowości, ale ostatecznie osiągają równowagę. Ponieważ zależy im na dobru wszystkich istot, częściej są dobre niż złe. Jak w przypadku wszystkich przedstawicieli tej długowiecznej rasy, złe Kagonesti czeka wygnanie ze społeczności i los czarnych elfów.

Ziemie Kagonesti: Tradycyjny dom Kagonesti to lasy Południowego Ergoth. Nie mają stałych osad, a pojedyncze konstrukcje stawiają ze skóry i lekkiego drewna. Każda wioska to siedziba plemienia złożonego z kilku spokrewnionych rodzin, skupionego wokół wodza – najstarszego i najmądrzejszego członka szczepu, podejmującego decyzje dla dobra całej społeczności.

Kagonesti przetrwali powstanie Cesarstwa Ergothiańskiego, oderwanie rodzinnych lasów od kontynentu podczas Katakliizmu, najazdy smoczyc armii, a nawet zdołały oprzeć się tyranii smoczego możnowładcy Gellidusa. Wiele ucierpieli również wskutek wtrącania się i arogancji swych pobratymców, Silvanesti i Qualinesti, którzy chcą „ucywilizować” dzikich kuzynów.

Religia: Kagonesti czczą bóstwa Światła i Równowagi, a bogów Ciemności szanują, acz trzymają się na bezpieczny dystans. Mają bardziej osobisty związek z trzema bóstwami natury: Habbakukiem, Niebieskim Feniksem i bogiem zwierząt; Branchalą (lub Astrą), Pieśnią Życia i bóstwem lasów oraz Chislev, boginią natury, dzicyz i zwierząt.

Języki: Język Kagonesti to połączenie prาดawnej mowy elfów i leśnego, którym posługują się istoty baśniowe oraz inni mieszkańcy lasu. Kagonesti nie posiadają języka pisanego, ale za to używają pisma obrazkowego, które służy za pomoc mnemotechniczną szamanom i opowiadającym historie.

Imiona: Każde dziecko Kagonesti otrzymuje od rodziców imię odzwierciedlające jakąś cechę dziecka albo odnoszące się do jakiegoś elementu świata natury. Po ukończeniu rytuału przejścia elf tej podrasy przyjmuje inne imię, symbolizujące, że osiągnął dorosłość. Kagonesti przechodzi ten etap około 40. roku życia, choć niektórzy doświadczają tego o wiele wcześniej. Zdarza się, że taki elf zmienia imiona kilkakrotnie w ciągu długiego życia, a każde miano odzwierciedla jakieś ważne wydarzenie.

Imiona męskie: Czarny Ptak, Zielony Liść, Nocny Jastrząb, Łowny Kot, Chodzący wśród Cieni, Skradający Wilk, Dwa Księżyce, Biegający po Wodzie, Biały Jeleń, Dzikie Serce.

Imiona żeńskie: Popiołek, Płacząca Wierzba, Mała Sarenka, Śmiejący Strumyk, Lwica, Żalobny Świt, Dumne Serce, Kruczogrzywa, Gwiazdooka, Szept Wiatru.

Poszukiwacze przygód: Większość Kagonesti opuszcza leśne domy tylko z konieczności, ale niektóre odkrywają w sobie żyłkę podróżnika. Większość wędrujących przedstawicieli tej podrasy to tropiciele, wojownicy i barbarzyńcy, którzy często muszą walczyć w obronie swych rodzinnych puszczy. Kagonesti zatrudnione przez „ucywilizowane” elfy mogą pracować jako służący lub przyboczni i podróżować z panami. Wywodzący się z tej podrasy bywają też kapłanami (lub druidami) trzech bóstw

natury. Nie ufają czarodziejom, więc niewielu Kagonesti przechodzi Próbę Wielkiej Magii – a ci, którym się to powiedzie, niemal zawsze przywdziewają Białe Szaty. W Wieku Śmiertelników niektórzy Kagonesti zostali mistykami i zaklinaczami, choć jest ich stosunkowo mało.

Cechy rasowe Kagonesti

Kagonesti posiadają wszystkie cechy rasowe elfów opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującymi różnicami:

- **+2 Zręczność, -2 Intelpekt, -2 Charyzma.** Kagonesti są niżsi, ale lepiej zbudowani od innych elfów, a cechy fizyczne zwykle przedkładają nad umysłowe.
- **Elfi wzrok:** Elfy z Krynnu widzą w słabym świetle, a ich wzrok w świetle gwiazd, księżyca i przy podobnym słabym oświetleniu sięga dwa razy dalej niż ludzki. Zachowują przy tym zdolność rozróżniania kolorów i szczegółów. Elfi wzrok zapewnia także widzenie w ciemnościach na zasięg 9 metrów, lecz tylko w czarni i bieli (poza tym działa jak normalny wzrok).
- **Biegłość w broni:** Kagonesti otrzymują darmowe atuty Biegłość w broni żołnierskiej w krótkim mieczu, długiej włóczni, łuku krótkim (w tym refleksyjnym) i długim (w tym refleksyjnym). Te elfy są myśliviymi i wojownikami, więc wszyscy potrafią się wymienionym orężem posługiwać.
- **Premia rasowa +1 do testów Sztuki przetrwania i Wiedzy (natura).** Puszcza jest domem Kagonesti, a tajemnice natury wysysają z mlekiem matki.
- **Automatyczne języki:** elfi i leśny. Premiowe języki: ergotski, gnolli, gobliński, ogrowy, solamnijski, wspólny.
- **Ulubiona klasa:** tropiciel.

QUALINESTI

Spśród wszystkich elfów właśnie Qualinesti utrzymują najwięcej kontaktów z innymi rasami Krynnu. Niektóre z nich wolą jednak siedzieć w puszczańskich domach. Niemniej dużą liczbę Qualinesti można napotkać podróżujących po kontynencie w charakterze kupców, kapłanów, czarodziejów i zwykłych wędrowców.

Osobowość: Ze względu na stosunkowo długie życie, Qualinesti przyjmują przeszłość bez żalu i spokojnie spoglądają w przyszłość. Cierpliwie dążą do zamierzonych celów i patrzą na życie z optymizmem. Owszem, żałują tego, co utraciły na przestrzeni lat, lecz nie pozwalają zaważać negatywnym emocjom. Wolą wyglądać kolejnego nadchodzącego dnia i przyszłych nowych wyzwań.

Qualinesti są dumne z posiadanych umiejętności i często spoglądają pogardliwie na „toporne” dzieła ewidentnie gorszych ras. Są bardziej otwar-

te i tolerancyjne od Silvanesti. Dobrze dogadują się z innymi rasami, jednak siebie samych uważają za wybrańców bogów. Sprzeciwiają się międzyrasowym małżeństwu. Wprawdzie udzielają schronienia półelfom, lecz nigdy ich w pełni nie zaakceptowały.

Opis fizyczny: Qualinesti są nieco niższe i ciemniejsze od Silvanesti. Średnio mierzą pod 150 centymetrów wzrostu. Budowę ciała mają wiotką i wdzięczną, barwę włosów od miodowej po blond, a oczy zwykle niebieskie lub brązowe. Mówią silnym, łagodnym głosem, a zachowują się otwarcie i przyjaźnie. Moda Qualinesti zaleca tkanice spodnie i kaftany dla mężczyzn, a długie suknie dla kobiet. Ubrania projektowane są umiejętnie i z artyzmem, aby cieszyły oko i zarazem były praktyczne. Przeważają kolory ziemiste – od szlachetnej żółci w odcieniu kwiatu nawłoci do soczystego brunatnego, z plamami kolorów używanymi oszczędnie, dla osiągnięcia maksymalnego efektu. Nie są zniechęcająco atrakcyjne jak Silvanesti, lecz i tak gracją oraz pięknem wywierają wrażenie na przedstawicielach innych ras, a zwłaszcza na ludziach. Qualinesti osiągają dorosłość w wieku około 80 lat i dożywają od 550 do 700 lat.

Relacje: Qualinesti – bardziej tolerancyjne i towarzyskie od Silvanesti – utrzymują więcej kontaktów poza swymi leśnymi siedzibami. Niemniej podczas Kataklizmu i po nim, w okresie poprzedzającym wojnę lancy i później, podczas wojny chaosu, nabrały głęboko zakorzenionej niechęci do innych ras. Potrafią być równie arogancy i wyniośli jak Silvanesti, lecz ich pogarda często wyraża się subtelniejszymi środkami, takimi jak „przypadkowo” rzucone zdanie, krzywe spojrzenie czy kuksaniec w ramię.

Charakter: Qualinesti są rzecznikami niezależności, samostanowienia i wolności. Skłaniają się lekko ku chaosowi, a silnie w stronę dobra. Qualinesti, który wybiera drogę zła, staje się wygnańcem, czarnym elfem.

Krainy Qualinesti: Podczas Wieku Snów Qualinesti stworzyły ojczyznę w puszczy oddzielającej Thorbardin od Ergoth w północnym Ansalonie. Przed Piątym Wiekiem największym miastem tej podrasy była przepiękna stolica Qualinost. Słynęła ona z wyłożonej złotem Wieży Słońca, gdzie rezydował mówca słońca. Zamiast murów obronnych Qualinost otaczały cztery łukowate mosty, biegnące pomiędzy wieżami strażniczymi. Podczas wojny dusz w Piątym Wieku Qualinost uległ zniszczeniu w wielkiej bitwie, która przyniosła także zgubę smoczycy Beryllintranox. Obecnie ruiny niegdyś pięknego miasta spoczywają pod wodami jeziora zwanego *Nalis Aren* (Jezioro Śmierci).

Gdy siły zła ogarnęły ojczyznę Qualinesti, musieli oni pójść na wygnanie. Poszukując nowego domu u kuzynów, podjęli niebezpieczną podróż przez Równiny Pyłu i bezpiecznie dotarli do Silvanesti.

Niestety, na miejscu musieli stawić czoło nowemu niebezpieczeństwu, jako że na tę krainę najechała armii minotaurów.

Qualinesti władca mówca słońca, który musi być prawdziwym potomkiem najsłynniejszego przywódcy, Kith-Kanana. Jego rola to przede wszystkim przewodniczenie i zarządzanie senatem zwanym Thalas-Enthia, którego członkowie reprezentują różne gildie i grupy społeczne tej podraszy elfów. Obecnie mówcą słońca jest Gilthas, syn dwojga Bohaterów Lancy – Tanisa Półelfa i Laurany Złotego Generała (to córka jednego mówcy słońca, a także siostra innego).

Religia: Elfy są dziećmi bogów Światła, a zatem najwięcej czi poświęcają Quen Illumini (Mishakal), Modliszce Róży (Majere), Niebieskiemu Feniksowi (Habbakukowi), Astrze (Branchali) i Solinari. Szanują także Chislev jako bóstwo natury. O bogach Ciemności mówią rzadko, a oddawanie im czi uważają za herezję. Rytuale Qualinesti zazwyczaj są spontaniczne i płyną z potrzeby serca.

Języki: Język Qualinesti wywodzi się z tej samej mowy co język Kagonesti i Silvanesti – niemniej te elfy często zapożyczają i przejmują słowa od innych ras.

Imiona: Dzieciom nadaje się wymyślne, piękne imiona, na które składają się szczególne ciągi sylab odbijające wyjątkową, szczególną naturę dziecka. Ponieważ społeczność Qualinesti jest patriarchalna, do imienia dziecka dodaje się imię ojca, dla podkreślenia rodowodu.

Imiona męskie: Armantaro, Gilthanas, Harnutis, Kelevendros, Kemian, Paladithel, Quenavala, Solarinas, Tanthalas, Vanthanoris.

Imiona żeńskie: Ailea, Deanna, Gilleana, Kaylan, Laurantalasa, Merathanos, Ororana, Rhyana, Thorala, Verhanna.

Poszukiwacze przygód: Qualinesti wyruszają w drogę z powodów praktycznych, lecz niektóre podróżują z ciekawości lub dla przyjemności. Większość nie zatrzymuje się na długo w jednym miejscu, woląc zobaczyć i spróbować jak najwięcej zanim powrócą do domu.

Cechy rasowe Qualinesti

Qualinesti posiadają wszystkie cechy rasowe elfów opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującymi różnicami:

- **Elfy wzrok:** Elfy z Krynnu widzą w słabym świetle, a ich wzrok w świetle gwiazd, księżyca i przy podobnym słabym oświetleniu sięga dwa razy dalej niż ludzki. Zachowują przy tym zdolność rozróżniania kolorów i szczegółów. Elfy wzrok zapewnia także widzenie w ciemnościach na zasięg 9 metrów, lecz tylko w czerni i bieli (poza tym działa jak normalny wzrok).
- **Premia rasowa +1 do testów Dyplomacji i Wyczucia** pobudek. Qualinesti potrafią być również

wyniosłe co Silvanesti, lecz bardziej niż inne elfy są skłonne zadawać się z innymi rasami.

- **Automatyczne języki:** elfi i wspólny. Premiowe języki: abanasiński, ergotski, gobliński, krasnoludzki, leśny, ogrowy.


SILVANESTI

Chłodne, wyniosłe i na pozór niedotykałskie Silvanesti reprezentują wszystko, co najlepsze i najgorsze w elfim ludzie. W ich przypadku urzekające piękno idzie w parze z oziębłym i wyniosłym usposobieniem. Uważają się za najlepszą rasę Ansalonu, wliczając w to nawet swych pobratymców, Qualinesti i Kagonesti.

Osobowość: Dumne i aroganckie Silvanesti nie chcą mieć do czynienia z innymi rasami, nawet z innymi elfami. Są skrajnie uprzedzone wobec „gorszych” ludów, nie tolerują cudzych wierzeń i zwyczajów. Pogardzają zmianami. Ich społeczeństwo przetrwało ponad 3000 lat i przez ten czas nie uległo w zasadzie żadnym przeistoczeniom. Gdy jakaś zmiana następuje, zwykle zostaje narzucona przymusem. Silvanesti są nieufni i oskarżycielscy, bardzo rzadko nawiązują trwalsze przyjaźnie z kimś innym niż przedstawiciele własnej podraszy.

Opis fizyczny: Silvanesti mierzą około 150 centymetrów wzrostu, a ważą od 45 do 50 kilogramów. Mężczyźni są tylko trochę wyżsi i ciężsi od kobiet. Jasnoskórzy Silvanesti mają włosy w kolorze od jasnobrązowego do białobłond, a oczy większości z nich są orzechowe. Mówią melodyjnymi głosami i poruszają się z naturalnym wdziękiem, promieniując zniewalającą, niezemską pięknoscą. Przeważnie nie mają owłosienia na twarzach ani na ciele. Jedynie bardzo stare elfy (ponad 500 lat) czasem miewają małe bródki. Ubierają się w luźne stroje, powiewające szaty i suknie okryte falującymi pelerynami w odcieniach zieleni i brązu. Silvanesti osiągają dorosłość około 80 roku życia, a dożywają ponad 550 lat.

Relacje: Silvanesti z reguły są fanatykami czystości rasowej i głęboko wierzą we własną wyższość nad wszystkimi ludami. Elitarna duma nakazuje lekceważenie wszystkich niewywodzących się z ich podraszy – nawet Qualinesti, których uważają za „biednych kuzynów”, a już zwłaszcza Kagonesti, czyli „dzikie dzieci”. Silvanesti szczególną nienawiść żywią wobec ogrow i ras ogrowych (zwłaszcza minotaurów), pierwszych dzieci Ciemności. Są również uprzedzone do ludzi, jako że ich grzechom przypisują przyczynę ściągnięcia na Krynn Katakliizmu. Silvanesti traktują półelfy jak wynaturzenia, których rasową czystość skaziła „gorsza” krew. Uznają ich za potencjalne zagrożenie dla własnego stylu życia. Ledwo zauważają istnienie krasnoludów, gnomów i kenderów, traktując te rasy jako niższe pod każdym względem.



Charakter: Silvanesti tworzą społeczeństwo oparte na ścisłej hierarchii i bardziej niż inne elfy kierują się ku praworządności. Mają charakter dobry, ale tak głęboko wierzą we własną czystość, że ich dobro sięga skrajności.

Krainy Silvanesti: Silvanesti, tak jak ich krewniacy, Qualinesti, są narodem bez ojczyzny. Pierwotny dom, Puszcę Silvanesti w południowoschodnim Ansalonie, utracili najpierw na rzecz Armii Jedynego Boga, a później połączonych sił ogrów i minotaurów. Silvanesti pozbawiono nawet dziedzicznego monarchy – ich król poległ bohaterską śmiercią w wojnie dusz. Alhana Starbreeze abdykowała, oddając legalny tron bratankowi ostatniego męża, Gilthasowi, królowi Qualinesti, wywołując wiele sporów pośród Silvanesti.

Religia: Silvanesti czczą zarówno bogów Światła, jak i Równowagi. Szczególne hołdy oddają zaś Quenesti Pah (Mishakal), Matheri (Majere), Niebieskiemu Feniksowi (Habbakukowi), Astarinowi (Branchali) i Solinari. Szacunkiem cieszą się także bóstwa natury, Chislev i Drzewo Życia (Zivilyn). Po poświęceniu się E'li (Paladine'a) w wojnie dusz, Silvanesti i Qualinesti za główne bóstwo obrali Mishakal. Wciąż jednak oddają cześć poprzedniemu bogu Dobra, zwąc go imieniem Valthonis (Wygnaniec).

Języki: Język Silvanesti to najczystszy z elfich dialektów, który na przestrzeni ponad 3000 lat nie uległ zmianie. Odmiany Kagonestiańska i Qualinestiańska wywodzą się z tej samej mowy, lecz każdy przeszedł pewne metamorfozy. Języki są jednak wciąż podobne na tyle, że elfy bez trudu porozumiewają się ze sobą, jedynie eufemizmy i kolokwializmy mogą prowadzić do nieporozumień. Pismo Silvanesti jest eleganckie i krągłe. Używają go inne elfie rasy z wyjątkiem Kagonesti (które nie stosują języka pisanego).

Imiona: Dla Silvanesti imiona są bardzo ważne, ponieważ wskazują rodowód danej osoby i właściwe jej miejsce w strukturze elfiego społeczeństwa.

Imiona męskie: Avonathalonus, Falindrithan, Jahran, Kardanon, Lothas, Maravallon, Pellarin, Quimathon, Silvanas, Terevalis.

Imiona żeńskie: Aleaha, Ladine, Lisindrela, Maleesa, Nemetranee, Raenavalona, Roselenna, Serinda, Telisina, Thyanel.

Nazwiska rodowe: Althonos, Caladon, Calostin, Dralathalas, Kaldeist, Lanthaloran, Oakleaf [Liść Dębu], Rathenas, Starbreeze [Gwiazdny Wietrzyk], Takmarin.

Domy Silvanesti: Adwokat, Kapłan, Ogrodnik, Murarz, Metalurg, Mistyk, Obrońca, Królewski, Sługa, Snycerz.

Poszukiwacze przygód: Przed wojną dusz Silvanesti rzadko opuszczały królestwo. Nieliczni przedstawiciele tej podrasy udali się na wygnanie za dawną królową, Alhaną Starbreeze. W wyniku inwazji minotaurów Silvanesti musiały opuścić swe

siedziby. Obecnie chwytają się różnych zajęć, by utrzymać rodziny i lud. Niektórzy zaczynają zdawać sobie sprawę, że elfia rasa może przetrwać tylko się jednocząc.

Cechy rasowe Silvanesti

Silvanesti posiadają wszystkie cechy rasowe elfów opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującymi różnicami:

- +2 Zręczność, +2 Intelpekt, -2 Budowa, -2 Charyzma. Silvanesti są mądre i pełne gracji, znajdują radość w pięknie i wiedzy. W porównaniu z innymi elfami są delikatne, a wrodzona arogancja często robi odpychające wrażenie.
- Elfi wzrok:** Elfy z Krynnu widzą w słabym świetle, a ich wzrok w świetle gwiazd, księżyca i przy podobnym słabym oświetleniu sięga dwa razy dalej niż ludzki. Zachowują przy tym zdolność rozróżniania kolorów i szczegółów. Elfi wzrok zapewnia także widzenie w ciemnościach na zasięg 9 metrów, lecz tylko w czerni i bieli (poza tym działa jak normalny wzrok).
- Premia rasowa +1 do testów Czarostwa oraz Wiedzy (tajemnej).
- Automatyczne języki: elfi. Premiowe języki: ergotski, gobliński, kenderowy, kharoliański, khurski, krasnoludzki, leśny, ogrowy, wspólny.

PÓŁELFY

Od czasów Kith-Kanana – czyli odkąd elfy nawiązały bliskie kontakty z ludźmi – przedstawiciele obu ras zakochują się w sobie i się pobierają. Po Kataklizmie ludzcy bandyci i najemnicy najeżdżali granice Qualinesti, łupiąc, zabijając i gwałcąc. Z jednych i drugich związków rodzą się dzieci półkrwi. Poczęte w miłości lub nienawiści, naznaczone na zawsze mieszaną krwią jako wyrzutki, zarówno wśród elfów, jak i wśród ludzi.

Osobowość: Półelfy dziedziczą najlepsze cechy po obojgu rodzicach. Od elfów biorą umiłowanie piękna i szacunek wobec natury, a od ludzi ambicję oraz zaangażowanie. Z reguły bywają zamknięte w sobie i samotnicze, zapewne wskutek niechęci doświadczanej ze strony społeczeństw obu rodziców. Niektóre półelfy, znieważane i poniżane, nabrały buntowniczej natury i poczucia wiecznego zagrożenia – rzucają się więc na wszystkich, którzy nienawidzą ich za to, kim są.

Opis fizyczny: Półelfy bardzo przypominają długowiecznych rodziców, mimo że – inaczej niż u nich – rośnie im zarost na twarzach. Kolor włosów przedstawicieli tej rasy nie odpowiada elfim korzeniom, a oczy bardzo często są niebieskie lub orzechowe. Półelfy są mocniej zbudowane od elfów, lecz szczuplejsze od ludzi. Brakuje im nieziemskiej urody elfów, lecz zwykle są atrakcyjni, jasnoskórzy i pełni wdzięku.

Półelfy ubierają się tak jak to przyjęte w kulturze, w której się wychowali lub aktualnie mieszkają.

Relacje: Ludzie i elfy traktują półelfów jak wyrzutków, nie więc dziwnego, że wielu z nich szuka towarzystwa wśród przedstawicieli ras innych „wyrzutków” – gnomów czy kenderów. Jeśli trafia w środek politycznych czy społecznych napięć między elfami i ludźmi, najchętniej unikają opowiedzenia się za którąkolwiek stroną.

Charakter: Półelfy dziedziczą nastawienie wobec prawa i chaosu po elfich rodzicach, okrasza to jednak ludzka skłonność do skrajności. Cenią niezależność oraz wolność wypowiedzi i niewiele dbają o autorytety. Urodzili się indywidualistami i często odrzucają reguły oraz wymogi narzucane przez innych. Potrafią czasami wykazać się nieprzewidywalnością i nierzetelnością.

Krainy półelfów: Półelfy nie mają własnej ziemi, są wyrzutkami wśród ras obojga rodziców. To samotnicy, przenoszący się z jednej społeczności do drugiej, szukając miejsca, które mogliby nazwać domem.

Religia: Półelfy wychowane wśród elfów podzielają religijne wierzenia tych ostatnich. Z kolei wychowanckowie ludzi zazwyczaj czczą bogów tychże.

Podczas Czwartego Wieku niektórzy powiadali, że nawet bogowie nie chcą półelfów, ci zatem odwrócili się od religii. W Piątym Wieku półelfy nawiązały porozumienie z mistykami i niektóre zaczęły

wierzyć, że właśnie mistycyzm jest drogą wiodącą do oświecenia.

Języki: Półelfy mówią językami zarówno ludzi, jak i elfów. Elfiego używają mniej precyzyjnie niż prawdziwe elfy, ale jedynie ci ostatni są w stanie to zauważyć.

Imiona: Półelfy często noszą imiona zgodne z tradycją matki, czy jest to elfia czy ludzka kobieta. Dzieci pozamażeńskie otrzymują tylko pierwsze imiona, z przydomkiem pełniącym funkcję nazwiska, a wskazującym status półelfa (np. Półelf lub Biała Szata). Półelfy urodzone jako legalne dzieci otrzymują pełne nazwisko po rodzicach.

Poszukiwacze przygód: Półelfy to samotnicy i wyrzutkowie, wędrujący po świecie w poszukiwaniu miejsca, gdzie zostaną zaakceptowani pomimo mieszanej krwi. Nieraz szukają towarzystwa innych wygnańców i samotników, z którymi czują pewne pokrewieństwo.

Cechy rasowe półelfów

Półelfy posiadają wszystkie cechy rasowe elfów opisane w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza*, z następującymi różnicami:

- **Elfi wzrok:** Elfy z Krynnu widzą w słabym świetle, a ich wzrok w świetle gwiazd, księżyca i przy podobnym słabym oświetleniu sięga dwa razy dalej

❖ Czarne elfy ❖

Gdy elf zejdzie na drogę zła, złoży hołd bogom Ciemności lub zostanie uznany za zagrożenie dla swego ludu, społeczeństwo, z którego się wywodzi, bez wahania wymierza karę winowajcy. Właściwy elfom szacunek dla życia nie dopuszcza jednak kary śmierci. Winowajców czeka wygnanie oraz miano czarnych elfów.

Czarny elf nie ma ojczyzny ani współbraci. Nie wolno mu kontaktować się z innymi elfami, bez względu na narodowość. Musi wędrować po świecie na wygnaniu, wiecznie śniąc o rodzinnym kraju, którego już nigdy nie będzie mu dane zobaczyć.

Powrót na łono ojczystego ludu możliwy jest po uzyskaniu przebaczenia. Jednak odpokutowanie grzechów bywa trudne i niebezpieczne. Większość z tych, którzy próbują czegoś takiego dokonać, ponosi śmierć. Ale w rzadkich wypadkach sam akt poświęcenia życia stanowi dla czarnego elfa odkupienie.

Każdy elfi naród ma własne zwyczaje postępowania z czarnymi elfami.

Kagonesti oskarżony o naruszanie zakazów musi przejść świętą próbę. Tatuaze tych elfów, które nie przejdą testu, deformują się i czernieją, na zawsze piętując ciało zbrodniarza. Mogą zyskać odkupienie poprzez drugą próbę – próbę walki – w której muszą pokonać wielkie zło i to wyłącznie w obronie dobra. Bardzo niewielu czarnych kagonesti przeżywa drugą próbę.

Qualinesti stawiają podejrzanego przed sądem rodzowym, gdzie wolno mu przemówić na swą obronę. Jeśli rada jednogłośnie uzna go za winnego, wówczas przechodzi on rytuał Zaćmienia Słońca, w którym jego zbrodnie przedstawiane są bogom, a elf otrzymuje szansę poprawy. Jeżeli nie odpokutuje za grzechy szczerze i uczciwie, zyskuje miano czarnego elfa, a jego imię pobratymcy wymazują ze swych serc. Nikomu nie wolno nigdy więcej wymówić jego imienia.

U silvanesti winowajców czeka Ceremonia Ciemności. Elf trafia do komnaty z lustrzanymi ścianami i ma wkroczyć do nieprzerwanego koła z platynowego łańcucha. Widzi w lustrze popelnione zbrodnie, a łańcuch zaciska się wokół niego, krępuje i obezwładnia. Wygnaniec pod strażą opuszcza Silvanesti, a jego imię zostaje wymazane z księgi urodzin i umieszczone na liście wygnańców w Świątyni E'li.

Morskie elfy stosują wobec oskarżonych o zbrodnie dramatyczny magiczny rytuał. Czarne dimernești tracą zdolność przemiany w morskie wydry, a zyskują prawo przybrania postaci płaszczki. Czarne dargonesti zamiast w delfiny zmieniają się w rekiny. Istnieje przekonanie, że wyrzutków otacza opieką Zeboim. W przeciwieństwie do czarnych elfów z powierzchni ziemi, morscy przedstawiciele rasy, którzy przeszli na stronę zła, zbierają się w bandy i usiłują wyrzucić pomstę na niedawnych pobratymcach. Nigdy żaden z nich nie dostąpił odkupienia.

niż ludzki. Zachowują przy tym zdolność rozróżniania kolorów i szczegółów. Elfi wzrok zapewnia także widzenie w ciemnościach na zasięg 9 metrów, lecz tylko w czerni i bieli (poza tym działa jak normalny wzrok).

- Automatyczne języki: wspólny i elfi. Premiowe języki: dowolny (oprócz sekretnych).
- Ulubiona klasa: dowolna.

MORSKIE ELFY

W głębinach oceanu żyją dwie rasy elfów – Dargonesti (Elfy Głębin czy quoowahb [KŁO-lab] w ich ojczystym języku) i Dimernesti (Elfy Przybrzeżne). Przedstawione dalej informacje dotyczą obu podras, a szczegółowy opis zaprezentowano później.

Osobowość: Morskie elfy są dumne i zapalczywe, z pasją angażują się we wszystko, czego się podejmują. Nieczęsto spotyka się taki charakter u długowiecznych elfów.

Dargonesti z rezerwą traktują inne rasy, a elfy niesłusznie uważają ich za niecywilizowanych. Pośród swoich starają się zaś żyć w harmonii ze środowiskiem i jak najlepiej korzystać z życia.

Skrajnie niezależne dimernesti wykazują te same cechy co Kagonesti. Po stuleciach klęsk spowodowanych przez Katakliizm, morskiego smoka imieniem Brynseldimer i inne nieszczęścia, stali się ponurzy, zatracili wiarę i ufność w obcych. Gdy już kontaktują się z innymi, zachowują się z chłodną wyższością.

Opis fizyczny: Dwie morskie odmiany są pośród elfów najwyższe wzrostem. Mężczyźni Dargonesti osiągają 2,1 metra wzrostu, a kobiety średnio 1,8 metra. Mężczyźni Dimernesti mierzą przeciętnie około 1,95 metra, a kobiety około 1,8 metra. W porównaniu z innymi elfami, przeciętny przedstawiciel morskiej podrasy jest dobrze zbudowany, lecz w porównaniu z ludźmi szczupły i smukły, choć niewątpliwie muskularny i zwinny. Skóra Dargonesti ma niebieską barwę głębokiej toni oceanu, dzięki czemu trudno ich dostrzec pośród fal. Z kolei skóra Dimernesti jest jasnoniebieska. Przedstawiciele obu ras mają długie, złoczone bło-

nami palce, ułatwiające pływanie. Tuż pod spiczastymi uszami widnieją małe, pierzaste skrzela. Włosy Dargonesti przybierają kolory od bladego do ciemnozielonego, rzadko zdarzają się srebrne lub czarne, za to Dimernesti mają włosy srebrne, zwykle długie, a często ozdobione koralem i muszlami. Dargonesti posiadają duże oczy z wąskimi źrenicami, w barwach od bladziutkiej niebieskozielonej do głębokiego indygo, czasami żółte lub czarne. Morskie elfy osiągają dorosłość około 40. roku życia. Dargonesti dożywają niemal tysiąca lat, a dimernesti przeciętnie żyją o połowę krócej.

W wodzie morskie elfy noszą niewiele ubrań. Mogą owijać się wodorostami lub tkąć odzienie z roślin. Gdy wychodzą na ląd, czasem ukrywają niebieską barwę skóry pod szatami i płaszczami.

Relacje: Dargonesti izolują się od świata jeszcze silniej niż Silvanesti. Kontaktują się z różnymi podwodnymi rasami, jak morski lud czy trytony, ale dumnie zachowują dystans. Z lekceważeniem odnoszą się do krewniaków dimernesti, widząc w nich dzieci, które boją się głębokiej wody. O Silvanesti i Qualinesti mają jednakową opinię, uznając je za aroganckie i głupie, pogrążone w stagnacji i zepsuciu. Z kolei Silvanesti nadal żywią niechęć tak do Dimernesti, jak i Dargonesti – za „zradę”, czyli za porzucenie ziemi na rzecz morskich głębin. Dargonesti przyjaźniej traktują Kagonesti, z którymi łączą ich wierzenia.

Inne rasy – choćby ludzie, krasnoludy, gnomy i kenderzy – są dla Elfów Głębin ciekawostką. Od czasu do czasu grupa Dargonesti ratuje życie tonącym żeglarzom i zabiera ich do podwodnych zamków, opiekuje się nimi i ogląda. Zazwyczaj dotyczy

Morskie elfy



to istot o dobrym charakterze, jako że złe zwykle trafiają do niewoli. Nienawidzą minotaurów i smokowców i nie udzielają im pomocy – niech sobie toną. Żeglarze minotaury nienawidzą Dargonesti i lękają się ich bardziej niż rekinów.

Dimernesti przed Kataklizmem utrzymywali zażyłe stosunki z lądowymi kuzynami, szczególnie z Silvanesti. Po spustoszeniach, jakie Kataklizm poczynił wśród nich, rozproszyli się i podzielili na małe rodzinne grupki, zrywając więzi ze światem ponad powierzchnią. Podczas wojny lancy odnowili kontakt z Dargonesti, by razem przeciwstawić się podwodnym zagrożeniom ze strony Królowej Ciemności. Niestety, więzi znów zerwano wraz z nadejściem smoczycyżnych możnowładców. W Piątym Wieku Dimernesti ponownie wycofali się do odciętego, podwodnego świata w przekonaniu, że krewniacy porzucili ich na pastwę morskiego smoka Brynseldimera.

Charakter: Dla morskich elfów najważniejsze są wolność wyboru i swoboda wypowiedzi. Skłaniają się ku pokojowej stronie chaosu. Pośród Dargonesti często zdarzają się jednostki o praworządym nastawieniu. Wszystkie morskie elfy mają dobry charakter, ponieważ złych spotyka wygnanie (lub odchodzą z własnej woli).

Krainy morskich elfów: Prastara stolica Dargonesti to Watermere, położone w rozległej podwodnej dolinie na północy Ansalonu, w oceanie Courrain. Tym największym z królestw Dargonesti włada mówca księżycy wraz z radą złożoną z klanowych patriarchów i matriarchiń, zwanych mówcami krwi. Watermere ma ponad dwa tysiące lat. Dargonesti najpierw wydarli je koalinthom, a potem zadadle bronili. Podczas Kataklizmu, wojny chaosu i wojny lancy Watermere ucierpiało stosunkowo niewiele, jednak podczas wojny dusz większą część królestwa stracono.

Dargonesti założyli kilka mniejszych, obronnych zameczysk w rowach oceanicznych. Są to rowowe twierdze klanów, strzegące granic królestwa. Ostatnimi czasy wiele cytadel padło i leży teraz w ruinach.

Zniszczone przez Kataklizm miasto Istar spoczęło na dnie Krwawego Morza. Jego ruiny stały się domem Dargonesti, które uważają miasto za prezent ofiarowany przez bogów.

Obecnie Dimernesti posiadają tylko jedno miasto – podwodne Dimernost. Przed Kataklizmem byli liczny, prężny społeczeństwem, a ich miasta ciągnęły się wzdłuż całego wybrzeża Ansalonu. Trzęsienia ziemi podczas Kataklizmu srogo dotknęły ląd ukryty pod falami. Powstały nowe morza, zmieniła się linia brzegowa. Wielu Dimernesti zginęło, stracili większość miast. Potem nigdy nie budowali nowych, żyjąc w niewielkich rodowych grupach, przenosząc się z miejsca na miejsce. Osiedlają się w kępach wodorostów, rafach koralowych, wrakach statków. Od czasu do czasu bandy Dimernesti wymykają się na

brzeg i plądrują pobliskie osady, rabując narzędzia i inne potrzebne rzeczy.

Jak tradycja nakazuje, Dimernesti przewodzą mówcyjni morza, czyli dziedziczna matriarchalna władczyni z Wieży Morza w Dimernost. Niestety, w efekcie działań Brynseldimera podczas smoczycyżnej czystki łączność między nią a wędrownymi rodzinami uległa zerwaniu.

Religia: Morskie elfy to lud głęboko religijny. Zachowali wiarę w bogów nawet w czasach, gdy bogowie odeszli. Tradycyjnie czczą przede wszystkim Abbuku Rybaka (Habbakuka) i Kislę Matkę Morskich Stworzeń (Chislev), ale każda świątynia utrzymuje także kaplicę ku czci Zury Malstrom (Zeboim), by załagodzić mroczną, gwałtowną boginię morza. Niniejsze elfy czczą także Estarina (Branchalę), Ke-en (Mishakal), Krijola (Kiri-Jolitha) i Matheri (Majere). Dargonesti składają hołdy wszystkim trojgu bogom magii, gdyż rozumieją, że księżycy władają pływami oceanu.

Języki: Język Dargonesti, wywodzący się z prastarego elfiego, bardzo się zmienił na przestrzeni tysiącleci, jakie upłynęły od oddzielenia się od Silvanesti. Wykorzystuje on silvanestyjski alfabet, lecz spółgłoski brzmią w nim bardziej szorstko, a samogłoski są miękkie i wydłużone. W wodzie język przeradza się w skrzeczące dźwięki podobne do tych wydawanych przez delfiny. Od uratowanych marynarzy Dargonesti słyszeli wiele różnych języków, lecz rzadko czują potrzebę uczenia się ich.

Z kolei język Dimernesti jest blisko spokrewniony z mową Silvanesti, aczkolwiek charakteryzują go różnice w rodzaju gwary regionalnej. Dimernesti mają znacznie więcej kontaktów z mieszkańcami lądu, więc łatwiej niż Dargonesti uczą się nowych języków, zwłaszcza Ergothiańczyków i minotaurów, gdyż te ludy najczęściej przemierzają morskie szlaki.

Imiona: Imiona Dargonesti odnoszą się do ich naturalnego otoczenia, choć wiele wywodzi się od dawnych elfich mian. Nazwiska rodowe są równie ważne co imiona, ponieważ oznaczają przynależność klanową. Nawet gdy krewni żyją daleko od siebie, wspólne nazwisko nadal czyni z nich jeden klan. Dimernesti żyją w luźno rozproszonych grupach, więc u nich nazwiska rodowe nie są istotne. Imiona często odzwierciedlają umiłowanie do wody i morskich roślin czy zwierząt.

Imiona męskie: (Dargonesti) Broron, Coryfene, Drudarch, Imbrias, Kios, Nakaro, Naksos, Pontaks, Treyen, Urion; (Dimernesti) Breegan, Dalmeen, Elan, Jolnen, Kridal, Maklwen, Oolen, Qwendeel, Ulanan, Zelnath.

Imiona żeńskie: (Dargonesti) Apollata, Arme, Belana, Drian, Kolys, Myre, Queelas, Sharlao, Telarian, Zelara; (Dimernesti) Alaquana, Brea, Demorna, Kira, Nuqala, Preena, Queela, Seera, Ulan, Veylona.

Nazwiska klanowe (Dargonesti): Bluedancer [Tancerz Błękitów], Crystallcutter [Kryształotnący], Dargonis, Deepstar [Gwiazda Głębin], Grayspear [Szara Włócznia], Moonshell [Muszla Księżycy], Seshimmer [Morskie Lśnienie], Silverwake [Srebrny Świt], Takulrion, Whitebreaker [Białamacz].

Poszukiwacze przygód: Morskie elfy nie podróżują samotnie, ponieważ w głębinach oceanu czują liczne niebezpieczeństwa. Od uratowanych żeglarzy słyszą opowieści o świecie ponad powierzchnią wody i niektórym ciekawość każe pod przebraniem udać się na ląd. Na lądzie morskie elfy zazwyczaj są samotnikami i trzymają się na uboczu. Nigdy nie czują się zupełnie dobrze z dala od ukochanego oceanu.

Cechy rasowe morskich elfów

Morskie elfy zamiast zwykłych cech rasowych elfów posiadają następujące:

- Średni rozmiar: Jako istoty średnie, morskie elfy nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazowa szybkość naziemna morskiego elfa to 9 metrów. Szybkość pływania także wynosi 9 metrów. Morskie elfy nie muszą wykonywać testów Pływania, by poruszać się w wodzie z podaną prędkością. Jeśli muszą wykonać test Pływania (na przykład, aby uniknąć niebezpieczeństwa), otrzymują premię rasową +8.
- Oddychanie w wodzie (zw): Morskie elfy oddychają wodą (zdolność nadzwyczajna).
- Niepodatność na czary i magiczne efekty *uspienia* oraz premia rasowa +2 do rzutów obronnych na czary i efekty ze szkoły oczarowania.
- *Elfi wzrok*: Elfy z Krynnu widzą w słabym świetle, a ich wzrok w świetle gwiazd, księżycy i przy podobnym słabym oświetleniu sięga dwa razy dalej niż ludzki. Zachowują przy tym zdolność rozróżniania kolorów i szczegółów. Elfi wzrok zapewnia także widzenie w ciemnościach na zasięg 9 metrów, lecz tylko w czerni i bieli (poza tym działa jak normalny wzrok).
- Biegłość w broni: Morskie elfy otrzymują darmowe atuty Biegłość w broni żołnierskiej w trójzębie i długiej włóczni oraz Biegłość w broni egzotycznej w sieci. W głębinach oceanu wre zaciekle walczą o przetrwanie, więc wszystkie morskie elfy potrafią się wymienionym orężem posługiwać.
- Premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie i Spostrzegawczości.
- Morski zmysł: Morski zmysł zapewnia elfom premię rasową +2 do testów wykonywanych w celu ustalenia szczególnych właściwości wody, na przykład dziwnych zanieczyszczeń (jak trucizny czy choroby), przybliżonej głębokości, temperatury, ciśnienia itp. Przedstawiciel niniejszej podraszy może wyczuwać głębokość, intuicyjnie określając przybliżone zanurzenie, podobnie jak człowiek jest w stanie określić kierunki góra –

dół. Morskie elfy łączą z morzem przyrodzona więź, utrwalana od dnia narodzin.

Tylko Dargonesti:

- +2 Siła, +2 Zręczność, –2 Charyzma. Wielkie ciśnienie panujące w głębinach oceanu sprawiło, że Dargonesti są bardziej rozwinięci fizycznie od innych elfów, za to brak stałych kontaktów z innymi rasami tylko zwiększył typowy dystans i arogancję przedstawicieli długowiecznych ras.
- Dargonesti widzą w ciemnościach na odległość 18 metrów.
- Zdolności czaropodobne: Dargonesti o Intelkcie 10 lub wyższym zyskuje następujące zdolności czaropodobne: 1/dzień – *ciemność*, *nieprzenikniona mgła*, *rozmycie* oraz *tańczące światła*. Rzeczony zaklęcia działają tak, jakby rzucił je czarodziej na poziomie równym poziomowi postaci Dargonesti (ST rzutu obronnego 10 + modyfikator z Intelktu).
- Różne kształty (zn): Dargonesti może 3 razy dziennie przybrać postać i cechy fizyczne morświna, pozostając w tej postaci dowolnie długo. Nie odzyskuje dzięki przemianie punktów wytrzymałości, lecz poza tym zdolność działa tak jak zaklęcie *polimorfia* rzucone przez czarodzieja na poziomie równym poziomowi postaci Dargonesti. Morski elf może używać tej zdolności tylko w środowisku wodnym odpowiednim dla morświnów (jak morze).
- Słabość na lądzie (zw): Dargonesti podlegają karze z okoliczności –2 do testów ataków, rzutów obronnych i innych testów, jeśli przez ostatnie ponad 24 godziny przebywały poza wodą. Kary można uniknąć spędzając w wodzie co najmniej 1 godzinę na każde 24 godziny.
- Automatyczne języki: wodny i dargonestyjski. Premie języki: elfi, ergotski i wspólny.
- Ulubiona klasa: wojownik.
- Dostosowanie poziomu: +2. Dargonesti są potężniejsze, więc awansują na poziomy wolniej niż postacie wywodzące się z większości pospolitych ras. Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.

Tylko Dimernesti:

- +2 Zręczność, +2 Intelkt, –2 Roztropność, –2 Charyzma. Smukli i zwinni Dimernesti są impulsywni i ciekawscy, często szybciej działają niż myślą, kierując się bardziej sercem niż rozumem. Jak u Dargonesti, mają ograniczone kontakty ze światem zewnętrznym. Wobec obcych zdają się powściągliwi lub wyniośli.
- Różne kształty (zn): Dimernesti może 3 razy dziennie przybrać postać i cechy fizyczne średniej morskiej wydry, pozostając w tej postaci dowolnie długo. Nie odzyskuje dzięki przemianie punktów wytrzymałości, lecz poza tym zdolność działa tak jak zaklęcie *polimorfia* rzucone przez

czarodzieja na poziomie równym poziomowi postaci Dargonesti. Morska wydra przypomina złowieszczą łasicę, tyle że posiada szybkość pływania 12 metrów, a nie ma ani wczepienia, ani wysysania krwi.

- Słabość na lądzie (zw): Dimernesti podlegają karze z okoliczności -2 do testów ataków, rzutów obronnych i innych testów, jeśli przez ostatnie ponad 24 godziny przebywały poza wodą. Kary można uniknąć spędzając w wodzie co najmniej 1 godzinę na każde 24 godziny.
- Automatyczne języki: wodny i dimernestyjski. Premiowe języki: elfi, ergotski, kothiański i wspólny.
- Ulubiona klasa: barbarzyńca.
- Dostosowanie poziomu: +1. Dimernesti są potężniejsze, więc awansują na poziomy wolniej niż postacie wywodzące się z większości pospolitych ras. Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.

Gnomy

Żyjące na Krynnie gnomy to konstruktorzy, wynalazcy i majsterkowicze. Myślą szybko i mówią szybko, w głowie mają ciągle koła zębate, przekładnie, kółka, dzwony, gwizdki i silniki parowe. Mimo związanego z pracą niebezpieczeństwa, gnomy (czasem zwane „majsterkowiczami”) uwielbiają technikę i nie ustają w wysiłkach doskonalenia jednych oraz wymyślania kolejnych wynalazków.

Osobowość: Gnomy są pomysłowe, zdolne i pełne zapału. Pragną ułatwić życie na drodze techniki, lecz ich skomplikowane wynalazki zwykle przynoszą skutek odwrotny. Nauka jest dla gnomów całym życiem. Do tego stopnia, że każdy gnom po wejściu w dorosłość wybiera sobie specjalne „życiowe zadanie”, które określa gnom i które pozostaje ważniejsze od więzów rodzinnych. Zawsze ma związek z pogłębianiem wiedzy lub rozwojem techniki.

Cel jest ściśle określony, lecz rzadko możliwy do osiągnięcia. Zdarza się, że życiowe zadanie wielokrotnie przechodzi z pokolenia na pokolenie, nim wreszcie zostanie osiągnięty. Udane zakończenie misji zapewnia gnomowi i wszystkim jego przodkom, którzy się przy niej trudzili, miejsce w zaświatach z Reorxem. Tylko jednemu gnomowi udało się w ciągu życia ukończyć trzy różne zadania. Nazwano go *szalonym gnomem* (patrz dalej) i wyrzucono z Góry Nieważne, bo przy nim wszyscy popadali w kompleksy.

Gnomie poświęcenie wiedzy i technice negatywnie odbija się na umiejętnościach społecznych, szczególnie w kontaktach z innymi rasami. Opisywane istoty zawsze mają ochotę dyskutować o projektach i porównywać notatki, a w zapale tłumaczenia wszystkiego co się da, często zapominają o zasadach grzeczności. Nie znaczy to, że nie dbają o cudze uczucia. Gnomy są po prostu tak zaafek-

rowane daną sprawą, że nie dociera do nich, że są nieuprzejmi. A najgorsza rzecz na świecie (przynajmniej według przedstawicieli innych ras) to przeprosiny tych stworzeń. Zgodnie z przekonaniem, że czyny są ważniejsze od słów, gnom zbuduje wynalazek specjalnie dla pokrzywdzonej osoby. Co często kończy się zranieniem nie tylko jej uczuć, ale i czegoś więcej.

Gnomie przysłowie mówi: „Małe i proste maszyny są dziełem małych i prostych umysłów”. Cenią zatem styl i fantazję. Im coś pokaźniejszych rozmiarów, tym lepsze. Im więcej dzwonek, gwizdków i silników parowych, tym większe prawdopodobieństwo sukcesu. Nigdy nie budują czegoś z jedną dźwignią czy przyciskiem, gdy dziesięć lub dwadzieścia zapewni bezpieczny margines błędu. Trzeba się liczyć z nadmiarem zbytecznych elementów. A przede wszystkim, szanować porażkę. Nigdy nie wiadomo czy błąd popełniony w jednym projekcie nie dostarczy cennej wskazówki przydatnej przy jakimś nowym. Wynalazek, który jest zbyt prosty i za dobrze działa, tłamsi pomysłowość, więc nie należy takich produkować.

Opis fizyczny: Gnomy bez względu na płeć przeciętnie mierzą 90 centymetrów wzrostu, a ważą około 22-25 kilogramów. Mają brązową skórę w odcieniu polerowanego drewna tekowego, kręcone lub proste białe włosy, niebieskie lub fiołkowe oczy oraz proste, równe, białe zęby. Mężczyznom rosną miękkie, bardzo kręcone brody i wąsy. Gnomy są niskie i krępe, ale bardzo zwinne. Cechują je prędkie i zręczne dłonie. Te istoty są zbyt zajęte, by przejmować się wyglądem i ubierają się w cokolwiek mają pod ręką, byle tylko miało dużo kieszeni do wypełniania narzędziami, notesami i dziwnymi urządzeniami.

Głosy gnomów mają podobną barwę i wysokość co ludzkie, z tym że opisywani mówią bardziej nosowo. Gadają prędko i niesamowicie natargowie, wyrzucając z siebie potok zdań w desperackim wysiłku przekazania myśli, zanim te pierzchną. Przedstawicielom innych rasom trudno za tym nadążyć i często muszą przypominać, by gnom mówił wolniej i jaśniej. Z kolei opisywani umieją mówić i słuchać jednocześnie, więc wydaje im się, że kto tego nie potrafi, jest z lekka niedorozwinięty. Tylko w chwilach przerażenia, zaskoczenia lub smutku wypowiediane przez gnomia zdania stają się krótkie i do rzeczy (niechybny znak, że gnom jest nieszcześliwy).

Relacje: Na obszarach zamieszkałych przez gnomy nie są one zbyt lubiane. Ich wyobcowanie powodują nie tylko kiepskie umiejętności społeczne, ale również korzystanie z dziwnej technologii. Zwłaszcza elfy uważają gnomie maszyny za paskudne. Opisywane istoty z kolei równie niechętnie traktują elfią magię (która w ich oczach jest antytechniczna i przez to bardzo podejrzana). Kenderyz uwielbiają gnomów z racji ciekawych urządzeń.

Niemniej ci ostatni traktują bardzo nieufnie kendery, które zawsze pstrykają przełącznikami i dotykają tego, czego dotykać nie wolno. Dobrze dogadują się z krasnoludami, przede wszystkim dlatego, iż przedstawiciele obu ras mieszkają pod ziemią. I krasnoludy, i gnomy cenią prywatność, więc nie wchodzą sobie w drogę.

Przeważnie gnomy wolą pozostawać sam na sam ze swymi maszynami – dosłownie. Nie lubią, jak ktoś obcy grzebie przy ich projektach i nie kontaktują się z nikim, chyba że tego wymaga zrealizowanie życiowego zadania. Rzadko kiedy misja gнома wymaga udziału przedstawicieli innych ras (na przykład badanie wewnętrzny systemu zapłonowego smoków albo poszukiwanie biologicznej przyczyny braku strachu u kenderów). Jeśli jednak taki się trafi, zazwyczaj będzie bardziej komunikatywny i otwarty.

Charakter: Gnomy uważają, że stoją ponad przestarzałymi pojęciami dobra i zła, lecz naukowa (niektórzy powiedzieliby: fanatyczna) natura skłania ich silnie ku praworządności. Opisywane istoty wyznają filozofię głoszącą, że nauka nie jest ani dobra, ani zła. Złe gnomy to równie wielka rzadkość co źli kenderzy – wylatują oni ze społeczności jak z katapulty (a czasem dosłownie: z katapulty) lub też same opuszczają dom, by poświęcić całą energię wyłącznie badaniom.

Krainy gnomów: Największe osiedle gnomów leży pod Górą Nieważne, w wygasłym wulkanie na wyspie Sancrist. Podczas wojny dusz populacja liczyła ponad 65 000 przedstawicieli tej rasy. Osiedle ma tysiące lat, należy do najstarszych siedzib na Krynnie i jest najbardziej rozbudowanym gnomim miastem. Największa społeczność rasy poza Górą Nieważne liczy tylko 1000 mieszkańców, a inne osiedla mają przeciętnie 200-400 obywateli. Gnomy zawsze zakładają osady w terenie górzystym lub na wzgórzach, żyjąc w płataninie własnoręcznie wykutych jaskiń. Są absolutnie samowystarczalne. Pobliscy mieszkańcy zwykle nawet nie przypuszczają, że mieszkają w pobliżu – przynajmniej dopóki jakiś eksperyment opisywanej rasy nie zakończy się fiaskiem. A nawet wówczas głośny wybuch można wziąć za drobne trzęsienie ziemi lub tąpnięcie.



Religia: Głównym bóstwem religii gnomów jest Reorx. Niemniej służba bogu rzadko wymaga energii parowych silników, więc kapłani wśród przedstawicieli niniejszej rasy należą do rzadkości. Gnomy szanują Reorxa, ale cześć wyrażają nie poprzez tradycyjny kult, lecz konstruowanie urządzeń. Nieliczne z opisywanych istot pokładają wiarę w bogini przemysłu – Shinare. Jej wyznawcy modlą się o sprawne działanie maszyn. Zdarza się, że tuż przed pociągnięciem dźwigni czy wciśnięciem przycisku uruchamiającego najnowszy wynalazek gnom wymamrocze modlitwę do obojga bóstw. Członkowie niniejszej rasy wierzą, że wspomniany bóg i bogini obdarzają błogosławieństwem tylko unikatowe oraz najbardziej pomysłowe maszyny. Dlatego ciągle budują większe i „lepsze” mechanizmy.

Języki: Język gnomów oparty jest na wspólnym, swobodnie przetykanym skomplikowanym słownictwem i żargonem technicznym, niezrozumiałym dla przedstawicieli innych ras.

Gnomim mówi się bardzo szybko, stosując mnóstwo utartych zwrotów, akronimów i terminologii naukowej, powstaje więc zupełnie nowy język, który mało kto na Krynnie rozumie w pełni. W towarzystwie przedstawicieli innych ras gnomom często trzeba przypominać, by mówiły wolno i treściwie.

Imiona: Gnomy mają po trzy imiona. Pierwsze otrzymują przy narodzinach, a obejmuje ono całe drzewo genealogiczne aż do stworzenia pierwszego gнома przez Reorxa. Oczywiście te miana bywają potwornie długie i nie nadają się do codziennego użytku. Wobec tego gnomy przyjmują drugie, skrócone imię, złożone z najważniejszych elementów drzewa genealogicznego. Wymówienie tego drugiego miana zajmuje tylko około pół godziny, a nie kilka dni. Kontaktujący się z opisywanymi istotami przedstawiciele innych ras nadają gnomom trzecie imię, złożone z pierwszych kilku sylab prawdziwego. Dla gnomów owe „przezwiśka” są skrajnie pozbawione godności, ale przypisują to niezdolności innych ras do myślenia na tym samym poziomie co oni.

Imiona męskie (skrócone): Aerodym, Conundrum, Crasher, Gnimish, Gnosh, Kabum, Nervos, Sinkers, Spanner, Wedge.

Imiona żeńskie (skrócone): Bally, Cinder, Folly, Gnira, Grenda, Hydroła, Mystie, Pepper, Sealan, Widge.

Gildie: Aerodynamiki, Architektury, Chemii, Hydrauliki, Hydrodynamiki, Kinetyki, Komunikacji, Mechanizmów, Termodynamiki, Transportu.

Poszukiwacze przygód: Z racji oddania naukowym projektom, gnomy są zwykle domatorami i rzadko opuszczają miejsce, w którym przyszli na świat. Nieliczni, którzy stykają się z podziemnymi zagrożeniami odkrywającymi podczas rozbudowywania tuneli (jak członkowie Komisji Eksterminacji Potworów i Bestii) są w miarę dobrymi wojownikami, a inni mają talent do „zdobywania” materiałów potrzebnych do eksperymentów (Komisja Zdobywania i Rekwizycji Dóbr oraz Zapasów).

Życiowe zadanie bardzo niewielu gnomów wymaga poznanie sztuk tajemnych – od mistycyzmu i pierwotnej magii zaklęć aż po potężną wiedzę Czarodziejów Wielkiej Magii. Zajmują się tym tylko ci z nich, którzy muszą badać magiczne przedmioty w celu zduplikowania działania czarów na drodze technologicznej. Żaden gnom nie przeszedł Próby Wielkiej Magii (zapewne irytuje go fakt, iż niedozwolone jest użycie generatorów), a zatem wszyscy czarodzieje tej rasy to renegaci. Kapłani wśród gnomów są równie rzadcy jak czarodzieje. Badaniami z zakresu nauk przyrodniczych obecnie zajmuje się wyłącznie Gildia Medyczna (wywodząca się z Gildii Rolniczej).

Cechy rasowe gnomów

Gnomy zamiast zwykłych cech rasowych gnomów opisanych w rozdziale 2 *Podręcznika Gracza* posiadają następujące:

- +2 Zręczność, +2 Intelpekt, -2 Siła, -2 Roztropność. Małe, zwinnorękie gnomy są zręczniejsze, ale fizycznie słabsze od większych ras. Z racji ogromnej pomysłowości mają wysoki intelekt, ale często dążą do wiedzy bez względu na wszelkie konsekwencje i zagrożenia związane z życiowym zadaniem.

⇒ Szalone gnomy ⇒

Gnomy szalone, czy *mądrale*, są dla współbraci ekscentrykami. Niektóre nie mają wcale chęci majsterkowania i tworzenia czegokolwiek. Część to bardzo zdolni wynalazcy, których dzieła zawsze funkcjonują. Tak czy owak, inne gnomy patrzą na nich jak na cudaków. Bez względu na pochodzenie, mądrale w normalnych społecznościach tej rasy są czarnymi owcami.

Obcym niełatwo przyjdzie odróżnić szalonego gнома od zwykłego – na pewno nie po samym wyglądzie. Pierwsi z wymienionych mówią wolniej, a zwykle są też rozważniejsi i systematyczniejsi. Wynalazki szalonych gnomów na ogół są mniejsze, oszczędniejsze i o wiele rzadziej się psują. A co się z tym wiąże, działają zgodnie z intencjami twórcy i omijają je „inspirujące wypadki”, bez których normalne gnomy nie przeżywają nagłych przeblysków intuicji niezbędnych w procesie twórczym.

- Mały rozmiar: Gnomy są małego rozmiaru, dzięki czemu zyskują premię z rozmiaru +1 do Klasy Pancerni, premię z rozmiaru +1 do testów ataków, premię z rozmiaru +4 do testów Ukrywania się. Posługują się za to mniejszym orężem niż ludzie i mogą podnieść oraz przenieść 3/4 ciężaru, z jakim poradziłyby sobie postacie rozmiaru średniego.

- Bazowa szybkość naziemna gнома to 6 metrów.
- Widzenie w ciemnościach: Gnomy widzą w mroku na odległość do 18 metrów. Zdolność ta umożliwia widzenie jedynie w czerni i bieli, ale w pozostałych aspektach działa jak normalny wzrok, dzięki czemu przedstawiciele tej rasy bez problemu dają sobie radę bez źródła światła.

- Premia rasowa +2 do testów Rzemiosła (alchemia). Gnomy mają doskonale wyczulony węch, przez co łatwiej im identyfikować szkodliwe substancje.

- Członkostwo w gildii: Przy tworzeniu postaci gnom wybiera gildię, do której należy. Liczba cechów jest praktycznie nieskończona, choć można je podzielić na trzy główne grupy: Gildie Rzemieślników (tuczarstwo, kowalstwo, rymarstwo itp.), Gildie Techników (architektura, chemia, inżynieria, pisma urzędowe i inne) oraz Gildie Uczonych (botanika, biologia, edukacja, matematyka, filozofia itd.). Jeśli gnom wybiera pierwszą z grup cechów, zyskuje premię rasową +2 do wszystkich testów Rzemiosła. Gnomy z żyłką techniczną zyskują premię rasową +2 do wszystkich testów Zawodu. Uczone gnomy posiadają premię rasową +2 do wszystkich testów Wiedzy.

- Premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę. Gnom jest nieustannie zajęty realizacją życiowego zadania. Nieraz wygląda na wiecznie oderwanego od spraw codziennych, gdyż w myślach, marzeniach i planach ma ciągle owo jedyne dą-

Cechy rasowe: Szalone gnomy posiadają wszystkie cechy rasowe zwykłych gnomów, z następującymi różnicami:

- +2 Zręczność, -2 Siła. Opisywani nie wykazują naturalnego geniuszu twórczego zwykłych gnomów, ale za to najpierw myślą, a później działają.

- Premia rasowa +2 do testów Otwierania zamków i Unieszkodliwiania mechanizmów. Szalone gnomy lepiej rozumieją funkcjonowanie małych urządzeń i pracują nad projektami o mniejszej skali. Potrafią stosować Otwieranie zamków i Unieszkodliwianie mechanizmów nawet jeśli mają 0 rang w wymienionych umiejętnościach. Niniejsza cecha zastępuje członkostwo w gildii.

- Szalone gnomy tracą premię +2 do rzutów obronnych na Wolę, bo życiowe zadania nie mają dla nich specjalnego znaczenia.

zenie. Z tego powodu trudno przekonać gнома do zarzucenia powziętych planów.

- Automatyczne języki: gnomi i wspólny. Premiowe języki: ergotski, krasnoludzki, ogrowy i solamnijski. Gnomy rzadko opuszczają Górę Nieważne, ale uczą się języków ras, które mieszkają na tej samej wyspie.
- Ulubiona klasa: specjalna. Ulubioną klasą jest zawsze pierwsza klasa przedstawiciela tej rasy (ta, którą wybiera jako postać 1-poziomowa). Gnomy mają zwyczaj podążania obroną drogą do samego końca i gdy już raz wybiorą kierunek, niełatwo skłonić ich do zmiany zdania. Ponadto niemalże od urodzenia zdobywają one rozmaite zdolności w różnych gildiach. Niektóre, szkolone do walki z zewnętrznymi zagrożeniami, później wstępują do Gildii Nauk Wojskowych i Obronnych. Inne postanawiają zaliczyć magię do kategorii czystej nauki i zostają członkami Gildii Nauk Magicznych, do jakich zalicza się tak zwany mistycyzm oraz pierwotna magia zaklinań. Takie gnomy są praktycznie renegatami, ale dopóki pozostają wewnątrz Góry Nieważne i nie wpływają zbytnio swoją magią na świat, członkowie Zakonów Wielkiej Magii nie zadają sobie trudu ścigania ich.

KENDERZY

Przedstawiciele innych ras traktują kenderów jak duże dzieci Krynnu. Te drobne istoty cechuje krótki czas koncentracji, nieodparta ciekawość oraz nieustrasżoność, która służy im dobrze w bitwie, jednak często wpędza w kłopoty (wraz z towarzyszami podróży).

Osobowość: Kenderzy wiodą beztrudne życie, w którym każdy nowy dzień przynosi cudowne tajemnice czekające na odkrycie. Najsilniejszą cechą ich charakteru jest nienasycona ciekawość i kompletny brak strachu, co w połączeniu daje straszny efekt. Wszystkie mroczne jaskinie aż proszą się o zbadanie, zamknięte drzwi o otwarcie, a każda skrzynia kryje coś intrygującego.

Około 20. roku życia młodego kendera ogarnia zew wędrowki – przemożne pragnienie porzucenia domu i wyruszenia w podróż. Niemal wszyscy przedstawiciele opisywanej rasy napotkani poza rodzinnym domem podążają za tym głosem.

Kenderów pociąga wizja wszystkiego, co nowe i interesujące. Jedynie w krańcowych okolicznościach instynkt samozachowawczy bierze u nich górę nad ciekawością. Nawet groźba bliskiej śmierci nie powstrzyma kendera, gdyż śmierć to tylko początek następnej, naprawdę wielkiej przygody.

Owszem, kender posiada pewien instynkt samozachowawczy i nie ma ochoty łatwo poświęcać życia w pogoni za przygodą. Jednak tendencja do działania pod wpływem impulsu i wbrew zdrowemu rozsądkowi, czyni z nich osoby nierozważne w obliczu niebezpieczeństwa – rzecz bardzo groźna dla

drużyny poszukiwaczy przygód. Najgorszą męką kenderów jest nuda, którą starają się pokonać bez względu na koszt. Powiada się, że nie ma nic bardziej niebezpiecznego na Krynnie od znudzonego kendera i nic bardziej przerażającego niż kender mówiący „Ups!”.

Przedstawiciele opisywanej rasy składają się wręcz ze skrajności. Śmiech chichoczącego kendera jest nieodparcie zaraźliwy, a widok przygnębionego smutkiem potrafi rozdrzeć serce. Nie umie on długo skupić uwagi na czymkolwiek, a najmniejszej strachu wzbudza u towarzyszy, kiedy się nudzi. Gdy kender nie znajduje niczego interesującego do zrobienia, postanawia sam uczynić coś ciekawego. A skutki często bywają oplakane.

Nienasycona ciekawość kenderów każe im grzebać wszędzie – również w rzeczach prywatnych innych osób. Przywłaszczają oni sobie absolutnie wszystko, co wpadnie im w oko. Fizyczne szkody oraz pojęcie własności są dla nich obce, a wartość materialna przedmiotów nic nie znaczy. Równie dobrze mogą zafascynować się piórem lalka kozodoja, co drogocennym szafirem. Kender jest najszcześliwszy, gdy grzebie w cudzych kieszeniach, sakwach i plecakach.

Opisywani nie uważają przywłaszczenia sobie cudzej rzeczy za kradzież, jak inni rozumieją taki czyn (kender jak każdy gardzi złodziejstwem). Swe czyny określają mianem „podbierania” lub „pożyczania”, ponieważ mają szczerzy zamiar zwrócić wszystko prawowitym właścicielom. Po prostu wokół dzieje się tyle fascynujących i cudownych rzeczy, że zwyczajnie zapominają oddać pożyczone przedmioty. Gdy ktoś oskarża ich o złodziejstwo czy kieszonkownstwo, są w najlepszym przypadku zaskoczeni, a w najgorszym oburzeni. Zawsze dają całkowicie racjonalne wytłumaczenia dla odparcia niemal każdego postawionego im zarzutu. Oto przykłady ich ulubionych usprawiedliwień.

- Musiało wpaść mi do kieszeni.
- Upuściłeś to, więc podniosłem, żeby ci oddać.
- Ja tylko to zabezpieczyłem. Przecież ktoś mógłby ukraść!
- Zapomniałem, że to mam. Czy to twoje?
- Co za zbieg okoliczności! Mam zupełnie takie samo.
- A to nie miał być prezent dla mnie?

Podbieranie przedmiotów to naturalna czynność codziennego życia kendera. Rozróżnienie pomiędzy typowym dla tej rasy pożyczaniem a wykrętami złodzieja czy łotrzyka to kwestia subtelna, acz istotna. Niestety, jedynie kenderzy naprawdę rozumieją tę różnicę.

Jeżeli kender obdarzy kogoś przyjaźnią, będzie przyjacielowi niezłomnie wierny. Gdy tylko przedstawiciel opisywanej rasy ma okazję (co, trzeba przyznać, wymaga wielkiej cierpliwości ze strony niekendera), zawiera z towarzyszami trwa-

le więzy. Kenderzy nie lękają się o siebie, ale potrafią bać się o przyjaciół. Często obawa o przyjaciół osłabia wrodzone instynkty tej rasy. Utratę towarzyszy kenderzy głęboko przeżywają, a widok któregoś z nich zdjętego żalostí potrafi doprowadzić do lez współczucia nawet twardziela o kamiennym sercu.

Ważnym składnikiem ciekawskiej kenderskiej natury jest niepodatność na efekty strachu. Nieustraszonosc zapewnia im poczucie wielkiej pewności siebie i sprawia, że w sytuacjach stresowych działają bardzo efektywnie – jeśli tylko towarzysze dadzą radę utrzymać kendera na wodzy dostatecznie długo, by wypracować plan akcji. Członkowie rzeźzonej rasy niemal w każdej sytuacji zachowują się praktycznie, wykazując odwagę, która szybko znajduje uznanie w oczach świadków. W tych rzadkich chwilach, gdy kenderzy odczuwają strach, przypisują to dziwnym sensacjom w brzuchu i mogą zrzucić winę na jakieś niestrawne pożywienie.

Zapewne w ramach zadośćuczynienia za mizerną posturę, kenderzy posiadają nieomylny dar wyuczowania cudzych słabości, uprzedzeń i lęków. Są mistrzami obelg i drwin – doprowadzili obrażanie innych do rangi sztuki. Zniewagi z ust kendera mogą sprawić, że przeciwnik zapomni o naukach płynących z wieloletniego szkolenia oraz doświadczeń i wpadnie w furję, owładnięty jedną jedyną myślą – zabić parszywego kendera! Obelgi mogą być potężną bronią w arsenale tej rasy, gdy, na przykład, przyjdzie podburzyć tłum do tumultu lub wywabić z ukrycia niebezpiecznego wroga.

Opis fizyczny: Pomimo mizerniej budowy kenderzy są zdumiewająco silni i sprawni. Mężczyźni oraz kobiety mierzą od 1 do 1,2 metra wzrostu, chociaż niektórzy osiągnęli prawie 1,5 metra. Wazą od 40 do 50 kilogramów. Oczy mają w kolorach od jasnoniebieskiego do orzechowego, a włosy jasnoblonde, jasno- lub ciemnobrązowe albo w jaskrawym odcieniu czerwieni czy miedzi. Żyjący na zachodzie za modne uznają krótkie fryzury, a ci ze wschodu wolą długie. Prócz tego ich włosy często są fantastycznie upięte i udekorowane. Kenderzy lubią ekstrawaganckie ubrania, woląc dzikie kolory i kontrastujące style od szat bardziej gustownych. Wiedzą, jak ważne jest pierwsze wrażenie, więc gdy napotykają kogoś nowego, wpierv poświęcają czas na wyglądze-

nie ubrania, uczesanie się, przedstawienie i podanie ręki na przywitanie. Strój kenderów jest równie indywidualny, co każdy przedstawiciel tej rasy. Istnieje jednak pewien wyjątek – każdy strój, jaki założy na siebie któryś z nich, ma mnóstwo kieszeni na przechowywanie ulubionych fantów.

Kenderzy mają piskliwe głosy, które w chwilach złości stają się przenikliwe i denerwujące. Podobne brzmienie mają również wówczas, gdy obrzucają kogoś obelżywymi słowami. W miarę starzenia się głos kendera pogłębia się nieco, ale zachowuje zdumiewającą rozpiętość tonów. Nietrudno tym istotom naśladować ptasie i zwierzęce głosy. Podekscytowany kender gada głośno i bardzo szybko. Rozmawiając pomiędzy sobą chaotycznie przeskakują z tematu na temat. Kenderzy nie potrafią zachowywać tajemnicy, nawet gdy „chłapięcie prawdy” grozi zębą, i radośnie paplają o najbardziej osobistych sprawach, własnych i cudzych.

Kenderzy dożywają ponad 100 lat, zachowując młodzieńczy apetyt na życie nawet w starszym wieku. Dorosłość zaczynają około 20. roku życia, gdy pojawiają się pierwsze oznaki zewu wędrowki, a starość dopada ich gdzieś w okolicach siedemdziesiątki, gdy zew gaśnie. Wówczas kender postanawia osiedlić się gdzieś na stałe, choć niektórych nigdy to nie dotyczy. Starość nie objawia się brzydota, a jedynie pogłębieniem się zmarszczek wokół oczu i siwizną na skroniach. Kenderzy darzą starców głębokim szacunkiem, ponieważ rzadko się zdarza, by ciekawski i nieustraszony przedstawiciel tej rasy przeżył okres zewu wędrowki.

Relacje: Kenderzy dobrze się dogadują ze wszystkimi, ale bez wahania wyrażają niechęć wobec kogoś, kto krzywdzi ich przyjaciół. Przy spotkaniu nowych osób (bez względu jakiej rasy) natychmiast wyciągają dłoń na powitanie i się przedstawiają. Gdy spotykają przedstawiciela własnej rasy, zagłębiają się w rozmowie, która trwać może godzinami, a której celem jest ustalenie stopnia pokrewieństwa (niemal zawsze w drzewie genealogicznym pojawia się wujek Trapspringer). Poza tym porównują ciekawe przedmioty, jakie mają w kieszeniach i sakiewkach.

Przedstawiciele innych ras nie żywią wobec kenderów tak przyjaznych uczuć, jakimi ci ostatni obdarzają w zasadzie każdego. Silvanesti uważają opisywanych za denerwujące urwisy. Nie lubią, gdy

Drwiny a umiejętność

↔ Blefowanie ↔

Kenderzy są szczególnie biegli w obrażaniu, urąganiu przeciwnikom, niemniej każdy ma prawo wykonać test Blefowania w tym celu. Ofiara musi widzieć i słyszeć drwiącą z niej postać oraz być stworzeniem inteligentnym, które rozumie język paskudnego krzykacza. Stworzenia niepodatne na efekty wpływające na umysł są zarazem niepodatne na to zastosowanie umiejętności Blefowanie.

Drwiny: Chcąc znieważyc przeciwnika w walce, wykonujesz test Blefowania sporny z testem Wyczucia pobudek przeciwnika. Jeśli uzyskasz wyższy rezultat niż wróg, drwiny rozdrażniają ofiarę, która podlega karze -1 do testów ataków i KP aż do twojej kolejnej akcji. Rozjuszony obelgami wróg najprawdopodobniej wymierzy najbliższy atak właśnie w ciebie, choć nie ma takiego przymusu.

Wykorzystanie umiejętności Blefowanie do drwienia z wroga to akcja standardowa, która nie prowokuje ataku okazyjnego.

im się przypomina, że Balif, przyjaciel i towarzysz wielkiego elfiego przodka Silvanosa, też był kenderem. Co do Qualinesti, niektórzy uznają członków niniejszej rasy za zabawnych i podziwiają ich lojalność względem przyjaciół. Niemniej dla większości zachowanie kenderów jest irytujące albo kłopotliwe. Krasnoludy, zarówno górskie jak i podgórskie, uważają opisywanych za „nic nie warte, leniwe tłuکی”, a do tego za rasę złodziei. Ograniczeni ludzie, od Solamnijczyków po Ergothiańczyków, nie lubią kenderów, uważając ich za złodziejskich hultajów. Kenderzy dobrze się dogadują z gnomami, bo ciekawość jest wspólną cechą obu ras. Kagonesti, wierzą, że fizyczne mienie jest rzeczą ulotną. Z kolei Lud Równin uznaje, iż „szalonych” pobłogosławili bogowie, zawsze z ochotą wyruszy na wędrowkę z przedstawicielem opisywanej rasy, a nawet przyjmie go w gościnę. Dla ogarów zaś, goblinów i smokowców dobry kender to kender pieczony na rożnie.

Rozumni, mądrzy przedstawiciele wszystkich ras wiedzą, że kenderzy są istotami niewinnymi, dziećmi tego świata. Gdyby ich zabrakło, świat straciłby coś bardzo cennego.

Charakter: Kenderzy preferują poglądy neutralne. Nie uważają, że łamią prawo i żywią pogardę dla „złodziei”. Jeśli czują, iż prawo jest niesprawiedliwe (jak wte-

dy, gdy Istarczycy usiłowali narzucić kenderom wysoki podatek od handlu), po prostu je ignorują (Istarczycy ostatecznie zwolnili kenderów z podatków i opłat). Niezmierną rzadkością jest kender o złym charakterze, jako że istoty te żywią wielki szacunek dla życia i wolności. Jak przekonali się bogowie Ciemności, kenderów niemal zupełnie nie da się zdeprawować.

Krainy kenderów: Niemal na początku Wieku Śmiertelników czerwona smoczyca Malystrixy zniszczyła Kenderówek. Po mieście pozostały tylko poczerniałe, potrząskane ruiny. Mieszkańcy udali się na zachód, gdzie znaleźli schronienie u pobratymców w Hylo, na wyspie Północny Ergoth. Społeczność kenderów jest wyjątkiem w skali całego Ansalonu. Panuje tu omnigarchia, czyli rządzą

wszyscy. Każdemu wolno robić co tylko chce, pod warunkiem, że nie krzywdzi innych. Poza Hylo kenderów można napotkać w całym Ansalonie (głównie z powodu nieodłącznego zewu wędrowki, dotyczącego każdego z nich), chociaż większość mieszkańców krainy wolałaby, aby te niepoprawne istoty żyły gdzie indziej.

Religia: Szanują wszystkie bóstwa (aby nie zranić uczuć żadnego z nich), ale największą czcią darzą Branchalę, Chislev, Mishakal i Gileana. Reorxa postrzegają jako mrukliwego, lecz dobrotliwego dziadunia, aczkolwiek nie wychwalają go ze szczególnym zapalem. Przygody sławnego Tasslehoffa Burrfoota [Wiercipięty], a także jego szeroko znane opowieści o śmiałych czynach i wyprawach przysporzyły również wiele szacunku Fizbanowi Wspaniałemu, którego zaliczono w poczet najważniejszych bogów kenderów.

Języki: Opisywani posiadają własny język, potocznie zwany kenderowym, ale władają też wspólnym. Uwielbiają opowieści i historyjki, a w towarzystwie przedstawicieli innych ras rzadko posługują się mową ojczystą, aby nie utrudniać porozumienia.

Kenderzy



Imiona: Każdy kender otrzymuje imię nadane przez rodziców, a także bardziej opisowe „wybrane” miano

(zazwyczaj – acz nie zawsze – wybrane samodzielnie), które najlepiej odzwierciedla podróżę, osiągnięcia czy poglądy na życie. Mają zwyczaj zawłaszczania szczególnie popularnych lub bohaterkich imion, aby odziedziczyć dobrą reputację pierwotnego posiadacza. Można napotkać całą gromadę wędrujących kenderów, w której każdy przedstawia się tym samym imieniem. Młodzi przedstawiciele tej rasy często ulegają wpływom starszych lub krewnych. Ważność więzów rodzinnych oznacza często, że kender zachowuje nazwisko rodowe przez lojalność wobec rodu.

Imiona męskie: Arlie, Buckeran, Jackin, Kronin, Malon, Pentrien, Tarli, Tasslehoff, Tekel, Tobin.

Imiona żeńskie: Amari, Amber, Athola, Catt, Emla, Ethani, Juniper, Mela, Paxina, Teeli.

Wybrane imiona: Burrfoot [Wiercipięta], Depockets [Sporokieszenny], Flamehair [Płomienowłosy], Lighteyes [Oczoblysk], Nimblefingers [Zwinnopalcy], Quickstep [Szybkonogi], Redfeather [Rudopióry], Riddler [Zagadkowicz], Soft-tread [Miękkostopy], Thistleknot [Ostowąż].

Poszukiwacze przygód: Wszyscy kenderscy poszukiwacze przygód są na etapie zewu wędrówki – w tym okresie życia, w którym najważniejsza na świecie staje się potrzeba podróży oraz szukania przygód. Ta „faza” trwa przez większość życia tej rasy. Nie ma istot bardziej skorych, by wieść żywot poszukiwaczy przygód.

Cechy rasowe kenderów

- +2 Zręczność, -2 Siła, -2 Roztropność. Przymiotem szybkich, zwinnych, małych i sprężystych kenderów jest zręczność, a nie brutalna siła. Kenderami włada nienasycona ciekawość i brakuje im zdolności zastanawiania się i przewidywania konsekwencji swych poczynań.
- Mały rozmiar: Kenderzy są małego rozmiaru, dzięki czemu zyskują premię z rozmiaru +1 do Klasy Pancerni, premię z rozmiaru +1 do testów ataków, premię z rozmiaru +4 do testów Ukrywania się. Posługują się za to mniejszym orężem niż ludzie i mogą podnieść oraz przenieść 3/4 ciężaru, z jakim poradziłyby sobie postacie rozmiaru średniego.
- Bazowa szybkość naziemna kendera wynosi 6 metrów.

⇒ Zgnębieni kenderzy ⇒

Niszcząc Kenderówek, smoczyca Malystrixx spaliła nie tylko miasto. Wypaliła również wewnętrzną iskrę w sercach tamtejszych kenderów. Dotknęło to tylko tych, którzy byli w Kenderówku podczas ataku Malystrixx. Ci kenderzy utracili odwagę oraz ciekawość, a także wszelką radość z życia. Stali się tacy, jak zwyczajni ludzie – zmartwieni, ponurzy i gniewni. Nie chcą zwracać na siebie uwagi i zawsze są gotowi uciekać przed wszelkim niebezpieczeństwem.

Zgnębieni – czy poszkodowani, jak czasem bywają zwani – kenderzy noszą ubrania w ciemnych barwach, ułatwiające wtopienie się w cień. Nie interesują ich cudze sakiewki ani kieszenie. Nie dbają o piękne przedmioty i nie wkładają rąk w nieodpowiednie miejsca. Żaden z nich nie „podbiera” cudzych rzeczy. Jeśli już coś ukradną, doskonale wiedzą, co kradną i do czego im to potrzebne.

Zgnębieni kenderzy nie widzą potrzeby obrażania wrogów, jeśli mogą uciec i ukryć się albo inaczej ich zneutralizować. Przedstawicielom innych ras odpowiada to nietypowe, spokojne zachowanie – niemniej, ku własnemu zaskoczeniu, czują się przy nich nieswojo. Oczy zgnębiionych kenderów są

- Premia rasowa +1 do wszystkich rzutów obronnych. Zapewne dzięki wiecznemu optymizmowi i wrodzonej wierze w dobroć wszystkich istot kenderom udaje się przeżyć oraz radzić sobie w często wrogim wobec nich świecie.
- Premia rasowa +2 do testów Spostrzegawczości. Kenderów cechuje nadzwyczaj bystry wzrok.
- Premia rasowa +2 do testów Otwierania zamków i Zręcznej dłoni. Wszyscy kenderzy żywią instynktowne zaciekawienie tym, co znajduje się za zamkniętymi drzwiami oraz wewnątrz kieszeni i sakiewek. Mogą używać obu tych umiejętności jak wyszkolonych, nawet jeśli mają w nich 0 rang.
- Niemożność skupienia: Kenderzy podlegają karze rasowej -4 do testów Koncentracji. Nie oznacza to wcale braku talentów magicznych, niemniej świadczy o ogólnych kłopotach ze skupieniem, co z kolei zniechęca do żmudnego poznawania sztuki tajemnej.
- Drwina: Kenderzy potrafią doskonale wyczuć motywacje i charakterystyki innych ras. Wykorzystują ten zmysł do tworzenia słownego potoku kpín, wyzwick i złośliwych uwag, które wytrącają ofiarę z równowagi. Kenderzy otrzymują premię rasową +4 do wszystkich testów Blefowania wykonywanych w celu drwienia z kogoś.
- Nieustraszonosc: Kenderzy są niepodatni na strach, magiczny i zwykły.
- Automatyczne języki: kenderowy i wspólny. Premiowe języki: elfi, ergotski, gobliński, krasnoludzki i solamnijski.
- Ulubiona klasa: łotrzyk.

puste, nie ma w nich radości ani życia. Bywają oni bardziej wyrachowani i zimnokrwiejsi od każdego ze swych „normalnych” pobratymców.

Nad uleczeniem kenderów ze zgnębienia pracują różne grupy. Część gnomów uczyniła nawet z poszukiwań lekarstwa swe życiowe zadanie. Inni wierzą, że jest to rodzaj klątwy i niektórzy zdrowi kenderzy starają się znaleźć sposób na jej zdjęcie. Czasami się to udaje, czasami nie. Dotąd nikt nie znalazł absolutnie pewnego „lekarstwa”. Jednak badacze nie ustają w wysiłkach.

Cechy rasowe: Zgnębieni kenderzy posiadają wszystkie cechy rasowe normalnych kenderów, z następującymi jednak różnicami:

- Premia rasowa +2 do testów Cichego poruszania się, Skakania, Ukrywania się i Wspinaczki. Ci kenderzy schodzą innym z drogi i zwykle pozostają niezauważeni. Unikają zwracania wszelkiej uwagi.
- Nie otrzymują premii do testów Blefowania na potrzeby drwienia z wrogów i nie posiadają stereotypowej kenderskiej nieustraszonosci. Nie mają problemów ze skupieniem uwagi i nie dotyczą ich kara do testów Koncentracji.

CENTAURY

Centaury to stworzenia o wyglądzie krępego ludzkiego tułowia wyrastającego z grzbietu potężnego konia. Przez stulecia żyły w odległych, dzikich obszarach Ansalonu. Nie są to istoty szczególnie męzne czy inteligentne, jednak należą do najdumniejszych i najszlachetniejszych ras Krynnu. Mają skłonność do hedonizmu, lubią typowe ziemskie uciechy, jak wino, muzyka i jedzenie.

Osobowość: Centaury wiodą życie dla przyjemności, każdego dnia chętnie oddając się zaspokajaniu wszelkich pragnień, od słuchania opowieści, po szukanie nowych podbojów miłosnych. Są towarzyskie i mają praktyczne podejście do życia, a tylko nieliczne ze stad utrzymują surowe kodeksy praw. Wiele centaurów jest próżnych – i to niezależnie od wrodzonej atrakcyjności. Brzydzą się wszelkimi bliźniami i zniekształceniami, czy są to ślady po walkach, czy choćby tatuaże. Uwielbiają skarby, a prywatne zbiory błyskotek noszą ze sobą w skórzanych sakwach albo ukrywają w dziuplach drzew.

Centaury mówią głębokimi, dźwięcznymi głosami i często używają zwrotów, które dla innych ras brzmią nienaturalnie. Posługują się archaiczną odmianą wspólnego, którą łatwo zrozumieć, choć w uszach współczesnych słuchaczy brzmi staroświecko. Na przykład, mówią „zaprrawdę”, „wszakóż” czy „azaliż”.

Opis fizyczny:

Dolna część ciała centaura to korpus wielkiego konia, na którym wznosi się muskularna górna połowa ciała człowieka. Po plecach spływają długie włosy podobne do grzywy. Mężczyźni mają szerokie klatki piersiowe oraz przystojne, kanciaste twarze. Kobiety są gibkie i pełne gracji, o rysach twarzy uznawanych przez ludzi i elfy za piękne.

Umaszczenie końskiego ciała centaura bywa rozmaite, od blond do czerni, z rzadka nakrapiane. Mają ciemne włosy, ale odcień skóry bywa od białego do złotobrazowego. Oczy zwykle są barwy brązowej lub niebieskiej, a czasem czarne, zielone lub fiołkowe. Centaury nie rozumieją cielesnej wstydlivosti innych ras i noszą ubrania tylko wtedy, gdy zmuszają do tego warunki pogodowe. Lubią jednak przystra-

Centaur



jać swe ciała i dekorować się klejnotami, kwiatami i innymi ozdobami.

Relacje: Centaury dobrze dogadują się z kenderami i elfami, chociaż pierwsi z wymienionych są dla nich zbyt roztrzepani, a drudzy zbyt poważni. Krasnoludów i minotaurów uważają za istoty brzydkie, uparte i kłótlive.

Charakter: Dla centaurów naturalny charakter to chaotyczny. Niepotrzebne im zasady i prawa. Skłaniają się również w stronę dobra.

Krainy centaurów: Stada centaurów występują na całym Ansalonie, wędrując po pastwiskach i przyjaznych lasach z dala od ziem innych ras. Nie mają stałych osiedli. Gdy zaczyna brakować żywności albo gdy na ich terytorium wtargną obcy, przenoszą się gdzie indziej. Najliczniejszą rasę centaurów nazywa się Abanasińczykami. Niegdyś zamieszkiwali oni równiny Abanasinii, później przenieśli się na południe w głąb Qualinesti, a potem w inne puszcze Ansalonu.

Religia: Religia centaurów jest animistyczna. We wszystkim, co istnieje, widzą świętego ducha świata. Dlatego w ich społecznościach rolę kapłanów pełnią zwykle druidzi. Jeśli centaur obiera drogę kapłaństwa, najczęściej służy Habbakukowi, Chislev lub Mishakal.

Języki: Centaury nie posiadają własnego języka, a mówią bardzo staroświeckim dialektem wspólnego. Zazwyczaj płynnie posługują się językami sąsiednich ludów. Zatem centaury z Abanasinii mogą znać abanasiński, qualinestiński i leśny, a centaury z Równin Pyłu będą raczej mówić lodowym i kharoliańskim.

Imiona: Centaurorom imiona nadaje starszyzna stada, odpowiednio do pory roku i wyglądu nieba w momencie narodzin.

Prócz tego dorosłe centaury używają imienia jednego z rodziców jako nazwiska (mężczyźni używają miana ojca lub dziadka, a kobiety matki lub babki). Niektóre centaury zamiast imienia rodzica używają imienia partnera – na przykład, Tyfion, mąż Loriety.

Imiona męskie: Aegion, Chrethon, Gyrtomon, Ksagander, Leodippos, Menelachos, Nemeredes, Orsifantes, Trefas, Udaeus.

Imiona żeńskie: Archala, Caitriona, Eliae, Gelasie, Iolande, Jacynt, Lorieta, Mnemosyne, Sacharissa, Vanora.

Poszukiwacze przygód: Gorący temperament centaurów nieraz pędzi je w pogoń za przygodą.

Przyczyną wyruszenia na gościniec może być ambicja, zew wędrowki, miłość lub zemsta. Bohaterski centaur może znaleźć przygodę nawet na ziemiach, gdzie tych istot się nie spotyka. Długie podróże nie przysparzają im większego wysiłku. Młode centaury pragnące zobaczyć szeroki świat często zapuszczają się daleko od rodzinnych stron.

Cechy rasowe centaurów

- +8 Siła, +4 Zręczność, +4 Budowa, -2 Intelpekt, +2 Roztropność. Centaury mają siłę i wytrzymałość konia, ale hedonistyczne podejście do życia nie idzie w parze ze sprytem.
- Duży rozmiar: Jako istoty duże i czworonożne centaury mogą dźwigać trzykrotnie większe ciężary niż ludzie (patrz „Udźwig” w rozdziale 9 *Podręcznika Gracza*). Podlegają jednak karze z rozmiaru -1 do testów ataku, -1 do KP oraz -4 do testów Ukrywania się.
- Humanoid-potwór: Centaury należą do typu humanoidów-potworów.
- Przestrzeń/Zasięg: Centaury zajmują przestrzeń 3 metrów i posiadają zasięg 1,5 metra.
- Bazowa szybkość naziemna centaura wynosi 15 metrów.
- Widzenie w ciemnościach: Centaury widzą w ciemnościach na odległość do 18 metrów.
- Rasowe Kostki Wytrzymałości: Centaur ma rasowe Kostki Wytrzymałości 4k8. Za pierwszą z nich otrzymuje maksymalną liczbę punktów wytrzymałości, pozostałymi rzuca normalnie. Wykonuje rzuty wszystkimi Kostkami Wytrzymałości wynikającymi z poziomów klasowych i nie otrzymuje automatycznie najwyższej liczby punktów z pierwszej klasowej KW. Rasowe KW centaura zapewniają także bazową premię do ataku +4 i następujące rzuty obronne: Wytr +1, Ref +4, Wola +4. Centaury mające poziomy klasowe sumują klasowe premie do ataku i rzutów obronnych z premiami rasowymi.
- Umiejętności centaurów: Kostki Wytrzymałości wynikające z typu humanoid-potwór zapewniają centaurowi punkty umiejętności w liczbie $7 \times (2 + \text{modyfikator z Int, minimum } 1)$. W przypadku tych punktów za umiejętności klasowe uznaje się Ciche poruszanie się, Nasłuchiwanie, Spozrzegawczość i Sztukę przetrwania. Postać tej rasy nie korzysta z mnożnika $\times 4$ względem punktów umiejętności zyskiwanych na pierwszym poziomie klasowym.
- Atuty centaurów: Kostki Wytrzymałości wynikające z typu humanoid-potwór zapewniają postaci tej rasy dwa atuty. Centaur z poziomami w jakiejś klasie zdobywa atuty zależnie od całkowitej liczby KW, a nie zależnie od EPP (zatem centaur tropiciel 5. poziomu ma 9 KW - 4 to KW wynikające z rasy, a 5 z poziomów tropiciela, co oznacza też cztery atuty). Centaur otrzymuje też atuty premiowe Biegłość w broni żołnierskiej (łuk długi

refleksyjny, łuk długi, łuk krótki refleksyjny, łuk krótki i miecz długi). Opisywane stworzenia należą do najlepszych łuczników na Krynnie.

- Naturalne ataki: Centaur może używać kopyt jako naturalnej broni, wyprowadzając dwa ataki po 1k6 obrażeń każdy (plus premia z Siły). Centaur może atakować bronią z normalną premią do ataku i wykonać dwa drugorzędne ataki kopytem (kara -5 do testów ataków i połowa premii z Siły do testów obrażeń).
- Naturalny pancerz: Gruba skóra centaurów zapewnia premię z naturalnego pancerza +3 do KP.
- Centaury są dużymi, niehumanoidalnymi stworzeniami, muszą zatem nosić pancerze specjalnie wykonane dla ich nietypowych ciał. Zbroja dla dużego niehumanoida kosztuje cztery razy więcej i waży dwa razy tyle co normalna wersja w rozmiarze średnim.
- Automatyczne języki: leśny i wspólny. Premiowe języki: abanasiński, elfi, goblini i ogrowy.
- Ulubiona klasa: tropiciel. Wieloklasowy centaur tropiciel nie bierze pod uwagę klasy tropiciela przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.
- Dostosowanie poziomu: +2. Efektywny poziom postaci (EPP) centaura wynosi 6 plus poziomy klasowe (a więc centaur tropiciel 5. poziomu ma EPP 11). Centaury są potężniejsze, więc awansują na poziomy wolniej niż postacie wywodzące się z większości pospolitych ras Ansalonu. Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.

SMOKOWCY

Smokowcy, albo smokoludzie, pojawili się na Krynnie pod koniec Wieku Rozpaczy. Powstali ze skradzionych jaj dobrych smoków, spaczonych czarną magią. Podczas wojny lancy służyli za wojska uderzeniowe i siły specjalne. Rozproszone oddziały smokowców, które przetrwały wojnę, przeniosły się w odcięte od świata rejony Ansalonu. Niektórzy nadal knują podbicie ludzkich czy elfich osad, ale ostrożniejsi wolą unikać spotkania z innymi rasami.

Podczas wojny chaosu banda smokowców odkryła stosik jaj z niewyklutymi samicami pobratymców. Grupa ta dała początek państwu smokowców w Teyr, zapewniając rasie przetrwanie i trwałe miejsce na Ansalonie.

BAAZ

Baaz to – według powszechnej opinii – smokowcy słabi na ciele i na umyśle. Stanowią najliczniejszą odmianę smokoludzi. Trudno poddają się dyscyplinie, a lubują się w piciu i hulankach, co ludzie dowódcy często wykorzystują przed bitwą, aby wprowadzić baazów w szal.

Osobowość: Mężczyźni baazów są zwykle płytki, samolubni i okrutni. Najważniejsze jest dla nich zaspokajanie cielesnych przyjemności. W chwili

lach wolnych od walki rozkoszują się hulaszczym życiem. Natomiast kobiety baazów przeważnie są o wiele spokojniejsze, bardziej kontaktowe, stateczne i niechętnie prostackim przyjemnościom – choć przeciwne przymioty uważają za atrakcyjne, jeśli tylko cechują one mężczyzn.

Opis fizyczny: Baaz ma z grubsza humanoidalną postać o jaszczurczych stopach i pazurzystych dłoniach, do tego cienkie, smocze skrzydła oraz krótki, gruby ogon. Łuskowa, wzorzysta skóra świeżo po wykluciu ma barwę lśniącego mosiądzu, lecz w miarę dorastania matowieje, blednie i zielenieje. Baazowie posiadają tępo zakończone, smocze pyski pełne małych, ostrych zębów. Lśniące, czerwone oczy nadają im złowrogi wygląd. Nie ma widocznych różnic między samcami i samicami, prócz tego, że kobiety są zwykle delikatniej zbudowane.

Baazowie lubią ekstrawaganckie, ozdobne ubrania, ale potrafią z grubsza przebrać się za ludzi czy elfów, zakładając powłóczyście szaty i płaszcze z kapturami.

Relacje: Pierwsze pokolenie baazów, które walczyło w wojnie lancy, wychowano i wyszkolono w nienawiści do wszystkich ras Krynnu (zwłaszcza do elfów), z wyjątkiem sług Królowej Ciemności. Po wojnie nie wyzbyli się swoich przekonań. Zamieszkali w ruinach z dala od cywilizacji albo w opuszczonych budynkach w ludzkich osadach, kryjąc tożsamość pod przebraniem. Niektórzy przyłączyli się do wędrownych grup przestępczych, żyjących z rozboju, gwałtu i mordu.

Po wojnie chaosu wielu baazów przyjęło służbę u nowo przybyłych smoczyczych możnowładców, inni zaś przenieśli się na ziemię nowego państwa smokowców w Teyr. Nowe pokolenie smokoludzi, narodzone w Wieku Śmiertelników, cechuje się większą tolerancją, jednak nienawiść do elfów często przechodzi z rodziców na potomków.

Charakter: Baazowie są zazwyczaj źli, a względem prawa i chaosu mają nastawienie neutralne. W Wieku Śmiertelników wielu przyjęło bardziej neutralny światopogląd, a zdarzają się też rzadkie jednostki (zwane „atawizmami”) wykazujące dobry charakter – co zawdzięczają przodkom, mosiężnym smokom.

Krainy baazów: We wczesnym Wieku Śmiertelników w Teyr powstał naród smokowców. Niedobitki smokoludzi z całego Ansalonu zajęły należne im miejsce prawdziwej rasy Krynnu.

Religia: We wczesnym Wieku Śmiertelników baazowie, tak jak inni smokowcy, zaczęli porzucać pierwotne nauki, zdając sobie sprawę, że Takhisis ich oszukała. Po wojnie dusz z radością przyjęli zniknięcie Królowej Ciemności, a obecnie szukają innego boga, do którego zanosiliby modły w jej zastępstwie.

Języki: Smokowcy nie posiadają własnego języka, a posługują się mową nerakijskich kapłanów. Ze względu na wieloletnie szkolenie wojskowe i organizację, ich mowa roi się od militarnych sformułowań, zmienia w takiż slang czy żargon.

Imiona: Pierwsze pokolenie smokowców nosi imiona nadane przez stwórców, pochodzące z języka i kultury nerakijskiej. Z uwagi na intensywne szkolenie wojskowe oraz długą służbę baazowie (i inni smokowcy) posiadają miano, stopień wojskowy oraz przydzielony regiment. Weszło to do zwyczaju nadawania imienia u smokowców z Teyr, którzy nazywają dzieci w chwili narodzin. Po wstąpieniu do wojska baaz otrzymuje „nazwisko” oznaczające stopień i przydział regimentowy. Imiona baazów są jednakowe dla obu płci.

Imiona baazów: Agrel, Cresel, Drugo, Folket, Holkfort, Krelkit, Pulk, Riel, Urul, Vlerness.

Poszukiwacze przygód: Niektórzy baazowie porzucają zhierarchizowany świat wojskowy na rzecz podróźniczego życia. Jeszcze inni dostają obsesji na punkcie szczególnie wielkiego zadania, gotowi przebyć niezmierzone odległości i czekać całe lata na osiągnięcie celu. Baazowie jako poszukiwacze przygód często stosują przebrania, aby radzić sobie w świecie, który nienawidzi smokowców.

Cechy rasowe baazów

- +2 Budowa, -2 Intelpekt, -2 Roztropność. Baazowie posiadają słynną wytrzymałość typową dla smoczego pochodzenia, nie błyszczą jednak intelektem ani silną wolą.
- Średni rozmiar: Jako istoty średnie, baazowie nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Smok: Baazowie należą do typu smok i są niepodatni na efekty uśpienia oraz paraliżu. Widzą w ciemnościach (zasięg 18 metrów) oraz w słabym świetle.
- Bazowa szybkość naziemna baaza wynosi 9 metrów.
- Rasowe Kostki Wytrzymałości: Baaz ma rasowe Kostki Wytrzymałości 2k12. Za pierwszą z nich otrzymuje maksymalną liczbę punktów wytrzymałości, pozostałymi rzuca normalnie. Wykonuje rzuty wszystkimi Kostkami Wytrzymałości wynikającymi z poziomów klasowych i nie otrzymuje automatycznie najwyższej liczby punktów z pierwszej klasowej KW. Rasowe KW baaza zapewniają także bazową premię do ataku +2 i następujące rzuty obronne: Wytr +3, Ref +3, Wola +3. Baazowie mający poziomy klasowe sumują klasowe premie do ataku i rzutów obronnych z premiami rasowymi.
- Umiejętności baazów: Kostki Wytrzymałości wynikające z typu smok zapewniają baazowi punkty umiejętności w liczbie $5 \times (6 + \text{modyfikator z Int, minimum } 1)$. W przypadku tych punktów za umiejętności klasowe uznaje się Błefowanie (samiec) lub Dyplomacja (samica) oraz Nasłuchiwanie, Przebieranie, Spostrzegawczość i Zastraszanie. Postać tej rasy nie korzysta z mnożnika $\times 4$ względem punktów umiejętności zyskiwanych na pierwszym poziomie klasowym.

- **Atuty baazów:** Kostki Wytrzymałości wynikające z typu smok zapewniają postaci tej rasy jeden atut. Baaz z poziomami w jakiejś klasie zdobywa atuty zależnie od całkowitej liczby KW, a nie zależnie od EPP. Otrzymuje też atuty premio-we Biegłość w broni prostej, Biegłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Biegłość w pancerzu (lekkim) i Biegłość w tarczy.
- **Naturalne ataki:** Dla baaza za broń naturalną służą ataki pazurami oraz ugryzieniem. Ma prawo do dwóch ataków pazurami powodujących po 1k4 obrażenia (plus premia z Siły) oraz jednego ugryzienia zadającego 1k4 obrażenia (plus połowa premii z Siły). Baaz może atakować bronią z normalną premią do ataku oraz wykonać jeden drugorzędny atak pazurami lub ugryzieniem (kara -5 do testu ataku i połowa premii z Siły w teście obrażeń).
- **Naturalny pancerz:** Baazowie mają grubą skórę pokrytą łuskami, która zapewnia premię z naturalnego pancerza +2 do KP.
- **Zabójcza agonía (zn):** Ciało baaza w momencie śmierci zamienia się w kamień. Jeśli stworzenie, które zadało baazowi zabójczy cios, użyło broni tnącej lub kłującej, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 12 + modyfikator z Bd). Porażka oznacza, że broń uwięzła w kamiennym ciele smokowca. „Posąg” baaza rozpada się w pył po 1k4 minutach. Przedmiotom trzymanym przez smokowca (albo uwięzionym w kamiennych zwłokach) nie staje się żadna szkoda. Baaza można przywrócić do życia tylko za pomocą *zmartwychwstania*, *prawdziwego zmartwychwstania* czy *życzenia*.

- **Niepodatność na choroby (zw):** Baazowie są niepodatni na wszelkie choroby.
- **Galop:** Baazowie są wyjątkowo szybcy. Zyskują atut premii Bieg.
- **Szybowanie (zw):** Baaz potrafi szybować na skrzydłach (zdolność nadzwyczajna) i upadając z dowolnej wysokości nie odnosi żadnych obrażeń. Poruszając się w taki sposób może przebyć w poziomie odległość maksymalnie czterokrotnie większą niż wysokość, z jakiej szybuje.
- **Smocza inspiracja (zw):** Smokowcy podziwiają i czczą złe smoki. Gdy w polu widzenia przebywa smok-dowódca albo gdy smokowcy wkraczają do bitwy pod dowództwem smoka (w łańcuchu dowodzenia), otrzymują premię z morale +1 do wszystkich testów ataków i rzutów obronnych.
- **Powolny metabolizm:** Baazowie są w stanie przeżyć przy dziesięciokrotnie mniejszej ilości jedzenia i wody niż potrzebowałby człowiek.
- **Odporność na czary 8 + poziomy klasowe.**
- **Automatyczny język:** wspólny. Premio-we języki: gobliński, nerakijski, ogrowy.
- **Ulubiona klasa:** wojownik. Wieloklasowy baaz nie bierze pod uwagę klasy wojownika przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.
- **Dostosowanie Poziomu:** +1. Baazowie mają efektywny poziom postaci (EPP) wynoszący 3 + poziom klasowy. Ci smokowcy są potężniejsi, więc awansują na poziomy wolniej niż postacie wywodzące się z większości pospolitych ras Ansalonu.

Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.



Smokowcy

KAPAK

Kapakowie słyną z umiejętności wtapiania się w otoczenie, okrutnego sprytu oraz z tego, że przed walką oblizują ostrza broni jadowitymi językami. Nie słyną z oryginalności, ale wykazują się okrutną pomysłowością w wypełnianiu przydzielonych misji szpiegowskich i zabójstwach.

Osobowość: Kapakowie lubią uporządkowane życie i odpowiada im los żołnierski. Naturalne uzdolnienia w ukrywaniu się i mordowaniu przeczą ich umiłowaniu porządku. Wielu zostaje skrytobójcami, jako że sprawnie sobie radzą w niebezpiecznych i szybko zmieniających się sytuacjach. Kobiety kapaków również lubią porządek, ale zazwyczaj są bardziej opiekuńcze i wykorzystują wrodzone zdolności uzdrawiające do pomagania innym smokowcom.

Opis fizyczny: Kapakowie są więksi i bardziej „smokowaci” od baazów. Mają wydłużone, gadzie pyski, szczęki z ostrymi kłami oraz rogate łby. W ich pyskach znajdują się dwa duże gruczoły wytwarzające truciznę (u samców) lub magiczną ślinę uzdrawiającą (u samic). Skóra tych stworzeń jest luskowata, miedziana z zielonkawym odcieniem. Posiadają parę skrzydeł, po rozłożeniu osiągających rozpiętość 3,5 metra.

Na zwiadach czy przespiegach kapakowie noszą ciemne barwy i unikają ciężkich pancerzy. Wyekwipowani do bitwy noszą standardowe odzienie wojskowe, ale preferują lżejsze, niespawalniające zbroje. Mężczyźni tej rasy często lubią zbierać „trofea” z pokonanych przeciwników, więc ich ozdoby świadczą o zabitych wrogach.

Relacje: Kapakowie mają napięte stosunki z baazami, a to ze względu na gorącą rywalizację między dwiema grupami smokoludzi zaszczerpioną w pierwszym pokoleniu (miała ona na celu uczynienie z nich lepszych wojowników). Niemniej lata wspólnych walk z wrogim światem złagodziły to napięcie i w Wieku Śmiertelników rzeczeni smokowcy niemal nie pamiętają o rywalizacji.

Kapakowie utrzymują dobre kontakty wyłącznie z innymi smokowcami. Wszystkie pozostałe rasy uważają ich albo za wrogów, albo za mięso armatnie (i to począwszy od wojny lancy). Bywa, że sprzymierzają się z przedstawicielami innej złej rasy (ogrami, minotaurami czy goblinami), lecz takie sojusze są podyktowane koniecznością i nie wynikają z zaufania ani z szacunku.

W Wieku Śmiertelników niektórzy kapakowie najęli się na służbę u nowych smoczyczych możnawładców, zwłaszcza u Beryllintranox. Po jej śmierci większość z nich wróciła do Teyr.

Charakter: Kapakowie zwykle są źli – dotyczy to zwłaszcza pierwszego pokolenia, wychowanego do walki w wojnie lancy. Nowe generacje są bardziej neutralnie nastawione. Kapakowie skłaniają się ku praworządności.

Krainy kapaków: Wielu kapaków, którzy przeżyli, przyłączyło się do współbraci w smokowcowym Teyr.

Religia: W Wieku Śmiertelników kapakowie odrzucili Takhisis jako boginię. Uznają istnienie różnych bóstw, ale tylko nieliczni zwracają się do jakiegoś z nich o pomoc czy przewodnictwo. Kapakowie wierzą, że smokowcy powinni sami kształtować swe przeznaczenie.

Języki: Smokowcy nie posiadają własnego języka, a posługują się mową nerakijskich kapłanów. Ze względu na wieloletnie szkolenie wojskowe i organizację, ich mowa roi się od militarnych sformułowań, zmienia w takiż slang czy żargon. Kapakowie często uczą się języków wrogów, aby lepiej ich szpiegować.

Imiona: Pierwsze pokolenie smokowców nosi imiona nadane przez stwórców, pochodzące z języka i kultury nerakijskiej. Z uwagi na intensywne szkolenie wojskowe oraz długą służbę kapakowie (i inni smokowcy) posiadają imię, stopień wojskowy oraz przydzielony regiment. Weszło to do zwyczaju nadawania imienia u smokowców z Teyr, którzy nazywają dzieci w chwili narodzin. Po wstąpieniu do wojska kapak otrzymuje „nazwisko” oznaczające stopień i przydział regimentowy. Imiona tych smokowców są jednakowe dla obu płci.

Imiona kapaków: Brekel, Dorel, Gork, Kazi, Lurden, Nakesh, Olkak, Prokel, Wydek, Zrak.

Poszukiwacze przygód: Poszukiwacze przygód są u kapaków rzadkością. Tylko nieliczni z tych smokowców odczuwają potrzebę zdobycia niezależności czy wędrowki. Ci, których pociąga szukanie przygód, często pracują dla organizacji pragnących wykorzystać ich talenty, w tym dla gildii złodziei i gildii skrytobójców.

Cechy rasowe kapaków

- +2 Zręczność, +2 Budowa, -2 Intelpekt, -2 Roztropność. Kapakowie z natury są twardzi i zwinni, ale nie mają zacięcia do skomplikowanego myślenia czy większego wysiłku woli.
- Średni rozmiar: Jako istoty średnie, kapakowie nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Smok: Kapakowie należą do typu smok i są niepodatni na efekty uspienia oraz paraliżu. Widzą w ciemnościach (zasięg 18 metrów) oraz w słabym świetle.
- Bazowa szybkość naziemna kapaka wynosi 9 metrów.
- Rasowe Kostki Wytrzymałości: Kapak ma rasowe Kostki Wytrzymałości 2k12. Za pierwszą z nich otrzymuje maksymalną liczbę punktów wytrzymałości, pozostałymi rzuca normalnie. Wykonuje rzuty wszystkimi Kostkami Wytrzymałości wynikającymi z poziomów klasowych i nie otrzymuje automatycznie najwyższej liczby punktów z pierwszej klasowej KW. Rasowe KW kapaka zapewniają także bazową premię do ataku +2 i następujące rzuty obronne: Wytr +3, Ref +3, Wola +3. Kapakowie mający poziomy klasowe sumują klasowe premie do ataku i rzutów obronnych z premiami rasowymi.

- Umiejętności kapaków: Kostki Wytrzymałości wynikające z typu smok zapewniają baazowi punkty umiejętności w liczbie $5 \times (6 + \text{modyfikator z Int, minimum } 1)$. W przypadku tych punktów za umiejętności klasowe uznaje się Ciche poruszanie się, Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie, Spostrzegawczość i Ukrywanie się. Postać tej rasy nie korzysta z mnożnika $\times 4$ względem punktów umiejętności zyskiwanych na pierwszym poziomie klasowym.
 - Atuty kapaków: Kostki Wytrzymałości wynikające z typu smok zapewniają postaci tej rasy jeden atut. Kapak z poziomami w jakiejś klasie zdobywa atuty zależnie od całkowitej liczby KW, a niezależnie od EPP. Otrzymuje też atuty premiiowe Biegłość w broni prostej, Biegłość w broni żołnierskiej (miecz krótki, łuk krótki) i Biegłość w pancerzu (lekkim).
 - Naturalne ataki: Dla kapaka za broń naturalną służą ataki ugryzieniem. Ma prawo do jednego ataku ugryzieniem zadającego 1k4 obrażenia (plus premii z Siły). Kapak może atakować bronią z normalną premią do ataku oraz wykonać jeden drugorzędny atak ugryzieniem (kara -5 do testu ataku i połowa premii z Siły w teście obrażeń).
 - Naturalny pancerz: Kapakowie mają grubą skórę pokrytą łuskami, która zapewnia premię z naturalnego pancerza $+2$ do KP.
 - Zabójcza agonía: Ciało kapaka w chwili śmierci zamienia się kałużę kwasu o promieniu 1,5 metra. Kwas wyparowuje po 1k6 rundach. Wszyscy na tym obszarze (a także nietrzymane przedmioty) otrzymują 1k6 obrażeń od kwasu w każdej rundzie kontaktu. Kapaka można przywrócić do życia wyłącznie za pomocą *prawdziwego zmartwychwstania* albo *życzenia*.
 - Niepodatność na choroby (zw): Kapakowie są niepodatni na wszelkie choroby.
 - Galop: Kapakowie są wyjątkowo szybcy. Zyskują atut premiiowy Bieg.
 - Szybowanie (zw): Kapak potrafi szybować na skrzydłach (zdolność nadzwyczajna) i upadając z dowolnej wysokości nie odnosi żadnych obrażeń. Poruszając się w taki sposób może przebyć w poziomie odległość maksymalnie czterokrotnie większą niż wysokość, z jakiej szybuje.
 - Smocza inspiracja (zw): Smokowcy podziwiają i często złe smoki. Gdy w polu widzenia przebywa smok-dowódca albo gdy smokowcy wkraczają do bitwy pod dowództwem smoka (w łańcuchu dowodzenia), otrzymują premię z morale $+1$ do wszystkich testów ataków i rzutów obronnych.
 - Leczący dotyk (tylko samice) (zn): Ślina kobiet tej rasy leczy rany. Jeśli polizze ona zranioną żywą istotę, ślina leczy 2k6 punktów wytrzymałości. W ten sposób stworzenie można leczyć raz na cztery godziny. Ponadto samica nie może w ten sposób leczyć się sama. Ślina samicy kapaka nie leczy, gdy samica atakuje ugryzieniem.
 - Trująca ślina (tylko samce) (zw): Ślina mężczyzny tej rasy przenosi paraliżującą truciznę (ugryzienie lub polizane ostrze; [ST 11 + modyfikator z Bd] rzut obronny na Wytrw; początkowy efekt 1k6 Zr, drugorzędny 1k6 Zr), które używają, gryząc wrogów albo liżąc ostrze broni kłującej. Pokrycie jadem oręża to akcja całorundowa prowokująca okazyjny atak. Trucizna pozostaje na broni przez 3 rundy albo do pierwszego trafienia nią.
 - Podstępny atak: Jeśli kapak dopadnie przeciwnika niezdolnego do skutecznej obrony przed atakiem, może uderzyć w żywotne miejsce i zadać dodatkowe obrażenia. Uogólniając, zawsze gdy cel tego smokowca nie może korzystać z premii ze Zręczności do KP (nieważne, czy faktycznie ją posiada) lub gdy adwersarz jest przez niego flankowany, atak kapaka zadaje $+1k6$ obrażeń. Jeśli podstępny atak będzie krytyczny, owych dodatkowych ran nie należy mnożyć.
- Trafienie w żywotny punkt wymaga precyzji i siły, więc ataki dystansowe mogą być podstępne tylko na dystans maksymalnie 9 metrów.
- Ofiarą podstępnego ataku kapaka mogą paść tylko żywe istoty o dostrzegalnej anatomii – nieumarli, konstrukty, śluzy, rośliny oraz stworzenia bezcieleśne nie posiadają punktów witalnych, w które mierzy ów atak. Ponadto podstępne ataki nie wpływają na istoty, które są niepodatne na trafienia krytyczne. Kapak musi również widzieć ofiarę wystarczająco dobrze, aby dostrzec punkt witalny i zdołać go osiągnąć. Nie może zatem zaatakować podstępnie stworzenia korzystającego z ukrycia. Nie wykorzysta tej mocy również, uderzając w kończyny istoty, której punkty witalne znajdują się poza jego zasięgiem.
- Jeśli kapak posiada premię do podstępnego ataku wynikającą z innego powodu (np. z poziomów łotrzyka), premie do obrażeń się kumulują.
- Powolny metabolizm: Kapakowie są w stanie przeżyć przy dziesięciokrotnie mniejszej ilości jedzenia i wody niż potrzebowałby człowiek.
 - Odporność na czary 11 + poziomy klasowe.
 - Automatyczny język: wspólny. Premiiowe języki: gobliski, nerakijski, ogrowy.
 - Ulubiona klasa: łotrzyk. Wieloklasowy kapak nie bierze pod uwagę klasy łotrzyka przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.
 - Dostosowanie Poziomu: $+2$. Ci smokowcy mają efektywny poziom postaci (EPP) wynoszący $4 +$ poziom klasowy. Kapakowie są potężniejsi, więc awansują na poziomy wolniej niż postacie wywodzące się z większości pospolitych ras Ansalonu. Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.

RASY OGRÓW

Słowo „ogr” w umyśle Ansałńczyka przywołuje obraz ogromnych, okrutnych potworów lubujących się

w cierpieniu i okrucieństwie. Prawda jest o wiele bardziej złożona. Ogry były pierwszą rasą stworzoną przez bóstwa Ciemności, obdarzoną fizyczną siłą, urodą i mocami magicznymi. Zmiany zachodzące w świecie i w samych ograch stworzyły kilka tego rodzaju ras, z których żadna nie wydaje się spokrewniona z drugą.

İRDA

Irdowie („wyniosłe ogry”) zachowują grację i zadziwiające piękno pierwotnie zesłane ogrom jako jednej z pierwszych stworzonych ras. Z natury są odludkami, samotnikami, a gdy muszą przebywać pośród innych istot, noszą magiczne przebrania. Jedynie garstka irdów przetrwała zagładę Chaosu u schyłku Czwartego Wieku.

Osobowość: Irdowie najchętniej żyją samotnie. Nie interesują się innymi, nawet własnymi pobratymcami. Pozostają bardzo zamknięci w sobie i chcą tylko świętego spokoju, cichej samotności. Taka samotnicza natura doprowadziłaby do wyginięcia gatunku, gdyby nie *Valin* (Czas Godów), w którym kobieta irdów wiąże się z pierwszym mężczyzną, który zjrzy jej w oczy. Innym rasom, nawet elfom, opisywani wydają się zimni i zarozumiali, ponieważ emocje trzymają ściśle na wodzy, aby powstrzymać złe popędy odziedziczone wraz z ogrową krwią.

Opis fizyczny:

Irdowie są wysocy i smukli, osiągając przeciętnie 1,8 metra wzrostu niezależnie od płci. Niektórzy osobnicy bywają wyżsi. Skóra tych ogrow ma kolor od granatowej do głębokiej, morskiej zieleni. Włosy na ogół są czarne, lecz czasami białe lub srebrne. Irdowie czeszą i upinają włosy. Wszyscy są nadzwyczaj piękni, według ludzkich i elfich standardów, o twarzach chłodnych i cudnych jak rzeźbiony marmur. Oczy irdów są zwykle srebrne, ale czasami bywają ciemnoniebieskie lub szmaragdowozielone. Mają opadające powieki, co czasami sprawia mylne wrażenie, że irda jest znużony lub śpiący.

Opisywani poruszają się z gracją i delikatnością budzącą zawiść u najdosłojniejszych elfów. Każdy ruch jest jakby częścią eleganckiego tańca. Głosy mają bogate i dźwięczne, a mówiący lub śpiewający irda natychmiast przykuwa uwagę.

Irdowie odziewają się w proste ubrania, często płócienne kitle lub jedwabne suknie. Odzież ozdabiają ręcznie robioną biżuterią o prostym, eleganckim wzornictwie. Nie noszą skór, wełny ani niczego o zwierzęcym pochodzeniu. Wszyscy irdowie to wegetarianie, odrzucający zwyczaj ogrowych przodków.

Relacje: Irdowie, oddzieliwszy się od ogrowych przodków, wycofali się z Ansalonu i rozpoczęli życie w izolacji. W pierwszych wiekach Krynnu rzadko odwiedzali wspomniany kontynent. Nieliczni, którzy nań przybyli, wracali do współplemieńców opowiadając historie, które nauczyły irdów myśleć o innych rasach jak o zagubionych dzieciach. Opisywani z natury rzeczy uważają się za istoty stojące wyżej od innych, aczkolwiek bardziej doświadczeni podróżnicy tej rasy dostrzegają wytrwałość i siłę niektórych stworzeń.

W świecie człowieka wciąż krążą opowieści o podłych, agresywnych ograch z biczami w pięściach. Większość ludzi zapomniała o prawdziwej historii i o istnieniu irdów.

Nic nie wiadomo o udziale irdów w wojnie lancy. A gdy nastął Wiek Śmiertelników, pojawiły się plotki o tym, jakoby to oni wypuścili Chaos na świat, przyplacając to własnym życiem. Nieliczni, którzy przetrwali, są obecnie znienawidzeni i wykliniani za rolę, jaką odegrali w wojnie chaosu.

Charakter: Irdowie są praworzadni lub neutralni i dobrzy. Wprawdzie tkwią w nich ziarna zła i okrucieństwa, lecz przez tysiąclecia nauczyli się tłumić w sobie ciemność,

a pielęgnować światłość. Niektórzy obrali charakter neutralny (zazwyczaj praworzadny neutralny). Tylko garstka wyniosłych ogrow w całej historii rasy oddała się ciemności i złu.

Krainy irdów: Pierwsi irdowie uciekli z Ansalonu wiedząc, że złe nacje ogrow nigdy nie zostawią ich w spokoju. Odnaleźli daleką wyspę na północ od Ansalonu – jedyną ojczyznę, jaką dane im było mieć. Ostatnie niedobitki irdów żyjące jeszcze w Wiek Śmiertelników to rozproszony lud bez ojczyzny, zmuszony do szukania schronienia gdziekolwiek bądź.



Religia: Uciekając przed własnymi krewniakami i kultem Królowej Ciemności, irdowie zwrócili się do Paladine'a. Niektórzy przedstawiciele niniejszej rasy aktywnie czczą innych bogów Dobra – zwłaszcza Mishakal, w konsekwencji ofiary Paladine'a – lecz są to rzadkie wypadki. Irdów cechuje tak znaczna duma i niezależność, że jako rasa nie mają zwyczaju cześć czy honorować bóstw i tylko niektóre jednostki tak czynią.

Języki: Irdowie wciąż posługują się prastarą mową, którą uczeni nazywają „wyniosłym ogrowym”, prawie niezmienionym przez tysiące lat. Rzadko podróżują pośród innych ras Ansalonu, ale z łatwością uczą się nowych języków i chcą płynnie władać kilkoma, na wypadek, gdyby konieczne było przebranie. Dlatego irdowie posługują się wspólnym, elfim, krasnoludzkim czy innymi cywilizowanymi mowami.

Imiona: Irdowie otrzymują imiona krótko po urodzeniu. Dziecięce miana rzadko pozostają w użyciu po osiągnięciu dorosłości. Niektóre imiona odzwierciedlają ważne społecznie role, tak jak Decydujący (osoba najbliższa pojęciu przywódcy u irdów) lub Opiekun (osoba strzegąca wyspy). Tacy irdowie porzucają imiona własne i używają już tylko nazwy piastowanej funkcji.

Męskie imiona: Bahari, Igraine, Keryl, Mirni, Ronlyn, Tyrel.

Imiona żeńskie: Amberyl, Chanan, Dara, Nishan, Usha, Zuela.

Poszukiwacze przygód: Irdowie niechętnie opuszczają wyspiarski dom, a samotnicza natura wyklucza dołączenie do drużyny. Ci spośród przedstawicieli tej rasy, którzy szukają przygód w szerokim świecie, często czynią to – przynajmniej z początku – pod przebraniem, udając inną istotę, i nie ujawniają swej prawdziwej natury, dopóki nie będzie to bezwzględnie konieczne. Irdowie poszukiwacze przygód są spokojni i zamknięci w sobie, ale lojalni wobec przyjaciół i zdolni rozwiązywać poważne problemy z wdziękiem i dojrzałością.

Cechy rasowe irdów

- +2 Intelpekt, +2 Charyzma, -2 Budowa. Irdów cechuje zarówno inteligencja i imponująca postawa, jak i fizyczna uroda. Jednak izolacja, na którą się zdecydowali oraz kiepskie warunki bytowe osłabiły ich zdrowie.
- Średni rozmiar: Jako istoty średnie, irdowie nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Humanoid (zmiennokształtny): Irdowie to humanoidy zaliczane do podtypu zmiennokształtny.
- Bazowa szybkość naziemna irdów wynosi 9 metrów.
- Widzenie w słabym świetle: Irdowie widzą na dwa razy większy dystans niż ludzie w świetle gwiazd, księżyca, pochodni i w podobnych warunkach słabego oświetlenia, normalnie rozróżniając kolory i szczegóły.

• Zmiana kształtów (zn): Trzy razy dziennie stworzenia może przyjąć postać dowolnej istoty zaliczanej do typu humanoid rozmiaru od małego do dużego. Uzyskuje naturalne ataki, naturalny pancerz, sposób poruszania się i nadzwyczajne ataki specjalne (ale nie cechy specjalne) nowo przybranej formy. Zachowuje specjalne ataki i cechy swojej oryginalnej formy (lecz bez broni oddechowej i ataków wzrokowych, jeśli takimi dysponuje). Zachowuje wartości atrybutów, punkty wytrzymałości i rzuty obronne pierwotnej postaci. Nie traci zdolności czarowych, jeśli je posiadał, ale do rzucania zaklęć o komponentach werbalnych musi być w stanie wyraźnie mówić, a do czarów z komponentami somatycznymi niezbędne są dłonie o kształcie zbliżonym do ludzkich. Irda w nowej postaci jest skutecznie zamaskowana jako inna istota i otrzymuje premię +10 do testów Przebierania, gdy wykorzystuje tę zdolność właśnie do przebrania się. Może pozostawać w nowej formie dowolnie długo, a powrót do prawdziwej postaci nie liczy się jako wykorzystanie zdolności zmiany kształtów. Po śmierci irda powraca do naturalnej postaci.

• Zdolności czaropodobne: 1/dzień – *dłoń maga, raka, światło, tańczące światła, widmowy odgłos i wykrzyk magii*. Rzeczony czary działają tak, jakby rzucał je zaklinacz na poziomie równym poziomowi postaci irda (ST rzutu obronnego 10 + modyfikator z Cha).

• Automatyczne języki: wspólny i wyniosłych ogrow. Premiowe języki: elfi, kothiański, krasnoludzki i leśny.

• Ulubiona klasa: czarodziej. Wieloklasowy irda nie bierze pod uwagę klasy czarodzieja przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.

• Dostosowanie Poziomu: +2. Irdowie są potężniejsi, więc awansują na poziomy wolniej niż postacie wywodzące się z większości pospolitych ras Krynnu. Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.

OGRY

„Upadle ogy”, jak czasem się je nazywa, istnieją od Wieku Snów. Słyną z okrucieństwa, a cechuje je też surowy spryt, który nieraz przydaje im się w życiu.

Osobowość: Ogy podobno rodzą się wściekle, skłonne wpadać w szał przy najmniejszej prowokacji. Władają nimi żądze i zachłanność. Codziennie godzinami oddają się zaspokajaniu pragnień i zachcianek. Wierzą, że sprawiedliwie należy do nich wszystko, co zdołają pokonać siłą, znaleźć przypadkiem lub sprytnie ukraść. Są jednak stworzeniami społecznymi i mają mętną pamięć gatunkową swej niegdyś wielkiej cywilizacji. Próbuja ją zresztą topornie odtworzyć, osiedlając się w zrujnowanych miastach i budując szczątkowe wioski. Plemiona ogrow często zamieniają jeńców w niewolników, ponieważ ponizanie innych daje im poczucie wyższości.

Opis fizyczny: Oгры mierzą pomiędzy 2,4 a 2,7 metra wzrostu. Skórę mają barwy brudno-żółtej, pokrytą nieregularnie kępkami włosów, plamami, brodawkami i bliznami. Niektóre cechuje skłonność do otyłości, ale większość jest szczupła. Ze względu na wzrost chodzą przygarbione. Niemal wszystkie oгры mają czarne włosy, długie i zmierzwione.

Opisywane istoty noszą stroje ze skór zwierzęcych, a te, które żyją w zimnych górach, okrywają się grubymi futrami. Plemiona mieszkające w cieplejszym, północnym klimacie noszą skóry dla ochrony przed palącym słońcem. Niemal uniwersalną cechą ogrów jest zamiłowanie do biżuterii i innych ozdób ciała (w tym tatuaży, kolczykowania i rytualnego skaryfikowania). Niektóre szczepy czy bandy noszą symbole lojalności, które pozwalają jednym rzutem oka zidentyfikować przynależność.

Relacje: Oгры rodzą się pełne złości i nienawiści. Czują się lepsze i skrzywdzone przez inne rasy Krynnu, zwłaszcza przez elfy, które zajęły ich miejsce – miejsce rasy najpiękniejszej i najświetlejszej. Nieraz w historii rywalizowały też z krasnoludami, walcząc o górskie terytoria. Oгры pogardzają ludźmi, uważając ich za zbyt słabych, by stanowili zagrożenie. Nie zmienili swego nastawienia, choć historia wskazuje, iż to właśnie powstanie ludzkich niewolników przyniosło kres wielkiemu niegdyś ogrowemu imperium. Opisywani darzą pewnym szacunkiem minotaury, chociaż uważają tę rasę za wynaturzenie czystej ogrowej krwi.

Charakter: Oгры często są chaotyczne złe, skrajnie samolubne w spełnianiu własnych pragnień i skłonne krzywdzić wszystkich, którzy im przeszkadzają. W większych społecznościach mogą skłaniać się ku neutralności, a nawet być praworządne złe – zwłaszcza te, które osiągnęły pozycje przywódców. Oгры o innym niż zły charakterze są wielką rzadkością, ale zdarzają się i takie osobniki.

Krainy ogrów: Oгры dzielą się na dwa królestwa, Kern i Blöde. Mieszkańcy pierwszego są zazwyczaj prymitywni, dzicy i brutalni, a żerują na wszystkich słabszych istotach. Z kolei społeczność ogrów z Blöde jest bardziej cywilizowana. Żyją w starożytnych miastach pamiętających czasy sprzed Katakliizmu. Wykorzystują zaś niewolnicze farmy na żyznych zachodnich ziemiach i wiodły dość dostatni żywot, przynajmniej do czasu, gdy wielka czarna smocza możnowładczyni Onysablet, nie zagarnęła większość ich ziem dla siebie po smoczej czystce. Naród ogrów usilnie pragnie odzyskać utracone ziemie, ale deklaruje wierność smoczej możnowładczyni, nie widząc na razie sposobu na obalenie jej rządów.

Religia: Rasa ogrów była niegdyś wybrańcami Takhisis. Podczas Wieku Rozpaczy przekłęły nieobecną Królową Ciemności, przekonane, że pozostawiła ich w potrzebie. Wspomnienie bogini jest gorzkie. Niektóre oгры pod wpływem minotaurów wyznają Sargasa.

Języki: Opisywani mówią własnym językiem. Podczas Wieku Snów posługiwały się mową, która obecnie zwie się wyniosłym ogrowym, ale w następnych stuleciach język zdegenerował się do prostackiej mowy zwanej po prostu ogrowym. Istnieją pewne różnice dialektowe pomiędzy ogólnonarodowym językiem ogrów a mową używaną przez poszczególne klany. Niemniej ogrowy jest na tyle prosty, że da się go zrozumieć na całym Ansalonie. Wyniosły ogrowy posiada skomplikowany alfabet, który jednakże po Wieku Snów skarłał i mieszał się z prostymi piktogramami.

Imiona: Większość ogrów nie posiada imion (używając różnych, często obraźliwych przezwisk) aż do dorosłości, kiedy to samodzielnie obierają miana po dokonaniu jakiegoś godnego czynu. Czynem godnym imienia może być zabójstwo niebezpiecznego wroga, kradzież cennej rzeczy lub dokonanie aktu przemocy, który zwróci uwagę starszyny ogrów. Oгры identyfikują się także poprzez klan.

Imiona męskie: Baloth, Elrauth, Grul, Kurthak, Mornag, Olagh, Raag, Tragor, Ugrek, Xurk.

Imiona żeńskie: Baloth'a, Grul'i.

Poszukiwacze przygód: Poszukiwacze przygód tej rasy są rzadkością, ponieważ oгры nie lubią oddalać się zbyt od rodzinnych stron, czyniąc wyjątek tylko dla wypraw łupieżczych. Jednak niektóre zaczynają doceniać żywot wędrowca, a wskutek podróży i kontaktów z innymi zmieniają się, również w oczach pobratymców. Ogr poszukiwacz przygód spotyka się z nieufnością ze strony własnych krewniaków i ze strony innych ras napotykanych po drodze.

Cechy rasowe ogrów

- +10 Siła, -2 Zręczność, +4 Budowa, -4 Intellect (minimum 3), -4 Charyzma. Oгры są silne i potężne, ale poruszają się powoli ze względu na rozmiary i długie kończyny. Nie są ani wykształcone, ani zdolne do błyskotliwego myślenia.
- Duży rozmiar: Jako istoty duże oгры podlegają karze z rozmiaru -1 do testów ataku, -1 do KP oraz -4 do testów Ukrywania się.
- Gigant: Oгры należą do typu gigant.
- Bazowa szybkość naziemna ogra wynosi 12 metrów.
- Przestrzeń/Zasięg: Oгры zajmują przestrzeń 3 metrów i posiadają zasięg 1,5 metra.
- Widzenie w ciemnościach: Oгры widzą w ciemnościach do 18 metrów.
- Rasowe Kostki Wytrzymałości: Ogr ma 4k8 rasowych Kostek Wytrzymałości. Za pierwszą z nich otrzymuje maksymalną liczbę punktów wytrzymałości, pozostałymi rzuca normalnie. Wykonuje rzuty wszystkimi Kostkami Wytrzymałości wynikającymi z poziomów klasowych i nie otrzymuje automatycznie najwyższej liczby punktów z pierwszej klasowej KW. Rasowe KW ogra zapewniają także bazową premię do ataku +3 i następujące rzuty obronne: Wytr +4, Ref +1,

Wola +1. Oгры mające poziomy klasowe sumują klasowe premie do ataku i rzutów obronnych z premiami rasowymi.

- **Umiejętności ogrów:** Kostki Wytrzymałości wynikające z typu gigant zapewniają ogrowi punkty umiejętności w liczbie $7 \times (2 + \text{modyfikator z Int, minimum } 1)$. W przypadku tych punktów za umiejętności klasowe uznaje się Wspinaczkę, Nasłuchiwanie i Spostrzegawczość. Postać tej rasy nie korzysta z mnożnika $\times 4$ względem punktów umiejętności zyskiwanych na pierwszym poziomie klasowym.
- **Atuty ogrów:** Kostki Wytrzymałości wynikające z typu gigant zapewniają postaci tej rasy dwa atuty. Ogr z poziomami w jakiejś klasie zdobywa atuty zależnie od całkowitej liczby KW, a nie zależnie od EPP. Otrzymuje też atuty premio-we Biegłość w broni prostej, Biegłość w broni żołnierskiej (maczuga dwuręczna) oraz Biegłość w pancerzu (średnim).
- **Naturalny pancerz:** Oгры mają niezwykle twardą skórę, która zapewnia premię z naturalnego pancerza +5 do KP.
- **Ponieważ oгры są rozmiaru dużego, muszą nosić zbroje dostosowane do potężnej postury.** Zbroja dla dużego humanoida kosztuje i waży dwa razy więcej niż odpowiednik takiej samej zbroi w rozmiarze średnim.
- **Automatyczne języki:** ogrowy i wspólny. Premio-we języki: gobliski, kothiański i wyniosły ogrowy.
- **Ulubiona klasa:** barbarzyńca. U wieloklasowego ogra nie bierze się pod uwagę klasy barbarzyńcy przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.
- **Dostosowanie poziomu:** +2. Efektywny poziom postaci (EPP) ogra wynosi $6 + \text{poziomy klasowe}$. Oгры są potężniejsze, więc awansują na poziomy wolniej niż postaci wywodzące się z większości pospolitych ras Ansalonu. Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.

PÓŁGRY

Półogry zwykle są owocem przemocy i niewolnictwa. Według ogrowej miary są słabe i wątłe, a ludzkiej – brzydkie i bestialskie. Półogry odczuwają społeczne potrzeby obu ras i usilnie starają się zyskać akceptację, aby nie cierpieć samotności i przygnębienia.

Osobowość: Półogry nasiąkają kulturą, w której je wychowano. Wychowankowie ogrów są często prześladowani i stają się brutalni oraz ponurzy, chcąc udowodnić swą wartość według ogrowych standardów. W świecie ludzi półogr często postrzegany jest jako półgłówek i traktowany jak wyrzutek, pogardzany za brak samokontroli i wybuchowy temperament.

Opis fizyczny: Półogry mierzą od 1,9 do 2,2 metra wzrostu. Mają grube kości, wielkie dłonie i stopy oraz silne mięśnie. Te wychowane wśród ogrów czę-

sto są zaniedbane i brudne, o długich, rzadko czesanych włosach (mężczyźni noszą także zmierzwione brody). Wychowankowie ludzi ubierają się i myją tak, jak zostali nauczeni. Niektórzy zakładają obszerne płaszcze z kapturami, aby ukryć wygląd.

Relacje: Ludzie uważają półogry za złe z racji ogrowej krwi. Oгры z kolei uważają je za słabe, chorowite i gorsze. Same półogry często mają mieszane uczucia wobec obu ras przodków. Albo przyjmują zwyczaję społeczności, w której się wychowali, albo je odrzucają, wybierając życie samotnika. Przedstawiciele innych ras, jak krasnoludy i elfy, zakładają po prostu, że „ogr jest ogrem”. Jedynie kenderzy podchodzą do nich bez uprzedzeń, ale w tym przypadku wrodzona ciekawość i brak wycucia tych małych istot czynią półogrze towarzystwo niebezpiecznym.

Charakter: Wśród półogrów przeważa charakter neutralny. Mają w sobie zbyt wiele ogrowej krwi, by być całkiem dobre, ale nie stają automatycznie po stronie zła. Jeśli wpojono im surowy kodeks moralny albo religię, stosują się do tych nauk po osiągnięciu dorosłości i wyruszeniu w świat. Półogry, które wyrosły i pozostały wśród ogrów, niemal zawsze będą złe.

Krainy półogrów: Półogry nie mają własnej krainy i nigdzie nie są mile widziane. Można je natopkać w miejscach stanowiących schronienie dla wyrzutek i przestępców, ale nawet tamtejsi mieszkańcy odnoszą się do nich niechętnie.

Religia: Półogry przyjmują wierzenia tych, którzy je wychowywali. Niektórzy zwracają się do bogów w samotności i znajdują ukojenie, inni zaś są wściekli na swe nieszczęsne pochodzenie i odrzucają bóstwa całkowicie.

Języki: Półogry najpierw uczą się języka swoich wychowawców. Podróżujące poznają nowe języki.

Imiona: Półogry otrzymują imiona zgodnie ze zwyczajami rasy i kultury, w której się wychowują. W społecznościach ogrów często dostają poniżające, ośmieszające przydomki, które pozostają im do czasu, aż wykażą się w bitwie.

Poszukiwacze przygód: Udręka i prześladowania wcześniej wypędzają opisywanych z domu, przez co półogry poszukiwacze przygód są zjawiskiem dość powszechnym. Często wykazują się znaczną odwagą, skłonni podjąć najwyższe ryzyko, byle tylko zasłużyć na uznanie.

Cechy rasowe półogrów

- +4 Siła, +2 Budowa, -2 Intelpekt, -2 Charyzma. Te istoty dziedziczą siłę po ogrowym rodzicu, za to są upośledzone pod względem intelektualnym i społecznym.
- Średni rozmiar: Jako istoty średnie, półogry nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazowa szybkość naziemna półogra wynosi 9 metrów.



- **Naturalny pancerz:** Półogry mają grubą skórę, zapewniającą premię z naturalnego pancerza +1 do KP.
- **Widzenie w słabym świetle:** Półogry widzą na dwa razy większy dystans niż ludzie w świetle gwiazd, księżyca, pochodni i w podobnych warunkach słabego oświetlenia, normalnie rozróżniając kolory i szczegóły.
- **Automatyczne języki:** ogrowy i wspólny. Premio-we języki: gobliniński, kothiański i wyniosły ogrowy.
- **Ulubiona klasa:** wojownik. Wieloklasowy ogr nie bierze pod uwagę klasy wojownika przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.
- **Dostosowanie Poziomu:** +1. Półogry są potężniejsze, więc awansują na poziomy wolniej niż postacie wywodzące się z większości pospolitych ras Ansalonu. Więcej informacji w rozdziale 6 *Przewodnika Mistrza Podziemi*, w części „Potwory jako rasy”.

MINOTAURY

Minotaury równie dobrze czują się na lądzie i na morzu. Żyją w honorowym społeczeństwie, w którym siła daje władzę zarówno na gladiatorskich arenach, jak i w życiu codziennym.

Osobowość: Minotaury wierzą w wyższość własnej rasy nad wszystkimi innymi. Są przekonane, że ich przeznaczeniem jest władza nad światem. Od dziecka szkolą się w walce i sztuce wojennej, przyjmując ścisły kodeks honorowy. Wojskowe społeczeństwo minotaurów postrzega świat w uproszczeniu, jasno podzielony na białe i czarne. Te istoty cenią

siłę, spryt i inteligencję. Ostateczny test wszystkich trzech zalet przeprowadza się w Wielkim Cyrku, na dorocznych zawodach odbywanych na arenie gladiatorskiej.

Opis fizyczny: Minotaury są potężnie zbudowane, mierzą od 1,9 do 2,2 metra wzrostu, a ważą pomiędzy 150 a 225 kilogramów. Górna połowa ciała tych istot jest humanoidalna, o szerokich barkach, mocnej klatce piersiowej i silnych ramionach, zakończonych w pełni sprawnymi manualnie dłońmi. Nogi w większości też są humanoidalne, lecz stopy kończą się rozszczepionymi kopytami. Potężne cielska porasta krótkie, gęste futro w odcieniach od czerwonego do brązowego, z rzadkimi przypadkami osobników czarnych, gniadych lub białych. Łby minotaurów są ewidentnie bycze. Mają duże, głęboko osadzone oczy w odcieniach ciemnego brązu i czerni. Na skroniach minotaurów rosną krótkie, żółtobiałe rogi, długie na od 15 do 30 centymetrów u kobiet, a pomiędzy 30 a 60 centymetrów u mężczyzn. Grzywy minotaurów są o ton lub dwa tony ciemniejsze niż futro.

Dla przedstawicieli innych ras fizyczne różnice między samicami i samcami minotaurów mogą nie być od razu widoczne, jako że obie płcie są równie dobrze zbudowane i nie ma między nimi podziału ról. Opisywani zwykle noszą skromne i proste ubrania, złożone tylko z uprząży i skórzanej spódnicy, aczkolwiek najszlachetniejsi mogą nosić luźne, powłóczyste szaty. Do uprząży mocuje się broń oraz trofea. Minotaury uważa się za dorosłe około siedemnastego roku życia, a dożywają nawet ponad 150 lat.

Relacje: Dla minotaurów wszystkie inne rasy Krynnu są słabe i podrzędne. Z pewnym szacunkiem odnoszą się do krasnoludów i centaurów, ze względu na ich szorstki, bezkompromisowy charakter. Z kolei elfy i gnoy uważają za słabe, wiotkie istoty bez honoru i odwagi. Kenderzy są utraconiem, plagą taką jak szczury czy robactwo. Ze wszystkich ras największym szacunkiem minotaury darzą ludzi, których umiejętności militarne i żeglarskie stawiają na drugim miejscu zaraz za opisywanymi.

Charakter: Minotaury są praworządne, wychowane zgodnie z surowym kodeksem honorowym. Wobec rodziny i przyjaciół pozostają lojalne na śmierć i życie, a dla wrogów są niezmordowanymi przeciwnikami. Wiara w Sargasa sprawia, iż skłaniają się ku złu.

Krainy minotaurów: Ojczyzną minotaurów jest powstałe podczas Kataklyzmu skupisko Wysp Krwawego Morza. Centrum ich społeczności stanowią dwie wyspy, Mithas i Kothas. Pierwsza z wymienionych, północna, to ziemia ognista, której porośnięte krzewami równiny spoczywają w cieniu czterech wielkich wulkanów. Kothas, wyspa południowa, nie odnosi szkód od wulkanów, lecz brakuje jej roślinności cechującej Mithas. Na tej ostatniej znajduje się też siedziba imperialnej władzy minotaurów.

Religia: Głównym bóstwem minotaurów jest Sargas, Wielki Rogaty Bóg. Ludzie nazywają tego boga imieniem Sargonnas, ale opisywani – chętni poprzeć swe zdanie pięściami – twierdzą, że to dwa różne bóstwa. Część minotaurów czci także Kiri-Jolitha, byczogłowego boga sprawiedliwości, lecz ten kult występuje rzadziej i jest słabiej zorganizowany. Opisywani wyznający wspomnianego boga czy inne bóstwa to nieczęsty widok. Utrzymują oni religię w sekrecie w obawie przed kapłanami Sargasa – fanatycznymi i brutalnymi pogromcami herezji.

Języki: Językiem minotaurów jest kothiański, chociaż płynnie mówią też wspólnym. Pierwsza z wymienionych mów – urywana i gwałtowna – dokładnie odzwierciedla przedstawicieli opisywanej rasy: kontrolowanych, precyzyjnych i szorstkich.

Imiona: Nazwiska klanowe wywodzą się od wielkich bohaterów, których potomkowie przyjmują dane imię za własne, starając się dorównać ideałom przodków. Nazwiska klanowe zawsze poprzedza przedrostek „es-” (jeśli minotaur pochodzi z wyspy Mithas) lub „de-” (dla mieszkańców Kothas i innych kolonii), co oznacza „z”. A więc Kyris de-Entragath to Kyris z klanu Entragath. Ci z przedrostkami „es-” często uważają się za lepszych od tych z „de-”, ponieważ przebywają bliżej tronu.

Imiona męskie: Beliminorgat, Cinmac, Dastrun, Edder, Galdar, Ganthirogani, Hecariverani, Kyris, Tosher, Zurgas.

Imiona żeńskie: Ayasha, Calina, Fliara, Helati, Keeli, Kyri, Mogara, Sekra, Tariki, Telia.

Nazwiska klanowe: Athak, Bregan, Entragath, Kaziganthi, Lagrangli, Mascun, Orilg, Sumarr, Teskos, Zhakan.

Poszukiwacze przygód: Minotaury wielbią siłę, honor i odwagę, więc poszukiwanie przygód to dla nich rzecz naturalna. Wywodzący się z tej rasy wędrowcy zwykle są bardziej niezależni niż ich pobratymcy, ponieważ zerwali więzy z klanem na rzecz poszukiwania szczęścia w świecie. W przeróżnych wojnach, jakie dotąd rozdzierały Ansalon, najemnicy minotaurów wspierali tę stronę, którą uznawali za silniejszą. Jeżeli przedstawiciel opisywanej rasy szczerze uwierzy w jakąś sprawę, wówczas poświęci się jej w pełni – z tego też powodu minotaury cieszą się niechętnym szacunkiem rycerzy solamijskich i innych praworządnych organizacji.

Minotaury to urodzeni żeglarze. Przemierzają świat na handlowych lub pirackich statkach. Choć gardzą innymi rasami, nie mają oporów przed braniem cudzych dóbr i pieniędzy.

Cechy rasowe minotaurów

- +4 Siła, -2 Zręczność, -2 Intelpekt, -2 Charyzma. Minotaury są duże i potężne, ale niezbyt zwinne. Od dziecka koncentrują się na rozwoju fizycznym kosztem umysłowego. Arogancja minotaurów może być dla innych ras obraźliwa.
- Średni rozmiar: Jako istoty średnie, minotaury nie zyskują specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.
- Bazowa szybkość naziemna minotaura wynosi 9 metrów.
- Naturalny pancerz: Minotaury mają wyjątkowo twardą skórę, zapewniającą premię z naturalnego pancerza +2 do KP.
- Naturalny atak: Minotaur może używać rogów jako naturalnej broni, wyprowadzając jeden atak bodnięciem powodujący 1k6 obrażeń. Jeśli zaś zaszarżuje, spowoduje bodnięciem 2k6 obrażeń plus modyfikator z Siły pomnożony przez 1,5. Minotaur może atakować bronią z normalną premią do ataku i wykonać jeden drugorzędny atak bodnięciem (kara -5 do testów ataków i połowa premii z Siły do testów obrażeń).
- Premia rasowa +2 do testów Pływania, Używania liny i Zastraszania. Minotaury to lud obyty z morzem, naturalnie uzdolniony w umiejętnościach żeglarskich.
- Minotaury jako atut mogą wybrać specjalną cechę Węch (patrz „Glosariusz” w *Księdze Potworów*).
- Automatyczne języki: kothiański i wspólny. Premiowe języki: kalinijski, nordmaarski, ogrowy i saifhumski. Minotaury poznają języki ras powszechnie występujących w rejonie Krwawego Morza.
- Ulubiona klasa: wojownik. Wieloklasowy minotaur nie bierze pod uwagę klasy wojownika przy ustalaniu, czy dotyczy go kara do PD za wieloklasowość.

ROZDZIAŁ DRUGI

*Dzień już się skończył i w naszej mocy
Nie leży powstrzymanie nocy.
Kwiaty śpią i my zamknijmy oczy,
To dnia ostatnie już tchnienie.*

*Czarna noc wszędzie zaległa
Tam, gdzie gwiazd dusze odległych
Od świata, którym władają
Smutek, strach, śmierć i zniszczenie.*

*Zaśnij, mój miły, zaśnij na wieki.
Zaciśnij mocno obie powieki.
Nie bój się nocy czarnej opieki.
Zaśnij, mój miły, zaśnij na wieki.*

*Nasze dusze mrok wkrótce pochłonie,
Skryjemy się w jego zimnej toni.
W pustce Pani, która w dłoniach
Trzyma nitki naszych losów.*

*Wojownicy, śnijcie o ciemności,
Poczujcie dotyk słodkiej radości
Małżonki Nocy i jej miłości
Do tych, którzy słuchają jej głosu.*

*Zaśnij, mój miły, zaśnij na wieki.
Zaciśnij mocno obie powieki.
Nie bój się nocy czarnej opieki.
Zaśnij, mój miły, zaśnij na wieki.*

*Zamknijmy oczy, oddech wstrzymajmy,
Wszyscy się woli jej dziś poddajmy
I swe słabości szybko wyznajmy,
Karku przed nią uginając.*

*Potęga ciszy niebo przesłania,
Nikt z nas nie zdola pojąć otchłani.
Co wszystkie nasze dusze pochłania,
Kres strachom i smutkom dając.*

*Zaśnij, mój miły, zaśnij na wieki.
Zaciśnij mocno obie powieki.
Nie bój się nocy czarnej opieki.
Zaśnij, mój miły, zaśnij na wieki.*

„Pieśń Miny” (przeł. M. Jakuszewski)

Krynn to świat rycerzy i czarodziejów, kapłanów i lotrzyków. Bohaterowie i zbrodniarze wyrastają tu w najmniej spodziewanych miejscach. Gdy Dobro i Zło walczy o dominację, a Neutralność stara się utrzymać równowagę, wszystkie narody Krynnu wybierają drogę, która określa ich przeznaczenie i rolę w nieskończonym konflikcie tego świata.

Większość informacji z rozdziału 3 „Klasy” z *Podręcznika Gracza* w pełni dotyczy również klas postaci

w świecie SMOCZEJ LANCY. W przypadku klas zgodnych całkowicie z zasadami przedstawionymi w podręcznikach źródłowych, w niniejszym rozdziale podano tylko informacje specyficzne dla scenarii SMOCZEJ LANCY. Nowe wiadomości oraz wszystko to, co zastępuje reguły z *Podręcznika Gracza*, omówiono bardzo szczegółowo.

KLASY STANDARDOWE

Klasy standardowe są dostępne dla postaci na 1. poziomie. Nie wiążą się z nimi żadne ograniczenia ani specjalne wymagania. Są to opcje dostępne dla każdego, jednak trzeba zaznaczyć, że nie każda klasa postaci opisana w zasadach źródłowych będzie odpowiednia dla scenarii SMOCZEJ LANCY.

BARBARZYŃCA

Barbarzyńcy, urodzeni w dzikich ostępach lub zniechęceni do wygodnego miejskiego życia, źle się odnajdują w złożonym systemie zasad cywilizowanych społeczeństw. Wewnątrz murów nigdy nie czują się całkiem swobodnie. Barbarzyńcy są twardzi, wytrwali i umieją przetrwać w różnych warunkach. To zaciekli wojownicy, których biegłość w walce budzi podziw i lęk.

Religia: Wiara barbarzyńców jest raczej powierzchowna, aczkolwiek plemienni kapłani i druidzi cieszą się wśród pobratymców szacunkiem. Przedstawiciele opisywanej klasy wyznają bóstwa natury: Habbakuka, Chislev lub Zeboim, zależnie od charakteru.

Rasy: Większość barbarzyńców Ansalonu to ludzcy nomadzi, elfy Kagonesti i ogry. Niemal z każdej z ras, z wyjątkiem może gnomów z Góry Nieważne, wywodzi się przynajmniej kilku członków niniejszej klasy. Nawet kenderzy wychowani w dzikszych regionach stawali się czasem zaciekłymi, dzikimi wojownikami.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z opisem w *Podręczniku Gracza*.

BARD

Historykami Ansalonu są Astinus i Zakon Estetyków. Jednak to bardowie stanowią źródło wiadomości, plotek i rozrywki dla prostego ludu. Ich pieśni i poezja stają się częścią folkloru i ludowej wiedzy o świecie, ożywiając znanych z legend bohaterów i zbrojczyków. Opowiadają historie, które bezpośrednio dotyczą życia słuchaczy.

Religia: Bardowie o dobrym charakterze czczą Branchalę. Bóstwo uczy bardów, jak tworzyć piękną muzykę i poezję, która niesie ukojenie potrzebującym i utrwała pamięć o dziedzictwie wybrańców dobra. Neutralni służą Gileanowi. Skupiają się na naukach Krynnu, od wiedzy tajemnej po rzeczy powszechnie znane. Bardowie zła czczą Hiddukela, używając daru mowy do szerzenia kłamstw, zawierania fałszywych umów, zyskiwania bogactwa oraz lepszej pozycji.

Przedstawiciele opisywanej klasy wyznają kult wyżej wspomnianych bogów, lecz posługują się magią wtajemniczeń, a wykorzystują pierwotną magię zaklinań.

Rasy: Dar magicznej muzyki zwykle pojawia się u przedstawicieli ras doceniających kulturę i sztukę, ale nawet wśród dzikich istot zdarzają się osoby, których pieśni i bębnienie wywołują cudowne efekty.

Informacja o zasadach gry:

Zgodnie z opisem z *Podręcznika Gracza*, lecz z taką oto różnicą – ponieważ na Krynnie magia uzdrawiająca jest dziedziną osób posługujących się zaklęciami objawień, bardowie mogą rzucać czarów z podszoły przywoływanie (leczenie).

CZARODZIEJ

Moc wtajemniczeń czarodzieje czerpią z trzech księżyców magii: Solinari – Białego, Lunitari – Czerwonego i Nuitari – Czarnego. Magia księżyców jest dostępna każdemu, ale osiągnięcie prawdziwej potęgi wymaga wielkiego poświęcenia.

Zakony Wielkiej Magii uznają niskopoziomowych czarodziejów (do 4. poziomu) za czeladników. Znajomość zaklęć 1- i 2-poziomowych nie jest ograniczona. Niemniej każdy przekraczający ten próg zaawansowania powinien przejść Próbę Wielkiej Magii i wstąpić do jednego z Zakonów Wielkiej Magii (patrz dalej, klasa prestiżowa Czarodziej Wielkiej Magii). Postacie pragnące potęgi i niezamierzające ulec regułom zakonnym wybierają niebezpieczny żywot maga renegata.

Religia: Akt rzucenia czaru wtajemniczeń jest hołdem złożonym Solinari, Lunitari lub Nuitari, zależnie od charakteru czyniącej to osoby.

↔ Kolegia bardów ↔

Podczas Wieku Snów bardowie służący naukom Gileana założyli w celu ćwiczeń i nauki formalne szkoły. Niektóre z tych „kolegiów” przetrwały do następnych wieków.

Niewielkie kolegium bardów wciąż działa w mieście Sanction. Szkoła przyjmuje nie więcej niż dziesięciu uczniów naraz. Uczniowie mają przed sobą sześć lat studiów. W tym czasie zapamiętują setki legend, pieśni i epickich poematów. Uczą się gry na różnych instrumentach, studiują sposoby przemawiania i argumentowania. Co dwanaście lat mi-

Rasy: Najwięcej czarodziejów studiujących sformalizowaną sztukę magii to ludzie i elfy. Zdarzają się jednak także irdowie, a nawet rzadcy przedstawiciele czarnych krasnoludów.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z *Podręcznikiem Gracza*.

DRUID

Druidzi Krynnu to wyspecjalizowani kapłani natury, służący jednemu z trojga jej bóstw: Habbakukowi, Chislev lub Zeboim. Druidzi nie używają *medalionów wiary*.

Religia: Druid w świecie SMOCZEJ LANCY musi wybrać bóstwo opiekuńcze, tak jak kapłani. Dobrzy członkowie rzeczonyj klasy czczą Habbakuka, a źli Zeboim. Praworządni neutralni, chaotyczni neutralni i prawdziwie neutralni wyznają Chislev.

Rasy: Droga druida najbardziej pociąga przedstawicieli rasy blisko związanych z naturą, jak elfy Kagonesti, centaury i ludzcy nomadzi.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z *Podręcznikiem Gracza*.

FACHOWIEC (BN)

Fachowcami Krynnu są zdolni rzemieślnicy, wykwalifikowani robotnicy i pomysłowi wynalazcy. Szlifierze klejnotów, kowale, winiarze i sędziowie. Fachowcami jest wielu gnomów z Góry Nieważne, wiecznie majstrujących przy wynalazkach i dyskutujących o nich na zebraniach różnych komisji. W innych rasach i kulturach fachowcy pełnią ważną rolę, wykonując prace wymagające wysokich umiejętności oraz specjalistycznej wiedzy.

KAPŁAN

Kapłanów Ansalonu dotyczy opis dotyczący rzeczonyj klasy, a znajdujący się w *Podręczniku Gracza*. Niemniej

strzowie bardów zbierają się, aby zaktualizować program nauczania, co obejmuje usunięcie legend i pieśni znanych zbyt dobrze, by wciąż zasługiwały na uwagę oraz dodanie nowych dzieł, które ostatnio zyskały popularność wśród ludu.

We wczesnym Wieku Rozpaczy założono podobną szkołę w Lancton. Przyjmuje ona studentów do dziś.

Wielu bardów odrzuca idee sformalizowanego szkolenia i po prostu poznaje sztukę samodzielnie.



Medalion wiary

TABELA 2-1: BÓSTWA

Bóstwo	Charakter	Domeny	Typowi wyznawcy
Branchala	CD	chaos, dobro, oszustwa, szczęście	Bardowie, elfy, kanderzy, podróżnicy
Habbakuk	ND	dobro, woda, zwierzęta	Tropiciele, żeglarze, druidzi, rolnicy
Kiri-Jolith	PD	dobro, siła, wojna	Wojownicy, rycerze solamnijscy
Majere	PD	dobro, medytacja*, prawo	Mnisi, teolodzy, uczeni
Mishakal	ND	dobro, leczenie, ochrona, wspólnota*	Uzdrowiciele, artyści, akuszerki, uczeni
Solinari	PD	żadne**	Czarodzieje Białych Szat
Chislev	N	powietrze, rośliny, ziemia, zwierzęta	Druidzi, rolnicy
Gilean	N	ochrona, wiedza, wyzwolenie*	Skrybowie, historycy, nauczyciele
Lunitari	PN	żadne**	Czarodzieje Czerwonych Szat
Reorx	N	kuźnia*, ogień, ziemia	Krasnoludy, gnomy
Shinare	PN	podróże, prawo, szczęście	Kupcy, handlarze, krasnoludy
Sirriion	CN	chaos, ogień, pasja*	Alchemicy, kochankowie, strażacy
Zivilyn	N	medytacja*, olśnienie*, wiedza	Filozofowie, mediatorzy
Chemosh	NZ	oszustwo, śmierć, zło	Szaleni kultuści, nekromanci
Hiddukel	CZ	oszustwo, zdrada*, zło	Nieuczciwi kupcy, złodzieje
Morgion	NZ	zaraza*, zło, zniszczenie	Szaleni kultuści
Nuitari	PZ	żadne**	Czarodzieje Czarnych Szat
Sargonnas	PZ	ogień, prawo, wojna, zło	Minotaury, łowcy nagród, wojownicy
Zeboim	CZ	burze*, chaos, woda, zło	Żeglarze, piraci, zli druidzi

* Nowe domeny opisano w rozdziale 3.

** Solinari, Lunitari i Nuitari nie obdarzają zaklęciami objawień i nie mają kapłanów.

tu nie istnieją kapłani służący samej idei, filozofii ani abstrakcyjnemu źródłu boskiej mocy. Krynn stworzyły bóstwa, które są pierwotnym źródłem całej magicznej mocy – tak objawień, jak i wtajemniczeń.

Religia: Wszyscy bogowie i boginie Krynnu mają swoich kapłanów, z wyjątkiem bóstw trzech księżyców magii – Solinari, Lunitari i Nuitari. Kult Habbakuka, Chislev oraz Zeboim dzieli się na kapłanów i druidów. Każdy kapłan w świecie SMOCZEJ LANCY musi wybrać boga lub boginię. Żadnemu przedstawicielowi niniejszej klasy nie wolno służyć dwóm bóstwom naraz, ale wolno mu zmienić wiarę.

Po wojnie dusz kapłani Paladine'a i Takhisis zostali pozbawieni czarów oraz łączności z bóstwami. Takie osoby muszą zdecydować, czy przyjmą służbę u innego bóstwa Dobra lub Zła, czy zwrócą się w stronę mistycyzmu, czy też całkowicie porzucą powołanie.

Rasy: Prawie wszystkie rasy mają wśród siebie kapłanów prowadzących kult wybranych bóstw.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z opisem w *Podręczniku Gracza*. Informacje na temat świętych symboli znajdziesz w ramce „Medaliony wiary”. Bóstwa Krynnu wymieniono w tabeli 2-1 „Bóstwa” wraz z najważniejszymi informacjami dla postaci kapłanów. Dokładniejsze omówienie znajdziesz w rozdziale 4 „Bóstwa”.

ŁOTRZYK

Łotrzykowie Krynnu mogą być złodziejami, specjalistami od mokrej roboty, włóczęgami lub zwiadowcami. Złodzieje częściej trafiają się w dużych miastach, gdzie łupy są lepsze niż na wsi, a gildie gwarantują wsparcie i ochronę.

Religia: Łotrzykowie rzadko miewają głębsze życie duchowe, lecz mogą szeptać szybkie modlitwy

↻ Medaliony wiary ↻

Gdy dane bóstwo przyjmie kandydata na swe łono i uzna go za kapłana, otrzymuje on *medalion wiary*, który stanowi jawny znak wiary i oddania. Na srebrnym medalionie widnieje symbol danego boga czy bogini. Pozbawiony medalionu kapłan nie jest w stanie ani modlić się o czary poziomu wyższego niż 3., ani ich rzucać.

Medaliony wiary są nie tylko koncentratorami magii objawień – posiadają jeszcze dwie inne moce.

Po pierwsze, *medalion wiary* pozwala tworzyć inne *medaliony wiary* dla osób, które jedno z prawdziwych bóstw uznają za kapłanów. Niezależnie od religii widniejącej na oryginalnym medalionie, symbol na medalionie nowo przyjętego kapłana będzie sym-

bolem jego nowego boga czy bogini. Na przykład, kapłan Mishakal może stworzyć medalion dla nowo przyjętego kapłana Habbakuka. Teoretycznie rzecz biorąc, każdy kapłan może ofiarować *medalion wiary* każdemu akolicie, ale taka wymiana jest niezmierną rzadkością w przypadku osób o przeciwstawnych charakterach.

Druga moc *medalionu wiary* jest czysto ochronna. Karze on po prostu wszelkie próby zerwania go przemocą z szyi kapłana. Każda próba odebrania medalionu rani czyniącą to osobę, zadając jej 2k4 boskie obrażenia. Nie są to obrażenia uświęcone ani bluźniercze, ale czysto boskie, więc ranią bez prawa do rzutu obronnego i niezależnie od odporności na czary.

do Branchali lub Hiddukela, prosząc o bezszelstność kroków i niezauważalność czynów.

Rasy: W każdej rasie zdarzają się łotrzykowie, lecz ich miejsce w społeczeństwie bywa bardzo różne, od pogardy (jak złodzieje wśród cywilizowanych ludzi) do uwielbienia (jak skrytobójcy pośród kapaków). Kenderzy zaliczani do tej klasy pozostają poza normalnymi regułami złodziejstwa i sami siebie nazywają „podbieraczami”. Często trafiają oni do więzień za kradzieże, ale szybko stamtąd uciekają (albo zostają zwolnieni dla dobra psychicznego strażników).

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z *Podręcznikiem Gracza*.

Mistyk

Mistycy są postaciami rzucającymi czary, które nauczyły się władać energią objawień, choć nie oddają czci żadnemu bóstwu, a nawet nie wierzą w ich istnienie. Proces okiełznania energii objawień polega w ich przypadku na wewnętrznej świadomości i samopoznaniu – jest to prywatna wiara wiodąca do wielkiej magicznej mocy. Mistyczna energia wpływa tylko na żywych lub na duchową energię opuszczającą ciało po śmierci.

Istnieje tyle różnych typów mistyków, ile mistycznych „sfer” wiedzy. Przykładami przedstawicieli tej klasy są uzdrowiciele nomałów, dzicy zmiennokształtni i nikczemni nekromanci.

Przygody: Mistycy nieustannie dążą do poznania samego siebie, koncentrując się na własnym wnętrzu, nie na świecie zewnętrznym. Mogą podejmować niebezpieczne wyprawy w celu sprawdzenia samych siebie i zwiększenia wiedzy na temat duchowych mocy świata. Przygoda czasem dopada mistyków, którzy wcale jej nie szukają, gdyż moce, jakimi władają – niewymagające posłuszeństwa ani hołdów wobec bogów – czynią z nich osoby wielce przydatne innym.

Charakterystyka: Mistycy bywają bardzo różni, mają jednak pewne wspólne cechy. Przeważnie są introwertykami. Na drodze do osiągnięcia mocy mistyk musi wsłuchiwać się w swój głos wewnętrzny. Na osobach nierozumiejących w czym rzecz, może sprawiać wrażenie, iż żyje wiecznie pogrążony we śnie. Jednak w rzeczywistości mistycy często są

najlepiej przygotowani do podejmowania trudnych wyborów i mierzenia się z sytuacjami wywracającymi życie do góry nogami. Mistycy już nie raz zadawali sobie wiele trudnych pytań i zmuszali się do analizowania skomplikowanych prawd.

Charakter: Mistycy podążają drogą wewnętrznąj prawdy, a nie doktryny narzuconej im z zewnątrz. Dlatego rzadko posiadają charakter praworządny.

Religia: We wczesnym Wieku Snów mistycy posługiwali się czarami objawień, brakowało im tylko silnego związku z bóstwami. Zamiast u bogów czy bogiń, odpowiedzi na dręczące pytania szukali wewnątrz siebie samych. We wczesnym Wieku Śmiertelników studiowali sztukę pod kierunkiem tych, którzy wciąż czcili zaginione bóstwa, więc honorowali je we wspomnieniach. Po wojnie dusz wielu mistyków odrzuciło bogów i boginie, uznając ich za niestałych oraz niegodnych zaufania.

Przedstawicielom niniejszej klasy odpowiada poczucie, że posiadają moc kanalizowania magii objawień bez konieczności stosowania się do jakichś reguł.

Pochodzenie: Mistyciem może zostać każdy, kto posiada uśpiony talent i wrażliwość niezbędną do okiełznania mocy serca. Takie osoby od tłumów i hałasu wolą cichą kontemplację, zatem zazwyczaj są samotnikami. Inni poszukują prawdy w codziennym życiu, skoro nie odnaleźli jej u bóstw.

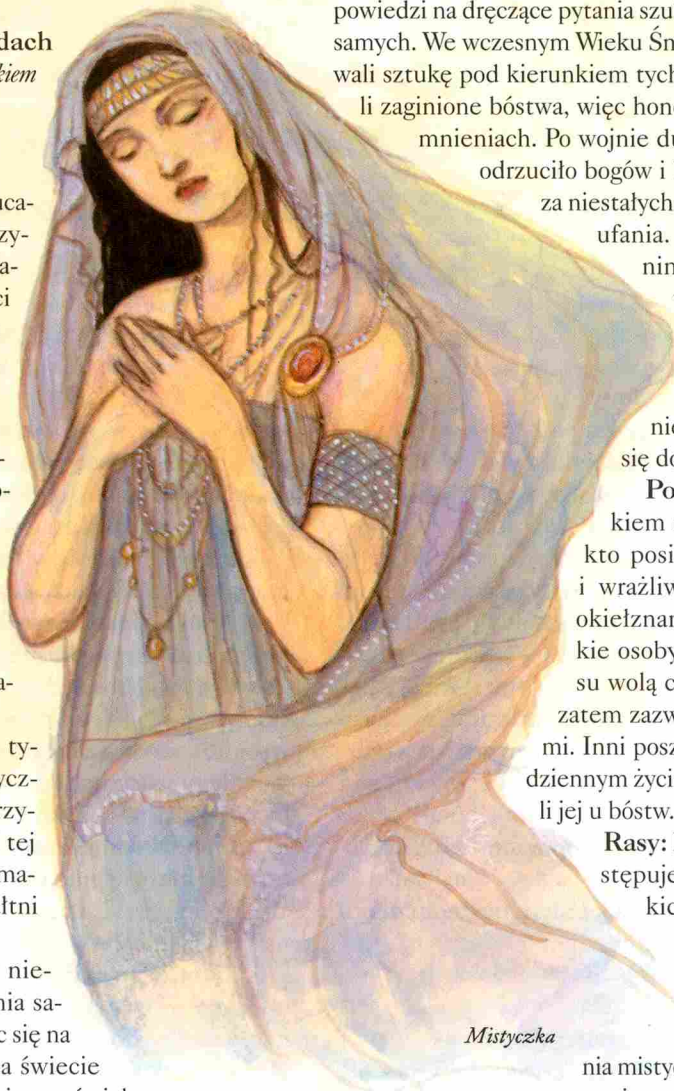
Rasy: Mistyczny talent występuje niemal we wszystkich rasach Ansalonu, najczęściej jednak u ludzi i półelfów. Tylko gnomy mają znikome uzdolnienia mistyczne – wolą pracować z zewnętrznymi energiami i technologią, zamiast szukać odpowiedzi w głębi siebie.

Inne klasy: Mistycy i zaklinacze dobrze współdziałają, ponieważ ich magia funkcjonuje na podobnych zasadach. Czasami występuje konflikt między mistykami a osobami czczącymi czy wierzącymi w bogów, a więc z kapłanami, rycerzami i Czarodziejami Wielkiej Magii.

Informacja o zasadach gry

Mistycy posiadają następujące charakterystyki.

Atrybuty: Od Roztropności zależy potęga czarów rzuconych przez mistyka, liczba dostępnych ich dziennie oraz trudność odparcia ich działania.



Mistyczka

TABELA 2-2: MISTYK

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień												
		Wytr	Ref	Wolę		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	+0	+2	+0	+2	Domena	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	—	—

Charakter: Dowolny.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Startowe pieniądze: 4k4 × 10 (100) sz.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe mistyka (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Koncentracja (Bd), Leczenie (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (natura) (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (tajemna) (Int), Zawód (Rzt). Opisy umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Int) × 4

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe mistyka.

Biegłość w broni i pancerzu: Mistyk biegle posługuje się wszelką bronią prostą, każdym lekiem i średnim pancerzem oraz wszystkimi tarczami (z wyjątkiem pawęży).

Czary: Mistyk rzuca zaklęcia objawień wybrane z listy czarów kapłańskich. Aby jednak je rzucać, musi mieć Roztropność o wartości co najmniej 10 + poziom czaru. Mistyk otrzymuje czary premiiowe w oparciu o Roztropność. Skala Trudności rzutu obronnego przeciw jego zaklęciom wynosi 10 + poziom czaru + modyfikator z Roztropności postaci.

Wachlarz dostępnych mistykowi czarów jest bardzo ograniczony. Rozpoczynając grę, postać ta zna cztery zaklęcia 0-poziomowe (zwane także litaniami) oraz dwa 1-poziomowe – wszystkie wybiera gracz

– a także jeden czar 1. poziomu zależny od wybranej domeny (patrz dalej, „Domeny”). Podczas awansu na kolejny poziom tej klasy mistyk zyskuje jeden lub więcej nowych czarów, co podano w tabeli 2-3 „Czary znane mistykowi” (na znane przez mistyka czary – w odróżnieniu od zaklęć dostępnych danego dnia – Roztropność nie wpływa; liczby podane w tabeli 2-3 „Czary znane mistykowi” są niezmiennie). Zaklęcia można wybierać się z listy czarów kapłańskich z *Podręcznika Gracza* oraz spośród dodatkowych czarów kapłańskich/mistycznych opisanych w niniejszej książce.

Osiągając 4. poziom i na każdym kolejnym wyższym poziomie, mistyk ma prawo nauczyć się nowego czaru w miejsce jakiegoś, który już zna. W efekcie „traci” stare zaklęcie, zyskując w zamian nowe. Poziom tak zyskanego czaru musi być taki sam, jak poziom czaru, który mistyk traci. Ponadto musi on być o co najmniej dwa poziomy niższy niż najwyższy poziom czarów dostępnych mistykowi. Na przykład, awansując na 4. poziom, postać może wymienić jeden czar 0-poziomowy (czyli o dwa poziomy niższy niż najwyższy poziom zaklęć – 2. poziom – jakie mistyk może rzucić) na inne zaklęcie 0. poziomu. Na 6. poziomie ma prawo zastąpić czar 0. lub 1. poziomu (ponieważ teraz może rzucać zaklęcia 3. poziomu) innym zaklęciem tego samego poziomu. Bohater może jednak taką wymianę przeprowadzić tylko raz na danym poziomie i musi tego dokonać (jeśli oczywiście chce) w tym samym momencie, w którym wybiera nowe zaklęcia. Ponadto nigdy nie może wymienić czaru domenowego.

Mistyk może rzucać tylko ograniczoną liczbę zaklęć dziennie (zgodnie z tabelą 2-2), co odzwier-

TABELA 2-3: CZARY ZNANE MISTYKOWI

Poziom mistyka	Znane czary									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2+d	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2+d	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3+d	1+d	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3+d	2+d	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4+d	2+d	1+d	—	—	—	—	—	—
6	7	4+d	3+d	2+d	—	—	—	—	—	—
7	7	5+d	3+d	2+d	—	—	—	—	—	—
8	8	5+d	3+d	2+d	1+d	—	—	—	—	—
9	8	5+d	4+d	3+d	2+d	—	—	—	—	—
10	9	5+d	4+d	3+d	2+d	1+d	—	—	—	—
11	9	5+d	5+d	4+d	3+d	2+d	—	—	—	—
12	9	5+d	5+d	4+d	3+d	2+d	1+d	—	—	—
13	9	5+d	5+d	4+d	4+d	3+d	2+d	—	—	—
14	9	5+d	5+d	4+d	4+d	3+d	2+d	1+d	—	—
15	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	2+d	—	—
16	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	2+d	1+d	—
17	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	—
18	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	1+d
19	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d
20	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	3+d

ciędlu maksymalny limit wykorzystywania energii objawień. Nie musi przygotowywać czarów z wyprzedzeniem. Liczba dostępnych dziennie zaklęć zwiększa się o czary premiowe, jeśli wartość Roztropności jest odpowiednio wysoka.

Mystyk może wykorzystać komórkę wyższego poziomu do rzucenia czaru z niższego poziomu, jeśli tak postanowi. Czar działa jakby był na swym normalnym poziomie, a nie poziomie komórki wykorzystanej do jego rzucenia.

Domena: Mistycy nie czerpią mocy od bóstw Krynnu, ale podlegają tym samym kosmicznym, naturalnym i śmiertelnym mocom co kapłani – dobru i złu, wiedzy i pasji, ochronie i zniszczeniu. Mistyk wybiera jedną domenę spośród kapłańskich, biorąc

we i może swobodnie rzucać wszystkie znane mu zaklęcia, bez specjalnych zasad dotyczących tych domenowych.

Na przykład, Hevara Tarn jest mistyczką, która wybrała domenę zwierzęta. Na 1. poziomie zna cztery zaklęcia 0-poziomowe, dwa 1-poziomowe wybrane dowolnie oraz *uspokojenie zwierzęcia* (1-poziomowe zaklęcie z domeny zwierzęta). Na dwa czary 1-poziomowe wybiera *leczenie lekkich ran* i *boskie względy*. Może rzucać trzy 1-poziomowe czary dziennie (plus premiowe wynikające z Roztropności), przy czym mogą to być dowolne trzy jej znane: ma prawo rzucić trzykrotnie *leczenie lekkich ran*, trzykrotnie *uspokojenie zwierzęcia* albo też dowolną kombinację trzech znanych zaklęć.

⇒ Wpływ Chaosu ⇒

Magia początkowo była zastrzeżona dla bogów. Jednak magiczna moc istnieje w samym świecie – pierwotna energia duchowa i moc wtajemniczeń wykorzystane przy tworzeniu Krynnu. Gdy gnomy uwolniły Szary Kamień podczas Wieku Snów, wzmocnił on magiczne energie i nasączył je esencją Chaosu. Wybrani śmiertelnicy nauczyli się wykorzystywać to źródło mocy, kształtując chaotyczne energie siłą własnej woli. Tacy dzicy magowie i mistycy zwani byli Potomkami.

Potomkowie odegrali kluczową rolę w pokonaniu złych smoków w drugiej smoczniej wojnie, ale ich dzika magia spowodowała także wiele zniszczeń i krzywd. Trzy bóstwa magii, Solinari – Dobra, Nuitari – Zła i Lunitari – Neutralności, postanowiły zesać swą moc na śmiertelne rasy. A była to moc oparta na porządku, nie na chaosie. Wybrały uczniów i założyły Zakony Wielkiej Magii.

Wpływ Szarego Kamienia utrzymywał się przez stulecia, lecz jego moc stopniowo zanikała. Moc Potomków słabła, a czarodzieje zyskiwali na potęgę. Podczas Wieku Potęgi i Wieku Rozpaczy ich magia podupadła, znikając niemal całkowicie. Wówczas już tylko strzępki energii dało się wydobyć z energii chaosu, zaś magia bogów płynęła swobodnie do służących im istot.

Stan magii zmienił się znowu, gdy irdowie rozłupali Szary Klejnot, wypuszczając na świat Chaos w pełnej krasie. Jego moc nasączyła świat i znów pierwotne energie stały się dostępne śmiertelnikom. Gdy nastał Wiek Śmiertelników, magia bogów zaginęła, a mieszkańcy Ansalonu znaleźli w tych energiach własną magię. Pamięć o Potomkach dawno zaginęła, lecz spuścizna po nich istnieje, wykorzystywana przez mistyków i zaklinaczy Wieku Śmiertelników.



Mystyk z domeną słońce jako zesłaną moc zyskuje zdolność odpędzania nieumarłych, ale nie potrafi wykorzystać potężniejszego odpędzania. Żaden inny przedstawiciel opisywanej klasy nie jest w stanie odpędzać nieumarłych.

Mnich

Małe społeczności mnichów, aczkolwiek rzadkie, istnieją w odludnych miejscach Ansalonu. Nieczęsto pozwalają, aby sprawy zewnętrznego świata zburzyły im spokój poszukiwań doskonałości ciała i umysłu.

Religia: Większość nielicznych mnichów Krynnu czci Majere i należy do rzadkiej sekty zwanej *Claren Elian*, poświęconej pokojowi i oświeceniu. Są oni praworządni dobrzy lub praworządni neutralni. Żli mnisi wyznają Sargonnasa, czczonego pod imieniem Sargas przez niektóre zdyscyplinowane minotaury.

Rasy: Ludzie najczęściej podążają drogą ku wewnętrznej doskonałości. Ukojenie w uporządkowanym życiu mnicha mogą znaleźć również półelfy.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z *Podręcznikiem Gracza*.

Plebejusz (BII)

Lud pracujący tego świata, na przykład karczmarze, słudzy, kowale, rolnicy i rybacy, to plebejusze Ansalonu. Zazwyczaj nie szukają przygód, lecz w obronie domów, rodzin czy majątków potrafią chwycić za broń i ruszyć do walki.

Szlachcic

Szlachciców wyróżnia pozycja społeczna, tytuł lub urodzenie. Potrafią skutecznie wykorzystywać w codziennym życiu pochodzenie, wykształcenie, naturalny urok i umiejętność manipulowania innymi. Niech za przykłady szlachciców posłużą elfia księżniczka, lord z Palanthas czy krasnoludzki than. Motywacje i cele takich postaci różnią się znacznie, lecz każdy potrafi ukryć prawdziwe intencje za zasłoną etykiety oraz wykorzystać wdzięk i spryt do uzyskania tego, czego chce.

Przygody: Szlachcice poszukujący przygód mogą przebywać za granicą w służbie rodzin lub pracując dla możniejszego suwerena, księcia czy króla. Przedstawiciele niniejszej klasy dobrze się sprawdzają jako dyplomaci, dowódcy wojskowi i politycy. W rzadkich przypadkach szlachcice buntują się przeciw swemu dziedzictwu oraz obowiązkom i zaczynają realizować inne cele, wciąż jednak korzystają z klasowych umiejętności. Za-

wsze jednak mają poczucie odpowiedzialności za swoich towarzyszy.

Charakterystyka: Szlachciców szkoli się w walce w obronie samych siebie oraz tych, za których są odpowiedzialni. Jednak prawdziwym polem bitewnym jest dla nich sala tronowa, komnata rady, salony i korytarze – miejsca, w których spotykają się i kontaktują różne osoby. Najskuteczniejszą bronią szlachcica pozostaje język i urok osobisty. Członkowie opisywanej klasy preferują cywilizowane regiony, gdzie prawa mają moc i istnieje jasno określona struktura społeczna. Często lubują się w wyrafinowanych rzeczach, takich jak kosztowne ubrania, dobre jadło i napitek. Nawet zubożały szlachcic stara się pokazać jak najlepiej. Zawsze brzydzi się prostackim zachowaniem i może ukarać kogoś, kto wykazuje brak dobrych manier.

Charakter: Szlachta skłania się ku praworządności, wykorzystując reguły dla własnych, osobistych celów, dobrych albo złych.

Religia: Szlachcice czcić mogą dowolnego boga, który odpowiada ich moralnemu nastawieniu (dobrego, złego czy neutralnego) i którego motywacje oraz metody działania są podobne. Sami będąc przywódcami, często wyznają Kiri-Jolitha, Gileana i Sargonnasa.

Pochodzenie: Niemal każde społeczeństwo ma „klasę wyższą”. Postacie szlachciców przychodzą na świat obdarzone bogactwem lub długą linią genealogiczną, a często jednym i drugim. Każda osoba wychowana w uprzywilejowanej rodzinie może być członkiem tej klasy, nawet jeśli społeczeństwo nie uznaje jej rodu za szlachezny. Szlachcice mogą także zyskiwać pozycję i tytuły poprzez korzystne małżeństwa.

Rasy: Wiele ras Ansalonu ma swoją arystokrację, w tym kultury ludzi, elfów i krasnoludów. Rasy o zmiennej (lub nieistniejącej) strukturze społecznej, jak kenderzy, krasnoludy źlebowe czy minotaury, wydają na świat niewielu (lub zgoła żadnych) szlachciców.

Inne klasy: Szlachcice dobrze współpracują z postaciami wykształconymi, jak rycerze solamnijscy, czarodzieje, kapłani i bardowie. Szlachećni urodzeni czasem mają trudności z tolerowaniem nieokrzesanego zachowania postaci chowanych na ulicy lub w dżicy, jak łotrzykowie, barbarzyńcy i tropiciele.



Szlachcic

TABELA 2-4: SZLACHCIC

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne
		Wytr	Ref	Wole	
1	+0	+0	+2	+2	Premiowa umiejętność klasowa, przysługa +1
2	+1	+0	+3	+3	Inspirowanie rezonu 1/dzień
3	+2	+1	+3	+3	Przysługa +2
4	+3	+1	+4	+4	Dowodzenie +1
5	+3	+1	+4	+4	Inspirowanie rezonu 2/dzień
6	+4	+2	+5	+5	
7	+5	+2	+5	+5	Przysługa +3
8	+6/+1	+2	+6	+6	Dowodzenie +2
9	+6/+1	+3	+6	+6	Inspirowanie rezonu 3/dzień
10	+7/+2	+3	+7	+7	
11	+8/+3	+3	+7	+7	Inspirowanie wielkości (1 sojusznik)
12	+9/+4	+4	+8	+8	Przysługa +4
13	+9/+4	+4	+8	+8	Inspirowanie rezonu 4/dzień, dowodzenie +3
14	+10/+5	+4	+9	+9	Inspirowanie wielkości (2 sojuszników)
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Przysługa +5
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Inspirowanie rezonu 5/dzień, inspirowanie wielkości (3 sojuszników)
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Dowodzenie +4
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Dowodzenie +5, inspirowanie wielkości (4 sojuszników)

Informacja o zasadach gry

Klasę szlachcica można wybrać tylko na 1. poziomie. Wynika to z założenia, że „trzeba się z nią urodzić”. Szlachcice posiadają następujące charakterystyki.

Atrybuty: Dla szlachcica najważniejsza jest Charizma, od której zależą podstawowe środki wpływania na innych i stawiania siebie w pozycji przywódcy. Ważne są również Intelpekt i Roztropność, zwłaszcza dla tych z poczuciem obowiązku względem popleczników. Szlachcicom służącym jako dowódcy wojskowi przydają się także dobre atrybuty fizyczne (Siła, Zręczność i Budowa).

Charakter: Dowolny.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Startowe pieniądze: 8k4 × 10 (200) sz.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe barda (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Blefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Język obcy, Nasłuchiwanie (Rzt), Szacowanie (Int), Wiedza (wszystkie dziedziny traktowane osobno) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Występy (Cha), Zastraszanie (Cha), Zbieranie informacji (Cha). Opisy umiejętności znajdziesz w rozdziale 4 *Podręcznika Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (4 + modyfikator z Int) × 4

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 4 + modyfikator z Int

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe szlachcica.

Biegłość w broni i pancerzu: Szlachcic biegle posługuje się każdą bronią prostą i żołnierską, lekki-

mi pancerzami oraz tarczami (z wyjątkiem pawęży). Niektóre zbroje nakładają kary do testów z pancerza, dotyczące następujących umiejętności: Ciche poruszanie się, Pływanie, Skakanie, Ukrywanie się, Wspinaczka, Wyzwalanie się, Zachowanie równowagi, Zręczna dłoń oraz Zwinność.

Premiowe umiejętności klasowe: Na 1. poziomie szlachcic może wybrać jedną międzyklasową umiejętność, która staje się jego umiejętnością klasową. Odzwierciedla to obszar nauk, jakim szlachcic oddawał się z własnej inicjatywy.

Przysługa: Szlachcic może poprosić znajomych o pomoc. Wykonując test przysługi, wykorzystując posiadane kontakty do zdobycia ważnej wiadomości bez konieczności poświęcania czasu i kłopotliwego testu Zbierania informacji. Przysługę można też wykorzystać do wypożyczenia ekwipunku lub zdobycia dokumentów od wpływowych znajomych.

Szlachcic, aby uzyskać wspomnianą pomoc, wykonuje test przysługi. Rzuć k20 i dodaj premię do przysługi (+1 na 1. poziomie, +2 na 3. poziomie itd.). MP ustala ST zależnie od wagi wymaganego wsparcia. ST ma rozpiętość od 10 przy niewielkiej do 25 przy bardzo ryzykownych, kosztownych lub nielegalnych przysługach. Szlachcic nie może skorzystać z zasady 10 ani 20, nie może też rzucać ponownie na tę samą (czy prawie taką samą) przysługę. Przysługi powinny pomagać w rozwoju fabuły przygody. Jednakże takie, które umożliwiają obejście fabuły, nigdy nie powinny znaleźć się w zasięgu postaci, bez względu na wynik testu przysługi.

Szlachcic ma prawo starać się o przysługę tyle razy w tygodniu (chodzi o czas gry), ile wynosi połowa

jego poziomu w niniejszej klasie, zaokrąglając w dół (minimum raz). A więc 1-poziomowy szlachcic może prosić o jedną przysługę na tydzień, a 7-poziomowy aż trzy razy od różnych znajomych.

MP powinien uważnie kontrolować wykorzystywanie przysług i pilnować, by zdolność ta nie była nadużywana. Sukces czy porażka misji nie powinny zależeć od przysługi. Ponadto odwoływanie się do niniejszej zdolności nie powinno zastępować dobrego odgrywania roli ani wykorzystywania innych umiejętności. MP może odrzucić każdą przysługę, która zepsułaby mu kampanię.

Inspirowanie rezonu: Począwszy od 2. poziomu szlachcic może za pomocą przemowy wzbudzić pewność siebie w sojusznikach, podnosząc ich na duchu, zwiększając szanse powodzenia i nadając rezon. Sojusznik musi słyszeć i widzieć członka opisywanej klasy przez całą rundę, aby inspiracja zadziałała. Efekt utrzymuje się 5 rund. Szlachcic może inspirować rezon w tyłu sojusznikach, ile wynosi połowa jego poziomów w niniejszej klasie, zaokrąglając w górę.

Sojusznik po nabraniu rezonu otrzymuje premię z morale +2 do rzutów obronnych oraz premię z morale +1 do testów ataków i obrażeń zadawanych bronią.

Szlachcic nie może inspirować rezonu w sobie samym. Moc ta działa tylko na sojuszników.

Dowodzenie: Szlachcic doskonale potrafi zachęcać innych do współdziałania. Gdy może doradzać i wydawać polecenia, zapewnia premię do aktualnego zadania, wykonując test pomagania sprzymie-

rzeńcowi. Premia to dodatek do normalnej premii wynikającej z pomagania sprzymierzeńcowi (wynosi ona +2), a zwiększa się wraz z poziomami w opisywanej klasie. A zatem na 4. poziomie szlachcic dodaje w sumie premię +3 (+2 za pomaganie sprzymierzeńcowi, +1 za dowodzenie), na 8. poziomie premię +4 i tak dalej.

Tej zdolności nie można używać do pomocy w walce.

Inspirowanie wielkości: Począwszy od 11. poziomu szlachcic może zainspirować sojusznika do wielkości, pozytywnie wpływając na jego możliwości bojowe. Zdolność działa podobnie do inspirowania rezonu, ale wpływa na pojedynczego sojusznika. Zainspirowany w opisywany sposób sojusznik otrzymuje +2k6 tymczasowych punktów wytrzymałości, premię z biegłości +2 do ataków oraz premię z morale +2 do rzutów obronnych. Efekt utrzymuje się 5 rund. Szlachcic może inspirować wielkość raz dziennie. Na każde trzy poziomy powyżej 11. ma prawo wpływać w ten sposób na jednego dodatkowego sojusznika.

Szlachcic nie może inspirować wielkości w sobie samym. Moc ta działa tylko na sojuszników.

TROPICIEL

Większa część Krynnu to rozległa, nieokiełznana dzicz, pustynie, lasy, równiny i dżungle, a dzikie ostępy są domem tropicieli.

Religia: Inaczej niż kapłani, tropiciele nie muszą wybierać bóstwa opiekuńczego aż do 4. poziomu, gdy zyskują moc rzucania czarów objawień (przed-

↻ Inne klasy ↻

Niektóre klasy z *Podręcznika Gracza* czy *Przewodnika Mistrza Podziemi* nie pojawiły się w głównym spisie w tym rozdziale. Istnieją jednak sposoby na wprowadzenie lub zastąpienie takich postaci innymi w świecie SMOCZEJ LANCY.

Adepci (BN)

Adepci – opisani w rozdziale 4 „Bohaterowie niezależni” *Przewodnika Mistrza Podziemi* – w uniwersum SMOCZEJ LANCY nie istnieją. Prymitywni rzucający czary (np. gobliny) zostają czarodziejami, kapłanami, zaklinaczami lub mistykami, zależnie od ery gry.

Arystokraci (BN)

W świecie SMOCZEJ LANCY rolę arystokracji pełni klasa szlachciców.

Paladyni

Miejsce rycerskich szermierzy dobra w świecie SMOCZEJ LANCY zajmują rycerze solamnijscy, a więc postacie paladynów normalnie są niedostępne. Mistrz Podziemi może jednak dopuścić ich do gry, uznając za rzadko spotykanych obrońców jednego z dobrych bóstw (np. Kiri-Jolitha). W takim świecie rycerz ciemności byłby sługą jakiegoś boga zła.

↻ Podbieracze ↻

Łotrzykowie kenderzy posiadają identyczny zestaw umiejętności i zdolności jak ich odpowiednicy wywodzący się z innych ras. Niemniej tych pierwszych cechują bardzo odmienne zwyczaje i motywacje, którym zawdzięczają przezwisko „podbieraczy”.

Większość kultur Ansalonu (w tym kenderska) surowo gani i karze złodziejstwo. Jedynym wyjątkiem od tej reguły są kenderzy, którzy nie kradną dla osobistego zysku, lecz z nienasyconej ciekawości wszystkich i wszystkiego.

Kenderscy podbieracze równie dobrze mogą coś wziąć, jak i pozostawić. Przedmiot, który porzucą, może być cenniejszy od tego, który zabiorą, ponieważ nie interesuje ich wartość pieniężna. Kender zwykle bierze jakąś rzecz z silnym postanowieniem zwrócenia jej właścicielowi, ale zanim zdąży to zrobić, coś odwraca jego uwagę.

Kenderzy rzadko mają jakieś pojęcie o tym, co zgromadzili. W sakiewkach trzymają wszelkiej maści ciekawe, dziwaczne, zwyczajne, cenne i magiczne przedmioty, których odkrycie zwykle bywa dla nich zupełną niespodzianką.

stawiciel tej klasy, który nie zdecyduje się na patrona, nie może rzucać zaklęć). Wielu wybiera boga czy boginię na długo przed 4. poziomem. Niemniej niektórzy decydują się podążać ścieżką rozwoju tej klasy z sympatii dla łowieckiego trybu życia, a nie z oddania bóstwom. Tropiciele muszą wybrać boga lub boginię natury, która odpowiada jego moralnemu nastawieniu: Habbakuka, Chislev czy Zeboim.

Rasy: Tak jak druidzi, tropiciele wywodzą się z ras blisko związanych z naturą, jak elfy Kagonesti, centaury i ludzcy nomadzi.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z opisem z *Podręcznika Gracza*. Jako ulubionego wroga zamiast typu istot można wybrać organizację. Na przykład, tropiciel o dobrym charakterze mógłby zwalczać rycerzy nerakij-skich albo Zakon Czarnych Szat. Żli tropiciele mogą walczyć z rycerzami solamnijskimi lub kapłanami dobrego boga.

Wojownik

Wojownicy to zawo-dowi żołnierze, najemnicy, szermierze i członkowie innych profesji wymagających umiejętności wojskowych czy bojowych. Przyszli rycerze solamnijscy lub nerakijscy podczas etapu „giermkostwa” są wojownikami. Inni rozwijają się dalej, stając się stalowymi legionistami lub dowodzą całymi armiami jako legendarni taktycy.

Religia: Przedstawiciele tej klasy wyznają bóstwa wojny, Kiri-Jolitha i Sargonnasa. Niektórzy czczą także Mishakal, której kapłani leczą rany odniesione w bitwach.

Rasy: Wojna jest, niestety, powszechnym zjawiskiem na Ansalonie i członkowie wszystkich ras obierają drogę miecza, aby bronić swych domów i bliskich. Do najgroźniejszych żołnierzy należą krasnoludy, półogry i minotaury.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z *Podręcznikiem Gracza*.

Zaklinacz

Zaklinacze to postacie rzucające czary, które umieją władać energią wtajemniczeń nie sięgając po moc

zapewnianą przez księżycy magii. Rozszerzają swą świadomość otoczenia i czerpią z magicznych energii, które wykorzystano przy tworzeniu samego Krynnu. Potrafią wreszcie przełać ową moc w czary. Ich sztuka zwie się „pierwotną magią zaklinań”, co odróżnia ją od bardzo sformalizowanego szkolenia Czarodziejów Wielkiej Magii.

Religia: Po wojnie dusz, po powrocie bóstw na Krynn, niektórzy zaklinacze uznali i złożyli hołd bogom oraz boginiom magii. Inni zaś wyparli się jednakowo i bóstw, i Zakonów Wielkiej Magii.

Rasy: Talent do zaklinactwa występuje niemal u wszystkich ras Ansalonu, ale najczęściej u ludzi i półelfów. Kenderzy generalnie nie potrafią skupić się i skoncentrować odpowiednio, by rzucać czary wtajemniczeń, jednak nieliczni są w stanie poznać podstawowe zasady zaklinania. Krasnoludy i gnomy przeważnie nie są zainteresowane nauką sztuk tajemnych.

Informacja o zasadach gry: Zgodnie z *Podręcznikiem Gracza*.

Zbrojni (BN)

Zbrojni to żołnierze, strażnicy i pospolite ruszenie Ansalonu. To mężczyźni i kobiety wyszkoleni w posługiwaniu się bronią, lecz brakuje im skrupienia (lub wrodzonego talentu) wojowników oraz hartu i zaciekłości barbarzyńców.

Zaklinacz

KLASY PRESTIŻOWE

Opisane dalej reprezentują niektóre z najbardziej wpływowych organizacji Ansalonu. Postacie pragnące przystąpić do jednej z nich postanowiły w ten sposób stać się ważnymi graczami w świecie polityki Krynnu.

Klasy prestiżowe, które dodają się do bazowej klasy postaci na potrzeby obliczania liczby czarów na dzień, zwiększają również poziom czarującego danego bohatera (dotyczy testów rozproszenia i testów poziomu wykonywanych w celu przebijania odporności na czary, a także do różnych efektów zaklęć zależnych od poziomu).



RYCERZE KRYNIVU

Spośród wszystkich instytucji w dziejach Ansalonu do najważniejszych zawsze zaliczały się zakony rycerskie – wywodzące się sprzed całych stuleci od rycerzy solamnijskich, zakonu założonego w Wieku Snów, a w późniejszych latach od rycerzy nerakijskich i stalowego legionu. Członkowie tych zakonów należą do najgroźniejszych i najbardziej respektowanych wojowników (niekiedy także kapłanów, a nawet czarodziejów) w całym Ansalonie. W szeregach zakonów trafiają się najwięksi bohaterowie i najnikczemniejsi złoczyńcy. Zarówno postaciom graczy, jak BN zakony rycerskie dają szerokie możliwości, ogromną władzę i wielką odpowiedzialność.

RYCERZE SOLAMNIJSCY

Zakon rycerzy solamnijskich istnieje od Wieku Snów. To zakon wojskowy poświęcony służbie Dobru. Wszystkich rycerzy wiąże przysięga *Est Sularus oth Mithas* („Mój honor to moje życie”). Rycerz kieruje się w życiu długim kodeksem praw zwanym Regułą.

Rycerstwo, niesłusznie obarczane odpowiedzialnością za Kataklyzm, w Wieku Rozpaczki zostało wyklęte. Wielu rycerzy porzuciło święte przysięgi. Nieliczni odważni trzymali się ściśle kodeksu. Rycerze odzyskali szacunek i władzę podczas wojny lancy. W Wieku Śmiertelników pozostają zaś liczącą się siłą, pomimo druzgocących strat poniesionych w wojnie chaosu.

Przygody: Prawdziwi rycerze poświęcają się Przysiędze i Regule. Zło trzeba niszczyć, a bezwinnych chronić. Dzielni szczerego serca zyskają honor i chwałę. Wielu rycerzy otrzymuje specyficzne obowiązki, które mogą być tak zwyyczajne jak pełnienie straży w ważnym miejscu lub tak ekscytujące jak potyczki z jeźdźcami minotaurami. W ciężkich czasach rycerzom

nie raz powierza się niebezpieczne misje, obejmujące pełne trudów podróże lub odzyskanie cennego artefaktu. Rycerze, którzy nie są obciążeni szczególnymi obowiązkami, mogą wyruszyć na poszukiwanie przygód i zasłużyć na pochwałę, gdy podtrzymają honor oraz ideały swego zakonu.

Charakterystyka: Działaniami rycerza solamnijskiego kierują Przysięga i Reguła. To im zawdzięcza odwagę w obliczu niebezpieczeństwa. Umacniają one jego siły w chwilach słabości. Zapewniają przewodnictwo wobec trudnych wyborów. Przysięga i Reguła prowadzą rycerza ku szerzeniu Dobra i utrzymywaniu praw (przynajmniej tych zgodnych z jego przekonaniem). Honorowy pomaga będącym w potrzebie, nie oczekując i nie prosząc o nagrodę.

Znajomość Przysięgi i Reguły w postaci mierzą rangi w umiejętności Wiedza (szlachta i władcy).

Charakter: Rycerze solamnijscy muszą być praworządni dobrzy. Zmiana charakteru, gdy wyjdzie na jaw, skutkuje wyrzuceniem

Rycerze solamnijscy



z zakonu. Reguła bardzo ściśle określa pojęcia prawa i dobra.

Religia: Po wojnie dusz miejsce Paladine'a, głównego boga rycerzy solamnijskich, zajął Kiri-Jolith. Jednak szanują oni pamięć wspomnianego bóstwa i żywią głęboki szacunek wobec Wędrującego Boga, Valthonisa, gdyż jego ofiara stanowi ucieleśnienie altruistycznego aktu dobra oraz honoru. Czczą także inne bóstwa Dobra.

Pochodzenie: Przez niezliczone pokolenia rycerze solamnijscy rekrutowali się wyłącznie spośród szlachetnie urodzonych młodych Solamnińczyków, często z rodów bardzo blisko związanych z rycerstwem, o nazwiskach brzmiących choćby Brightblade [Lśniące Ostrze], Crownguard [Strażnik Korony] i Tallbow [Wysoki Łuk]. Było tak zwłaszcza w Wieku Rozpaczy, gdy powszechnie nimi pogardzano. Niewielu młodych ludzi chciało zostać rycerzami, zaś ci, którzy tego pragnęli, wywodzili się z rodów, gdzie rzemiosło owo było długą tradycją. W czasie i po wojnie lancy rycerze otworzyli się na osoby niebędące Solamnijskimi i dopuścili chętnych nieszlachetnej krwi do najwyższych stanowisk.

Rasy: Tradycyjnie rycerze przyjmowali w swe szeregi jedynie ludzi, ale po wojnie lancy zaczęli akceptować półelfy (tak czy inaczej pozostające rzadkością). Niemniej honorowali oni tytułami wyjątkowych bohaterów innych ras, jak to było z krasnoludzkim herosem Kharasem, lecz nie zdecydowali się uznać ich za członków zakonu.

Inne klasy: Zdyscyplinowani rycerze najlepiej współdziałają ze sobą nawzajem, lecz mogą skutecznie współpracować w zróżnicowanej drużynie. Należą do bardzo religijnego zakonu i darzą wielkim szacunkiem dobrych kapłanów. Dogadują się także z wojownikami i barbarzyńcami o charakterze innym niż zły. W Wieku Potęgi i we wczesnym Wieku Rozpaczy (przed wojną lancy) nie przepadali za magami i nie ufali im, ale w innych erach akceptowali Czarodziejów Białych Szat – współpracowali z nimi, trzymali się jednak z dala od innych osób rzucających zaklęcia. Rycerze nie tolerują złych oraz chaotycznych postępków i szybko rozstają się z osobami je popełniającymi (albo rzucają im wprost wyzwanie).

Dostęp do zakonów

Postać, która planuje zostać rycerzem solamnijskim, ma kilka opcji do wyboru, choć najpierw musi zostać giermkim Korony (patrz dalej, ramka), a następnie spełnić wszelkie wymagania klasy prestiżowej rycerz korony. Potem postać może wybrać dalszy awans we wspomnianej klasie prestiżowej albo spełnić wszystkie wymagania mechaniczne i fabularne, aby awansować na rycerza miecza. Później znów mają prawo postępować podobnie – pozostać w owej klasie prestiżowej (w pełni rozwijając zdolności czarowania) lub zostać ryce-

rzem róży, spełniwszy wszystkie wymagania tego zakonu.

Gdy postać przystępuje do nowego zakonu, nigdy nie może więcej awansować na poziomy w żadnej z poprzednich klas rycerzy solamnijskich. Na przykład, rycerz róży nie ma prawa zyskiwać poziomów jako rycerz korony albo rycerz miecza. Może jednak rozwijać poziomy rycerskie równoległe z poziomami w innych klasach, zwykle wojownika lub kapłana. (Na przykład, 20-poziomowy rycerz korony może być Woj 10 lub Kap 10/korony 10.)

Wspomniane trzy zakony posiadają ścisłą hierarchię. Osoba pragnąca zostać rycerzem róży musi wpiery przystąpić do dwóch młodszych zakonów. Jednakże nie wszyscy rycerze mierzą aż na sam szczyt i nie wszyscy chętni są tam dopuszczani. Istnieją 20-poziomowi rycerze korony i rycerze miecza, dzielni i utalentowani, którzy wolą być najlepszymi w zakonie o niższym statusie niż przenieść się do wyższego. A potrójnym zakonem rycerzy solamnijskich rządzą nie tylko rycerze róży, lecz reprezentanci wszystkich trzech bractw.

Za kulisami: Cnoty rycerskie

Wymagania klas prestiżowych rycerza miecza i rycerza róży zawierają obszerne specjalne pojęcie zwane „cnotą rycerską”. Składają się one z czynów, jakich rycerz musi dokonać, by udowodnić swe oddanie solamnijskim ideałom honoru i chwały, a także posłuszeństwo wobec Przysięgi i Reguły. Wskazówki dotyczące czynów są, zgodnie z tradycją, nieco niedopowiedziane. W świecie gry określenie odpowiedniego testu wartości pozostawia się uznaniu Rady Rycerskiej. W rozgrywce zadanie to spada na barki MP. Niektórzy gracze lubią prowadzić szczegółowe, obszerne zapisy testów mądrości, jakie przeszli ich bohaterowie, a potem odegrać całą próbę przed Radą Rycerską, w obecności innych BG jako świadków. Inni chętniej pominęliby cały proces i założyli, że gdy postać spełni wymagania mechaniczne (bazowa premia do ataku, atuty itp.), to również wypełniła te fabularne. Oba podejścia są do przyjęcia.

Mechaniczne wymagania klas prestiżowych są jasno określone i łatwe do sprawdzenia, więc te fabularne mogą być luźniejsze i otwarte na różne interpretacje. Jeśli masz ochotę zagrać rycerzem solamnijskim, zapytaj swojego MP, jak surowo zamierza przestrzegać testów wymaganych od takich postaci do awansu w zakonach i ustal z nim rozwiązanie zadowalające was obu. Jeżeli spełniasz inne wymagania, klasy prestiżowe będą ciekawe niezależnie od tego czy chcesz traktować misję jako ściśle koncepcje, czy jako luźniejsze wytyczne.

Byli rycerze solamnijscy

Gdy rycerz któregoś zakonu przestanie być praworządny dobry, gdy świadomie popełni zły



czyn lub pogwałci Przysięgę czy Regułę, natychmiast traci wszystkie zdolności czarowe i nadnaturalne. Jeśli jego czyny zostaną ujawnione, może stanąć przed sądem Rady Rycerskiej. Wyrokiem zwykle bywa pozbawienie godności rycerskiej, a nawet egzekucja (w której podcina się mu gardło jego własnym mieczem). Istnieje możliwość odpokutowania złych postępów (patrz opis czaru *pokuta*).

RYCERZ KORONY

Zakon korony to pierwszy krąg rycerzy solamnijskich, a zarazem grupa wojowników wyszkolonych w posłuszeństwie i lojalności, obarczona zadaniem podtrzymania honoru całego rycerstwa oraz bractwa, do którego należą.

Rycerze korony często są młodszy od członków ważniejszych zakonów, a przez to skłonni przyjmując każde rzucone im wyzwanie. Niemniej Reguła uczy, że zbrojne ramię winna kontrolować mądrość i że zwierzchnikom należy się posłuszeństwo.

Kostka Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Postać, która chce zostać rycerzem korony, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Praworządny dobry.

Bazowa premia do ataku: +3.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wytr +4.

Umiejętności: Dyplomacja 2 rangi, Jeździectwo 2 rangi, Wiedza (religia) 2 rangi.

Atuty: Biegłość w broni żołnierskiej (dowolnej), Biegłość w pancerzu (ciężkim), Biegłość w tarczy, Poczucie honoru.

Specjalne: *Giermek Korony:* Postać musi być przyjęta na giermka (patrz ramka „Giermkowie Korony”).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe rycerza korony (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia)

(Int), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza korony.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerze korony biegle władają każdą bronią prostą i żołnierską. Nie zyskują dodatkowych biegłości w pancerzu ani tarczy.

Siła honoru (zn): Raz dziennie 1-poziomowy rycerz korony może zyskać premię z morale +4 do Siły na liczbę rund równą 3 + jego modyfikator z Charyzmy. Na każde trzy kolejne poziomy w niniejszej klasie prestiżowej ma prawo skorzystać z tej premii dodatkowo raz dziennie (2/dzień na 4. poziomie, 3/dzień na 7. poziomie i 4/dzień na 10. poziomie). Aktywowanie tej zdolności to akcja darmowa.

Rycerska odwaga (zn): Rycerz korony dodaje modyfikator z Charyzmy (jeśli jest on dodatni) jako premię z morale do wszystkich rzutów obronnych przeciw efektom strachu.

Heroiczna inicjatywa (zw): Począwszy od 2. poziomu, przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej zyskuje premię +1 do testów inicjatywy. Premia rośnie o +1 na każde trzy poziomy osiągnięte powyżej 2 (+2 na 5. poziomie i +3 na 8. poziomie).

Aż do śmierci (zw): Na 3. poziomie rycerz korony otrzymuje atut premii Zawziętość, nawet jeśli nie spełnia jego wymagań.

Wola honoru (zn): Rycerz korony począwszy od 4. poziomu dodaje premię z Charyzmy (jeśli taką posiada) jako premię z morale do rzutów obronnych przeciw efektom oraz czarom przymusu. Silne poczucie honoru i lojalności wobec zakonu wzmacnia wolę rycerza.

Potęga honoru (zn): Gdy przedstawiciel tej klasy prestiżowej co najmniej 6. poziomu używa zdolności siła honoru, zyskuje premię +6 zamiast +4.

⇒ Giermkowie korony ⇒

Wszystkie postacie chcące zostać rycerzami solamnijskimi muszą wpięrow wstąpić do bractwa jako giermkowie rycerzy korony (kandydat na tego ostatniego może należeć do dowolnej klasy i mieć dowolny poziom.) Wszyscy zaczynają szkolenie w enocie lojalności. Kandydat na rycerza solamnijskiego musi zostać przedstawiony Radzie Rycerskiej i zyskać poparcie rycerza o znacznej pozycji w jednym z zakonów. Kandydat przysięga trzymanie się honoru rycerstwa, poświęcenie zakonowi oraz posłuszeństwo i ślubuje żyć według Przysięgi i Reguły.

Jeśli nie ma sprzeciwu ze strony rycerzy i nikt nie kwestionuje honoru kandydata, ten zostaje

przyjęty do grona jako giermek. Każde zakwestionowanie honoru skutkuje przesłuchaniem kandydata. Jeżeli zastrzeżenie zostanie uchylone, kandydata przyjmuje się według zwykłych procedur. Jeśli rada uzna sprzeciw za słuszny, czeka go odrzucenie do czasu, aż uczyni zadość wymogom honoru.

Ewentualnie, Mistrz Podziemi może pozwolić postaci gracza zacząć grę od razu jako giermek.

Postać, która podczas pełnienia obowiązków giermka awansuje choćby o jeden poziom (w dowolnej klasie) i spełni wszystkie wymagania rycerza korony, ma prawo zwrócić się na najbliższej Radzie Rycerskiej z prośbą o pasowanie na rycerza.

TABELA 2-5: RYCERZ KORONY

Poziom	Bazowa premia	— Rzut obronny na —			Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	Siła honoru 1/dzień, rycerska odwaga
2	+2	+3	+0	+0	Heroiczna inicjatywa +1
3	+3	+3	+1	+1	Aż do śmierci
4	+4	+4	+1	+1	Wola honoru, siła honoru 2/dzień
5	+5	+4	+1	+1	Heroiczna inicjatywa +2
6	+6	+5	+2	+2	Potęga honoru
7	+7	+5	+2	+2	Przystosowanie do pancerza, siła honoru 3/dzień
8	+8	+6	+2	+2	Heroiczna inicjatywa +3
9	+9	+6	+3	+3	Aura odwagi
10	+10	+7	+3	+3	Korona rycerstwa, siła honoru 4/dzień

Przystosowanie do pancerza (zw): Od 7. poziomu rycerz korony traktuje ciężki pancerz jak średni pod każdym względem, również ustalając szybkość biegania. Ponadto kara do testów z pancerza wynikająca z noszenia ciężkiej zbroi maleje o -1. Ręczona premia kumuluje się z korzyściami wynikającymi z mistrzowskiego wykonania zbroi czy z pancerza ze smoczego metalu.

Aura odwagi (zn): Począwszy od 9. poziomu rycerz korony staje się całkowicie niepodatny na strach (magiczny i inny). Sojusznicy w promieniu 3 metrów od niego zyskują premię z morale +4 do rzutów obronnych przeciw efektom strachu. Zdolność działa, dopóki rycerz jest przytomny, a przestaje funkcjonować, gdy ten straci świadomość lub zginie.

Korona rycerstwa (zn): Po osiągnięciu 10. poziomu rycerz korony staje się żywym wcieleniem zasad honoru, posłuszeństwa i wierności. Jego premia z Charyzmy staje się premią z morale do wszystkich rzutów obronnych i zyskuje dodatkową premię +4 do rzutów obronnych przeciw efektom przymusu (zastępuje ona premię ze zdolności wola honoru). Ponadto może raz dziennie na 10 minut zyskać premię z morale +4 do testów ataków, testów obrażeń zadawanych przez broń i rzutów obronnych oraz 15 tymczasowych punktów wytrzymałości.

☞ Reguła rycerza korony ☞

Zakon korony uosabia ideały posłuszeństwa i wierności we wszystkim, co jego członek robi i czym jest. Wierność wymaga niekwestionowanego posłuszeństwa wobec zwierzchników i władzy, dopóki te stosują się do prawideł zawartych w Przysiędze i Regule.

Wierność należy się rodzinie, wszystkiemu co dobre, prześladowanym przez Zło oraz monarchom, którzy wedle deklaracji tychże oraz wspólnej opinii Rady Rycerskiej pozostają w dobrych stosunkach z zakonem i zasługują na honorową lojalność, a także ochronę.

Do czynów chwalebnych dla rycerza korony należą:

- Niekwestionowane posłuszeństwo tym, których władzę prawomocnie uznaje Rada Rycerska.

RYCERZ MIECZA

Rycerze miecza to wojownicy walczący z siłą i wiarą w obronie sprawiedliwości oraz prawdy. Wierzą, że źródłem odwagi jest duch. Zdolność do poświęcenia własnych potrzeb – a w trudnych sytuacjach nawet własnego życia – czyni z rycerzy miecza potężnych bojowników o Dobro.

Kiri-Jolith obdarza rycerzy miecza magią, która dodaje im sił w walce, zapewnia moc pokonania niebezpiecznych wrogów i zdolność obrony potrzebujących. Nawet jeśli nie otrzymują magii objawień od swego boga, wspiera ich wiara i odwaga.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Postać, która chce zostać rycerzem miecza, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Praworządny dobry.

Bazowa premia do ataku: +6.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wola +4.

Umiejętności: Jeździectwo 4 rangi, Wiedza (religia) 4 rangi, Wiedza (szlachta i władcy) 2 rangi.

Atuty: Krzepa, Poczucie honoru, Zawziętość.

Czary: Zdolność rzucania czarów objawień 1. poziomu.

Specjalne: Postać, by zostać rycerzem miecza, musi posiadać co najmniej jeden poziom w klasie

• Oddanie ideałom Reguły.

• Lojalność wobec braci rycerzy wszystkich zakonów.

• Wszystkie uczynki wzmacniające więzy lojalności pomiędzy rycerzami.

Obowiązki rycerza korony

Rycerz korony musi służyć i pomagać każdemu bratu rycerzowi, który działa w interesie zakonu i który wymaga wsparcia oraz służyć królestwom z Listy Lojalności ułożonej przez Wielkie Koło Rycerskie. Nieskuteczność w wypełnianiu tych powinności może poddać w wątpliwość honor rycerza, co z kolei grozi pozbawieniem rycerskiej godności.

prestżowej rycerza korony oraz zdolność klasową rycerska odwaga.

Cnota rycerska: Przed rozpoczęciem starań o przyjęcie do zakonu miecza postać musi być sprawdzonym rycerzem korony. Kandydat, pozostając w szeregach wspomnianego bractwa, musi udowodnić swą wartość oraz przywiązanie do Przyścięgi i Reguły. Przed złożeniem petycji do Rady Rycerskiej o przyjęcie do zakonu miecza bohater musi mieć za sobą wszystkie wymienione dalej dokonania, a do tego przedstawić świadków potwierdzających jego czyny.

- Podróż na dystansie co najmniej 800 kilometrów, trwająca minimum 30 dni.
- Trzy próby mądrości rycerza.
- Jedna próba szczodrości.
- Jedna próba litości.
- Odzyskanie czegoś, co zostało utracone.
- Walka stoczona z godnym złym przeciwnikiem (którego Skala Wyzwania może być niższa od poziomu postaci najwyżej o dwa).
- Czyn bohaterski oraz męski, który potwierdza zalety rycerskiego honoru i dobra.

Gdy rycerz czuje, że jest gotów, staje przed Radą Rycerską, gdzie historia jego czynów zostaje opowiedziana. Jeśli znajdzie ona uznanie w oczach przewodniczącego lorda rycerza z zakonu miecza, bohatera przyjmuje się do bractwa. Jeśli żaden z lordów rycerzy nie jest obecny, decyzję może podjąć najwyższy rangą rycerz miecza, jeśli jest to prawomocna rada rycerska. Jeżeli nie da się zebrać prawomocnego zgromadzenia, sprawa odwleka się do czasu, gdy będzie to możliwe. Kandydat, który uważa, że jego czynów i opowieści niesłusznie nie doceniono, może przedstawić sprawę na przewodniczącej radzie rycerzy.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe rycerza miecza (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

Reguła

☞ rycerzy miecza ☞

Rycerze miecza są wojownikami bogów Dobra, hołdującymi najczystszyemu ideałom bohaterstwa i odwagi. Heroizm oznacza gotowość do poświęcenia samego siebie w imię przekonania. Do bohaterskich czynów zalicza się takie oto:

- Wzmacnianie słabych.
- Wzbogacanie ubogich.
- Uwalnianie uwięzionych.
- Oczyszczanie imienia fałszywie oskarżonych.
- Obrona bezbronnnych.
- Wspomaganie braci rycerzy w potrzebie.

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza miecza.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerze miecza nie zyskują dodatkowych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Znane czary: Na każdym poziomie rycerz miecza zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), jakby awansował na kolejny poziom klasy posługującej się zaklęciami objawień, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie szansy odpędzania czy niszczenia nieumarłych, dodatkowe atuty i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został rycerzem miecza, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień (czyli do której będzie dodawał poziomy w opisywanej klasie prestiżowej na potrzeby rzucania zaklęć). Rycerze miecza czerpią moc od Kiri-Jolitha.

Ugodzenie zła (zn): Raz dziennie rycerz miecza może spróbować ugodzić zło, wykonując normalny atak wręcz. Do testu ataku dodaje wówczas modyfikator z Charyzmy (jeśli jest dodatni), a zadaje jedno dodatkowe obrażenie na każdy posiadany poziom tej klasy prestiżowej. Jeśli przez przypadek ugodzi istotę, która nie jest złą, zdolność nie zadziała, ale zostanie wykorzystana na dany dzień.

Na 5. oraz na 10. poziomie rycerz miecza może ugodzić zło dodatkowy raz dziennie, jak to zaznaczono w nawiasach, aż do maksimum trzech razy na 10. poziomie.

Aura dobra (zw): Siła aury dobra rycerza miecza (patrz czar *wykrycie dobra*) odpowiada jego poziomowi w tej klasie prestiżowej plus ewentualne poziomy w klasie kapłana lub mistyka.

Odpędzanie nieumarłych (zn): Począwszy od 2. poziomu, rycerz miecza zyskuje nadnaturalną

Odwaga to gotowość do honorowej śmierci w walce za sprawę Dobra. Do aktów odwagi należą:

- Nieustraszone stawianie przeciw złu.
- Obrona rycerskiego honoru.
- Obrona honoru braci rycerzy.
- Ochrona słabych i bezbronnnych.

Obowiązki rycerza miecza

Rycerz miecza musi codziennie składać hołd Kiri-Jolithowi i bóstwom Dobra, ochoczo stawać do walki ze złymi przeciwnikami (nie wycofywać się bez względu na siłę wroga), chronić słabych oraz bezbronnnych i wyrzec się używania rycerskich mocy w niesłusznej sprawie.

TABELA 2-6: RYCERZ MIECZA

Poziom	Bazowa premia	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wytr	Ref	Wole		
1	+0	+2	+0	+2	Ugodzenie zła (1/dzień), aura dobra	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+3	+0	+3	Odpędzanie nieumarłych	poziom obecnej klasy +1
3	+2	+3	+1	+3	Aura odwagi	poziom obecnej klasy +1
4	+3	+4	+1	+4		poziom obecnej klasy +1
5	+3	+4	+1	+4	Ugodzenie zła (2/dzień)	poziom obecnej klasy +1
6	+4	+5	+2	+5		poziom obecnej klasy +1
7	+5	+5	+2	+5		poziom obecnej klasy +1
8	+6	+6	+2	+6		poziom obecnej klasy +1
9	+6	+6	+3	+6		poziom obecnej klasy +1
10	+7	+7	+3	+7	Dusza rycerstwa, ugodzenie zła (3/dzień)	poziom obecnej klasy +1

zdolność pozwalającą odpędzać nieumarłych. Może ją wykorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy + 3. Odpędza wówczas nieumarłych jak kapłan na poziomie o jeden niższym od jego poziomu w niniejszej klasie prestiżowej. Jeśli jest też kapłanem, na potrzeby odpędzania nieumarłych do poziomów kapłańskich dodaje poziom rycerza miecza -1. W tym wypadku nie zwiększa się jego dzienny limit użyć opisywanej zdolności.

Aura odwagi (zn): Na 3. poziomie rycerz miecza zyskuje premię z morale +4 na efekt strachu. Ponadto wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 3 metrów wokół niego otrzymują premię z morale +4 do rzutów obronnych na te same efekty strachu.

Dusza rycerstwa (zn): Rycerz miecza 10. poziomu staje się żywym ucieleśnieniem rycerskiego poświęcenia bogom Dobra i nakazom posiadanego charakteru. Każda broń, którą walczy, przebija redukcję obrażeń specyficznych złych przybyszów, jakby był to święty oręż. Ponadto raz dziennie rycerz może otoczyć się *świętą aurą*, analogicznie do zaklęcia, o czasie działania 10 rund. *Święta aura* chroni jedynie przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej i nie wpływa na sojuszników.

RYCERZ RÓŻY

Rycerze róży to najwyższy szczebel w hierarchii rycerzy solamnijskich, zakon oddany honorowi prowadzonemu przez mądrość i sprawiedliwość. Dla całego rycerstwa i dla wszystkich podkomendnych stanowią oni przykład szlachetności, męstwa i honoru.

Rycerze róży są przywódcami, którzy muszą zapewnić podwładnym przewodnictwo i kierownictwo, a także zachętę oraz odwagę, gdy wiodą zakon do bitwy. Służą też jako dyplomaci i doradcy przy różnych rządach państw, a sami tworzą ciało zarządzające rycerzami solamnijskimi.

Kostka Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Postać, która chce zostać rycerzem róży, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Praworządny dobry.

Bazowa premia do ataku: +8.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wola +7.

Umiejętności: Dyplomacja 8 rang, Jeździectwo 8 rang, Wiedza (szlachta i władcy) 8 rang.

Atuty: Krzepa, Poczucie honoru, Walka z wierzchowca, Zdolności przywódcze.

Rzucanie czarów: Zdolność rzucania czarów objawień 2. poziomu.

Specjalne: Bohater, aby zostać członkiem tej klasy prestiżowej, musi posiadać co najmniej jeden poziom rycerza korony oraz zdolność klasową tego ostatniego rycerska odwaga, a także minimum trzy poziomy rycerza miecza i zdolność klasową tegoż aura odwagi.

Cnota rycerska: Przed rozpoczęciem starań o przyjęcie do zakonu róży postać musi być sprawdzonym rycerzem miecza. Będąc członkiem tego ostatniego bractwa kandydat musi udowodnić swą wartość oraz przywiązanie do Przysięgi i Reguły. Przed złożeniem petycji do Rady Rycerskiej o przyjęcie do zakonu róży bohater musi mieć za sobą wszystkie wymienione dalej dokonania, a do tego przedstawić świadków potwierdzających jego czyny.

- Podróż na dystansie co najmniej 800 kilometrów, trwająca minimum 30 dni.
- Jedna próba mądrości rycerza.
- Trzy próby szczodrości.
- Trzy próby litości.
- Odzyskanie czegoś, co zostało utracone.
- Walka stoczona z godnym złym przeciwnikiem (o Skali Wyzwania równej lub wyższej od poziomu postaci rycerza).

Gdy rycerz czuje, że jest gotów, staje przed Radą Rycerską, gdzie historia jego czynów zostaje opowiedziana. Jeśli znajdzie ona uznanie w oczach całego zgromadzenia, bohatera przyjmuje się do bractwa. Jeżeli nie da się zebrać prawomocnej rady, sprawa odwleka się do czasu, gdy będzie to możliwe. Kandydat, który uważa, że jego czynów i opowieści niesłusznie nie doceniono, może przedstawić sprawę na przewodniczącej radzie rycerzy.

TABELA 2-7: RYCERZ RÓŻY

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytr	Ref	Wolę		
1	+1	+2	+0	+2	Mobilizujący okrzyk, <i>wykrycie zła</i> , aura dobra	poziom obecnej klasy +1
2	+2	+3	+0	+3	Inspirowanie odwagi (+2, 2/dzień)	poziom obecnej klasy +1
3	+3	+3	+1	+3	premia do Zdolności przywódczych +1, boska łaska	poziom obecnej klasy +1
4	+4	+4	+1	+4	Inspirowanie wielkości, odpędzanie nieumarłych	poziom obecnej klasy +1
5	+5	+4	+1	+4	Inspirowanie odwagi (+3, 3/dzień)	poziom obecnej klasy +1
6	+6	+5	+2	+5	Mądrość Reguły	poziom obecnej klasy +1
7	+7	+5	+2	+5	premia do Zdolności przywódczych +2	poziom obecnej klasy +1
8	+8	+6	+2	+6	Inspirowanie odwagi (+4, 4/dzień)	poziom obecnej klasy +1
9	+9	+6	+3	+6	Ostatni bój	poziom obecnej klasy +1
10	+10	+7	+3	+7	Kwiat rycerstwa	poziom obecnej klasy +1

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe rycerza róży (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Wiedza (szlachta i władcy) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza róży.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerze róży nie zyskują dodatkowych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Znane czary: Na każdym poziomie rycerz róży zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), jakby awansował na kolejny poziom klasy posługującej się zaklęciami objawień, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie szansy odpędzania czy niszczenia nieumarłych, dodatkowe atuty i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został rycerzem róży, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień (czyli do której będzie dodawał poziomy w opisywanej klasie prestiżowej na potrzeby rzucania zaklęć). Rycerze róży czerpią moc od Kiri-Jolitha.

Mobilizujący okrzyk (zn): Rycerz róży może w darmowej akcji wydać z siebie potężny okrzyk, który obdarza wszystkich sojuszników w promieniu 18 metrów premią z morale +1 do następnego testu ataku oraz zwiększa ich bazową szybkość o 1,5 metra na czas następnej akcji. Mobilizujący okrzyk to zdolność wpływająca na umysł, której można używać trzy razy dziennie. Działa tylko na sojuszników, którzy słyszą rycerza.

Wykrycie zła (zc): Na życzenie rycerz róży może użyć *wykrycia zła*, mocy analogicznej do zaklęcia o tej samej nazwie.

Aura dobra (zw): Siła aury dobra rycerza róży (patrz czar *wykrycie dobra*) odpowiada jego poziomom-

wi w tej klasie prestiżowej plus ewentualne poziomy w klasie kapłana lub mistyka.

Inspirowanie odwagi (zn): Począwszy od 2. poziomu rycerz róży może dwa razy dziennie inspirować odwagę w sercach sprzymierzeńców (i swoim także), chroniąc ich przed działaniem strachu i zwiększając ich zdolności bojowe. Sprzymierzeniec, na którego ta moc ma zadziałać, musi jednak słyszeć słowa przedstawiciela niniejszej klasy prestiżowej. Efekt utrzymuje się, dopóki brzmi przemowa rycerza róży oraz przez 5 rund po tym, jak ucichnie. Wypowiadając inspirujące słowa rycerz róży może walczyć, ale nie ma prawa rzucać zaklęć, aktywować magicznych przedmiotów ukończenia czaru (np. zwojów) ani aktywować przedmiotów słowem rozkazu (np. różdżek). Postać, na którą wpływa inspirowanie odwagi, otrzymuje premię z morale +2 do rzutów obronnych na zauroczenia i efekty strachu oraz premię z morale +2 do ataków i obrażeń powodowanych przez broń. Na 5. oraz na 8. poziomie premia rośnie o +1, a rycerz może używać tej zdolności dodatkowo raz dziennie. Inspirowanie odwagi jest zdolnością wpływającą na umysł.

Premia do Zdolności przywódczych: Na 3. poziomie rycerz róży zyskuje premię +1 do wartości Zdolności przywódczych, która rośnie do +2 na 7. poziomie. Kumuluje się ona z wszelkimi innymi premiami do Zdolności przywódczych, np. z premią za praworządny charakter i każdą premią wynikającą z reputacji bohatera.

Objawiona łaska (zn): Na 2. poziomie rycerz róży otrzymuje premię do wszystkich rzutów obronnych równą premii z Charyzmy (jeśli ją posiada). Niniejsza zdolność nie kumuluje się z innymi podobnymi.

Inspirowanie wielkości (zn): Rycerz róży przynajmniej 4. poziomu może inspirować wielkość, wpływając na jednego chętnego sprzymierzeńca w promieniu 9 metrów, zapewniając mu dodatkowe zdolności bojowe. Na każde trzy poziomy w niniejszej klasie prestiżowej powyżej 4. rycerz może wpłynąć na kolejnego sprzymierzeńca przy pojedynczym wykorzystaniu zdolności. Każde wykorzystanie niniejszej właściwości wlicza się do dziennego limi-

tu użycia inspirowania odwagi. Inspirujący wielkość rycerz musi przemówić (analogicznie do zdolności inspirowanie odwagi), a sprzymierzeniec musi go słyszeć. Efekt utrzymuje się, dopóki jego słowa brzmią (a towarzysz je słyszy) i jeszcze 5 rund po tym, jak ucichną. Osoba, na którą wpłynęła niniejsza moc, zyskuje 2 premie Kostki Wytrzymałości (k10), odpowiednią do tego liczbę tymczasowych punktów wytrzymałości (nie zapomnij wziąć pod uwagę ewentualnych modyfikatorów z Budowy), premię z bieglności +2 do testów ataków oraz premię z bieglności +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość. Premie Kostki Wytrzymałości należy traktować jak normalne, określając efekty działania czarów zależnych od ich liczby, takich jak *uspienie*. Rycerz może zainspirować wielkość w samym sobie. Jest to zdolność wpływająca na umysł.

Odpędzanie nieumarłych (zn): Rycerz róży dodaje swój poziom -3 do efektywnego poziomu kapłana na potrzeby odpędzenia nieumarłych (wliczając również poziom rycerza miecza -1 oraz wszelkie posiadane poziomy kapłana).

Mądrość Reguły (zw): Począwszy od 6. poziomu rycerz róży może próbować korzystać z dogłębnej znajomości solamnijskiej Reguły i uzyskać za jej sprawą poradę. Dwa razy dziennie może wykonać test Wiedzy (szlachta i władcy) o ST 14. Sukces zapewnia mu wiedzę równoważną z efektem czaru *przepowiednia*, który rzuciłby kapłan na poziomie posiadanym przez postać w tej klasie prestiżowej. Wiedza zdobyta dzięki tej zdolności zawsze ma formę historycznej anegdoty, przysłowia lub prawa zapisanego w Regule.

Ostatni bój (zn): Raz dziennie rycerz róży przy najmniej 9. poziomu może nakłonić wojsko do heroicznego wysiłku, tymczasowo zwiększając żywotność żołnierzy. Wszyscy sojusznicy w promieniu 3 metrów wokół niego zyskują 2k10 tymczasowych punktów wytrzymałości. Zdolność wpływa na tyle istot, ile wynosi poziom w niniejszej klasie prestiżowej + modyfikator z Charyzmy postaci, a utrzymuje się przez taką samą liczbę rund.

Kwiat rycerstwa (zn): Na 10. poziomie w tej klasie prestiżowej jej przedstawiciel staje się żywym wcieleniem wszystkiego, co cenią rycerze solamnijscy: honoru, mądrości i sprawiedliwości. Zy-

skuje całkowitą niepodatność na efekty przymusu (z wyjątkiem efektów nieszkodliwych, jak *wspomożenie*). Poza tym raz dziennie może odwołać się do mądrości zawartej w Regule, aby uzyskać korzyści czaru *przezorność* na czas 100 minut. Rycerz może stosować *przezorność* tylko względem samego siebie, nie wobec innych stworzeń. Gdy efekt funkcjonuje, rycerza nie da się zaskoczyć ani przyłapać nieprzygotowanego, zyskuje on ponadto premię z olśnienia +2 do KP i rzutów obronnych na Refleks.

RYCERZE NERAKIJSKY

Rycerze ci niegdyś byli zwani rycerzami Neraki, rycerzami Takhisis lub prościej czarnymi rycerzami, gdyż członkowie tego zakonu służyli interesom Królowej Ciemności. Każdy z nich złożył Przysięgę Krwi i doświadczył objawienia Wizji „Jednego Porządku Świata”. Ich honor i dyscyplina podlegają ścisłemu, surowemu Kodeksowi.

Gdy Krynn ogarnęła wojna chaosu, opisywani rycerze stracili swą przywódczynię i sami popadli w chaos. Co gorsza, Takhisis najwyraźniej znikła z tego świata, a wraz z nią Wizja wpojona każdemu rycerzowi. Niedobitki Czarnych rycerzy pozostałe po straszliwej wojnie z Chaosem odbudowały zakon blisko Neraki. Następnie, we wczesnym Piątym Wieku, osoby posługujące się potężną magią (we współpracy z najwyższymi rangą członkami zakonu) zaczęli wykorzystywać mistycyzm do sfalszowania Wizji, wmawiając pozostałym rycerzom, że Królowa Ciemności powróciła do nich ponownie.

Wszystko zmieniło się, gdy na czele zakonu stanął sir Morhan Targonne i odrzucił Wizję, zmieniając nazwę zakonu na rycerzy nerakijskich. Aktualnie organizacja stara się wypracować nową tożsamość, w której nie będzie miejsca dla upadłej bogini, zabitej pod koniec wojny dusz. Nie szukają nowego bóstwa opiekuńczego, gdyż za źródło magii obrali mistycyzm i pierwotną magię zaklinań.

(Dokładniejsze omówienie wspomnianych tu wydarzeń przedstawiono w kalendarium – patrz rozdział 6).

Tak jak rycerze solamnijscy, opisywani również dzielą się na mniejsze zakony. Jednak w przeciwień-

Reguła

⇨ rycerzy róży ⇨

Zakon róży wyznaje honor kierowany sprawiedliwością i mądrością. Honor to podporządkowanie się przysiędze walki w sprawie Dobra. Sprawiedliwość jest sercem Reguły i duszą rycerza róży. Sprawiedliwość wymaga, by rycerz róży oddawał każdemu co mu należne – stworzeniom, osobom i bogom.

Akty godne rycerza róży obejmują:

- Współczucie dla istot w gorszym położeniu.
- Poświęcenie życia dla dobra innych.

- Niedbałość o własne bezpieczeństwo w obronie rycerstwa.
- Ochrona życia braci rycerzy.
- Dopilnowanie, aby niczyje życie nie zmarnowało się i nie zostało poświęcone na próżno.

Obowiązki rycerza róży

Rycerz Róży zawsze i wszędzie winien oddawać hołd bogom Dobra, walczyć o sprawiedliwość bez względu na własne bezpieczeństwo i wygodę, nie poddawać się żadnemu złemu wrogowi, poświęcać wszystko w imię honoru.



stwie do pierwszych z wymienionych, tu każdy zakon ma jednakową pozycję w całej organizacji. Wszyscy rycerze nerakijscy są wyszkolonymi wojownikami, aczkolwiek na tym polu przodują rycerze lilii. Rycerze czaszki wspomagają zdolności bojowe magią objawień, a rycerze ciernia władają potężnymi zaklęciami wtajemniczeń.

Przygody: Uwolnieni od Wizji Takhisis rycerze nerakijscy nadal stosują się do Przysięgi Krwi oraz surowego Kodeksu, wypracowując mozolnie nową tożsamość. Udają się na poszukiwanie przygód wtedy, gdy wymagają tego obowiązki.

Charakterystyka: Rycerze nerakijscy są skupieni i oddani sprawie, a podlegają dyscyplinie narzuconej strachem. Realizują swe cele z wojskowym drylem i fanatycznym poświęceniem. Mają jednak sporą swobodę wyboru co do sposobu wypełniania poleceń. Dopóki ich działania nie naruszają regulaminu zakonu ani specjalnie wydanych rozkazów, wolno im postępować według własnego uznania.

W przeciwieństwie do rycerzy solamnijskich, opisywanym wolno kłamać, kraść i mordować, ale tylko wtedy, gdy czynami tymi nie powoduje chęć osobistego zysku lub utrata samokontroli. Zakon tych osobników jest zły i surowy, ale nie pochwała niepotrzebnego okrucieństwa. Pokonanych traktują

dobrze, wyświadczając im wszelkie grzeczności – nie zwracają im tylko wolności.

Charakter: Rycerze nerakijscy muszą być prowadzeni przez zła. Gdy wyjdzie na jaw, że któryś z nich zmienił charakter, zostanie wyrzucony z szeregów zakonu. Pojęcie zła i prawa ściśle ustala Kodeks.

Religia: Jeszcze przed śmiercią Takhisis – wierząc, że odeszła – czarni rycerze zwrócili się do mistycyzmu i pierwotnej magii zaklinań, stamtąd czerpiąc moc. Teraz Królowej Ciemności naprawdę już nie ma, a oni nie czują potrzeby szukania nowego bóstwa.

Nie znaczy to jednak, że nie czczą żadnych bogów czy bogiń. Szanują Sargonnasa jako walecznego boga wojny oraz Zeboim jako matkę swego założyciela, lorda Ariakana. Podczas wojny dusz wielu rycerzy przyjęło kult nienazwanego „Jedynego Boga”. Jednak po zakończeniu wojny większość rycerzy odwróciła się od wszystkich bóstw w przekonaniu, że te ich zdradziły.

Pochodzenie: Rycerzy lilii często rekrutuje się w młodym wieku, wcielając do zakonu młodzieńców oderwanych od rodzin lub uciekinierów wciągniętych na służbę i szkolonych w sztuce wojennej.

Rycerze czaszki to dawniejsi kapłani Takhisis, którzy poświęcili się budowaniu zakonu zła. Chcąc zachować posiadaną moc, we wczesnym Wieku Śmiertelników zwrócili się ku mistycyzmowi (mystycy rzadko posiadają charakter praworządny, ale rycerze czaszki, jak wszyscy członkowie nerakijskiego zakonu, są praworządni żli).

Rycerze ciernia to często magowie renegaci lub Czarodziejcie Czarnych Szat, którzy w dążeniu do coraz większej potęgi zapragnęli uwolnić się od praw Konklawe. Aby zachować moc, we wczesnym Wieku Śmiertelników zaczęli studiować magię zaklinań (zaklinacze rzadko posiadają charakter praworządny, ale rycerze ciernia, jak wszyscy członkowie nerakijskiego zakonu, są praworządni żli).

Rasy: Czarni rycerze przyjmują niemal każdego, kto spełnia wymagania wstępne, nawet czarne elfy i krasnoludzkie wygnańców. Nie przyjmuje się gnomów i kenderów, ani smokowców, uważanych za podludzkie potwory niegodne miana rycerzy.

Inne klasy: Czarni rycerze najlepiej współdziałają ze współbraćmi, ale mogą też być cennymi członkami w dowolnej drużynie poszukiwaczy przygód. Jako przedstawiciele wielce religijnego zakonu, darzą dużym szacunkiem złych kapłanów. Nie ufają Czarodziejom Wielkiej Magii, bo nawet Czarne Szaty są rywalami odzianych w szarość rycerzy ciernia.

⇒ Próba Takhisis ⇒

Gdy członkowie opisywanego zakonu zwali się jeszcze rycerzami Takhisis, musieli przechodzić przez niebezpieczną próbę lojalności, aby dowieść, że ich serca są wierne Wizji Królowej Ciemności. Teraz, jako rycerze nerakijscy, nadal muszą przechodzić próbę, lecz ma ona na celu udowodnienie, że giermek jest oddany sprawie zakonu, a nie ideałom upadłej bogini. Niektórzy nadal nazywają ten test „Próba Takhisis”, mimo że służy zupełnie innemu celowi.

Możliwi rycerze wszystkich trzech zakonów są obecni przy przeprowadzaniu próby. Dwóch magów różnymi kombinacjami zaklęć tworzy iluzje i mentalne obrazy, które giermkowi zdają się całkowicie prawdziwe.

Test obraca się wokół trzech tematów: Wizji, Zakonu i Posłuszeństwa. Problemy poruszane podczas próby obejmują następujące zagadnienia: Czy rycerz poświęci wszystko co najcenniejsze – władzę, majątek, ukochaną osobę, samo życie – aby pozostać lojalnym wobec zakonu? Czy posłuszeństwo jest ważniejsze dla kandydata niż sentyment i litość? Czy rycerz wykona rozkaz nawet, gdy oznacza to poświęcenie własnego życia i życia jego bliskich?

W rzadkich wypadkach zamiast iluzyjnego testu rycerzowi powierza się wypełnienie ważnej misji.

Byli rycerze nerakijscy

Rycerzowi dowolnego z zakonów, którzy przestanie być praworządny zły albo w istotny sposób sprzeniewierzy się Kodeksowi, po ujawnieniu winy wymierza się natychmiastową karę (często śmierć).

Jeśli rycerz zostanie pozbawiony tytułu i obowiązków, nie może więcej rozwijać zdolności w żadnym z trzech zakonów.

Rycerz Lilii

– *Niezależność rodzi chaos. Służ i bądź silny.*

Rycerze lilii stanowią odpowiednik solamnijskich rycerzy korony. To zakon wojowników. Najbardziej podstawowy dogmat głosi, że siła leży w podporządkowaniu i jedności. Indywidualizm i swoboda myślenia wiodą do chaosu.

Opisywani rycerze realizują podbój świata. W pierwszych latach po Lecie Chaosu niektórzy nadal walczyli dla Takhisis, przekonani o jej rychłym powrocie. Dziś zostało bardzo niewiele wyznawców Królowej Ciemności, gdyż większość rycerzy lilii porzuciła Wizję.

Kostka Wytrzymałości: k10.

Wymagania

Postać, która chce zostać rycerzem lilii, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Praworządny zły.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Wiedza (religia) 2 rangi, Zastraszenie 4 rangi.

Jednak problemy, w obliczu których staje przy takiej próbie, są zawsze podobne.

Porażka skutkuje śmiercią. Jeśli zaś rycerz przejdzie próbę, udaje się do mrocznej świątyni na czterodniowy post i modlitwy. Następnie rycerze czaszki mianują go nowym rycerzem nerakijskim. Wówczas wstępuje też do nowego zakonu.

Przysięga Krwi

„Służ albo zgin” – to zdanie, które wiąże wszystkich czarnych rycerzy ze służbą. Muszą wypełniać wolę zwierzchników. Wszystkie osobiste sprawy są drugorzędne. Pełne posłuszeństwo nie oznacza jednak, że czarny rycerz nie może używać rozumu czy pomysłowości. Ich wykorzystywanie jest uregulowane Kodeksem.

Kodeks

Kodeks to ścisły zbiór reguł, częściowo oparty na Regule rycerzy solamnijskich. Tekst jest bezpośredni, a prawa ścisłe, choć pozostaje miejsce na wyjątki i elastyczność. Kodeks napisano głównie pod kątem sytuacji militarnych, ale tak zręcznie sformułowano, że ma bezpośrednie zastosowanie w codziennym życiu czarnego rycerza. Sprawy podlegają dyskusji i decyzji wyżej postawionych rycerzy, a każdy przypadek rozstrzyga się indywidualnie.

TABELA 2-8: RYCERZ LILII

Poziom	Bazowa premia do ataku	— Rzut obronny na —			Specjalne
		Wytr	Ref	Wole	
1	+1	+2	+0	+0	Podstępny atak +1k6
2	+2	+3	+0	+0	Demoralizacja
3	+3	+3	+1	+1	Aż do śmierci
4	+4	+4	+1	+1	Podstępny atak +2k6, nieugięta wola (premia +2)
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6	+5	+2	+2	Przystosowanie do pancerza
7	+7	+5	+2	+2	Podstępny atak +3k6
8	+8	+6	+2	+2	Nieugięta wola (premia +4)
9	+9	+6	+3	+3	
10	+10	+7	+3	+3	Jedna myśl, podstępny atak +4k6

Atuty: Poczucie honoru.

Specjalne: *Giermek Lilii:* Kandydat chcący zostać rycerzem lilii musi mieć patrona (rycerza lilii co najmniej 3. poziomu). Po uznaniu za osobę godną zaszczytu, kandydat zostaje giermkim Lilii. Ewentualnie Mistrz Podziemi może zezwolić graczowi rozpocząć grę już jako giermek.

Próba Takhisis: Gdy postać awansuje choć o jeden poziom (w dowolnej klasie) podczas okresu gierkowania i spełnia wymagania rycerzy lilii, może zwrócić się o przeprowadzenie Próby Takhisis (patrz wcześniej, ramka). Jeśli giermkowi uda się ją przejść, zostaje przyjęty w poczet rycerzy lilii.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe rycerza lilii (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Wiedza (religia) (Int), Wspinaczka (S), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza lilii.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerze lilii biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi typami pancerzy (ciężkimi, średnimi, lekkimi) oraz tarczami (z wyjątkiem pawęży).

Podstępny atak: Rycerz lilii, który atakuje przeciwnika niezdolnego do obrony przed ciosami, może trafić ofiarę w punkt witalny, powodując dodatkowe obrażenia. Zadaje owe rany przede wszystkim wówczas, gdy atakowany wróg nie może korzystać z premii ze Zręczności do KP (bez względu na to czy ją posiada, czy też nie) lub gdy adwersarz jest przez opisywanego flankowany. Dodatkowe obrażenia to +1k6 na 1. poziomie; zwiększają się one o kolejne 1k6 na każde trzy kolejne poziomy w tej klasie prestiżowej (+2k6 na 4. poziomie, +3k6 na 7. poziomie i +4k6 na 10. poziomie). Jeżeli rycerz trafi krytycznie podstępny atakiem, dodatkowe rany nie są mnożone.

Trafienie w żywotny punkt wymaga precyzji i siły, więc ataki dystansowe będą podstępne tylko pod

takim warunkiem, iż ich cel znajduje się w odległości maksymalnie 9 metrów.

* Za pomocą tłuku i uderzenia bez broni rycerz lilii może zamiast zabójczych obrażeń powodować stłuczenia. Nie ma jednak prawa za pomocą oręża zadającego śmiertelne rany powodować stłuczeń, nawet jeśli podlega zwykłej karze -4, bo musi maksymalnie wykorzystać broń – inaczej nie przysługuje mu podstępny atak.

Ofiarą podstępnego ataku mogą paść tylko żywe istoty o dostrzegalnej anatomii – nieumarli, konstrukty, słuzy, rośliny oraz stworzenia bezcielesne nie posiadają punktów witalnych, w które mierzy ów atak. Ponadto podstępne ataki nie wpływają na istoty, które są niepodatne na trafienia krytyczne. Rycerz musi również widzieć ofiarę wystarczająco dobrze, aby dostrzec punkt witalny i zdołać go osiągnąć. Nie może zatem zaatakować podstępnie stworzenia korzystającego z ukrycia. Nie wykorzysta tej zdolności również, uderzając w kończyny istoty, której punkty witalne znajdują się poza jego zasięgiem.

Jeśli rycerz lilii posiada premię do podstępnego ataku z innego tytułu (np. z poziomów łotrzyka), owe premie do obrażeń się kumulują.

Demoralizacja (zw): Począwszy od 2. poziomu rycerz lilii zyskuje premię bluźnierczą +2 do testów Zastraszania wykonywanych na potrzeby osłabienia morale przeciwnika w walce. Jeśli rycerzowi test się powiedzie, ofiara jest wstrząśnięta przez 1 rundę na poziom w tej klasie prestiżowej.

Aż do śmierci (zw): Na 3. poziomie rycerz lilii otrzymuje atut premiowy Zawziętość, nawet jeśli nie spełnia jego wymagań.

Nieugięta wola (zn): Rycerz lilii 4. poziomu jest tak oddany sprawie zakonu, że staje się niepodatny na efekty strachu. Ponadto zyskuje premię z morale +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciw magii wpływającej na umysł. Na 8. poziomie premia rośnie do +4.

Przystosowanie do pancerza (zw): Od 6. poziomu rycerz lilii traktuje ciężki pancerz jak średni pod każdym względem, również ustalając szybkość biegania. Ponadto kara do testów z pancerza wynikająca z noszenia ciężkiej zbroi maleje o -1. Rzeczona premia kumuluje się z korzyściami wynikającymi

z mistrzowskiego wykonania zbroi czy z pancerza ze smoczego metalu.

Jedna myśl (zn): Na 10. poziomie rycerze lilii działający w grupie osiągają taką jedność, że można by sądzić, iż posiadają jeden wspólny umysł. 10-poziomowy przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej będzie zaskoczony lub nieprzygotowany tylko wówczas, gdy wszyscy rycerze lilii (dowolnego poziomu) w promieniu 30 metrów są zaskoczeni bądź nieprzygotowani. Nie podlega on również flankowaniu, jeżeli w promieniu 30 metrów znajduje się choć jeden nieflankowany rycerz lilii. Korzyści te dotyczą tylko i wyłącznie przedstawiciela tej klasy prestiżowej na 10. poziomie, a nie wszystkich innych.

RYCERZ CZASZKI

– *Śmierć jest cierpliwa. Płyń z nicości i z wnętrza. Bądź zawsze czujny i zawsze nieufny.*

Rycerze czaszki ruszają do walki z siłą i z magią objawień. Jeśli zakon lilii uznać za ciało czarnych rycerzy, a ciernia za umysły, to opisywani są ich duszą. Rycerze czaszki potrafią działać brutalnie albo subtelnie, raniąc w bitwie przeciwników magią objawień, a poza polem bitwy osiągają cele poprzez uwodzenie, manipulację i dyplomację.

Rycerze czaszki często zostają ambasadorami lub doradcami zagranicznych władz. Taki przydział pozwala wykorzystać naturalne umiejętności intrygowania, które wspierają mocą magii objawień. Przydzieleni do innych czarnych rycerzy działają jako tajna policja, pilnie obserwując wszelkie działania tychże i donosząc zwierzchnikom o naruszeniach Kodeksu.

Przed wojną chaosu rycerze czaszki byli mniej lub bardziej wyspecjalizowanymi kapłanami Królowej Ciemności. Jednakże po niej większość wybrała drogę mistycyzmu, niektórzy wierząc w przyszły powrót dawnej pani. Niemniej – podobnie do rycerzy lilii – większość członków zakonu czaszki dawno wyzbyła się Wizji niegdyśszej patronki.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Postać, która chce zostać rycerzem czaszki, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Praworządny zły.

Bazowa premia do ataku: +3.

Umiejętności: Wiedza (religia) 4 rangi.

Atuty: Czujność.

Rzucanie czarów: Zdolność rzucania czarów objawień 3. poziomu.

Specjalne: *Giermek Lilii:* Kandydat chcący zostać członkiem opisywanej Klasy Prestiżowej musi mieć patrona (rycerza czaszki co najmniej 3. poziomu). Po uznaniu za osobę godną szacunku, kandydat zostaje giermkim Lilii (nawet jeśli zamierza wstąpić do czaszek). Ewentualnie Mistrz Podziemi może zezwolić graczowi rozpocząć grę już jako giermek.

Próba Takhisis: Gdy postać awansuje choć o jeden poziom (w dowolnej klasie) podczas okresu giermkościwa i spełnia wymagania rycerzy czaszki, może zwrócić się o przeprowadzenie Próby Takhisis (patrz wcześniej, ramka). Jeśli giermkowi uda się ją przejść, zostaje przyjęty w poczet rycerzy czaszki.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe rycerza czaszki (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (religia) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza czaszki.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerze czaszki nie zyskują dodatkowych biegłości w broni ani pancerzu.

Wykrycie dobra (zc): Na życzenie rycerz czaszki może użyć *wykrycia dobra*, mocy analogicznej do zaklęcia o tej samej nazwie.

Ugodzenie dobra (zn): Raz dziennie rycerz czaszki może spróbować ugodzić dobro, wykonując normalny atak wręcz. Do testu ataku dodaje wówczas modyfikator z Charyzmy (jeśli jest dodatni), a zadaje jedno dodatkowe obrażenie na każdy posiadany poziom tej klasy prestiżowej. Jeśli przez przypadek ugodzi istotę, która nie jest dobra, zdolność nie zadziała, ale zostanie wykorzystana na dany dzień.

Na 5. oraz na 10. poziomie rycerz czaszki może ugodzić dobro dodatkowy raz dziennie, jak to zaznaczono w nawiasach, aż do maksimum trzech razy na 10. poziomie.

Aura zła (zw): Siła aury zła rycerza czaszki (patrz czar *wykrycie zła*) odpowiada jego poziomowi w tej klasie prestiżowej plus ewentualne poziomy w klasie kapłana lub mistyka.

Czary na dzień: Na każdym poziomie począwszy od 2. rycerz czaszki zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), jakby awansował na kolejny poziom klasy posługującej się zaklęciami objawień, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (zwiększenie szansy karcenia czy rozkazywania nieumarłym i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć objawień, zanim został rycerzem czaszki, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień (czyli do której będzie dodawał poziomy w opisywanej klasie prestiżowej na potrzeby rzucania zaklęć).

Mroczne błogosławieństwo (zn): Rycerz czaszki 2. poziomu otrzymuje premię do wszystkich rzutów obronnych równą premii z Charyzmy (jeśli takową posiada).



TABELA 2-9: RYCERZ CZASZKI

Poziom do ataku	Bazowa premia	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytr	Ref	Wole		
1	+0	+2	+0	+2	Wykrycie dobra, ugodzenie dobra (1/dzień), aura zła	—
2	+1	+3	+0	+3	Mroczne błogosławieństwo	poziom obecnej klasy +1
3	+2	+3	+1	+3	Ujawnienie kłamstw, karcenie nieumarłych	poziom obecnej klasy +1
4	+3	+4	+1	+4		poziom obecnej klasy +1
5	+3	+4	+1	+4	Ugodzenie dobra (2/dzień)	poziom obecnej klasy +1
6	+4	+5	+2	+5		poziom obecnej klasy +1
7	+5	+5	+2	+5		poziom obecnej klasy +1
8	+6	+6	+2	+6		poziom obecnej klasy +1
9	+6	+6	+3	+6		poziom obecnej klasy +1
10	+7	+7	+3	+7	Łaska ciemności, ugodzenie dobra (3/dzień)	poziom obecnej klasy +1

Ujawnienie kłamstw (zc): Rycerz czaszki przynajmniej 3. poziomu może użyć *ujawnienia kłamstw* jak zdolności czaropodobnej tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Roztropności (minimum raz).

Karcenie nieumarłych (zn): Począwszy od 2. poziomu, rycerz czaszki zyskuje zdolność pozwalającą karcieć nieumarłych. Może ją wykorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy + 3. Karcie wówczas nieumarłych jak kapłan na poziomie o dwa niższym od jego poziomu w niniejszej klasie prestiżowej. Jeśli jest też kapłanem, na potrzeby karcenia nieumarłych do poziomów kapłańskich dodaje poziom rycerza czaszki -2. W tym wypadku nie zwiększa się jego dzienny limit użyć opisywanej zdolności.

Łaska ciemności (zn): Rycerz czaszki 10. poziomu staje się prawdziwym wcieleniem. Każda broń do walki wręcz, którą walczy, przebija redukcję obrażeń specyficznych dobrych przybyszów, jakby był to splugawiony oręż, który ponadto powoduje 1k6 plugawych obrażeń każdemu trafionemu dobremu stworzeniu. Broń traci obie właściwości, gdy rycerz czaszki przestanie jej dotykać.

RYCERZ CIERNIA

– *Idących za głosem serca spotka bolesny cios. Pragnąc na-
leży jedynie zwycięstwa.*

Rycerzy ciernia zwie się także „szarymi szatami”, od szat barwy popiołu, które noszą dla ukazania, że nie służą Zakonom Wielkiej Magii. Oprócz władania druzgoczącą magią wtajemniczeń, rycerze ciernia są także wróżami i znawcami poznań, dociekającymi, jak każda osoba i wydarzenie mają się do planów ich bractwa.

Opisywani rycerze postrzegają i rozumieją pozornie przypadkowe zdarzenia jako część wielkiego planu. Zakon czaszki stara się manipulować istotami oraz zdarzeniami, a z kolei rycerze ciernia usiłują wykorzystać szersze zrozumienie przeznaczenia. Pogoń za zakazaną magią wbrew prawom Konklawe daje im dostęp do tajników wzmocniających potęgę zakłęb.

Przed wojną chaosu rycerze ciernia czerpali energię od Takhisis, która – mimo utraty mocy – obdarzała ich magią (która jest dziedziną jej syna, Nuitari).

Po wojnie chaosu większość zwróciła się ku zaklinalniom, a niektórzy trzymali się przekonania, że Królowa Ciemności powróci. Niemniej, wśród rycerzy ciernia, podobnie jak wśród ich towarzyszy z zakonu lili i czaszki, wyglądających powrotu Takhisis została ledwie garstka.

Kostka Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Postać, która chce zostać rycerzem ciernia, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Praworządny zły.

Bazowa premia do ataku: +3.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wytr +4, Wola +3.

Umiejętności: Czarostwo 8 rang, Wiedza (religia) 4 rangi, Wiedza (tajemna) 4 rangi.

Atuty: Jeden dowolny atut magiczny, Biegłość w broni żołnierskiej (wszystkie), Biegłość w panczeru (ciężkim).

Rzucanie czarów: Zdolność rzucania czarów wtajemniczeń 2. poziomu.

Specjalne: *Giermek Lili:* Kandydat chcący zostać rycerzem ciernia musi mieć patrona (rycerza ciernia co najmniej 3. poziomu). Po uznaniu za osobę godną zaszczytu, kandydat zostaje giermkim Lili (nawet jeśli zamierza wstąpić do zakonu ciernia). Ewentualnie Mistrz Podziemi może zezwolić graczowi rozpocząć grę już jako giermek.

Próba Takhisis: Gdy postać awansuje choć o jeden poziom (w dowolnej klasie) podczas okresu giermkości i spełnia wymagania rycerzy ciernia, może zwrócić się o przeprowadzenie Próby Takhisis (patrz wcześniej, ramka). Jeśli giermkowi uda się ją przejść, zostaje przyjęty w poczet rycerzy ciernia.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe rycerza ciernia (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Czarostwo (Int), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie dziedziny traktowane niezależnie) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe rycerza ciernia.

Biegłość w broni i pancerzu: Rycerze ciernia nie zyskują dodatkowych biegłości w broni ani pancerzu.

Czary na dzień/Znane czary: Na każdym poziomie rycerz ciernia zyskuje nowe czary na dzień (i znane czary, jeśli dotyczy), jakby awansował na kolejny poziom klasy posługującej się zaklęciami wtajemniczeń, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie, z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć wtajemniczeń, zanim został rycerzem ciernia, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień (czyli do której będzie dodawał poziom w opisywanej klasie prestiżowej na potrzeby rzucania zaklęć).

Wieszcz (zw): Rycerze ciernia kładą spory nacisk na sztukę wieszczenia związaną z magią poznania. Wierzą, że właściwe zrozumienie przeszłości, teraźniejszości i przyszłości Ansalonu jest najważniejsze dla osiągnięcia zamierzonych celów. Rycerz ciernia rzuca wszystkie czary szkoły poznania, jakby był na poziomie czarującego o jeden wyższym.

Jeśli rycerz ciernia jest czarodziejem lub zaklinaczem, zyskuje dodatkowe korzyści specjalisty znawcy poznań – jeden dodatkowy czar szkoły poznania lub znane zaklęcie na dzień na każdym poziomie oraz premię +2 do testów Czarostwa przy uczeniu się czarów ze wspomnianej szkoły. Nie musi jednak poświęcać dostępu do zaklęć z żadnej szkoły. Jeśli już jest specjalistą w innej szkole, zachowuje dawną specjalizację, zyskując drugą w magii poznania.

Czytanie omenów: Rycerz ciernia biegle rozpoznaje omeny i dostrzega ukryte znaczenia rzeczy. Może rzucać *przepowiednię* jako czar 2-poziomowy, który automatycznie dodaje się do jego księgi zaklęć lub listy znanych czarów. (Jeśli jest zaklinaczem, nie wlicza się do liczby znanych czarów na danym poziomie).

Czarowanie w pancerzu (zw): Rycerz ciernia lepiej od innych radzi sobie z rzucaniem czarów wta-

jemniczeń w pancerzu. Na 2. poziomie zmniejsza ryzyko szansy niepowodzenia czaru wtajemniczeń o -5% (z dowolnej zbroi). Na 5. poziomie kara małeje o -10%, a na 8. poziomie o -20%.

Aura lęku (zn): Rycerza ciernia przynajmniej 3. poziomu otacza namacalna aura złej magii. W jej obrębie inne stworzenia – nawet inni rycerze nerakijscy – czują się nieswojo i niepewnie. Istoty w promieniu 3 metrów wokół rycerza muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 10 + poziom w tej klasie prestiżowej + modyfikator z Cha rycerza) – udany oznacza uniknięcie wstrząśnięcia. Po udanym rzucie obronnym stworzenie jest niepodatne na aurę danego rycerza przez jeden dzień.

Dotyk bronią (zn): Na 4. poziomie rycerz ciernia zyskuje zdolność przekazywania czarów dotykowych poprzez atak bronią do walki wręcz, przesyłając zaklęcia poprzez oręż. Rzucenie czaru w ten sposób wymaga normalnego ataku wręcz (nie dotykowego). Jeśli atak się powiedzie, oprócz wejścia w życie efektu zaklęcia rycerz zadaje normalne obrażenia bronią. Jeżeli atak chybi celu, czar się wyładowuje i zostaje zmarnowany (chyba że zaklęcie umożliwi rzucającemu kilkakrotne dotykanie). Tak jak zwykle w przypadku zaklęć dotykowych, rycerz może rzucić taki czar i wykonać atak w tej samej rundzie. Jednak będzie to akcja całorundowa, więc pomiędzy rzuceniem zaklęcia a wyprowadzaniem ataku można przemieścić się najwyżej o 1,5-metrowy krok.

Czytanie znaków: Na 6. poziomie rycerz ciernia dodaje do listy czarów *proroctwo* jako zaklęcie 4-poziomowe, które automatycznie dodaje się do jego księgi zaklęć lub listy znanych czarów. (Jeśli jest zaklinaczem, nie wlicza się do liczby znanych czarów na danym poziomie).

Kosmiczne zrozumienie (zc): Na 10. poziomie rycerz ciernia dodaje do listy czarów *obcowanie* jako zaklęcie 5-poziomowe, które automatycznie dodaje się do jego księgi zaklęć lub listy znanych czarów. (Jeśli jest zaklinaczem, nie wlicza się do liczby znanych czarów na danym poziomie).

Ponadto raz dziennie rycerz może zażądać premii z olśnienia (równiej posiadanemu poziomowi czarodzieja lub zaklinacza) do jednego testu ataku, spornego testu atrybutów, testu umiejętności lub rzutu

TABELA 2-10: RYCERZ CIERNIA

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne	Czary na dzień
		Wytr	Ref	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2	Wieszcz, czytanie omenów	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+0	+0	+3	Czarowanie w pancerzu (-5%)	poziom obecnej klasy +1
3	+2	+1	+1	+3	Aura lęku	poziom obecnej klasy +1
4	+3	+1	+1	+4	Dotyk bronią	poziom obecnej klasy +1
5	+3	+1	+1	+4	Czarowanie w pancerzu (-10%)	poziom obecnej klasy +1
6	+4	+2	+2	+5	Czytanie znaków	poziom obecnej klasy +1
7	+5	+2	+2	+5		poziom obecnej klasy +1
8	+6	+2	+2	+6	Czarowanie w pancerzu (-20%)	poziom obecnej klasy +1
9	+6	+3	+3	+6		poziom obecnej klasy +1
10	+7	+3	+3	+7	Kosmiczne zrozumienie	poziom obecnej klasy +1



obronnego, albo do swej KP względem jednego ataku (nawet będąc nieprzygotowanym). Efekt funkcjonuje identycznie do *chwilowego oślnienia*, z taką jednakże różnicą, iż rycerz może zażądać premii w każdej chwili (ale tylko raz dziennie).

STAŁOWY LEGION

Stalowy legion założono po to, by ułatwić rozwiązanie problemów nękających Ansalon w czasach po wojnie chaosu, gdy ani rycerze solamnijscy, ani nowopowstali rycerze Takhisis nie dawali rady sprostać aktualnym wówczas wyzwaniom. To najmłodszy z trzech ansalońskich zakonów rycerskich, a zarazem najbardziej elastyczny i prężny – a przez to, zdaniem wielu, najsilniejszy, jak kuta stal.

Od pozostałych organizacji rycerskich legion różni się brakiem ścisłej hierarchii i podziału na trzy zakony oraz ścisłego zbioru kodeksów czy reguł. Jego członkowie, pośród których są rozczarowani byli rycerze pozostałych dwóch zakonów, tworzą luźną grupę związaną jedynie ustną tradycją, zwaną Dziedzictwem Sary (od imienia założycielki zakonu, Sary Dunstan). Narzuca ono kilka głównych cnót, których nie kodyfikuje w zbiorze zasad: zawsze miej odwagę robić to, co słuszne; zyskuj siłę poznając samego siebie; bądź czujny na niebezpieczeństwa i niesprawiedliwość; szanuj cnoty w każdej postaci; nieś sprawiedliwość wszystkim istotom; walcz za swe przekonania do śmierci.

Wśród członków Stalowego Legionu znajdują się przedstawiciele wszystkich klas. Nie tylko rycerz wojownicy i paladyni, ale także sprawni łotrzykowie i tropiciele, mistycy i zaklinacze, bardowie i barbarzyńcy. Legioniści nie czynią moce i zdolności, lecz wierność Dziedzictwu.

Przygody: Członkowie stalowego legionu angażują się w przeróżne działania, a wszystkie mają na celu wspólne dobro. Wśród rzeczy, których dokonują, znaleźć można subtelne manipulowanie politykami i kupcami, pomaganie ubogim i głodnym, odbudowa zniszczonych wiosek oraz pośrednictwo między narodami i pełnienie roli posłańców. Po pokonaniu głównych smoczycyż moźnowładców i powrocie bóstw wielu legionistów uznało, że ich organizacja spełniła swoje zadanie i powinna się rozwiązać. Inni twierdzą, że w trapiącym kłopotami świecie zawsze będzie potrzebna.

Charakterystyka: Stalowy legion to zakon oparty na altruizmie i samopoświęceniu. Jego pierwszymi członkami byli dawni rycerze, tacy jak Sara Dunstan, solamnijszczy i nerakijscy – zniechęceni do swych wymagających zakonów. Tacy renegaci zakładali tajne komórki na całym Ansalonie, budując podziemną

organizację wymierzoną przeciwko tyranii smoczycyż moźnowładców i wspierającą idee sprawiedliwości.

Charakter: Wszyscy legioniści mają dobry charakter, chociaż czasem w imię większego dobra podejmują działania, które wydają się kontrowersyjne. W przeciwieństwie do rycerzy solamnijskich czy nerakijskich, mogą być tak praworzadni, jak i chaotyczni. Wierzą wszak, że nadmierna dyscyplina i przesadne uregulowania szybko przysłaniają sprawę Dobra.

Religia: Legion powstał w czasach, gdy bóstwa opuściły Krynn, dlatego brakuje mu silnego elementu religijnego, charakteryzującego dwa pozostałe zakony. Organizacja jako taka rzekomo wyglądała powrotu bogów i bogiń we wczesnym Wieku Śmiertelników. Niemniej zawsze przyciągała większą liczbę mistyków niż kapłanów – i pod tym względem wciąż nic się nie zmieniło. Po powrocie bóstw niektórzy legioniści darzą wielkim szacunkiem Mishakal, Branchalę i Kiri-Jolitha, ale wiele innych pokłada ufność raczej w mistycyzmie niż w objawionej mocy bogów czy bogiń.

Pochodzenie: Większość legionistów to niegdysiejsi rycerze solamnijscy lub nerakijscy. Inni to mistycy, zaklinacze, bardowie, łotrzykowie czy przedstawiciele odmiennych klas, którzy odkryli w sobie powołanie i pragnienie pomocy Krynnowi w podźwignięciu się z klęsk.

Rasy: Stalowy legion przyjmuje w swe szeregi przedstawicieli wszelkich ras, będąc najbardziej zróżnicowaną i najszerzej otwartą organizacją Ansalonu.



STAŁOWY LEGIONISTA

Jak sama nazwa wskazuje, przedstawiciele tej klasy prestiżowej przynależą do stalowego legionu. Holdują przede wszystkim myśli „Mamy tylko siebie nawzajem”. Kierują się także Dziedzictwem, które zawiera idee służenia innym, prawości, lojalności, męstwa i sprawiedliwości.

Nie wszyscy członkowie organizacji awansują na poziomy tej klasy prestiżowej, a ranga postaci w jej szeregach wcale od tego nie zależy (ani od poziomów w jakiegokolwiek innej klasie). Stalowi legioniści BN będą wojownikami wyższych szarż i przywódcami różnych szczebli bractwa.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Postać, która chce zostać stalowym legionistą, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Dowolny nie-zły.

Bazowa premia do ataku: +4.

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wytr +2, Ref +2, Wola +2.

Umiejętności: Błefowanie 3 rangi, Dyplomacja 4 rangi, dowolna umiejętność 9 rang.

TABELA 2-11: STALOWY LEGIONISTA

Poziom	Bazowa premia		— Rzut obronny na —			Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wole		
1	+1	+2	+0	+2		Wiedza legionu, preferowany wróg (pierwszy)
2	+2	+3	+0	+3		Reputacja
3	+3	+3	+1	+3		Nowicjusz, preferowany wróg (drugi)

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe legionisty (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Blefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Język obcy, Pływanie (S), Przebieranie (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (wszystkie dziedziny traktowane niezależnie) (Int), Wspinaczka (S), Wycucie pobudek (Rzt), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe stalowego legionisty.

Biegiłość w broni i pancerzu: Stalowi legionisci nie zyskują dodatkowych biegiłości w broni ani pancerzu.

Wiedza legionu (zw): Stalowi legionisci gromadzą wiedzę i wieści z całego Ansalonu, utrzymując kontakt ze swą komórką i dzieląc się informacjami. Członek tej klasy prestiżowej może wykonać specjalny test wiedzy legionu z premią równą poziomowi postaci + modyfikator z Int – udany pozwala stwierdzić, czy zna jakąś ważną informację o miejscowych, historii, odległych miejscach lub najnowszych zdarzeniach. W tym teście legionista nie może skorzystać ani z zasady 10, ani 20. Tego rodzaju wiedza jest z założenia przypadkowa. MP określa Skalę Trudności testu na podstawie tabeli 2-12. Porażka w teście o 5 lub więcej skutkuje fałszywą informacją, pochodzącą z drugiej czy trzeciej ręki.

Preferowany wróg (zw): Na 1. poziomie stalowy legionista wybiera istotę z następującej listy wrogów jego organizacji: chromatyczne smoki, go-

TABELA 2-12: WIEDZA LEGIONU

ST	Rodzaj wiedzy
10	Rzecz powszechnie znana, coś, o czym większość osób słyszała i plotkowała. <i>Przykład: Smoczycę Beryllinhranox pokonano w Bitwie o Qualinost.</i>
20	Znane wybranym grupom osób, nierozpowszechnione szeroko pośród ludności jako takiej. <i>Przykład: Członek rady miejskiej Haven podobno ma słabość do krasnoludzkich trunków.</i>
25	Znane niewielu osobom, omawiane wyłącznie szeptem i w sekrecie. <i>Przykład: Rodzinne majątki rycerzy solamnijskich pochodzą z pirackich łupów z czasów Istar.</i>
30	Nieznane przeważającej większości osób, przez ogół dawno zapomniane. <i>Przykład: Dhamon Grimwulf stał się cieniowym smokiem.</i>

bliny, minotaury, rycerze nerakijscy, rycerze solamnijscy, smoczy pomiot lub smokowcy. Członek tej klasy prestiżowej zyskuje premię +2 do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Spostrzegawczości, Sztuki przetrwania oraz Wycucia pobudek związanych z tymi stworzeniami. Otrzymuje również premię +2 do testów obrażeń zadanych bronią danej istocie. Ponadto takie stworzenia podlegają karze -1 do rzutów obronnych przeciw zakłębiciom i zdolnościom czaropodobnym, nadnaturalnym i nadzwyczajnym, które legionista stosuje przeciwko nim.

Jeśli legionista już ma jednego czy kilku preferowanych wrogów (np. z racji poziomów w klasie tropiciela), jego premia do jednego wybranego z nich (wliczając nowo wybranego) rośnie o +2. Jeśli zdecydował się na kategorię preferowanych


⇒ Założenie stalowego legionu ⇒

W następstwie wojny chaosu rycerze solamnijscy i Rycerze Takhisis ponieśli ciężkie straty. Członkowie obu zakonów masowo ginęli na wojnie. Śmierć spotkała też lorda Ariakana, wodza Rycerzy Takhisis. Rycerze solamnijscy powrócili do ojczyzny, by odbudować zdziesiątkowane siły, a Rycerze Takhisis wycofali się do Neraki.

Sara Dunstan, niegdyś rycerz Takhisis i kochanka lorda Ariakana, założyła stalowy legion. Była przybraną matką Steela Brightblade'a, słynnego rycerza Takhisis, który poświęcił się w ostatecznej bitwie z Chaosem. Słyszając o reformowaniu się zakonu Takhisis, Sara udała się do Neraki i przekonała – ku zgryzocie – że rycerstwo przeradza się w zwykłą zgraję bandytów. Wraz z młodym rycerzem, Der-

rickiem Yaufre, wybrała się do Grobowca Ostatnich Bohaterów w Solace w nadziei znalezienia nowej wizji rycerstwa.

W wizji Sara ujrzała Derricka i rycerza solamnijskiego tropiących oraz pokonujących giganta marudera. Po walce, gdy rycerz solamnijski chciał rozdać skarb potwora poszkodowanym przezeń ofiarom, Derrick wyzwał go na honorowy pojedynek. Obaj walczyli niestrudzenie, nie chcąc się poddać, aż wreszcie padli i zmarli wskutek ran. Gdy wizja przeminęła, przed Sarą zjawił się Steel Brightblade, wręczając jej ten sam elfi gwiazdny klejnot, który otrzymała od jego ojca, Sturma, który z kolei dostał go na znak miłości od księżniczki elfów Silvanesti, Alhany Starbreeze. Wizja natchnęła Sarę do założenia nowego zakonu – stalowego legionu.



wrogów (smoki, gobliny czy ludzie), w której zawiera się węższa, ściślej określona grupa przeciwników opisywanej organizacji, wówczas premia względem tej konkretnej grupy adwersarzy się kumulują. Na przykład, tropiciel/legionista dysponujący premią +4 przeciw smokom (wynikającą z klasy tropiciela) oraz premią +2 przeciwko chromatycznym smokom (wynikającą z klasy stalowego legionisty), otrzymuje przeciw smokom chromatycznym łączną premię +6.

Na 3. poziomie stalowy legionista wybiera drugiego preferowanego wroga z przedstawionej wcześniej listy, a premia przeciw jednemu wybranemu przeciwnikowi (wliczając nowo wybranego na 3. poziomie, jeśli gracz ma takie życzenie) rośnie o +2.

Reputacja (zw): Stalowi Legioniści są powszechnie postrzegani jako obrońcy pospolitego ludu. W kontaktach z ubogim lub pracującym współstwem członkowie niniejszej klasy prestiżowej na poziomie przynajmniej 4. otrzymują premię z okoliczności +4 do testów Blefowania i Dyplomacji.

Nowicjusz: Na 3. poziomie stalowy legionista może wziąć pod opiekę nowicjusza – kompana, którego zdolności są traktowane jakby przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej posiadał atut Zdolności przywódcze (choć nie może za jego pomocą zdobywać popleczników). Stalowy legionista odpowiada za nauczanie nowicjusza Dziedzictwa i misji organizacji, chroni go przed niebezpieczeństwem i upadkiem.

WIELKA MAGIA

Ze wszystkich organizacji Ansalonu największy lęk i szacunek wzbudzają Zakony Wielkiej Magii. W przeszłości kontynentu Czarodzieje Wielkiej Magii byli przez resztę świata uważani albo za bastion siły, albo za zwyrodnienia, które należy zniszczyć.

Za rządów ostatniego króla-kapłana Istar prześladowano Czarodziejów Wielkiej Magii, gdyż obawiano się ich potęgi. Po Kataklizmie, gdy kapłani zniknęli z oblicza świata i wydawało się, że również bóstwa opuściły śmiertelnych, zachowali oni siłę magii oraz wiarę w swoich bogów.

W następstwie wojny chaosu, gdy trzy księżycy zniknęły wraz z całą magią, Czarodzieje Wielkiej Magii rozproszyli się po świecie. Ostatnie Konklawne postanowiło, że stare tradycje są nieodpowiednie wobec bardziej osobistej tak zwanej „pierwotnej” magii zaklinań. Niestety, pozostawiło to czarodziejów bez wskazówek i reguł posługiwania się mocą. Ich lojalność z respektowania praw magii zmieniła się w podejście bardziej egoistyczne.

Wraz z powrotem księżyców magii narodził się też ruch dążący do odbudowania Zakonów Wielkiej Magii. Czarodzieje czują, iż muszą dbać, aby magia nie stała się zagrożeniem dla świata, jak miało to miejsce we wczesnych erach Krynnu.

Przygody: Czarodzieje Wielkiej Magii, zjednoczeni w oddaniu magii, różnią się celami i motywacjami. Niektórzy szukają przygód dla zysku lub goniąc za czarodziejskimi artefaktami. Inni wypełniają specjalne misje i zadania. A jeszcze inni podróżują po świecie dla samej przyjemności poznawania nowych osób i odwiedzania nowych miejsc. Niezależnie od tego, czy noszą Białe Szaty Dobra, Czerwone Szaty Neutralności czy Czarne Szaty Zła, wszyscy pragną wiedzy, mocy i rozwoju magii na świecie.

Charakterystyka: Czarodzieje Wielkiej Magii, pomimo wielkich różnic pomiędzy zakonami, nad wszelkimi podziałami stawiają magię – nawet nad czynnikami moralnymi. Ochrona i rozwijanie nauk magicznych, utrwalanie wiedzy oraz znajomości historii magii to rzeczy o kolosalnym znaczeniu dla wszystkich trzech zakonów. Co do innych spraw, każdy czarodziej działa zgodnie z własnym charakterem i przekonaniem, a także zgodnie z instrukcjami otrzymywanymi od przełożonych.

Charakter: Czarodzieje Wielkiej Magii wolą praworządność od chaosu, ponieważ nauka magii to trudna i ciężka droga, którą podążają osoby pragnące poświęcić całe życie pracy, studiom i wyrzeczeniom.

Białe Szaty zawsze mają charakter dobry i wykorzystują magię dla szerezenia Dobra. Wierzą, że świat, w którym istnieją jedynie dobre uczynki oraz myśli, będzie rajem dla wszystkich ras i położy kres cierpieniom.

Czarne Szaty wierzą, że prawdziwa moc leży w ciemnej stronie każdej istoty. Twierdzą, że magię należy studiować bez etycznych i moralnych zahamowań, ponieważ stoi ona ponad takimi kwestiami.

Czerwone Szaty uważają, że Dobro oraz Zło tkwią w każdym stworzeniu i że próba wyeliminowania jednego z tych elementów jest nie tylko z góry skazana na niepowodzenie, ale wręcz niepożądana. Tylko równowaga pomiędzy tymi skrajnościami pozwoli każdemu doświadczyć bogactwa żywota. Czerwone Szaty używają magii do przywracania i utrzymywania tej równowagi.

Pomimo różnic w osobistych przekonaniach, każdy z tych czarodziejów, bez względu na kolor szaty, ponad wszystko przysięga najwyższe posłuszeństwo wobec magii.

Religia: Trzy bóstwa magii – Biały Księżyc Solinari, Czerwony Księżyc Lunitari i Czarny Księżyc Nunitari – uczą śmiertelników właściwych sposobów kontrolowania i wykorzystywania niebezpiecznych sił magicznych. Czarodzieje Wielkiej Magii nie czczą innych bogów ani bogiń. Uwielbianie czarodziejstwa wiąże się z rozwijaniem sztuki magicznej, ze studiowaniem i eksperymentami nad starymi oraz nowymi zaklęciami. Nawet podczas Wieku Rozpaczy, gdy wierzono w zniknięcie wszystkich bóstw, Czarodzieje Wielkiej Magii uwa-

żali inaczej, gdyż co noc, po wzejściu trzech księżyców, widzieli swoich bogów na niebie (choćby tylko czarodzieje Czarnych Szat mogą dostrzec mroczny blask Nuitari).

Pochodzenie: Czarodzieje Wielkiej Magii pochodzą ze wszystkich grup społecznych, od zwykłych uliczników o specjalnych uzdolnieniach czarodziejskich, po elfy Silvanesti z Domu Mistyki, które studiowały magię przez niezliczone ludzkie pokolenia. Wspólne zrozumienie praw magii pozwala Czarodziejom Wielkiej Magii w kontaktach między sobą przełamywać bariery rasowe, kulturowe, a nawet różnice charakteru. Niestety, pomimo ścisłego podporządkowania czarodziejów prawom nadanym przez trzy bóstwa magii, mieszkańcy Ansalonu i tak traktują ich podejrzliwie lub z jawną wrogością.

Rasy: Wśród Czarodziejów Wielkiej Magii najwięcej jest ludzi, których do czarodziejstwa przyciągają przeróżne powody – ciekawość, ambicja, żądza władzy, naturalne uzdolnienia lub samo umiłowanie wiedzy. Ludzki zapal, kreatywność i elastyczność bardzo ułatwiają naukę tej sztuki.

Magia dla elfów jest tak naturalna, jak oddychanie czy zamykanie oczu. Te istoty postrzegają magię podobnie do innych aspektów natury. Uznają ją za dar, który trzeba pielęgnować i kierować ku coraz lepszej harmonii ze światem. Najczęściej przywdziewają Białe Szaty. Każdy przedstawiciel tej rasy, który wykazuje skłonności do Czerwonych lub Czarnych Szat, zostanie wyrzutkiem, czarnym elfem. Jeśli więc któryś wybiera drogę Neutralności lub Zła, poświęca dla magii rodzinę i ojczyznę.

U krasnoludów czarodzieje są wielką rzadkością, choć się zdarzają. Theiwarowie i Daegarowie bywali niegdyś w Wieżach Wielkiej Magii, przygotowując się do Próby Wielkiej Magii albo prowadząc studia magiczne. Krasnoludy z innych klanów czasami wykazują uzdolnienia magiczne, ale ponieważ rasa ta magię traktuje bardzo nieufnie, najczęściej zostają wyrzutkami.

Gnomy cechuje jawna pogarda dla magii. Wolą polegać na nauce i technologii. Są w stanie władać magią, ale niewielu zdaje sobie sprawę z tego potencjału. Istnieją opowieści o gnomach, których eksperymenty i wynalazki wykazują właściwości „niewytłumaczalne przez współczesne prawa naukowe”, ale nigdy nie zarzuca im się uprawiania czarodziejstwa. Nazwanie któregoś z nich czarodziejem byłoby obrazą.

Kenderzy i magia są jak oliwa i ogień – stanowią potencjalnie niebezpieczne połączenie. Nigdy żaden z nich nie stanął przed Próbą Wielkiej Magii (i czarodzieje nie mają zamiaru dopuścić żadnego przedstawiciela niniejszej rasy). Owszem, kenderzy interesują się działaniem magii, ale nie są w stanie zmusić się do skupienia i koncentracji niezbędnej do poznania tej sztuki.

Członkowie innych ras, na przykład żyjący w morzach Dargonesti czy minotaury z wyspiar-

skich królestw, działają poza strukturami Wielkiej Magii. Krążą wzmianki o minotaurach, morskich elfach i innych, dziwniejszych stworach, które podjęły (i przeszły) Próbę Wielkiej Magii, ale są to przypadki tak rzadkie, że trzeba je uznać za odstępstwa od reguły.

Inne klasy: *Wojownik ma swoją broń. Czarodziej ma magię.* Wszyscy przedstawiciele niniejszej klasy prestiżowej wierzą w ten truizm. Magia jest jedyną bronią potrzebną czarodziejowi. Po opanowaniu jej arkanów staje się potężnym i wielofunkcyjnym narzędziem. Umiejętności wojownika i czarodzieja uzupełniają się wzajemnie – w bitwie pierwszy skupia się na czystej walce i chroni drugiego przed zranieniem. Czarodziej z kolei zapewnia wsparcie i ochronę, a zarazem zwalcza magię wroga. Niestety, zbyt często się zdarza, że magiczny potencjał dostępny czarodziejowi staje się barierą, która oddziela go od innych, niezdolnych pojąć jego sztuki. Niektórzy wykazują jawną pogardę wobec wszystkich niebędących czarodziejami. Jednak są i tacy, którzy bez zastrzeżeń używają swej mocy dla wspomaganie i wspierania innych.

CZARODZIEJ WIELKIEJ MAGII

Analońscy czarodzieje otrzymują moc od trzech bóstw magii – Solinari, Lunitari i Nunitari – które nauczyły pierwszych ze znawców Wielkiej Magii praw nią rządzących. Na Pierwszym Konklawie wezwało innych posługujących się zaklęciami, by znaleźli zdolnych uczniów i przekazali im znajomość praw ujmujących w karby chaotyczne energie, które zaczynały już rozsądzać świat. Od tego czasu prawami magii posługują się wszystkie trzy Zakony Wielkiej Magii.

Gdy czarodziej pozytywnie ukończy (i przeżyje) Próbę Wielkiej Magii, dokonane podczas niej wybory określają, jaki kolor szat nałoży i które bóstwo będzie obdarzać go mocą. W ujęciu mechaniki gry, po przejściu Próby postać automatycznie wstępuje do klasy prestiżowej Czarodziej Wielkiej Magii i przestaje być zwykłym czarodziejem.

Czarodzieje Czarnych Szat: Czarne Szaty oddane są sprawie zła. Jednak nie miotają kul ognistych w przypadkowych wieśniaków (a przynajmniej zazwyczaj tego nie czynią), gdyż takie działania byłyby nadużyciem i naraziły na szwank ich najważniejsze zobowiązanie – lojalność wobec samej magii. Czarne Szaty mogą być okrutne, ale są także egocentryczne i przebiegłe. Wystrzegają się jawnych aktów przemocy, jeśli istnieją subtelniejsze środki.

Czarodzieje Czerwonych Szat: Czerwone Szaty uważnie stąpają ścieżką Neutralności. Oprócz niezłomnego oddania magii, działają na rzecz zachowania równowagi Dobra i Zła. Często stają się łagodzącym konflikty głosem rozsądku i pokoju. Gdy siły Dobra i Zła zmagają się w walce o kontrolę nad Krynem, Neutralność stara się



tylko zachować równowagę, która utrzymuje świat w całości.

Czarodzieje Białych Szat: Misja Białych Szat to szerzenie dobra. Oprócz obowiązku wspierania magii, sprawa Dobra jest dla nich rzeczą pierwszorzędną. Czyny gwałcące przykazania Dobra mogą doprowadzić czarodzieja do upadku. Gdy jeden z Białych Szat zboczy ze swej drogi, wkrótce utraci błogosławieństwo Solinari. Ci czarodzieje uczestniczą w wyprawach i angażują się w działania podejmowane w imię Dobra, czasami sprzymierzając się z kapłanami bogów Dobra, a niekiedy z rycerzami solarnijskimi. Były jednak takie okresy dziejowe, w których Białe Szaty unikały kontaktów z tymi grupami w obawie przed prześladowaniem.

Kostka Wytrzymałości: k4.

Wymagania

Postać, która chce zostać Czarodziejem Wielkiej Magii, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: Dowolny zły (Czarne Szaty), dobry (Białe Szaty) lub neutralny (Czerwone Szaty).

Bazowa premia do rzutów obronnych: Wola +4.

Rzucanie czarów: Zdolność przygotowywania i rzucania czarów wtajemniczeń 2. poziomu oraz specjalizacja w jednej szkole magii – odrzucanie lub poznanie (Białe Szaty), iluzja lub przemiany (Czerwone Szaty), oczarowanie lub nekromancja (Czarne Szaty). (Patrz też dalej, „Ścisła specjalizacja”).

Umiejętności: Czarostwo 7 rang.

Atuty: Skupienie na czarze (dowolnym), dowolne dwa atuty metamagiczne lub tworzenie przedmiotów. (Patrz też dalej, „Ścisła specjalizacja”).

Specjalne: *Próba Wielkiej Magii:* Jedną z tradycji ustanowionych przez Pierwsze Konklawe było wprowadzenie instytucji Próby Wielkiej Magii, sprawdza-



TABELA 2-13: CZARODZIEJ WIELKIEJ MAGII

Poziom	Bazowa premia	— Rzut obronny na —			Specjalne	Czary na dzień
	do ataku	Wytr	Ref	Wole		
1	+0	+0	+0	+2	Udoskonalona specjalizacja, przedmiot mocy, magia księżycy, zasoby wiedzy	poziom obecnej klasy +1
2	+1	+0	+0	+3	Tajemne badania +1	poziom obecnej klasy +1
3	+1	+1	+1	+3	Sekret zakonu (pierwszy)	poziom obecnej klasy +1
4	+2	+1	+1	+4	Tajemne badania +2	poziom obecnej klasy +1
5	+2	+1	+1	+4	Sekret zakonu (drugi)	poziom obecnej klasy +1
6	+3	+2	+2	+5	Tajemne badania +3	poziom obecnej klasy +1
7	+3	+2	+2	+5	Sekret zakonu (trzeci)	poziom obecnej klasy +1
8	+4	+2	+2	+6	Tajemne badania +4	poziom obecnej klasy +1
9	+4	+3	+3	+6	Sekret zakonu (czwarty)	poziom obecnej klasy +1
10	+5	+3	+3	+7	Tajemne badania +5, sekret zakonu (piąty)	poziom obecnej klasy +1

jącej poświęcenie każdego studenta, który chciałby zgłębiać dalsze arkana magii. Porażka kończy się śmiercią, gdyż czarodzieje sądzą, że lepiej, gdy niedyscyplinowany czy nieuważny uczeń zginie zanim osiągnie poziom, w którym jego magia zaczęłaby szkodzić niewinnym. Groźba zgonu skutecznie odstrasza tych, których zainteresowanie magią nie jest szczególnie głębokie.

Każda Próba Wielkiej Magii jest unikatowa, specjalnie opracowana dla podejmującej ją osoby. Na każdą składają się co najmniej trzy problemy do rozwiązania, sprawdzające znajomość magii oraz umiejętności jej stosowania. Poddający się próbie musi poradzić sobie z zadaniami i pokonywać wrogów, przynajmniej raz rzucając każdy znany sobie czar. Powinna mu też rzucić wyzwanie osoba, którą uważa za przyjaciela lub sojusznika. Próba musi także obejmować śmiertelne zagrożenie o Skali Wyzwania równej poziomowi czarodzieja.

Kandydaci podchodzący do próby mają prawo wziąć ze sobą towarzyszy, lecz wówczas trudność testu zostanie podwyższona, aby wyrównać zmienne szanse. Zadnemu uczestnikowi nie gwarantuje się przeżycia.

Ścisła specjalizacja: Niektóre szkoły magii na Krynie są niemal wyłączną „własnością” jednego z zakonów czarodziejskich. Osoba pragnąca wstąpić do któregoś z nich musi specjalizować się w jednej z dwóch szkół, które ten ceni (patrz wcześniej). Z kolei wszystkie zakazane szkoły musi wybrać spośród czterech szkół ulubionych przez pozostałe dwa zakony. Czarodziej nie może również wybrać atutu Skupienie na czarze dla szkoły cenionej przez inny zakon.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe Czarodzieja Wielkiej Magii (i atrybut kluczowy dla każdej z nich):

Czarostwo (Int), Język obcy, Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie dziedziny traktowane niezależnie) (Int), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe wszystkich Czarodziejów Wielkiej Magii, niezależnie od barwy ich szat.

Biegłość w broni i pancerzu: Czarodzieje Wielkiej Magii nie zyskują żadnych biegłości w broni ani pancerzu. Tradycja zakazuje im używania innego oręża niż drąg albo sztylet. Złamanie jej nie jest karalne, lecz większość czarodziejów respektuje ją, silnie trzymając się prastarych zwyczajów. Podobnie do czarodziejów i zaklinaczy, przedstawiciele tej klasy prestiżowej podlegają ryzyku niepowodzenia czaru wtajemniczeń, gdy próbują rzucać zaklęcia z materialnymi komponentami mając na sobie zbroję.

Czary na dzień: Na każdym poziomie Czarodziej Wielkiej Magii zyskuje nowe czary na dzień, jakby awansował na kolejny poziom klasy posługującej się zaklęciami wtajemniczeń, której był przedstawicielem, zanim zdecydował się na klasę prestiżową. Nie otrzymuje jednak innych korzyści wynikających z awansu w zwykłej klasie (premiowe atuty metamagiczne lub tworzenia, punkty wytrzymałości inne niż zyskiwane dzięki klasie prestiżowej i tak dalej), z wyjątkiem wzrostu efektywnego poziomu czarującego. Jeżeli bohater miał więcej niż jedną klasę pozwalającą na rzucanie zaklęć wtajemniczeń, zanim został Czarodziejem Wielkiej Magii, musi zdecydować, z której z nich wynikać będą nowe czary na dzień (czyli do której będzie dodawał poziomy w opisywanej klasie prestiżowej na potrzeby rzucania zaklęć).

Udoskonalona specjalizacja: Po przejściu Próby Wielkiej Magii czarodziej poszerza swą znajomość wybranej szkoły specjalizacji. Na 1. poziomie Czarodziej Wielkiej Magii rzuca wszystkie zaklęcia z tej szkoły na poziomie czarującego o +1 wyższym. Oprócz tego zyskuje premię +1 do rzutów obronnych na zaklęcia i zdolności czaropodobne (lecz nie nadnaturalne) z jego szkoły specjalizacji, które duplikują takie czary.

W zamian za udoskonaloną specjalizację w danej szkole czarodziej musi porzucić jedną dodatkową szkołę magii, wybraną spośród szkół ulubionych przez pozostałe dwa zakony Wielkiej Magii (patrz

wcześniej, „Ściśła specjalizacja”). Już nigdy nie będzie mógł nauczyć się zaklęć z tamtej szkoły. Nie może wybrać po raz drugi tej samej zakazanej szkoły, którą już wskazał jako czarodziej 1. poziomu. Nadal może używać zakazanych zaklęć, które znalazł zanim został Czarodziejem Wielkiej Magii, a także aktywować magiczne przedmioty ukończenia lub uruchomienia czaru.

Na przykład, Rikar jest Czarodziejem Czerwonych Szat i specjalistą w szkole iluzji. Zakazanymi szkołami są dla niego nekromancja i oczarowania. Po przejściu Próby musi wybrać dodatkową zakazaną szkołę i ma tylko jedną opcję: odpędzanie. Wszystkie zakazane szkoły Rikar musi wybrać spośród szkół ulubionych przez Zakon Białych i Zakon Czarnych Szat, a żaden czarodziej nie może na zakazaną szkołę wybrać szkoły poznań.

Przedmiot mocy: Gdy dobrze rokujący Czarodziej Wielkiej Magii ukończy próbę, zakon daruje mu permanentny przedmiot magiczny o wartości 2000-4000 sz. Bractwo nie mówi nowo przyjętemu, jakie moce posiada ów obiekt. Samodzielne odkrywanie potęgi przedmiotu uważa się za metodę doskonalenia umiejętności.

Magia księżycza: Wszyscy Czarodzieje Wielkiej Magii czerpią moc bezpośrednio z księżycza o charakterze zgodnym z danym zakonem. Białe Szaty zyskują energię dzięki Solinari, białemu księżycowi. Czerwone Szaty zasila moc Lunitari, czerwonego księżycza. Czarodzieje Czarnych Szat są jedynymi osobami zdolnymi widzieć tarczę Nuitari, czarnego księżycza, z którego czerpią energię.

Na zaklęcia Czarodziejów Wielkiej Magii wpływa cykl nowiu i pełni księżyców. Gdy księżyc jest blisko pełni (wysoka kwadra – pełnia i pomiędzy pełnią a pierwszą i trzecią kwadrą), członkowie przynależnego mu zakonu rzucają zaklęcia jakby byli na poziomie czarującego o +1 wyższym, a ST rzutów obronnych przeciw ich czarom także rośnie o +1. Gdy księżyc jest w okolicach nowiu (niska kwadra – nów albo sierp), związani z nim czarodzieje rzucają zaklęcia z poziomem czarującego o -1 mniejszym, a ST rzutów obronnych na nie także spada o -1. W pierwszej i trzeciej kwadrze księżycza moc zaklęć zależy od normalnego poziomu czarującego.

Koniunkcja dwóch spośród trzech księżyców to dobra wieść dla czarodziejów z nimi związanych, nawet jeśli te są w nowiu. Gdy dwa księżyce stoją w koniunkcji, czarodzieje z obu zakonów rzucają zaklęcia na poziomie czarującego o +1 wyższym i ST rzutów obronnych przeciw nim rośnie o +1. Te premie kumulują się z wszelkimi premiami lub karami zależnymi od aktualnej fazy księżycza. Na przykład, gdy w koniunkcji są Lunitari i Nuitari w okolicach pełni, Czerwone i Czarne Szaty rzucają zaklęcia na poziomie czarującego o +2 wyższym, a ST rzutów obronnych na nie też rośnie o +2. Jeśli te same księżyce koniugują w okresie nowiu, premia +1 za koniunkcję znosi się z karą -1 za nów, więc czaro-

dzieje rzucają zaklęcia bez modyfikacji wynikających z fazy księżycza.

Gdy łączą się wszystkie trzy księżyce, rośnie potęga wszelkiej magii. Czarodzieje wszystkich zakonów rzucają zaklęcia na poziomie czarującego o +2 wyższym, a ST rzutów obronnych na nie też rośnie o +2. Premie te również kumulują się z premią lub karą wynikającą z fazy. Gdy trzy księżyce są w koniunkcji podczas nowiu, każdy czarodziej rzuca zaklęcia z premią +1, a gdy koniunkcja zachodzi w okresie pełni, premie rosną do +3. Takie złowieszcze zjawisko, zwane Nocą Oka, ma miejsce w cyklu 504 dni (dokładnie 1,5 roku).

Szczegółowy opis cyklów trzech księżyców przedstawiono w rozdziale 3, „Księżyce magii”.

Zasoby wieży: Czarodziej Wielkiej Magii zyskuje pełen dostęp do Wieży Wielkiej Magii w Wayreth, której zasoby umożliwiają badania oraz tworzenie magicznych przedmiotów.

Dostęp do bibliotek: Czarodziej po przejściu Próby Wielkiej Magii i złożeniu hołdu bóstwom magii zyskuje dostęp do bibliotek zgromadzonych w wieży. Znajdują się w nich księgi zaklęć niezliczonych czarodziejów z przestrzeni długich lat, od Wieku Snów począwszy. Mając dostęp do bibliotek łatwiej tworzyć nowe czary czy dodawać je do księgi. Prowadzenie badań lub zapisywanie zaklęć z pomocą biblioteki pozwala zmniejszyć czas wymagany na zastąpienie bądź przepisanie czaru o połowę (a więc czarodziej może zapisać dwa czary dziennie), zaś koszt tworzenia nowych zaklęć zmniejsza się o jedną czwartą (do 750 sz za tydzień badań).

Dostęp do laboratoriów: Wraz z dostępem do bibliotek zyskuje się zgodę na korzystanie z laboratoriów w Wieży Wielkiej Magii. Każdy Czarodziej Wielkiej Magii może w nich pracować nad tworzeniem magicznych przedmiotów, mając od razu do dyspozycji powszechnie używane komponenty (ale za rzadkie i egzotyczne składniki trzeba zaferować coś na wymianę albo zdobyć je samodzielnie z innego źródła). Praca w laboratorium daje niemal pełną gwarancję ukończenia przedmiotu bez jakichkolwiek przeszkód.

Ograniczenie dostępu: Wieże Wielkiej Magii są tymczasowo niedostępne, więc powyższe korzyści ulegają ograniczeniu. Czarodziej powinien znaleźć drogę do mentora skłonnego udostępnić księgę zaklęć albo do zgromadzenia dysponującego własnym laboratorium. A poszukiwania Wież wciąż trwają...

Tajemne badania: Czarodziej Wielkiej Magii ma dostęp do tajemnic i wiedzy Konklawe oraz Wież Wielkiej Magii. Począwszy od 2. poziomu, postać zyskuje premię z bieżności do testów Czarostwa i Wiedzy (tajemnej).

Ponadto na każdym poziomie, który zapewnia premię wynikającą z tajemnych badań, Czarodziej Wielkiej Magii może dodać premiiowy czar do księgi zaklęć (niezależnie od czaru normalnie zyskiwanego dzięki awansowi na poziom). Zaklęcie musi być na

poziomie aktualnie dostępnym czarodziejowi i pochodzić z jednej ze szkół, w której specjalizuje się jego zakon.

Ograniczenie dostępu: Wieże Wielkiej Magii są tymczasowo niedostępne, więc powyższe korzyści są ograniczone. Czarodziej powinien znaleźć drogę do mentora skłonnego udostępnić księgę zaklęć albo do zgromadzenia czarodziejów dysponującego własnym laboratorium. A poszukiwania Wież wciąż trwają...

Sekret zakonu (zn): Na 3. poziomie, a potem na 7., 9. i 10., Czarodziej Wielkiej Magii poznaje jeden z sekretów swego zakonu. Dalej przedstawiono tajemnice wszystkich trzech bractw.

Sekrety Czarnych Szat

Oto sekrety Zakonu Czarnych Szat. Za każdym razem, gdy zły Czarodziej Wielkiej Magii otrzymuje dostęp do sekretu bractwa, wybiera jeden z opisanych dalej. Nie ma prawa wybrać tego samego sekretu po raz drugi.

Magia bólu: Raz dziennie na każde posiadane dwa poziomy Czarna Szata znająca ten sekret może rzucić raniący czar wywołujący oprócz obrażeń dotkliwy ból. Zranione takim zaklęciem stworzenie musi wykonać rzut obronny na Wyrwalość (ST 10 + poziom czaru + modyfikator z Bd czarodzieja) – porażka oznacza, że wspomniany ból powoduje na 1 rundę karę -2 do testów ataków, umiejętności i atrybutów. Ceną za przenikliwy ból jest 1k6 obrażeń, które odnosi sama Czarna Szata w momencie wejścia w życie efektu zaklęcia.

Magia ciemności: Raz dziennie na każde dwa poziomy klasowe Czarna Szata znająca ten sekret może nasączyć raniący czar negatywną energią. Połowa obrażeń zadanych tym zaklęciem będzie obrażeniami od negatywnej energii, a więc nie chroni przed nimi *ochrona przed energią* ani podobna magia (ale *ochrona przed śmiercią* będzie skutkować). Druga połowa ran pozostaje normalna dla danego czaru. Nieumarłych negatywna energia leczy, więc tak zmodyfikowany czar nie zada takiemu stworzeniu żadnych obrażeń. (Zalóżmy, że najpierw zachodzi leczenie, a w razie przekroczenia maksimum punktów wytrzymałości pojawiają się tymczasowe pw, następnie zaś aplikujemy obrażenia, zatem punkty wytrzymałości wracają do stanu wyjściowego).

Magia głodu: Czarna Szata znająca ten sekret może jeszcze bardziej czerpać z własnych zasobów, by zwiększyć potęgę swej magii. Każdego dnia ma prawo przygotować jeden dodatkowy czar dowolnego dostępnego jej poziomu za cenę tymczasowej utraty 1 punktu Budowy na poziom zaklęcia. Utratę wartości atrybutu leczy się normalnie, ale nie można jej usunąć magicznie.

Magia strachu: Czarna Szata znająca ten sekret umie sprawić, że jej czary będą demoralizowały ofiarę. W akcji całorundowej czarodziej może rzucić zaklęcie raniące o normalnym czasie rzucania równym

standardowej akcji i jednocześnie spróbować zdemoralizować przeciwnika znajdującego się w promieniu 9 metrów za pomocą testu Zastraszania. Czarodziej otrzymuje do tego testu premię z okoliczności równą poziomowi rzucanego czaru. Analogicznie do zwykłego testu Zastraszania, zdemoralizowany przeciwnik jest przez 1 rundę wstrząśnięty.

Magia zdrady: Raz dziennie na każde posiadane dwa poziomy klasowe Czarna Szata znająca ten sekret może wzmocnić lub wydłużyć nekromantyczne zaklęcie, jakby wykorzystwała odpowiedni atut metamagiczny (niemniej nie wykorzystuje komórki na czary wyższego poziomu). Gdy się na to decyduje, uderzenie negatywnej energii zadaje 2k6 obrażeń jednemu żywemu sojusznikowi w promieniu 9 metrów, wybranemu przez czarodzieja (nie można wybrać nieumarłego sojusznika, który na negatywnej energii by skorzystał). Sprzymierzeniec ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 10 + połowa poziomu czarującego czarodzieja + jego modyfikator z Intelktu) – udany zmniejsza liczbę ran o połowę.

Sekrety Czerwonych Szat

Oto sekrety Zakonu Czerwonych Szat. Za każdym razem, gdy neutralny Czarodziej Wielkiej Magii otrzymuje dostęp do sekretu bractwa, wybiera jeden z opisanych dalej. Nie ma prawa wybrać tego samego sekretu po raz drugi.

Czysta magia: Raz dziennie na każde posiadane dwa poziomy klasowe Czerwona Szata znająca ten sekret może nasączyć czar raniący czystą energią wtajemniczeń. Połowa obrażeń z takiego zaklęcia będzie pochodzić od samej mocy tajemnej, a więc nie chroni przed nimi *ochrona przed energią* ani podobna magia. Druga połowa obrażeń jest normalna dla danego zaklęcia.

Magia niezależności: Czerwona Szata znająca ten sekret rzuca czary trudniejsze do rozproszenia. Gdy inna rzucająca zaklęcia osoba wykonuje test rozproszenia, by rozproszyć czar Czerwonej Szaty (albo używa *rozproszenia magii* do kontreczarowania zaklęcia aktualnie rzucanego przez Czerwoną Szatę), ST wynosi 15 + poziom czarującego Czerwonej Szaty.

Magia tajemnic: Czerwona Szata znająca ten sekret rzuca czary trudniejsze do wykrycia i identyfikacji. Gdy inna rzucająca zaklęcia osoba użyje zaklęcia poznania, takiej zdolności czaropodobnej lub magicznego przedmiotu, na przykład czaru *wykrycie magii*, które mogłoby ujawnić magiczną aurę jakiegoś zaklęcia Czerwonej Szaty, musi ona wykonać test poziomu (ST 11 + poziom czarującego Czerwonej Szaty) – udany oznacza, iż wykrycie czaru się powiodło. Analogicznie używający czaru szkoły poznania w rodzaju *zobaczenia niewidzialnego*, by wykryć działające efekty zaklęć Czerwonej Szaty również musi wykonać udany test poziomu. Każda taka osoba może wykonać tylko jeden test na każdy użyty czar

poznania, bez względu na liczbę działających w okolicy zaklęć Czerwonej Szaty.

Ponadto, gdy ktoś stara się zidentyfikować czar rzucany przez Czerwoną Szatę (na przykład, w celu kontrczarowania), ST wymaganego testu Czarostwa rośnie o +1 na każde dwa poziomy klasowe zdobyte przez Czerwoną Szatę.

Magia złudzeń: Raz dziennie na każde posiadane dwa poziomy klasowe czarodziej znający ten sekret może powiększyć lub przedłużyć zaklęcie ze szkoły iluzji, jakby wykorzystał odpowiedni atut metamagiczny (niemniej nie wykorzystuje komórki na czary wyższego poziomu).

Magia zmiany: Raz dziennie na każde posiadane dwa poziomy klasowe czarodziej znający ten sekret może powiększyć lub przedłużyć zaklęcie ze szkoły przemian, jakby wykorzystał odpowiedni atut metamagiczny (niemniej nie wykorzystuje komórki na czary wyższego poziomu).

Sekrety Białych Szat

Oto sekrety Zakonu Białych Szat. Za każdym razem, gdy dobry Czarodziej Wielkiej Magii otrzymuje dostęp do sekretu bractwa, wybiera jeden z opisanych dalej. Nie ma prawa wybrać tego samego sekretu po raz drugi.

Magia blasku: Raz dziennie na każde dwa poziomy klasowe Biała Szata znająca ten sekret może nasączyć raniący czar energią blasku. Połowa obrażeń zadanych tym zaklęciem będzie obrażeniami od energii blasku, a więc nie chroni przed nimi *ochrona przed energią* ani podobna magia. Druga połowa ran pozostaje normalna dla danego czaru. Względem nieumarłych tak zmodyfikowany czar zadaje o połowę więcej obrażeń niż zwykle (te od energii blasku liczą się podwójnie). Zaklęcia blasku mają efekt uboczny – wydzielają tyle jasności co czar *światło* rzucony na tym samym poziomie czarującego. Światło utrzymuje się na obszarze jeszcze przez 1 rundę po upływie czasu działania czaru (1 runda dla czarów natychmiastowych).

Magia obrony: Raz dziennie na każde posiadane dwa poziomy klasowe czarodziej znający ten sekret może wzmocnić lub przedłużyć zaklęcie ze szkoły odpędzenia, jakby wykorzystał odpowiedni atut metamagiczny (niemniej nie wykorzystuje komórki na czary wyższego poziomu).

Magia odporności: Ten sekret pozwala Białym Szatom łatwiej kontrować lub rozpraszać czary rzucone przez innych. Czarodziej zyskuje korzyści atutu Doskonalsze kontrczarowanie (jeśli go nie posiada) i zyskuje premię z bieżności do testów rozpraszania wynoszącą +1 na dwa posiadane poziomy klasowe.

Magia prawdy: Raz dziennie na każde posiadane dwa poziomy klasowe czarodziej znający ten sekret może powiększyć lub przedłużyć zaklęcie ze szkoły poznania, jakby wykorzystał odpowiedni atut metamagiczny (niemniej nie wykorzystuje komórki na czary wyższego poziomu).

Magia wsparcia: Ten sekret pozwala Białym Szatom rzucać zaklęcia nawet w naprawdę trudnych warunkach. Czarodziej zyskuje premię z bieżności +1 na dwa poziomy klasowe do wszystkich testów Koncentracji wykonywanych w celu rzućcia zaklęcia pomimo otrzymanych ran, rozproszenia uwagi, oplątania, przebywania w ruchu, w zwarciu, w złych warunkach pogodowych. Premia dotyczy wszystkich testów Koncentracji związanych z rzućaniem czarów, skupianiu się na aktywnym zaklęciu czy kierowaniem takowym. Nie wpływa natomiast na defensywne czarowanie w obszarze zagrożenia przez przeciwnika.

Byli Czarodzieje Wielkiej Magii

Czarodziej Wielkiej Magii, który sprzeniewierzy się powołaniu lub nie przyjmie wezwania na Konklawę, staje się renegatem. Traci wszystkie korzyści (ale i przestaje podlegać ograniczeniom) przedstawiciela prezentowanej klasy prestiżowej. Nie traci zdobytych dotąd atutów premiowych, ale traci wszystkie korzyści, płynące z przynależności do zakonu, w tym dostęp do bibliotek i laboratoriów. Przystają na niego działać fazy księżyców magii. Nie wiążą go już prawa Wielkiej Magii. Może nosić zbroję, używać broni itd. Za renegata nie uważa się takiego Czarodzieja Wielkiej Magii, który rozwija poziomy w klasie zwykłego czarodzieja zamiast w niniejszej klasie prestiżowej (w praktyce większość Czarodziejów Wielkiej Magii przyjmuje taką strategię do czasu osiągnięcia wysokich poziomów). Status renegata dotyczy tylko osób łamiących zobowiązania.

Konklawe uważa renegatów za niebezpiecznych. Czarodzieje Wielkiej Magii wykorzystują swe zasoby i siłę różnych istot do tropienia oraz neutralizowania tych przenieściców. Sposoby traktowania renegatów są różne, zależnie od tego, który zakon dopadnie takowego (więcej szczegółów w rozdziale 3).

Zmiana przynależności (zmiana szat)

Gdy Czarodziej Wielkiej Magii zmienia charakter, musi albo odpokutować swoje uczynki (np. za sprawą czaru *pokuta*), albo zadeklarować wierność innemu zakonowi magii. Po złożeniu takiej deklaracji natychmiast przyjmuje zdolności czarodzieja o odpowiednim kolorze szat. Musi zmienić specjalizację w szkole magicznej na jedną z tych preferowanych przez nowy zakon, a także wskazać zakazane szkoły spośród tych cenionych przez dwa pozostałe (jedną może być jego poprzednia specjalizacja). Nie może już rzucać czarów z zakazanych szkół. Nie zyskuje automatycznie znajomości zaklęć w szkołach, które poprzednio były zakazane. Większość czarodziejów po zmianie zakonu wkłada wiele czasu i wysiłku w nauczanie się zaklęć stosownych dla nowej specjalizacji. Imają się wszelkich środków – kupują zwoje, odnajdują księgi zaklęć, nawet kradną.

Czarodziej Wielkiej Magii po zmianie bractwa zachowuje uzyskane wcześniej atuty premiiowe i sekrety zakonu, ale nie może już uczyć się nowych sekretów poprzedniej organizacji. Za każdym razem, gdy po zmianie awansuje na poziom w opisywanej klasie prestiżowej, może wymienić jeden sekret poprzedniego zakonu na sekret nowego – aż zamieni wszystkie. Pełne korzyści z magii księżycowej otrzymuje dopiero po jednym kompletnym cyklu swego nowego księżycowego bóstwa. Poza tym zmiana zakonu wiąże się z dodatkową karą. Do czasu awansu na kolejny poziom czarodziej podlega karze –20% do PD. Kumuluje się ona z identyczną karą dla postaci wieloklasowych o nierównych poziomach.

INNE KLASY PRESTIŻOWE

Niektóre ansalońskie kariery życiowe są bardzo wyspecjalizowane i wymagają od kandydatów wyjątkowych zdolności. Nieraz muszą oni (lub przynajmniej powinni) wstąpić do konkretnego zakonu, zgromadzenia czy organizacji.

INKWIZYTOR

Z definicji inkwizytor to ktoś, kto dokonuje inkwizycji. Ktoś, kto poluje na ludzi, wydobywa informacje lub odpowiedzi. Inkwizytor widzi i obserwuje, błyskawicznie wychwytuje to, co inni mogli przeoczyć. Wykorzystuje różne umiejętności, dzięki którym potrafi rozwiązać zagadki cudzego życia, wykrywać drobne kradzieże oraz morderstwa. Ze względu na specjalne umiejętności, często przedstawiciele tej klasy prestiżowej zatrudniają się jako szpiegów lub podwójnych agentów.

Najlepsi inkwizytorzy rekrutują się spośród lotrzyków, rozumiejących mroczniejsze aspekty życia. Zdarzają się jednak także osoby mające za sobą przeszłość wojownika, rycerza, kapłana czy czarodzieja. Niektórzy inkwizytorzy specjalizują się w konkretnych dziedzinach, jak na przykład Czarodzieje Wielkiej Magii wyszkoleni do tropienia i ścigania renegatów albo rycerze solamnijscy badający ewentualne pogwałcenia Reguły. Niezależnie od specjalności, inkwizytorów darzy się jednakowo szacunkiem i strachem.

Inkwizytorzy BN mogą być członkami straży miejskiej zajmującymi się wymierzaniem sprawiedliwości przestępcom, kapłanami szukającymi heretyków albo łowcami nagród, tropiącymi osoby, za których głowy wyznaczono cenę.

Kostka Wytrzymałości: k6.

Wymagania

Postać, która chce zostać inkwizytorem, musi spełnić następujące wymagania.

Charakter: każdy nie-chaotyczny.

Bazowa premia do ataku: +3.

Umiejętności: Wiedza (jedna dowolna) 6 rang, Wycucie pułapek 5 rang, Zbieranie informacji 8 rang.

Atuty: Czujność.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe inkwizytora (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Ciche poruszanie się (Zr), Dyplomacja (Cha), Język



Inkwizytor

TABELA 2-17: INKWIZYTOR

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytr	Ref	Wole	
1	+0	+0	+0	+2	Pełna koncentracja, wycucie pułapek (+1)
2	+1	+0	+0	+3	Synergiczna erudycja
3	+2	+1	+1	+3	Nieświadomy unik
4	+3	+1	+1	+4	Wycucie pułapek (+2)
5	+3	+1	+1	+4	Synergiczna erudycja
6	+4	+2	+2	+5	Doskonalszy nieświadomy unik
7	+5	+2	+2	+5	Wycucie pułapek (+3)
8	+6	+2	+2	+6	Synergiczna erudycja
9	+6	+3	+3	+6	
10	+7	+3	+3	+7	Intuicyjna logika

obcy, Koncentracja (Bd), Nasłuchiwanie (Rzt), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Otwieranie zamków (Zr), Przebieranie (Cha), Przeszukiwanie (Int), Rzemiosło (Rzt), Spostrzegawczość (Rzt), Szacowanie (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza (wszystkie dziedziny traktowane niezależnie) (Int), Wyczucie pobudek (Rzt), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

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

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe inkwizytora.

Biegłość w broni i pancerzu: Inkwizytorzy nie zyskują dodatkowych biegłości w broni ani pancerzu.

Pełna koncentracja (zw): Inkwizytor na tropie musi umieć ignorować zewnętrzne zakłócenia, aby nie przeoczyć ważnych szczegółów. Raz dziennie na każdy poziom tej klasy prestiżowej może dodać swoje rangi w Koncentracji do dowolnego testu umiejętności opartego na Intellekcji lub Roztropności.

Wyczucie pułapek (zw): Inkwizytor zyskuje intuicyjny zmysł, który ostrzega go przed niebezpieczeństwem związanym z pułapkami, w efekcie działania którego otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych dla uniknięcia pułapek oraz premię +1 do KP przeciw atakom wykonywanym przez pułapki. Wspomniane premie rosną do +2 na 4. poziomie i do +3 na 7. poziomie. Kumulują się one z taką samą premią wynikającą z poziomów lotrzyka.

Synergiczna erudycja (zw): Na 2. poziomie inkwizytor wybiera jedną z umiejętności Wiedzy, w której ma 5 lub więcej rang. Jest tak głęboko obeznany z daną dziedziną, że zyskuje dodatkową premię +2 do testów związanych z nią umiejętności. Premia ta kumuluje się z premią synergiczną wynikającą z posiadania przynajmniej 5 rang w Wiedzy. Na 5. i 8. poziomie inkwizytor może albo wybrać inną umiejętność Wiedzy, w której ma 5 lub więcej rang, i zwiększyć synergiczną premię o +2, albo podnieść premię synergiczną wynikającą z poprzednio wybranej dziedziny Wiedzy o kolejne +2.

Nieświadomy unik (zw): Począwszy od 3. poziomu, inkwizytor potrafi zareagować na niebezpieczeństwo, zanim pozwolą mu na to jego zmysły. Oznacza to, że zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeżeli taką posiada), nawet jeśli da się zaskoczyć nieprzygotowany lub gdy atakuje go niewidzialny przeciwnik. Traci jednak wspomnianą premię, jeżeli jest unieruchomiony. Jeśli posiada nieświadomy unik dzięki innej klasie, automatycznie otrzymuje zdolność doskonalszy nieświadomy unik (patrz dalej) zamiast zwykłego nieświadomego uniku.

Doskonalszy nieświadomy unik (zw): Począwszy od 6. poziomu, inkwizytora nie można dłużej flankować. Z równą łatwością reaguje bowiem na ataki wrogów stojących po jego przeciwnych stronach, jak na jednego adwersarza. Chroni go to również

przed podstępny atakiem flankującego lotrzyka, chyba że atakujący posiada o cztery poziomy lotrzyka więcej niż ofiara poziomów w opisywanej klasie prestiżowej.

Intuicyjna logika (zw): Na 10. poziomie umysł inkwizytora czasami wykonuje zadziwiające logiczne pętle. Nie jest to zdolność nadnaturalna, ale inni czasem mają wrażenie, że przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej otrzymał błogosławieństwo wiedzy od bóstw (czy z innego źródła). Raz dziennie inkwizytor może zduplikować efekt czaru *proroctwo* (z bazową szansą powodzenia 80%) i przeżyć moment olśnienia dotyczący jednego pytania. Odpowiedź jest wynikiem połączenia rozproszonych informacji, ząbiających się nagle w głowie inkwizytora. Olśnienie wymaga możliwości skupienia uwagi przez co najmniej godzinę bez przeszkód. Dopiero po tym czasie postać uzyska odpowiedź. Każde przeszkodzenie inkwizytorowi grozi zrujnowaniem próby, jeśli nie powiedzie mu się test Koncentracji.

LEGENDARNY TĄKTYK

Od czasów Wieku Snów Ansalon to kraina nawiedzana przez wojny. A wszystkie militarne kampanie wymagają dowódców. Osoby predysponowane do takiej odpowiedzialności muszą mieć wrodzony zmysł strategiczny i taktyczny. Winny umieć dowodzić żołnierzami w ogniu bitewnym i inspirować ich do bohaterkich czynów. Muszą potrafić trzymać się w garści nawet w obliczu przeważających sił wroga. Legendarni taktycy wzbudzają podziw (i strach) ze względu na dar krzepienia żołnierskiego ducha.

Legendarnymi taktykami zostają wojownicy i szlachcice. Od czasu do czasu trafia się pośród nich kapłan jakiejś religii (szczególnie Kiri-Jolitha), a nawet ktoś parający się magią. Legendarni taktycy potrafią przeprowadzać druzgocące natarcia, posługując się przy tym także czarami wspomagającymi ich wojska i przeszkadzającymi siłom przeciwnika. Podczas wojny lancy niektóre osoby wzrosły w potęgę właśnie dzięki zdolnościom legendarnych taktyków. Są wśród nich Laurana, księżniczka Qualinesti, zwana Złotym Generałem, dowódca Kang z Pierwszych Inżynierów Smoczej Armii oraz Ariakas, smoczy władca czerwonej smoczej armii.

Legendarni taktycy BN to generałowie stojący na czele armii, wojskowi doradcy królów i władców oraz starzy wiarusi snujący historie o starożytnych, dawno zapomnianych bitwach. Są oficerami odpowiedzialnymi za szkolenie nowych rekrutów, dowódcami oddziałów najemnych oraz hersztami bandytów.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Postać, która chce zostać legendarnym taktikiem, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +5.

Umiejętności: Dyplomacja 4 rangi.

Atuty: Zdolności przywódcze.

TABELA 2-15: LEGENDARNY TAKTYK

Poziom	Bazowa premia	— Rzut obronny na —			Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę	
1	+1	+2	+0	+0	Premia do Zdolności przywódczych +1
2	+2	+3	+0	+0	Inspirowanie odwagi (+2, 2/dzień)
3	+3	+3	+1	+1	Rozkazywanie żołnierzom, premia do Zdolności przywódczych +2
4	+4	+4	+1	+1	Żołnierski animusz
5	+5	+4	+1	+1	Żołnierski marsz, premia do Zdolności przywódczych +3, inspirowanie odwagi (+3, 3/dzień)
6	+6	+5	+2	+2	Pościg za wrogiem
7	+7	+5	+2	+2	Sztandar wojenny, premia do Zdolności przywódczych +4
8	+8	+6	+2	+2	Strategiczny odwrót, inspirowanie odwagi (+4, 4/dzień)
9	+9	+6	+3	+3	Premia do Zdolności przywódczych +5
10	+10	+7	+3	+3	Ostatnia nadzieja

Specjalne: Doświadczenie w co najmniej trzech większych potyczkach (po wrogiej stronie musiało walczyć co najmniej dziesięciu przeciwników), z których jedna winna zakończyć się porażką. Kandydat musi mieć także grupę wiernych żołnierzy, ale nie musi ona liczyć więcej niż pięć osób (elitarna lub przyboczna gwardia legendarnego taktyka).

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe legendarnego taktyka (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Błefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Koncentracja (Bd), Rzemiosło (Int), Wiedza (historia) (Int), Wyczuć pobudek (Cha), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

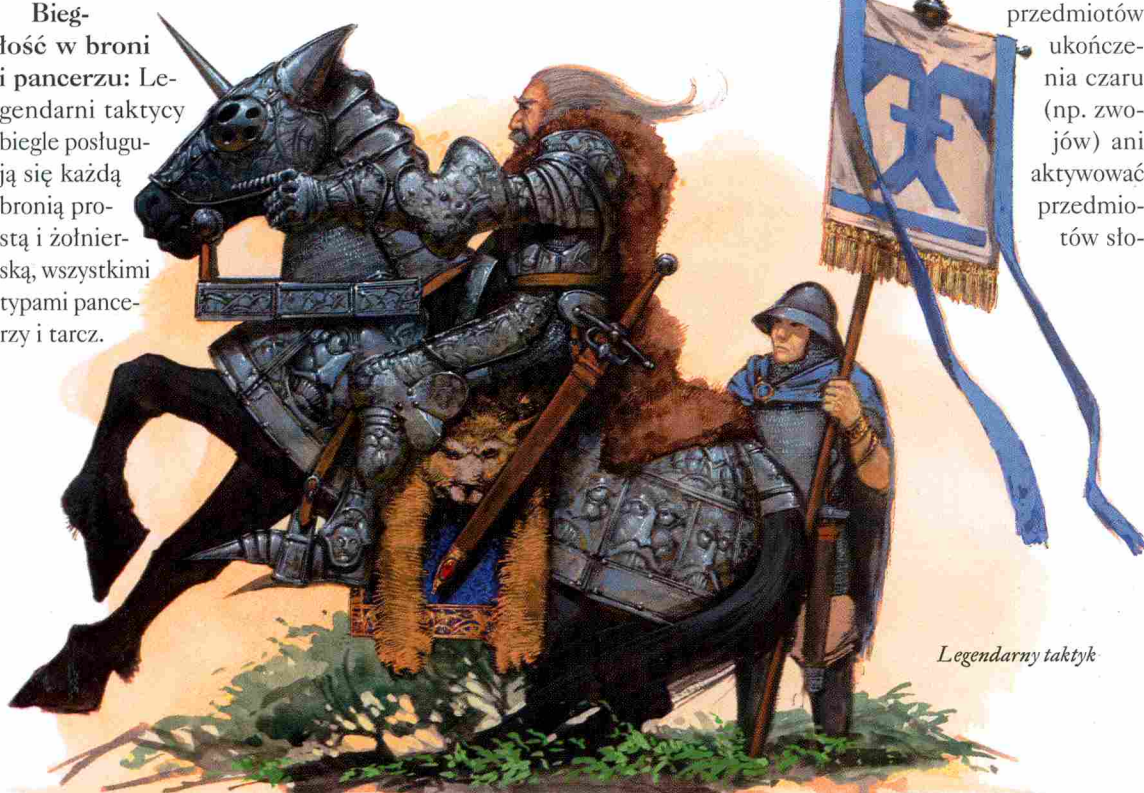
Oto właściwości klasowe legendarnego taktyka.

Biegłość w broni i pancerzu: Legendarni taktycy biegle posługują się każdą bronią prostą i żołnierską, wszystkimi typami pancerzy i tarcz.

Premia do Zdolności przywódczych (zw): Na 1. poziomie legendarny taktyk zyskuje premię +1 do wartości Zdolności przywódczych, dzięki czemu może pozyskiwać potężniejszych kompanów i popleczników. Premia rośnie do +2 na 3. poziomie, +3 na 5. poziomie, +4 na 7. poziomie i +5 na 9.

Inspirowanie odwagi (zn): Począwszy od 2. poziomu legendarny taktyk może dwa razy dziennie inspirować odwagę w sercach sprzymierzeńców (i swoim także), chroniąc ich przed działaniem strachu i zwiększając ich zdolności bojowe. Sprzymierzeniec, na którego ta moc ma zadziałać, musi jednak słyszeć słowa przedstawiciela niniejszej klasy prestiżowej. Efekt utrzymuje się, dopóki brzmi przemowa legendarnego taktyka oraz przez 5 rund po tym, jak ucichnie. Wypowiadając inspirowające słowa legendarny taktyk może walczyć, ale nie

ma prawa rzucać zaklęć, aktywować magicznych przedmiotów ukończenia czaru (np. zwojów) ani aktywować przedmiotów słów



Legendarny taktyk

wem rozkazu (np. różdżek). Postać, na którą wpływa inspirowanie odwagi, otrzymuje premię z morale +2 do rzutów obronnych na zauroczenia i efekty strachu oraz premię z morale +2 do ataków i obrażeń powodowanych przez broń. Na 5. oraz na 8. poziomie premia rośnie o +1, a legendarny taktyk może używać tej zdolności dodatkowy raz dziennie. Inspirowanie odwagi jest zdolnością wpływającą na umysł.

Rozkazywanie żołnierzom (zn): Na 3. poziomie, poświęcając akcję całorundową, legendarny taktyk może wydawać wiążące rozkazy. Zapewnia w ten sposób premię z biegłości +2 albo do ataków, albo do testów umiejętności wszystkim sojusznikom w promieniu 9 metrów. Premia utrzymuje się tyle rund, ile legendarny taktyk posiada premii z Charyzmy (minimum 1 runda).

Żołnierski animusz (zn): Sama obecność legendarnego taktyka przynajmniej 4. poziomu wystarcza, by każdy jego sojusznik w promieniu 9 metrów zyskał prawo do drugiego rzutu obronnego przeciw efektom zauroczeń i *strachu*, jeśli pierwszy rzut się nie powiódł. Nawet jeżeli drugi rzut też się nie uda, wszystkie efekty *strachu* są osłabione – postaci ogarnięte paniką są tylko przerażone, przerażone – wstrząśnięte, a na wstrząśnięte strach w ogóle nie wpływa.

Żołnierski marsz (zn): Poczawszy od 5. poziomu, legendarny taktyk potrafi nakłonić wojska do szybszego marszu. Wszyscy podróżujący z przedstawicielem niniejszej klasy prestiżowej zyskują premię z morale +4 do testów Budowy wykonywanych na potrzeby forsownego marszu lub dowolnych innych zadań wymagających długotrwałego wysiłku. Zdolność nie ma wpływu na zwierzęta.

Pościg za wrogiem (zn): Na 6. poziomie legendarny taktyk uczy się skuteczniej prowadzić wojsko do ataku na uciekającego wroga. Okrzykiem i rozkazem natarcia może pchnąć swe siły naprzód, do pościgu za adwersarzem. Wszyscy sojusznicy w promieniu 9 metrów wokół legendarnego taktyka zyskują premię z morale +1 do ataków i obrażeń we wszystkich okazjnych atakach, które wymierzają w uciekających wrogów.

Sztandar wojenny (zn): Sam widok herbu i innych znaków heraldycznych legendarnego taktyka przynajmniej 7. poziomu wystarczy do przeważenia szali bitwy. Dopóki sztandar przedstawiciela tej klasy

prestiżowej znajduje się w odległości 9 metrów od niego (nie musi sam go nosić – zapewne ma od tego chorążego), wszyscy sojusznicy w promieniu 9 metrów na poziom klasowy postaci zyskują jednocześnie efekty inspirowania odwagi i rozkazowania żołnierzom (patrz wcześniej). Efekty utrzymują się dopóki sztandar nie upadnie lub nie przejdzie w ręce wroga. Gdy jednak coś takiego nastąpi, wszyscy sojusznicy w zasięgu, którzy dostrzegli utratę chorągwi, podlegają karze z morale –1 do testów ataków i obrażeń. Ponadto tracą wszelkie korzystne efekty gwarantowane przez sztandar do czasu jego odzyskania.

Strategiczny odwrót (zn): Legendarny taktyk przynajmniej 8. poziomu może zarządzić strategiczny odwrót, nakazując wojsku wycofanie się i przegrupowanie. Podczas strategicznego odwrotu wszyscy sojusznicy w promieniu 9 metrów od przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej zyskują premię z morale do KP względem wszelkich okazjnych ataków równą premii z Charyzmy legendarnego taktyka.

Ostatnia nadzieja (zn): Na 10. poziomie legendarny taktyk wzbudza w żołnierzach tak wielkie oddanie, że dla niego gotowi są na ostateczne poświęcenie. Wszyscy sojusznicy w promieniu 9 metrów od przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej walczą, nie podlegając żadnym karom, będąc okaleczonymi lub umierającymi. Nie przestają toczyć boju, aż ich punkty wytrzymałości spadną do –10. Gdy przestaną walczyć, muszą natychmiast wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15 +1 za każdy punkt wytrzymałości poniżej 0) – nieudany oznacza śmierć na miejscu.

SMOCZY JEŹDZIEC

W historii Krynnu smoki z jeźdźcami walczyły w zgranych zespołach, niejednokrotnie przyczyniając się w bitwach do przeważenia szali zwycięstwa. Chromatyczne i metaliczne smoki to inteligentni, potężni przeciwnicy. Te istoty są jednak z natury samotnikami i nie mają wrodzonego talentu, jak wilki czy lwy, do łączenia się w sfory i gromadnego ścigania wrogów. Bitwy między smokami rozstrzygają się w walkach jeden na jednego, na kły, pazury i magię – bez większej potrzeby strategii czy taktyki.

Ludzie uczą smoki większej skuteczności w bitwie, walki w parze z wyszkolonym jeźdźcem, który

TABELA 2-16: SMOCZY JEŹDZIEC

Poziom	Bazowa premia do ataku	Rzut obronny na			Specjalne
		Wytr	Ref	Wolę	
1	+0	+2	+2	+0	Smoczy kompan, atak z siodła
2	+1	+3	+3	+0	Smoczy atut
3	+2	+3	+3	+1	Komunikacja empatyczna
4	+3	+4	+4	+1	
5	+3	+4	+4	+1	Smoczy atut
6	+4	+5	+5	+2	Inspirowanie strachu
7	+5	+5	+5	+2	Ataki kierowane
8	+6	+6	+6	+2	Taktyka defensywna
9	+6	+6	+6	+3	Smoczy atut
10	+7	+7	+7	+3	Defensywne współdziałanie

kieruje stworem w trakcie lotu, wypatruje dodatkowych przeciwników i posługuje się bronią. Smok walczący z wprawnym jeźdźcą to śmiertelny i nieubłagany wróg

Smoczych jeźdźców i ich wierzchowców łączy silna więź, dzięki której umieją współdziałać i chronić siebie nawzajem, porozumiewać się bez słów oraz łączyć swe umiejętności z maksymalną skutecznością w bitwie.

Kostka Wytrzymałości: k8.

Wymagania

Postać, która chce zostać smoczym jeźdźcą, musi spełnić następujące wymagania.

Bazowa premia do ataku: +10.

Umiejętności: Jeździectwo 8 rang, Postępowanie ze zwierzętami 8 rang.

Atuty: Odporność na smoczy strach, Walka z wierzchowca, Zdolności przywódcze.

Specjalne: Doświadczenie w dosiadananiu smoka.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe smoczego jeźdźcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich): Dyplomacja (Cha), Jeździectwo (Zr), Leczenie (Rzt), Postępowanie ze zwierzętami (Cha), Rzemiosło (Int), Skakanie (S), Zachowanie równowagi (Zr), Zawód (Rzt).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe smoczego jeźdźcy. Wszystkie te cechy specjalne działają tylko wtedy, gdy smoczy jeździec dosiada swego ulubionego wierzchowca (patrz dalej).

Biegłość w broni i pancerzu: Smoczy jeździec nie zyskuje nowych biegłości w broni ani pancerzu.

Smoczy kompan: Na 1. poziomie niniejszej klasy prestiżowej jej przedstawiciel może uznać smoka, na którym już jeździł, za swego smoczego kompana. Niemniej istnieje w tym względzie ograniczenie zależne od wartości Zdolności przywódczych jeźdźcy oraz odpowiednika poziomu smoka (efektywny poziom postaci i SW różnych smoczych kompanów znajdziesz w tabeli 2-17). Dla przedstawiciela niniejszej klasy prestiżowej efektywny poziom postaci smoka jest o 3 mniejszy niż normalnie. Smoczy jeździec nie może zyskać smoczego kompana, którego EPP (zmodyfikowane o -3) jest wyższe niż suma jego wszystkich poziomów (jest to wyjątek od normalnej zasady, według której kompan musi mieć niższy poziom niż postać).

Przede wszystkim, smoczy jeździec musi za pomocą atutu Zdolności przywódcze pozyskać odpowiedniego smoka jako kompana. Jeżeli postać już ma specjalnego wierzchowca, chowańca lub zwierzęcego towarzysza, podlega karze -2 do wartości Zdolności przywódczych.

Smok nie zgodzi się służyć osobie o przeciwnym charakterze. Ponadto przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej może mieć tylko jednego smoczego kompana w danym czasie, a każda strona ma prawo zerwać związek w dowolnej chwili. Po zakończeniu przyjaźni smoka z jeźdźcą wierzchowiec traci wszelkie korzy-



TABELA 2-17: SMOCZY KOMPANI

Smok	Charakter	Efektywny poziom postaci*
Biały (młody) †	CZ	9
Wywern	N	9
Czarny (młody) †	CZ	10
Mosiężny (młody) †	CD	11
Miedziany (młody) †	CD	12
Czerwony (dziecko)	CZ	12
Złoty (dziecko)	PD	13
Zielony (młody) †	PZ	13
Czarny (małoletni) †	CZ	14
Błękitny (młody) †	PZ	14
Mosiężny (małoletni) †	CD	14
Smokożółw	N	14
Biały (małoletni) †	CZ	14
Spiżowy (młody) †	PD	15
Miedziany (małoletni) †	CD	15
Srebrny (młody) †	PD	15
Czerwony (młody)	CZ	16
Złoty (młody)	PD	17
Zielony (małoletni)	PZ	17
Czarny (dorastający)	CZ	18
Błękitny (małoletni)	PZ	18
Mosiężny (dorastający)	CD	18
Biały (dorastający)	CZ	18
Spiżowy (małoletni)	PD	19
Miedziany (dorastający)	CD	19
Srebrny (małoletni)	PD	19

* Efektywny poziom postaci podany w tej kolumnie odzwierciedla specjalną zdolność smoczego jeźdźcy do traktowania EPP smoka jako mniejszego o trzy – na potrzeby określenia rodzaju smoka, jakiego może mieć za kompana.

† Średnich smoków mogą dosiadać tylko jeźdźcy rozmiaru małego.

ści, które zyskał stosownie do tabeli 2-18. Smoczy kompan starzeje się, ale nie zdobywa doświadczenia.

Większość smoczych kompanów należy do kategorii wiekowej przynajmniej młody. Smoczątko i dzieci są za małe na kompanów, bo albo pozostają wciąż pod opieką rodziców, albo są zbyt niedojrzałe na symbiotyczną relację łączącą smoczego jeźdźcy z wierzchowcem (czerwone i złote smoki zwykle są skłonne przyjąć rolę kompana już w wieku dziecka). Smoki starsze niż dojrzałe kieszko się nadają na kompanów, gdyż nie są w stanie lub nie chcą związać się z humanoidem (istotą ewidentnie pomniejszej kategorii) na długi czas.

Przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej i smok zyskają wszystkie stosowne korzyści tylko wówczas, gdy drugi z wymienionych jest w stanie dźwigać jeźdźca na grzbiecie, jak typowy wierzchowiec. Gad musi zatem być co najmniej o jedną kategorię rozmiaru większy od dosiadającego go osobnika. Oznacza to tyle, że jeźdźcy małego rozmiaru mogą dosiadać młodszych smoków niż ci rozmiaru średniego. Wierzchowiec musi mieć dość siły, by unieść w powietrze dosiadającą go osobę. Jako czworonóg, smok może dźwigać większy ciężar niż dwunożna istota o jego rozmiarze i si-

le, jednak stworzenia fruujące są w stanie nieść w locie maksymalnie ciężar równy małemu obciążeniu.

Zanim jakiegokolwiek korzyści zaczną działać, smoczy jeździec musi ćwiczyć ze swym wierzchowcem przez co najmniej siedem dni. Następnie smok zyskuje korzyści podane w tabeli 2-18, zależne od poziomu postaci w opisywanej klasie prestiżowej. Oprócz tych wymienionych mocy smok nie otrzymuje żadnych korzyści, ale należy go traktować jak oddanego towarzysza (na potrzeby zdolności i czarów, które wpływają na takie więzi).

Niemniej przedstawiciel niniejszej klasy prestiżowej ma kilka obowiązków wobec smoka. Po pierwsze, wierzchowiec musi posiadać odpowiednie legowisko. W *Księdze Potworów* zaprezentowano informacje na temat schronień typowych dla danych odmian smoków. Bez właściwego legowiska wierzchowiec prędzej czy później zbuntuje się przeciw jeźdźcowi.

Po drugie, smok musi pozyskać skarb, które będzie przechowywał w leżu. Minimum to dobra wartości 1000 sz na Kostkę Wytrzymałości stwora. Dokładny skład skarbcza zależy od typu i upodobań smoka. Należy zaznaczyć, iż wierzchowiec nie przechowuje dóbr dla jeźdźcy – skarbiec jest jego własnością, którą niechętnie się dzieli.

Po trzecie i ostatnie, acz najważniejsze, smoka trzeba traktować z szacunkiem odpowiednim do jego Intelaktu, potęgi i rozmiarów. To nie jest głupie zwierzę, któremu wydaje się komendy. Nie jest to też sługa, któremu można rozkazywać. Nawet praworządne dobre smoki są myślącymi niezależnie istotami o własnych pragnieniach i potrzebach.

Jeśli członek rzeczonyj klasy prestiżowej wypełni wszystkie przedstawione wcześniej warunki i pozyska smoczego kompana, stwór zyskuje określone korzyści wynikające ze wspólnych treningów z jeźdźcem (wymieniono je w tabeli 2-18 „Wierzchowiec smoczego jeźdźcy”). Jeśli smok i jeździec rozstaną się (wskutek wspólnej decyzji, śmierci jeźdźcy czy innego zdarzenia), gad traci wszelkie zdobyte premie w tempie –1 na tydzień, aż wróci do normalnych, wyjściowych statystyk.

TABELA 2-18: WIERZCHOWIEC SMOCZEGO JEJĘDZCY

Poziom smoczego jeźdźcy	Premiowe Kostki Wytrzymałości	Naturalny pancerz	Modyfikacja Siły
1-3	+2	+2	+1
4-6	+4	+4	+2
7-9	+6	+6	+3
10	+8	+8	+4

Poziom smoczego jeźdźcy: Dotyczy wyłącznie poziomów w klasie prestiżowej smoczy jeździec. Jeśli smok ucierpi w wyniku wysączenia poziomów, należy traktować go tak, jakby należał do smoczego jeźdźcy na niższym poziomie.

Premiowe Kostki Wytrzymałości: Są to dodatkowe dwunastościenne (k12) Kostki Wytrzymałości. W każdej z nich należy uwzględnić modyfikator z Budowy, jak

zwykle. Pamiętaj, że dodatkowe Kostki Wytrzymałości zwiększają także bazowe premie do ataku i rzutów obronnych. Bazowa premia do ataku smoka jest równa jego KW. Wszystkie rzuty obronne tego typu istoty uznaje się za wyższe. Smok nie zyskuje jednak dodatkowych punktów umiejętności ani atutów za premie KW.

Naturalny pancerz: Liczba podana w tej kolumnie to dodatek do już istniejącej premii z naturalnego pancerza. Odzwierciedla nadprzyrodzoną wytrzymałość wierzchowca smoczego jeźdźca.

Modyfikacja Siły: Tę liczbę należy dodać do wartości Siły smoka.

Atak z siodła: Smoczy jeździec zawsze może atakować w tej samej rundzie, co jego smoczy kompan. Nie musi w tym celu wykonywać testu Jeździectwa.

Smoczy atut: Na 2. poziomie w tej klasie prestiżowej jej przedstawiciel zapewnia swemu smoczemu kompanowi pełne korzyści z premiowego atutu wybranego spośród następujących: Atak z powietrza, Doskonała inicjatywa, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Pochwycenie, Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Rozszczepienie, Skupienie na broni, Unoszenie się, Zionięcie smugowe, Zwrot przez skrzydło. Atutów premiowych nie wlicza się do normalnej liczby atutów dostępnych smokowi, ale stwór musi spełniać wymagania podane w ich opisach. Smok zyskuje atut premiowy, gdy jeździec ćwiczy z nim przez co najmniej tydzień. Przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej zapewnia smokowi drugi atut na 5. poziomie, a trzeci na 9. poziomie. Kolejne atuty również wymagają tygodniowych ćwiczeń.

Komunikacja empatyczna (zw): Począwszy od 3. poziomu, jeździec potrafi porozumiewać się z wierzchowcem bez wypowiedzania słów. Może przekazywać informacje i polecenia zawsze, gdy ma smoka w polu widzenia.

Inspirowanie strachu: Począwszy od 6. poziomu smoczy jeździec dodaje posiadane poziomy klasowe do Kostek Wytrzymałości smoczego kompana na potrzeby określania ST smoczego grozy. Zasięg rzeczownej zdolności oblicza się tak, jakby smok należał do kategorii wiekowej wyższej o jeden.

Ataki kierowane: Począwszy od 7. poziomu, jeździec może naprowadzać ataki smoczego kompana

i kierować nimi. Kierowanie takim wierzchowcem to akcja całorundowa, nieprovokująca okazyjnego ataku. Kierowany smok zyskuje premię z okoliczności +4 do testów ataków.

Taktyka defensywna: Począwszy od 8. poziomu ani smoka, ani jeźdźca nie da się flankować, gdy drugi z wymienionych siedzi w siodle. Wierzchowiec i dosiadająca go osoba nauczyli się obserwować „martwe kąty” wokół siebie, uniemożliwiając wrogom zakradnięcie się „za plecy”.

Defensywne współdziałanie: Na 10. poziomie smok i jeździec współdziałają tak ściśle, że nieustannie chronią się nawzajem przed niebezpieczeństwem. Obaj otrzymują premię z okoliczności +2 do Klasy Pancerza i premię z okoliczności +1 do rzutów obronnych na Refleks.

ŻARLIWY WYZNAWCA

Żarliwy wyznawca to osoba, która najdrobniejsze aspekty swego życia podporządkowała wielkiej idei. Sprawa jest dla niej tak ważna, że postanawia iść między tłumy i szerzyć posiadane przekonania w nadziei nawrócenia innych. Żarliwi wyznawcy postrzegają siebie jako zbawicieli. Niewierzący mogą spoglądać na nich z rozbawieniem albo z usprawiedliwioną obawą. Żarliwy wyznawca, który osiągnie zbyt wielką władzę, może decydować o losach narodów.

Na ścieżkę tej klasy prestiżowej wstępują bar-dowie i kapłani. Pierwsi z wymienionych ze względu na mistrzowskie władanie słowem, a drudzy ze względu na niezłomną wiarę i przekonania. Niestety, żarliwi wyznawcy czasem tak zapatrują się w swoją sprawę, że zaślepią ich blask własnej chwały. Widać to choćby na przykładzie króla-kapłana Istar, którego pycha i fanatyzm spowodowały Kataklizm zmieniający kształt całego świata.

Żarliwi wyznawcy BN to przywódcy kultów, na przykład Poszukiwaczy z Abanasinii albo fanatyczni wierni dowolnego bóstwa czy ideologii. Są manipulatorami i dysponują armiami fanatycznie oddanych popleczników. Gdy żarliwy wyznawca podąży za swą wiarą, nikt i nic nie może stanąć mu na drodze.

Kostka Wytrzymałości: k6.

TABELA 2-19: ŻARLIWY WYZNAWCA

Poziom	Bazowa premia		– Rzut obronny na –			Specjalne
	do ataku	Wytr	Ref	Wolę		
1	+0	+0	+0	+2		Oracja: <i>zniewalająca mowa</i> , słuszny gniew (1/dzień)
2	+1	+0	+0	+3		Oracja: <i>przekonujący argument</i> , rzuty obronne przeciw oczarowaniom +1
3	+1	+1	+1	+3		Zbieranie popleczników
4	+2	+1	+1	+4		Słuszny gniew (2/dzień), rzuty obronne przeciw oczarowaniom +2
5	+2	+1	+1	+4		Oracja: <i>karcząca tyrada</i> , zbieranie popleczników +1
6	+3	+2	+2	+5		rzuty obronne przeciw oczarowaniom +3
7	+3	+2	+2	+5		Słuszny gniew (3/dzień), zbieranie popleczników +2
8	+4	+2	+2	+6		Oracja: <i>kłopotliwe słowa</i> , rzuty obronne przeciw oczarowaniom +4
9	+4	+3	+3	+6		Zbieranie popleczników +3
10	+5	+3	+3	+7		Oracja: <i> płomienna oracja</i> , rzuty obronne przeciw oczarowaniom +5, szczęście męczennika

Wymagania

Postać, która chce zostać żarliwym wyznawcą, musi spełnić następujące wymagania.

Umiejętności: Błefowanie 3 rangi, Dyplomacja 8 rang, Koncentracja 8 rang, Wycucie pobudek 4 rangi, Występy (dowolne, w tym snucie opowieści) 3 rangi.

Umiejętności klasowe

Oto umiejętności klasowe żarliwego wyznawcy (i atrybut kluczowy dla każdej z nich):

Błefowanie (Cha), Dyplomacja (Cha), Język obcy, Koncentracja (Bd), Wiedza (religia) (Int), Wycucie pobudek (Cha), Występy (Cha), Zastraszanie (Cha), Zawód (Rzt), Zbieranie informacji (Cha).

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 4 + modyfikator z Int.

Właściwości klasowe

Oto właściwości klasowe żarliwego wyznawcy.

Biegłość w broni i pancerzu: Żarliwi wyznawcy nie zyskują nowych biegłości w broni ani pancerzu.

Oracja: Raz dziennie na poziom tej klasy prestiżowej żarliwy wyznawca może wykorzystać talent oratorski (podobnie jak bard muzykę) do wpływania na innych. Zależnie od liczby rang w umiejętności Dyplomacja jest w stanie zniewalać tłumy, wywoływać wątpliwości co do przekonań, nakłaniać do czynów normalnie odrzucanych, zdezorientować przeciwników słownej debaty albo wreszcie podniecić tłum do krwawego szału. Żarliwy wyznawca musi być w stanie mówić wyraźnie i być słyszany, aby skutecznie używać tej zdolności. Analogicznie do rzucania czarów, głuchy bohater podlega ryzyku 20% na nieudane użycie oracji. Jeśli tak się stanie, niniejsza zdolność i tak liczy się w danym dniu za wykorzystaną.

Zniewalająca mowa (zc): Żarliwy wyznawca co najmniej 1. poziomu i z minimum 8 rangami w Dyplomacji może za pomocą przemowy wpływać na grupy osób, powodując, że przerwą aktualnie wykonywane zajęcia i wsłuchają się w jego słowa. Zdolność przemawiania przed wielkimi tłumami oraz kontrolowania przyptówów i odpływów ich przychylności to chyba największa broń przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej. Słuchający ulegną zniewoleniu, gdy rozumieją jego sło-

wa (znają język, którym się posługują) i przebywają w promieniu 27 metrów od niego. Żarliwy wyznawca wykonuje test Dyplomacji, a każda potencjalna ofiara wykonuje rzut obronny na Wolę – wynik co najmniej równy rezultatowi wspomnianego testu umiejętności oznacza, iż oparła się ona opisywanej zdolności. Jeśli zaś rzut obronny się nie powiedzie, istota siada

(lub staje) cicho i słucha przemowy wyznawcy dopóki ten się wypowiada i się koncentruje (maksymalnie 2 rundy na poziom w niniejszej klasie prestiżowej). Efekt działania jest analogiczny do czaru *zachwył*. Zniewalająca mowa to zdolność oczarowań (zauroczenie) [dźwięk, oparta na języku, wpływająca na umysł].

Przekonujący argument (zc): Przynajmniej 2-poziomowy żarliwy wyznawca o minimum 9 rangach w Dyplomacji umie przedstawić przekonujący argument, sprawiając, że jedna osoba na pewien czas przyjmie jego punkt widzenia. Zdolność ta działa jak czar *sugestia*. Można jej użyć tylko wobec osoby, która najpierw uległa zniewoleniu (za sprawą zdolności zniewalająca mowa) albo zdezorientowaniu (dzięki kłopotliwym słowom). *Sugestia* nie liczy się

jako wykorzystanie dziennego limitu oracji, ale *zachwył* i *zdezorientowanie* – tak. Efekt

ulega zanegowaniu dzięki udanemu rzutowi obronnemu na Wolę (ST 10 + poziom klasowy żarliwego wyznawcy + jego modyfikator z Cha). Przekonujący argument to zdolność oczarowań (przymus) [dźwięk, oparta na języku, wpływająca na umysł].

Karcąca tyrada (zc): Żarliwy wyznawca o przynajmniej 13 rangach w Dyplomacji i minimum 5. poziomu potrafi wykorzystywać cudze słabości. Wyrzucając z siebie potok gniewnych słów wymierzonych w daną osobę, potrafi wzbudzić w niej poczucie winy. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 10 + poziom żarliwego wyznawcy + jego modyfikator z Cha) – udany oznacza uniknięcie wstrząśnięcia (skutkującego karą z morale -2 do testów ataków, obrażeń od broni i rzutów obronnych) utrzymującego się przez 10 minut na poziom w tej klasie prestiżowej. Karcąca tyrada to zdolność oczarowań (zauroczenie) [dźwięk, oparta na języku, wpływająca na umysł].

Kłopotliwe słowa (zc): Żarliwy wyznawca co najmniej 8. poziomu i z minimum 16 rangami w Dyplomacji jest



Żarliwy wyznawca

w stanie schwytać jedną osobę w sieć słów. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 12 + poziom żarliwego wyznawcy + jego modyfikator z Cha) – udany oznacza uniknięcie dezorientacji trwającej 1 minutę na poziom w tej klasie prestiżowej. Kłopotliwe słowo to zdolność oczarowań (przymus) [dźwięk, oparta na języku, wpływająca na umysł].

Płomienna oracja (zc): Żarliwy wyznawca co najmniej 10. poziomu i z minimum 18 rangami w Dyplomacji zyskuje niemal zupełną władzę nad masami. Gdy uda mu się zniewolić tłum, potrafi aż do granic wzbudzać emocje w każdej osobie wchodzącej w jego skład, osiągając efekty jednego z następujących czarów: *promyk nadziei*, *przejmująca rozpacz* lub *szal*. Emocja trwa nieprzerwanie, dopóki żarliwy wyznawca kieruje przepływem emocji (czyli podtrzymuje zniewalającą mowę), ale każda potencjalna ofiara ma szansę zaniegować efekt, wykonując udany rzut obronny na Wolę sporny z wynikiem testu Dyplomacji przedstawiciela opisywanej klasy prestiżowej. Płomienna oracja to zdolność oczarowań (przymus) [dźwięk, oparta na języku, wpływająca na umysł].

Słuszny gniew (zn): Żarliwego wyznawcę spełnia poczucie własnej wartości i cnoty, więc nie zawróci z obranej ścieżki. Raz dziennie może dodać modyfikator z Charyzmy do jednego dowolnego rzutu obronnego. Począwszy od 4. poziomu może skorzystać z tej mocy dwa razy dziennie, a od 7. poziomu – trzy razy dziennie.

Odporność na oczarowania (zw): Żarliwy wyznawca jest tak przekonany o własnej wyższości moralnej, że trudno wpłynąć magicznie na jego umysł. Począwszy od 2. poziomu otrzymuje premię +1 na każde dwa poziomy do rzutów obronnych przeciw zaklęciom i efektom oczarowania.

Zbieranie popleczników (zw): Począwszy od 3. poziomu żarliwy wyznawca zaczyna skupiać wokół siebie grupki wiernych popleczników, tak jakby dysponował atutem Zdolności przywódcze. Na 5. poziomie zyskuje premię +1 do wartości Zdolności przywódczych, która rośnie do +2 na 7. poziomie i do +3 na 9.

Szczyście męczennika: Najzdolniejsi żarliwi wyznawcy potrafią obracać największe klęski w niewiarygodne sukcesy. Na 10. poziomie przedstawiciel opisywanej klasy prestiżowej może powtórzyć nieudany test ataku, rzut obronny, test umiejętności, test atrybutu lub poziomu. Ma prawo skorzystać z tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi jego modyfikator z Charyzmy +1.

Atuty

W świecie SMOCZEJ LANCY atuty nie tylko zapewniają przewagę bohaterom i złoczyńcom. Służą także lepszemu opisaniu wszelkich postaci. Kender łotrzyk może być czarujący i niezauważalny, a elfi kapłan cechować się dyscypliną i szczęściem. Atuty takie zapewniają przewagę w zasadach gry i mają zarazem wartość fabularną – pomagają graczom i Mistrzowi Podziemi lepiej poznać postać.

Atuty w niniejszym rozdziale rozszerzają listę przedstawioną w *Podręczniku Gracza* i dotyczą ich opisane tam zasady dotyczące liczby atutów dostępnych postaci oraz sytuacje, w których może ona wybierać nowe.

BRÓŃ ODDECHOWA SMOKÓWCÓW [OGÓLNY]

Okiełznałeś swe smocze dziedzictwo i możesz atakować smoczopodobną bronią oddechową.

Wymagania: Smokowiec, bazowa premia do rzutu obronnego na Wolę +4.

Korzyści: Zyskujesz prawo do używania raz dziennie broni oddechowej jako zdolności nadnaturalnej. Twoje zionięcie zadaje 3k8 obrażeń (Ref zmniejsza o połowę, ST rzutu obronnego 10 + 1/2 KW + modyfikator z Bd). Rodzaj zionięcia zależy od odmiany smokowca:

Baaz	strumień (linia) ognia, 18 m
Kapak	strumień (linia) kwasu, 18 m
Bozak	strumień (linia) błyskawic, 18 m
Sivak	stożek zimna, 9 m
Aurak	stożek ognia, 9 m

Normalnie: Smokowcy normalnie nie posiadają broni oddechowej.

DOSKONALSZA BRÓŃ ODDECHOWA SMOKÓWCÓW [OGÓLNY]

Doskonale okiełznałeś swe smocze dziedzictwo i skuteczniej posługujesz się wrodzoną bronią oddechową.

Wymagania: Smokowiec, Broń oddechowa smokowców, bazowa premia do rzutu obronnego na Wolę +8.

Korzyści: Możesz używać broni oddechowej jako zdolności nadnaturalnej trzy razy dziennie. Twoje zionięcie zadaje 6k8 obrażeń (Refleks zmniejsza o połowę [ST 10 + 1/2 KW + modyfikator z Bd]).

DOSKONALSZA ODPORNOŚĆ NA SMOCZY STRACH [OGÓLNY]

Wykazujesz wielką odwagę w obecności smoków.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +6. Przy najmniej raz musiałeś zostać raniony przez smoka.

Korzyści: Otrzymujesz premię +8 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko smoczej grozie.

ODPORNOŚĆ NA SMOCZY STRACH [OGÓLNY]

Wykazujesz odwagę w obecności smoków.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +3, musiałeś przynajmniej raz w życiu spotkać smoka.

Korzyści: Otrzymujesz premię +4 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko smoczej grozie.

OLBRZYMIA BESTIA [OGÓLNY]

Posiadasz naprawdę imponującą posturę.

Wymagania: Półogr lub minotaur.



TABELA 2-20: ATUTY

Atut	Wymagania
Broń oddechowa smokowców	Smokowiec, bazowa premia do rzutu na Wolę +4
Doskonalsza broń oddechowa smokowców	Smokowiec, Broń oddechowa smokowców, bazowa premia do rzutu obronnego na Wolę +8
Odporność na smoczy strach	Bazowa premia do ataku +3, przynajmniej jedno spotkanie ze smokiem
Doskonalsza odporność na smoczy strach	Bazowa premia do ataku +6, przynajmniej raz raniiony przez smoka
Olbrzymia bestia	Półgór lub minotaur
Poczucie honoru	—
Rezerwy mocy	Żelazna wola, 1. poziom czarującego
Spektakularna zabójcza agonía	Smokowiec
Szczur w pułapce	Krasnolud żłebowy, bazowa premia do ataku +1
Włócznia zagłady <i>f</i>	Bazowa premia do ataku +1
Wspaniała szarża <i>f</i>	Jeździectwo 1 ranga, Walka z wierzchowca
Zionięcie z powietrza	Szybkość latania, broń oddechowa, Atak z powietrza
Zionięcie smugowe	Szybkość latania, broń oddechowa, Atak z powietrza, Zionięcie z powietrza

f Wojownik może wybrać ten atut jako swój atut premiowy.

Korzyści: Gdy w jakimkolwiek teście spornym przysługuje ci modyfikator wynikający z rozmiaru (np. podczas zwania czy prób szarży byka), traktuje się ciebie jakbyś miał rozmiar duży, jeśli to w tym wypadku korzystne. Twój rozmiar uważa się za duży również przy określaniu, czy działają na ciebie specjalne ataki potwora oparte na rozmiarze (np. doskonałe łapanie albo polykanie w całości).

Specjalne: Atut ten można wybrać tylko na 1. poziomie.

POCZUCIE HONORU [OGÓLNY]

– *Moje słowo to mój honor, a mój honor to moje życie.*

Sturm Brightblade (przeł. D. Żywno)

Dotrzymywanie słowa i obrona honoru to dla ciebie bardzo ważna sprawa.

Korzyści: Zyskujesz premię z okoliczności +2 do każdego rzutu obronnego, jeśli porażka w nim oznaczać będzie złamanie obietnicy, przysięgi albo powierzonego obowiązku.

Specjalne: Jeśli celowo złamiesz obietnicę lub przysięgę, tracisz korzyści z tego atutu, dopóki nie odpokutujesz winy (patrz czar *pokuta*).

REZERWY MOCY [OGÓLNY]

Gdy rzucasz zaklęcie, możesz zwiększyć efektywny poziom czarującego kosztem fizycznego wyczerpania.

Wymagania: Żelazna wola, 1. poziom czarującego.

Korzyści: Rzucając zaklęcie, możesz zwiększyć poziom czarującego o 1, 2 lub 3, ale natychmiast potem ulegasz oszołomieniu na tyle samo rund. Zwiększony poziom czarującego wpływa na wszystkie zmienne zaklęcia zależne od poziomu, a więc na zasięg, obszar działania, przenikanie odporności na czary i trudność rozproszenia. Dzięki temu atutowi możesz przekroczyć normalne ograniczenia zaklęcia oparte na poziomie, zatem 9-poziomowy czarodziej może dzięki Rezerwom mocy rzucić *kulę*

ognistą jak czarodziej 12. poziomu i zadać 12k6 obrażeń od ognia.

Jeśli jesteś niepodatny na oszołomienie, zamiast ulegać mu, korzystając z Rezerw mocy odnosisz 1k6, 2k6 lub 3k6 obrażeń.

SPEKTAKULARNA ZABÓJCZA AGONIA [OGÓLNY]

W twoim ciele krąży niepohamowana moc, grożąc surowymi konsekwencjami zabójcy, który cię pokona.

Wymagania: Smokowiec.

Korzyści: Zabójcza agonía, którą posiadasz za sprawą swej rasy, jest niezwykle potężna. Gdy umierasz, zabójcza agonía wywołuje następujący efekt, zależnie od odmiany smokowca, do której należysz.

Baaz: W chwili śmierci zamieniasz się w kamień, jak zwykle. Niemniej w jedną rundę po śmierci twoje posągowe ciało eksploduje chmurą kamiennych odłamków. Wszystkie stworzenia w promieniu 6 metrów stają się celem ataku dystansowego (premia do ataku +10), który zadaje 1k10 obrażeń plus twój modyfikator z Bd.

Kapak: Zamiast roztopić się w kałużę kwasu, twoje ciało eksploduje w 6-metrowym rozprysku, który zadaje 4k6 obrażeń od kwasu (Refleks zmniejsza o połowę [ST 10 + 1/2 KW + modyfikator z Bd]).

Bozak: Twoje eksplodujące kości zadają 6k6 obrażeń w 6-metrowym rozprysku (Refleks zmniejsza o połowę [ST 10 + 1/2 KW + modyfikator z Bd]). Porażka w rzucie obronnym oznacza zwalenie z nóg na ziemię.

Sivak: Przyjmujesz kształt swego zabójcy lub wybuchasz płomieniem, jak zwykle, ale w tym celu wysączasz energię życiową zabójcy. Otrzymuje on 1 negatywny poziom na twoje 2 poziomy lub KW (Wytrwałość neguje [ST 10 + 1/2 KW + modyfikator z Bd]).

Aurak: Wybuchasz eksplozją magicznej energii, jak zwykle, ale zadajesz 6k6 obrażeń w 6-metrowym rozprysku. Ponadto przez kolejne 5 rund wybuchasz ponownie w swojej turze, za każdym razem detonując w miejscu odległym o 9 metrów w losowym kierunku od miejsca poprzedniej eksplozji.

SZCZUR W PUŁAPCE [OGÓLNY]

Możesz w mgnieniu oka przejść z żalostnego skamienia do krwawej furii.

Wymagania: Krasnolud źlebowy, bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: W akcji następującej bezpośrednio po zastosowaniu przez wroga testu Zastraszania przeciwko tobie lub też w rundzie, w której wykonałeś test Dyplomacji, zyskujesz premię +2 do testów ataków. Przeciwnika może zaskoczyć twój atak. Jeśli atakujesz kogoś, kto stosował przeciw tobie Zastraszanie albo kto był celem twojego wcześniejszego testu Dyplomacji, adwersarz musi wykonać test Wyczucia pobudek o ST 10 – nieudany oznacza, iż jest nieprzygotowany i straci premię ze Zręczności do KP.

WŁÓCZNIĄ ZAGŁADY [WOJOWNIK, OGÓLNY]

Niewielu ma szansę uniknąć śmierci na grocie twej włóczni, gdy jesteś przygotowany na atak.

Wymagania: Bazowa premia do ataku +1.

Korzyści: Gdy wykorzystasz przygotowanie akcji do nastawienia włóczni (lub podobnej broni) przeciwko szarzy, zyskujesz premię +4 do testu ataku i zadajesz szarżującemu wrogowi podwójne obrażenia. Jeśli używasz przygotowania akcji do zaatakowania adwersarza, który bez szarzy wejdzie na zagrożone przez ciebie pole, również zyskujesz premię +4 do testu ataku, ale zadajesz normalne obrażenia.

Normalnie: Nastawienie włóczni (lub podobnej broni) przeciw szarzy pozwala zadać podwójne obrażenia szarżującemu wrogowi albo zaatakować zbliżającego się adwersarza, gdy wejdzie na zagrożone przez ciebie pole. Nie zyskujesz jednak żadnych premii do ataku.

Specjalne: Przygotować przeciw szarzy można następującą broń: długa włócznia, halabarda, krasnoludzki urgrosh, trójząb i włócznia.

WSPANIAŁA SZARŻA [WOJOWNIK, OGÓLNY]

Potrafisz wykorzystywać siłę swego wierzchowca do nadania jeszcze większej siły atakom kopią.

Wymagania: Jeździectwo 1 ranga, Walka z wierzchowca.

Korzyści: Gdy używasz kopii szarżując na wierzchowcu, możesz obliczać premię do obrażeń w oparciu o jego Siłę, a nie swoją. Na przykład, jeśli jesteś człowiekiem wojownikiem z Siłą 14, a dosiadasz ciężkiego bojowego konia (Siła 18), zadawałbyś kopią 1k8+4 obrażenia zamiast 1k8+2. Jak zwykle szarżując kopią zadajesz podwójne rany.

Po wykonaniu testu ataku i obrażeń musisz wykonać dla kopii rzut obronny na Wytrwałość o ST 8. Porażka oznacza, że przy wspaniałej szarzy poszła w drzazgi.

Normalnie: Kopie zadają podwójne obrażenia w szarzy na wierzchowcu, ale normalnie postać uży-

wa własnej Siły do obliczania premii do ran. W normalnej walce nie grozi im też połamanie.

Specjalne: Musisz być uzbrojony w kopię lub podobną broń (np. *smoczą lancę*). Możesz używać tego atutu dosiadając latającego wierzchowca, na przykład smoka.

ZIONIĘCIE SMUGOWE [OGÓLNY]

Używając broni oddechowej podczas lotu możesz zionąć tak, by objąć jej działaniem większy obszar na ziemi.

Wymagania: Szybkość latania, broń oddechowa, Atak z powietrza, Zionięcie z powietrza.

Korzyści: Gdy używasz broni oddechowej podczas lotu (nie ma znaczenia czy wraz z pojedynczą akcją ruchu i atutem Atak z powietrza, czy też z podwójnym ruchem i atutem Zionięcie z powietrza), możesz zwiększyć obszar ziemi objęty zionięciem. Masz prawo użyć broni oddechowej na odcinku równym połowie twej szybkości latania, jeśli poruszasz się w linii prostej wzdłuż tego odcinka. Określając obszar objęty zionięciem dokonaj następującej operacji: wyznacz normalnie teren działania broni oddechowej, a następnie wydłuż go w linii prostej na pożądaną długość. Przedłużenie odległości należy liczyć od centrum efektu.

Na przykład, sivaak ma szybkość latania 18 metrów, a jego broń oddechowa to 9-metrowy stożek zimna. Lecąc na wysokości dokładnie 9 metrów, obejmie zionięciem obszar koła o promieniu 4,5 metra. Dzięki Zionięciu smugowemu może on objąć obszar szerokości 4,5 metra i długości 9 metrów (połowa szybkości latania), którego oba końce będą miały kształt półkole.

Gdyby sivaak ział 30-metrowym strumieniem błyskawic, to normalnie obejmowałby nim na ziemi koło o promieniu 1,5 metra, ponieważ linia ma szerokość i wysokość 3 metrów. Dzięki Zionięciu smugowemu może pokryć obszar szeroki na 3 metry, a długi na 22,5 metra (połowa szybkości latania).

ZIONIĘCIE Z POWIETRZA [OGÓLNY]

Możesz użyć broni oddechowej podchodząc do ataku z dużą szybkością latania.

Wymagania: szybkość latania, broń oddechowa, Atak z powietrza.

Korzyści: Lecąc możesz użyć broni oddechowej w darmowej akcji, jeżeli w danej rundzie wykonujesz tylko i wyłącznie ruch. Nie możesz używać Zionięcia z powietrza podczas akcji bieg. Nie zyskujesz żadnych „dodatkowych” użyć broni oddechowej.

Niniejszy atut można wykorzystać tylko i wyłącznie w połączeniu z zionięciem uzyskanym za sprawą atutu Broń oddechowa smokowców.

Normalnie: Użycie zdolności nadnaturalnej to akcja standardowa, co ogranicza cię do pojedynczej akcji ruchu w rundzie, w której używasz broni oddechowej.



*Spokojny jest las, spokojne jego posiadłości doskonałe,
Gdzie wzrastamy i już nie umieramy, nasze drzewa są
wiecznie zielone,*

*Dojrzałe owoce nigdy nie spadają, strumyki są nieruchome
i przejrzyste*

*Jak szkło, jak serce pełne wytchnienia tego nie kończącego
się dnia.*

*Pod tymi gałęziami dobrowolnie poddanie się bezruchowi,
Sprawy ptasich śpiewów, miłości, pozostawione na
pograniczu*

*Wraz z wszelkimi gorączkami, zawodną pamięcią.
Spokojny jest las, spokojne jego posiadłości doskonałe.*

*I światło na świetle, światło jako odegnanie mroku,
Pod tymi gałęziami brak cienia, bowiem cień jest
zapomniany*

*W świetle światła i chłodnej woni liści,
Gdzie wzrastamy i umieramy; nasze drzewa już nie są
wiecznie zielone.*

*Tu jest cisza, gdzie muzyka zwraca się przeciwko
milczeniu,*

*Tu na wyobrażonym krańcu świata, gdzie jasność
Uzupełnia zmysły, nareszcie tam, gdzie dostrzegamy, że
Dojrzałe owoce nigdy nie spadają, strumyki są nieruchome
i przejrzyste.*

*Gdzie tży wyschły na naszych twarzach lub osiadły
Nieruchome jak strumień w znakomitej krainie spokoju,
A podróżnik otwiera się, pozwalając na wędrówkę światła
Jak powietrze, jak serce pełne wytchnienia tego
niekończącego się dnia.*

*Spokojny jest las, spokojne jego posiadłości doskonałe,
Gdzie wzrastamy i już nie umieramy, nasze drzewa są
wiecznie zielone,*

*Dojrzałe owoce nigdy nie spadają, strumyki są nieruchome
i przejrzyste*

*Jak powietrze, jak serce pełne wytchnienia tego
niekończącego się dnia.*

„Pieśń o lesie Wayreth” (przeł. D. Żywno)

ŁNiewiele rzeczy wzbudza na Krynnie tyle obaw i nieporozumień co stosowanie magii. Od mocy ofiarowywanych kapłanom przez bogów do magii wtajemniczeń znanej czarodziejom, od przyrodzonej energii świata wykorzystywanej przez zaklinaczy po dziwną moc wewnętrzną mistyków – magia na Krynnie należy do głównych sił sprawczych.

W różnych erach dziejowych Krynnu dominowały różne rodzaje czarostwa. Przed Katakлизmem magia objawień i wtajemniczeń współistniały we względnym pokoju, do czasu gdy król-kapłan obwieścił, że

drugą z wymienionych siły Dobra wyklęły. Po Katakлизmie, gdy bóstwa odeszły, magia kapłańska przestała działać. Dopiero podczas wojny lancy, ponad trzysta lat później, magia objawień zaczęła powracać, gdy śmiertelnicy znów zwrócili się do bogów i bogiń.

Po wojnie chaosu magie objawień i wtajemniczeń zniknęły całkowicie, gdyż wszystkie bóstwa, nawet te trzy magii, straciły kontakt ze światem. We wczesnym Wieku Śmiertelników powstały nowe jej rodzaje – pierwotna magia zaklinań i mistycyzm. W przeciwieństwie do mocy zsyłanej przez bóstwa, te wymienione opierają się na energii czerpanej z materii samego świata albo z głębi istoty. Niegdyśiejsi kapłani i czarodzieje porzucili dawne ścieżki na rzecz nowych form magii, starając się odzyskać posiadaną niegdyś moc.

Trzydzieści osiem lat po wojnie chaosu przez Ansalon przetoczyła się dziwna burza, przynosząc zaskakujące osłabienie mistycyzmu i pierwotnej magii zaklinań. Wyglądało na to, że magia znowu opuszcza świat. Wraz z nadejściem Armii Jedyne Boga Ansalon znów nawiedziła zmiana. Gdy okazało się, że Jedyne Bóg to Takhisis, która skradła świat po klęsce Chaosu, wyszło również na jaw, że dla odzyskania straconej mocy wysysała magię z dusz zmarłych. Po upadku Takhisis pozostałe bóstwa powróciły na Krynn, przynosząc z powrotem starą magię.

Obecnie stare i „nowe” rodzaje magii współistnieją, ale jeszcze nie wiadomo czy będzie to pokojowa koegzystencja, czy konfliktowa rywalizacja. Dopiero zostanie to zapisane w Rzece Czasu.

MAGIA WTajemniczeń

Magia wtajemniczeń to całe życie czarodziejów – zarówno tych, którzy przeszli Próbę Wielkiej Magii, jak i renegatów lekceważących prawa ustanowione przez trzy bóstwa magii.

Magia wtajemniczeń polega na bezpośrednim manipulowaniu siłami stworzenia, które są zdolne sprowadzić katakлизm, czego doświadczone w Wieku Snów, gdy bóstwa magii musiały interweniować, by ocalić śmiertelnych przed wyzwoleniem mocy przekraczających ich zrozumienie.

Ponieważ w magii tkwi tak niszczycielski potencjał, jej bogowie ustanowili zasady zwane Klątwą Magów. Za jej sprawą zaklęcia znikają z pamięci czarodziejów zaraz po ich rzuceniu, co zmusza magów do odpoczynku po fizycznym wyczerpaniu spowodowanym czarowaniem. Z tego też powodu muszą wciąż uczyć się czarów na nowo. Bez tych ograniczeń śmiertelnicy mogliby doprowadzić do masowej katastrofy, której skala przeszłaby sam Katakлизm.

W następstwie Katakлизmu, gdy większość bóstw odeszła ze świata, niemniej trzej bogowie magii po-

zostali, ucieleśnieni pod postacią trzech księżyców orbitujących wokół Krynnu. Dlatego właśnie czarodzieje mieli pewność, że bóstwa tak naprawdę nie odeszły, a tylko czekają na właściwą chwilę, by „powrócić”.

Po pokonaniu Chaosu trzy księżycy znikły, a na ich miejsce zjawiał się jeden nowy księżyc, będący ledwie bolesnym wspomnieniem po łagodnym świetle Solinari, karmazynowej chwale Lunitari i mrocznym cieniu Nuitari (aczkolwiek ten ostatni ukazywał się tylko oczom czarodziejów Czarnych Szat). Wraz z trzema księżycami odeszła także magia wtajemniczeń. Wówczas wielu czarodziejów zajęło się nową, niesprawdzoną, „pierwotną magią zaklinań”, choć nie odżałowali straty niegdysiejszej mocy. Nie wiązały ich już prawa magii ustanowione przez trzy bóstwa, mogli więc dzierżyć broń w jednej ręce i czarować drugą, lecz dni prawdziwej czarodziejskiej potęgi odeszły do przeszłości. A przynajmniej wielu tak sądziło.

Po ujawnieniu Takhisis jako Jedyne Boga i jej ostatecznej porażce bóstwa znów mogły powrócić na Krynn. Raz jeszcze trzy potęgi magii zajęły swe dawne miejsce na nocnym niebie, przynosząc ze sobą starą magię wtajemniczeń.

Zapewne niegdysiejsi czarodzieje powrócą do znanej im magii. Niektórzy mogą postanowić iść dalej bardziej niezależną, swobodną ścieżką zaklinaczy. A możliwe, że uda się połączyć obie drogi.

WIELKA MAGIA

Nie ma w historii Ansalonu organizacji cieszących się tak znacznym szacunkiem i tak szczerym lękiem, jak Zakony Wielkiej Magii. Założono je we wczesnym Wieku Snów, mają więc spuściznę starszą niż jakakolwiek organizacja, nawet rycerze sołamijscy.

Zakony Wielkiej Magii to trzy odrębne grupy: Białe Szaty Dobra, Czerwone Szaty Neutralności i Czarne Szaty Zła. Różni je charakter, ale łączą wspólna idea – czarodziej ma być wierny jedynie magii.

Gdy trzy bóstwa magii tworzyły zakony, czarodziejom przekazano Fundamenty Czarodziejstwa:

1. Wszyscy czarodzieje to bracia i siostry w zakonie. Wszystkie zakony to bracia i siostry w magii.

2. Siedziby Wielkiej Magii należą wspólnie do wszystkich zakonów i nigdy nie wolno użyć tam magii w gniewie przeciwko braciom czarodziejom.
3. Świat poza murami wież może zwrócić brata przeciw siostrze i zakon przeciw zakonowi, lecz takie są właśnie prawa wszechświata.

Poza wiezami magii Czarna Szata i Biała Szata – stojący po przeciwnych stronach w bitwie – bez wahania sięgną po najpotężniejsze czary, starając się zabić adwersarza. Niemniej za murami te same osoby mogą z zapalem wymieniać się notatkami z magicznych badań, pozostając w jak najlepszych stosunkach. Właśnie uwielbienie magii ponad wszystko pozwoliło Zakonom Wielkiej Magii przetrwać w świecie, w którym niejednokrotnie postrzegano je jako plugastwo zasługujące na wytępienie.

Po zniknięciu trzech bóstw magii wraz z magią wtajemniczeń, trzech czarodziejów, którzy zaczęli uczyć się „nowej” formy magii, zebrało się i odbyło Ostatnie Konklawe w Wieży Wayreth. Palin Majere, bratanek wielkiego Raistlina Majere, spotkał się z nieznanym zwanym tylko pod mianem Mistrz Wieży oraz z tajemniczym Zaklinaczem Cieni (zwanym też Cienistym Magiem lub Cienistym Zaklinaczem). Cała trójka postanowiła rozwiązać Zakony Wielkiej Magii, ich czas bowiem przeminął. Przez pierwsze dekady Piątego Wieku, bez rozkazów wskazujących drogę, czarodzieje albo podjęli studia nad nową pierwotną magią zaklinań (w Akademii Czarów Palina Majere) i mistycyzmem (w Cytadeli Światła, założonej przez potężną mistyczkę Goldmoon [Złota Luna], niegdysiejszą wspaniałą kapłankę Mishakal), albo porzucili magię na dobre. W następujących latach wielu zabito lub schwytano. Były to naprawdę czarne lata dla członków niegdyś wspaniałych Zakonów Wielkiej Magii.

Po ponownym objawieniu się bóstw magia prawdziwych czarodziejów powróciła na świat. Trzy księżycy świecą na niebie, nadając podążającym ścieżkami wtajemniczeń odnowione poczucie celu w życiu. Obecnie Dalamar Mroczny i lady Jenna z Palanthas połączyli siły w nadziei na powrót do Wieży w Wayreth – centrum mocy Zakonów Wielkiej Magii. W międzyczasie na całym Ansalonie znów otwarto mniejsze szkoły, zaczęto przyjmować

Kłątwa Magów:

⇒ reguła opcjonalna ⇐

Pełne efekty Kłątwy Magów mają postać reguły opcjonalnej, którą można wprowadzić, aby odzwierciedlić wyczerpanie wiążące się z rzucaniem potężnych czarów Wielkiej Magii.

W praktyce oznacza to, że gdy po rzuceniu dowolnego czaru wtajemniczeń postać musi wykonać

rzut obronny na Wytrwałość o ST 10 + poziom zaklęcia – udany nie oznacza żadnego szczególnego efektu. Niemniej porażka świadczy o tym, iż bohater jest zmęczony. Zmęczony, któremu nie powiedzie się kolejny rzut obronny, staje się wyczerpany. Jeśli nie powiedzie się trzeci z kolei rzut obronny, postać traci przytomność.

nowych studentów i przygotowywać ich na dzień, w którym raz jeszcze przejdą próby, udowadniając swą gotowość (lub jej brak) do miana w pełni wykształconego czarodzieja Wielkiej Magii. Nadal nie ma pewności co do tego, jak bóstwa magii i ich zakony postrzegają „pierwotną” magię zaklinań i jak ukształtują się ich relacje wobec osób ją praktykujących.

Mentorzy i akademie

Większość chętnych do wstąpienia do Zakonów Wielkiej Magii wcześniej zaczyna szkolenie. Mistrzowie magii wyznaczeni przez Konklawe mają za zadanie prowadzić te młode umysły, skrzętnie odsiewając nienadających się do roli czarodzieja i mając oko na osoby, które mogą okazać się cudownymi dziećmi.

Nauczanie studenta postępuje tylko do pewnego momentu, co ma zachęcić osoby myślące o dal-

szych studiach do podjęcia Próby Wielkiej Magii. Niektórzy uczniowie nigdy nie osiągają tego etapu, zatrzymując się na poziomie pierwszego wtajemniczenia aż do końca życia. Niewielki odsetek może w tajemnicy kontynuować studia, ale ryzykują obwołanie renegatami i ściganie przez zakony.

Chcąc dostąpić Próby Wielkiej Magii, uczniowie muszą otrzymać zaproszenie do podróży do Wieży w Wayreth (ponieważ ta jest aktualnie niedostępna, mogą stanąć przed starszyzną czarodziejów w tymczasowych miejscach zgromadzeń, organizowanych w różnych rejonach Ansalonu). Gdy przybywają na miejsce, kończąc podróż wyczerpującą i fizycznie, i duchowo, zadaje im się pytanie o wybór przynależności zakonnej. Studentom przydziela się nowego mistrza, który przygotowuje ich do próby. Niektórzy, zazwyczaj posiadający już pewne zdolności magiczne (renegaci, którzy zgodzili się wstąpić do zakonu, by uchronić się przed egzekucją albo specjalne

⇒ *Laska Magiusa* ⇒

Laska Magiusa to jeden z najbardziej niesławnych przedmiotów magicznych na Krynnie. Powiada się, że władał nią potężny czarodziej bitewny Magius, którego magia posłużyła Humie w pokonaniu Królowej Ciemności. Po śmierci Magiusa laskę przechowywano w Wieży Wielkiej Magii w Wayreth, a później wręczono świeżo upieczonemu czarodziejowi Czerwonych Szat, Raistlinowi Majere wraz z towarzyszącym lasce *sztyletem Magiusa*. Raistlin otrzymał laskę po przejściu Próby Wielkiej Magii. Niektórzy twierdzą, że to marna rekompensata za zniszczone podczas próby zdrowie.

Raistlin Majere władał laską przez lata, odkrywając magię ukrytą w tej cudownej broni. Kiedy uznano go za martwego, laska spoczęła zamknięta w Wieży Wielkiej Magii w Palanthas do czasu, gdy bratanek Raistlina, Palin Majere, przybył do wieży na własną Próbę, po której został powiernikiem przedmiotu. Laska pozostawała w jego posiadaniu aż do końca wojny chaosu, po której znikła w tajemniczych okolicznościach. Słuch o niej zginął na Krynnie.

Ten *drag* +2 zapewnia noszącej go osobie premię z odbicia +3 do KP. Raz dziennie laska może na rozkaz rzucić *spadające piórko* (tylko na posiadacza) i *światło dnia* (tylko na laskę). Posiadacz laski może zgasić *światło dnia* innym słowem rozkazu.

Posiadacz *laski Magiusa* może rzucić do trzech zaklęć dziennie, które zostaną powiększone, jak pod wpływem atutu Powiększenie czaru. Muszą one jednak należeć do jednego z następujących typów: tworzące światło, manipulujące powietrzem lub wpływające na umysły.

Laska nakłada jeden negatywny poziom na każdą dotykającą ją istotę, która nie potrafi rzucać czarów wtajemniczeń. Negatywny poziom utrzymuje się przez cały czas trzymania lub noszenia

laski, a znika po jej odłożeniu. Niemniej nigdy nie skutkuje on trwałą utratą poziomu, ale w żaden sposób nie można się go pozbyć (nawet za pomocą *przywrócenia energii życiowej*), gdy trzyma się lub niesie laskę.

Co dziwne, wygląda na to, że *laska Magiusa* różnych posiadaczy obdarza różnymi zdolnościami magicznymi. Niektórzy snują teorie, że stanowi to część planu powziętego przy tworzeniu laski, a inni twierdzą, że to sam posiadacz dodaje lasce nowe moce. Tak czy inaczej, posiadacza *laski Magiusa* nie wolno nie doceniać.

Silna (wszystkie szkoły); PC 18.

⇒ *Sztylet Magiusa* ⇒

Niewiele wiadomo o stworzeniu *sztyletu Magiusa*. Zanim Huma pokonał Królową Ciemności, czarodziejom wolno było używać jedynie kijów, a nawet one były raczej narzędziem magicznym niż bronią. Magius nosił wszystkie trzy barwy szat, był też uważany za renegata, mógł więc stworzyć sztylet poza Wieżami Wielkiej Magii.

Raistlin otrzymał *sztylet Magiusa* wraz z *laską Magiusa* po ukończeniu Próby Wielkiej Magii. Niemniej w przeciwieństwie do laski, był nieświadomy historii sztyletu, dopóki nie odkrył zupełnie przypadkowo – gdy odebrano mu cały pozostały ekwipunek – właściwość niewykrywalności broni.

Tajemnicą pozostaje los sztyletu po prawdopodobnej śmierci Raistlina. Taki sam sekret stanowi miejsce pobytu *laski Magiusa*.

Ten *sztylet* +3 wykonano z magicznie utwardzonego srebra. Nie można go wykryć u maga na drodze żadnego przeszukiwania, normalnego czy magicznego.

Umiarkowane odrzucanie i wywoływanie; PC 9; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *niewidzialność, niewykrywalność*; Cena 28 300 sz.

przypadki, jak Raistlin Majere), mają prawo natychmiast przejść test.

Nie wszyscy uczniowie poznający magię mają szczęście uczęszczać do specjalnej akademii magicznej. Ci, którzy poznają magię samodzielnie (zwłaszcza, jeśli żyją w kulturze, która nie ceni magii zbyt wysoko, na przykład w Solamni podczas Wieku Rozpaczy) nigdy w pełni nie pojmują, co tak naprawdę studiują. Po Ansalonie podróżują specjalnie przeszkoleni Czarodzieje Wielkiej Magii poszukujący takich zagubionych uczniów. Jeśli przyszły czarodziej wykazuje talent magiczny i chęć dostosowania się do rygoru sztuki, otrzymuje szansę dotarcia do Wayreth, aczkolwiek podróż rzadko kiedy bywa łatwa. Jeśli zagubieni studenci wykazują talent, ale nie poświęcenie, są „delikatnie” zniechęceni.

Wieże Wielkiej Magii

Pierwotnie powstały plany budowy siedmiu Wież Wielkiej Magii, ponieważ istniało na Ansalonie siedem miejsc, w których zaobserwowano gromadzenie się stosownej energii. Zbudowano pięć, gdyż krasnoludy z Thorbardinu uniemożliwiły próby zbudowania wieży w pobliżu ich domostw.

Wszystkie pięć wybranych lokacji miało niewiarygodne właściwości magiczne i leżało w dzikich regionach, z dala od centrów cywilizacji. Niemniej trzy z tych miejsc okazały się później idealne dla osadnictwa. Przez stulecia wokół wież wyrosły miasta – Daltigoth, Istar i Palanthis. Tylko wieże w Wayreth i Goodlund pozostały odizolowane.

Każdą wieżę otacza magiczny gaj nasączony czarodziejskimi mocami, służący za pierwszą linię obrony. Lasy zapewniały bezpieczeństwo zakonom przez dziesiątki lat, przez które budowano wieże.

Gaj Daltigoth zaklęto tak, aby wszystkie żywe istoty po wejściu między drzewa zapadły w głęboki sen. Śpiących przenoszono wówczas albo do wieży,

albo wynoszono poza las, zależnie od tego, w jakim celu chcieli przedostać się do wieży. Gaj uległ zniszczeniu wraz z wieżą.

Las Istar zaklęto tak, aby wywoływał zapomnienie, na krótko wymazując pamięć każdego, kto wszedł między drzewa. Efekt utrzymywał się, dopóki intruz nie opuścił gaju. Las uległ zniszczeniu wraz z wieżą.

Zagajnik Goodlund (Wieżę Goodlund z powodzeniem można też nazywać Wieżą Losarcum, gdyż – technicznie rzecz biorąc – naród Goodlund nie istniał przed Katakлизmem, niemniej nazwa Losarcum nie przetrwała w pamięci zwykłych mieszkańców Ansalonu, tym bardziej, iż przez większość lat po Katakлизmie i zniszczeniu przez zakony rzezone miejsce zwano po prostu Ruinami) podobno wzbudzał krańcowe, żarliwe emocje – nienawiść, miłość, żądzę zemsty, pożądanie i tak dalej. Rodzaj uczuć różnił się w zależności od osób i podobno nie dało się im opierać zbyt długo. Las uległ zniszczeniu wraz z wieżą.

Las Palanthis, zwany także Shoikan, wzbudzał ogromny strach. Gdy na wieżę spadła klątwa, groza gaju przybrała mroczniejszą naturę, wzbudzając krańcową trwożę, wprawiającą w nerwość nawet kenderów. Las nawiedzają też nieumarli, pełniący rolę jego strażników. Za ich sprawą podróż przez gaj to prawdziwe wyzwanie. Las pozostał w Palanthis nawet po zniknięciu wieży. Podobno nieumarli nadal go nawiedzają, chociaż nikt ich nie widział – słyszano tylko przerażające odgłosy.

Zagajnik Wayreth zawsze miał być siedzibą Konklawe, dzięki czemu jest najpotężniejszym z gajów. Tworzy międzywymiarowe pole, umożliwiające wieży wraz z okolicą w promieniu 15 kilometrów przenieść się w dowolne miejsce w promieniu 750 kilometrów od lokacji, w której ją wybudowano. Obszar zazna-



Laska Magiusa

☞ Klejnot nocy ☞

Klejnot nocy – znak przekazywany osobom, które Mistrz Wieży Palanthis uznał za godne wstępu za jej mury – to pomniejszy artefakt o jednym przeznaczeniu: ma pomóc osobie pragnącej przedostać się przez straszliwy gaj Shoikan.


Opisywany przedmiot jest czarny i nieciekawy z wyglądu, jako że przypomina kawałek węgla dziwnie chłodny w dotyku. Gdy trzyma się go wewnątrz gaju, zaczyna jarzyć się nienaturalnym, białym światłem, widocznym tylko dla nieumarłych. Posiadacz klejnotu musi mieć odkrytą głowę, aby niewidoczny blask padał na jego twarz i oczy.

Klejnot nocy anuluje niektóre, lecz nie wszystkie magiczne efekty gaju, więc posiadacz musi zdo-

być się na odwagę, by przejść między drzewami. Nieumarli i tak mogą zaatakować niosącego *klejnot nocy*, lecz zapewnia on niejaką ochronę przed nimi. Ukazując klejnot nieumarłemu i dotykając go nim, posiadacz może spróbować go skarcić, jakby był złym kapłanem na poziomie równym aktualnemu całkowitemu poziomowi postaci.

Wysoko trzymany *klejnot nocy* zapewnia ochronę w promieniu 3 metrów. Jeśli jednak dobędzie się jakkolwiek broń lub rzuci zaklęcie – nieważne, czy w obronie, czy w ataku – magia *klejnotu nocy* nie daje już żadnej ochrony, pozostawiając posiadacza na lasce i nielasce lasu Shoikan.

Silne odrzucanie; PC 17.



czony na mapie (patrz rozdział 5) oznacza właśnie punkt, w którym wieża powstała, a nie jej aktualne położenie. Żadnej organizacji nie udało się zlokalizować i przejść wieży po wojnie dusz, chociaż wielu czarodziejów po odzyskaniu mocy pragnie raz jeszcze założyć Zakony Wielkiej Magii.

Próba Wielkiej Magii

Zakony Wielkiej Magii wprowadziły próbę z kilku powodów: aby sprawdzić potencjał magiczny kandydata, aby znajdować osoby niepoważnie traktujące swoją moc i przede wszystkim, aby zobaczyć, jak potencjalny czarodziej używać będzie magii w przyszłości. Każdy test jest inny, specjalnie opracowany pod kątem słabych i mocnych stron oraz potrzeb osoby, która się go podjęła. Jeśli kandydat dobrze przejdzie próbę, nowy czarodziej jest dosłownie zaprzysięgany do poświęcenia całego życia magii i podporządkowania się prawom Konklawe.

Przejęcie próby często naznacza szczęśliwców w jakiś sposób. Czasami zmiana jest fizyczna – jak zrujnowane zdrowie Raistlina Majere, złocista barwa skóry i oczy o klepsydrowych źrenicach albo częściowo okaleczona noga poprzedniego zwierzchnika Czerwonych Szat, Justariusza. Innym razem przemiana dotyka umysłu – niech za przykład posłużą uprzejmie powracający sen opowiadający o możliwej przyszłości lub awersją do jakiejś rzeczy, która pojawiła się na próbie. Tak czy inaczej, zmiana nieustannie ma przypominać czarodziejowi, iż magia jest życiem, a życie jest magią i gdy odrzuci jedno, to straci również drugie.

Wszystkie próby, aczkolwiek niepowtarzalne, mają kilka wspólnych kluczowych elementów. Test musi być surowy – porażka oznacza śmierć. Na każdy składają się co najmniej trzy wyzwania, sprawdzające wiedzę czarodzieja i biegłość w posługiwaniu się magią. Sprawdzany musi wykorzystać każdy znany czar. Próba winna też obejmować trzy zadania lub niebezpieczeństwa, których nie da się rozwiązać samą tylko magią, a także przynajmniej jedną konfrontację z osobą, którą czarodziej uważa za przyjaciela, towarzysza lub sojusznika. Na końcu kandydat musi zmierzyć się z co najmniej jednym wrogiem potężniejszym od siebie.

Najczęściej wyzwania składające się na próbę łączą kilka kluczowych elementów, na przykład ukazują znanego przyjaciela jako wroga o mocach magicznych przerastających poddanego testowi czarodzieja, zmuszając kandydata do wykorzystania sprytu.

Same próby są niezwykle magiczne. Niektóre mogą odbyć się w innym miejscu, a innym czasie. Na test czarnego elfa Dalamara złożyło się postawienie go w sytuacji, w której musiał wybrać między świętością próby a kaprysmi swego „mistrza” – wszystko w czasie, gdy na Istar spadł Katakizm.

Ów niezwykle sprawdzian może też toczyć się jedynie w umyśle kandydata, który ma wierzyć, że jest kimś innym. Dzięki zastosowanej magii w testach wszystko jest możliwe.

Czasami kandydatom stającym przed próbą wolno przyprowadzić towarzyszy, choć zakony nie gwarantują nienaruszalności cielesnej ani nawet przeżycia takiego kompana.

Czarodzieje renegaci

Bóstwa czarodziejstwa, tworząc Zakony Wielkiej Magii, miały na celu utrzymanie równowagi magicznej na świecie. Osoby nierespektujące praw magii czekać miał los renegatów.

Renegatem jest każdy czarodziej żyjący poza Zakonami Wielkiej Magii, którego potęga uważana jest za zagrożenie równowagi i zarazem kruchej reputacji Czarodziejów Wielkiej Magii. Osobnik magicznie terroryzujący wioskę jest dla wieśniaków po prostu czarodziejem – bez względu na barwę szat, jakie nosi.

Osób, które nie osiągnęły wystarczającego stopnia wprowadzenia i które uznano za zbyt słabe, by doświadczyć Próby Wielkiej Magii, nie uznaje się za realne zagrożenie. Prawdziwymi renegatami są czarodzieje, których żądza mocy wiedzie do stosowania magii lekceważąc jej reguły, a także ci, którzy zdradzili Zakony Wielkiej Magii.

Obowiązkiem zakonów jest ściganie renegatów i neutralizowanie stwarzanych przez nich zagrożeń. Czarodzieje Białych Szat starają się wytropić, schwycić i postawić renegata przed Konklawe, najchętniej nie wyrządzając mu większej krzywdy. Jeśli to się nie uda, informują o renegacie najbliższą wieżę lub miejsce zgromadzeń, starając się pilnie obserwować poczynania renegata. Białe Szaty podejmują próby zabicia renegata tylko w ostateczności, jeżeli stanowi on poważne zagrożenie dla równowagi lub życia bliźnich.

Czarodzieje Czerwonych Szat starają się łapać renegatów i stawiać ich przed Konklawe, jeśli to jest możliwe. A jeżeli nie jest, starają się wszelkimi środkami ich zniszczyć. Równowaga musi być zachowana.

Czarne Szaty usiłują przekonać renegata, by przyłączył się do ich zakonu, mając nadzieję zwiększyć swe szeregi o kolejnego członka. Jeśli ten się sprzeciwia, zabijają go bez skrupułów.

Jeżeli renegat nie dopuścił się poważniejszych przestępstw magicznych, zyskuje prawo przejścia Próby Wielkiej Magii i przystąpienia do jednego z zakonów, zgodnie z wyznawanym charakterem. Jeśli odmówi, zostaje uwięziony lub potraktowany odpowiednio. Najczęściej słuch po nim ginie.

Księżycy magii

Gdy inne bóstwa zajęły miejsca na nieboskłonie, trzech bogów magii postanowiło zająć pozycje bli-

żej świata, ucieleśnionych w postaci trzech księżyców okrążających Krynn. Każdy z trzech Zakonów Wielkiej Magii zyskuje moce zsyłane przez jeden z księżyców magii.

Czarodzieje Białych Szat otrzymują magię od srebrnego księżycyca, Solinari, którego łagodnej poświacie składają hołd bielą swoich strojów. Czerwonym Szatom moc zapewnia Lunitari, czerwony księżyc. Z kolei energia Czarnych Szat pochodzi od Nuitari, tajemniczego czarnego księżycyca, który tylko oni mogą dostrzec.

Pozycja i faza danego księżycyca ma wpływ na magię związanego z nim zakonu. Ponadto gdy księżycyce wchodzi w koniunkcję, wzmacnia się magia każdego bractwa. Więcej szczegółów o wpływie księżyców podano w rozdziale 2 (patrz „Wielka Magia”).

Prawdziwa koniunkcja wszystkich trzech księżyców to rzadkie zdarzenie, występujące około trzech razy na półtora roku – dwa razy, gdy księżycyce są wąskimi sierpami, i raz podczas pełni (nazywa się to Nocą Oka, chociaż naprawdę trwa aż dwie noce). Natomiast koniunkcje dwóch księżyców zdarzają się częściej. Nuitari stoi w koniunkcji z innym księżycem średnio raz na cztery dni, z uwagi na szybkie okrążanie orbity. Spotyka Lunitari mniej więcej raz na jedenaście lub dwanaście dni, a Solinari jakiś raz na dziesięć bądź jedenaście dni. Najczęściej koniunkcje trwają tylko jedną noc, ale czasami przedłużają się do dwóch. Lunitari i Solinari koniugują tylko co około cztery i pół miesiąca, ale trwa to siedem lub osiem dni z rzędu.

W niektóre dni Nuitari wchodzi w koniunkcję z jednym księżycem rano, a z drugim w nocy, gdy Lunitari i Solinari nie koniugują ze sobą. Podczas takich „falszywych koniunkcji” czarodzieje wszystkich trzech zakonów zyskują korzyści wynikające z koniunkcji ich księżycyca, ale nie z koniunkcji wszystkich trzech naraz.

Obliczanie pozycji księżyców

Istnieją dwa sposoby śledzenia pozycji księżyców Krynnu w kampanii. Jeśli ściśle mierzysz upływ czasu, możesz posłużyć się „Kartą księżycową” i kontrolować położenie księżycyca dzień po dniu. Jeżeli tego nie robisz, masz prawo za każdym razem, gdy to istotne, losować pozycję nowego księżycyca za pomocą kostek.

Chcąc ustalić wyjściowe położenie księżyców, rzuć 1k20 i umieść znacznik dla każdego księżycyca w odpowiednim miejscu „Karty księżycowej” (rzuć 1k20 tylko raz, a nie osobno dla każdego księżycyca.) Wynik 20, na przykład, oznacza, że kampania zaczyna się w Nocy Oka, a wynik 18 oznacza rosnący Nuitari, malejący Lunitari i Solinari w nowiu. Każdego kolejnego dnia przesuwasz znacznik po odpowiedniej trasie o jedno pole w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli nie chcesz ustalać pozycji księżyców każdego dnia, po prostu wylosuj ich położenie w chwili, gdy będzie to potrzebne. Za pomocą opisanej wcześniej metody losowo ustal pozycję wyjściową, a potem przesuń każdy znacznik o 0-9 pól (1k10-1) zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby ustalić pozycję aktualną. To podejście zarzuca ścisły realizm na rzecz łatwiejszej gry.

Wpływ księżyców na magię oznacza, że Czarodzieje Wielkiej Magii mają w grze wyraźną przewagę przez około jedną czwartą czasu gry, a niekorzystną sytuację przez kolejną jedną czwartą. Niemniej w naturze graczy leży skłonność lepszemu pamiętaniu o tym okresie, gdy księżycyce działają na ich korzyść, niż o czasie, gdy działają przeciwko nim. Łatwiej będzie powierzyć śledzenie położenia księżyców graczowi prowadzącemu postać czarodzieja, ale MP winien pilnować, aby nie nadużywał on tego systemu, żerując na korzyściach, a ignorując utrudnienia.

Pierwotna magia zaklinań („dzika magia”)

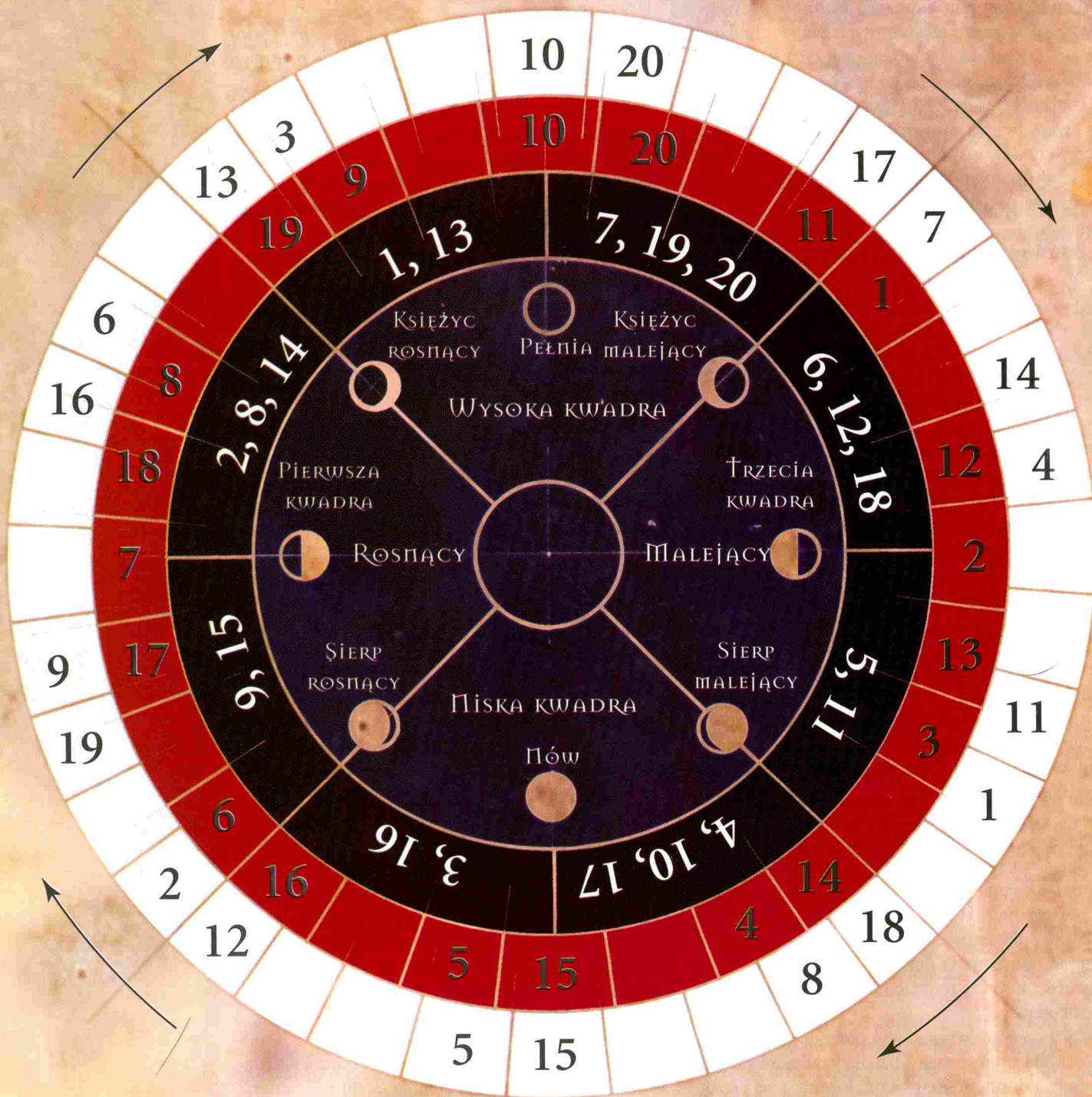
Pierwotną magię zaklinań odkryto dopiero po zakończeniu wojny chaosu. Wielu uważa ją za zupełnie nową magię, ale w istocie jest to najstarszy jej rodzaj. To magia manipulująca naturalnymi energiami przenikającymi świat, energiami, które wzrosły po przejściu przez Krynn Szarego Klejnotu.

W odróżnieniu od Wielkiej Magii, tę pierwotną trudniej okiełznać, a nadto wydaje się nie tak potężna, zwłaszcza w oczach osób przywykłych do „starej” magii. Dlatego pierwotne zaklinactwo nazywa się często „dziką magią”. Niemniej niedostatki siły pierwotna magia nadrabia elastycznością – zaklinalce po prostu nie podlegają tylu ograniczeniom Kłątwy Magów. Wprawdzie zaklinactwo może być równie męczące psychicznie i fizycznie, ale jego adepty są znani ze zdolności tworzenia pozornie nowych efektów czarów i manipulowania już istniejącą magią.

Osiągnięcie mistrzostwa trwało kilka lat, ale Palin Majere, Cienisty Zaklinacz i Mistrz Wieży zyskali opinię największych umysłów Ansalonu w dziedzinie opanowywania i manipulacji pierwotną magią. Gdy odbyli Ostatnie Konklawe i rozwiązali Zakony Wielkiej Magii, symbolicznie rozpoczęli nową erę magii, a zamknęli ostatni rozdział „starej szkoły”. A przynajmniej tak sądzili.

Ponad rok przed wojną dusz smoczyca Berylthranox wysłała swe sługi do ataku na Akademię Czarów w Solace. Pragnęła ją złupić, zabierając cenne magiczne przedmioty, którymi chciała wzmocnić swą słabnącą siłę. Niestety, podczas ataku akademia uległa zniszczeniu w wyniku eksplozji, za którą wielu obwinięło smocze wojska, choć w wybuchu zginęło wiele najpotężniejszych gadów. Od tego czasu spora liczba zaklinalczy zaszyła się w ukryciu, w obawie przed kolejnymi pró-

KARTA KSIĘŻYCOWA



- Solinari: Cykl 36 standardowych dni, po 9 dni na kwadrę.
- Lunitari: Cykl 28 standardowych dni, po 7 dni na kwadrę.
- Nuitari: Cykl 8 standardowych dni, po 2 dni na kwadrę.

bami rabunku tej odrobiny posiadanych mocy. Po wojnie dusz powrócili oni zaś do dawnej potęgi, nieokradani już przez duchy zmarłych. Niemniej wraz z powrotem zaklinalstwa nastąpił powrót bogów magii, którzy wierzą, że magia pierwotna jest dla śmiertelnych zbyt chaotyczna, by byli w stanie ją kontrolować. Pośród zaklinalczy nie ma jedności, co czyni ich podatnymi na prześladowania. Wyjątek stanowią rycerze ciernia – ezoteryczni zaklinalcze w szarych szatach.

Przyszłość pierwotnej magii zaklinań i Wielkiej Magii wciąż pozostaje nieznaną. Czy będą współistnieć w pokoju, czy adepci obu sztuk utworzą dwa wojenne obozy?

Mentorzy i akademie

W odróżnieniu od Zakonów Wielkiej Magii, nie istnieje zbyt wiele formalnych akademii szkolących zaklinalczy. Zazwyczaj muszą kroczyć własną drogą i albo uczyć się na własną rękę, albo znaleźć nauczyciela.

Organizacje posiadające formalną akademię uczącą zaklinalczy bardzo wybrednie podchodzą do kwestii przyjmowanych uczniów. Odziani na szaro rycerze ciernia szkolą tylko tych, których przyjęto w szeregi rycerzy nerakijskich, a Mistrz Wieży instruował jedynie czarodziejów mających za sobą próbę (podobną formalnie do Próby Wielkiej Magii, lecz uwzględniającą bardziej ograniczone zdolności osób posługujących się pierwotną magią). Akademia Czarów Palina Majere była otwarta dla wszystkich skłonnych przyjąć do wiadomości, że studiowanie pierwotnej magii zaklinań bardzo się różni od dawnych ścieżek Wielkiej Magii.

Rycerze Takhisis ustanowili własny, surowy regulamin szkolenia w nowej sztuce czarodziejów szarych szat (którzy nigdy nie stosowali się do praw magii, będąc renegatami w oczach Zakonów Wielkiej Magii). Szare Szaty pragnęły odzyskać utraconą chwałę, kradnąc wiedzę z Akademii Czarów i z Cytadeli Światła.

W swej krótkiej historii Akademia Czarów była chyba największym samodzielnym centrum nauczania i badania nowych sztuk pierwotnej magii zaklinań. To stąd tajni agenci rycerzy Takhisis wykradali sekrety pierwotnej magii, podobnie jak skradli sekrety mistycyzmu z Cytadeli Światła w Schallsea.

Akademia Czarów

Akademia Czarów powstała niespełna trzy lata po Ostatnim Konklawie. Wzniesiono ją na płaskowyżu za pomocą biegle zastosowanej magii oraz inżynierii. Ze skraju płaskowyżu rozciągał się widok na wielkie lasy drzew vallen, porastające brzegi jeziora Crystalmir. Czasami widać było dymy wznoszące się nad skrytym pośród drzew miastem Solace.

Akademię zbudowano z cegieł i piaskowca, a każdą dostępną powierzchnię pokryto ozdobnymi reliefami przedstawiającymi historię magii na Ansalonie. Akademia w założeniu miała zyskać majestat równy Wieżom Wielkiej Magii, a zarazem jasno wskazać, że reprezentuje odmienne podejście do potęgi wtajemniczeń.

W akademii nie było formalnego podziału na „uczniów” i „nauczycieli”. Wszyscy, również sam Palin, nazywali się nawzajem uczniami pierwotnej magii zaklinań. Każdy student miał obowiązek dzielić się wiedzą z innymi, więc członkowie akademii tyle samo czasu spędzali na nauce, co na nauczaniu.

Przez pierwsze dwa lata członkami akademii zostało dwustu zaklinalczy i nadal rosła ona w siłę. Niemniej po ataku Beryllintranox i zniszczeniu przybytku przez smoki, niedobitki uczniów rozproszyły się po świecie.

MAGIA OBJAWIEŃ

Zdolność karcenia lub rozkazywania duchom zmarłych, dar leczenia ran, a nawet moc przywracania życia poległym – oto siła zsyłana śmiertelnikom, którzy zwracają się do bóstw z żarliwą wiarą. Mocy te należą do dziedziny magii objawień.

Magia objawień różni się od magii wtajemniczeń w takim samym stopniu, co magia pierwotna zaklinań od mistycyzmu. Zdolność władania magią objawień zależy od wiary czarującego i jego oddania jednemu wybranemu bóstwu. W zamian za oddanie oraz poświęcenie bogowie i boginie obdarzają wybranych śmiertelników zdolnościami, jakich nie posiada nikt inny na Ansalonie.

W historii Ansalonu bywały okresy, w których wiara w bóstwa słabła i się potęgowała, popadając ze skrajności w skrajność. Nikt nie powątpiewa w szczerą wiarę króla-kapłana, chociaż jego interpretacje były ewidentnie podejrzane. Wzrost znaczenia Istar to również wzrost deizmu, po którym z kolei szybko nastąpił Katakлизм. Śmiertelni obwinili o niego bóstwa i odwrócili się od religii. Oskarżyli nawet bogów i boginie o porzucenie ich w potrzebie. Przez ponad trzysta lat na całym Ansalonie nie było ani jednego kapłana. Nadejście wojny lancy oznaczało również powrót wiary – zwłaszcza w kulcie Takhisis Królowej Ciemności i Mishakal Uzdrawicielki, która stanęła przeciwko kapłanom tej pierwszej.

Z równin nadeszła młoda kobieta z *laską z błękitnego kryształu*, umożliwiającą leczenie wszystkich ran prócz śmiertelnych – moc, jakiej nie było na świecie od czasów poprzedzających Katakлизм. Ta kobieta, Goldmoon, została wybraną prorokinią i kapłanką bogini Mishakal. Z pomocą przyjaciół i towarzyszy zdołała odnaleźć *dyski Mishakal* – platynowe kręgi z naukami bóstw Dobra. Z ich pomocą wiarę w bogów i boginie przywrócono, ustanawiając na nowo kultury.

Po pokonaniu Chaosu i zakończeniu wojny chaosu bóstwa z pozoru całkowicie zerwały kontakty ze śmiertelnikami, co było skutkiem umowy z Chaosem. W następujących dekadach, po przybyciu smoczych możnowładców i smoczej czystce, śmiertelni zapytywali, czemu bogowie ich opuścili, zwłaszcza że byli „z powrotem” zaledwie kilka dziesięcioleci – pomiędzy wojną lancy i wojną chaosu.

I znów to Goldmoon odnalazła nową magię, która zastąpiła nieobecną magię objawień. Z głębi własnego wnętrza potrafiła znów wezwać siły serca i duszy do tworzenia „cudów”. Założyła Cytadelę Światła mającą na celu naukę nowych mocy mistycyzmu, lecz nigdy nie straciła wiary w Mishakal. Posunęła się nawet do tego, że dopilnowała, by nauki bogów szły ramię w ramię z naukami mistycyzmu. Jednakże bóstwa nadal nie słuchały modłów swych wyznawców, w miejscu dawnego ciepła pozostawiając pustkę.

W tej pustce znalazła się młoda kobieta imieniem Mina, obdarzona charyzmą i naturalnym talentem przywódczym, jak gdyby natchniona wyższą siłą, którą nazywała tylko Jedyńm Bogiem. W imię owego Jedyńego Boga zbudowała armię, darzącą ją absolutną wiernością. Otoczyła się wiernymi żołnie-

rzami, a była nadto zdolna przyzywać duchy zmarłych oraz tworzyć prawdziwe cuda przekraczające moce mistycyzmu. Mina i jej Armia Jedyńego Boga przemaszzerowała przez Ansalon w świętej krucjacie zjednoczenia kontynentu w nowej religii jedyńego bóstwa.

Moc Jedyńego Boga zdawała się niepokonana. Nawet potęga smoczych możnowładców nie oparła się prorokini wybranej przez Jedyńego Boga. Niemniej w Sanction, gdy już wyglądało na to, że krucjata zakończy się udanym zjednoczeniem Ansalonu pod jednym sztandarem, odkryto jego imię – a była to Takhisis, Królowa Ciemności.

Niektórzy, czując się osieroceni przez bóstwa, zdecydowali się pokłonić temu jawnie złemu, ale zdolnemu wypełnić ziejącą w nich pustkę. „Lepiej mieć Jedyńego Boga niż żadnych” – tak często tłumaczono rozwój kultu Takhisis. Na Ansalonie znów pojawili się kapłani owej bogini.

Niemniej nawet najlepiej przygotowane plany bóstw można pokrzyżować. W chwili największego, jak się zdawało, triumfu Takhisis, gdy miała przenieść esencję siebie do przygotowanej skorupy, drogę zastąpił jej dziwny elf. Innym bóstwom udało się jakoś odnaleźć świat, który Takhisis skradła po klęsce Chaosu. Teraz powróciły i zażąda-

☞ Zmiana sztuki magicznej ☞

Wojna chaosu zapoczątkowała nową erę zmian na Krynnie, a do najważniejszych z nich należało zniknięcie magii wraz z odejściem bóstw. Czarodzieje i kapłani, odcięci od patronów, którzy zsyłali im moc przekazywaną w zaklęcia, desperacko zaczęli szukać nowych form magii. Gdy świat nasączyły energie Chaosu, z czasem nowa magia stała się dostępna, a zaklincstwo i mistycyzm zastąpiły czarodziejstwo i moce kapłańskie. Jak to jednak ostatecznie udowodniła wojna dusz, bóstwa tak naprawdę nie porzuciły Krynnu – Takhisis ukryła ten świat przed ich nieśmiertelnymi oczami. U zwieńczenia wojny bogowie i boginie przywrócili wiernym Krynnu dawną moc. Wszystkie cztery rodzaje magii teraz po raz pierwszy działają jednocześnie.

Każdy, kto potrafi rzucać zaklęcia i kto musi zmienić dawny sposób czarowania, doświadcza wydarzeń wpływających na całe życie. Wielu byłych kapłanów i czarodziejów, poświęcając sporo czasu i ćwiczeń (oraz korzystając z cudzych doświadczeń), nauczyło się władać mistycyzmem i magią pierwotną. Przedstawione dalej reguły opcjonalne pozwalają Mistrzowi Podziemi odzwierciedlić taką przemianę (lub jej cofnięcie) w prowadzonej kampanii w świecie SMOCZEJ LANCY. Przejście z jednego rodzaju magii objawień lub wtajemniczeń na inny, zwane *epifanią*, to bardzo ważna decyzja, którą podjąć należy dopiero po rozważeniu wszelkich za i przeciw, wiążą się z nią bowiem trwałe konsekwencje.

Najpierw Mistrz Podziemi powinien ustalić razem z graczem dokładne okoliczności towarzy-

szące epifanii. Goldmoon ratująca życie Jaspera w 8 SC i Palin poznający tajniki zaklincstwa z pomocą Cienistego Zaklincza to kluczowe punkty zwrotne w życiu obu postaci. Po wojnie dusz dawniejszy mistyk, który poświęcił życie jednemu z bogów, może doświadczyć epifanii i zostać kapłanem, a zaklincz z dawnej Akademii Czarów doświadczyć Próby Wielkiej Magii i poddać się formowaniu duszy kształtującej wszelkich czarodziejów. Każda chwila prawdy czy wiary zasługuje na własną historię.

Następnie dana postać musi zaprzestać rozwijania aktualnej klasy pozwalającej rzucać czary, gdy zgromadzi dość doświadczenia, by awansować na kolejny poziom. Wówczas zyskuje poziom w klasie, na którą pragnie „się przestawić”. Od tego momentu podlega karze –20% do PD, dopóki nie zgromadzi dość doświadczenia, by awansować na jeszcze jeden poziom. Gdy to nastąpi, wszystkie poziomy z poprzedniej klasy pozwalającej rzucać czary zmieniają się na poziomy w nowej. Na przykład, Trapiian to 10-poziomowy czarodziej, który chce zostać zaklinczem. Podczas awansu na poziom musi zdecydować się zostać zaklinczem pierwszego poziomu. Będzie teraz rzucał czary jak zaklincz 1. poziomu i zdobywał o –20% mniej PD. Gdy zdobędzie drugi poziom w klasie zaklincza, wszystkie dziesięć poziomów czarodzieja zmieniają się na poziomy zaklincza. Trapiian stanie się zatem zaklinczem 12. poziomu i przestanie podlegać karze do punktów doświadczenia.

ty sprawiedliwości. Pozbawiły Takhisis nieśmiertelności.

Jednakże równowagę trzeba było zachować. Paladine, pozbawiwszy Takhisis boskości, musiał uczynić to samo – poświęcić własną boskość. Przerazona przegraną oraz nieoczekiwaną śmiertelnością Królowa Ciemności zamordowała swą prorokinię, widząc w niej współsprawcę klęski. Młody i głupi elf Silvanoshei, zaślepiony miłością do Miny, rzucił się między byłą boginię a jej ofiarę i zabił Takhisis ulamanym grotem *smoczey lancy*, na zawsze uwalniając świat od niegdyś majestatycznej i strasznej Królowej Ciemności.

Wstrząśnięta śmiercią ukochanej bogini Mina zabiła Silvanoshei, a potem wzięła Takhisis w ramiona, zaprzysięgając zemstę już śmiertelnemu Paladine'owi. Krocząc dumnie i buntowniczo była prorokini Królowej Ciemności znikła w mroku nocy, unosząc w ramionach martwą boginię.

Po wojnie dusz Ansałończycy raz jeszcze muszą zmienić swój stosunek do bóstw. Czy znów im zaufają? Czy zaufają bóstwom, które – jak byli przekonani (choć owo przeświadczenie oparli na fałszywych przesłankach) – opuściły ich w najcięższych chwilach? Czy niegdyśiejsi kapłani znów podejmą swą misję? Czy nadal posiadają wiarę? A co

z nową magią mistycyzmu? W ostatnich latach moc daną od bogów zastąpiła moc czerpana z wnętrza istot i być może nie są one w stanie ze sobą współistnieć, choć różnice w filozofii łatwiej chyba przezwyciężyć niż te dzielące pierwotne zaklinactwo od Wielkiej Magii.

ŚWIĘTE ZAKONY GWIAZD

Święte Zakony Gwiazd to zorganizowane kultury szesnastu wciąż istniejących bóstw (oprócz trzech bogów magii, których wyznawcami są czarodzieje Zakonów Wielkiej Magii).

Każde z szesnastu bóstw posiada własny zakon z odrębnymi obowiązkami, działaniami, rytuałami i wierzeniami. Jednak ogólnie szesnastu religii (a nawet trzy Zakony Wielkiej Magii) można podzielić pomiędzy rodziny bóstw – bogów Światła, bogów Równowagi i bogów Ciemności.

Zakony bóstw Światła poświęcone są obronie życia, chroniąc i szerząc wspólne dobro. Zachęcają śmiertelników do realizowania wszystkiego, co obejmują ideały Dobra.

Zakony bóstw Równowagi usiłują utrzymać w świecie równowagę pomiędzy Dobrem a Złem. Kapłanów Światła uważają za marzycielskich idealistów, a Ciemności za zdradzieckich i niebezpiecz-

Gdy poziomy z poprzedniej klasy czarującej zmieniają się na poziomy w nowej, zachodzą następujące zmiany, zależne od tego, czy następuje przeskok pomiędzy czarodziejstwem a zaklinactwem czy pomiędzy mistycyzmem a kapłaństwem. Największe zmiany dotyczą progresji czarów oraz znanych zaklęć.

Kapłan/mistyk: Punkty wytrzymałości, rzuty obronne, umiejętności, atuty i bieglności w broni nie ulegają zmianie. Przy zmianie na mistyka postać traci dostęp do jednej domeny i zesłanej mocy, a także wszystkie właściwości klasowe kapłana (w tym odpędzanie/karcenie nieumarłego, jeżeli mistyk nie posiada domen słońce czy nekromancja) oraz stosowną progresję czary. Znane zaklęcia musi wybrać z listy kapłana. Przy zmianie w kapłana należy wybrać dwie domeny z listy danego bóstwa w zamian za domenę mistyczną oraz dodać wszystkie odpowiednie właściwości klasowe kapłana na danym poziomie.


Zaklinacz/czarodziej: Punkty wytrzymałości, zasady dotyczące chowańca, rzuty obronne, umiejętności i bieglności w broni nie ulegają zmianie. Przy zmianie w zaklinacza postać traci dostęp do atutów premiowych czarodzieja, czarodziejską progresję czarów i wybiera odpowiednią liczbę znanych zaklęć ze swej książki. Zyskuje zaś dostęp do wszystkich bieglności w broni prostej. Nową progresję czarów oraz premiowe zaklęcia należy obliczać w oparciu o Charyzmę. Przy zmianie w czarodzieja

wybiera się atuty premiowe wynikające z jego poziomu, a czary znane zaklinaczowi dodaje się do książki zaklęć czarodzieja. Nową progresję czarów oraz premiowe zaklęcia należy obliczać w oparciu o Intelpekt. Zaklinacze stający się czarodziejami powinni także dostosować się do reguł Zakonów Wielkiej Magii – inaczej grozi im los renegatów.

Klasy prestiżowe: Jeśli postać należy do klasy prestiżowej, która zapewnia dodatkowe efektywne poziomy czarującego lub znane zaklęcia, poziomy w nich dodaje się do progresji czarów nowej klasy, nie starej. Jeśli nowa klasa nie spełnia wymagań klasy prestiżowej, wszystkie właściwości i cechy tej ostatniej przestają funkcjonować, dopóki wszelkie warunki nie będą spełnione. W szczególnym przypadku klasy prestiżowej Czarodzieja Wielkiej Magii MP może pozwolić postaci zamienić te poziomy na poziomy zaklinacza, ale wiąże się z tym utrata zdolności specjalnych.

Tropiciele, druidzi i bardowie: Niektórzy MP mogą pozwolić doświadczyć epifanii bohaterom należącym do którejś z tych klas pozwalających czarować. Nie polecamy tego rozwiązania, ale w indywidualnych przypadkach prowadzący może pozwolić postaci druida na zamianę poziomów w owej klasie na poziomy mistyka lub też umożliwić tropicielowi na spontaniczne czarowanie (bez przygotowywania zaklęć). Niemniej, ujmując rzecz ogólnie, takie zmiany mogą zakłócić równowagę gry i należy podchodzić do nich z rozwagą.





nych. Sami kapłani Neutralności sprzymierzają się z tą stroną, po której trzeba stanąć, by zachować równowagę. W późniejszych dniach wojny lancy wspierali kapłanów Światła, a podczas wojny chaosu stali po stronie Ciemności. Nigdy jednak nie walczą o Dobro ani o Zło – stają przeciw nim obu, jeśli uważają, że zagrożona jest wolna wola śmiertelników.

Zakony bogów Zła dążą do dominacji, zarówno na obszarze własnych organizacji, jak i na świecie. Kapłani Ciemności nie czują się skrupowani żadnymi etycznymi skrupułami, wykorzystując spryt i przebiegłość do gromadzenia bogactw, władzy i szerzenia sprawy Zła. Nie są głupcami i nie angażują się w niczym nieuzasadnione zniszczenia (a przynajmniej nie za często). Niektórzy naprawdę mają jakiś kodeks etyczny, który wypełniają co do litery – na przykład rycerze czaszki, którzy widzą w prawie narzędzie władzy i wojny.

Bogowie powrócili do świata gruntownie zmienionego, całkiem innego niż ten, który im wykradziono. Gorycz wywołana pozorną nieśmiałością bóstw odebrała śmiertelnikom wiarę. Ze swej strony bogowie oraz boginie zdają sobie sprawę, że muszą uleczyć rany zadane душom śmiertelnych przez rozboje smoczycyż możnowładców i Takhisis. Bardziej niż kiedykolwiek wyciągają dłoń do śmiertelników, wzywają wiernych ku sobie i chcą ich zapewnić o swoim powrocie, tym razem na dobre. Stopniowo bóstwa odbudowują rzesze wiernych i kapłanów. Niektórzy znów otwierają dawne kaplice i świątynie, a inni wznoszą nowe. Jednak zarówno przed śmiertelnymi, jak i przed bogami jeszcze długa droga do pojednania w nadchodzących latach.

Przymiowanie kapłaństwa

Każdy, kto pragnie zostać kapłanem, musi znaleźć w sobie głęboką, wytrwałą wiarę w jednego z prawdziwych bogów lub bogiń. Następnie kandydat winien zwrócić się do wysoko postawionego kapłana tego bóstwa i przedstawić mu powody swojej decyzji. Niektóre religie (i niektóre bóstwa) sprawdzają kandydatów za sprawą Próby Wiary – zlecają im wypełnienie misji, śledztwa lub zwykłe wyrażenie szczerej wiary. Kandydaci na kapłanów Mishakal muszą tylko wykazać się dobroczynnością i troską o pokrzywdzonych, a przyszły kapłan Sargonnasa może otrzymać nakaz zemścić się na dawnym wrogu i stoczenia zwycięskiej walki.

Jeśli kandydat udowodni, że godzien jest kapłaństwa, otrzymuje *medalion wiary*, naznaczający go jako akolitę i sługę wybranego bóstwa. Wspomniane przedmioty noszą wszyscy kapłani. Służą one za fizyczne przypomnienie paktu zawartego z bóstwem. Są też koncentratorami magii objawień. Działanie *medalionów wiary* jest ewidentnie magiczne, ale nie są prawdziwymi magicznymi przedmiotami. Nikt

nie jest w stanie ich wyprodukować. Tworzy się je dzięki innym *medalionom wiary* podczas wybrania godnego kandydata.

Bogowie obdarzają kapłanów objawionymi mocami – począwszy od czarów magii objawień po zdolność karcenia lub rozkazywania nieumarłym. Niektórzy wyznawcy wstępują do specjalnych organizacji religijnych, jak choćby Leczące Dłonie Mishakal i nieustannie podróżują, niosąc uzdrowienie wszystkim potrzebującym, albo Krwawe Ostrza Sargonnasa, którzy mszczą krzywdy wyrządzone członkom swego zakonu. Tacy kapłani często dysponują zdolnościami pomagającymi im w misji, specjalnymi darami od bóstw.

Od wybranych kapłanów bóstwa oczekują podporządkowania nakazom danej religii. Kapłani grzeszący przeciw nim ryzykują los upadłych kapłanów, którzy tracą łaskę swego boga czy bogini.

Świątynie, kaplice, kościoły

W większości dużych miast znajduje się przynajmniej jedną kaplicę każdego bóstwa, bo często lepiej jest ułagodzić te złe niż narażać się na ich gniew. Nawet we wczesnym Wieku Rozpaczy, gdy wierzono powszechnie, że bogowie oraz boginie porzucili śmiertelnych, kaplicami nadal się opiekowano.

Podczas Wieku Potęgi zbudowano miasto, które jednakowo miało uczyć wszystkie bóstwa, a nazwano je na cześć legendarnego miejsca Domem Bogów. Tu każdemu z bóstw zbudowano całą dzielnicę, z wyjątkiem bogów magii, którym nie były one potrzebne oraz trzech bóstw natury, Chislev, Habbakuka i Zeboim, którzy wolą mieć miejsca kultu w dzikich ostępach. Niemniej wraz ze wzrostem potęgi królów-kapłanów miasto Dom Bogów popadło w niełaskę. Mieszkańców pozostawiono samym sobie, wydanych na pastwę rosnącej korupcji i bandytyzmu oraz rabusiów chętnych świętych relikwi, podobno przechowywanych w mieście. Co ciekawe, mieszkańcy całego miasta znikli tuż przed Kataklyzmem, pozostawiając wymarłe dzielnice. Wielu wierzy, że to bóstwa zabrały ludność miasta w Noc Zagłady, gdy wszyscy kapłani prawdziwej, czystej wiary znikli ze świata. Do dzisiaj opuszczone miasto leży w ruinach, podobno nawiedzane przez duchy tych, którzy zginęli poszukując zaginionych wiernych.

Ponadto na całym świecie istnieją miejsca uważane za święte z łaski tego czy innego bóstwa. Goldmoon zbudowała Cytadelę Światła w Schallsea właśnie w jednym z takich miejsc, skąd według legendy Srebrne Schody prowadziły kiedyś prosto do nieba, na spotkanie z bogami Światła. Wielką świątynię Takhisis wzniesiono w Nerace, oznaczając miejsce jej powrotu na świat podczas wojny lancy. Nawet po zniszczeniu świątyni miasto pozostało uświęcone przez Królową Ciemności.

Upadli kapłani i pogańscy kapłani

Gdy kapłan po raz pierwszy sprzeniewierza się zasadom wiary, otrzymuje ostrzeżenie – aż 1k4 negatywne poziomy (których nie da się usunąć żadnymi sposobami oprócz bezpośredniej interwencji boskiej) utrzymujące się do czasu odpowiedniego odpokutowania występku. Jeśli dokona udanej pokuty, odzyskuje stracone poziomy. Jeśli nadal grzeszy albo zgrzeszy ponownie, staje się jednym z upadłych. Natychmiast traci wszystkie czary oraz właściwości klasowe i nie może dalej awansować na poziomy kapłana tego bóstwa – rzecz jasna dopóki nie odpokutuje (tym razem tylko poważna misja uwolni go od kary). Upadli kapłani są odpowiednikami renegatów z Zakonów Wielkiej Magii, aczkolwiek nie tak zajadle ściganymi przez innych duchownych.

Czasami kapłan zmieni swą wiarę i zarzuci wiarę w jedno bóstwo na rzecz innego. Niektórzy z dobra popadają w deprawację i zło, a inni dostrzegają blask światła i porzucają życie w nieprawości. Tak czy inaczej, kapłan zmieniający religię najpierw cierpi na pozbawienie mocy. Przez miesiąc musi zasłużyć na łaskę nowego bóstwa, któremu chce służyć. Jeśli w tym czasie wykaże prawdziwą wiarę, wówczas otrzymuje nowy *medalion wiary* i odzyskuje pełnię mocy. Jeżeli MP tak zdecydował, kapłan może także otrzymać do wypełnienia *zadanie/misję* dla nowego boga czy bogini. Będąc kapłanem nowego bóstwa jest się związanym jego przykazaniami, tak jak niegdyś prawami poprzedniego.

Pogańscy kapłani czczą fałszywe bóstwa. Nie są prawdziwymi kapłanami, ale łącząc kuglarskie sztuczki z pierwotną magią lub mistycyzmem mogą nieraz tworzyć „cuda” w imię swego boga czy bogini. Kultury demonów, węży, a nawet smoków pojawiały się i znikaly, gdy pogańscy kapłani tracili kontrolę nad wyznawcami albo gdy skazywano ich za herezję. W Wieku Rozpaczy, przed powrotem prawdziwych bóstw, często główną rolę w wykrywaniu i niszczeniu takich kultów odgrywały Zakony Wielkiej Magii.

Mistycyzm

W odróżnieniu od pierwotnej magii zaklinań, będący odkryciem na nowo magii pradawnej, mistycyzm jest zjawiskiem dużo nowszym, powstałym w Piątym Wieku. W przeszłości bywały jednostki wykazujące uzdolnienia mistyczne, za które można uznać elfią zdolność telepatii lub prorocze sny matki Raistlina, Rozamundy. Jednak moce i ograniczenia mistycyzmu nie były nigdy badane, dopóki Goldmoon nie zgłębiła go od początku do końca.

Magia zaklinaczy pozwala manipulować pierwotnymi siłami stworzenia. Mistycyzm zaś umożliwia sięgnięcie do samej esencji życia, wzmocnionej sercem i duszą mistyka. Z tych dwóch form

magii wielu uważa mistycyzm za bardziej naturalny i opiekuńczy, a pierwotną magię za brutalną i oziębłą. Praktycy mistycyzmu często opisują ciepło ogarniające ich całą istotę, podobne do odczucia doświadczanego przez posługujących się magią objawień – choć przeżycia mistyka mogą być tylko bladym cieniem radości kontaktu z objawioną boskością.

Mistyków, jak zaklinaczy, dotknęła niewytłumaczalna utrata magii, która zdawała się obwieszczać nadejście Armii Jedynego Boga. Nawet osoby znające świat duchowy nie potrafiły wyjaśnić, co działo się z niespokojnymi duszami zmarłych, ani odkryć przyczyny, dla której duchy kradły magię i co z nią robiły.

Po powrocie bogów po wojnie dusz praktycy mistycyzmu mogą znaleźć się na rozdrożu, rozdarcu pomiędzy pragnieniem pójścia za głosem bóstw jako prawdziwi kapłani a dochowaniem wierności mistycyzmowi. Wprawdzie mistycy z Cytadeli Światła nauczyli się dróg starych bogów i bogiń, przekazanych Goldmoon na *dyskach Mishakal*, ale szybko się okazało, że nie można być jednocześnie mistykiem i prawdziwym kapłanem, ponieważ jedno wymaga wewnętrznej wiary w siebie samego, a drugie absolutnej wiary w bóstwo. A i tak relacje mistyków z prawdziwymi kapłanami są o niebo lepsze niż między zaklinaczami pierwotnej magii a Zakonami Wielkiej Magii – przynajmniej tak to wygląda z zewnątrz.

Mentorzy i szkoły

Mistycyzm zdaje się dużo łatwiej dostępny niż pierwotna magia zaklinań, zwłaszcza dla osób, które już posiadały silne poczucie tożsamości lub potężną wiarę. Nawet kapłani prawdziwych bóstw byli w stanie pogodzić swą wiarę z naukami Goldmoon.

Główne centrum nauk mistycznych to Cytadela Światła w Schallsea. Odkrycie nowej magii oraz przeszłość wybranej prorokini Mishakal i rola, jaką odegrała w wojnie lancy, zapewniły Goldmoon reputację w całym Ansalonie. Studenci przybywali do jej szkoły ze wszystkich stron kontynentu. Wysłani przez Goldmoon misjonarze docierali z poradami i pomocą do różnych królestw oraz miast, gdzie szerzyli jej posłannictwo.

Kandydaci zgłaszający się na naukę do cytadeli doświadczają jednego lub dwóch testów. Najpierw mistycy przepytują chętnych, dzięki zdolnościom wychytując mających skłonność ku złu. Następnie kandydat musi przebyć labirynt żywopłotów i wspiąć się na Srebrne Schody, a jest to podróż pozwalająca odkryć samego siebie. Mistycy posiadający domenę rośliny ciężką pracą doprowadzili labirynt do dawnego stanu po zniszczeniach, do których przyczyniła się Beryllintranox.

Następnie sprawdza się naturalne predyspozycje przyjętego kandydata, szukając prawdziwych talen-

tów. Gdy opanuje on jedną sferę mistycyzmu, raz jeszcze musi przejść przez labirynt żywopłotów i wejść na Srebrne Schody. Jeśli mistykowi nie uda się zmierzyć ze swymi lękami i pokonać ich albo gdy nie chce wspiąć się na schody, nie może awansować wyżej. Z drugiego przeżycia wielu powraca odmienionych, zazwyczaj na lepsze, ale zdarzały się i porażki, po których mistycy popadali w obłąd.

Istnieje tylko jedna odmienna organizacja nauk mistycznych, którą władają rycerze czaszki z zakonu rycerzy nerakijskich. Tajni agenci tej organizacji wykradli sekrety mistycyzmu, a powróciwszy do bractwa wykorzystali nowo zdobytą wiedzę do zwiększenia własnej pozycji jako „duchowych przywódców” czarnych rycerzy. Niektórzy agenci byli nieświadomi swego prawdziwego zadania, gdy przekazywali nauki mistyczne czarnym rycerzom. Kiedy indziej byli oni zbrojni w subtelną magię pozostałą jeszcze z Czwartego Wieku i osobiście przenikali do Cytadeli, ukrywając prawdziwą naturę, by zdobyć nową moc.

Kandydaci na rycerzy czaszki najpierw muszą się wykazać przez jakiś czas, służąc jako giermkowie lillii. Zazwyczaj po roku przechodzą Próbę Takhisis. Podobnie jak w przypadku Próby Wielkiej Magii, kandydat musi udowodnić posiadanie trzech „cnót” – Wizji, Zakonu i Posłuszeństwa. Ten, kto przeżyje test i zdradza uzdolnienia mistyczne, trafia na naukę do doświadczonego rycerza czaszki i jak najprędzej zaczyna szkolenie.

Istnieją mistycy, którzy nigdy nie uczyli się w Cytadeli Światła ani u rycerzy czaszki. Niektórzy po prostu odkryli tę moc w głębi siebie, jak Goldmoon, gdy straszliwe okoliczności zmusiły ich do wyzwolenia uspionych sił. Również szamani z nieludzkich plemion oraz mnisi z Claren Elian odkryli metody wydobycia talentów mistycznych.

BOGOWIE I MAGIA

Magia Krynnu i bóstwa tego świata są blisko ze sobą związani. Bez bogów nie ma magii objawień, a kapłani nie są w stanie wzywać ich do tworzenia cudów. Bez trzech bóstw magii czarodzieje nie mogą używać prawdziwej magii wtajemniczeń. Nawet pierwotne zaklinalstwo ma swe korzenie w bóstwach, ponieważ to



Srebrne Schody

właśnie moce stworzenia i surowa potęga Chaosu natchnęła świat pierwotnymi energiami, które wykorzystują zaklinacze. Tylko mistycyzm zdaje się nie mieć powiązań z bogami i boginiami, aczkolwiek istnieją teorie głoszące, że skoro odwołuje się on do energii tkwiącej w każdej żywej istocie, a te wszak są dziełem bóstw, to i on sam wywodzi się wprost z boskości.

Związek między bogami i magią przeżywał wielkie zmiany w różnych okresach dziejów Krynnu, gdy bóstwa były nieobecne. Gdy znikły one po Kataklizmie, kapłani nie mogli już władać magią, ale czarodzieje nadal rzucali zaklęcia wtajemniczeń. Gdy wszystkie bóstwa (również te trzy magii) znikły po wojnie chaosu, nie działała już ani magia objawień, ani wtajemniczeń, przez co śmiertelnicy musieli szukać innych jej rodzajów i wówczas odkryli pierwotną magię zaklinań oraz mistycyzm.

Tylko trzy bóstwa magii potrafią obdarzyć śmiertelnych zdolnością władania Wielką Magią (przez krótki czas miał miejsce wyjątek: podczas wojny chaosu Takhisis uzurpowała sobie moc zsyłania zaklęć noszącym szare szaty rycerzom cierنيا). Niemniej te same trzy bóstwa magii nie posiadają kapłanów i nie obdarzają wyznawców magią objawień. Pozostali bogowie i boginie posiadają duchowieństwo tworzące różne hierarchie i obdarzają wyznawców magią oraz innymi, specyficznymi dla siebie specjalnymi mocami.

Uczeni rozważający naturę magii ostatecznie podzielili cztery jej rodzaje na dwie kategorie, opierając się na tym, co można za ich pomocą osiągnąć. Pierwotną magię zaklinań i Wielką Magię uznano za magię wtajemniczeń. Z kolei zaklęcia kapłanów i mistyków zaklasyfikowano jako magię objawień. Wielu może nie zgadzać się z taką klasyfikacją, ale w gruncie rzeczy jest ona słuszna. To, co wpływa na magię wtajemniczeń, wpłynie zarówno na Wielką Magię, jak i na pierwotną magię zaklinań. Z kolei potęgi oddziałujące na magię

objawień jednakowo odciskają się na mocach kapłańskich, jak i mistycznych.

Ze wszystkich czterech typów magii tak zwana Wielka oraz ta kapłańska najpewniej pozwalają osiągać znaczniejsze, potężniejsze efekty. Z kolei prawdziwa siła pierwotnej magii i mistycyzmu kryją się w elastyczności. Słabe i mocne strony różnych rodzajów magii zapewniają poczucie równowagi. Być może właśnie ono sprawia, że bóstwa Równowagi szczególnie wspierają dalsze istnienie dwóch nowszych zjawisk, ale jak dokładnie będą one koegzystować, pozostaje co najmniej niejasne.

DOMENY KAPŁAŃSKIE I MISTYCZNE

Oprócz domen wymienionych w *Podręczniku Gracza*, różne bóstwa Krynnu pozwalają kapłanom wybierać spośród dodatkowych, przedstawionych dalej. Nowe domeny podlegają wszelkim stosownym regułom przedstawionym w *Podręczniku Gracza*. Kapłan wybiera dowolne dwie domeny podane przy jego bóstwie (patrz rozdział 4 „Bóstwa”).

Na najbliższych stronach podano zesłane moce i listy czarów dla domen, które przedstawiono w niniejszej książce. Jeśli w opisie domeny brakuje zesłanych mocy i czarów, informacje te znajdują się w *Podręczniku Gracza*. W listach czarów domenowych gwiazdka (*) po nazwie oznacza zaklęcie opisane w tej książce.

DOMENA BURZ

Bóstwa: Zeboim.

Zesłana moc: Zyskujesz odporność na elektryczność 5.

Zaklęcia domeny burz

- 1 Tarcza entropii
- 2 Podmuch wiatru
- 3 Wezwanie błyskawic
- 4 Deszcz ze śniegiem

☞ Moc wiary a potęga serca ☞

Po wojnie dusz prawdziwe bóstwa raz jeszcze porwrociły na Krynn i odkryły świat bardzo odmieniony na przestrzeni minionych dziesięcioleci. Niektórzy śmiertelni, rozczarowani odejściem bogów i bogiń tak szybko po ostatnim „powrocie”, nie potrafili zmusić się do proszenia tych potęg o pomoc. Woleli zaufać mistykom, którzy w Piątym Wieku jawili się jako zbawcze, jedyne światło. Inni przekonali się, że myśl o ponownym powrocie do bóstw wypełnia pustkę powstałą po ich zniknięciu.

Mimo podobieństw między potęgą mistyków a objawionymi mocami kapłanów, te siły nie są wcale jednakowe. Mistycyzm płynie wyłącznie ze skupienia i wewnętrznej wiary – wiary w siebie samego ponad i poza wszelkimi innymi siłami. Z kolei magia objawień wymaga innej wiary – zaufania

do potęgi, której nie da się zobaczyć ani odczuwać, a o której jedynie *wiadomo*, że będzie tuż obok w chwili potrzeby.

Mistycy, zwłaszcza zakorzenieni w „starych” religiach, są bardziej skorzy porzucić swe moce i sięgnąć po boską potęgę. Inni nie będą tak skwapliwi. W końcu mistyk kieruje się tylko nakazami własnego serca, nie musi trzymać się przykazań jakiegoś „kapryśnego” bóstwa.

Tak jak nieuchronna jest konfrontacja między Wielką Magią i pierwotnym zaklinactwem, walczącymi o swoje miejsce w Wieku Śmiertelników, tak samo prędzej czy później nastanie konflikt między magią objawień i mistycyzmem. Niemniej może on przybrać łagodniejszą formę niż zderzenie dwóch rodzajów magii wtajemniczeń.

- 5 Lodowa nawałnica
- 6 Wezwanie burzy z piorunami
- 7 Kontrolowanie pogody
- 8 Trąba powietrzna
- 9 Burza zemsty

DOMENA CHAOSU

Bóstwa: Branchala, Sirrion, Zeboim.

DOMENA DOBRA

Bóstwa: Branchala, Habbakuk, Kiri-Jolith, Majere, Mishakal.

DOMENA KUŹPI

Bóstwa: Reorx.

Zesłana moc: Zyskujesz premię z olśnienia +2 do testów Rzemiosła i Szacowania związanych z przedmiotami z kamienia oraz metali.

Zaklęcia domeny kuźni

- 1 Magiczna broń
- 2 Rozgrzanie metalu
- 3 Ostra krawędź
- 4 Pomniejsze tworzenie
- 5 Ściana żelaza
- 6 Zaawansowane tworzenie
- 7 Utwardzenie*
- 8 Odpychanie metalu i kamienia
- 9 Żelazne ciało

DOMENA LECZENIA

Bóstwa: Mishakal.

DOMENA MEDYTACJI

Bóstwa: Majere, Zivilyn.

Zesłana moc: Raz dziennie możesz rzucić jedno zaklęcie tak, jakbyś użył atutu Wzmocnienie czaru, tyle że na normalnym poziomie, a nie jakby było na poziomie o dwa wyższym i to w normalnym czasie rzucania. Nie musisz znać atutu Wzmocnienie czaru, aby korzystać z tej mocy.

Zaklęcia domeny medytacji

- 1 Rozumienie języków
- 2 Mądrość sowy
- 3 Zlokalizowanie przedmiotu
- 4 Języki
- 5 Odporność na czary
- 6 Znalezienie ścieżki
- 7 Odbicie czaru
- 8 Znieczulenie umysłu
- 9 Projekcja astralna

DOMENA NEKROMANCJI

Bóstwa: Żadne (tylko mistycy).

Zesłana moc: Karcenie, rozkazywanie lub krzepienie nieumarłych jak zły kapłan. Możesz używać tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy + 3. Jest to zdolność nadnaturalna.

Zaklęcia domeny nekromancji

- 1 Wykrycie nieumarłych
- 2 Ostatnie technienie
- 3 Zatrzymanie nieumarłego
- 4 Ożywienie umarłego
- 5 Zabicie żywego
- 6 Stworzenie nieumarłych
- 7 Zniszczenie
- 8 Stworzenie potężniejszych nieumarłych
- 9 Wysłczenie energii

DOMENA OCHRONY

Bóstwa: Gilean, Mishakal.

DOMENA ODPOWIEDZIA

Bóstwa: Żadne (tylko mistycy).

Zesłana moc: Rzucasz czary lecznicze na poziomie czarującego o +1 wyższym.

Zaklęcia domeny odnowienia

- 1 Przełamanie strachu
- 2 Słabsze przywrócenie energii życiowej
- 3 Przełamanie choroby
- 4 Przywrócenie energii życiowej
- 5 Wskrzeszenie
- 6 Uzdrawienie
- 7 Potężniejsze przywrócenie energii życiowej
- 8 Zmartwychwstanie
- 9 Prawdziwe zmartwychwstanie

DOMENA OGNIĄ

Bóstwa: Reorx, Sargonnas, Sirrion.

DOMENA OLŚNIENIA

Bóstwa: Zivilyn.

Zesłana moc: Zyskujesz nieświadomy unik – nadzwyczajną zdolność reagowania na zagrożenie, zanim jeszcze zmysły cię przed nim ostrzegą. Zachowujesz premię ze Zręczności do KP (jeśli jakąś posiadasz) nawet będąc nieprzygotowanym lub atakowanym przez niewidzialnego wroga.

Jeśli posiadasz nieświadomy unik z racji jakiejś klasy postaci (np. barbarzyńcy lub łotrzyka), automatycznie zyskujesz doskonalszy nieświadomy unik, zgodnie z opisem przy danej klasie.

Zaklęcia domeny olśnienia

- 1 Celny cios
- 2 Przepowiednia
- 3 Zlokalizowanie przedmiotu
- 4 Proroctwo
- 5 Obcowanie
- 6 Zbiorowa mądrość sowy
- 7 Potężniejszy mistyczny wzrok
- 8 Chwilowe olśnienie
- 9 Przeworność

DOMENA OSZUSTW

Bóstwa: Branchala, Chemosh, Hiddukel.

ДОМЕНА ПАСЈИ

Bóstwa: Sirrion.

Zesłana moc: Dziennie przez liczbę rund równą w sumie posiadanym poziomom kapłana możesz działać jak gdybyś był pod wpływem czar *szal*. Jest to zdolność nadnaturalna.

Zaklęcia domeny pasji

- 1 Słabsza dezorientacja
- 2 Upiorny śmiech [Tashy]
- 3 Szal
- 4 Przejmująca rozpacz
- 5 Strach
- 6 Potężniejszy heroizm
- 7 Pieśń niezgody
- 8 Porywający taniec [Otta]
- 9 Zjawisko

ДОМЕНА ПОДРОЉЫ

Bóstwa: Shinare.

ДОМЕНА POWIĘTRZA

Bóstwa: Chislev.

ДОМЕНА ПРАВА

Bóstwa: Majere, Sargonnas, Shinare.

ДОМЕНА ПРЗЕОБРАЖЕНИЯ

Bóstwa: Żadne (tylko mistycy).

Zesłana moc: Czary ze szkoły przemian, które rzucaś na żywe istoty, działają na poziomie czarującego wyższym o +1.

Zaklęcia domeny przeobrażenia

- 1 Powiększenie osoby
- 2 Przekształcenie siebie
- 3 Postać gazowa
- 4 Polimorfia
- 5 Szkodliwa polimorfia
- 6 Ciało w kamień
- 7 Regeneracja
- 8 Polimorfowanie dowolnego obiektu
- 9 Zmiana kształtów

ДОМЕНА РОЃЛИП

Bóstwa: Chislev.

ДОМЕНА СИЉЫ

Bóstwa: Kiri-Jolith.

ДОМЕНА СЃОЃЦА

Bóstwa: Żadne (tylko mistycy).

Zesłana moc: Odpędzanie lub niszczenie nieumarłych jak dobry kapłan. Możesz używać tej mocy tyle razy dziennie, ile wynosi twój modyfikator z Charyzmy + 3. Jest to zdolność nadnaturalna.

ДОМЕНА СЗЧЃЃЦА

Bóstwa: Branchala, Shinare.

ДОМЕНА ЃМИЕРЦИ

Bóstwa: Chemosh.

ДОМЕНА УМЫЃЃОЃЦИ

Bóstwa: Żadne (tylko mistycy).

Zesłana moc: Zyskujesz premię +2 do testów Blefowania, Dyplomacji i Wycucia pobudek. Zyskujesz też premię +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciw czarom i efektem szkoły oczarowania.

Zaklęcia domeny umysłowości

- 1 Rozkaz
- 2 Wykrycie myśli
- 3 Unieruchomienie osoby
- 4 Ujawnienie kłamstw
- 5 Potężniejszy rozkaz
- 6 Unieruchomienie potwora
- 7 Zbiorowe unieruchomienie osoby
- 8 Zbiorowe zauroczenie potwora
- 9 Zdominowanie potwora

ДОМЕНА WIEDZY

Bóstwa: Gilean, Zivilyn.

ДОМЕНА WODY

Bóstwa: Habbakuk, Zeboim.

ДОМЕНА WОЈПЫ

Bóstwa: Kiri-Jolith, Sargonnas.

ДОМЕНА WSPÓЃНОЃЫ

Bóstwa: Mishakal.

Zesłana moc: Możesz użyć *uspokojenia emocji* jak zdolności czaropodobnej raz dziennie. Zyskujesz premię z biegłości +2 do testów Dyplomacji.

Zaklęcia domeny wspólnoty

- 1 Błogosławieństwo
- 2 tarcza dla przyjaciela
- 3 Modlitwa
- 4 Status
- 5 [Rary'ego] telepatyczna więź
- 6 Uczta bohaterów
- 7 Azyl
- 8 Zbiorowe uzdrowienie
- 9 Cud

ДОМЕНА WYZWOLEPIA

Bóstwa: Gilean.

Zesłana moc: Zyskujesz premię z morale +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciw efektom i czarom szkoły oczarowania.

Zaklęcia domeny wyzwolenia

- 1 Przełamanie strachu
- 2 Przełamanie paraliżu
- 3 Przełamanie klątwy
- 4 Swoboda działania
- 5 Złamanie zaklęcia

- 6 Potężniejsze rozproszenie magii
- 7 Azyl
- 8 Znieczulenie umysłu
- 9 Uwolnienie*

DOMENA ZARAZY

Bóstwa: Morgion.

Zesłana moc: Jesteś niepodatny na efekty wszelkich chorób, ale nadal możesz roznosić choroby zakaźne.

Zaklęcia domeny zarazy

- 1 Zagłada
- 2 Wezwanie potwora II (tylko 1k3 czaracie złowiesz-cze szczury)
- 3 Zakażenie
- 4 Trucizna
- 5 Plaga szczurów*
- 6 Kąśliwy wzrok
- 7 Bicz boży*
- 8 Stworzenie potężniejszego nieumarłego
- 9 Rój otyughów*

DOMENA ZDRADY

Bóstwa: Hiddukel.

Zesłana moc: Raz dziennie, gdy atakujesz nieprzygotowanego przeciwnika, możesz w pojedynczym ataku wręcz zadać dodatkowe obrażenia wynoszące 1k6 na twoje dwa poziomy kapłana (w tym wypadku zaokrąglasz w górę). Musisz zadeklarować użycie tej zdolności przed atakiem, a jeśli chybisz, wykorzystanie zdolności ulega zmarnowaniu. Stworzenia niepodatne na trafienia krytyczne są również niepodatne na te dodatkowe obrażenia.

Zaklęcia domeny zdrady

- 1 Niewykrywalny charakter
- 2 Splendor orła
- 3 Nałożenie klątwy
- 4 Krasomówstwo
- 5 Magiczny słój
- 6 Symbol perswazji
- 7 Kąśliwy wzrok
- 8 Uwięzienie duszy
- 9 Uwięzienie

DOMENA ZIEMI

Bóstwa: Chislev, Reorx.

DOMENA ZŁA

Bóstwa: Chemosh, Hiddukel, Morgion, Sargonas, Zeboim.

DOMENA ZNISZCZENIA

Bóstwa: Morgion.

DOMENA ZWIERZĄT

Bóstwa: Chislev, Habbakuk.

NOWE CZARY

Magia odgrywa bardzo ważną rolę w świecie SMOCZEJ LANCY – od magicznych artefaktów prawdziwych bóstw do zaklęć rzucających przez kapłanów, mistyków, zaklinaczy i czarodziejów. Oto niewielki wybór zaklęć właściwych dla Krynnu, wykorzystywanych i przez bohaterów, i przez czarne charaktery.

Większością tych zaklęć mogą posługiwać się różne osoby rzucające czary, jak podano w wierszu „Poziom”. Niemniej kilka z nich leży wyłącznie w zasięgu wąskiej grupy osób posługujących się magią, jak na przykład *światło prawdy Magiusa*, które mogą rzucać tylko potężni czarodzieje Białych Szat.

Bicz boży

Nekromancja

Poziom: Zaraza 7

Komponenty: W, S, K, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Cel: Jedno żywe stworzenie/poziom, a żadne dwie istoty nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 15 m

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Ten nikczemny czar wywołuje ciężką chorobę i słabość w ofiarach, którym nie powiodły się rzuty obronne. Cierpiące w wyniku zaklęcia osoby natychmiast (bez okresu wylęgania) ulegają osłabiającej zarazie, która szybko się rozwija na całe ciało. Pojawiają się szerniałe czyraki, pomarańczowe krosty, fioletowe plamy, ciekące ropnie i złośliwe cysty, niemilosiernie bolesne i wywołujące wielkie osłabienie.

Choroba codziennie powoduje tymczasowe obniżenie Siły i Zręczności o 1k3 punkty, jeśli ofierze danego dnia nie powiedzie się rzut obronny na Wytrwałość. Analogicznie do mumijnej zgnilizny, udane rzuty obronne nie oznaczają odzyskania sił. Symptomy utrzymują się, aż postać znajdzie magiczny środek na uleczenie choroby (np. *przelamanie choroby, uzdrowienie* lub *przywrócenie energii życiowej*).

Koncentrator: Czarny bicz lub bat, którym strzela się w kierunku wybranych ofiar podczas rzucania czaru.

Boski odwet

Odrzucanie

Poziom: Kap 9

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 10 minut/poziom

Podczas rzucania zaklęcia wybierasz jeden rodzaj ataku (elektryczność, kwas, moc, ogień lub zimno). Przez czas działania *boskiego odwetu* każdy atak oparty na tej energii, którego ofiarą padasz, ulegnie zatrzymaniu i natychmiastowemu odbiciu na istotę, która go wyprowadziła. Niniejszy czar jednakowo działa na zaklęcia obszarowe, dotykowe i zasięgowe oraz posiadające efekt, na zdolności czaropodobne i nadnaturalne, które używają wybranej formy energii. Po odbiciu efekt ulega przemianie – staje się albo uświęcony, albo bluźnierczy (zależnie od charakteru bóstwa kapłana), a więc stworzenie normalnie niepodatne na własne ataki może zostać zranione. Atak uświęcony/bluźnierczy działa równie silnie, bez względu na charakter istoty, która go wywołała.

Na przykład, kapłanka Sargonnasa rzuca na siebie *boski odwet*, wybierając ochronę przed ogniem, ponieważ staje naprzeciw czerwonego smoka. Gdy smok zionie płomieniami, *boski odwet* zatrzymuje obrażenia i odbija je w stwora, przemieniając je w atak bluźnierczy, mimo że wygląda to jak identyczne ogniste zionięcie i opiera się na chaotycznym złym charakterze smoka. Stwór ma prawo do odporności na czary i do rzutu obronnego przeciw własnemu atakowi.

Duchowy krok

Nekromancja

Poziom: Cza/Zak 7, Kap 6

Komponenty: W, S, K/KO

Czas rzucania: 1 godzina

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Ogniskując swoją energię jesteś w stanie oddzielić ducha od ciała i podróżować w dowolne miejsce na tym samym planie egzystencji. Odległość nie gra roli, ale miejsce, które chcesz odwiedzić jako duch, musi być ci znane. W takiej formie widzisz i słyszysz wszystko, jakbyś był w danym miejscu. Sam również jesteś widziany i słyszany, ale nie możesz wchodzić w interakcję z otoczeniem. Jako duch nie masz prawa rzucać czarów. Nie działają na ciebie magicznie wzmocnione zmysły. Jeśli w danym miejscu panują magiczne ciemności, niczego nie widzisz. A jeśli mrok jest naturalny, acz kompletny, widzisz w promieniu 3 metrów. Warstewka ołowiu lub magiczna ochrona (np. *pole antymagii*, *znieczulenie umysłu* lub *niewykrywalność*) chronią przed tobą osoby przebywające w miejscu, do którego przybyłeś. Niemniej czujesz wówczas, że coś blokuje twoje zmysły.

Gdy duch jest poza ciałem, ciało pozostaje sparaliżowane i zupełnie bezbronne.

Tajemny koncentrator: Posążek z kwarcu lub obsydianu.

Elektryczna burza

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Walec (promień 6 m, wysokość 12 m)

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Wytrwałość zmniejsza o połowę

Odporność na czary: Tak

Przez obszar zaklęcia przelatują łuki trzaskających wyładowań elektrycznych, zadając 4k6 obrażeń od elektryczności wszystkim istotom na obszarze (Wytrw zmniejsza o połowę). Stworzenie, któremu nie powiedzie się rzut obronny, jest przez 1 rundę otumanione.

Każde stworzenie wchodzące na obszar zaklęcia podlega jego działaniu, gdy tylko postawi stopę wewnątrz *elektrycznej burzy*. Ponadto w twojej turze w każdej kolejnej rundzie wszystkie istoty przebywające w *elektrycznej burzy* otrzymują obrażenia i wykonują rzut obronny, jak opisano to wcześniej.

Komponent materialny: Miedziany kluczyk.

Iskrząca tarcza

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 4, Kap 4

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar otacza cię aurą trzaskającej elektryczności, oferując ochronę przed atakami opartymi na elektryczności i zarazem raniąc wszystkie stworzenia atakujące cię wręcz.

Każde stworzenie atakujące cię własnym ciałem lub bronią trzymaną w dłoni zadaje normalne obrażenia, lecz jednocześnie otrzymuje 1k4 obrażenia od elektryczności +1 na poziom czarującego (maksymalnie +15). Jeśli atak wyprowadzany jest orężem z metalu lub agresor ma na sobie metalową zbroję (bądź niesie dużą ilość metalu), otrzymuje 2k4 rany od elektryczności +2 na poziom czarującego (maksymalnie +15). Atakujący posiadający odporność na czary może ją wykorzystać i ochronić się przed obrażeniami. Stworzenia używające broni o nadzwyczajnym zasięgu, jak długie włócznie, nie padają ofiarą tych ran, chyba że ich oręż jest wykonany co najmniej w połowie z metalu (włócznie i bronie drzewcowe nie są).

Otrzymujesz tylko połowę obrażeń spowodowanych przez ataki elektrycznością. Jeśli taki atak pozwala na rzut obronny na Refleks zmniejszający

obrażenia o połowę, przy udanym rzucie nie odnoszisz żadnych ran.

Po rzuceniu tego zaklęcia otaczają cię małe błyskawice falujące po ciele. Elektryczność zapewnia tyle światła, co pochodnia (6 metrów). Elektryczność ma barwę niebieskobiałą, ale może mieć niemal dowolny odcień wybrany przez czarującego.

Tajemny komponent materialny: Dwie cienkie miedziane bransolety, po jednej na obu nadgarstkach.

Kamienne odłamki

Przemiany [Ziemia]

Poziom: Cza/Zak 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jeden kamień/3 poziomy

Czas działania: 1 minuta/poziom lub do wykorzystania

Rzut obronny: Refleks neguje (patrz opis)

Odporność na czary: Nie

Niniejszy czar pozwala przekształcić zwykłe kamienie (nie większe niż pociski do procy) w wybuchową, eksplodującą broń.

Rzucenie kamieniem to akcja standardowa. Ma on przyrost zasięgu 6 metrów. Trafienie w cel przekształconym kamieniem wymaga udanego ataku dotykowego dystansowego. Każdy wybuch po uderzeniu w cel lub twardą powierzchnię. Bezpośrednie trafienie takim kamieniem zadaje 2k6 obrażeń celowi i 1k6 obrażeń wszystkim w promieniu 1,5 metra od miejsca wybuchu. Stworzenie trafione bezpośrednio kamieniem nie ma prawa do rzutu obronnego, ale te będące w zasięgu mogą wykonać rzut obronny na Refleks – udany pozwala uniknąć obrażeń.

Kryształowy most Billima

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Cza/Zak 3

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Kryształowy most o powierzchni do dwóch pól o boku 1,5 metra/poziom (patrz opis)

Czas działania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar ten tworzy zakotwiczony most z twardego kryształu, rozciągający się pomiędzy dwoma punktami wskazanymi podczas rzucania zaklęcia (oba muszą być w jego zasięgu) i łączący się w środku. Most nie może uformować się na obszarze zajęтым przez fizyczne przedmioty lub stworzenia. Przy powstawaniu jego powierzchnia musi być gładka, ciągła i niespękana. Może połączyć miejsca o różnej wysokości, pod warunkiem, że kąt nachylenia nie przekroczy 45 stopni (innymi słowy, wysokość w pionie nie może przekroczyć odległości w poziomie pomiędzy krańcami mostu).

Kryształowy most ma grubość 2,5 centymetra na cztery poziomy czarującego.

Może utrzymać do 500 kilogramów na 2,5 centymetra grubości. Jeśli limit obciążenia zostanie przekroczony, natychmiast się rozpada, zmieniając w biały proszek i znika po 1 rundzie. Każde pole o boku 1,5 metra ma 15 punktów wytrzymałości na 2,5 cm grubości. Stworzenia atakujące most trafiają go automatycznie, lecz ma on trwałość 5. Jeśli punkty wytrzymałości jakiegokolwiek części mostu spadną do 0, cały most się rozpada.

Komponent materialny: Prostopadła bryłka kwarcu.

Lanca błyskawic Dalamara

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: 1 lanca-błyskawica/pięć poziomów

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrzymałość zmniejsza o połowę (patrz opis)

Odporność na czary: Tak

Tworzysz trzaskającą lancę z błyskawicy, którą możesz ciskać we wrogów. Trafienie następu-



*Lanca błyskawic
Dalamara*

je po udanym ataku dotykowym dystansowym. Lanca zadaje 3k6 obrażeń od uderzenia oraz 1k6 obrażeń od elektryczności na poziom czarującego (maksymalnie 10k6). Na obrażenia od uderzenia nie wpływa *ochrona przed energią (elektryczność)*, *iskrząca tarcza* i podobne czary czy efekty. Niemniej ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość – udany zmniejsza obrażenia od elektryczności o połowę.

Na 10. poziomie możesz stworzyć i rzucić drugą lancą błyskawic, a na 15. poziomie trzecią. Wszystkie lance należy ciskać we wrogów oddalonych od siebie najwyżej o 9 metrów.

Komponent materialny: Bursztynowe, kryształowe lub szklane berło.

Nażożenie potężniejszej kłątwy

Przemiany

Poziom: Brd 6, Cza/Zak 8, Kap 7

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: Permanentnie

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak

Rzucając zakłęcie nakłada się kłatwę na dotknięte stworzenie, wybierając jeden z trzech następujących efektów:

Wartość jednego atrybutu spada do 1 albo wartości dwóch atrybutów podlegają karze –6 (do minimum 1).

Kara –8 do testów ataków, rzutów obronnych, testów atrybutów i umiejętności.

W każdej turze podmiot ma szansę 25% na to, że będzie działać normalnie. W przeciwnym razie nie podejmuje żadnych akcji.

Gracz może wymyślić inną kłatwę, lecz nie powinna być ona potężniejsza niż opisane wcześniej. Ostatnie słowo co do działania kłątwy należy do MP.

Potężniejszej kłątwy nie da się rozproszyć. Można ją usunąć *złamaniem zakłęcia*, *ograniczonym życzeniem* lub *przelamaniem kłątwy*. Jest jednak pewien warunek: osoba negująca kłatwę musi wykonać udany test poziomu czarującego (ST 15 + poziom czarującego istoty, która rzuciła kłatwę). Czar *cud* lub *życzenie* usuwa *potężniejszą kłatwę* automatycznie. Osoba nakładająca kłatwę może wskazać uczynek, wydarzenie lub zadanie, którego spełnienie zakończy jej działanie. Działanie musi być czymś, co podmiot będzie w stanie wykonać w ciągu roku (zakładając, że natychmiast rozpocznie starania). Na przykład, uczynkiem może być „Zabij czarnego smoka Mohrlexa” lub „Wespnij się na górę Malystryx”. Przeklęta osoba może korzystać z cudzej pomocy przy wypełnianiu zadania, a w niektórych przypadkach zdjąć kłatwę może

inna osoba (patrz „Kłątwy umierającego” w rozdziale 6).

Pląga szczurów

Przywoływanie (Przyzywanie)

Poziom: Zaraza 5

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Efekt: 12 rojów szczurów

Czas działania: 1 minuta/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (patrz opis)

Wzywasz dwanaście rojów szczurów, a każdy z nich atakuje dowolne stworzenie zajmujące tę samą przestrzeń. Sam wybierasz pola, na których pojawią się roje – warunek jest jeden: muszą ze sobą sąsiadować. Sprowadzone roje pozostają w jednym miejscu i nie ścigają uciekających istot.

Statystyki roju szczurów podano w *Księdze Potworów*.

Portal Fistandantilusa

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Cza/Zak 8

Komponenty: W, S, M, PD

Czas rzucania: 3 rundy

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m./2 poziomy)

Efekt: Patrz opis

Czas działania: Koncentracja + 1 runda

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Portal Fistandantilusa otwiera międzywymiarowe łącze pomiędzy dwoma miejscami na tym samym planie egzystencji, umożliwiając podróż w obydwu kierunkach. Powstający *portal* to okrągła pętla lub dysk o średnicy od 1,5 do 6 metrów (twoja decyzja), ustawiona w pożądanym przez siebie kierunku (najczęściej pionowy i przed tobą). Jest to dwuwymiarowe okno i ktokolwiek lub cokolwiek przez nie przejdzie, zostaje natychmiast przerzuczone na drugą stronę. *Portal* ma przód i tył. Stworzenia przechodzące przez *portal* z przodu przenoszą się do drugiego miejsca, istoty przechodzące od tyłu nie przenoszą się.

Międzywymiarowe połączenie przechodzi przez Plan Astralny, więc jeśli coś blokuje podróże astralne, zablokuje również działanie *portalu*. Analogicznie do czaru *teleportacja*, musisz mieć jasne wyobrażenie miejsca i wyglądu celu podróży. Nie możesz otworzyć *portalu*, jeśli nie wiesz, gdzie znajdzie się jego wylot. Obszary o silnych energiach fizycznych lub magicznych mogą sprawić, że przekraczanie *portalu* będzie niebezpieczne czy nawet niemożliwe. Sukces otwarcia *portalu* określaj według następującej tabelki.



Znajomość miejsca docelowego	Sukces	Porażka
Dobrze znane	01-97	98-100
Uważnie zbadane	01-94	95-100
Widziane okazjonalnie	01-88	89-100
Widziane raz	01-76	77-100
Znane z opisu	01-60	61-100

Komponent materialny: Rubinowy pył, używany do zakreślenia konturu *portalu* (koszt 1000 sz).

Koszt PD: 500 PD.

Przejmujący mróz

Wywoływanie [Zimno]

Poziom: Cza/Zak 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięte stworzenie

Czas działania: 1 runda/poziom (patrz opis)

Rzut obronny: Wytrwałość neguje

Odporność na czary: Tak

Dotknięta przez ciebie istota powoli zamarza, przemieniając się w blok lodu. Musisz wykonać udany atak dotykowy wręcz wymierzony w ofiarę czaru, która ma następnie prawo do rzutu obronnego na odparcie magii. Jeśli się on nie powiedzie, zadajesz 6k6 punktów, a nadto nakładasz karę -4 do wszystkich ataków, rzutów obronnych i testów, utrzymując się przez czas działania zaklęcia. W każdej rundzie ofiara otrzymuje dodatkowe 6k6 stłuczeń w twojej akcji. Przez ten czas *przejmujący mróz* można normalnie rozproszyć.

Jeśli ofiara straci przytomność podczas działania czaru, zamarza na kość (wraz ze wszystkim co ma na sobie, niesie i trzyma), stając się nieruchomym posągami żywego lodu. Stworzenie nie jest martwe, lecz pozostaje w stanie zawieszonych funkcji życiowych, z którego można je przebudzić tylko *złamaniem zaklęcia*, *ograniczonym życzeniem*, *życzeniem* lub *cudem*. Jeśli istoty nikt nie ożywi, pozostaje pod efektem *przejmującego mrozu* przez 1 rok na poziom czarującego.

Komponent materialny: Srebrna ozdóbka w kształcie płatku śniegu.

Rozłączenie

Odrzucanie

Poziom: Cza/Zak 6, Kap 6

Komponenty: W, S, PD

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno stworzenie, efekt magiczny lub przedmiot

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola neguje (przedmiot)

Odporność na czary: Nie

Na potrzeby *rozłączenia* wybierasz pojedynczy magiczny efekt lub magiczny przedmiot. Rozłączony

czar czy obiekt ulega rozdzielaniu na poszczególne magiczne komponenty. W ten sposób można zakończyć zaklęcie lub efekt czaropodobny jak za pomocą *rozproszenia magii*. Permanentne magiczne przedmioty ulegają stłumieniu (nie działają) na 1 rundę na poziom czarującego. Wykonują też rzut obronny na Wolę – nieudany oznacza przemianę w zwykły przedmiot. Obiekt w posiadaniu jakiejś istoty wykorzystuje albo własną premię do rzutu obronnego na Wolę, albo premię posiadacza (zależy co jest wyższe).

Jeśli rzucasz ten czar na stworzenie, możesz obrać za cel konkretny przedmiot lub efekt zaklęcia obecny na danej istocie. Jeżeli nie wskazujesz konkretnego celu, *rozłączenie* działa na losowo wybrany przedmiot w posiadaniu istoty bądź działający na nią efekt czaru.

Koszt PD: 200 PD.

Rój otyughów

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Zaraza 9

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Trzy lub więcej otyughów, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie w odległości przekraczającej 9 metrów

Czas działania: Siedem dni lub siedem miesięcy (P) (patrz opis)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Niniejszy czar tworzy otyughi z dużego stosu odpadków i brudu, na przykład w kanale ściekowym lub dole kloacznym. Możesz wykreować albo 3k4 zwykłe otyughi, albo 1k3+1 wielkie o 15 KW. Stwory dobrowolnie wspomagają cię w walce, wykonują ściśle określone misje albo służą jako strażnicy. Pozostaną z tobą przez siedem dni, jeśli nie zwolnisz ich wcześniej. Jeżeli zaklęcie tworzy otyughi tylko na potrzeby wartowania, to jego czas działania wynosi siedem miesięcy. W tym wypadku możesz im wydać tylko jeden rozkaz: by strzegły danego miejsca czy lokacji. Otyughi stworzone jako strażnicy nie mogą odejść poza zasięg działania zaklęcia.

Otyughi da się stworzyć tylko na obszarze zawierającym co najmniej 3000 kilogramów ścieków, odpadków lub padliny. Po rzuceniu zaklęcia, istoty powstałe dla innego celu niż strażnicy mogą na twój rozkaz opuścić śmietnisko. Kiedy czas działania zaklęcia dobiegnie końca, otyughi powoli rozpluwają się w stopy odpadków.

Komponent materialny: Rubinowy proszek wart 1000 sz, rozsypyany na materii, z której powstaną otyughi.

Stos Palina

Wywoływanie [Ogień]

Poziom: Cza/Zak 3

Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja standardowa
Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)
Obszar: Jedno pole o boku 1,5 metra/poziom (K)
Czas działania: Natychmiastowy
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Tak

Niniejszy czar opracował zaklinacz Palin, którego zaatakowała grupa goblinów. Błyskawicznie zyskał on popularność wśród zaklinaczy. Rzuciwszy niniejsze zaklęcie, przyzywasz z ziemi chmury płomieni, zadające 3k6 obrażeń od ognia wszystkim na obszarze efektu. Ponadto wszystkie ogarnięte nim stworzenia muszą wykonać udany rzut obronny na Refleks – nieudany oznacza zajęcie się ogniem (patrz „Płonący bohaterowie” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*).

Komponent materialny: Mały walec z siarki zmoczony kroplą oliwy.

Strzałka żywiołów

Przywoływanie (Tworzenie) [Elektryczność, ogień, powietrze, woda lub ziemia]

Poziom: Cza/Zak 2

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m / poziom)

Cel: Do pięciu stworzeń lub przedmiotów, z których żadne dwa nie mogą znajdować się od siebie dalej niż 9 metrów

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wytrwałość zmniejsza o połowę
Odporność na czary: Tak

Z surowej materii żywiołów formujesz magiczną strzałkę energii, która wystrzeliwuje w wybrany przez ciebie cel. W chwili rzucania zaklęcia decydujesz, czy pocisk będzie z elektryczności, kwasu, ognia czy zimna. Trafienie wymaga udanego ataku dotykowego dystansowego. Strzałka zadaje 1k6 obrażeń +1 na poziom czarującego (maksymalnie 1k6+10). Stworzenie trafione strzałką ma prawo do rzutu obronnego na Wytrwałość – udany oznacza uniknięcie połowy obrażeń.

Nie możesz wybrać na cel ataku konkretnej części ciała stworzenia. W odróżnieniu od *magicznego pocisku*, możesz *strzałką* uszkadzać przedmioty nieożywione.

Na każdy nieparzysty poziom czarującego powyżej 3. zyskujesz dodatkową strzałkę. Tworzysz zatem dwie na 5. poziomie, trzy na 7., cztery na 9. i maksymalnie pięć strzałek na 11. i następnych poziomach. Możesz atakować kilkoma strzałkami w jednej akcji, rzucając *strzałkę żywiołów* bez żadnych kar. Jeśli wystrzelisz kilka pocisków, możesz posłać wszystkie w jeden cel albo rozdzielić je między kilka. Jedna strzałka może trafić tylko jeden cel. Musisz wyznaczyć cele przed wykonaniem testów ataku, testów odporności na czary i testów obrażeń.

Ponieważ strzałki są stworzone z energii żywiołów, mogą zadawać więcej obrażeń celom wrażliwym na obrażenia od danej energii – na przy-



Stos Palina

kład *strzałka ognia* białemu smokowi. Niemniej przed *strzałką żywiołu* chronią odpowiednie czary, na przykład *ochrona przed energią* czy *odporność na energię*.

Szpony

Przemiany

Poziom: Drd 1, Kap 1

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Osobisty

Cel: Ty

Czas działania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Ten czar przemienia twe dłonie w szponiaste pazury. W efekcie możesz wyprowadzić w rundzie dwa naturalne ataki, zadające 1k6 obrażeń ciętych (plus modyfikator z Siły) po udanym ataku wręcz. Masz także prawo atakować orężem trzymany w jednej ręce, a drugą ręką ciąć szponami, lecz wówczas będzie to atak drugorzędny (-5 do testów ataków, połowa modyfikatora z Siły do testów obrażeń), choć bez kar do ataku pierwszorzędnego.

Traktuje się ciebie jak postać uzbrojoną.

Ściana burzy

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 4

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Nieprzezroczysta płaszczyna elektryczności o długości 6 m/poziom lub krąg błyskawic o promieniu 1,5 m na dwa poziomy. W obu wypadkach wysokość 6 m

Czas działania: Koncentracja + 1 runda/poziom

Rzut obronny: Patrz opis

Odporność na czary: Tak

Powołujesz do istnienia nieruchomą, lśniącą kurtynę promieniującej elektryczności. Jedna, wybrana przez ciebie strona ściany emituje niewielkie błyskawice zadające 2k4 obrażenia od elektryczności ofiarom w odległości do 3 metrów oraz 1k4 obrażenia od elektryczności istotom stojącym dalej niż 3 metry, ale w odległości do 6 metrów. Ściana zadaje rany wszystkim stworzeniom w obszarze, w chwili pojawienia się i w każdej następnej rundzie, w twojej turze. Ponadto każdy, kto przez nią przejdzie, otrzymuje 2k6 obrażeń od elektryczności +1 na poziom czarującego (maksymalnie +20). Ściana zadaje podwójne rany istotom z metalu, noszącym metalowe zbroje lub duże ilości metalu.

Możesz stworzyć ścianę w miejscu, w którym znajdują się jakieś istoty, które otrzymają wówczas obrażenia tak, jakby przez nią przechodziły. Każde takie stworzenie może uciec przed ścianą wykonu-

jąc udany rzut obronny na Refleks. Jeśli stworzenie ucieknie na stronę zagrożoną błyskawicami, otrzyma 2k4 obrażenia, jak zwykle.

Ścianę burzy można zdusić odpowiednią ilością ziemi lub piasku, by uziemić elektryczność. Każde 0,027 metra sześciennego użytego piasku lub ziemi pozwala zdusić jeden 30-centymetrowy odciłek ściany.

Komponent materialny: Magnetyt.

Światło prawdy Magiusa

Wywoływanie [Prawo, światło]

Poziom: Cza/Zak 9

Komponenty: W, S, K, PD

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Obszar: 36-metrowy stożek

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

Tego zaklęcia użył Palin w walce z Chaosem podczas wojny chaosu. *Światło prawdy Magiusa* wynalazł słynny mag bitewny jeszcze w czasach, gdy żył Huma. Niemniej nigdy go nie użyto, aż wreszcie Palin otrzymał zaklęcie od wuja, arcy maga Rastlina Majere, rzecz jasna za zgodą Zakonów Wielkiej Magii.

Ten czar tworzy błyszczący stożek czystego światła, czerpiąc moc z ducha czarującego i kanalizując ją przez artefakt światłości. Na niepraworządne istoty zaklęcie wpływa na kilka sposobów, zależnie od ich charakteru.

Jeśli rzucający zaklęcie przebywa na swoim ojczystym planie, niepraworządne stworzenia pozaplanarne na obszarze jego działania natychmiast zostają wygnane z powrotem do rodzinnego wymiaru. Tak przegnane istoty nie mogą powrócić przez co najmniej 1 dzień na poziom czarującego.

Wszystkie stworzenia neutralności (neutralne dobre, neutralne, neutralne złe) schwytane w stożek światła są otumanione przez 1k6 rund i otrzymują 3k6 obrażeń (udany rzut obronny na Wolę neguje oszołomienie i zmniejsza obrażenia o połowę).

Stworzeniom chaosu (chaotycznym dobrym, chaotycznym złym i chaotycznym neutralnym) *światło prawdy* zadaje 1k6 obrażeń na poziom czarującego (maksymalnie 25k6), a połowę tej liczby po udanym rzucie obronnym na Wolę. Jeśli stworzeniu nie powiedzie się rzut obronny na Wolę, podlega dodatkowym efektom, zależnie od posiadanych KW:

KW	Efekt
15 lub więcej	Otumanienie
mniej niż 15	Otumanienie, oszołomienie
mniej niż 10	Paraliż, otumanienie, oszołomienie
mniej niż 5	Śmierć, paraliż, otumanienie, oszołomienie

Efekty się kumulują.

Otumanienie: Stworzenie jest otumanione przez 1k6 rund.

Oszołomienie: Stworzenie jest oszołomione przez 2k6 rund.

Paraliż: Stworzenie jest sparaliżowane przez 2k6 rund.

Śmierć: Żywe istoty umierają. Konstrukty i nieumarli ulegają zniszczeniu.

Koncentrator: Artefakt lub inteligentny przedmiot magiczny (minimum 15. poziom czarującego) o prawidłowym charakterze.

Koszt PD: 500 PD.

Trzaskająca sfera

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)

Efekt: Kula o promieniu 1 m

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Refleks neguje

Odporność na czary: Tak

Trzaskająca kula elektryczności leci we wskazanym przez ciebie kierunku, przy uderzeniu wywołując porażenie elektryczne. Porusza się z szybkością 9 metrów na rundę, ale gdy wleci na pole zajmowane przez stworzenie, zatrzymuje się na rundę i zadaje 1k4 obrażenia od elektryczności na każde dwa poziomy czarującego (maksymalnie 5k4). Podmiot może uniknąć obrażeń po udanym rzucie obronnym na Refleks.

Kula przemieszcza się cały czas, gdy ją aktywnie kontrolujesz (to dla ciebie akcja ruchu); w przeciwnym razie zatrzymuje się i trzaska. Jej powierzchnia jest niestała, więc nie zadaje innych obrażeń niż od elektryczności. Nie może odpychać stworzeń z miejsca ani przewracać dużych przeszkód. Znika, gdy wypłynie poza zasięg czaru.

Komponent materialny: Bursztynowy, kryształowy lub szklany paciorek.

Utopienie

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Cza/Zak 6, Drd 5

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno stworzenie

Czas działania: Koncentracja

Rzut obronny: Wytrzymałość częściowo neguje

Odporność na czary: Tak

Czar ten napełnia wodą drogi oddechowe ofiary. Możesz za pomocą niniejszego zaklęcia wpływać na wybraną istotę dopóki się na tym koncentrujesz. Ofiara ma prawo do rzutu obronnego na Wy-

trwałość. Po udanym rzucie obronnym przez 1 rundę się zatacza, lecz pozbywa się przyzwanego wody z ciała. Działanie czaru kończy się wówczas bez innych konsekwencji. Porażka rzutu obronnego oznacza, że ofiara nie wykrztusza wody i musi co rundę wykonywać test Budowy (ST 10 + 1 za każdą kolejną rundę) – nieudany oznacza, iż zaczyna się topić (patrz „Tonienie” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Ofiara pozostaje w stanie zataczania się aż do zakończenia działania zaklęcia lub śmierci przez utopienie.

Czar wpływa na istoty, które nie oddychają (konstrukty, niektóre żywiołaki i rośliny oraz nieumarłych) oraz na takie, które oddychają wodą. Stworzenia pod działaniem *utopienia* muszą wykonać udany test Koncentracji o ST 25, aby rzucić zaklęcie. Nie mogą przy tym rzucać zaklęć z komponentem W ani używać zdolności wymagających mówienia.

Komponent materialny: Muszla.

Utwardzenie

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 6, Kuźnia 7

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Jeden przedmiot o objętości maksymalnie 0,27 m³/poziom (patrz opis)

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Niniejszy czar zwiększa trwałość materiałów (patrz tabela 9-9 „Trwałość i punkty wytrzymałości różnych materiałów” w *Podręczniku Gracza*). Papier staje się odporniejszy na podarcie, szkło trudniej stłuc, drewno nabiera twardości i tak dalej. Na każde dwa poziomy czarującego trwałość obranego za cel materiału rośnie o 1. Wzrost trwałości zwiększa tylko odporność na uszkodzenia – na nic innego modyfikacja nie ma wpływu. Na przykład, miecz długi (bazowa trwałość 10) pod wpływem *utwardzenia* rzuconego przez postać 12. poziomu zyskałby nową trwałość wynoszącą 16 na potrzeby ignorowania uszkodzeń spowodowanych w wyniku akcji roztrzaskiwania. Punkty wytrzymałości miecza, modyfikatory do ataku i obrażeń się nie zmieniają. Czar *utwardzenie* w żaden sposób nie zmienia odporności na inne formy przemiany. Łód nadal się topi, papier i drewno płonie, kamień wciąż można zmienić w błoto odpowiednim zaklęciem i tak dalej.

Czar wpływa na przedmioty o maksymalnej objętości 0,27 metra sześciennego na poziom czarującego. W przypadku, gdy zaklęcie rzucono na metal lub minerał, objętość maleje do 0,027 metra sześciennego na poziom.

Komponent materialny: Szczypta diamentowego pyłu warta co najmniej 100 sz na 0,27 metra sześciennego utwardzanego przedmiotu.

Uwolnienie

Odrzucanie

Poziom: Cza/Zak 9, Wyzwolenie 9

Komponenty: W, S, M/KO

Czas rzucania: 1 runda

Zasięg: 54 m

Cel: Rozprysk o promieniu 54 m i środka na tobie

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Gdy rzucasz *uwolnienie*, z twego ciała bucha rozprysk energii, który magicznie niszczy wszelkie czary zamykające, ograniczające lub więżące twą osobę – z podanymi dalej wyjątkami.

Uwolnienie neguje między innymi wszelkie zaklęcia *zauroczenia* i *unieruchomienia*, *mistyczne zamki* i podobne zamknięcia, czary o czasie działania dłuższym niż natychmiastowy, które tworzą fizyczne lub magiczne bariery (jak *ściana ognia*, *ściana mocy*), *ochrony* i *zabezpieczenia*, *tyczasowy zastój* i czary *spowolnienie*. Efekt zaklęcia *posąg* dobiega końca. *Magiczny stół* roztrzaskuje się, zniszczony na zawsze, a siła życiowa ulatnia się z jego wnętrza. Ponadto każdy czar, który powstrzymuje magiczne efekty, również inne zaklęcia, natychmiast uwalnia je w zasięgu 0 metrów (wliczając *magiczne usta*, *nadanie zdolności czarowania* itd.).

Działaniu *uwolnienia* nie podlegają czary ochronne, na przykład *ochrona przed złem*, *tarcza*, *klosz niewrażliwości* i podobne zaklęcia. Spetryfikowane stworzenia nie ujawniają się ani nie ożywają. Osoby zmuszone do służby nie zostają wyzwolone (np. chowańce, niewidzialni łowcy, džinni i planarni sojusznicy). *Pole antymagii* pozostaje nienaruszone, a efekty *uwolnienia* nie przenikną przez nie. *Magiczny krąg przeciw złu* (czy innemu charakterowi), który aktualnie trzyma w uwięzi jakąś istotę, ulega rozproszeniu.

Klątwy i *zadania/misje* znikają tylko wtedy, gdy osoba rzucająca *uwolnienie* jest na poziomie przynajmniej równym poziomowi czarującego, który się przyczynił do ich powstania.

Wszystkie efekty zachodzą niezależnie od życia czarującego. Efekty zaklęć działających na tobie, trzymane lub niesione, pozostają nienaruszone. Niemniej wszyscy pozostali znajdujący się w obszarze rozprysku podlegają efektom *uwolnienia*, również twój sojusznicy. Otwarcie zamków i innych zamknięć wyzwala wszelkie związane z nimi alarmy oraz pułapki. Każde uwolnione stworzenie może, ale nie musi, zachować się przyjaźnie.

Komponenty materialne: Magnetyt i szczypta saletry.

Wstrząsająca iskra

Wywoływanie [Elektryczność]

Poziom: Cza/Zak 2

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Cel: Jedno stworzenie lub przedmiot

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak (przedmiot)

Potężna, trzaskająca iskra elektryczności uderza łukiem z twojej dłoni we wskazany cel. Wykonujesz atak dotykowy dystansowy – jeśli trafisz, zadajesz 4k6 obrażeń od elektryczności. Jeśli przeciwnik ma na sobie metalową zbroję (albo jest wykonany z metalu, niesie dużo metalu itp.), zyskujesz premię z okoliczności +3 do ataku, a w przypadku trafienia krytycznego zadajesz obrażenia $\times 3$.

Na 6. poziomie tworzysz drugą iskrę, a trzecią na 10. poziomie (maksymalny efekt).

Komponent materialny: Żelazny pierścień.

Ziemna tarcza

Przywoływanie (Tworzenie)

Poziom: Cza/Zak 3, Kap 3

Komponenty: W, S

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/2 poziomy)

Efekt: Ściana ziemi długa na 1,5 m/poziom i gruba na 30 cm (K)

Czas działania: 1 minuta/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Czar ten powołuje do istnienia ścianę ziemi, która podnosi się z gruntu w wybranym miejscu. Tworzysz jeden odcinek ściany wysoki na 1,5 metra i gruby na 2,5 centymetra, a długi na 1,5 metra na poziomo. Na przykład, czarujący 7. poziomu mógłby stworzyć ścianę wysoką na 1,5 metra i grubą na 30 centymetrów, która ma 6 metrów długości, a potem zakręca i ciągnie się jeszcze przez 4,5 metra.

Ziemnej tarczy nie można powoływać do istnienia w miejscu, które zajmuje jakaś istota lub inny obiekt. Musi ona być pionowa i spoczywać na solidnej podstawie, wyrastając z ziemi. Możesz zbudować ścianę wysoką na 3 metry, ustawiając jeden odcinek na drugim, ale 3 metry to maksymalna wysokość osiągalna dla *ziemnej tarczy*. Możesz zwiększyć grubość ściany do 60 i więcej centymetrów, umieszczając jeden odcinek za drugim.

Ziemna tarcza jest z natury zaklęciem obronnym, zapewniającym osłonę przed napastnikami. Każdy 1,5-metrowy odcinek ściany ma 100 punktów wytrzymałości na 30 centymetrów grubości. Stworzenia trafiają w tarczę automatycznie, a ma

ona trwałość 0. Ta część ściany, której punkty wytrzymałości spadną do 0 lub poniżej, ulega zniszczeniu. Jeśli jakaś istota próbuje przebić się przez nią, wykonując jeden atak, ST testu Siły wynosi 15 + 2 na 30 centymetrów grubości (po udanym teście 1,5-metrowy odcinek ściany ulega zniszczeniu). Wejście na *ziemną tarczę* następuje po udanym teście Wspinaczki o ST 15.

Zwierzęcy umysł

Zaklinanie (przymus) [Wpływający na umysł]

Poziom: Drd 3, Kap 3

Komponenty: W, S, K

Czas rzucania: 1 cała runda

Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom czarującego)

Cel: Jedno zwierzę rozmiaru średniego lub mniejsze

Czas działania: Koncentracja, do 1 minuty/poziom (P)

Rzut obronny: Wola neguje

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy)

Zdobywasz kontrolę nad ciałem zwierzęcia. Dopóki utrzymujesz koncentrację, widzisz jego oczami i kontrolujesz jego akcje. Odbierasz bodźce zwierzęcymi zmysłami i potrafisz używać jego specjalnych ataków oraz zdolności. Możesz podjąć każdą akcję, jaką zwierzę jest w stanie fizycznie wykonać, nawet jeśli normalnie nie miałoby na to dość inteligencji. Masz prawo kontrolować zwierzę na dystans do 1,5 kilometra (zasięg czaru ma znaczenie tylko na samym początku, podczas przejmowania kontroli).

Jeśli zmuszasz zwierzę do działań sprzecznych z jego naturą lub skrajnie niebezpiecznych (jak zeskoczenia z klifu lub lot w głąb smoczej paszczy), ma ono prawo do drugiego rzutu obronnego. Atakowanie wrogów, którzy są o jedną kategorię rozmiaru więksi (lub mniejsi) niż zwierzę, nie traktuje się jak zadania skrajnie niebezpiecznego i nie pozwala na drugi rzut obronny.

Gdy kontrolujesz zwierzę, w swoim ciele jesteś ograniczony do jednej akcji ruchu na rundę. Wciąż możesz patrzeć własnymi oczami i bronić się normalnie.

Jeśli masz wątpliwości, czy cel jest zwierzęciem na potrzeby niniejszego zaklęcia, sprawdź w *Księdze Potworów* (stworzenie musi należeć do typu zwierzę).

Koncentrator: Kawalek gliny uformowany w kształt z grubsza przypominający dane zwierzę.

SPECJALNE MATERIAŁY ANSALONU

Niektóre tworzywa na Ansalonie mają nadzwyczajne właściwości, które czynią je cennymi i niezwykle mi bez żadnych zaklęć wtajemniczeń czy objawień. Wszystkie takie przedmioty są równie rzadkie i cenne, jak te nasączone magią.

SMOCZY METAL

Smoczy metal można znaleźć pod Kamieniem Smoka w Dolinie Mgieł, wypływający z ziemi w kałuży chłodnego, płynnego metalu. Ten dar bogów Światła jest jednym z niezbędnych składników (wraz ze *Srebrną Ręką z Ergothi* i *młotem Kharsa*) do wykuwania *smoczyczych lanc*. Niemniej ze smoczego metalu można kuć też inne przedmioty. Rycerze solamnijscy zaczęli tworzyć zeń broń i zbroje. Takie przedmioty stają się darami dla rycerzy i sojuszników na znak uhonorowania rangi lub chwały danej osoby.

Niestety, nazbyt często przedmioty padają łupem złodziei lub stają się wojenną zdobyczą, kończąc w rękach tyranów i podłych stworów. Jeśli poszukiwacz przygód kiedyś natrafi na taką broń, powinien być świadom, że ktoś będzie rościć sobie do niej pierwszeństwo. Powinien przyrzec się orężu lub pancerzowi czy nie widnieje na nim rodowy herb bądź inny znak identyfikacyjny. Ten, kto odda rzecz prawowitym dziedzicom, może oczekiwać wielkiej wdzięczności od osób związanych z poprzednim posiadaczem. Znalazca, który nie zwróci przedmiotu niebędącego jego prawowitą własnością, winien oczekiwać głębokiej wrogości ze strony przyjaciół i rodziny właściciela oraz rycerzy solamnijskich jako takich.

Smoczy metal to lśniące srebro, lżejsze od stali, lecz równie mocne i wytrzymałe. Wrodzona magiczna natura umożliwia zdolnemu kowalowi stworzyć przedmioty bardzo piękne i bardzo skuteczne.

Zbroje ze smoczego metalu są o jedną kategorię lżejsze na potrzeby ustalania szybkości ruchu i innych ograniczeń (na przykład, dotyczących zdolności barbarzyńcy szybkie poruszanie się, na którą pancerz ma wpływ). Ciężkie zbroje uznaje się za średnie, średnie za lekkie, ale lekkie pozostają lekkimi. Ryzyko niepowodzenia czaru wtajemniczeń wynikające z używania tarczy czy pancerza maleje o 10%. Z kolei maksymalna premia ze Zręczności rośnie o 2, a kary do testów z pancerza maleją o 3 (pod uwagę wzięto od razu fakt, iż taka zbroja jest mistrzowsko wykonana).

Broń wykuta ze smoczego metalu posiada naturalną premię z usprawnienia +2 do testów ataków i obrażeń. Nie kumuluje się ona jednak z innymi premiami z usprawnienia (nawet wynikającymi z mistrzowskiego wykonania). A zatem miecz ze smoczego metalu (+2) zaczarowany tak, by posiadał premię z usprawnienia +5 ma efektywną premię +5. Na obszarach, gdzie nie działa magia, zachowuje naturalną premię z usprawnienia +2.

Smoczy metal jest tak kosztowny, że broń i pancerze wykonane z niego niemal zawsze są mistrzowskie. W przedstawionych dalej cenach już uwzględniono ten fakt.



Przedmioty wykonane ze smoczego metalu wąż połowę tego, co takie same obiekty z innego metalu. W przypadku broni mniejszy ciężar nie wpływa na kategorię rozmiaru. Przedmioty, które mają tylko dodatkowe metalowe elementy, nie zmieniają swych właściwości w zauważalny sposób. Innymi słowy: długi miecz zmienia parametry, ale włócznia już nie.

Smoczy metal ma trwałość 5 i 30 punktów wytrzymałości na 2,5 cm grubości. Przełamuje on redukcję obrażeń potworów tak jak mithril.

Przedmiot	Premia z usprawnienia	Modyfikator ceny
Lekka zbroja	—	+1000 stl*
Średnia zbroja	—	+4000 stl
Ciężka zbroja	—	+9000 stl
Tarcza	—	+1000 stl
Obrażenia zadawane przez broń	—	
1k4 lub 1k6	+1	+3000 stl
1k8, 1k10, 1k12	+2	+9000 stl
Inne przedmioty	—	+1000stl/kg

*Stalowe monety Krynnu, równe standardowym sztukom złota, patrz rozdział 6.

GWIEZDNY METAL

Od wieków kowale wielce cenili rudę znajdującą czasami w meteorytach. Starożytni alchemicy zwali ten materiał gwiazdny metalem. A jest to błękitna ruda o nadzwyczajnej mocy i trwałości. Tylko najzgorzalsi, dysponujący największą wiedzą eksploratorzy potrafili znaleźć taki metal – lub niewiarygodni szczęściarze, którym cenny minerał po prostu wpadł w ręce.

Właściwości tego metalu są analogiczne do adamantytu opisanego w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Na potrzeby przebijania redukcji obrażeń należy to też traktować jak adamantyt. Wszystkie stosowne modyfikatory w sztukach złota przelicza się na stalowe monety w stosunku 1 do 1.

ŻELAZODREWNO

To rzadkie magiczne drewno jest równie lekkie co zwykle, ale przy tym twarde niczym metal, od którego pochodzi nazwa. Występuje w Abanasinii i Qualinesti. Żelazodrewno trudno poddaje się obróbce, której techniki są ściśle strzeżonym sekretem cechu.

↔ Unikatowe smocze lance ↔

Wiele potężniejszych i słabszych *smoczyczych lanc* ma ciekawe, unikatowe zdolności specjalne, inne niż tu opisano. Mistrz Podziemi może użyć reguł tworzenia przedmiotów (zwłaszcza dotyczących uzupełniania broni o specjalne moce) do zmodyfikowania istniejących *smoczyczych lanc*.

Na przykład, jeśli MP chce mieć *smoczą lancę* wykonaną przez kogoś szczególnie nienawidzącego białych smoków, może stworzyć *potężniejszą ogni-*

Własności tego drewna są identyczne z ciemnodrewnem opisanym w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Wszystkie podane modyfikatory w sztukach złota warte są tyle samo w stalowych monetach.

SREBRÓ I ZIMNE ŻELAZO

Broń posrebrzana i z zimnego żelaza istnieje na tym świecie. Często taki oręż tworzą kowale w różnych krainach. Własności owych materiałów są takie same jak opisano w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Wszystkie podane modyfikatory w sztukach złota warte są tyle samo w stalowych monetach.

Uogólniając, broń posrebrzana jest bardziej powszechna na świecie, a to ze względu na typy potworów zwalczanych przez herosów Krynnu. Broń z zimnego żelaza wykuwa się tylko na szczególne okoliczności, chociaż większość porządnych wytwórców broni zna technikę.

SMOCZE LANCE

Smocze lance – po raz pierwszy stworzone podczas Trzeciej Smoczyczej Wojny – to broń stworzona tylko w jednym celu: by zabijać smoków. Przeciw większości wrogów są równie skuteczne, co kopie. Niemniej dla smoków są naprawdę mordercze.

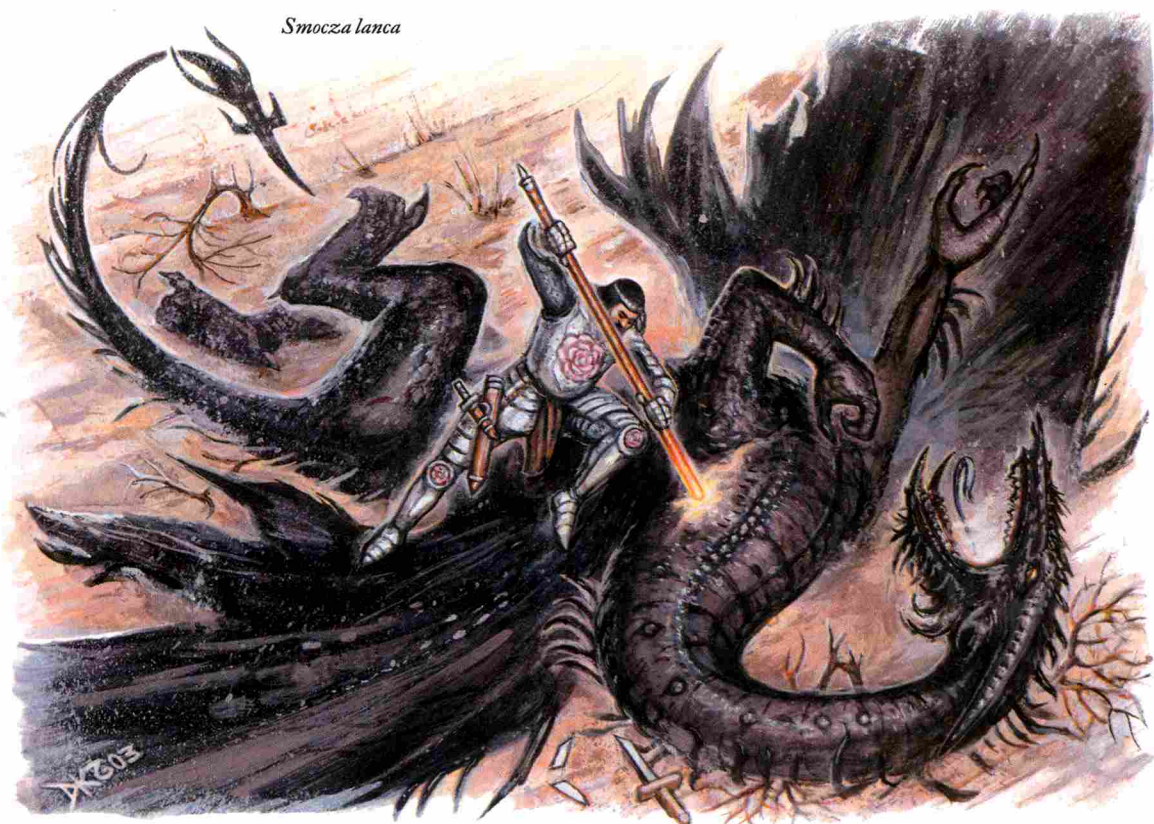
Smocza lanca, jak kopia, w rękach piechura staje się czymś na kształt piki i może służyć do obrony zamku, wieży czy innych fortyfikacji. Mogą nią władać też jeźdźcy, często dosiadający smoków w bitwach powietrznych z innymi smokami.

Smoczyczych lanc używano z dobrym skutkiem w trzeciej smoczyczej wojnie. Podobno Huma właśnie *smoczą lancą* zmusił Królową Ciemności do powrotu do Otchłani. Po pokonaniu Takhisis *smocze lance* przestały być potrzebne, a proces ich tworzenia w końcu zapomniano. Sekret wykuwania lanc odkryto na nowo podczas wojny lancy, w której stały się kluczem do zwycięstwa. *Smoczyczych lanc* użyto znów podczas Lata Chaosu, gdy okazały się skuteczne nawet przeciw zrodzonym z chaosu smokom ognia.

Smocze lance są bezcenne – nigdy się ich nie kupuje ani nie sprzedaje. Bywają ofiarowane lub powierzane osobom godnym nimi władać, lecz tylko w czasach wielkiej potrzeby. A jednak każda lanca ma odpowiednik ceny rynkowej, wyłącznie dla użytku MG przy przydzielaniu skarbów.

Słabsza smocza lanca: *Słabszą smoczą lancę* można wykonać tylko używając srebrnego smocze-

stą smoczą lancę dodając specjalną moc ognistości. Ponieważ *potężniejsza smocza lanca* jest, praktycznie rzecz biorąc, *orężem zguby* +4, czyli bronią z odpowiednikiem premii +5 (patrz strony 222 i 224 *Przewodnika Mistrza Podziemi*), może dodać specjalną moc ognistości – odpowiednik premii +1 – i po prostu dodać różnicę w cenie między premią +5, a premią +6 (72 000 minus 50 000, czyli 22 000 sz). Wystarczy przeliczyć wzrost ceny na stalowe monety – i gotowe.



go metalu spod wielkiego Kamienia Smoka na Ergoth. Należy ją zaś wykuć albo za pomocą *Srebrnej Ręki z Ergoth*, albo *młotem Kharasa*. Jeśli *smoczą lancę* kuje się z czystego smoczego metalu przy użyciu obu artefaktów, to powstaje *potężniejsza smocza lanca*. Sekret wykuwania *smoczycy lanc* to dar bóstw, który zsyłają albo osobiście, albo za pośrednictwem mocy *Srebrnej Ręki*.

Słabsza smocza lanca to *kopia zguby smoków +2*, jarząca się łagodnym światłem (nie dość jasno, by cokolwiek oświetlić). Ma trwałość 17 i 40 punktów wytrzymałości.

Słabsza smocza lanca posiada magiczną premię z usprawnienia tylko +1, zwiększoną naturalną premią z usprawnienia z racji smoczego metalu, z którego ją wykonano.

Silne przywoływanie; PC 8; boskie wskazówki; Odpowiednik ceny 17 310 stl.

Potężniejsza smocza lanca: *Potężniejszą smoczą lancę* (lub „prawdziwą” *smoczą lancę*) wykuć można tylko z czystego smoczego metalu za pomocą *Srebrnej Ręki z Ergoth* i *młota Kharasa*. Taka broń jest po-

blogosławiona przez boskie moce Dobra, a złe istoty, które chcą jej dotknąć lub się nią posłużyć, płacą dotkliwą cenę.

Potężniejsza smocza lanca to *kopia zguby smoków +4*, jarząca się łagodnym światłem (nie dość jasno, by cokolwiek oświetlić). Ma trwałość 23 i 70 punktów wytrzymałości. Trafione nią złe smoki ulegają permanentnemu wysączeniu 1 punkt Budowy, niezależnie od normalnych obrażeń i premii wynikającej z cechy *zguba smoków*. Jeśli posiadacz trafi krytycznie złego smoka, oręż permanentnie wysącza tyle Budowy, ile władający nim ma poziomów.

Potężniejsza smocza lanca nakłada dwa negatywne poziomy każdej złej istocie, która będzie nią władać. Negatywne poziomy utrzymują się dopóki taka osoba trzyma broń, a znikają po jej odłożeniu. Nigdy nie powodują one trwałej utraty poziomów, lecz podczas trzymania lancy nie można ich anulować w żaden sposób (nawet czarami *przywrócenia energii życiowej*).

Silne przywoływanie; PC 20; boskie wskazówki; Odpowiednik ceny 107 310 stl.

ROZDZIAŁ CZWARTY

*Woda z pyłu i pył, co z wody wznosić się zaczyna
Rosnące kontynenty, niepojęte jak kolor lub blask cały
Dla nieistniejącego oka, dla dłoni córki Paladine'a
Która poznaje dotykiem, że kolor szaty jest biały.
Z tej oto wody wznoszą się lądy nierealne,
Gdy po raz pierwszy w modlach je się tworzy,
I słońce, i morza, i gwiazdy niewidzialne
Jak bogowie w kodzie przestworzy.*

*Pył z wody i woda, co z pyłu wstaje suchości,
I szata, co zawiera każdą barwę w biel skupioną,
We wspomnienia, w krainy zebrane w ufności,
W kolory i jasność wiecznie odrodzoną.
Z tego oto pyłu wytryska też strumień,
By pielęgnować dzieło naszych rąk
W wiecznie zbliżającym się kraju smutków i sumień,
Wśród właściwych i immanentnych łak.*

„Pieśń Crysanii” (przeł. D. Żywno)

Zanim nastał czas, istniał Chaos i jego przeciwnik, Najwyższy Bóg, który nieustannie starał się narzucić porządek Chaosowi. Ten w odpowiedzi ciągle próbował zniszczyć pracę Najwyższego Boga. Wspólnie stworzyli wszechświat.

Z Najwyższym Bogiem mieszkaly jego dzieci, Takhisis, Gilean i Paladine oraz ich dzieci. A z nimi inne bóstwa, sprzymierzone z potomkami Najwyższego, których filozofię podzielali. Wszystkie współdziałały z Najwyższym Bogiem w niesieniu wszechświatowi porządku, a Chaos działał wiecznie przeciw nim.

HISTORIA STWORZENIA

Widząc, czego dokonały bóstwa, Najwyższy Bóg był zadowolony. Zarządził, że nastanie nowy czas i miejsce. W miejscu tym i czasie zamieszkają duchy.

STWORZENIE ŚWIATA I WOJNA WSZYSTKICH BOGÓW

Czas i przestrzeń zbudowano na trzech filarach, którymi były Dobro, Zło i Neutralność. To była wielka trójca.

Reorx, Bóg Kuźni, uderzył młotem w Chaos, a ten musiał spowolnić niszczycielską pracę. Z isker zaś Reorxowego młota powstały gwiazdy. Z ich światła zrodziły się różne duchy, niektóre oddane dobru, inne złu, jeszcze inne neutralności.

Bóstwa zaczęły spierać się o te duchy. Te Dobra (prowadzone przez Paladine'a, czasami zwani bogami Światłości) chciały wychować duchy na drodze prawości i dzielić z nimi władzę nad wszechświatem. Bóstwa Zła (pod przewodnictwem Takhisis, czasem zwane bogami Ciemności) pragnęły znie-

wolić duchy i nagiąć je do swej woli. Neutralności zaś (pod wodzą Gileana, zwane bogami Równowagi) szukali wyważenia proporcji i twierdzili, że duchom należy pozostawić wolność wyboru między Dobrem, Złem i żadnym z nich.

Tak rozpętała się wojna wszystkich bogów. Bóstwa Dobra i Neutralności połączyły siły, by unie możliwić Złu zwycięstwo. Z Pustki spoglądał na to Chaos, radujący się wojną, gdyż zawierucha zrujnowała porządek i zbliżyła wszechświat ku zniszczeniu. Z Pustki patrzył również Najwyższy Bóg, rozgniewany widokiem tego, jak cała jego praca narzucenia ładu wszechświatowi powoli ulega zniweczeniu.

Najwyższy Bóg wiedział, że gdy równowaga zostanie zburzona, gdy jeden z trzech filarów upadnie, wraz z nim upadnie nowe miejsce i nowy czas. Dlatego przywołał dzieci przed swoje oblicze i zaproponował kompromis, który zakończył wojnę i przywrócił równowagę we wszechświecie.

KOMPROMIS

Bóstwom Dobra, Zła i Neutralności pozwolono zelaść duchom po jednym darze.

Bogowie Dobra dali duchom życie i fizyczną postać. Dzięki temu zyskały one kontrolę nad światem materialnym i same stały się podobne bóstwom. Bogowie Dobra mieli nadzieję, że duchy, używając śmiertelnych form, przyniosą światu pokój oraz ład i poprowadzą innych ścieżką prawości.

Bogowie Zła zarządzili, aby fizyczne istoty cierpiały głód oraz pragnienie i musiały pracować dla zaspokojenia potrzeb. Bóstwa Zła miały nadzieję, że śmiertelni zmęczą się tym i zwrócą się do bogów o położenie kresu cierpieniom – a wówczas one podporządkują ich sobie.

Bogowie Neutralności obdarzyli duchy wolną wolą, swobodą wyboru między Dobrem i Złem oraz prawem nieopowiedzenia się po żadnej z tych stron.

ŚWIAT

Bóstwa stworzyły świat Krynnu, aby zamieszkały w nim fizyczne istoty. Najwyższy Bóg sprawił, że każde stworzenie mogło wybrać własną drogę przez życie. Później nadchodziła śmierć i przejście z Krynnu do następnego etapu egzystencji.

CHAOS

Przez cały czas, gdy ery świata przemijały, Chaos szukał i nadal szuka sposobów zniszczenia tego, co uczyniły bóstwa.

KOSMOLOGIA KRYNNU

Niebiosa wypełnia wielkie Morze Eteryczne (czasem zwane Dalekim Eterem), rozciągając się dalej,

niż nawet bóstwa mogą to sobie wyobrazić. Wewnątrz tego wielkiego, niewidzialnego morza pływają niezliczone światy, a Krynn jest tylko jednym z nich. Niektórzy mówią, że Najwyższy Bóg stworzył to morze z Chaosu, a inni twierdzą, że Morze Eteryczne to właśnie jest Chaos.

KRAINY BÓSTW

Chcąc chronić świat przed okazjonalnymi burzliwymi sztormami Morza Eterycznego, bóstwa Światła zbudowały Kopułę Stworzenia – krainę wiecznego światła, chroniącą Krynn od nieprzewidywalnych fal eteru. Bogowie Ciemności pod wodzą Takhisis w cieniu kopuły stworzyli Otchłań – krainę wiecznej ciemności i cienia, która stanowi fundament też Kopuły Stworzenia. Jedno nie mogłoby istnieć bez drugiego. Bogowie Równowagi w przestrzeni pomiędzy tymi dwoma dziedzinami stworzyli Ukrytą Dolinę – miejsce będące jednocześnie wszędzie i nigdzie. Te trzy krainy zwą się Planami Zewnętrznymi.

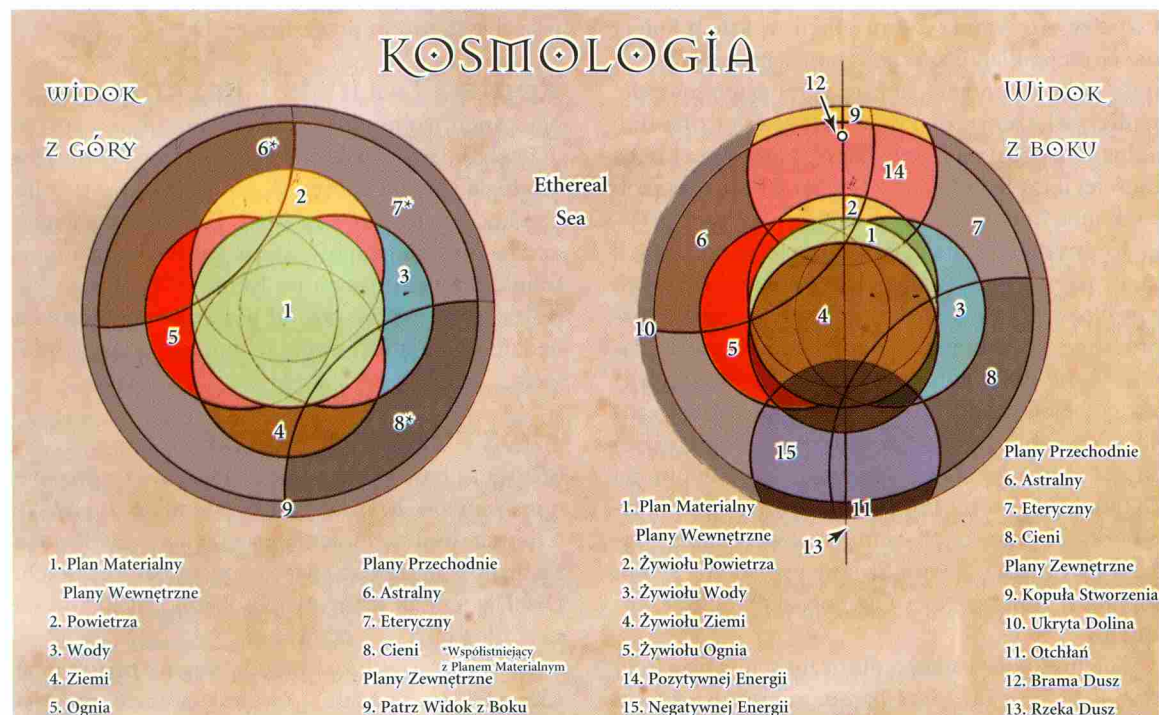
Kopułę Stworzenia, Ukrytą Dolinę i Otchłań można odwiedzić tylko poprzez jedno miejsce: przez Bramę Dusz. Portal ten przebija wszystkie trzy krainy – jest to krucha, lecz jakby niezniszczalna ścieżka łącząca i oddzielająca krainy śmiertelne od nieśmiertelnych. Przez Bramę Dusz prędkiej czy później przejdzie każdy duch, w nieustannej rzece duchów unieśmiertelniającej cykl życia i śmierci. Przez krainy śmiertelników i nieśmiertelnych z Morza Eterycznego płynie rzeka.

Bogowie Światła zadomowili się pod Kopułą Stworzenia, budując własne krainy tak, aby być

w stanie obserwować poczynania ukochanych śmiertelnych dzieci. Paladine, Platynowy Smok, władał Kopułą Stworzenia i był strażnikiem Bramy Dusz (aż do niedawnych czasów, gdy stał się śmiertelnikiem). Powiada się, że gdy jego konstelacji nie da się dostrzec na niebie, można tajemnie przeniknąć przez Bramę Dusz. Podczas Katakliizmu, gdy Paladine wędrował po zniszczonym świecie Krynnu, Takhisis przemyciła tamtędy swoje smoki, aby rozplenili się na wybrzeżach Ansalonu. Królowa Ciemności użyła bramy po raz drugi podczas wojny chaosu, gdy tak bóstwa, jak i śmiertelnicy walczyli z wściekłością Chaosu. Udało jej się ukraść cały świat i ukryć go przed innymi bóstwami, dzięki czemu stała się Jedynym Bogiem Krynnu.

Bóstwa Równowagi rezydują w Ukrytej Dolinie, będącej zarazem wszędzie i nigdzie. Ukrytą Dolinę otacza Zhan, najdosłowniej i najbardziej dziewiczy ze wszystkich lasów. To tutaj mieszka bogini Chislev i jej towarzysz Zivilyn. Co ciekawe, Zhan jest również domem tych elfów, które uznano za godnych zaproszenia w to miejsce, mimo że leży w dziedzinie poświęconej bogom Równowagi, a nie bóstwom Światła.

Otchłań, rozległa kraina nicotności, to dom bogów Ciemności (który dla Takhisis stał się więzieniem, gdy pokonał ją Huma, rycerz solamijski, podczas drugiej smoczyczej wojny). Mówi się, że w Otchłani możliwe jest wszystko, co ktokolwiek sobie wyobrazi, lecz zawsze w jakiś sposób potwornie wypaczone. Bóstwa Ciemności mają w tej krainie ukryte siedziby, a Spizowa Wieża



boga Morgiona podobno stoi twardo na krawędzi Otchłani.

INNE PLANY

Wewnętrzne Plany – Plan Żywiotu Ognia, Powietrza, Wody i Ziemi – otaczają Plany Zewnętrzne, współistniejąc z nimi na wielu płaszczyznach. Kopułę Stworzenia uważa się za zbiornik Pozytywnej Energii, a Otchłań jest magazynem Negatywnej Energii, energia żywiołów zaś zdaje się płynąć głównie z Ukrytej Doliny, mimo że Plany Żywiołów dotyczą wszystkich wymiarów egzystencji (są bowiem budulcem wszystkiego, co istnieje).

Pomiędzy Planami Zewnętrznymi rozciągają się trzy krainy przenikające się nawzajem, stykające się ze wszystkimi innymi, lecz od nich oddzielone. Te trzy wymiary można postrzegać jako trzy rozcięzione, lecz nadal rozległe i wszechogarniające składniki Morza Eteryicznego.

Plan Astralny – dziedziina nieskończonego srebrnego nieba ciągnącego się we wszystkie strony – jest krainą pomiędzy krainami, wymiarem łączącym ze sobą wszystkie pozostałe. Często bywa wiązany z srebrzystym księżycem Solinari, lecz rzeczona kraina nie ma łączności z tym bogiem ani jego księżycem.

Plan Eteryiczny – mglista kraina duchów i snów – to mniejsza wersja Eteryicznego Morza, tak jak jezioro jest mniejszą wersją oceanu. Graniczy ściśle z krainą śmiertelnych, co umożliwia czasami zagłębienie na drugą stronę. Plan Eteryiczny często łączy się z karmazynowym księżycem Lunitari, lecz bogini tego ciała niebieskiego nie ma nad Planem Eteryicznym większej kontroli niż pozostałe bóstwa.

Plan Cieni – domena nieskończonej ciemności i władzy – to kraina czerni i bieli, w której kolory nie istnieją. Plan Cieni podobno jest domeną Nutitari, boga czarnego księżyca o tej samej nazwie. Istnieją wierzenia, że owo bóstwo ma siedzibę (lub jedną z siedzib) na Planie Cieni, bowiem ta kraina częściej łączy się właśnie z Otchłanią niż z jakąkolwiek inną krainą.

Krainy bóstw magii są oddzielone od innych krain i podobno odpowiadają położeniu danych księżyców. Istnieją poza tym liczne półplany rozproszone po niebiosach i piekłach Krynnu, zamieszkałe przez odludnych (i często obłąkanych) czarodziejów, wygnane demony i inne stwory rzadko widywane na brzegach Krynnu. Najbardziej chyba złowrogą sławą otoczona jest Zagubiona Cytadela, w której bogowie magii wtajemniczali i szkolili pierwszych czarodziejów Wielkiej Magii. Tam również bóstwa Światła przywiodły swych kapłanów podczas Nocy Ciemności przed Kataklizmem.

Kolejną krainą ciekawą dla uczonych w planarnej kosmologii jest Próżnia Chaosu, miejsce wewnątrz

Morza Eteryicznego, dziwacznie opustoszałe i pozabawione wszystkiego. Nawet bóstwa boją się tam zapuszczać. Niektórzy uczeni twierdzą, że Próżnia Chaosu to ten fragment Chaosu, który był uwięziony w Szarym Klejnocie. Inni są przekonani, że to prawdziwe centrum rzeczywistości, z którego na początku zrodził się Chaos. Bóstwa zachowują w tej sprawie dziwne milczenie. Podobno wejście w Próżnię Chaosu doprowadza ich do obłędu... i do ostatecznego zapomnienia.

KRADZIEŻ ŚWIATA

Gdy Takhisis porwała świat w ostatnich chwilach wojny chaosu, prześlizgując go przez Bramę Dusz, pozostawiła za sobą wszystko – Kopułę Stworzenia, Ukrytą Dolinę, a nawet Otchłań. Bez Bramy Dusz wskazującej drogę Rzece Dusz, duchy zmarłych nie mogły kontynuować cyklu życia i śmierci. Uwięzione na Planie Eteryicznym, stały się pionkami w rękach Królowej Ciemności. Takhisis nie uwzględniła jednak w swych planach, że z innego świata mogą nadlecieć obce smoki. A tak właśnie się stało. Smoki, które przebyły Eteryiczne Morze i odkryły świat wyraźnie gotów poddać się ich dominacji. Przetransportowanie świata wysączyło z Królowej Ciemności większość mocy, więc musiała ukryć się przed potężnymi smokami, które przejęły władzę nad pracowicie skradzionym przez nią globem. Posługując się uwięzionymi duszami, Królowa Ciemności powoli odbudowała swe zasoby energii, aż była gotowa zagarnąć Krynn i upomnieć się o prawo własności do niego.

Innym bóstwom w końcu udało się odnaleźć skradziony świat. Po powrocie musieli odbudować Kopułę Stworzenia, Ukrytą Dolinę oraz Otchłań i raz jeszcze dopilnować, aby Rzeka Dusz płynęła właściwym torem przez Bramę Dusz.

KOŃCIE TAKHISIS I PALADINE'A

Na końcu wojny dusz – w chwili, gdy jej spisek o zawładnięcie światem już miał zaowocować – Takhisis została zabita. A ponieważ światu niezbędna jest równowaga i ład, Paladine poświęcił własną nieśmiertelność, stając się zwykłym śmiertelnikiem wędrującym po Krynnie. Takhisis i Paladine'a nie ma już pośród bóstw, co z pewnością będzie miało konsekwencje w nadchodzących latach.

BÓSTWA KRYNNU

Bóstwa są bardzo aktywnie zaangażowane w życie mieszkańców Krynnu. Chaos stara się zniszczyć świat na drodze burzenia i szerzenia nieładu, one zaś usiłują utrzymać świat w porządku i prawach. Działają jednak różnymi sposobami, zależnymi od swej filozofii.

Takhisis (jeszcze przed swym upadkiem) wierzyła, że porządek trzeba narzucić wszyst-

kim istotom Krynnu. A gdy wszystkie stworzenia już jej się podporządkują, sama decydowałaby o tym, co dla nich najlepsze i jak będzie zorganizowany wszechświat. Inni bogowie Zła mniej lub bardziej zgadzali się z nią w tej kwestii, ale każdy miał (i ma nadal) własne plany dotyczące świata.

Paladine (jako bóg i, prawdopodobnie, nadal jako śmiertelnik) wierzy, że wszystkie istoty trzeba nauczyć miłości do porządku i prawa, aby uznały te pojęcia za swoje i żyły razem w pokoju. Inni bogowie Dobra uznają tę filozofię za słuszną.

Gilean wierzy, że każda istota powinna mieć swobodę wyboru między dobrem, złem i złotym środkiem, czyli niepoddaniem się żadnej filozofii. Bogowie neutralności popierają Gileana i swoją rolę widzą właśnie w działaniach na rzecz zachowania równowagi.

Bóstwa Dobra i Zła można napotkać na świecie, współpracujących ze swymi wybrańcami nad realizacją boskich celów. Bogów Neutralności również można spotkać, gdy dokładają wszelkich starań, by żadna z walczących stron nie zyskała przewagi. Na świecie można też natknąć się na Chaos, siejący zamęt i wojnę.

W ten sposób utrzymywana jest równowaga stworzona przez Najwyższego Boga.

PREZENTACJA BÓSTW

Pierwsza część opisu zawiera podstawowe informacje na temat bóstwa.

Imię: W pierwszym wierszu podano imię, pod jakim bóstwo jest powszechnie znane. Zaraz potem podane inne miana lub tytuły mu przypisywane (jeśli są). Niektóre imiona są właściwe dla konkretnych regionów lub ludów – w takich wypadkach nazwa regionu widnieje w nawiasie za danym mianem.

Za imieniem podano poziom mocy bóstwa – oto one w porządku malejącym: większe bóstwo, pośrednie bóstwo, pomniejsze bóstwo i półbóg. Taki ranking nie wpływa na moce kapłanów, siłę rzucanych przez nich zaklęć i w zasadzie na nic w świecie śmiertelnych. Poziomy odzwierciedlają jedynie relatywną potęgę pomiędzy samymi bóstwami.

Rodzimy plan: Część kosmosu, w której bóstwo przeważnie przebywa.

Symbol: Krótki opis symbolu związanego z bóstwem. Często używa się go na ołtarzach i innych przedmiotach poświęconych bóstwu.

Kolory: Barwy przeważnie łączone z danym bóstwem, często wykorzystywane w szatach kapłańskich i wystroju świątyń.

Symbol niebiański: Ciało niebieskie związane z tym bóstwem.

Charakter: Charakter bóstwa. Bóstwa mają takie same charakterystyki, jak śmiertelnicy – patrz rozdział 6 *Podręcznika Gracza*.

Dziedzina: Aspekty śmiertelnej egzystencji, z którymi bóstwo jest najczęściej kojarzone. Podane z grubsza według ich ważności dla bóstwa.

Wyznawcy: Istoty, które przeważnie czczą lub wyznają kult danego bóstwa.

Charaktery kapłanów: Charaktery, jakie mieć mogą kapłani danego bóstwa. Niektórzy bogowie i boginie akceptują kapłanów, których charakter różni się od ich charakteru o jeden stopień.

Domeny: Kapłani danego bóstwa mogą wybierać spośród podanych w tym miejscu domen. Domeny oznaczone gwiazdką są nowe i zaprezentowano je w niniejszej książce (patrz „Domeny kapłańskie i mistyczne” w Rozdziale 3).

Ulubiona broń: Broń preferowana przez bóstwo. Jego kapłani zwykle wolą posługiwać się właśnie nią. Niektóre zaklęcia rzucane przez kapłanów, na przykład *broń duchowa*, mogą mieć efekty prowadzące na myśl dany oręż.

Ulubiona broń noszona i używana przez kapłanów zwykle ma specjalne nazwy. Na przykład, kapłani Mishakal walczą drągami, które nazywają „leczącym ciosem”. Takie specjalne nazwy podano w nawiasach.

CZĘŚĆ OPISOWA

Po informacjach podanych w osobnych wersach znajduje się opis wyglądu bóstwa i inne ogólne dane.

Dogmat: Podstawowe przykazania dogmatów lub nauk danego bóstwa.

STATYSTYKI GRY

W niniejszej książce brak miejsca na opisanie ściśle określonych statystyk gry i boskich mocy dla zaprezentowanych bóstw. Jeśli potrzebujesz takich danych, stwórz statystyki bogów oraz bogiń na podstawie dodatku *Bóstwa i półbogowie*.

BOGOWIE DOBRA

Na najbliższych stronach znajduje się opis sześciorga bóstw Dobra. Nie ma wśród nich Paladine'a, który porzucił boskość i stał się śmiertelny.

BRANCHALA

Astarin (Silvanesti), Astra (Qualinesti), Bardilun (Thorbardin), Król Bardów, Bran (Ergoth), Estarin (elfy morskie), Ogrodnik (Mithas), Pieśń Życia, Mistrz Pieśni (Goodlund)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Kopuła Stworzenia

Symbol: Harfa barda lub srebrny flet

Kolory: Żółć i zieleń

Symbol niebiański: Konstelacja Harfy

Charakter: Chaotyczny dobry

Dziedzina: Muzyka, poezja, bardowie

Wyznawcy: Bardowie, elfy, kenderzy, podróżnicy

Charaktery kapłanów: CD, CN, ND

Domeny: Chaos, dobro, oszustwa, szczęście

ΚΟΝΣΤΕΛΑCΙΕ ΚΡΥΠΤΗ



ΜΑΙΕΡΕ

ΗΑΒΒΑΚΥΚ

ΖΕΒΟΙΜ

ΒΡΑΤCΗΑΛΑ

GILEAD

SARGOPPAS

ΜΙCΗΑΚΑΛ

CΗΕΜΟCΗ

ΜΟΡΓΙΟΝ

ΗΙΔΔΥΚΕΛ

ΚΙΡΙ-ΙΟΛΙΘΗ

ΚCΙΕΖΥCΕ

-  ΣΟΛΙΝΑΡΙ
-  ΠΥΙΤΑΡΙ
-  ΛΥΝΙΤΑΡΙ

PLANETY

-  ΣΙΡΡΙΟΝ
-  ΡΕΟΡΧ
-  ΧΙCΙΛΕΥ
-  ΖΙΒΙΛΥΝ
-  CΗΙΝΑΡΕ

Ulubiona broń: Rapier („Ostrze Liścia”)

Preferowane szaty: Żółtozielone szaty, ornaty lub ubrania, srebrny *medalion wiary*

Król Bardów, Branchala, przynosi śmiertelnikom radość przez melodię i uciechę niekończącej się pieśni życia. Bicie serca jest jedną z części symfonii, łącząc wszystkich mieszkańców świata w przeżywaniu harmonii życia. Branchala, towarzysz Habbakuka, pragnie przynieść piękno muzyki naturalnego świata wszystkim jego stworzeniom. Elfy, kenderzy, bardowie i druidzi czczą Branchala za miłość do wewnętrznego piękna duszy.

Kapłani Branchala mają nieść całemu światu muzykę i sztukę, ukazywać narodom Krynnu piękno pisanego oraz mówionego słowa, dawać przyjemność przez gloryfikację sztuki we wszystkich jej postaciach. Zajmują w wielu społecznościach miejsce szczególnie, zwłaszcza u elfów i kenderów, odgrywając ważną rolę w niemal wszystkich festiwalach i świętach, od małżeństw po pogrzeby, od wiosennych tańców do marszów wojennych. Kapłani Branchala za pomocą muzyki i opowieści zabawiają i nauczają.

Tak jak wyznawcy Habbakuka, kapłani Branchala tworzą bardzo luźną organizację. Młodych starsi mentorzy uczą słów i modlitw, a potem wypuszczają w świat, by nieśli słowo oraz muzykę boga. Święta Branchala mają miejsce w różnych datach w każdej społeczności. Wyznawcy i kapłani zapraszają członków społeczności do udziału w celebracji życia. Podczas tych uroczystości kapłani wyszukują nowych wyznawców religii. Kapłani Branchala to urodzeni wędrowcy. Nie mają stałej społeczności ani jednej jedynej ścieżki do podążania. Wędrują od wioski do wioski, podnosząc śmiertelnych na duchu pieśniami i opowieściami. Mają niewiele potrzeb materialnych, a wszelkie pieniądze, które otrzymują za występy, przeznaczają na wsparcie dla potrzebujących.

Dogmat

Niechaj boska muzyka kieruje twymi krokami w tańcu życia. Sztuka istnieje



je dla sztuki samej. Zawsze dawaj z siebie jak najwięcej, czy grasz dla króla, czy dla wieśniaka. Szanuj naturę, która jest źródłem życia. Zawsze kończ dzień dobrą opowieścią. Używaj talentów do wspomagania potrzebujących.

HABBAKUK

Abbuku Rybak (morskie elfy), Niebieski Feniks (Ergoth, Qualinesti, Silvanesti), Król Rybak, Pan Niebios (Balifor, Goodlund), Pan Mórz (Mithas)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Kopuła Stworzenia

Symbol: Niebieski feniks

Kolory: Ciemnoniebieski i biały

Symbol niebiański: Konstelacja Nie-

bieskiego Feniksa

Charakter: Neutralny dobry

Dziedzina: Zwierzęta, woda, pasje

Wyznawcy: Tropiciele, żeglarze, druidzi, rolnicy

Charaktery kapłanów: CD, PD, ND

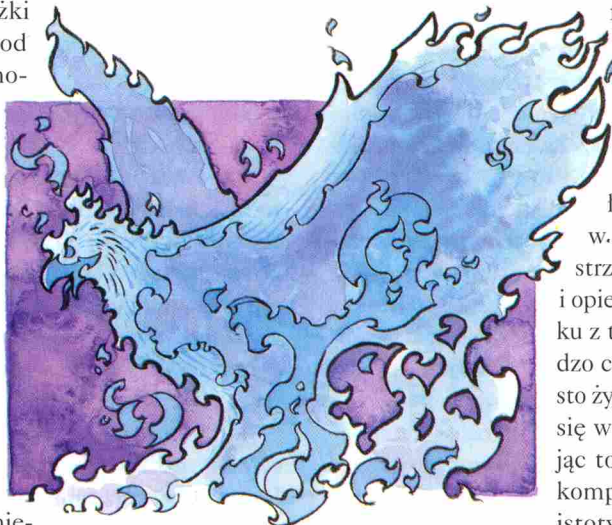
Domeny: Dobro, woda, zwierzęta

Ulubiona broń: Sejmitar („Ster Króla Rybaka”)

Preferowane szaty: Jasnyniebieskie szaty bez kapturów z jaskrawoniebieską stułą, srebrny *medalion wiary*

Habbakuk, znany wyznawcom także jako Król Rybak, włada wszystkimi stworzeniami ziemi oraz morza. Szczególnym szacunkiem darzą go tropiciele i żeglarze, szukając u niego obrony przed Zeboim, boginią morza i sztormów. Habbakuk kreuje wszystko na swoje podobieństwo, a jest groźny, bezlitosny i okrutny niczym wilk, a przy tym łagodny i lękliwy niczym królik. Naturalna harmonia drapieży i ofiary uosabia się w Habbakuku, którego darzy się jednakowo strachem, jak i miłością. Reprezentuje odwieczny cykl natury, jest więc symbolem wiecznego życia poza śmiercią, co wyraża aspekt feniksa.

Duchowni Habbakuka dzielą się na kapłanów i druidów. Ci pierwsi pracują na rzecz zaspokajania potrzeb społeczności – uczestniczą w polowach, polowaniach, strzegą przed dziką zwierzyną i opiekują się bydłem. W związku z tym są przez swój lud bardzo cenieni. Za to druidzi często żyją w odosobnieniu, izolując się w głębi lasów, przedkładając towarzystwo zwierząt nad kompanię innej inteligentnej istoty. Dlatego są postrzegani



przez innych kapłanów za pogan, podczas gdy prosty lud widzi w nich tylko szalonych, starych pustelników. Druidzi niczego się jednak nie boją i są gotowi walczyć z tymi, którzy zagrożą ich podopiecznym. Strzegą swych obszarów i szybko karzą osoby przychodzące ze złymi intencjami. Bywają skłonni pomagać potrzebującym, aczkolwiek brak obycia społecznego sprawia wrażenie, że są nieczuli, zawzięci i gwałtowni.

Wszyscy kapłani i druidzi Habbakuka chronią naturę przed tymi, którzy mogą ją zniszczyć lub marnotrawić jej zasoby. Raz w życiu kapłan opisywanego boga (ale nie druid) musi porzucić przyjaciół oraz społeczność i wyruszyć w podróż, zabierając ze sobą tylko kij podróżny i ubranie, jakie ma na sobie. Wędrówka oczyszcza go i uczy prawdziwych dróg natury oraz Habbakuka. Wędrówka kończy się, gdy kapłan wykona przysługę dla swego boga (zwykle chroniąc lub lecząc zagrożoną naturę) lub gdy ten ześle wyraźny znak.

Kapłani żyjący w społecznościach opiekują się zwierzętami, dzikimi i oswojonymi. Władają też prostymi mocami leczniczymi i mogą wspomagać miejscowego kapłana Mishakal. Starają się codziennie spędzać jakiś czas wśród dzikiej przyrody, obcując z naturą i modląc się. Jeśli kapłan jest szczerze wierzący, nie zaatakuje go żadne zwierzę.

Druidzi mają niewiele wspólnego z życiem społecznym. Dbają o chroniony przez siebie teren, wykonując takie zadania, jak sadzenie drzewek, wychowywanie młodych zwierząt, strzeżenie lasów przed pożarem i wspomaganie potrzebujących (przynajmniej tych, którzy szanują naturę).

Kapłani Habbakuka nie są dobrze zorganizowani – nie mają centralnego zwierzchnictwa, któremu mieliby podlegać. Poznają nauki swego boga od kapłana-mentora lub od samego bóstwa, które czasami przybywa do szukających go z wiarą i pokorą.

Najważniejszym świętem dla kapłanów Habbakuka jest Uczta Morza, ustanowiona przez kapłanów Habbakuka podczas powstania Cesarstwa Ergothiańskiego. Ma ona miejsce co pięć miesięcy dnia trzynastego. To jedno z nielicznych świąt obchodzonych przez Ergothiańczyków. Dla mieszkających blisko morza jest to dzień chrzczenia nowych statków lub ofiarowania drobnych, osobistych podarków bogu morza, w nadziei na obronę statków przez Króla Rybaka przed Zeboim. Kulminacją dnia są wielkie regaty, w których uczestniczą wszystkie

okręty. Zwycięzca zostaje obwołany panem mórz i jest gościem honorowym na wieczornych uroczystościach.

Dogmat

Żyj w harmonii z naturą, szanuj wszystko co żyje. Dobrze traktuj zwierzęta, bo są one darem od bóstw dla świata. Żyjąc w harmonii z naturą jesteś bliżej bogów. Ci, którzy plugawią ziemię, są wrogami. Bądź zawsze gotów walczyć w obronie ziemi i stworzeń oddanych twej pieczy.

Kiri-Jolith

Corij (Ergoth), Cesarz (Mithas), Jolith (Kharolis/Tarsis), Kijo Miecz (Thorbardin), Krijol (morskie elfy), Qu'an Wojownik (Uigan), Miecz Sprawiedliwości

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Kopała Stworzenia

Symbol: Róg bizona, także rogaty topór wojenny (Thorbardin, Kharolis)

Kolory: Biel i brąz

Symbol niebiański: Konstelacja Byczego Łba

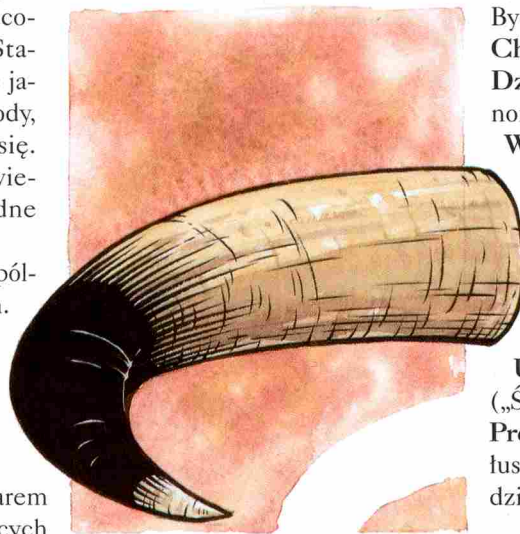
Charakter: Praworządny dobry
Dziedzina: Wojna, odwaga, honor

Wyznawcy: Wojownicy, rycerze miecza (przed Wiekiem Śmiertelników), rycerze solamnijscy

Charaktery kapłanów: PD, PN, ND

Domeny: Dobro, siła, wojna
Ulubiona broń: Miecz długi („Święty Obrońca”)

Preferowane szaty: Złota zbroja łuskowa z brązową oponczą, miedziany *medalion wiary*



Kiri-Jolith jest bogiem chwały, honoru, posłuszeństwa, sprawiedliwości i słusznych wojen. To najstarszy syn Paladine'a i Mishakal, bliźniaczy brat Habbakuka. Paladyni i wojownicy wynajęci do dobra czczą Kiri-Jolitha, tak samo rycerze solamnijscy, a zwłaszcza zakon miecza, który przyjął go za patrona.

Kapłani Kiri-Jolitha tropią zło i tyranie, aby wytoczyć im bitwę. Codziennie ćwiczą, przygotowując się do walki ze złem. Są zorganizowani z wojskową dokładnością, a każdy kapłan i paladyn zna swoje miejsce w szeregach. Często mówią o swej wierze, krzepiąc odwagę i honor w słuchaczach. Kapłani wstępują nieraz w szeregi rycerzy solamnijskich, najczęściej do zakonu miecza.

Kapłani Kiri-Jolitha obchodzą święto zwane Dniem Łowów na początku każdej pory roku. Dzień ten spędzają na poszukiwaniu krzywd do naprawienia i na pomaganiu potrzebującym.

Dogmat

Dobro jest samo w sobie nagrodą. Honor i odwaga są życiem. Tchórzostwo jest wyklęte. Walcz w słusznej sprawie. Nigdy się nie wycofuj, gdy na polu bitwy pozostaje zło.

MAJERE

Modliszka Róży (Qualinesti), Manthus (Ergoth), Pan Umysłu, Matheri (Silvanesti, morskie elfy), Nadir Pan Snów (Mithas)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Kopuła Stworzenia

Symbol: Miedziany pająk, pojedyncza róża (Qualinesti, Silvanesti), modliszka (Solamnia)

Kolory: Miedź i czerwień

Symbol niebiański: Konstelacja Róży

Charakter: Praworządny dobry

Dziedzina: Dyscyplina, lojalność

Wyznawcy: Mnisi, teolodzy, uczeni

Charaktery kapłanów: PD, PN, ND

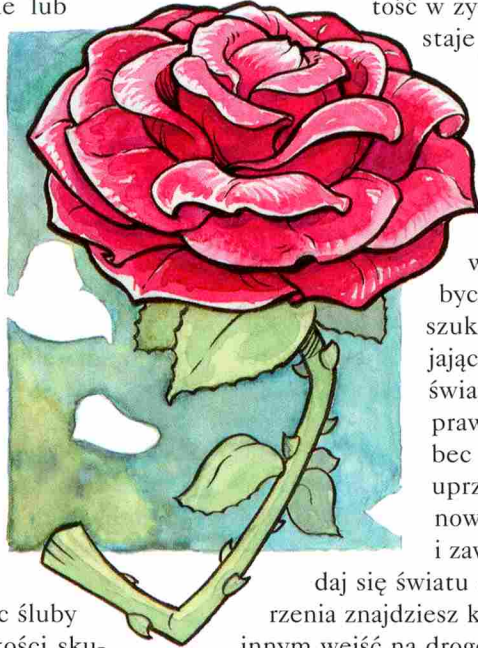
Domeny: Dobro, medytacja, prawo

Ulubiona broń: Uderzenie bez broni („Dyscyplina Miłosierdzia”)

Preferowane szaty: Czerwone lub miedziane szaty, miedziany *medalion wiary*

Ze wszystkich bóstw właśnie Majere jest chyba najbliższy Najwyższemu Bogu. Najlepiej rozumie on cel istnienia świata i realizację planu Najwyższego Boga, gdy Krynn płynie w dół Rzeki Czasu. Kult Majere nie jest zbyt liczny, lecz jego kapłani to wpływowe osoby. Najwięksi teolodzy i nauczyciele Krynnu wywodzą się spośród nich, a nauki Majere wpływają na inne religie Dobra.

Powołaniem kapłanów Majere jest surowa, lecz przynosząca satysfakcję dyscyplina. Składając śluby ubóstwa, posłuszeństwa i czystości skupiają się na dążeniu do oświecenia oraz świętości poprzez samodyscyplinę i kontemplację dobra. Wielu trenuje sztuki walki, by uczyć się fizycznej i duchowej kontroli, a inni ćwiczą je dla osiągnięcia i szerzenia oświecenia. Koncentrują się zaś na objaśnianiu i rozumieniu doktryn religijnych bóstw Dobra. Wielu kapłanów Majere wyrusza w świat ucząc przykazań Dobra i zwalczając kłamstwa oraz pokusy Zła, ale wszyscy przechodzą nauki w klasztorach. Klasztory na danym terenie lub w danym narodzie podlegają władzy najwyższego opata lub najwyższej opatki, zazwyczaj prowadzącym największy bądź najdosłojniejszy dom Majere w okolicy. Najwyższy opat czy opatka podlegają z kolei prorokowi Majere.



Najważniejszym świętem obchodzonym przez kult Majere jest Noc Modliszki. Mnisi i kapłani bóstwa poświęcają tę noc na post, śpiewy lub medytację. Uroczystości zaczynają się wczesnym popołudniem i trwają do południa następnego dnia. Ta noc pomaga mnichom odnowić skupienie na samodyscyplinie i służy jako wprowadzenie dla nowych członków zakonu.

Majere to najbliższy przyjaciel i doradca Paladine'a spośród bóstw Dobra. Zazwyczaj wskazuje mu najlepszy sposób przysłużenia się woli Najwyższego Boga. Inni bogowie Dobra również przywiązują wielką wagę do nauk i proroctw Majere. Między opisywanym bogiem a Zivilynem toczy się coś na kształt rywalizacji. Majere uczy wyznawców dążenia do oświecenia poprzez podporządkowanie się woli Najwyższego Boga, a Zivilyn woli bardziej neutralne podejście. Ponadto Pan Umysłu wytrwale przeciwstawia się bóstwom Zła, zwłaszcza Chemoshowi.

Dogmat

Powołaniem wszystkich dusz jest czystość i świętość w życiu. Osiągnięcie tego pozostaje najwyższym celem śmiertelnika. Szukaj świętości zarówno w pokonywaniu Zła w sobie, jak w otwieraniu się na Dobro. Dyscyplinuj niepokorne namiętności ciała, zaglądaj w głąb siebie szukając słabych oraz mocnych stron. Nie szukaj chwały i rzeczy przemijających, lecz wiecznej radości światła. Bądź posłuszny wobec prawej zwierzchności, a wobec niżej postawionych okazuj uprzejmość połączoną ze stanowczością. Módl się zawsze i zawsze szukaj prawdy. Przyglądaj się światu dookoła. W porządku Stworzenia znajdziesz klucze do świętości. Pomagaj innym wejść na drogę prawości, lecz czyń to nauką i przykładem, nie siłą i strachem. Sprzeciwiaj się złu gorliwie, lecz bez nienawiści. Wykazuj łaskę, gdy tylko można, lecz w potrzebie bywaj surowy. Nade wszystko – miej wiarę. Istnieje ład i cel w Stworzeniu. Jeśli nie odwrócisz się od Dobra, twe życie nie będzie próżne.

MISHAKAL

Niosąca Światło, Niebieska Pani (Balifor), Cesarzowa (Mithas), Domowy Uzdrowiciel (Kharolis/Tarsis), Lecząca Dłoń, Ka-Mel-Sha, Ke-en (morskie elfy), Dawczyni Światła (Solamnia), Mesalax (Thorbardin), Meshal (Lodowa Ściana), Mishas (Ergoth), Quenesti Pah (Silvanesti), Quen Illumini (Qualinesti), Pani Niebios (Goodlund)

Większe bóstwo

Rodzimy plan: Kopuła Stworzenia

Symbol: Niebieski symbol nieskończoności

Kolory: Błękit nieba

Symbol niebiański: Konstelacja Nieskończoności

Charakter: Neutralny dobry

Dziedzina: Leczenie, miłosierdzie, płodność, piękno

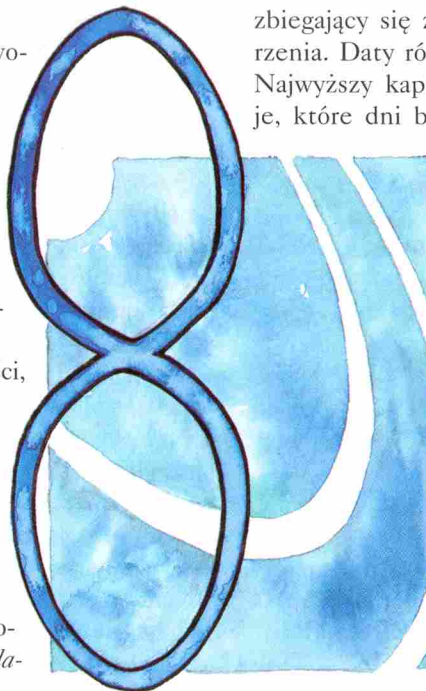
Wyznawcy: Uzdrawiciele, artyści, położne, uczeni

Charaktery kapłanów: CD, PD, ND

Domeny: Dobro, leczenie, ochrona, wspólnota*

Ulubiona broń: Drag („Lecznicy Cios”)

Preferowane szaty: Szaty w kolorze błękitu nieba, srebrny *medalion wiary*



zbiegający się z rocznicą jakiegoś ważnego zdarzenia. Daty różnią się w zależności od miejsca. Najwyższy kapłan miejscowej świątyni decyduje, które dni będą Świętymi. Kapłani Mishakal uczestniczą również w porodach oraz chrztach, błogosławiąc nowonarodzone dzieci i uroczyście nadając im imiona wybrane przez rodziców.

Mishakal jest żoną i doradczynią Paladine'a. Oboje są rodzicami bogów bliźniaków, Kiri-Jolitha i Habbakuka, a także Solinari. Kapłani Uzdrawiciele są całkowitym przeciwieństwem wyznawców złego boga Morgiona. Ci ostatni rozprzestrzeniają chorobę i zgniliznę, które są przekleństwem w świetle przykazań leczących dłoni Mishakal.

Mishakal to lecząca dłoń, czczona na całym Ansalonie jako „Uzdrawicielka” i „Dawczyni Światła”. Jest boginią łagodną i współczującą. Pragnie leczyć choroby i służyć wszystkim stworzeniom (dobrym, neutralnym i złym) poprzez swe służki na Krynnie. Tej łagodności nie należy mylić ze słabością, gdyż moc Mishakal sięga wszystkich zakątków tego świata. Jeśli kiedykolwiek uniesie się gniewem, okazuje się groźna, zwłaszcza z innymi bóstwami Dobra u boku.

Kapłani Mishakal muszą leczyć wszystkich, którzy o to poproszą, niezależnie od charakteru. Niektórzy mogą domagać się symbolicznej opłaty za swe usługi (która może znacznie wzrosnąć dla istot złych). Niemniej Mishakal surowo zabrania kapłanom odmawiania leczenia tych, których nie stać na zapłatę. Muszą pracować na rzecz dobra społeczności, w której żyją.

Duchowieństwo ma jednego przywódcę, wybranego proroka (zawsze jednego w każdym pokoleniu), któremu doradza rada kapłanów reprezentujących różne regiony Ansalonu. Kapłani służący mniejszym społecznościom odpowiadają przed regionalnym zwierzchnikiem. Większość duchownych Mishakal wiele podróżuje. Na przykład, kapłan żyjący w Darrow Nest w Solamni podróżuje po okolicy pomagając jej mieszkańcom.

Co najmniej raz do roku kapłani Mishakal ogłaszają Święty Dzień Mishakal, zazwyczaj

Dogmat

Uzdrawiaj wszystkich potrzebujących, nawet swych wrogów. Wypędzaj choroby, pozbywaj się zgnilizny, nieś światło żyjącym w ciemności i ignorancji. Lecz zranioną ziemię, szerz harmonię i pokój, nieś pomoc wszędzie gdzie jest potrzebna – zwłaszcza tym, którzy sami sobie pomoc nie są w stanie. Nie sięgaj po oręż w gniewie, ale broń siebie i tych, których życie jest w niebezpieczeństwie. Oddaj cześć tym, którzy odeszli do lepszego żywota, acz pamiętaj, że masz obowiązki wobec tych, którzy pozostali. Nieś ukojenie w bólu, opatruj rany, pokazuj współczucie, łagodź smutek w sercach.

SOLINARI

Ogień Strażniczy (Mithas), Oko Boga (Thorbardin), Dysk z Kości Słoniowej (Hylo), Można Dłoń, Solin (Ergoth), Białe Oko (Goodlund, Balifor)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Kopuła Stworzenia

Symbol: Białe koło lub kula

Kolory: Biel lub srebro

Symbol niebiański: Biały księżyc

Charakter: Praworządny dobry

Dziedzina: Magia, wiedza tajemna

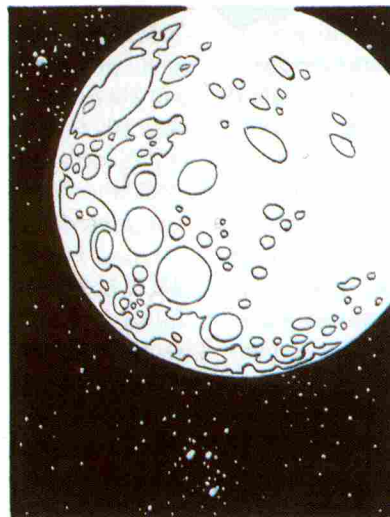
Wyznawcy: Czarodzieje Białych Szat

Charaktery czarodziejów: PD, ND, CD

Domeny: Żadne (nie zsyła czarów objawień)

Ulubiona broń: Żadna

Preferowane szaty: Białe szaty, drewniana laska z pazurem złotego smoka



Solinari to dłoń białej magii, bóstwo opiekuńcze wszystkich Czarodziejów Białych Szat Wielkiej Magii. Głównym jego celem jest szerzenie magii na świecie oraz przyciąganie zdolnych magów do Zakonu Białych Szat. Blisko współpracuje z kuzynami Lunitari oraz Nuitari w ochronie i krzewieniu magii na Krynnie.

W odróżnieniu od innych bóstw, Solinari nie posiada ani duchowieństwa, ani zakonu poświęconemu jego kultowi. Patronuje Czarodziejom Wielkiej Magii noszącym białe szaty. Wyznawcy Solinari uczą się, że magia jest darem, który należy dzielić ze światem, wykorzystywać dla wspólnego dobra. Białe Szaty często udają się na wyprawę w towarzystwie kapłanów Mishakal i Paladine'a. Poszukują oni też zaginionych bibliotek i magicznych przedmiotów, aby zwiększać swą wiedzę i rozszerzać zastosowanie magii na świecie. Przybywają na pomoc bliźnim, gdy tylko ich magia lub wiedza może się przydać.

Wyznawcy niniejszego boga nie obchodzą żadnych świąt, lecz są szczególnie wyczuleni na fazy srebrnego księżyca, który nosi imię Solinari i który stanowi symbol jego troski o swych wyznawców. Księżyc Solinari wchodzi w wysoką kwadrę co 36 dni, zwiększając moc wyznawców podczas tej fazy cyklu lunarnego. Noc Oka – rzadkie zdarzenie, gdy wszystkie trzy księżyce stoją w koniunkcji – to szczyt magicznej mocy na Krynnie, święty dzień wszystkich magów, gdyż ich moc jest wtedy najsilniejsza.

Solinari to syn Mishakal i Paladine'a, młodszy brat bliźniaków Kiri-Jolitha i Habbakuka. Jego wyznawcy stanowią przeciwieństwo oddających cześć Nuitari, ale obie strony będą współdziałać w celu utrwalenia i rozprzestrzeniania magii na świecie.

Dogmat

Poświęć się magii. Rozwijaj i poszerzaj jej zastosowania na świecie. Pracuj na rzecz krzewienia Dobra i jego dzieł. Wykorzystuj magię z pożytkiem dla wszystkich. Aktywnie szukaj wszelkiej wiedzy. Wykorzystuj to, czego się nauczyłeś, dla poprawy świata i dla studiowania magii. Kieruj innych godnych kandydatów na studia swej sztuki. Strzeż magii przed tymi, co chcą ją zniszczyć.

BOGOWIE NEUTRALNOŚCI

Oto siedem bóstw Równowagi.

CHISLEV

Bestia, Kisła Matka Morskich Stworów (morskie elfy), Dzika (Mithas)

Pośrednie bóstwo

Rodziminy plan: Ukryta Dolina

Symbol: Brązowo-żółto-zielone pióro

Kolory: Brąz, żółć i zieleń

Symbol niebiański: Planeta Chislev

Charakter: Neutralny

Dziedzina: Natura, dziki kraj, bestie

Wyznawcy: Druidzi, rolnicy

Charaktery kapłanów: CN, PN, N, NZ, ND

Domeny: Powietrze, rośliny, ziemia, zwierzęta

Ulubiona broń: Krótka włócznia („Zielony Obrońca”)

Preferowane szaty: Brązowe szaty, zielone kaptury i nogawice, drewniany *medalion wiary*



Chislev to uosobienie natury, jej inkarnacja. Według legendy, pory roku zmieniają się zgodnie z nastrojami serca tej bogini: jej żal przywołuje jesień, rozpacz zimą, nadzieja wiosną, a radość lato. Potrafi być wściekła i niebezpieczna jak huragan lub spokojna niczym wiosenna łąka. Zła wzburza przemoc natury przeciw tym, którzy ją obrażają. Każde zwierzę i roślina na Krynnie czci Chislev, podobnie zresztą jak i przedstawiciele wielu ras humanoidów.

Kult Chislev to głównie pułstelniczny, żyjący w lasach druidzi. Istnieje niewielu kapłanów tego bóstwa, zwykle mieszkających w społecznościach rolniczych. Druidzi Chislev, przez kapłanów innych bogów często uważani za pogan, bronią lasów i wzgórz przed zanieczyszczeniem. Wędrują po chronionych przez siebie ziemiach, które mogą być malutkie jak staw lub rozległe jak puszcza, i naprawiają wszelkie dostrzeżone zakłócenia równowagi. Zazwyczaj rankiem modlą się o czary, leczą zwierzęta oraz wypatrują kłusowników lub tych, co nieprawnie zakładają wnyki i sidła. Popołudnia poświęcają na dogładanie drzew i roślin z domeny Chislev. W nocy modlą się i śpią.

Ważnym dniem dla druidów Chislev jest dzień Bronowania, wyznaczający nieliczne chwile, gdy opuszczają swe enklawy i podróżują do ludzkich osiedli, chcąc pobłogosławić pola uprawne, by wydały dobre plony. Podczas Bronowania druidzi są mile widziani, chociaż wielu ma się przed nimi na baczności. Kapłani i druidzi Chislev obchodzą wszystkie przesilenia i zmiany pór roku, które odzwierciedlają obecność ich bogini w świecie.

Chislev i Zivilyn darzą się głęboką miłością. Nie mają potomstwa, ponieważ dziećmi dla bogini są rośliny i zwierzęta. Nastroje Chislev mogą różnić się bardzo – acz nie tak drastycznie, jak u Zeboim, którą pogardza. Wrogość pomiędzy nimi datuje

się od wojny wszystkich bogów, gdy Chislev przyłożyła rękę do pokonania Bogini Morza. Chislev pozostaje w sojuszu z Habbakukiem i jej kapłani współdziałają z nim w przywracaniu do dawnego stanu obszarów zniszczonych ogniem lub wojną. Występuje przeciwko Shinare, gdyż przemysł prowadzi do niszczenia środowiska. Niemniej póki co konflikt ogranicza się do słownych utarczek. Gardzi kultystami Morgiona za ich uwielbienie rozkładu i zarazy.

Dogmat

Natura nie ma początku ani końca. Jej równowaga musi być zachowana bez względu na koszt. Naturę trzeba chronić i kształtować, a nie zniewalać i plugawić. Istnieje miejsce na technologię i nowe drogi postępu, lecz zawsze winny być na drugim planie wobec prawdziwego daru, którym jest natura.

GILEAN

Brama Dusz, Mędrzec, Pustka

Większe bóstwo

Rodzimy plan: Ukryta Dolina

Symbol: Otwarta księga

Kolory: Szarość

Symbol niebiański: Konstelacja Księgi Dusz

Charakter: Neutralny

Dziedzina: Równowaga, wiedza, nauka, wolność, ostrożność

Wyznawcy: Skrybowie, historycy, nauczyciele

Charaktery kapłanów: CN, PN, N, NZ, ND

Domeny:

Ochrona, wiedza, wyzwolenie*

Ulubiona broń: Drag („Laska Mędrca”)

Preferowane szaty: Szare szaty z kapturami, srebrny *medalion wiary*

Gilean, brat Paladine’a i Takhisis, to przywódca bóstw Neutralności, strażnik Tobrilu – księgi wiedzy i prawdziwych imion oraz zapisu planu stworzenia, powziętego przez Najwyższego Boga. Gilean często zdaje się być pozbawiony uczuć i bezlitosny. Jest obserwatorem, a interweniuje w dzieła śmiertelników tylko wtedy, gdy zagrożony jest porządek Stworzenia. A nawet wówczas szanuje prawa śmiertelników do decydowania o swym przeznaczeniu.

Kapłani Gileana zwykle są skrybami, bibliotekarzami lub historykami. W takich rolach mogą być podróżnikami, wędrując z miejsca na miejsce tropem swoich badań lub osiedlić się w jednym miejscu, by zapisywać wszystkie ważne wydarzenia

i dzielić się wiedzą ze społecznością. Kapłani Gileana bywają też wykładowcami czy nauczycielami na uniwersytetach i w innych instytucjach naukowych, gdzie są wysoko cenieni i bardzo poszukiwani. Podróżujący duchowni często bez lęku wkraczają na niebezpieczne krainy, szukając zaginionej wiedzy, jako że wszelką uważają za uświęconą. Nigdy nie niszczą księzek, bez względu na ich zawartość. Kapłani Gileana modlą się o czary co rano o wschodzie słońca. Najważniejszym okresem liturgicznym jest Miesiąc Księgi. Ten okres nie wynika z kalendarza, wybiera go sam kapłan. A musi go spędzić służąc jako historyk lub archiwista, poświęcając się studiom danego wycinka wiedzy, pracując w bibliotece lub nauczając w instytucji edukacyjnej. Przez ten czas nie wolno mu pobierać zapłaty za wykonaną pracę (ale może przyjmować wynagrodzenie w formie żywności, wody i kwaterunku).

Konstelacja Gileana mieści się pomiędzy dobrem i złem. Jest on mediatorem między tymi siłami. Stara się utrzymać pokój, żywiąc nadzieję na oszczędzenie światu wojny, która mogłaby zniszczyć go, a wraz z nim całą wiedzę. Ma tylko jedno dziecko, Lunitari, która wyłoniła się z niego już w pełni ukształtowana. Inne bóstwa Neutralności przyłączyły się do niego wezwane z Pustki i wspomagają go w porządku Stworzenia.

Dogmat

Szukaj wiedzy, gdyż ona ciebie szukać nie będzie.

Bądź spokojny i rozważny. Dziel się wszelką pozytywną wiedzą.

Ona jest bowiem poza dobrem i złem.

Nie bądź zatem niewolnikiem Ciemności ani sługą Światła. Nie sądź i nie używaj wiedzy do popychania kogokolwiek w którąś ze

stron, gdyż wiedza nie zna wyborów ani nakazów. Emocje zaburzają wiedzę. Staraj się być rozważny. Pamiętaj, że prawda jest ulotna, a wiara przemija, lecz wiedza jest wieczna i wiecznotrwała. Przede wszystkim: wiedza to podróż bez końca. Zapisuj ją, gdy tylko możesz. Pomnij, że największym wrogiem jest ignorancja.

LUNITARI

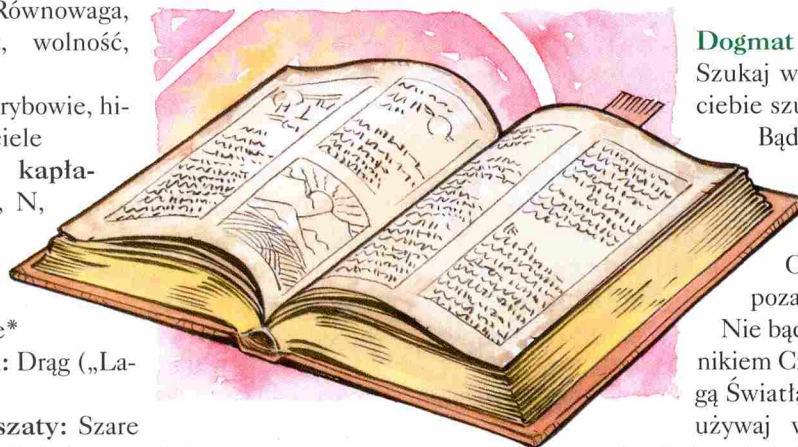
Luin (Ergoth), Panna Złudzeń (Mithas), Nocna Świeca (Thorbardin), Czerwone Oko (Goodlund), Panna z Woalem

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Ukryta Dolina

Symbol: Czerwone koło lub kula

Kolory: Czerwień lub karmazyn



Symbol niebiański: Czerwony księżyc

Charakter: Praworządny neutralny

Dziedzina: Magia, wiedza tajemna

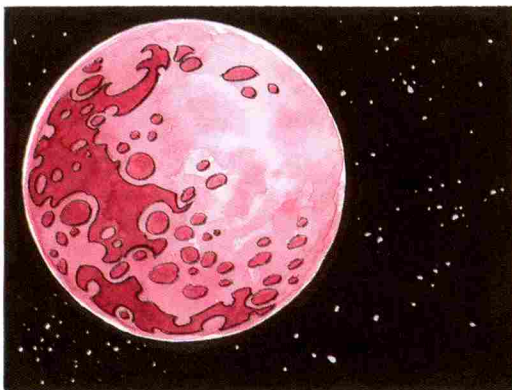
Wyznawcy: Czarodzieje Czerwonych Szat

Charaktery czarodziejów: PN, N, CN

Domeny: Żadne (nie zsyła czarów objawień)

Ulubiona broń: Żadna

Preferowane szaty: Czerwone szaty



Lunitari to skryta za woalem panna neutralnej magii i patronka Czarodziejów Czerwonych Szat. Podobnie do kuzynów, innych bóstw magii, jej główną ambicją jest popieranie magii na świecie.

Lunitari nie ma zakonu kapłanów. Oddaje się jej cześć i szacunek jako patronce Zakonu Czerwonych Szat. Ma więcej wyznawców niż Solinari czy Nuitari, a pracują oni na rzecz upowszechniania magii i utrzymywania delikatnej równowagi między dobrą a złą magią.

Moce Czerwonych Szat słabną i wzrastają wraz z fazami małego czerwonego księżyca, który wchodzi w wysoką kwadrę co 28 dni, kiedy ich moce są najpotężniejsze. Noc Oka – rzadkie zdarzenie, gdy wszystkie trzy księżyce stoją w koniunkcji – to szczyt magicznej mocy na Krynnie, święty dzień wszystkich Czarodziejów Wielkiej Magii, gdyż ich moc jest wtedy najsilniejsza.

Lunitari to córka Gileana. Powiada się, że zrodziła się w pełni uformowana z jego myśli. To energiczna młoda kobieta i iluzjonistka. Używa magii do tworzenia złudzeń, mających zabawić i zaciekawiać. Stara się zrównoważyć ambicje kuzynów, Solinari i Nuitari, a sprzeciwia się każdemu bóstwu, które zagraża istnieniu magii na Krynnie.

Dogmat

Poświęć się magii. Rozwijaj i poszerzaj zastosowanie magii na świecie. Pracuj na rzecz zrównoważenia dobrej i złej magii, rozwijaj zastosowanie magii neutralnej. Kieruj innych godnych kandydatów ku studiom sztuki magicznej.

REORX

Kowadło (Elian), Kuźnia, Zbrojmistrz (Mithas)

Większe bóstwo

Rodzimy plan:

Ukryta Dolina

Symbol: Młot kowalski



Kolory: Kamiennoszary i czerwony

Symbol niebiański: Planeta Reorx

Charakter: Neutralny

Dziedzina: Tworzenie, hazard, rzemiosło, inżynieria

Wyznawcy: Krasnoludy, gnomy

Charaktery kapłanów: CN, PN, N, NZ, ND

Domeny: Kuźnia*, ogień, ziemia

Ulubiona broń: Młot bojowy („Siła Reorxa”)

Preferowane szaty: Kamiennoszary kaftan odpowiedni do pracy w kuźni lub też czerwone szaty (strój oficjalny)

Według gnomów i krasnoludów, Reorx, Bóg Kuźni, to największe bóstwo całego panteonu. Jest najwyższym bogiem krasnoludów, którzy uważają się za lud przezeń wybrany – choć gnomy także uważają się za „prawdziwych wybrańców Reorxa”. W istocie opisywany kocha obie rasy po równo.

Kościół Reorxa znany jest ze stabilności. Z pasją organizacyjną krasnoludy ustanowiły ścisłą hierarchię kościelną, z jednym krasnoludzkim przywódcą, Mistrzem Gwiazd. Wszyscy kapłani mają swoje miejsce w strukturach kultu. W krasnoludzkim klanie lokalny kapłan niemal dorównuje autorytetem thanowi. Kapłani, zwani wykuwaczami, mają głos we wszystkich sprawach ważnych w krasnoludzkim życiu, na przykład przy nadawaniu imion młodym przedstawicielom tej rasy oraz przy rytuałach dorosłości. Wykuwacze posiadają także dar produkowania najlepszych mieczy w krasnoludzkich krainach.

Gnomia gałąź religii nie jest tak wpływową, ale także ważną. Kapłani Reorxa wywodzący się z tej rasy ściśle współdziałają z kapłanami Sirriona w wytwarzaniu sporej części metalu potrzebnego do gnomich wynalazków.

Krasnoludzki wykuwacz ma za zadanie pracować w kuźni od rana do wieczora, chyba że podróżuje (a nawet wtedy może wozić ze sobą przenośny warsztat) lub prowadzi którąś z religijnych ceremonii. Gdy praca w kuźni jest zakończona, kapłan modli się o czary.

Gnomi kapłani pracują nad swoim życiowym zadaniem, które zwykle jest związane z kościołem. Modlą się o czary również wieczorami.



Kapłan Reorxa musi choć raz w życiu stworzyć przedmiot (broń, pancerz lub inny metalowy przedmiot) na cześć swego boga. Taki obiekt lub wynalazek należy wykonać własnoręcznie i nadać mu nadzwyczajne właściwości bądź zdobienia. Ukończenie dzieła może trwać całe lata.

Krasnoludy podgórskie na cześć kapłanów Reorxa organizują święto zwane Harnkeggerfest. W jego trakcie owi kapłani składają śluby i przyznają nagrody. Święto zawsze jest czasem uczty i uroczystości. 19. miesiąca mishakal to najświętszy z dni poświęconych Reorxowi. Honorowani tego dnia kowale wykuwają wówczas szczególnie wykwintne przedmioty. Wielu kapłanów Reorxa wybiera ten dzień na ukończenie życiowych dzieł. Harnkeggerfest obchodzi się również pod górą Nieważne, gdzie gnomy prezentują wszystkim publicznie nowe wynalazki. Gnomia nazwa oznacza „Dzieńprezentacjiwszystkichwspaniałychwynalazkówktórewykonaliśmyipoktórychsprzadzaliśmywytymroku”.

Reorx wraz z Shinare, boginią handlu i przemysłu, stara się stymulować krasnoludzki rozwój ekonomiczny. Zsyła natchnienie gnomom, aby znajdowali cudowne maszyny. Nie stara się bezpośrednio doradzać kenderom, lecz lubi ich i opiekuje się nimi.

Dogmat

Piękno kryje się w tworzeniu. Nie ma w życiu nic lepszego od tworzenia czegoś trwałego, a sam proces jest tyleż wart, co ukończone dzieło. Nigdy nie stój bezczynnie, gdy możesz pracować. Rytuały i sprawdzone formuły są rzeczą dobrą, ale innowacje również bywają ogromnie ważne. We wszystkim staraj się doskonalić umiejętności, szanuj współbraci i ciesz się wynikami swojej pracy.

SHINARE

Szale Równowagi (Mithas), Srebrny Pan (Thorbaradin), Chodząca Wolność (Ergoth), Skrzydlata (Krainy Elfów), Skrzydlate Zwycięstwo

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Ukryta Dolina

Symbol: Skrzydło gryfa

Kolory: Złoto, srebro i brąz

Symbol niebiański:

Planeta Shinare

Charakter:

Praworządny neutralny

Dziedzina: Bogactwo, handel, podróże

Wyznawcy: Kupcy, handlarze, krasnoludy

Charaktery kapłanów: PN, N

Domeny: Podróże, prawo, szczęście

Ulubiona broń: Lekki buzdygan („Klejnotowa Rozkosz”)

Preferowane szaty: Eleganckie szaty, biżuteria i złoto

Shinare, Skrzydlate Zwycięstwo, to bogini bogactwa, przemysłu i handlu. Krasnoludy czczą ją jako „Srebrnego Pana”, męskiego patrona przemysłu i bogactwa. Wyznawcy Shinare to kupcy, najemnicy i handlarze. Złodzieje i łotrzykowie zanoszą do niej modły okazjonalnie, zapewne w nadziei, że akurat tego dnia będzie w pobłażliwym nastroju.

Kapłani Shinare są przedsiębiorczy. Pracują ciężko dla zyskania bogactw i prestiżu, ale nie wolno im być chciwymi, gdyż to prowadzi na ciemną drogę Hiddukela. Muszą służyć poprawie losu społeczności, w której egzystują, więc z nich wywodzą się główni założyciele wielu przedsięwzięć handlowych na Krynnie. Potrafią zapewnić społeczności dobrobyt, są więc powszechnie szanowani i podziwiani.

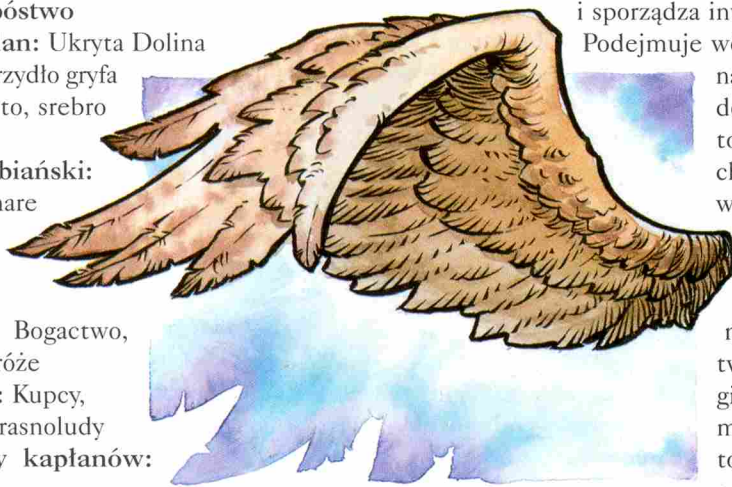
Kapłani Shinare nigdy nie mogą spóźnić się z płaceniem podatków i danin. Nie oszukują przy podatkach, zawsze składają należną sumę.

Niektórzy z nich podróżują, wspierając pechowych właścicieli przedsiębiorstw radą i kapitałem. Tacy wędrowni kapłani są mile widziani w miastach i miasteczkach, bo chętnie wymieniają pieniądze i pośredniczą w debatach między kupcami. Każdy z nich powinien – oprócz służby kapłańskiej – prowadzić własne przedsięwzięcia finansowe, a niemal wszystkie gildie i syndykaty Ansalonu korzystają z patronatu i wsparcia kapłana Shinare.

Kapłani Shinare modlą się o czary wieczorami. Świętym dniem dla tej religii jest Dzień Posłuchań, w którym wysłuchują oni osób przedkładających plany przedsięwzięć biznesowych i inwestują w te, jakie uznają za najbardziej obiecujące. Ważną uroczystością jest też Złoty Tydzień, w którym od pierwszego Sirriona do piątego kapłan pości i sporządza inwentarz swego bogactwa.

Podejmuje wówczas również plany na nadchodzący rok i analizuje dokonane inwestycje. Jest to prywatna ceremonia, choć na piąty dzień kapłan wydaje wielkie przyjęcie dla wszystkich przyjaciół i pracowników.

Rolę towarzysza Shinare pełni Sirrion, bóg twórczego ognia. O ile bogini jest praktyczna i pragmatyczna, o tyle jej partner to marzyciel i artysta. Jedno bóstwo uzupełnia dru-



gie. Ich związek jest daleki od stabilności, lecz wspólnie starają się uczynić świat i jego mieszkańców zamożnymi. Shinare darzy sympatią Reorxa, ze względu na wspólne interesy, a także z uwagi na silną więź między rzemieślnikiem a kupcem. Zaprzysięgłym wrogiem Shinare jest Hiddukel, którego chciwość i ciemne interesy wyrabiają wszystkim przedsięwzięciom złą opinię.

Dogmat

Przemysł i handel to droga do bogactwa. Pracuj ciężko, a będziesz zamożny. Chciwość zrujnuje wszystko, co wypracowałeś. Ubóstwo oznacza brak wysiłku. Nigdy nie toleruj lenistwa i niewiedzy. Sprytni oraz przedsiębiorczy znajdują w świecie okazję i fortunę. Prowadź z innymi obiecujące i bezpieczne transakcje. Bądź uczciwy i szczerzy w interesach, gdyż oszustwo to droga do ruiny. Nie wstydź się jednak rywalizacji, gdyż jest ona źródłem wszelkiego majątku.

SIRRION

Alchemik, Pan Ognia, Płonący Ogień, Czarodziej (Mithas)

Pośrednie bóstwo

Rodziminy plan: Ukryta Dolina

Symbol: Wielokolorowy ogień

Kolory: Jasne czerwienie i żółcie

Symbol niebiański: Planeta Sirrion

Charakter: Chaotyczny neutralny

Dziedzina: Ogień, siła, słońce

Wyznawcy: Alchemicy, kochankowie, wojownicy

Charaktery kapłanów: CZ, CD, CN

Domeny: Chaos, ogień, pasja*

Ulubiona broń: Ciężki korbacz („Płomienny Cios”)

Preferowane szaty: Powiewające czerwone i żółte szaty, ze złotymi i miedzianymi symbolami płomieni

Sirrion to bóg kreatywności i pasji. Formuje ogień duszy w piękne kształty i kontroluje wszystkie fizyczne płomienie, od ognistego słońca do wątłego światła świecy. Jego dziedziną jest alchemia, sztuka transformowania jednego stanu w inny, często przy użyciu oczyszczającego ognia. Sirrion wywołuje pożary lasów, by usunąć stare drzewa, dając miejsce nowym. Parzy tych, którzy bawią się ogniem, aby nauczyć dłań szacunku. Dopiero płomień wyrwany spod kontroli należy do Sargonnasa, bóstwa wulkanów i zniszczenia.

Sirrion nie jest bogiem dbającym o śmiertelnych wyznawców, choć piękno i moc ognia przyciąga ku niemu wielu. Odsyła precz tych, którzy pragną tylko mocy, lecz przyjmuje osoby kochające płomienie dla jego piękna. Aktywnie zbiera wyznawców tylko wtedy, gdy Shinare, jego partnerka i bogini materialnych bogactw, zyskuje nad nim przewagę. Tak jak ogień, Sirrion szybko wpada w gorącą pasję, a później długi jeszcze czas się tli. Jego kapłani mają zapalczą naturę, są jednak nieprzewidywalni i zmienni.

Kapłan Sirriona musi opiekować się wiecznie płonącym ogniem w domu lub świątyni. Modli się i zyskuje czary kontemplując o poranku przed tym płomieniem. Nie wolno mu jednak pomijać wewnętrznego ognia – codziennie musi wyrzeźbić go, nadając inny kształt. Popołudniami kapłan dogląda wspólnych ognia, na przykład w kuźniach, karczmach i innych miejscach publicznych. Wiezorami, zwłaszcza w małych miasteczkach, czasami może rozpaść wielkie ognisko. Używa swych mocy do wprawiania płomieni w taniec i zmiany kolorów, dla zabawienia dzieci oraz przekazania im nauki o ich własnym wewnętrznym ogniu.

Kapłani Sirriona działają również jako straż pożarna. Gdy ogień wybucha w budynku lub w lesie, starają się zakłeciami utrzymać go pod kontrolą.

Wiedzą także, jak używać płomieni do wypalenia rzeczy starych, by zrobić miejsce pod nowe. Może to doprowadzić wiernych Sirriona do konfliktu z kimś, kto widzi w ogniu tylko niszczytelką siłę.

Podczas Wiecznego Dnia kapłani Sirriona odnawiają czary, które podtrzymują wieczny ogień. Świętymi dniami są dla nich przesilenia i równonoc, dni ostrożnej tolerancji. To jedyny dni, gdy kapłani pozwalają ogniom zgasnąć, gdyż nieprzewidywalne zmiany nastrojów Sirriona mogłyby zmienić je w niszczące płomienie.

Sirrion jest bogiem pasji i dlatego też zakochani często przynoszą jego kapłanom dary, aby wiecznie płonął ogień ich miłości.

Partnerką Sirriona jest Shinare, bogini przemysłu i handlu. Łączy ich ognisty związek. Shinare to oportunistka i pragmatyczka, Sirrion zaś to artysta. Pomimo różnic ich miłość jest niezwykle silna.

Dogmat

Ogień jest życiem, ogień jest śmiercią. Ogień jest uczciwy. Ogień nie dyskryminuje. Ogień jest narzędziem zmiany. Ogień to użyteczne, wyjątkowe narzędzie. Wyzwól śmiertelnych od strachu przed



nim i naucz ich wszystkiego dobrego, co może im dać. Okiełznaj płomienie, by oświeciły i ogrzały świat. Nie pozwalaj ogniovi szaleć bez kontroli, gdyż każdy płonący płomień winien mieć swój cel. Szukaj ognia w innych i w samym sobie.

ZIVILYN

Drzewo Życia, Mądry (Mithas),
Drzewo Świata

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Ukryta Dolina

Symbol: Wielkie zielonozłote drzewo

Kolory: Zieleń i złoto

Symbol niebiański: Planeta Zivilyn

Charakter: Neutralny

Dziedzina: Mądrość, przezorność, proroctwa

Wyznawcy: Filozofowie, mediatorzy

Charaktery kapłanów: CN, PN, N, NZ, ND

Domeny: Medytacja*, olśnienie*, wiedza

Ulubiona broń: Drag („Różga Oświecenia”)

Preferowane szaty: Proste szaty w zieleni mchu, bez kapturów, złoty *medalion wiary*

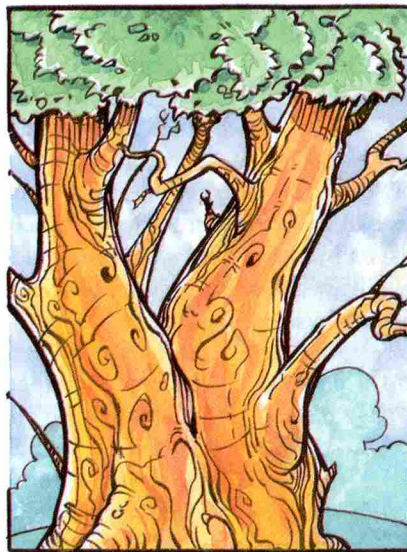
Zivilyn to bóstwo mądrości, Drzewo Życia, posiadające całą wiedzę wszechświata. Jego gałęzie sięgają wszelkich czasów i miejsc, w przeszłości i przyszłości. Zivilyn istnieje jednocześnie we wszystkich miejscach oraz czasach. Jego dziedziną jest świadomość, równowaga i zrozumienie.

Opisywany bóg jest spokojny, zrównoważony i pewny siebie. Nigdy nie szaleje i się nie burzy. Jest najmądrzejszym z bóstw.

Zivilyn uczy wyznawców, że wiedza wykracza poza dobro i zło, że jest siłą samą w sobie. Wymaga od kapłanów zrozumienia faktu, że mądrość przychodzi z wiekiem – im starszy duchowny, tym wyżej stoi w hierarchii. Mistrza gwiazd, kapłana stojącego najwyżej w hierarchii zakonu, wyznacza sam Zivilyn, obdarzając go przy tym wielką mocą oświecenia.

Kapłani tego bóstwa służą jako doradcy, mediatorzy, filozofowie i dyplomaci. Raczej udostępniają wiedzę niż nauczają. W miejscach, gdzie nie ma kapłanów Paladine’a, kapłani Zivilyna służą za przedstawicieli prawa i sądowych doradców.

Kapłani Zivilyna modlą się o czary wieczorami, po posiłku i medytacji



nad zdarzeniami minionego dnia. Dzień Refleksji, 25. miesiąca mishamont, to najważniejsze święto kultu niniejszego boga. Dzień ten zaczyna się od postu i żarliwego hymnu na cześć bóstwa. W południe kapłani wyruszają samotnie do opustoszałych miejsc, w których resztę dnia spędzają na medytacjach.

Zivilyn współdziała ze swą partnerką Chislev na rzecz zachowania równowagi w świecie Krynnu. Jest też najbliższym doradcą Gileana, gdyż mądrość i wiedza idą w parze, a wyniosłość i chłód Bramy Dusz potrzebują łagodnego wpływu współczującego zrozumienia opisywanego. Zivilyn sprzeciwia się zachłannej nienawiści wykazywanej przez bóstwa w rodzaju Sargonnasa i Takhisis, a także wojennym ambicjom Kiri-Jolitha, jednak w żadnym z bogów nie widzi wroga.

Doświadczenie

Mądrość jest bezczasowa. Zanim coś uczynisz, przeanalizuj wszystkie możliwe sposoby działania. Pamiętaj o swoim miejscu we wszechświecie. Uwolnij się od wpływów materialnych. Szukaj zrozumienia, nie faktów, gdyż wiedza jest omylna, ale mądrość nie. Nie wybieraj strony w wojnach i konfliktach. Bądź doradcą tych, którzy szukają pokoju. Wszelka mądrość pochodzi z wnętrza i wpływa na zewnątrz. Mądrości nie można się nauczyć ani zapożyczyć, a zna ona tylko równowagę. Czas i miejsce są jednym w równowadze. Bądź w pokoju z naturą, gdyż jest ona kolebką mądrości. Bądź w pokoju ze sobą, gdyż jesteś naczyniem mądrości.

BOGOWIE ZŁA

Dalej zaprezentowano sześcioro bóstw Zła. Nie ma wśród nich Takhisis, ponieważ zginęła ona pod koniec wojny dusz.

CHEMOSH

Aelesh (Ergoth), Chemos Jotun (Lodowa Ściana), Głos Głębin (Tarsis), Khemax (Thorbardin), Życiogubca (Mithas), Pan Śmierci, Orkrust (hobgobliny)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Otchlań

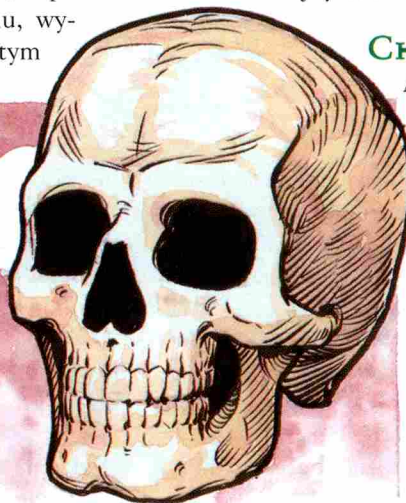
Symbol: Żółta czaszka

Kolory: Czerń i blada żółć

Symbol niebiański:

Konstelacja Żółtej

Koźlej Czaszki



Charakter: Neutralny zły
Dziedzina: Śmierć, nieumarli, morderstwa
Wyznawcy: Szaleni kultysty, nekromancy
Charaktery kapłanów: CZ, PZ, NZ
Domeny: Oszustwa, śmierć, zło
Ulubiona broń: Sierp („Żniwiarz Dusz”)
Preferowane szaty: Czarne szaty, białe maski-czaszki, kościany *medalion wiary*

Chemosh, stwórca i władca nieumarłych, to jedno z pierwszych, bóstw, które dołączyło do Królowej Ciemności w buncie przeciw Najwyższemu Bogu i porządkowi Stworzenia. Przywołuje on z martwych i ożywia ciała, a dusze bierze do niewoli. Kusi śmiertelników obietnicami wiecznego „życia”, a skazuje na straszliwą egzystencję nieumarłych niewolników.

Nauki Życiogubcy skierowane do śmiertelników to skomplikowana siatka kłamstw, obliczona z myślą o przeciągnięciu na jego stronę, czyli na stronę dobrotliwego boga w okrutnym świecie (bo takim się w owej pajęczynie kłamstw jawi). Dogmaty wyznawane przez wiernych Chemoshowi (a czasem nawet przez kapłanów) niekoniecznie odbijają prawdziwe poglądy bóstwa, gdyż dane przekonania popiera on po to, aby zwieść śmiertelników pod swą władzę.

Kapłani Chemosha starają się podważyć pracę religii Dobra, odciągając śmiertelników od życia w stronę parodii żywota oferowanej przez Pana Śmierci. Większość wyznawców opisywanego boga działa potajemnie, zwiększając szeregi kultu dzięki fałszywym obietnicom nieśmiertelności. Sekretność oznacza, że hierarchia kościoła Chemosha nie ma scentralizowanej władzy. Wielu kapłanów zachowuje pozycję przez pokolenia, używając mocy do zachowania władzy nawet po śmierci, przekształcając się w liczów czy inne straszne istoty.

Kapłani Chemosha podczas jesiennego przesilenia odprawiają tajemny rytuał, prosząc swego pana o ocalenie przed wieczną zimą śmierci. Nowi wyznawcy boga zazwyczaj tej nocy bywają konsekrowani swemu mrocznemu zwierzchnikowi, zaprzędając się mu w zamian za – jak im powiedziano – ucieczkę przed ostatecznym końcem. Rytuały „odrodzenia” mają miejsce w ciągu całego roku, gdy kapłani ożywiają zwłoki dla zwiększenia mocy Chemosha.

Chemosh to podwładny Królowej Ciemności, z której kapłanami i wyznawcami jego służy często współdziałają. Szczególną nienawiścią da-

rzy Majere, który ucieleśnia wiarę w nauki Najwyższego Boga i dyscyplinę w dążeniu do prawości oraz cnót.

Dogmat

Świat powstał z Chaosu, który nie ma celu ani większego planu. Śmiertelnicy nie mają dusz. Liczy się tylko ciało. Śmierć jest ostatecznym końcem. Bogowie Dobra oszukują wyznawców obietnicą życia po śmierci, aby ich zniewolić. Służba Chemoshowi będzie nagrodzona prawdziwym wiecznym życiem.

HIDDUKEL

Zdrajca (Mithas), Hitak Skaza (Thorbardin), M’Fistos (Istar), Książę Kłamstw, Usk-Do (hobgobliny)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Otchłań

Symbol: Złamana waga kupiecka

Kolory: Czerwień i biel kości

Symbol niebiański: Konstelacja Złamanej Szali

Charakter: Chaotyczny zły

Dziedzina: Bogactwo, złodziejstwo, kłamstwa

Wyznawcy: Nieuczciwi kupcy, złodzieje

Charaktery kapłanów: CZ, CN, NZ

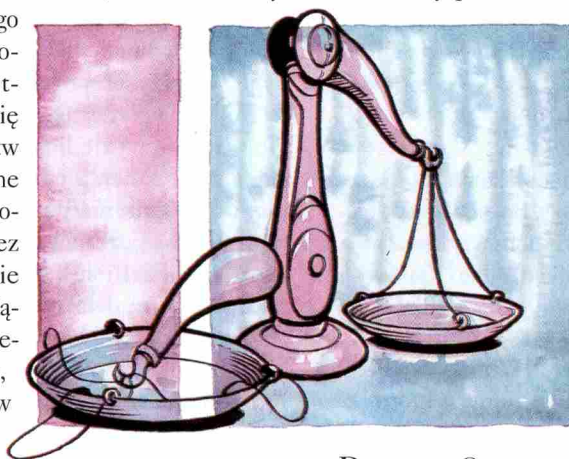
Domeny: Oszustwa, zdrada*, zło

Ulubiona broń: Sztylet („Żądło Zemsty”)

Preferowane szaty: Szaty z dobrego czerwonego jedwabiu, z kolorem kości w rękawach

Hiddukel, bóg nieprawnie zdobytego majątku i ciemnych interesów, jest patronem nieuczciwych przedsiębiorców, kupców i złodziei. To przebiegły cwaniak, wykorzystujący cudzą chciwość. Tylko on, jako jedyny spośród bóstw, mógłby targować się z Takhisis i wyjść z tego z zyskiem. Hiddukel nieustannie usiłuje chwytać okazje, które dotyczą wymiany bogactwa za duszę. Jest wyrachowany i zachłanny, ale często przyjmuje pozę służalczego i niezdarne kupca. Osoby zwiedzione, by się z nim targować, mogą otrzymać rzecz rzekomo odwiecznie przez nich upragnioną, która na końcu przynosi im nieszczęście.

Bardzo nieliczni dobrowolnie zostają kapłanami Hiddukela. Zazwyczaj bóstwo wymanewrowuje lub zwodzi jakąś ofiarę, by uczynić ją swym duchownym. Ceni u kapłanów oszustwo, nawet wymierzone przeciw niemu. Jego kapłani mają gonić za bogactwem wszelkimi dostępnymi środkami i starać się jak najwięcej zyskać w każdym targu. Działają oni potajemnie, pod przykrywką legalnych in-



teresów. Grupki jego wyznawców często kryją się w dużych miastach. Kapłani Hiddukela zwykle wiodą podwójne życie – w dzień są szanowanymi członkami społeczności, a w nocy prowadzą nikczemne interesy. Kościół Księcia Kłamstw jest organizacją tylko z nazwy. Oprócz mistrza nocy, każdy kapłan działa na własną rękę, nieustannie knując i podgryzając się wzajemnie, by objąć wspomniane stanowisko.

Kapłani Hiddukela modlą się o czary o świecie. Najważniejszą ceremonią religijną jest Dzień Sprzedanych Dusz. Co roku kapłan Hiddukela musi przedstawić bogu listę tych, których albo zdeprawował, albo doprowadził do ruiny.

Opisywany bóg jest wrogiem Shinare, a ich wzajemna nienawiść przenosi się na wyznawców. Hiddukel oferuje nagrody, w niewolnikach i bogactwach, w zamian za zabójstwo kapłana i zniszczenie świątyni bogini. Jest on też przeciwnikiem Reorxa. Niemniej bóstwo chciwości jest w głębi serca tchórzem i nie czyni niczego, co naraziłoby go na gniew krewkiego boga krasnoludów.

Dogmat

Chciwość to siła napędowa świata. Kłamią ci, którzy twierdzą, że nie miłują pieniędzy. Bogactwo jest najważniejszą rzeczą na świecie. Zdobywaj bogactwa, nieważne kto czy co stanie ci na drodze. Kłamstwa nadają znaczenie prawdzie. Odkryj czyjeś najgłębsze pragnienie, a znajdziesz klucz do jego duszy.

Morgion

Wąglik Koźlipan (hobgobliny), Czarny Wiatr, Gormion (Tarsis), H'rar (Ergoth, Istar), Morgax Pan Rdzy (Thorbardin), Morgi (Lodowa Ściana), Zaraza (Mithas)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Otchłań

Symbol: Kaptur z parą czerwonych oczu

Kolory: Głęboki brąz i czerń

Symbol niebiański: Konstelacja Kaptura Chorego

Charakter: Neutralny zły

Dziedzina: Choroba, planowanie, cierpienie

Wyznawcy: Szaleni kultyści

Charaktery kapłanów: CZ, PZ, NZ

Domeny: Zaraza*, zło, zniszczenie

Ulubiona broń: Ciężki korbacz („Chmura Zarazy”)

Preferowane szaty: Powłóczyste szare szaty z kapturami

Morgion, bóg zarazy, rozkładu i choroby, budzi strach u niemal wszystkich ras humanoidów. Jego

nieliczni wyznawcy są wyklęci i niemal zawsze odprawiają swe rytuały potajemnie. Nawet inne złe bóstwa nie chcą mieć z nim nic wspólnego. Morgion żywi się strachem i używa oznak choroby do szerzenia strachu wśród ludzi. Rzadko zniża się do rozmów z kapłanami. Woli czynić swe plugawe dzieło nawet w tajemnicy przed nimi.

Opisywany bóg mieszka w spiżowej wieży na krawędzi Otchłani. Nigdy jej nie opuszcza ani nie ujawnia swych planów, nawet istotom odpowiedzialnym za ich wypełnianie. Jest otoczony światą zarażonych chorobami duchów. Posiada aspekt gnijącego humanoida, bezpłciowego, z głową kozła.

Kościół Morgiona składa się z niewolników. Czarny Wiatr czeka, aż choroba pokona daną osobę, a potem proponuje jej układ: uzdrowienie z dolegliwości w zamian za dożywotnią służbę. Kto przyjmie ofertę, zostaje „wyleczony” mocą Morgiona, lecz cena, jaką za to płaci, często bywa nie do zniesienia. Wysła się takie ofiary do rozprzestrzeniania zarazy między innymi śmiertelników, by przysporzyć Zarazie więcej wyznawców.

Kultyści opisywanego boga zbierają się w małych grupkach – zwykle liczących maksymalnie trzech kapłanów – których powołaniem jest szerzenie zarazy i zadawanie cierpienia wszystkim napotkanym. Można ich napotkać w dużych miastach i w małych wioskach, w elfich krainach i na wyspach minotaurów. Muszą działać w sekrecie, bo gdy zostaną odkryci, grozi im śmiertelne niebezpieczeństwo. Nade wszystko boją się kapłanów Mishakal, swych zaprzysięgłych wrogów.

Kultyści Morgiona muszą także poznawać i tworzyć

trucizny. Zwykle mają w domu małe laboratorium alchemiczne, przeznaczone do warzenia nowych, potężnych toksyn. Szczególnie biegle produkują trucizny naśladujące efekty działania chorób. Mistrz nocy, przywódca kultu, potrafi tworzyć jeszcze zjadliwsze toksyny, powodujące choćby szkarlatny mór. Każdy kapłan nosi co najmniej 3 dawki trującego proszku, którego może używać przeciw wrogom. Kapłani Morgiona modlą się o czary w środku nocy.

Konieczność zachowania tajemnicy sprawia, iż ten kościół nie obchodzi żadnych świętych dni ani religijnych uroczystości.

Zniszczenie wyjątkowo groźnego wroga może być rzeczą ważną, ale nie na tyle, by wymagało specjalnej ceremonii.

Dogmat

Choroba rodzi strach. Strach jest władzą. Rozprzestrzeniam chorobę i zbieram straszliwe plony.



NUITARI

Czarna Dłoń (Balifor),
Ciemność (Elian), Żar-
łoczny Mrok, Nocny Nisz-
czyciel (Mithas), Niebóg
(Thorbardin)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan:

Otchłań

Symbol: Czarne koło lub
kula

Kolory: Czerń

Symbol niebiański: Czar-
ny księżyc

Charakter: Praworządny
zły

Dziedzina: Magia, wiedza tajemna

Wyznawcy: Czarodzieje Czarnych Szat

Charaktery czarodziejów: PZ, NZ, CZ

Domeny: Żadne (nie zsyła czarów objawień)

Ulubiona broń: Żadna

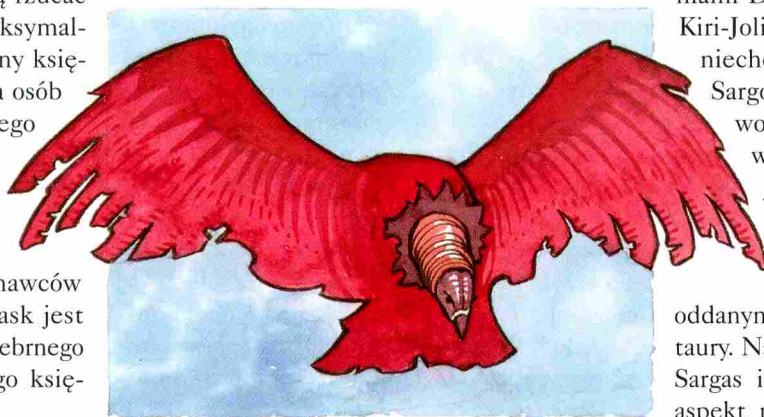
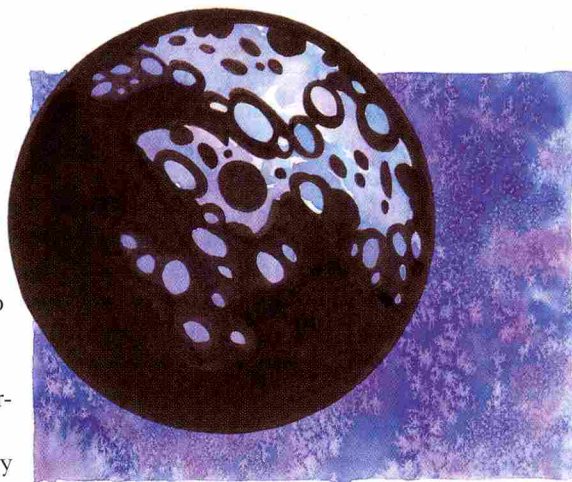
Preferowane szaty: Czarny satynowy kaptur, czar-
na aksamitna peleryna

Nuitari, żarłoczna ciemność, kuzyn Lunitari i Solinari, to patron Czarnych Szat Wielkiej Magii. Jego główną ambicją – tak jak i ambicją jego kuzynów – jest krzewienie magii na świecie, najchętniej czarnej. Działa również na rzecz przyciągania nowych magów do Zakonu Czarnych Szat.

Nie istnieje zakon kapłański poświęcony kultowi Nuitari. Opisywany bóg jest patronem Zakonu Czarnych Szat, naucza ich prawideł magii. Czarne Szaty dowiadują się, że magia jest tajemnicą, a jej moc należy ukrywać. Nuitari często kusi tego, kto używając magii zdobywa władzę, obiecując, że jego wyznawcy osiągną potęgę o wiele szybciej, niż u boku troskliwego Solinari lub ostrożnej Lunitari.

Czarne Szaty nie obchodzą świętych dni, ale wyczekują wysokiej kwadry czarnego księżyca, mającej miejsce co 8 dni. W tym czasie ich moc jest u szczytu potęgi. Jak inni magowie, Czarne Szaty niecierpliwie oczekują Nocy Oka, gdy magiczna energia Krynnu znajduje się u szczytu potęgi.

Wówczas mogą rzucać zaklęcia z maksymalną mocą. Czarny księżyc Nuitari dla osób niebędących jego wyznawcami stanowi tylko dziurę zasłaniającą gwiazdy. Dla wyznawców jego czarny blask jest jaśniejszy niż srebrnego czy czerwonego księżyca.



Nuitari to syn Sargonasa i Takhisis, brat bogini morza, Zeboim. Gardzi Sargonasem, który nie lubi magii i parających się nią. Nuitari nie ufał też matce, Takhisis, którą podejrzewał o próbę odebrania mu wyznawców. Magowie Nuitari mają przeciwne cele niż wyznawcy Solinari, lecz potrafią odłożyć na bok różnice i podjąć współpracę, gdy zagrożone jest istnienie samej magii.

Dogmat

Służ magii i służ mnie. Magia to władza. Niech będzie sekretna i bezpieczna.

SARGONNAS

Argon (Istar, Ergoth), Siewca Ognia (Hylo), Gonnas Władczy (Lodowa Sciana), Kinis (Qualinesti), Kinthalas (Silvanesti), Misal-Lasim (Tarsis), Sargas (Mithas), Sargonax Poskramiacz (Thorbardin)

Większe bóstwo

Rodzimy plan: Otchłań

Symbol: Stylizowany czerwony kondor

Kolory: Czerwień i czerń

Symbol niebiański: Konstelacja Kondora

Charakter: Praworządny zły

Dziedzina: Zemsta, podbój, siła, szal

Wyznawcy: Minotaury, łowcy nagród, wojownicy

Charaktery kapłanów: PZ, PN, NZ

Domeny: Ogień, prawo, wojna, zło

Ulubiona broń: Topór dwuręczny („Rogi Gniewu”)

Sargonnas jest dla mieszkańców Ansalonu zagadką i pilnie ten stan utrzymuje. Zadumany bóg woli działać samotnie i w odosobnieniu. Choć czasem musi sprzymierzać się z innymi złymi bóstwami, nie czuje się z nimi związany. Pogardza bogami i boginiami Dobra – z wyjątkiem Kiri-Jolitha, którego darzy niechętnym szacunkiem. Sargonnas to gniewne, wojownicze i zdradliwe bóstwo, wymagające od wyznawców bezwzględnego posłuszeństwa.

Jego najbardziej oddanymi sługami są minotaury. Nazywają go imieniem Sargas i wierzą, że posiada aspekt minotaura. Dla nich

ucieleśnia władzę zyskaną dzięki brutalnej sile i dzierżoną z honorem. Minotaury niechętnie traktują ludzi i inne rasy, którzy deklarują kult Sargonnasa – często wręcz zaprzeczają, że jest to ten sam bóg co Sargas.

Większość z wyznawców Sargonnasa niebędących minotaurami widzi w nim bóstwo zemsty. Do jego kapłanów często przychodzą osoby skrzywdzone, poszukujące nielegalnej zemsty na krzywdzicielach. Sargonnasa często czczą łowcy nagród.

Najświętszym dniem jego kultu jest pierwszy argona. Tego dnia minotaury zostały rasą wybraną i zbuntowały się przeciw krasnoludom Kal-Thax (które ich niegdyś zniewoliły), zabijając wszystkich członków ich społeczności. Niegdyś tylko minotaury obchodziły to święto, ale z czasem przejęli je również inni wyznawcy, którzy celebrować przekonanie, że siła oznacza słuszość.

Sargonnas był towarzyszem Takhisis, choć przed śmiercią bogini zraził się do niej. Ich dziećmi są Zeboim i Nuitari.

Dogmat

Wymierzaj zemstę swoim krzywdzicielom. Dla słabych nie ma miejsca w społeczeństwie. Siła daje władzę. Władzę osiąga się siłą, a sprawuje z honorem. Bądź wierny tym, którzy są lojalni wobec ciebie. Niszcz tych, co cię zdradzają. Nie okazuj litości, bo litość poniża i ciebie, i wroga.

ZEBOİM

Ciemne Morze, Malstrom (Mithas), Rann (Ergoth), Zebir Jotun (Lodowa Ściana), Zura Malstrom (morskie elfy), Zyr (Tarsis)

Pośrednie bóstwo

Rodzimy plan: Otchłań

☞ Wiara w fałszywych bogów ☞

Istnieje powiedzenie, że natura nie znosi próżni, czego najlepszym przykładem są kulty niezliczonych fałszywych bóstw, które wyrosły wszędzie po Pierwszym Katakliźmie. Gdy bogowie i boginie pozornie odeszli, wszystkie modlitwy pozostawały bez odpowiedzi. Chcąc wypełnić tę próżnię, śmiertelnicy szukali nowych bóstw (lub czegoś podobnego) do czczenia.

Jedną z najbardziej rozpowszechnionych fałszywych religii był kult Poszukiwaczy. Założyła go grupa byłych kapłanów, która za pierwotny cel postawiła sobie niesienie pomocy bliźnim w czarnych latach następujących po Pierwszym Katakliźmie. Przez ten czas Poszukiwacze podróżowali do wielu krajów, „poszukując” znaków boskiej mocy. Gdy nie znaleźli niczego, wyższe władze uznały, że fałszywa nadzieja jest i tak lepsza od

Symbol: Wzór skorupy żółwia

Kolory: Czerwień i zieleń

Symbol niebiański: Konstelacja Smokożółwia

Charakter: Chaotyczny zły

Dziedzina: Morze, sztormy, zawiść

Wyznawcy: Żeglarze, piraci, źli druidzi

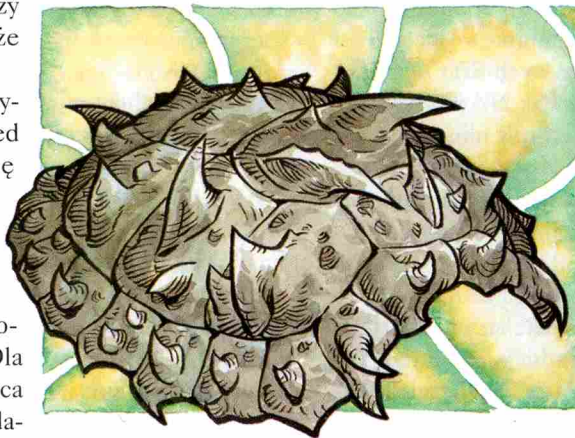
Charaktery kapłanów: CZ, CN, NZ

Domeny: Burze*, chaos, woda, zło

Ulubiona broń: Trójząb („Triada”)

Preferowane szaty: Łatwe do zdjęcia szaty z wyobrażonym morskim motywem

Zeboim to mało znana na lądzie, a budząca grozę wśród żeglujących po oceanach bogini morza i sztormów. Jest zmienna i nieobliczalna, miewa



ataki furii, które wprawiają ocean w szal i zatapiają statki. Pozostaje przy tym próżna oraz kapryśna i żeglarze mogą ją przebłagać odpowiednią ofiarą. Zeboim ucieleśnia bezlitosną, burzliwą naturę morza, ale miewa też przelotne chwile spokoju.

Kapłani Zeboim podzielają dwoistą naturę bogini. Nie brzydzą się stosowaniem wymuszeń,

zastraszając marynarzy i właścicieli statków do płacenia danin w zamian za dobrą pogodę. Na lądzie wcześniej rano biorą rytualną kąpiel, bez względu na pogodę, i modlą się o czary. Na pokładzie statku kapłan Zeboim to cenny nabytek – modli się z żeglarzami i składa ofiary Królowej Mórz. Na statku kapłani tej bogini modlą się o czary o zachodzie słońca.

Wyjątkową ceremonią, odprawianą co osiem miesięcy, gdy w pełni stoi księżyc Solinari, są Dary Królowej Mórz. Podczas ceremonii kapłan poświę-

braku nadziei. W tym celu stworzyli panteon fałszywych bóstw i za pomocą magii wtajemniczeń symulowali cuda.

Ruch Poszukiwaczy zyskał oparcie w Abanasinii, ale w pozostałych częściach Ansalonu miał mniej przychylny przyjęcie. W Solamni rycerze nie przyjęli wiary ani w nowe bóstwa, ani w stare. Elfy czuły się niewłaściwie potraktowane przez bogów oraz boginie i wołały poczekać, aż ci przyjdą do nich z przeprosinami. Que-Shu zwrócili się ku kultowi przodków albo czynili bóstwa z osób żyjących. A w całej krainie dawał się odczuć powrót Takhisis oraz innych złych bogów i bogiń.

Z czasem ruch Poszukiwaczy z Abanasinii wypaczył się, zdegenerował, zaczął używać władzy dla realizowania własnych ambicji. I to właśnie, w jeszcze większym stopniu niż powrót bóstw, stało się przyczyną ich upadku.

ca większość zgromadzonych bogactw swej pani. A jeśli ta jest zadowolona z ofiary, większość przedmiotów przyplynie z powrotem. Jeżeli nie, zabiera wszystkie na zawsze.

Najświętszym dniem jej religii jest dzień gwałtownych burz z piorunami i cyklonów w regionach Nordmaaru oraz Krwawego Morza. Kapłani Zeboim zbierają się na brzegu, by złożyć ofiarę ku czci Królowej Mórz, mającą na celu chronić wszystkich będących na morzu i mieszkających blisko niego.

Zeboim niewiele dba o inne bóstwa. Wyjątkiem jest Habbakuk, władający wszystkimi istotami z głębin – którą to krainą bogini chciałaby zawładnąć sama. Oboje nienawidzą się wzajemnie i nieustannie toczą wojnę, wieczną bitwę, która podobno wywołuje fale bijące o brzegi. Zeboim ma zmienny stosunek do ojca, Sargonasa – czasami stara się o jego względy i o żeglarzy minotaurów, którzy oddają jej cześć, a czasami ze wzgardą odtrąca rodzica i skazuje jego wyznawców na śmierć w odmętach.

Bogini zawsze jednak unikała wchodzenia w drogę matce, Takhisis – przynajmniej do śmierci Ariakana, gdy zaczęła wątpić w zaangażowanie matki w wojnę z Chaosem.

Dogmat

Furia budzi szacunek i strach. Żaden żeglarz nie jest bezpieczny, chyba że życzy sobie tego Królowa Mórz, więc czcijo ją i składają jej wiele darów. Prędzej czy później morze ogarnie wszystko, a wszystkie lądy zatoną pod potęgą Zeboim. Oddaj jej cześć – lub sztorm cię zabije.

JEDYNY BÓG I WOJNA DUSZ

W Piątym Wieku narodziła się nowa religia, rozprzestrzeniając się błyskawicznie po Ansalonie. W imieniu Jedyne Boga dziewczyna imieniem Mina dokonywała cudów, prawdziwych uzdrowień i zniszczyła kilku smoczycy możnowładców.

Narody Ansalonu, od dawna znajdujące się pod dominacją smoczycy możnowładców, gotowe były uwierzyć w cokolwiek – tak jak podczas mrocznych lat po Kataklizmie. Niemniej tym razem prorokini

nowej religii potrafiła sprawiać cuda. Mina zyskała sobie wielu popleczników, w tym elfy Silvanesti. Mocą swą usunęła magiczną Tarczę, która powoli zabijała elfy. Przynosząc zębę smokowi Cyanowi Bloodbane [Błękit Krwawa Zmora], Mina zwiódła elfy, by uznały ją za wybawczynię.

Lecz tak naprawdę stała się ich zagładą. O czym nikt nie wiedział, Jedynym Bogiem była Takhisis, Królowa Ciemności.

Wsparta energią martwych dusz uwięzionych na Krynnie, Takhisis uknuła plan powrotu. Była jedynym bóstwem pozostałym na Krynnie. Mogła się obawiać tylko potęgi i mocy smoczycy możnowładców. Z wojny dusz wyszłaby triumfująca, gdyż nie miała przeciwników – a przynajmniej tak wierzyła.

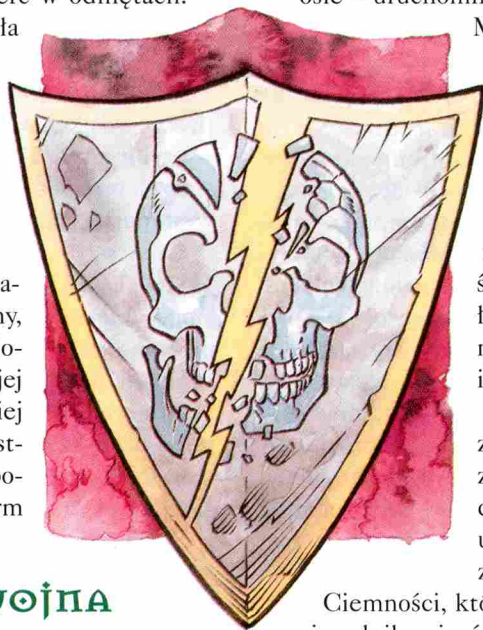
Pojawiła się jednak istota zdolna pokrzyżować plany Królowej Ciemności. Kender Tasslehoff Burfoot – w ostatniej chwili przed śmiercią w Chaosie – uruchomił *urządzenie do podróży w czasie*.

Miał zamiar przenieść się w przyszłość i przemówić na pogrzebie przyjaciela, Caramona Majere. Minął się jednak z zaplanowanym czasem, przybywając w zamian do alternatywnej przyszłości, która zaistniała wskutek kradzieży świata. Jego przybycie wprowdziło w ruch siły, które ostatecznie zdołały zatrzymać Takhisis i objawić światu prawdę.

W międzyczasie bogowie, z pomocą Raistlina Majere, zdołali odnaleźć świat. Naradzali się, chcąc postanowić, co uczynić z Takhisis. Ostatecznie zdecydowali się ukarać Królową

Ciemności, która chciała wszystkich uczynić niewolnikami – śmiertelnych i duchy. Ponieważ złamała prawa i naruszyła równowagę, bóstwa wymierzyły Sprawiedliwość Księgi. Uczynili Takhisis śmiertelną – i niemal od razu potem spotkała ją śmierć. Dla zachowania równowagi, swą boskość poświęcił również Paladine.

Przyjdzie dopiero się przekonać, jak przyszłość Krynnu ukształtuje się w Wieku Śmiertelników, w erze nazwanej od poświęcenia jednego boga i śmierci drugiego.



ROZDZIAŁ PIĄTY

*Zawsze dotychczas wiosna wracała.
Jasny świat wiruje w swym cyklu
W przestworzach i kwiatach, trawie i paprociach,
Kojony i tulony w objęciach słońca.*

*Zawsze dotychczas potrafiłeś wyjaśnić
Powracającą ciemność ziemi
I jak ten mrok spowijał deszcz
I rodził paprocie i kwiaty.*

*Już zapominam o tych rzeczach
I o tym, jak żyła złota przetrwa
Tysiąc wiosen czerpania z niej
I pory roku tysiąca żywotów.*

*Raz ma pamięć jest zimą,
Raz jesienią, raz letnim blaskiem –
Tak od dziś każda wiosna będzie
Wieść ku nocy, co nie kończy się brzaskiem.*

„Żałobna pieśń kendera” (przeł. D. Żywno)

Kontynent Ansalonu jest światem różnorodnym i pełnym kontrastów – od zamrzniętych szczytów Lodowej Ściany, poprzez piaski Równin Pyłu, po tryskające ogniem wulkany zwane Panami Zagłady. Poszukiwacz przygód może zachwycać się wspaniałością królewskiego miasta Palanthas, wspiąć się na liczne stopnie prowadzące do wzniesionej na drzewie gospody „Ostatni Dom”, albo stanąć na moście z widokiem na ogniste strumienie lawy Sanction [Oparcie]. Cuda Ansalonu czekają na śmiałków, mających odwagę pokonać kolejny zakręt drogi.

PODRÓŻE PO ANSALONIE

Kontynent Ansalonu jest stosunkowo niewielki w porównaniu z innymi lądami. Wielu plebejuszy spędza całe życie w promieniu najwyżej 50 kilometrów od miejsca urodzenia, ale bogaci i potężni albo po prostu pragnący poznać świat, mogą znaleźć wiele sposobów na podróż z Sancrist na Wyspy Krwawego Morza i z powrotem – piechotą, drogą morską lub w smoczym siodle.

Kontynent Ansalonu posiada prastarą historię. Wciąż jest naznaczony konfliktami i katastrofami z przeszłości. Podróżowanie po Ansalonie pozwala odczuć historię tej ziemi, a także dostrzec chwałę wieków dawno minionych. Większość osób dzień po dniu idzie przez życie w pokoju, ale niektórzy – występujący w imię dobra, zła lub własnym – pracują nad narzuceniem innym swojej woli.

PREZENTACJA REGIONÓW

Każda prezentacja państwa czy regionu w tym rozdziale zawiera następujące kategorie informacji.

Stolica: Stołeczne miasto narodu lub regionu, jeśli istnieje. W niektórych wypadkach nie jest ono oficjalną siedzibą władz, ale ewidentnie stanowi polityczne centrum krainy. Takie miasta również oznaczono jako stolice.

Populacja: Tu wymieniono rasy powszechnie występujące w danym narodzie czy regionie. Niektóre dane dodatkowo podzielono na plemiona, klany lub inne struktury.

Władze: Rodzaj sprawowany w krainie rządów. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale 5 „Prowadzenie kampanii” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*. Niektóre drobne krainy rządzone przez dziedziczną szlachtę są za małe, by nazwać je prawdziwymi monarchiami, więc tutaj noszą nazwę „lordostw”.

Handel: Dobra powszechnie przywożone lub wywożone z regionu.

Języki: Języki powszechnie używane w regionie lub przez naród.

Charakter: Ogólne preferencje co do charakteru osób żyjących w krainie, począwszy od najczęściej występujących. Przynajmniej jedno z miast i miasteczek w regionie zwykle reprezentuje najczęściej występujący charakter.

ANSALON PO WOJNIE DUSZ

Wojna chaosu okaleczyła kraj i pozostawiła niezliczone tysiące zabitych. Co gorsza, bez niczyjej wiedzy, Królowa Ciemności wykorzystała okazję i porwała świat z właściwego miejsca na niebiosach, ukrywając go przed swymi braćmi i siostrami. Tak osiągnęła to, o czym dawno marzyła – stała się Jedynym Bogiem Krynnu. Pozostałe bóstwa w końcu odnalazły zgubiony świat, pod sam koniec ostatniej wojny Królowej Ciemności o dominację nad Ansalonem. Zdołali też naprawić część strat. Jednak co się stało, to się nie odstanie. Świat na zawsze został odmieniony.

ABANASINIJA

Stolica: Brak (największe miasto to Haven [Przystań])

Populacja: Ludzie (cywilizowani i nomadzi), krasnoludy (Neidarowie), centaury, gobliny

Władze: Konfederacja kilku miast-państw; rządy plemienne

Języki: Abanasiński, gobliniński, krasnoludzki, wspólny

Handel: Stalowa broń i pancerze, zboże, piwo (miasta-państwa); tkane materiały, wyroby garncarskie, garbowane skóry, ręcznie robiona biżuteria (plemiona)

Charakter: ND, N, CD

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Plemiona Ludu Równin jednoczą się pod jednym wodzem (aczkolwiek każde z nich – Que-Teh, Que-

-Kiri i Que-Shu – zachowuje pradawne nazwy klanów). Przewodzi im Moonson [Pieśń Księżycy] (ND kobieta człowiek Bbn 2/Trp 4), córka wielkiego wodza Riverwinda [Rzeczny Wiatr], który zjednoczył plemiona równin i poległ w walce z wielką czerwoną smoczą Malystrixy.

Większością miast portowych władają książęta-kupcy. Miastami śródlądowymi, jak Solace i Długi Grzbiet, rządzą burmistrzowie. W niektórych społecznościach wybierają ich mieszkańcy, w innych są wylaniani na drodze rywalizacji, przechodząc skomplikowane testy ciała i umysłu. Inaczej jest w Haven – tam burmistrzowie to potomkowie założycieli miasta.

Plemiona równin niechętnie podejmują w gościach obcych, ale inne społeczności regionu radośniej witają wędrowców z innych części Ansalonu. Region jest na tyle odizolowany, że stał się schronieniem osób pozostawiających za sobą dawne życie. Niechciane półelfy, wędrujący Ergothiańczycy, wygnani Solamniczycy – wszyscy znajdują domy w Abanasinii.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Mieszkańcy północy myślą o Abanasinii jako o nieskończonym polu wysokich traw i złotych zbóż, ale w gruncie rzeczy występuje tu zdumiewająca różnorodność równin, wzgórz i lasów na stosunkowo niewielkim obszarze. Kilka małych dopływów z Qualinesti i Mrocznej Puszczy wpada do Rzeki Białego Gniewu. Jest w nich dość wody dla zaspokojenia potrzeb wielkich miast, jak Haven oraz mniejszych społeczności, jak Gateway [Brama] i Esker.

Północne rozwidlenie gór Kharolis nazywa się Szczytami Strażniczymi. Ten łańcuch jest znacznie niższy niż potężne szczyty południowe. Niemniej mimo to trudno się przez nie przedostać, a oznaczenie ważnych przełęczy na mapach nadal stanowi wyzwanie.

Jezioro Crystalmir [Kryształowe]: Jezioro to jest jedynym ważnym zbiornikiem wodnym na północ od Rzeki Białego Gniewu. Leży na nizinie pomiędzy dwoma górami strażniczymi. Znane z czystej, chłodnej wody i obfitości ryb, służy mieszkańcom Solace i rolnikom z północy.

Mroczna Puszcza: Las poprzecinany łańcuchami górskimi, a od południa ograniczony Przełomem Białego Gniewu. Abanasinińczycy unikają tego miejsca. Knieja ma opinię przeklętej i nawiedzonej. Kto odważy się zapuścić w jej cieniste wnętrze, może natknąć się na Panią Lasu (CD samica jednorozec), strażniczkę puszczy. Ta puszcza to dom satyrów, nimf i innych magicznych stworzeń, a także dwóch wojujących frakcji centaurów. Niektóre

plemiona tych istot nadal słuchają Pani Lasu i nauk bogini Chislev. Inne grupy, spazzone przez Chaos Skorenoi, się zbuntowały.

WAŻNE MIEJSCA

Abanasinia jest oddzielona od reszty świata, lecz mimo to znajduje się na jej obszarze kilka miejsc znanych wszędzie – od Lodowej Ściany po Palanthas.

Cytadela Gadera: Pośród lasów i grzbietów górskich na zachód od jeziora Crystalmir ukrywa się cytatela przypisywana tajemniczej postaci. Lokalne plotki głoszą, że „Gader” należy do Czarnych Szat lub jest czarodziejem renegatem, ale tak naprawdę od pokoleń nikt nie odwiedził wspomnianej warowni, by poznać prawdę.

Miasto Smutku (populacja zmienna): Nieoficjalna nazwa nadana miastu namiotów, które wyrosło na obrzeżach Solace. Mieszkają w nim nieprzebrane rzesze uchodźców umykających przed czarnymi rycerzami i smoczą możnowładczynią Beryllintranox. Miasto Smutku składa się z namiotów, szop, szalasów i innych prymitywnych siedzib. Populacja się zmienia, gdyż mieszkańcy przybywają i odchodzą, uparcie szukając miejsca, które mogliby nazwać domem. Niektórzy to uczciwy lud, któremu się po prostu nie poszczęściło. Są jednak i przestępcy. No i wszyscy są zdesperowani. Ludność Solace stara się pomagać na miarę swych możliwości, ale liczba uchodźców rośnie z każdym dniem.

Solace [Pocieszenie] (osada, 500+): Od dawna leży na skrzyżowaniu dróg łączących miasto Haven, elfie królestwo Qualinesti i koczownicze plemiona nomadów. Sezon handlowy zawsze przyciąga strumień podróżnych, którzy zatrzymują się na wypoczynek i posiłek albo dla zaznania chłodnych wód jeziora Crystalmir, którego brzeg odległy jest o nieco ponad kilometr na zachód.

Wyjątkową cechą Solace są siedziby znajdujące się na drzewach. Większość budynków i domostw spoczywa bezpiecznie w koronach potężnych drzew vallen, które występują tylko w dolinie otaczającej większą część jeziora Crystalmir. Wiele drzew łączy mostki, po których mieszkańcy mogą przemieszczać się z miejsca na miejsce nie schodząc na ziemię. Niektórzy tak przyzwyczajają się do nadrzewnych mostków, że mieliby kłopoty z trafieniem we właściwe miejsce, gdyby szli po ziemi.

Solace rządzi burmistrz i rada miasta, a porządku pilnuje obierany naczelnym szeryf. Straż wspomagają rycerze solamniczycy, którzy trzymają honorową wartę przy Grobowcu Ostatnich Bohaterów.

1. Gospoda Ostatni Dom: Najsłynniejszy budynek w Solace, powszechnie uważany za ulubione



Cieśniny Schallsea

Schallsea

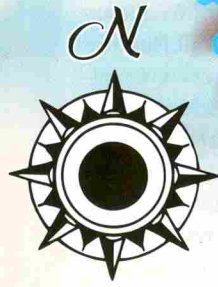
Nowe Morze

Cieśniny Algoni

Qualinesti

Góry Kharolis

Zatoka Gór Lodowych



0 240

kilometry

○ Obóz Ludu Lodowego

⊙ Zamek na Lodowej Ścianie



Zatoka Balifor

Blöten

Blöde

Takar

Kopalnie
Szczerego Serca

Pashin

Shrentak

Sobolowe
Bagna

Miasto
Porannej Rosy

Rzeka Thon-Thalas

Sithelnost

Tarithnesti

Kurmosti

Alinosti

Silvanesti

Shalost

Silvanost

Królewski Trakt

Mem-Ban

Balinost

Ravinost

Wieże E'li

Równiny Pyłu

Zatoka
Gwiazd

Niebiańska
Delta

Brakujące
Miasto

Mem-Thon

LEGENDA

	Lasy		Miasto lub forteca
	Moczary/bagna		Miasteczko lub wioska
	Zniszczone ziemie		Wieża
	Pustynie		Ruiny
	Równiny		Drogi
	Granica		Rzeki

Lodowa Ściana
(Lodowe Pustkowia)



Gospoda „Ostatni Dom”

miejsce postoju podróżników w całym Ansalonie. Potężna karczma mieści się 12 metrów nad ziemią, w rozwidleniu jednego z największych drzew vallen w mieście, tuż przy wschodnim gościńcu. Stajnie gospody znajdują się na ziemi, w pobliżu krętych schodów wiodących wokół potężnego drzewa do drzwi gospody. Oprócz wygodnych pokoi i uprzejmości właścicielki, Laury Majere (ND kobieta człowiek Fach2), karczmę ceni się ze względu na ciemne piwo i pikantne podsmażane ziemniaki.

2. Grobowiec Ostatnich Bohaterów: Grobowiec znajdujący się w Solace, będący popularnym celem pielgrzymów (zwłaszcza kenderów, dla uczczenia wielkiego bohatera tej rasy, Tasslehoffa Burrfoota). Grób jest miejscem ostatniego spoczynku Tanisa Półtelfa, Riverwinda i Goldmon, Silvanoshei oraz wszystkich rycerzy (nerakij-skich i solamnijskich), którzy walczyli i zginęli w ostatecznej bitwie Otchłani z Chaosem. Jest wśród nich także Steel Brightblade. To tutaj Sara Dunstan doświadczyła wizji, która natchnęła ją do stworzenia stalowego legionu. Grobowca strzeże honorowa warta rycerzy solamnijskich, którym dowodzi rycerz róży Clive Ocre (PD mężczyzna człowiek Woj4/korony1/Kap2/miecza3/róży2).

3. Kuźnia: Jedno z nielicznych przedsiębiorstw Solace wzniesionych na ziemi (aby ognie kuźni nie zagroziły drzewom). Pochodzący z Haven mężczyzna w średnim wieku, Ros Balenson (N mężczyzna człowiek Fach3/Woj2; Rzemiosło (kowlstwo) +7, Rzemiosło (zbrojmistrzostwo) +6) prowadzi

interes w Solace dopiero od kilku lat, lecz szybko zyskał sobie reputację jednego z najrzęczniejszych kowali w okolicy. Ceny u niego są uczciwe, a praca wykonana na czas, chociaż Ros jest bardzo zamkniętym w sobie człowiekiem.

4. Pod Korytem: Knapa o kiepskiej reputacji, gdzie przychodzą osoby lubiące pić i rozrabiać, co różni ten lokal od bardziej szacownej gospody „Ostatni Dom”. To jedno z nielicznych ludzkich miejsc, gdzie podaje się krasnoludzką gorzałkę, przez niektórych zwaną spirytusem.

5. Rynek miejski: Po północnej stronie kuźni zaczyna się rynek miejski. W sezonie kupieckim sprzedawcy i wędrowni handlarze tu rozstawiają swoje kramy. Podczas chłodnej jesieni i śnieżnej zimy jest to ulubione miejsce popołudniowych zabaw dzieciarni.

6. Sklep Stephena: Zaledwie 200 metrów od gospody „Ostatni Dom” mieści się sklep prowadzony przez Stephena z Heweton (PN mężczyzna człowiek Fach2) – osobnika o kruczoczarnych włosach, który większość czasu poświęca na czytanie. Chętnie obniży cenę lub wymieni część swego towaru na ciekawą książkę lub fascynującą opowieść.

7. Ruiny akademii: W tym miejscu na wzgórzach otaczających Solace istniała niegdyś cytadela poświęcona pierwotnej magii zaklinań. Legła ona w gruzach, gdy słudzy wielkiej zielonej smoczyicy Beryllintranox przyszli złupić uczelnię. Ulin Majere, syn założyciela akademii, wolał zniszczyć budowlę niż oddać smokom potężne artefakty. Teraz

jest to osobliwa sterta gruzów i popiołów, regularnie przeszukiwana przez miejscową młodzież, przekonaną, że wciąż można tu znaleźć potężne magiczne skarby.

Szczyt Oka Wyznawcy: Najbliższy szczyt Solace. Jest to stara góra lodowcowa, która wykształciła się w formę z daleka przypominającą dwie dłonie wzniesione w modlitwie. Zalesione wschodnie stoki przecinają liczne ścieżki używane przez miejscowych, ale żadna nie prowadzi bezpośrednio na szczyt. Bajarze mówią, że tam właśnie prowadził Humę Paladine pod postacią białego jelenia.

HISTORIA REGIONU

Abanasinia to od dawna kraina niezależnych miast, miast-państw i koczowniczych plemion. Odgrywała istotną rolę tylko w nowszej historii Ansalonu.

Region nigdy nie znajdował się pod bezpośrednią władzą żadnego rządu, nawet za czasów królów-kapłanów Istar. Tuż przed wojną lancy niektóre miasta i miasteczka zjednoczyły się w teokracji pod władzą religijnego ruchu Poszukiwaczy. Nie trwało to długo, gdyż wojna lancy przywróciła dawną religię i przyniosła upadek wielu wcześniejszych rządów.

We wczesnym Wieku Śmiertelników w rejonie tym założono stalowy legion, który przez wiele lat – aż do niedawna – stacjonował w Solace. Legionem dowodzi człowiek z równin imieniem Srebrny Pazur (N mężczyzna człowiek Trp5/Łtr 5/stalowy legionista 3), zwany najstarszym (takie stanowisko piastuje przywódca legionistów). Gdy czarni rycerze i Beryllintranox zdobywali coraz więcej ziem Abanasinii, Srebrny Pazur zaczął się obawiać, że obecność legionu w Solace ściągnie na wioskę gniew Beryllintranox. Opuścił więc Solace wraz z podwładnymi i przeniósł się do jakiejś tajnej bazy.

BALIFOR (WYNISZCZONE PUSTKOWIA)

Stolica: Brak

Populacja: ludzie nomadzi, ludzie, kenderzy, półelfy, półogry, gobliny

Władze: rządy plemienne

Języki: gobliniński, khurski, krasnoludzki, nerakijski, ogrowy, wspólny

Handel: Diamenty, szkło

Charakter: CZ, NZ, N, CD

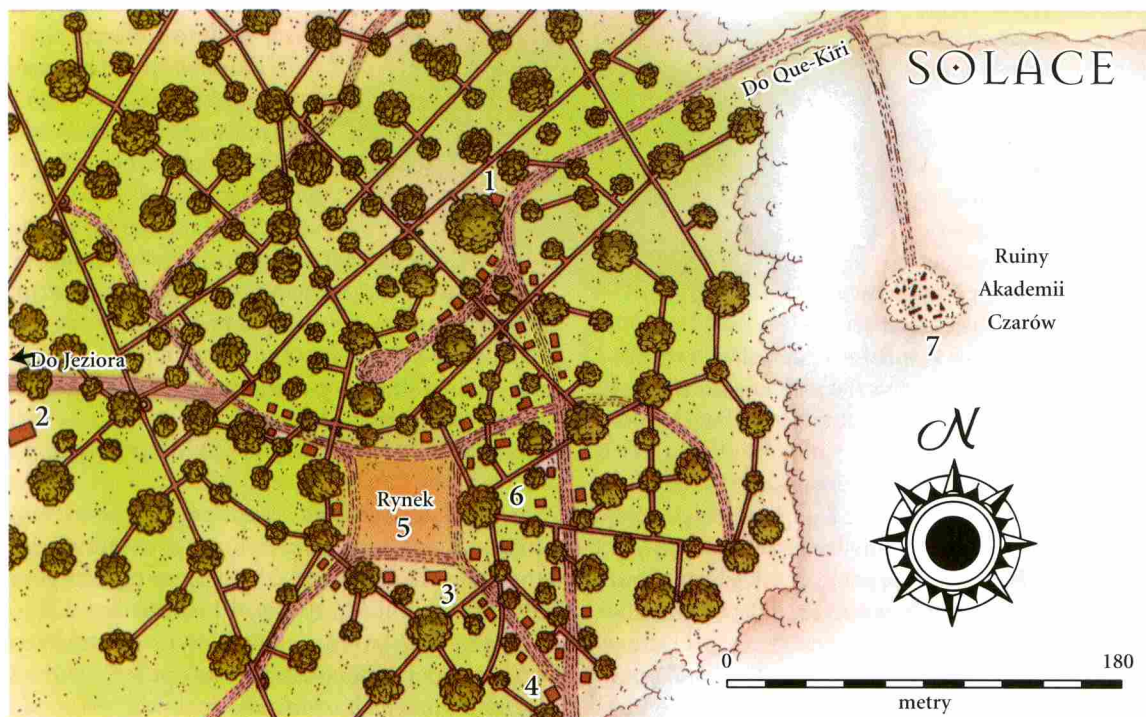
Pustynie, trawiaste równiny i ziemie uprawne Baliforu zmieniła smocza możnowładczyni Małystryx w coś, co nazywa się Wyniszczonymi Pustkowiemi. Kraina ta obejmuje wielki wschodni półwysp Ansalonu, znany wcześniej pod nazwą Goodlund. Wygląda na jałowe pustkowia, lecz w głębi lądu krainy żyją plemiona goblinów, ogrow i smokowców. Istnieją też wioski ludzi i kenderów, przeważnie na wybrzeżu.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Wraz z nadejściem Wyniszczenia, dawniejsi mieszkańcy tych ziem – kupcy i rolnicy – zostali zmuszeni do ucieczki z domów, skutkiem czego zamarła wymiana handlowa. W Baliforze mieszkają nieliczni, twardzi przedstawiciele Ludu Równin, przestępcy, gobliny i półogry oraz grupki ludzi niezdolnych lub niechętnych do opuszczenia domów.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Balifor to kraina po dwukrotnej transformacji. Niegdyś była leśnym krajem kenderów, a po pierwszym Kataklizmie stała się piaszczystym pustkowiem jak Khur. Po wojnie chaosu wielka czerwona smoczy-



ca Malystrixx przekształciła ten region (oraz inne) w Wyniszczone Pustkowia – potrzaskany, wulkaniczny nagi krajobraz.

Okno Gwiazd: Niegdyś gładka powierzchnia wielkiego płaskowyżu na północnej granicy Baliforu ulegał potrzaskaniu w wyniku działania magii Malystrixx. Teraz w niebo sterczą ogromne słupy szklistej skały. Strone zbocza płaskowyżu porosływały pęknięcia, z których wiele umożliwiła przejście na jego powierzchnię.

Zatoka Balifor: Niegdyś główny punkt handlowy, później spaczony nikczemną magią Malystrixx. Jej magia podniosła podmorskie wulkany z dna zatoki, nadając wodom krwistoczerwoną barwę i podnosząc ich temperaturę. Toksyczne wyziewy wybiły praktycznie wszystkie ryby w zatoce, co boleśnie uderzyło w miasta, których ekonomia i byt opierały się na rybołówstwie.

WAŻNE MIEJSCA

Olbrzymie zmiany, do których przyczyniła się Malystrixx, stały z powierzchni ziemi wszelkie miejsca znane z poprzednich wieków. Przetwały tylko dwa istotne punkty, oba spustoszone przez złą smoczycę przed jej śmiercią.

Flotsam (duże miasteczko, 3785): Flotsam [Szczątki Wraku] to spore, brudne miasteczko na skraju zatoki osłoniętej uprawnymi wzgórzami. W dolinie kuli się miejski port, a składają się nań rozklekotane pomosty prowadzące ku głębszym miejscom cumowania. Wschodni kraniec Flotsam ogranicza kamienne urwisko, na którego szczycie stoją nieliczne szacowne budynki tej miejscowości. Miejscowość przedstawia się tylko nieco lepiej niż Port Balifor. Niemal połowę miasteczka zniszczyła Malystrixx. Po zabiciu wielkiej czerwonej smoczyicy ludność Flotsam powoli zaczęła odbudowywać swe siedziby.

Port Balifor (małe miasteczko, 1870): Port Balifor to miasto zbudowane na słupach (dzięki czemu przypląwy go nie podmywają). Pod labiryntem słupów rozciąga się niebezpieczny świat kanałów, złodziei i nikczemnych stworzeń. Dla Portu Balifor, niegdyś znanego z rozpustnych tawern i czarnego rynku, nastąpiły ciężkie czasy. Brzegi Zatoki Balifor otaczają domy czynszowe, opuszczone bu-

dynki i zniszczone frontony sklepów. Po ataku wielkiej czerwonej smoczyicy niespełna jedna czwarta budynków nadaje się do zamieszkania. Kron Thistleknot [Ostowy Węzeł] (ND mężczyzna kender Woj4/Ltr 5) zamierza wyprowadzić z Portu Balifor grupę zgnębionych kenderów. Ma też nadzieję sporządzić mapy Wyniszczonych Pustkowi i zidentyfikować smocze legowiska.

HISTORIA REGIONU

W Wieku Snów kenderzy z Baliforu osiedlili się tutaj przy błogosławieństwie elfów Silvanesti. Większość odeszła po ogromnych zmianach, które nastąpiły w wyniku Pierwszego Kataklizmu, gdy kraj stał się piaszczysty i suchy. Po nadejściu Malystrixx ziemie te dotknęły jeszcze bardziej niszczące przeobrażenia, czyniąc ją nieprzyjazną dla większości form życia. Niektórzy zastanawiają się, czy ziemia uleczy się po śmierci wielkiej czerwonej smoczyicy w wojnie dusz, jednak jak dotąd nie było oznak cofania się Wyniszczenia.

WYSPIE KRWAWEGO MORZA

Stolica: Morski Brzeg (Saifhum); Lacynos (Mithas);

Kalpethis (Kothas)

Populacja: Ludzie (Saifhum), minotaury, ludzie, kyrie (Mithas i Kothas)

Władze: Republika (Saifhum); feudalizm (Kothas); imperium (Mithas)

Języki: Elfi, ergotski, kalinijski, kenderowy, kothiański, nordmaarski, saifhumski, solamijski, wspólny; kothiański (wyspy minotaurów); dargoi (Saifhum)

Handel: Rybołówstwo, zbiory wodorostów, produkcja soli, żeglarnictwo (Saifhum); egzotyczne ryby tropikalne, wodorosty, sól (Morski Brzeg); statki, narzędzia i broń z brązu, operacje ratunkowe, najemne żeglarnictwo (Mithas i Kothas)

Albana Starbreeze

Charakter: N (Saifhum); PZ (Mithas i Kothas)

Wyspy Krwawego Morza leżą na północ i na wschód od kontynentu Ansalonu. Były niegdyś jednym lądem, ale po rozdarciu Ansalonu przez ognistą górę stały się wyspami. Niegdyś były praktycznie odcięte od innych krain przez niekończący się sztorm zwany Malstromem, ale już od dziesięcioleci wody są spokojne i można bezpiecznie żeglować.

Alhana Starbreeze

⇒ [Gwiezdna Bryza] ⇒

Kobieta Silvanesti Szl 4/Woj 7: SW 11; średni humanoid (elf); KW 4k8+8 (Szl) plus 7k10+14 (Woj); pw 82; Ini +1; Szyb 9 m; KP 22 (dotyk 11, nieprzygotowany 21); atk +13/+8 wręcz (1k8+4/17-20, *miecz długi* +2) lub +12/+7 dystansowy (1k6+1/×3, *krótki tuk* +1); SC cechy rasowe Silvanesti, dowodzenie +1, elfi wzrok, inspirowanie rezonu 1/dzień, premiowa umiejętność klasowa (Postępowanie ze zwierzętami), przysługa +2; Char ND; RO Wytr +8, Ref +7, Wola +6; S 10, Zr 13, Bd 15, Int 16, Rzt 11, Cha 16. Wzrost 158 cm.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Czarostwo +4, Dyplomacja +15, Jeździectwo +11, Nasłuchiwanie +6, Plywanie +6, Postępowanie ze zwierzętami +11, Przeszukiwanie +7, Skakanie +7, Sposstrzegawczość +4, Szacowanie +7, Sztuka przetrwania +2, Wiedza (szlachta i władcy) +7, Wiedza (tajemna) +4, Wspinaczka +7, Wyczucie pobudek +6, Zastraszanie +9, Zbieranie informacji +7, Zręczna dłoń +3, Zwinność +3; Bezpośredni strzał, Doskonalsze trafienie krytyczne (miecz długi), Skupienie na broni (miecz długi), Skupienie na umiejętności (Dyplomacja), Specjalizacja w broni (miecz długi), Szybki strzał, Wyszkołnienie w walce, Zdolności przywódcze.

Dowodzenie: Alhana ma dar nakłaniania innych do współpracy. Gdy szlachcianka może wykorzystać pomaganie sprzymierzeńcowi i dawać wskazówki, wykonując stosowany test zapewnia całkowitą premię +3 do aktualnie realizowanego zadania, zamiast normalnej premii wynikającej z pomagania sprzymierzeńcowi, wynoszącej +2. Zdolności tej nie można używać do pomocy w walce.

Przysługa: Alhana może prosić znajomych o przysługi. Chcąc taką uzyskać, wykonuje test przysługi (1k20+2). Może używać tej zdolności trzy razy na tydzień, domagając się przysług od różnych osób. ST różni się od 10 za drobną przysługę do 25 za przysługę bardzo niebezpieczną, kosztowną lub nielegalną. Alhana nie może w tym teście skorzystać z zasady 10 ani 20, nie wolno też jej wykonywać dwóch rzutów dotyczących tej samej (lub prawie tej samej) przysługi.

Inspirowanie rezonu: Alhana może przemową wzbudzić pewność siebie w sojusznikach (ale nie w sobie samej), podnosząc ich na duchu, zwiększając szanse powodzenia i nadając rezonu. Sojusznik musi słuchać i widzieć szlachciankę przez całą rundę, zanim inspirowanie zacznie działać. Efekt utrzymuje się 5 rund. Alhana może naraz wzbudzać pewność siebie w dwóch sojusznikach. Tak zainspirowany sojusznik zyskuje premię z morale +2 do rzutów obronnych i premię z morale +1 do testów ataków i obrażeń zadawanych bronią.

Cechy rasowe Silvanesti (zw): Niepodatność na efekty i czary *uspienia*, +2 do rzutów obronnych przeciw efektom oczarowań, premia +1 do testów Czarostwa i Wiedzy (tajemnej), premia +2 do te-

stów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Sposstrzegawczości.

Dobytek: *elfia kolczuga* +3, *lekka stalowa tarcza* +2, *miecz długi* +2, *tuk krótki* +1.

Przed wojną lancy Alhana Starbreeze, córka mówcy gwiazd Silvanesti, stanowiła ucieleśnienie cech rasy elfów, do której należała. Była pewna siebie, chłodno uprzejma, i jak wielu jej pobratymców, zrzuciła na wszystkich obcych odpowiedzialność za Kataklizm. Wojna lancy zmieniła ten światopogląd. Złe siły zaatakowały jej ojczyznę. Ujrzała rosnącą bezsilność własnego ojca. Wychowana w duchu obowiązku wobec rodzinnej krainy, posłuchała rozkazu ojca dotyczącego ewakuacji elfów Silvanesti i poprowadziła flotyllę uchodźców przez zdrażliwą trasę dookoła kontynentu na Południowy Ergoth.

Podczas negocjacji z rycerzami solamnijskimi z wyspy Sancrist, Alhana usłyszała raporty o Silvanesti i o spaczonych koszmarach Loraca. Przekazując innym swe obowiązki, wybrała się z powrotem do Silvanesti, ale zastała puszcę splugawioną. Udała się po pomoc do pobliskiego Tarsis. Tam poznała Tanisa i Bohaterów Lancy, gdy Tarsis stało się celem ataku smoczycy armii. W zamęciu i chaosie, Alhana pokochała Sturma Brightblade i ofiarowała mu *gwiezdny klejnot*.

Z pomocą Tanisa i kilku Bohaterów Lancy przebyła spaczone lasy Silvanostu, po czym ocalała ojca spod wpływu *smoczej kuli*, której ten wcześniej spróbował użyć. Pozostała w koszmarnej puszczy, by pogrzebać Loraca i zastanowić się nad swą miłością. Boleśnie odczuła śmierć Sturma Brightblade'a w Solamni, a to za pośrednictwem magii *gwiezdnych klejnotów*.

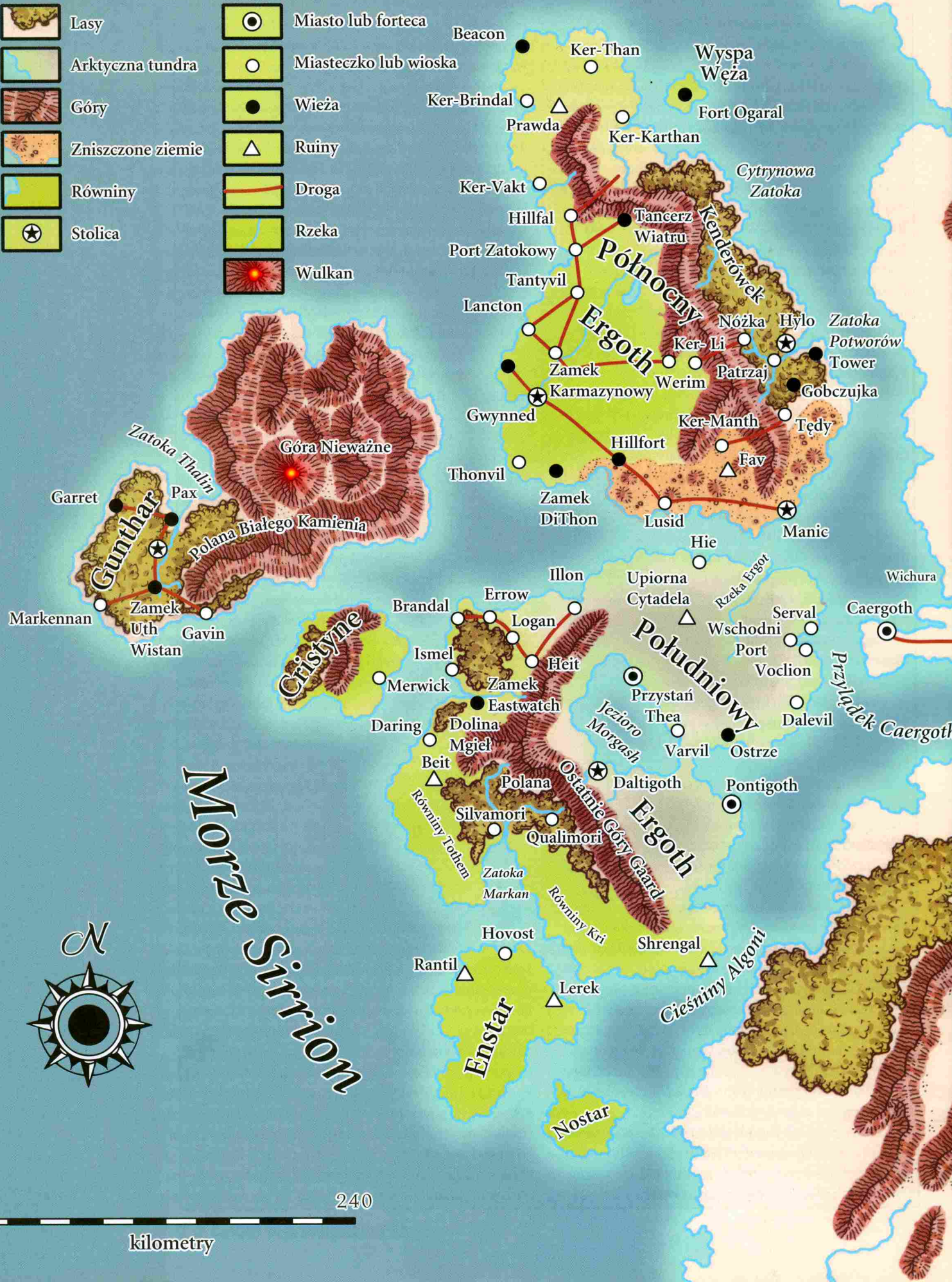
Po wojnie odmieniona królowa Silvanesti stała się bardziej otwarta. Związała się politycznym małżeństwem z księciem Porthiossem z Qualinesti, w nadziei, że związek stanie się symbolem jedności i pokoju między elfami. Porthios był u jej boku w staraniach o odzyskanie lasu Silvanesti i oboje w końcu zapalali do siebie prawdziwą miłością. Tuż przed wybuchem wojny chaosu Alhana odkryła, że jest brzemienna. Konserwatywne frakcje we władzach Silvanesti i Qualinesti, starając się zapobiec zjednoczeniu obu narodów, uwięzili oboje, a następnie skazali na wygnanie jako czarne elfy.

Alhana urodziła Silvanoshei w gospodzie „Ostatni Dom” w Solace. Wraz z przysięgającym zemstę mężem zmuszona była do wiecznej wędrówki. Wiedli prosty, lecz spokojny żywot wygnańców. Niemniej Porthios podjął próbę odebrania królestwa swemu bratankowi Gilthasowi, kontrolowanemu przez Senat królowi-marionetce.

Po wojnie chaosu Alhana uznała męża za martwego. W Qualinesti władał Gilthas, ona zaś zaczęła domagać się od generała Konnala władzy nad Silvanesti, starając się wychować Silvanoshei na obowiązkowego syna. Podejmowała także próby znalezienia drogi przez Tarczę Silvanesti, uniemożliwiającą wszelkiemu życiu przeniknięcie w głąb lasu.

LEGENDA

- | | | | |
|--|-------------------|---|-----------------------|
|  | Lasy |  | Miasto lub forteca |
|  | Arktyczna tundra |  | Miasteczko lub wioska |
|  | Góry |  | Wieża |
|  | Zniszczone ziemie |  | Ruiny |
|  | Równiny |  | Droga |
|  | Stolica |  | Rzeka |
| | |  | Wulkan |



kilometry

240

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Wyspy Krwawego Morza to dom marynarzy. Utrzymują się z przewożenia towarów i dóbr oraz z rybołówstwa. Większość marynarzy mieszka na wyspie Saifhum. Występują tu również piraci, ale skupiają się w okolicach Saifhumu i wyspy Kothas.

Wyspami Mithas i Kothas władają minotaury. To rasa brutalnych wojowników o silnym poczuciu honoru. Wśród niech wszystko rozstrzyga się honorową walką – od rytuałów godowych po wybór cesarza.

Minotaury wycinają bujne knieje Elianu, wykorzystując mnóstwo drewna w szkutnictwie. Po ogólne zaopatrzenie wybierają się do Flotsam, ale niczego nie kupują w dużych ilościach. Wołą łupić statki z Saifhumu.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Wyspy Krwawego Morza leżą na wschód od niegdyśszego Malstromu – czerwonego wiru w Krwawym Morzu. Wyspy od wschodu otacza Ocean Courrain. To miejsce uważa się powszechnie za najdalej wysunięty na wschód punkt Ansalonu. Nie wiadomo, co leży poza oceanem.

Na Wyspy Krwawego Morza składają się cztery łądy. Na zachód leży Saifhum, wyspa piratów. Na północy Karthay, kraina owiana tajemnicami. Na południu są wyspy minotaurów, Mithas i Kothas.

Karthay: Największa z wysp, położona najdalej na północ. To kraina jałowych, gorących równin i wysokich szczytów porośniętych lasem tropikalnym. Góry Czubka Świata (najwyższe na Ansalonie) na północy są w większości niezbadane, a krążą pogłoski, że mają tętniące życiem, nieprzebyte puszcze.

Kothas: Na południe od Mithas leży wyspa Kothas. Władają nią minotaury i piraci. Kothas ma niewiele roślinności i żadnych wulkanów. Większość ludności wyspy mieszka w stołecznym mieście Kalpethis (duże miasto, 17 095) oraz wzdłuż wybrzeża.

Mithas: Na południe od Karthay leży Mithas, ojczyzna minotaurów. Jest to wyspa wulkaniczna z czterema aktywnymi wulkanami, górującymi nad krzaczastymi równinami. Stolicą jest Lacynos (duże miasto, 20 457) – a po kothiańsku Nethosak – oddzielone od Krwawego Morza wodami Rogatej Zatoki.

Saifhum: Saifhum to wyspa silnie pofałdowana, ale uprawiana. Porastają ją całe kępy drzew, a przecina kilka strumieni. Żyjący tu marynarze zbudowali koła wodne i młyny, a także wozy napędzane żaglami, poruszające się po drewnianych szynach na brukowanych ulicach. Na wyspie jest wiele skalistych wzgórz, porośniętych rachityczną roślinnością, ale nie brak tu w zasadzie stworzeń będących naturalnymi mieszkańcami. Najważniejszy punkt wyspy stanowi marynarskie miasto Morski Brzeg (duże miasto, 18 500).

WAŻNE MIEJSCA

Samo Krwawe Morze jest najważniejszym miejscem regionu. Krwistoczerwone wody to wszystko, co pozostało po niegdyś potężnym narodzie Istar. W jego centrum kiedyś szalał przerażający Malstrom, ale od końca wojny chaosu wody pozostają wolne od jego wpływu.

Bycze Oko: Cieśnina pomiędzy Kothas a Mithas. Klify po stronie Mithas odbijają nadchodzące fale, przez co wody stają się szczególnie burzliwe. Spokojniejsze fale bliżej Kothas ukrywają prądy i gniazda morskich wiedzów.

Wieża Winstona: Najważniejsza ruina Karthay to monolit wysoki na 39 metrów, na którym niegdyś palono ogniska sygnałowe dla podróżujących przez Istar. Teraz jest opuszczony, a krążą plotki o ciężającej na nim klątwie.

HISTORIA REGIONU

Przed Pierwszym Kataklizmem miejsce, w którym obecnie rozciąga się Krwawe Morze, znajdowało się w sercu imperium Istar. Po Kataklizmie byli niewolnicy i skazani przestępcy zyskali wolność, żyjąc na wyspach nowo uformowanego Krwawego Morza. Straszliwy Malstrom przez stulecia izolował te wyspy, ale w ostatnich dekadach wody uspokoiły się i nic nie przeszkadza żegludze po Krwawym Morzu.

Ostatnio wielka flota minotaurów z Mithas pożegłowała do elfiego państwa Silvanesti. Zawarli układ z czarnymi rycerzami i początkowo inwazja odnosiła sukcesy. Minotaury pozostałe na obu wyspach są żądne dalszego podboju.

ESTWILDE (WSCHODNIE PUSTKOWIE)

Stolica: Brak

Populacja: Ludzie (plemiona Lor-Tai, ludożerczy Lahutianie, barbarzyńcy z gór), gobliny, ogry, giganty, centaury, krasnoludy podgórskie

Władze: Rządy plemienne

Języki: Estwildański (górcy barbarzyńcy), goblini, ogrowy, wspólny

Handel: Żywność, produkty z kóz

Charakter: NZ (górcy barbarzyńcy); ND (plemiona Lor-Tai)

Estwilde niegdyś obejmowało rozległy, pofałdowany teren pomiędzy górami Daargard i północno-wschodnimi Khalkistami. Na początku Wieku Śmiertelników większość terytorium Estwilde zagarnęły trzy smoki – czerwony o imieniu Fenastylen (albo Cinder [Żużel], CZ samiec czerwony wielki jaszczur) zajął część Estwilde i Jar Throtyl; zielony znany jako Lorrinar (albo Fume [Wyżew], PZ samiec zielony wielki jaszczur) wziął północno-wschodnie lasy, a czarny Mohrlex (lub Ptich [Smola], CZ samiec czarny jaszczur) zdobył południowe bagna Nordmaaru. Estwilde skła-

da się z suchych sawann, pofałdowanych wzgórz, lasów sosnowych i wysokich gór. Na północy leżą lasy Lahue i góry Astivar, a na południu rozciąga się Nowe Morze.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Mieszkańcy Estwilde to szorstka, ponura gromada. Skrajnie niezależni i terytorialni, strzegą się przybyszów, zwłaszcza pochodzących z Solamnii. Jednoczą się w obliczu wspólnych wrogów, ale nie łączą ich wspólne cele ani kultura.

Koczownicy Lor-Tai są najmniej podejrzliwi z tutejszych narodów, ale mają zbyt wiele zakazów (ich życie podlega licznym tabu), by swobodnie porozumiewać się z obcymi. Większość z nich mówi tylko własnym językiem, a w obecności nieznanymi w ogóle się nie odzywa. Wiodą koczowniczy żywot łowiecko-zbieracki. Gdy jakieś miejsce przypadnie im do gustu, rozstawiają namioty i rozpalają rytualny ogień. Czasami pozostają na jednym miejscu przez miesiąc, czasami tylko przez jeden dzień, nigdy jednak na stałe.

Lahutianie to niska, krępa rasa ludzi koczowników o różowej skórze porośniętej delikatnym, jasnym włosiem. Noszą naszyjniki z trawy i srebra z ozdobami ze stawów ludzkich palców. Lahutianie chętnie widzą przybyszów – ale na swoim stole. Używają trucizny wytwarzanej z soku pewnej rośliny z grupy rosiczkowatych (ST 14, zranienie, początkowy efekt – tymczasowa utrata 1k4 S, drugorzędny efekt – tymczasowa utrata 1k6 S) do osłabiania zwierzyny przed jej zabiciem. Są wiecznie głodni, a w walce zaciekli i dzicy.

Tak zwani „górsy barbarzyńcy” to przeważnie posępni i zdradzieccy ludzie, którzy regularnie kontaktują się z rasami goblinów, ogrow i innymi (z reguły nieprzyjemnymi) osobnikami, podążającymi z gór ku podnóżu Khalkistów. Ci dziwacznicy i samolubni ludzie darzą pogardą dzielnych Solamnijczyków z zachodu, także obawiając się ich. Nie ufają obcym i niewiele handlują. Ich sery, wołowina, koźle mięso, zboże i przyprawy są miernej jakości. Spożywane bywają tylko na rynku lokalnym. Większość tych osobników nie ma dość wyobraźni, by oczekiwać od życia więcej niż mają.

Najwięcej kontaktów ze światem zewnętrznym utrzymują bryganci i bandyci. Nękają szlaki karawan (na ile tylko się ośmielił pod boki trzech wielkich smoków) pomiędzy Nordmaarem a Solamnią.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Twarda ziemia dla twardych ludzi. W krajobrazie Estwilde przeważają wzgórza i pofałdowane równiny. Teren jest zróżnicowany i obejmuje Mroczne Mokradła.

Estwilde przed wojną chaosu dzieliło się na trzy części, ale teraz tylko Qualmish (Północne Wybrze-

że) uważa się za część Lemish, gdyż smoki zagarnęły resztę – Fenalysten południowe wzgórza, a Lorrinar lasy Lahue i góry Astivar.

Góry Astivar: Niewielki łańcuch górski będący terytorium ogrow. Większość żyjących tam ogrow i gigantów płaci za ten przywilej trybut Lorrinarowi. Góry są niegościnnie i wysokie. Da się je pokonać tylko szlakami wiodącymi przez kilka wąskich, krętych przełęczy. Stanowią południową granicę dziedziny Lorrinara.

Lasy Lahue: Te „lasy” to właściwie gęsta puszcza złożona z różnorodnych drzew i roślinności. Paprocie oraz krzewy porastają podszycie, a wielkie drzewa sięgają 60 metrów w górę. Niektóre obszary są tak gęsto zarośnięte, że słońce nigdy nie dociera do ziemi. Większość lokalnych dużych zwierząt przetrzebił w polowaniach smok Lorrinar.

WAŻNE MIEJSCA

Północne Estwilde jest wyschnięte i jałowe, z rzadkimi pastwiskami zdarnymi do wypasania małych stad kóz i krów. Istnieje też kilka obszarów falitych wzgórz, z lasami sosnowymi lub brzoźowymi, a także dwa potoki – Strumyk Niebieskiego Kamienia i Szewski Strumyk. Nieliczne zorganizowane społeczności są zbyt małe, by posiadały oficjalne nazwy.

Cmentarzysko Smoków: Cudowne miejsce podobno będące miejscem spoczynku wszystkich smoków. Legendy opowiadają o górach skarbów, wśród których leżą artefakty o fantastycznej, potężnej mocy. Strzegą ich jednak straszliwa magia i tajemni obrońcy. Estwilderzcy znają mnóstwo legend o tym cmentarzu, lecz nikt od dawien dawna nie dotarł tam ani nie otworzył magicznej bramy. Plotki umiejscawiają Cmentarzysko Smoków w pobliżu Qualmish.

Gliniaste Piaski: Dziwny gliniasty piasek z tego terenu ma dobroczynne właściwości lecznicze (żywe stworzenie pozostające z nim w kontakcie przez ponad 24 godziny leczy rany w tempie dwukrotnie szybszym niż naturalnie). W tydzień po wykopaniu z ziemi glina traci wszelkie medyczne własności. Wyznawcy Mishakal wierzą, że przy okazji Pierwszego Katakлизmu bogini ronila łzy, które przyczyniły się do powstania obszaru zwanego Gliniaste Piaski.

GOODLYND [DOBRA ZIEMIA] (WYNIŚCZONE PUSTKOWIA)

Stolica: Brak

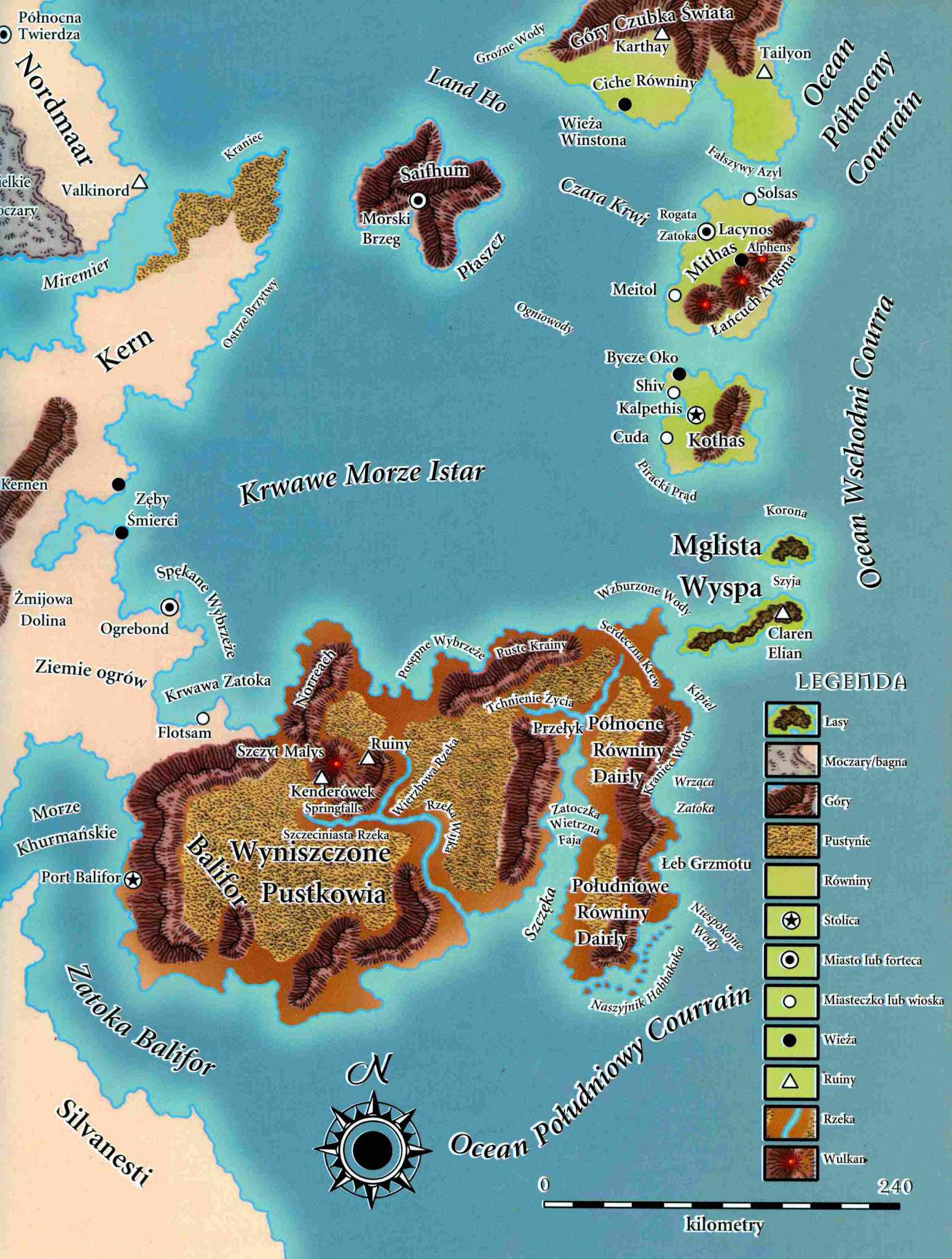
Populacja: Ludzie barbarzyńcy, kenderzy, ogry, gobliny, smokowcy, sligi

Władze: Rządy plemienne

Języki: Gobliński, kenderowy, ogrowy, sligów, wspólny

Handel: Surowa ruda, klejnoty, artefakty

Charakter: CD, ND, N, NZ, CZ



Północna Twierdza

Nordmaar

Land Ho

Góry Czubka Świata

Ocean Północny Courrain

Mielkie Moczary

Valkinord

Saifhum

Morski Brzeg

Wieża Winstona

Tailyon

Ciche Równiny

Miremier

Kraniec

Ostrze Brzytwy

Płaszcz

Czara Krwi

Falszywy Azyl

Solsas

Kern

Rogata Zatoka

Mithas

Łańcuch Argona

Meitol

Ogniwody

Bycze Oko

Shiv

Kalpethis

Cuda

Kothas

Piracki Prąd

Kernen

Zęby Śmierci

Krwawe Morze Istar

Ocean Wschodni Courra

Żmijowa Dolina

Ogrebond

Spekane Wybrzeże

Mglista Wyspa

Korona

Szyja

Claren Elian

Ziemie ogrów

Krwawa Zatoka

Wzburzone Wody

Norzech

Prosepe Wybrzeże

Puste Krainy

Serdeczna Krew

Tchnienie Życia

Przelyk

Północne Równiny

Dairly

Morze Khurmańskie

Flotsam

Szczyt Malys

Ruiny

Kenderówek Springfalls

Wierzbowa Rzeka

Rzeka Włpa

Zatoczka Wietrzna Faja

Wrzaca

Zatoka

Port Balifor

Wyniszczona Pustkowiec Balifor

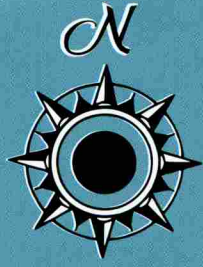
Szczecińska Rzeka

Południowe Równiny Dairly

Leb Grzmotu

Niespokojne Wody

Zatoka Balifor

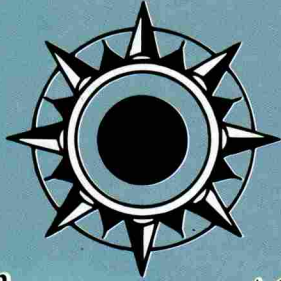


Ocean Południowy Courrain

LEGENDA

-  Lasy
-  Moczary/bagna
-  Góry
-  Pustynie
-  Równiny
-  Stolica
-  Miasto lub forteca
-  Miasteczko lub wioska
-  Wieża
-  Ruiny
-  Rzeka
-  Wulkan

0 240 kilometry



Głębia Zeboim

Zatoka Branchala

Północne Pustkowie

Ohme

Moczary

Zatoka Thoradin

Lasy Lahue

Wrota Paladine'a

Palanthas

Rzeka Vingaard

Kalaman

Legowisko Bogów

Coastlund

Hargoth

Wieża Najwyższego Klerysta

Twierdza Vingaard

Twierdza Dargaard

Gander

Góry Vingaard

Nightlund

Góry Dargaard

Estwilde

Witdel

Równiny Solamnii

Firstwell

Gargath

Ironrock

Solammnia

Throt

Busuk

Kowali Port

Twierdza Thelgaard

Solanthus

Las Wiązów

Północna Mroczna Puszcza

Dom Bogów

Deepdel

Luinstat

Kyre

Fangoth

Lemish

Władcy Zagłady

Gwyntarr

Lytburg

Góry Garnet

Dłuto

Południowe Góry Dargaard

Gwiazdny Port

Dolina Odpoczynku

Dwie Rieczki

Haligoth

Tarcza Królowej

Sanction

Caergoth

Edgerton

Hamilton

Port o' Call

Nowe Morze

Góry Khalkist

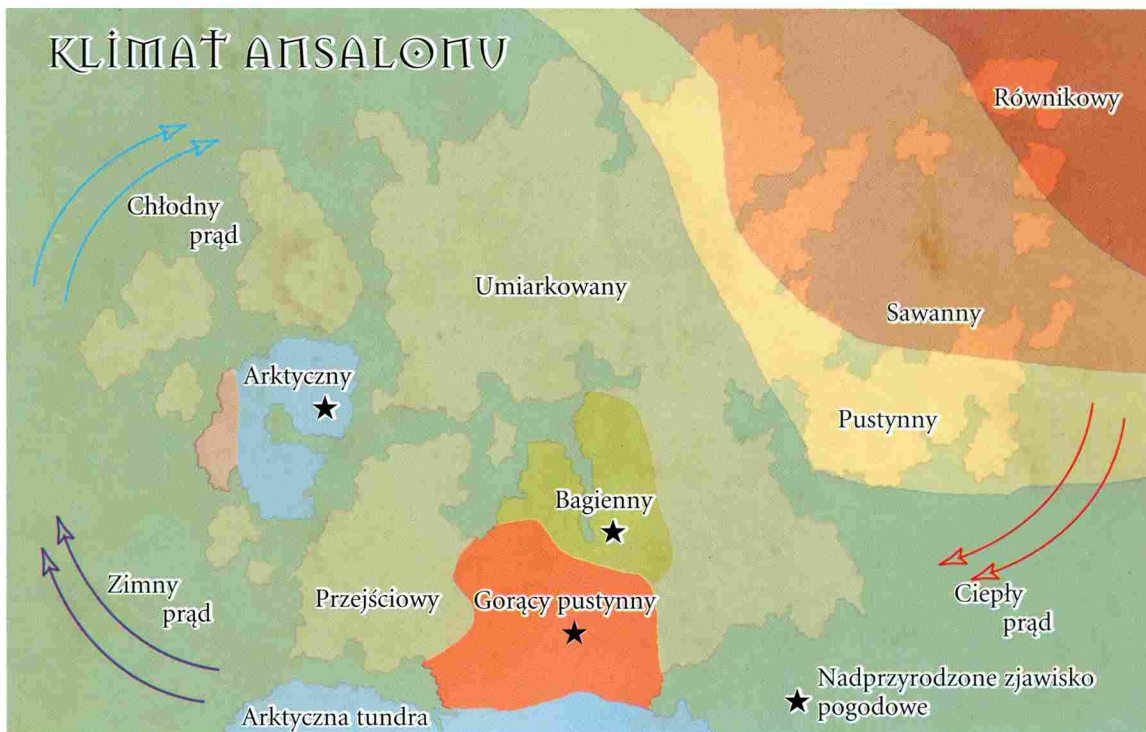
LEGENDA

-  Lasy
-  Moczary/bagna
-  Góry
-  Wulkan
-  Pustynie
-  Zniszczone ziemie
-  Równiny
-  Granica
-  Stolica
-  Miasto lub forteca
-  Miasteczko lub wioska
-  Wieża
-  Ruiny
-  Drogi
-  Rzeki



0 240
kilometry

KLIMAT ANSALONU



Ten niegdyś przyjazny region nazwany Goodlund srodze ucierpiał podczas ataków smoczej możnowładczyni Malystrixy. Smoczyca zniszczyła wioski Ludu Równin, mieszkającego na Równinach Dairly i za pomocą magii potężniejszej nawet od mocy innych smoczyczych możnowładców zniekształciła okoliczne ziemie. Jej magia spustoszyła lasy kenderów i spowodowała zniszczenie aż do zatoki Balifor i Kern. Cały region to teraz odludzie znane pod nazwą Wyniszczonych Pustkowi.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Jedynie pozostałe cywilizacje wywodzą się od Ludu Równin, a tak naprawdę tych jego członków, którzy dostosowali się do surowego środowiska Wyniszczonych Pustkowi. Bytują tu także niewielkie grupy zgnębnionych kenderów, którzy postanowili walczyć o swoje domy z groźnymi potworami zamieszkującymi te tereny.

Po śmierci Malystrixy niektórzy zaczynają powoli wracać do dawnej ojczyzny, zwłaszcza po rozpowszechnieniu plotki, że magiczne zniszczenia spowodowane przez smoki zaczynają się cofać po ich śmierci. Jednak na Wyniszczonych Pustkowiach nic takiego się nie dzieje. Mędrcy nie wiedzą, dlaczego te ziemie miałyby być pod tym względem wyjątkiem.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Zębaty łańcuch górski zwany Łańcuchem Goodlund rozciąga się w środku Zniszczonych Pustkowi i należy do najwyższych wzniesień całego Ansalonu. Trzęsienia ziemi i erupcje wulkanów nieustannie powodują drobne zmiany w krajobrazie. Niektó-

rzy mieli nadzieję, że po śmierci wielkiego smoka ziemia uspokoi się, ale na razie nie widać żadnych po temu oznak.

Goblinie katakumby: Pod ziemią Wyniszczonych Pustkowi kryją się ruiny goblinich katakumb, których część się zapadła, przez co teraz gnieźdzą się w nich stworzenia dotknięte plugawym wpływem Malystrixy. Grupy zgnębnionych kenderów przemieszczają się przez pustkowiec poprzez te właśnie tunele.

Morze Żużlu: Piaski Śmiejących Krain zostały zwęglone i przemienione w czarny popiół. Podróż przez ten region jest skrajnie niebezpieczna, gdyż czarny piach zalepia oczy, uszy, nosy i gardła wszelkich żywych stworzeń. Ziemię tę nawiedzają wiry piaskowe i burze z piorunami niosące czarne deszcze. Na wpółzagrzebane w czarnych piaskach leżą oczyszczone kości setek bezgłowych smoczyczych szkieletów – ofiar Malystrixy.

Płonące Piaski: Na północ od Równin Dairly rozciągają się Płonące Piaski – rozległa pustynia poprzecinana jeziorami lawy i smolne jamy. Wszędzie wydobywa się para wodna, a powietrze jest gęste od popiołu. Trujące opary zioną ze szczelin w ziemi i grożą śmiertelnym zatruciem. Nieostrożny podróżnik może także zginąć w strumieniu lawy tryskającym ze szczeliny.

Szczyt Malystrixy: W sercu Łańcucha Goodlund wznosi się olbrzymia góra otoczona aktywnymi wulkanami. Wpływy gorącej lawy i zdradliwe osuwiska skalne czynią podróż na szczyt bardzo niebezpieczną. Na szczycie góry stoją ruiny dawniejszej Wieży Wielkiej Magii (nazwane „Ruinami” przez kenderów, który mieszkali w okolicy, zanim wyгнаła ich Malystrixy). Niektórzy twierdzą, że smoczy-

ca wykorzystywała moc magiczną utrzymującą się w ruinach do szerzenia zniszczeń. To ponoć jest przyczyną, dla której kraina nie powraca do normalnego stanu nawet po jej śmierci.

WAŻNE MIEJSCA

Wiele miejsc słynnych z czasów Wieku Rozpaczki albo zostało kompletnie zniszczone, albo nierozpoznawalne po spustoszeniach dokonanych przez Malystrixa. Teraz mało kto chce w ogóle wracać w tamte strony, by wskazywać ważne miejsca.

Khotaa (małe miasteczko, 1918): Tu mieszkają jedynie ludzie żyjący na Wymiszczonych Pustkowiach. To ocalała garstka z Ludu Równin. A raczej tej jego części, która pozostała pomimo zniszczenia domów i rodzin przez Malystrixa. Khotaa to największe z barbarzyńskich osiedli w tym regionie.

Zwęglisko (wieś, 357): Na południe od Góry Malystrixa w ruinach starożytnego miasta noszącego kiedyś nazwę Talin mieszka klan zgnębionych kenderów. Miasto jest poczerniałe, spaliła je bowiem Malystrixa – stąd zresztą jego obecna nazwa. Głęboko pod miastem ciągną się podziemia, tajemne przejścia i ścieżki do goblinich katakumb. Zgnębieni kenderzy wykorzystują je jako bazę operacyjną do ataków na siły zrodzone ze zła Malystrixa.

HISTORIA REGIONU

Goodlund był kiedyś najpiękniejszą krainą wschodu – jeśli wierzyć tym nielicznym, którzy to jeszcze pamiętają. Pierwszy Kataklyzm przyniósł tym ziemiom niewiele zniszczeń, ale niedługo potem pojawiła się smoczyca Malystrixa. Wygnała kenderów z Lasów Kenderów i zaatakowała Lud Równin

mieszkańcy na Równinach Dairly. Jej magia zniekształciła ziemię i obróciła cały kraj w pustkowie, na które mało kto waży się zapuszczać.

Malystrixa nie żyje, lecz wciąż spotkać tu można podległe jej czerwone smoki. A i sam kraj pod jej nieobecność nie stał się ani odrobinę łagodniejszy.

HYLO [Wysnis]

Stolica: Hyla

Populacja: Kenderzy, ludzie, gobliny, ogry

Władze: Oligarchia (skrajnie demokratyczna)

Języki: Goblinski, kenderowy, ogrowy, wspólny

Handel: Drewno, drewniane rzeźby, profesjonalni poszukiwacze, heban, nieobrobione klejnoty, zioła lecznicze

Charakter: ND, N, CD, CN

Hyla, zwane także Kenderowem” jest położone w lesistym, północno-wschodnim regionie wyspy Północny Ergoth. Ziemie kenderów są dobrze strzeżone, z zachodu zamknięte rozległym łańcuchem górskim, ze wschodu cieśninami Algoni, bezludnymi pustkiewiczami na północy i niegościnnymi pustyniami Ker-Manth od południa.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Od czterystu lat kenderzy z Hyla wiodli stosunkowo beztrudne życie. Pierwszy Kataklyzm odciął ich od reszty kontynentu, więc mieli lasy Północnego Ergothu tylko dla siebie. Wiek Śmiertelników przyniósł zmianę, gdy zniszczenie Kenderówka na wschodzie spowodowało wielką migrację zgnębionych kenderów na te tereny. Od tamtej pory różnice między



Gobczujka

zgnębionymi kenderami a dawnymi mieszkańcami Hylo wywołują napięcie i konflikty.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Kenderowo jest dobrze strzeżone. Cieżniny Algoni leżą na wschodzie, a przyjazny naród Solamnińczyków i szerokie pasmo górskie chroni zachodnią granicę. Ziemię na południe od Kenderowa to niegościnnie pustynie, a na północ – bezładne pustkowie.

Łańcuch Gór Strażniczych: Ten łańcuch górski od zawsze chronił zachodnią granicę Hylo; broni mieszkańców Ergoth przed nieustannym strumieniem kenderskich wędrowców.

WAŻNE MIEJSCA

Naród kenderów był dawniej liczniejszy i zasiedlał więcej miast, ale Kataklizm zniszczył inne metropolie w okolicy i zmienił prowincjonalną wioskę Hylo w miasto portowe.

Cytryna (duże miasteczko, 4748): Z przybyciem zgnębionych kenderów portowe miasteczko Cytryna przeszło drastyczne zmiany. Kenderzy zaczęli nakładać podatki na import i eksport, które utrudniły życie kupcom handlującym drewnem z północą. Zgnębiona kenderka o imieniu Nikki Firestopper [Zatyczka dla Ognia] (N kobieta zgnębiona kender Łtr4) wynajęła grupę gnomów do skonstruowania nowego okrętu wojennego w przystani Cytryny. Zamierza użyć go do wspomoczenia narodu Hylo w obronie od strony morza.

Gobczujka (sioło, 75): Gobczujka to jedyna osada założona wyłącznie przez zgnębionych kenderów. Jest to przysadzista, lecz imponująca kamienna forteca wzniesiona na granicy Kenderowa i Sikk'et Hul dla obrony tego pierwszego przed inwazją goblinów. Przez ostatnią dekadę kenderzy z Gobczujki wzięli na siebie zadanie wyprowadzania przeciw goblinom uderzeń prewencyjnych.

⇒ Zabójca królików ⇒

Zabójca królików to nazwa nadana sztyletowi używanemu przez sławnego (lub niesławnego?) kendera Tasslehoffa Burrfoota, który twierdził, że znalazł go w ruinach Xak Tsaroth. Oręż stał się sławnym *zabójcą królików*, gdy Tasslehoff dowiedział się, że nóż będzie użyteczny tylko w razie ataku zaciekłych królików. Nóż okazał się przydatny w wielu okazjach, zwłaszcza w chwili, gdy Tasslehoff użył go przeciw samemu Chaosowi.

Zabójca królików to *sztylet* +4, który zawsze powraca do właściciela w ciągu 1k20 godzin od zgubienia bądź kradzieży. Niemniej ofiarowany komuś, wiąże się z nowym posiadaczem i pozostanie przy tej osobie, póki ona znów nie podaruje go następnej.

Umiarkowane przywoływanie i poznanie; PC 7; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *drzwi po-*

Hidal (wioska, 437): Hidal leży blisko rozległego kompleksu jaskiń, uznawanego za pradawny dom huldrefolk. Kenderzy pochodzący z Hylo zawsze lubili badać jaskinie, ale od czasu Ucieczki Kenderów miasteczko Hidal przyciągnęło wielu zgnębionych kenderów, którzy odkryli, że system jaskiń jest łatwy do obrony i bezpieczny przed atakami z powietrza. Teraz zgnębionych kenderów jest tu trzy razy tyle, co miejscowych.

Hylo (duże miasto, 19 563): Hylo to stolica Kenderowa, największe istniejące miasto kenderów. Przybycie zgnębionych kenderów po Ucieczce Kenderów zwiększyło populację i wywołało niepokoje społeczne, gdyż prawdziwi kenderzy starają się żyć razem ze zgnębionymi. Kenderom z Hylo przewodzi zgnębiona kenderka zwana Belladonną (N kobieta zgnębiona kender Woj3/Łtr8), która nieustannie usiłuje przekonać miejscowych kenderów z Hylo o potrzebie militarnych ćwiczeń, ufortyfikowanych linii obronnych i innych działań przygotowujących od ochrony przed ewentualną napaścią.

Nózka (osada, 745): Ta osada – położona na jedynej przełęczy wiodącej z Kenderowa do Imperium Ergothu – zajmuje strategiczne miejsce. Ze względu na to zgnębieni kenderzy, którzy się tu sprowadzili, próbowali przejąć kontrolę nad przełęczą. Miejscowi kenderzy sprzeciwili się im i uniemożliwili próbę. Obie strony w końcu pogodziły się i Nózka jest obecnie jedyną osadą, w której zgnębieni i miejscowi kenderzy mieszkają w zgodzie.

Oceania (osada, 533): Osada pełna długich, nieużywanych pomostów, które ciągną się od podstawy Gór Strażniczych aż na suchy ląd. Zgnębieni kenderzy budują domy pod pomostami i zasłaniają je chrustem, ukrywając przed cudzym wzrokiem. Oceania słynie przede wszystkim z dziwacznych umieszczenia doków i łodzi rybackich na zboczu góry.

Patrzaj (małe miasto, 11 076): Jest to drugie pod względem rozmiaru osiedle w regionie. To

przez wymiary, zlokalizowanie stworzenia, twórca musi być na co najmniej 12. poziomie; Cena 37 302 stl; Koszt stworzenia 18 802 stl + 1480 PD.

⇒ Okulary arkanisty ⇒

Rzadko spotykane magiczne soczewki osadzone w mocnej platynowej oprawie, zwykle dopasowane do szczuplejszych ras, jak kenderzy i elfy. Pozwalają czytać każde pisane słowo i doskonale tłumaczyć użyty język na zrozumiałą mowę. Można w ten sposób odczytać nawet magiczne pismo, ale zrozumienie treści niekoniecznie gwarantuje zdolność rzucenia zaklęcia. Okulary tłumaczą tylko teksty pisane. Nie pozwalają używać ani rozumieć nieznanego języka mówionego.

Słabe poznanie; PC 5; Stworzenie cudownego przedmiotu, *odczytanie magii, rozumienie języków*; Cena 8300 stl.

przepiękne miejsce zbudowano na drzewach u podnóża potrójnego wodospadu. Nie mieszka tu żaden zgnębiony kender, gdyż jest to miejsce niezabezpieczone przed atakiem. Za to zgnębieni kenderzy przychodzą tu najczęściej, aby przyjrzeć się budzącym podziw wodospadom, które przypominają im piękno utraconej ojczyzny.

Tędy (osada, 649): Osada położona na zachód od Gobczujki na granicy ziem goblinów. Mieszkający tu prawdziwi kenderzy wiecznie mają nieporozumienia ze zgnębnionymi kenderami z Gobczujki.

Wieża (wieś, 300): Tajemnicza wieża skonstruowana z obsydianu, położona po drugiej stronie Zatoki Potworów patrząc z osady Hylo, a na północny-zachód od fortecy Gobczujka. Większość jej mieszkańców to miejscowi kenderzy. Istnieją różne opowieści o powstaniu Wieży, lecz wszystkie zgadzają się w tym, iż mieszka tam duch potężnego maga, który jest najlepszym przyjacielem, jakiego może mieć kender z Hylo. Niektórzy twierdzą nawet, że jest to czarodziej Magius, spętany klątwą, którą zdejmie tylko przyniesienie mu jego równie sławnej laski). Duch stał się dla kenderów wyrocznią i ostrzega ich przed nadchodzącymi katastrofami. Ci żyjący w Wieży i blisko niej chronią to miejsce przed potencjalnymi łupieżcami (cały czas przeszukując i podziwiając przedmioty w wieży dla własnej rozrywki.

Wszyscy kenderzy wierzą, że mieszkający w Wieży duch ostrzega ich przed nadchodzącym niebezpieczeństwem.

HISTORIA REGIONU

Legenda głosi, że region ten założyła grupa kenderów, która jakoś gdzieś „pożyczyła” w Wieku Snów latający zamek. Niezależnie od początków, rasa rozmnożyła się w tym regionie. Kataklizm przyniósł wiele szkód kenderom z Hylo. Wielu z nich spotkała śmierć. Niemniej przy okazji stworzył on naturalne bariery chroniące ich naród. Przez setki lat panował względny spokój i dobrobyt.

Wszystko zmieniła Ucieczka Kenderów. Miejscowi przedstawiciele wspomnianej rasy, zbyt dobroduszni by przepędzić zgnębnionych współbraci, nie mieli pojęcia, że kenderzy z Goodlund przysporzą problemów społecznych i podważą tradycyjne prawa kenderskiego życia. Miejscowi kenderzy po dziś dzień nie rozumieją zgnębnionych kenderów i wielu otwarcie podejrzewa, że na tamtych ciąży jakaś klątwa.

LODOWE PUSTKOWIE

Stolica: Brak

Populacja: Ludzie (Lud Lodu), thanoi, smokowcy, białe smoki

Władze: Miasto-państwo (Tarsis); rządy plemienne (równiny); totalitaryzm (lodowce)

Języki: Kharoliański, thanoiski, wspólny (lodowi barbarzyńcy)

Handel: Futra, mięso, tłuszcz, lud (lodowi barbarzyńcy); haki, grot harpunów, płozy do łodzi (Tarsis)

Charakter: PD (Lud Lodu); N (Tarsis); PZ (thanoi)

Zamarznięty krajobraz Lodowego Pustkowie pozostaje w większości nieznaną i niezbadaną. Mroźny klimat w połączeniu z obfitością drapieżców i obecnością dzikich thanoi zniechęca do podróży. Ten region rozciąga się na południe od Zeriaku na Równinach Pyłu i ciągnie się na południe poza zasięg znany większości ansalońskich kartografów i daleko na zachód ku morzu Sirrion.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Władzę nad regionem dzielą dwie bliźniacze białe smoczyce, które obwołały się paniami Lodowego Pustkowie. Cryonisis (lub Ice [Lód], CZ samica biały jaszczur) objęła zachodnią część lodowca, a Frieslandia (albo Freez [Mróz], CZ samica biały jaszczur) zagarnęła wschodnią połowę krainy. Smokowcy służący obu smoczycom kontrolują większość skromnych zasobów i surowców krainy, a thanoi i Lud Lodu walczą o pozostawione resztki.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Lodowe Pustkowie stało się jeszcze zimniejsze i bardziej zdradliwe niż przed Drugim Kataklizmem. Lodowe upiory polują teraz na mroźnych polaciach ziemi niczyjej, a sam teren uległ rozszerzeniu i przemianom, co zniszczyło lub zamaskowało dawne punkty orientacyjne.

Parzący Lód: Wbijając się w Równiny Pyłu, ta zabójcza, lśniąca lodowa kra emanuje nienaturalnym zimnem, piekąc ciało wszystkich dotykających jej istot (żywe istoty w bezpośrednim kontakcie z parzącym lodem otrzymują 1 obrażenie od zimna w każdej rundzie kontaktu). Na parzącym lodzie żyje horda lodowych upiórów, co czyni z tego regionu jeden z najniebezpieczniejszych obszarów Lodowych Pustkowie.

Zatoka Gór Lodowych: Niemal wiecznie zamrznięta zatoka, a to wskutek zmian, jakie zaszły podczas Wieku Śmiertelników.

WAŻNE MIEJSCA

Przez okrągły rok Lodową Ścianę, wchodzącą w skład Lodowych Pustkowie, spowija chłodne powietrze i chłuszczą zaciekle burze śnieżne. Zimą słońce ledwo się pojawia, tocząc się jak chłodny węgielek po północnym horyzoncie. Nawet wówczas często je przysłaniają śnieżne burze i zawieruchy. Tutejsi mieszkańcy przywykli do chłodu i ciemności, ale przybyszów dotyka zdradliwa melancholia, która zmusza ich do przemierzania pustkowie, by „zaczepnąć powietrza”. Najczęściej giną pośród lodów.

Zamarznięta Przeszłość: Starożytne miasto huldrefolków, doskonale zachowane w lodzie i podobno przeklęte. Ogromny portal, zwany Łukiem Zamarzniętej Przeszłości, ma prowadzić do innego miasta huldrefolków (albo do wielkiego skarbu, zależnie od opowiadającego), niemniej odkąd miejscowi sięgają pamięcią, nikt nie zdołał go otworzyć.

Zamek na Lodowej Ścianie: Niegdyś, podczas wojny lancy tym zamczyskiem władał czarny elf będący smoczym arcywładcą. Teraz jednak Zamek na Lodowej Ścianie całkowicie otacza lodowiec, który powstał skutkiem działania smoczej broni oddechowej. I Cryonisis, i Frisindia trzymają tu swe nieliczne mienie, między innymi smocze czaszki na niedokończone *totemy czaszek*. Zamku strzeże garnizon ponad stu weteranów sivaków oraz kilka dziesiątek thanoi, którzy służą jako mniej wartościowe wojsko. Dowodzi nimi ogromny smokowiec imieniem Franatik (PZ samiec sivak Trp11).

HISTORIA REGIONU

O skromne, zapewniające byt zasoby zamarzniętej tundry Lodowych Pustkowi przed Latem Chaosu walczyły trzy rasy. Ludzie o dobrym charakterze, potomkowie osadników sprzed Katakliizmu, którzy osiedlali się tu przed nadejściem lodowca i przemienili się w plemię znane jako Lud Lodu. Od zawsze pozostają oni w konflikcie z dzikimi thanoi. Niekończąca się wojna przeszła w chaos po smoczej czystce, gdy przybyły Cryonisis i Frisindia. Smocze bliźniaczki zabiły Sleeta [Śniega] (białego smoka, który wcześniej dominował na tym obszarze) i przejęły władzę nad Lodową Ścianą.

KHAROLIS

Stolica: Alsip

Populacja: ludzie, krasnoludy Neidarowie, ogry

Władze: Dyktatura (rycerze nerakijscy); na wspólne niezależne społeczności plemienne (ogry)

Języki: Kharoliański, krasnoludzki, nerakijski, ogrowy, wspólny

Handel: Zboże, drewno (głównie cedr i dąb), tytoń, broń (Kharolis); waluta, konie, zwierzęta juczne (Jelek)

Charakter: PZ, CZ, CD

Kharolis, ład przekształcony przez poprzednią smoczą możnowładczynię Beryllintranox, po śmierci zielonej smoczycy przechodzi odmianę. Za sprawą czarnych rycerzy, ogrów i goblinów jest to obszar niebezpieczny dla podróżników.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Utarczki z thanoi na południu zdarzają się rzadziej niż przed okupacją czarnych rycerzy. Produkcja rolnicza się zmniejszyła, gdy magiczne lasy wyrosły na polach uprawnych i wielu rolników oraz osadników musiało przenieść się na południe. Większość wy-

tworzonych dóbr trafia do kwatery głównej rycerzy w Jelek w zamian za monety.

Po śmierci Beryllintranox czarni rycerze, którzy zarządzali regionem Kharolis, nadal sprawują tu władzę. Może się to jednak zmienić po upadku Miny i powrocie bogów.

Rycerze pozwalają małym bandom ogrów działać w południowych regionach, gdyż są nawykłe do chłodów i mogą szybko odpierać najazdy thanoi. O czym jednak rycerze nie wiedzą, ogry zawarły sojusz z morsoludźmi. Obie rasy zawarły pakt krwi mający na celu obalenie władzy czarnych rycerzy i zagarnięcie Kharolis. Niektórzy ludzie buntownicy podobno są w tajemnym porozumieniu z tymi siłami zła. Plotki głoszą, że buntownicy pomogą thanoi i ogrom pokonać rycerzy, a potem sami zwrócą się przeciw tymczasowym sojusznikom.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Niegdyś na tych terenach rosła gęsta puszcza i przez lata rozrastała się na południe z niewiarygodną szybkością. Drzewa wciąż żyją, lecz magiczna siła, która karmila je i mnożyła, już nie istnieje.

Wzgórza Ogniokrabów: Pomimo upiornej historii ten łańcuch wzgórz pozostaje spokojny i cichy od Lata Chaosu. Ludzie nie unikają tych okolic, ale rycerze założyli niewielką placówkę, aby wykorzystać przewagę wysokości.

Zamarznięte Wzgórza: Nazwa nieadekwatna w obecnych czasach, ale niegdyś terytorium te porastała tundra. Fortece Waw i Vash dawniej wyznaczały granicę domeny Ludu Lodu. Teraz stoją opuszczone.

WAŻNE MIEJSCA

Wiele dawniejszych punktów orientacyjnych, budowli i ruin całkowicie znikło za zasłoną roślinności albo w głębi nieistniejących na mapach lasów. Te miejsca nadal czekają na ponowne odkrycie.

Alsip (duże miasteczko, 3869): Portowe miasto najbliższe lasowi Wayreth. Większość domostw i kramów zbudowano przede wszystkim z chrustu oraz gliny i podparto nasmołowanymi belkami. Każde okno zdobi skrzynka z kwiatami. Gdy czarni rycerze po raz pierwszy najechali Kharolis, tu właśnie stacjonowały ich największe siły. Z początku napotkali opór, lecz po kilku publicznych egzekucjach zaprowadzili porządek. Czarni rycerze nadal pozwalają statkom innych narodów handlować tu i wymieniać towary, ale wszystkie transakcje obłożyli wysokim podatkiem, a nadto konfiskują towary, jeśli kupiec próbuje się z nimi targować. Skutkiem tego wielu handlarzy przerzuciło się na wymianę towarową, unikając rozliczeń w monetach dla zmylenia nadzorczy portu.

Wietrzna Baszta (osada, 481): Osada, od dawna leżąca przy Wietrznej Sturdze. Teraz jest jedną z wielu placówek rycerzy ciernia wykorzystywaną

w misji poszukiwań Wieży Wayreth. Po śmierci smoczey możnowładczyni Beryllintranox forteca stała się pierwszą linią obrony rycerzy przeciw rosnącemu zagrożeniu ze strony goblinów z południowego Qualinesti. Gobliny nie darzą sympatią żadnej innej rasy – nawet jeśli niegdyś służyli po tej samej stronie.

HISTORIA REGIONU

Wiek Śmiertelników przyniósł Kharolis wielkie przemiany. Magia zielonej smoczycy Beryllintranox przekształciła ziemię na południe od Wietrznej Strugi z tundry w lasy o klimacie umiarkowanym. Morsoludzie i polarne niedźwiedzie uciekły dalej na południe, do swych pierwotnych ojczystych ziem, pozostawiając terytorium ludziom, których wspierały bandy ogrów pod flagą rycerzy Takhisis. Mieszkańcy Kharolis z początku witali armię najeźdźców z radością, ale od tamtego czasu nauczyli się już gardzić i przeciwstawiać się surowemu reżimowi.

Elfy, które dawniej kontrolowały południowe granice Qualinesti, wycofały się z tego terenu. Liczne, zdyscyplinowane wojska goblinów, które wyłoniły się jak gdyby znikąd, wypędziły długowieczną rasę lub wybiły jej przedstawicieli. Kharoliańczycy rozważający ucieczkę na tamte ziemie spod tyranii czarnych rycerzy muszą teraz poważnie przemyśleć decyzję.

KHUR

Stolica: Khuri-Khan

Populacja: Nomadzi (pustynia), gobliny, ogry

Władze: Niezależne chanaty

Języki: Gobliński, khurski, krasnoludzki, nerakij-ski, ogrowy

Handel: Konie, towary skórzane, diamenty, szkło, przyprawy, oliwa, artefakty

Charakter: PZ, PN

Wiek Śmiertelników był dla Khur czasem walki, poświęcenia i zamętu. Kraina otrząsnęła się ze zniszczenia spowodowanego przez Malystrixx, odnowiona i pełna dumy. Pustynni wojownicy Khur – znani zarówno z umiłowania piękna, jak z wojowniczej natury, po dekadach przeżytych pod okiem Czerwonej Drapieżniczki – powracają z wygnania i znów łączą się w grupy. Plemiona odnawiają dawne sojusze i znów krążą opowieści o wędrownym gwiazdzie – przywódcy, który zjednoczył siedem klanów w jeden.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Siedem plemion Khur – Fin-Maskar, Hachakeee, Khur, Mayakhur, Mikku, Tondon i Weya-Lu – podlega władzy jednego chana. Większość pustynnych szczerpów wiezie koczownicze życie w karawanach, miastach namiotów i obozach. Niektórzy żyją w miastach wbudowanych w zbocza wzgórz i dolin albo

w pozostałościach twierdz zielonej smoczey armii. Są ludem podejrzliwym, honorowym i wytrwałym.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Wybrzeża Khur z trzech stron oblewa Morze Khurmańskie. Khur graniczy z Baliforem, Neraką, Thoradinem i Khalkistami, a także z najbardziej wysuniętą na północ granicą Silvanesti. Na północy pofałdowane wyżyny i urwiste, skaliste sawanny zbiegają w dół ku Morzu Khurmańskiemu i kończą się stromymi klifami. Na południowy i zachodni Khur składają się pustynie pozbawione wszelkich szlaków, za to poprzecinane górkami łańcuchami i rzadkimi oazami. Nawet w najchłodniejszych miesiącach roku Khur jest suchy i gorący. Latem zmienia się w parującą, rozpaloną pustynię.

Płonące Ziemie: Po środku chanatu Mikku, na południowych terenach Khur rozciągają się Płonące Ziemie – wielka słona pustynia pozbawiona wody i życia roślinnego. Słońce wypala tu płytki skryształizowanej soli. W nocy powietrze jest nieruchome i zimne. W tym regionie żyją dziwaczne istoty, które lubią podobne warunki. Krążą plotki o ukrytych pod ziemią ruinach datujących się na czasy rządów króla-kapłana.

WAŻNE MIEJSCA

Khur to kraina rozległych pustyń i nieprzebytych pustkowi – dotyczy to zwłaszcza czasów następujących po zniszczeniu kruchoego ekosystemu wokół Morza Khurmańskiego i zatruciu wód zatoki Balifor, do czego przyczyniła się rzecz jasna Malystrixx. Efektem ubocznym zmian klimatycznych stało się odkrycie setek starożytnych istarskich przedmiotów na wybrzeżach Khur.

Delphon (duże miasto, 18 751): Miasto na terytorium Weya-Lu, w którym żyje ciekawa mieszanina rodowitych koczowników z drugim i trzecim pokoleniem potomków najemników, żołnierzy i oficerów z zielonych smoczycy armii. Niedawno w mieście władzę zdobył pewien Weya-Lu imieniem Kasimir di Kyre (ND mężczyzna człowiek Trp9), wnuk bohatera wojny lancy, przychylnie przyjęty przez miejscowych oraz potomków ludzi z zachodu.

Khuri-Khan (duże miasto, 22 424): Stołeczne Khuri-Khan niegdyś było jednym z najwspanialszych miast wschodniego Ansalonu. Podczas wojny lancy zdobyły je wojska zielonej smoczycy armii. Miasto kilkakrotnie plądrowano i niewiele pozostało z dawnej świetności. Wciąż kwitną tu bazy i targi, działają egzotyczne kaplice i świątynie poświęcone khurskim aspektom bóstw.

Kortal (osada, 868): Wioska, która podczas wojny lancy była centralnym punktem sił okupanta, czyli zielonych smoczycy armii. Później władali nią rycerze nerakijscy. Obecnie należy do chana Khur, któremu wiele kłopotu sprawia utrzymywa-



nie kruchych sojuszy między wrogimi wcześniej plemionami.

HISTORIA REGIONU

Tradycyjni mieszkańcy Khur często nazywają Katakizm „Potopem”, ponieważ ogromne powodzie pochłonęły wielu koczowników i wielką część ziem ich przodków. Gdy niedobitki usiłowały rozpocząć życie na nowo, wielki przywódca imieniem Keja powstał i zjednoczył wszystkie pozostałe jeszcze plemiona. Unia nie przetrwała jednak śmierci wodza i każdy z jego synów stał się władcą jednego z siedmiu plemion aktualnie żyjących w regionie Khur. Nazwa regionu pochodzi od największego z obecnych szczepów.

Smoczy władca Ariakas chciał namówić waleczny i dziki Khur, by w wojnie lancy stanął po stronie smoczyc armii. Niektóre plemiona tak uczyniły, zwracając się ku Złu, ale inne pozostały niezależne. Wszystkie jednak spotkały cierpienia, póki nie przybył młody rycerz solamnijski imieniem Morgan di Kyre i nie pomógł im w wojnie partyzanckiej przeciwko wrogom. Bohatera siedmiu plemion okrzyknięto „Wybawicielem”. Zarówno syn, jak i wnuk rycerza wyróżnili się nosząc jego nazwisko.

NERAKA

Stolica: Jelek

Populacja: Ludzie (cywilizowani oraz nomadzi), ogry, hobgobliny, smokowcy

Władze: Dyktatura (rycerze); rządy plemienne

Języki: Goblinski, khurski, krasnoludzki, lemijski, nerakijski, nordmaarski, ogrowy, solamnijski

Handel: Niewolnicy, obsydian, wapień, najemnicy, przemysł, lamy, wełna

Charakter: PZ, PN

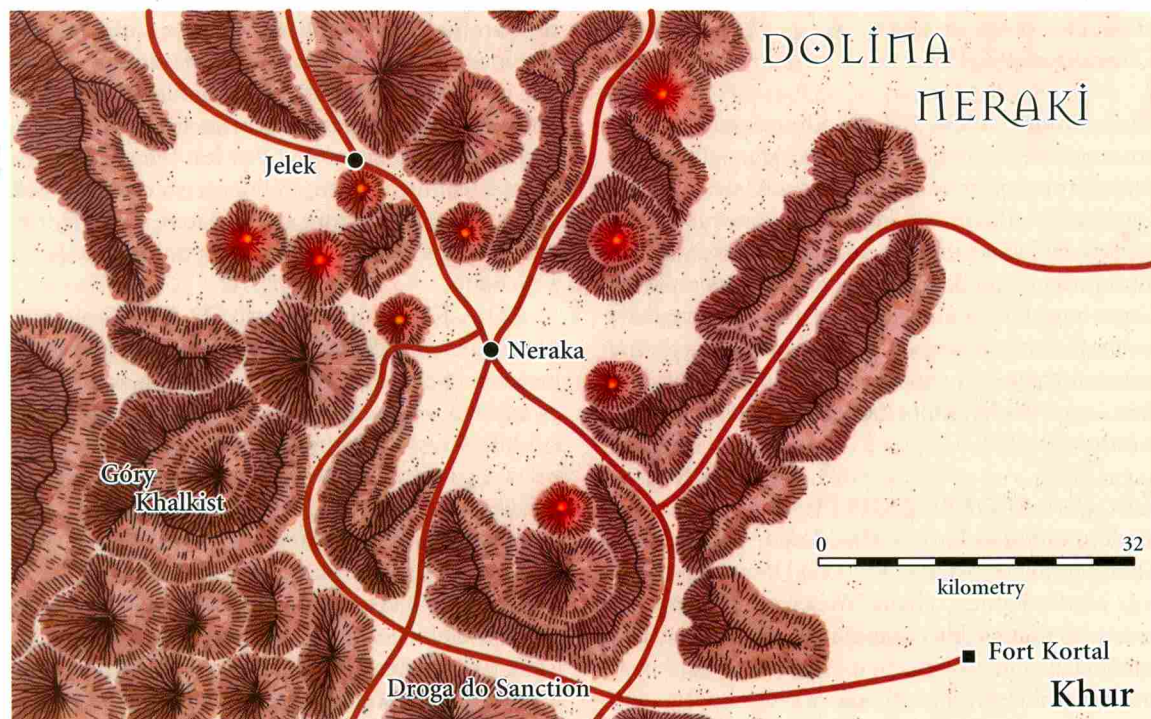
Region o nazwie Neraka – niegdyś centrum wszelkiej ciemności i zła na Krynnie – wzrósł w znaczenie i prestiż w latach po wojnie chaosu i Radzie Ostatnich Bohaterów. Będąc główną siedzibą rycerzy nerakijskich, region obfitował w wojska i napływające zewsząd pieniądze. Po zdarzeniach wojny dusz i upadku Miny, siły rycerzy nerakijskich bardzo podupadły i przyszłość ich tytularnego regionu jest niepewna.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Niegdyś mieszkańców tej krainy zdominowali rycerze Takhisis. Ludzkie, hobgoblińskie i ogrowe plemiona przywykły do życia pod rządami każdego, kto w danym czasie uzurpuje sobie władzę. Po krainie rozsiadane są różne osady, a największe zagęszczenie ludności to miasto Neraka oraz miasteczka Jelek i Telvan. Kraina – ze wszystkich stron otoczona przez potencjalnie wrogie siły, jak naród smokowców z Teyr i pustynni wojownicy Khur – jest odcięta od większości handlu i żyje głównie z przemytu, ciemnych interesów oraz szczęścia handlarzy-łotrzyków. Wielu mieszkańców Neraki spogląda na południe, ku Sanction, żywiąc nadzieję na udział tamtego miasta w kształtowaniu przyszłości regionu.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Północna część regionu jest skalista i naznaczona bazaltowymi graniami pokrytymi suchymi krzewami lub sosnami. Powszechnie występują trawiaste równiny, ale gleba jest niezbyt żyzna. Na południu wulkany buchają w niebo płomieniami i dymem, niejednokrotnie zasnuwającym słońce. Równiny Neraki na pierwszy rzut oka wydają się



plaskie i jednakowe, ale przecinają je pęknięcia oraz szczeliny, przez które spod powierzchni do- bywa się para i dym. Region na południu graniczy z krasnoludzkimi ziemiami Thoradinu i z ogrowym narodem Blöde, z pustyniami Khur na wschodzie oraz z regionami Estwilde i Nordmaar na dalekiej północy.

Dolina Neraki: Nawiedzana przez złe moce dolina, określana przez krasnoludy od zakończenia wojny lancy nazwą Gamashinock, czyli Pieśń Śmierci. Rozrzucone po okolicy czarne szczątki dawnej świątyni Królowej Ciemności wyglądają niczym ogromne smoliste kryształy sterzące z piasku. Według bajarzy to tutaj Mina wyłoniła się z burzy, by poprowadzić czarnych rycerzy na wojnę dusz.

WAŻNE MIEJSCA

Rycerze Takhisis zdobyli kontrolę nad regionem w trakcie inwazji na Ansalon podczas Lata Chaosu. Dołożyli starań, aby poszerzyć swe władztwo i granice Neraki, obwołując się na koniec rycerzami nerakijskimi i porzucając imię bogini, która ich opuściła.

Dom Bogów: Dom Bogów to zagłębienie w kształcie misy położone na szczycie góry w centrum Khalkistów. To mistyczne miejsce o ewidentnie boskim pochodzeniu. W jego środku znajduje się okrągła tarcza z czarnego kamienia, odbijająca nocne niebo nawet w jasnym świetle dnia.

Dom Bogów pozostał miejscem mistycznym i tajemniczym także po Lecie Chaosu. Nieliczni, którzy odwiedzili je po wojnie chaosu (i przeżyli, by powrócić z opowieścią), twierdzili, że przegnało ich wszechogarniające poczucie zła i ciemnych mocy, tak silne, że nawet najwaleczniejszy, najdzikszy ogr nie zniósłby tego. Wielu znów wierzy, że właśnie w Domu Bogów Takhisis przebywała przed odzyskaniem pełni sił.

Po powrocie bóstw Dom Bogów znów odbija konstelacje w czarnej taflii, chociaż gwiazdy układają się inaczej. Znikły gwiazdozbiory Paladine'a i Takhisis.

Jelek (duże miasteczko, 4690): Jelek to zaniedbane szare miasteczko na zakurzonych równinach Neraki. Ulice są tu wyjątkowo błotniste. Niegdyś była to placówka smoczycy armii, a jego dobre czasy zapoczątkowali czarni rycerze i inni bezwzględni lokalni przywódcy. To miejsce narodzin Morhama Targonne, Władcy Nocy, który kazał zamordować Mirielle Abrenę, stanowi zatem naturalny wybór na nowe centrum polityczne rycerzy. Jelek rozrosło się znacznie i rozkwitło dzięki łaskom Targonne'a, ale po jego śmierci i w obliczu upadku rycerstwa szczęśliwe dni osady są policzone.

Miasto Neraka (małe miasto, 5808): Pierwotne miasto Neraka zbudowano wokół splugawionych resztek Świątyni Istar na północnym krańcu Doliny Nerakijskiej. Po wybuchu przyby-

ku pod koniec wojny lancy ruiny przez lata pozostawały opuszczone, aż do objęcia ich w posiadanie przez czarnych rycerzy. Jednakże nie mieli oni dość sił, aby znieść mrozące echo zła i śmierci. Musieli przenieść miasto na południowy krańiec doliny. Teraz jest ono tylko cieniem swego poprzedniczka i, po odarciu z powagi i bogactwa przez Targonne'a, stało się rajem dla przemytników, złodziei, najemników i skorumpowanych byłych urzędników.

Wieża Gargatha: W tym miejscu stał słynny zamek czarodzieja Gargatha, którego imieniu wieża zawdzięcza nazwę. Tu także przez jakiś czas znajdował się Szary Klejnot. To również prawdopodobne miejsce narodzin ras krasnoludów i kenderów. Krążą plotki, że ta prastara wieża, otoczona małymi osadami różnych ras, przenosi się z miejsca na miejsce w górach Khalkist, co ma być skutkiem ubocznym chaosu Szarego Klejnotu. Nawet jeśli legendy kłamią, budynek jest dobrze ukryty i rzadko kto go odwiedza.

HISTORIA REGIONU

Miasto Neraka powstało ponad sto lat po Kataklizmie, gdy Takhisis położyła kamień węgielny pod świątynię króla-kapłana na odludnej polanie. Pod działaniem cierplivej magii kamień węgielny wzrósł w nowy przybytek – spaczoną Świątynię Ciemności, gdzie bogini szkoliła i gromadziła sługi. Miasto wokół powstało wyłącznie po to, by służyć Królowej Ciemności i jej poddanym. Gdy podróżnicy odkryli to miejsce, błędnie uznali je za Zaginione Miasto Nerakę, górską osadę zniszczoną w trakcie Katakliizmu. Uciekinierzy z niewoli Takhisis roznieśli wieści o mieście „Neraka”. Królowej Ciemności nie przeszkadzała taka nazwa i dlatego się ona przyjęła.

Neraka została niemal kompletnie opuszczona po ostatecznym pogromie smoczycy armii, a zajęta na nowo w następnym pokoleniu, podczas Lata Chaosu. Rycerze Takhisis zażądali prawowitej władzy nad tą ziemią i uczynili ją główną podporą swej siły w Ansalonie. W końcu przybrali nawet miano wzięte od nazwy krainy.

NIGHTLUND [NOCHY OGRÓD]

Stolica: Brak

Populacja: Cywilizowani ludzie, smokowcy, nieumarli

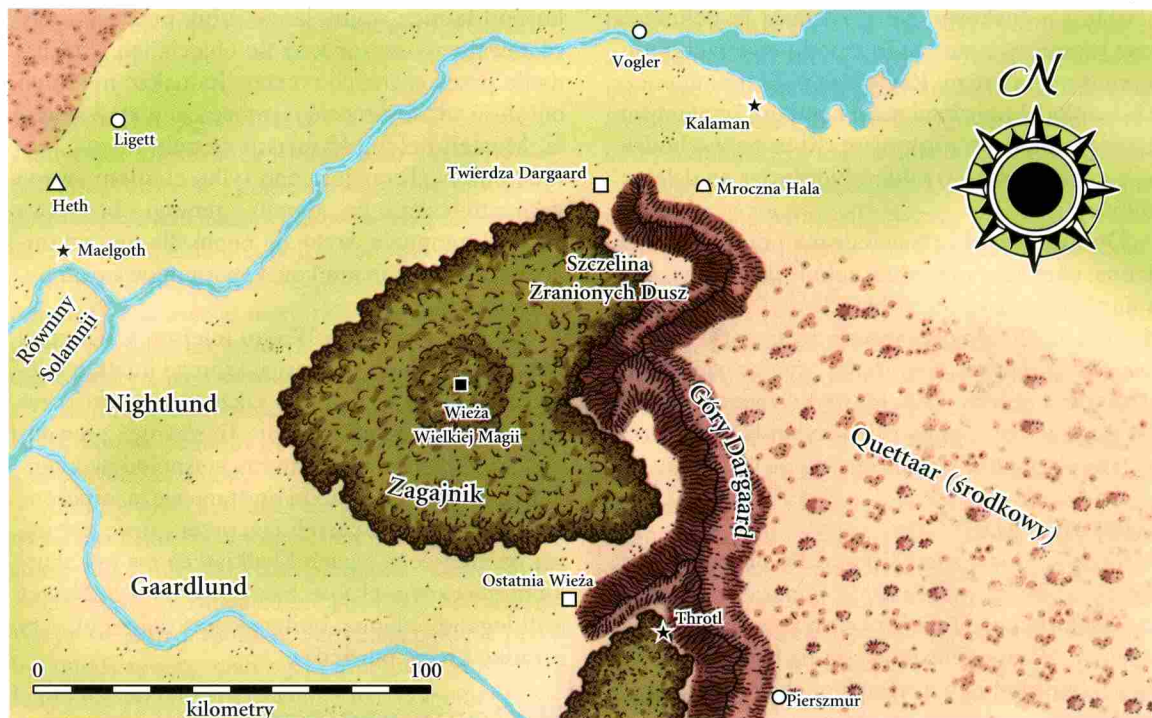
Władze: Republika (Kalaman)

Języki: Solamnijski, wspólny

Handel: Statki

Charakter: ND, CD, PZ

Niegdyś był to niewielki obszar wiecznie panującego, ponurego półmroku, lecz po Wojnie Chaosu powiększył rozmiary. Jego granice sięgają na północ Kalamanu, a na południu Gaardlundu. Wzrost po-



wierzchni negatywnie odbił się na handlu. Niewiele odważa się wybrać do Kalamanu, nawet w celu zakupu tamtejszych słynnych okrętów.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Życie w Nightlundzie podczas Wieku Śmiertelników było ciężkie, lecz może się to odmienić teraz, po zakończeniu wojny dusz. Wieczny zmierzch używany przez Takhisis do skrywania istnienia lorda Sotha przeminął i słońce znów świeci nad znękaną cieniem ziemią.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Ziemia Nightlundu jest tak żyzna, jak w całej Solamni, lecz próby uprawiania tu roli spełzały na niczym – co zresztą oczywiste, biorąc pod uwagę cień zaklętego zmierzchu. Teraz, gdy znów świeci słońce, wiele ziem aż prosi się o uprawę, a liczni ludzie przybywają na te tereny w nadziei objęcia we władanie bezpańskich pól. Odważni i głupcy podążają tu bez cienia wątpliwości, ale przesądni i ostrożni nie są do końca przekonani, że rycerz śmierci naprawdę zginął ostatecznie.

WAŻNE MIEJSCA

Przed Katakлизmem i upadkiem lorda Sotha teren był żyzny i bogaty. Nawet po wyzwoleniu od Zła większość najciekawszych miejsc należy do kategorii tych, o których wciąż mówi się tylko szeptem.

Ruiny Dargaard: Twierdza będąca niegdyśszą siedzibą rycerza śmierci lorda Sotha. Uległa zniszczeniu podczas wojny dusz. Krążą pogłoski, że w ruinach spoczywa wiele cennych i magicznych przedmiotów, które rycerz śmierci miał zdobyć podczas długiego, nienaturalnego żywota.

Niemniej mało kto ma odwagę wybrać się tam na poszukiwania.

Wieża Wielkiej Magii: Krótco po wojnie chaosu czarodziej Dalamar Mroczny przeniósł się z Wieży Palanthas do Nightlundu, aby chronić tutejszą wieżę przed gniewem błękitnego smoka Khellendrosa. Wokół budowli posadzono drzewa, by ukryć ją przed oczami smoczych możnowładców. Dalamarowi bogowie magii zabronili wrócić do wieży i odmówili ujawnienia jej lokalizacji do czasu aż Zakony Wielkiej Magii zostaną znów w pełni odtworzone.

HISTORIA REGIONU

W Wieku Potęgi, cała lata przed Katakлизmem, lord Soth był członkiem jednego z rodów władających narodem solamnijskim. Jego rodzina przez lata kultywowała dumną rycerską tradycję. Za te służby otrzymali prowincję o nazwie Knightlund [Rycerski Ogród] i stali się odpowiedzialni za jej bezpieczeństwo. W późniejszych latach Wieku Potęgi przez tę krainę przetoczyły się plagi, zabijając wielu wujów Sotha.

Gdy w chwili Katakлизmu lord Soth został przeklęty za zbrodnie, stał się rycerzem śmierci (lub, jak mówią niektórzy, upiornym rycerzem). Wraz z nim pod wpływem klątwy znalazła się też prawnie mu podległa kraina, skąpana odtąd w wiecznej mgle i zmierzchu. Tak zyskała ona nową nazwę – Nightlund. We wczesnym Wieku Śmiertelników izolacja regionu nasilała się, wówczas bowiem ukryta pod przebraniem Królowa Ciemności starała się utrzymać obecność Sotha w tajemnicy, dopóki nie mogłaby go wykorzystać w swoich planach. Ostatecznie rycerz śmierci odrzucił boginię i zyskał najświętszy spokój, jaki mógł odnaleźć w śmierci.

Po śmierci lorda Sotha i upadku Królowej Ciemności historia kraju zatoczyła pełne koło. Niedługo urodzajny i jasny, stał się taki na nowo. Śmiertelnicy żądni nowych okazji przybywają do Nightlundu spróbować swych sił.

NORDMAAR [PÓŁNOCNA MARCHIA]

Stolica: Północna Twierdza

Populacja: Nomadzi (na równinach i w dżungli)

Władze: Feudalizm (nomadzi); rządy plemienne (jaszczuroludzie)

Języki: Estwildański, kalinijski, nordmaarski, ogrowy, solamnijski

Handel: Przyprawy, egzotyczne rośliny i zwierzęta, napoje, żelazo, marmur; rydwany, wozy, konie (północni nomadzi)

Charakter: ND, N, CN, CD

Nordmaar to duże państwo leżące w tropikalnych obszarach Ansalonu, które padło celem inwazji już od pierwszych dni wojny lancy. Znalazło się we władaniu czerwonej smoczej armii i rycerzy Takhisis. Podczas wojny z Chaosem najechały je upiory cienia. Wówczas częściowo władzę nad Nordmaarem zdobył też czarny smok Mohrlex (CZ samiec czarny jaszczur). Dziś region pozostaje królestwem feudalnym jeźdźców z wyzyn i walecznych wojowników z dżungli. Tutejsi mieszkańcy mają spore doświadczenie w zwalczaniu tyranów i ciemieźców.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Mieszkańcy regionu dzielą się na wiele małych plemion posiadających wspólnego króla. Nordmaarczyki od dawna przejmowali elementy bardziej rozwiniętych kultur Ansalonu, zwłaszcza Solamnińczyków, co doprowadziło do powstania wyjątkowego półkoczowniczego społeczeństwa feudalnych panów i wodzów. Niedługo w Twierdzy Północnej i w Jennison rycerze solamnijscy utrzymywali niewielkie siły, aby pomóc w obronie regionu. Dawniej prowadzono tu ożywiony handel, ale po zwycięskich inwazjach i nieustannych zmianach klimatu politycznego wymiana towarowa znajduje się na niskim poziomie – czy to na lądzie, czy morzu.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Nordmaar zajmuje najdalej na północ wysunięty region Ansalonu. Z trzech stron otacza go ocean Północny Courrain, a kraje sąsiednie to Estwilde, Neraka i Teyr. Panuje tu klimat tropikalny, z lasami tropikalnymi i dżunglami na północy oraz zastalymi bagnami na południu. Wyżej położone tereny wzdłuż granicy z Estwilde to zielone, trawiaste równiny, schodzące w dół od gór Astivar. Na południu ziemie są bardziej suche, w pobliżu granicy z Neraką i północno-zachodnim skrajem Teyr. Zmianę pór roku wyznaczają deszcze monsunowe,

przenoszone wiatrami na północ. Temperatura jest względnie stała przez cały rok.

Wielkie Moczary: Do tego wielkiego i niebezpiecznego regionu rości sobie prawa czarny smok Mohrlex, znany nordmaarczykom jako Pitch [Smoła]. Tutejsze gęste bagna i połacie dżungli od czasu do czasu ustępują miejsca jeziorom głębokiej, mętnej wody. To, co wygląda na stały grunt, często okazuje się być zbitą roślinnością i osadami ziemi. Mohrlex pozwala tu żyć niektórym plemionom jaszczuroludzi, a także aligatorom, ogromnym owadom i węzom.

WAŻNE MIEJSCA

Podczas wojny chaosu upiory cienia starły z powierzchni ziemi wiele wsi i osad wzdłuż wschodniego skraju regionu oraz wymazały wszelką ich pamięć z Krynnu, skazując na zapomnienie. Pozostały tylko wymarłe, widmowe miasteczka.

Fontanna Odrodzenia: Legendarna kaplica Habbakuka położona gdzieś na odległym zachodnim krańcu Wielkich Moczarów, o której sądzono, że zaginęła na zawsze w następstwie wojny chaosu. Między Nordmaarczykami szerzy się wieść, że jej uzdrawiające źródła i egzotyczna flora się odrodziły. Czarny smok Mohrlex też słyszał te wieści i podobno szuka nieuchwytniej fontanny dla siebie.

Jeździec: W północno-wschodnim krańcu Nordmaaru, otoczony dżunglą i skupiskami skał, wznosi się ogromny pomnik przywodzący na myśl jeźdźca na wielkim koniu. Nie wiadomo, czy jest to relikwiarz starożytnego Istar czy unikatowo ukształtowana bryła skały. We wczesnych latach Wieku Śmiertelników przybywali tutaj zaklinacze i mistycy, starając się wydobyć z posągu wszelkie ewentualne magiczne sekrety, lecz dotąd niczego nie odkryto.

Północna Twierdza (duże miasto, 22 326): To stolica Nordmaaru i siedziba nordmaarskiego króla imieniem Shredler Kerian (PN człowiek mężczyzna Szl8). Nad miastem dominuje opleciona winoroślą kamienna forteca, od której pochodzi jego nazwa. Jest to zarazem lokalna baza operacyjna rycerzy solamnijskich. Potencjalne zagrożenie z Wielkich Moczarów sprawiło, że zbudowano kilka zewnętrznych murów obronnych.

Valkinord: Rozległe ruiny położone przy wschodnim wybrzeżu Nordmaaru w miejscu, gdzie cieśniny Miremier łączą się z oceanem Północny Courrain. Gruzowisko powstało za sprawą maruderów czerwonej smoczej armii w pierwszych dniach wojny lancy, a później porosły je i rozsadziły dżungla i dzika przyroda.

HISTORIA REGIONU

Barbarzyńskie królestwo wiele ucierpiało od czerwonej smoczej armii podczas wojny lancy. W przeciwieństwie do innych narodów, niechętnie znoszących brzemień ciemieźców, Nordmaarczyki aktywnie zwalczali smoki na swoich ziemiach.



Ta demonstracja siły i oporu nadal trwa. Jedyne pytanie ważne dla tutejszych brzmi: czy polegać na solamijskich sojusznikach, czy samodzielnie przeciwstawić się zagrożeniu ze strony smoczych możnowładców.

Ostatnio zrodziły się napięcia ze smokowcami z Teyr. Lord Kang zażądał pomocy przeciw rycerzom solamijskim, ale podejrzewając dwulicowość smokowców, król Shredler odrzucił ich petycję. Krążą pogłoski, że szpiedzy smokowców żyją w samej stołecznej Północnej Twierdzy.

PÓŁNOCNY ERGOTH

Stolica: Gwynned

Populacja: Cywilizowani ludzie, barbarzyńscy ludzie, gobliny, ogry, krasnoludy, krasnoludy żłebowe, kenderzy

Władze: Feudalizm z obieralnym senatem (cywilizowane obszary); rządy plemienne (barbarzyńcy i gobliny)

Języki: Ergotski, gobliniński, solamijski, wspólny

Handel: Miedź, mosiądz, stalowe narzędzia, relikty, łupany kamień

Charakter: PN, PD, PZ, N

Wiek Śmiertelników to czas obietnic i odrodzenia dla Cesarstwa Ergothiańskiego, które ostatnie dni chwały przeżywało w Wieku Potęgi. Gdy Solamnia i inne kluczowe regiony północnego Ansalonu wpadły w szpony wielkich smoków, albo są przez nie zagrożone, Północny Ergoth skorzystał z ogromnego napływu ludności i odnowił swą pozycję kulturalnego centrum kontynentu. Ironia losu leży w tym, że wiele ze swej siły z Wieku Śmiertelników Północny Ergoth zawdzięcza Solamnińczykom, którzy wracają do kolebki cesarstwa porzuconej przed wiekami.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Ergothiańczycy są konserwatywnymi patriotami, skłonni przyjmować w życiu nowe idee. W następstwie wojny dusz zyskali silną pozycję w świecie. Krucjata Miny w imieniu Jedyne Boga nigdy nie dotarła do brzegów Ergothu i nie zakłóciła pokoju jego mieszkańców. Ergothiański tradycjonalizm oznacza też, że wiele osób nadal kultywuje dawne religie nawet po wojnie chaosu, łatwo im zatem przyszło powitać powrót bóstw.

Ergothiańczycy praktykują również mistycyzm, a Cytadela Światła miała tu wielkie poparcie od czasów rządów smoczych możnowładców.

Pomimo różnych napięć, dwie grupy chcą działać razem dla dobra cesarstwa i jego ludu, a wielu obywateli postrzega to zjednoczenie starego z nowym w służbie Ergothu jako znak co do przyszłości Ansalonu. Dominacja Północnego Ergothu na morzu również stawia go w pierwszej linii przeciwko rosnącemu zagrożeniu ze strony minotaurów.

Północnym Ergothem włada cesarz Mercador Redic VI.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Góry Strażnicze stanowią granicę między Północnym Ergothem a kenderskim narodem Hylo. Resztę wyspy oblewają fale morza. Południowa prowincja Sikk'et Hul, gdzie rozpleniły się gobliny i krasnoludy żłebowe, to pustynia wzgórz i niskich krzewów. Resztę wyspy porastają trawy, a składają się nań nadbrzeżne równiny. Lodowce Południowego Ergothu ochłodziły wody między obiema wyspami, ale magiczne kształtowanie przeprowadzone przez smoczych możnowładców nie wpłynęło na samą wyspę.

WAŻNE MIEJSCA

Jak przystało na jedno z najpotężniejszych imperiów starożytności, na obszarze Ergoth znajduje się mnóstwo intrygujących ruin – tak na wyspie, jak pod falami mórz. Przez pokolenia cesarze starali się przeszukiwać je w nadziei odzyskania zgubionych bogactw. Cesarz Mercador sponsoruje wyprawy poszukiwaczy przygód do przeróżnych ruin, ale daje ściśle instrukcje co do przedmiotów, jakie drużynom wolno zatrzymać dla siebie.

Gwynned (metropolia, 32 304): Stolica Ergothu zyskuje dzięki napływowi uczonych i artystów z Solamni. Znajduje się tu pałac, siedziba senatu, opery, areny gladiatorów, Uniwersytet Cezarski i inne niezbędne instytucje ergothiańskiego życia – zarówno te kulturalne, jak te nikczemne. Cezarski uniwersytet oraz biblioteka tętnią życiem, podobnie jak Kaplica Serca i świątynie odzyskanych bóstw, zwłaszcza Manthusa (Majere), Corija (Kiri-Jolitha) i Niebieskiego Feniksa (Habbakuka). Stolica ma jednak i ciemne oblicze, a kultury Aelettha (Chemosha) i Argona (Sargonnasa) podobno znów rosną w siłę.

Jama Raekela: Położona w południowym odgałęzieniu Gór Strażniczych jama to ropiejący wrzód na powierzchni Ansalonu. Ma średnicę 60 metrów, a wypełniają ją mgły i cienie. To pozostałość po próbie otwarcia bramy do Otchłani, której dopuścił się kapłan ciemności imieniem Raekel. Usiłował on wpuścić do świata Takhisis, oddając jej władzę nad Ansalonem w zamian za panowanie nad Ergothem. Rytuał się nie powiódł, jama jednak pozostała. Według plotek, zamieszkują ją wszelkiej maści upiorne byty i złe stwory. Mają w niej tkwić także jakieś przeklęte artefakty Raekela.

Lancton (duże miasto, 14 658): Lancton to ufortyfikowane miasto założone prawie dwa tysiące lat przed Kataklyzmem. Pozostaje centrum handlowym cesarstwa i stanowi główny ośrodek transportu rzeczno-drogowego. Tu także mieści się słynne Ergothiańskie Kolegium Bardów, które wydało najświetniejszych bardów w historii Ansalonu, w tym samego Quevalina Sotha. Lancton cieszy się nie tylko sławą centrum handlowego i kulturalnego – miasto uważa się również za siedzibę głównych kwater ergothiańskich gildii złodziejskich.

MAPA POLITYCZNA



HISTORIA REGIONU

Ergoth był pierwszym większym ludzkim imperium, a podczas Wieku Potęgi doświadczył złotych lat. Jego pozycji zagroziła dopiero późniejsza potęga Istar. W czasie Katakliizmu chwała Ergothu dawno już przebrzmiała, a jego ziemie rozdarto na część północną oraz południową i oderwano od kontynentu. Mimo zniszczeń wywołanych roztrzaskaniem ładu, Ergothiańscy nie ucierpieli więcej niż inni. W wojnie chaosu Północny Ergoth ucierpiał znacznie mniej niż wiele innych krain i nie dostał się pod władzę smoczych możnowładców w Wieku Śmiertelników. Wielu Ergothiańczyków przeżywa teraz wzrost narodowej dumy i w cichości ducha wierzy, że znów nadszedł ich czas.

RÓWNIINY PYŁU

Stolica: Brak

Populacja: Ludzie, centaury, thanoi, gobliny

Władze: Republika (Duntollik)

Języki: Elfi, gobliniński, kharoliański, krasnoludzki, lodowy, minotaurów, ogrowy, thanoński, wspólny

Handel: Wyroby ze skóry

Charakter: ND

Równiny Pyłu, niegdyś będące krainą wiecznej zimy, u zarania Wieku Śmiertelników przeszły radykalne zmiany. Po kradzieży świata przez Takhisis i późniejszym uciszeniu Malstromu, niegdyś zimne wiatry wiejące nad tundrą zamarły. Klimat równin zaczął się ocieplać w letnich miesiącach, co zabiło większość roślinności i powołało do istnienia pustynię. Równiny powracają do naturalnych warunków tundry tylko podczas zimy.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Aktualnie napięcia w regionie wywołuje napływ elfich uciekinierów, którzy przeważnie są niezorganizowani – to tylko grupki uchodźców uciekających z ojczyzny. Są jednak zgorzkniali i gniewni, zranieni i zdesperowani. Nie obrali jeszcze przywódcy ani nawet planu działania. Niektóre elfy idą za Gilthasem, ale inne (głównie Silvanesti) nie chcą mieć półludzkiego przywódcy. Jedne chcą walczyć z minotaurskimi najeźdźcami i odbić ojczyznę, a inne twierdzą, że agresorzy są zbyt silni i trzeba dać sobie czas na odbudowanie sił. Część elfów udaje się do większych miast ludzkich, jak Palanthas, gdzie w cenie są ich umiejętności i talenty. Inni wolą założyć tymczasowe siedziby na równinach i oczekiwać lepszych czasów, gdy odzyskają straconą ojczyznę – a mają pewność, że ta chwila nadejdzie.

Tymczasem zamieszkujący ten region ludzie oraz centaury niemal do cna wykorzystują jego ograniczone zasoby, dlatego też niechętnie widzą napływ elfów, który grozi wyczerpaniem tych naturalnych zapasów.

Kiedyś między Tarsis a elfami Qualinesti kwitł handel. Teraz istnieje on tylko między Duntollik a ludzkimi najeźdźcami okupującymi tę ziemię. Niemniej nawet ta wymiana ostatnio stała się niestabilna z racji goblinińskiego zagrożenia.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Zmiany natury świata po Lecie Chaosu wyrzuciły do góry nogami klimat Równin Pyłu. Dawniej niemal przez cały rok panowało tu zimno. Później rów-



Półka

niny stały się suche i nieznośnie gorące. Większość obszaru zajęły teraz prawdziwe, piaszczyste pustynie, gdzie indziej ziemię porastają kępy wyschłej, kruchej trawy. Krwawoczerwona glina, niegdyś żywiająca rosnące tu trawy, wypaliła się na słońcu w bryły suchej, pomarańczowoczerwonej skały.

Półka: W pierwszych latach Wieku Śmiertelników krajobraz zniekształciło niewielkie trzęsienie ziemi. Pustynny Lud Równin odkrył później, że trzęsienie wyniosło ponad piaski niewiarygodnie wielki, płaski głaz, wznoszący się pod małym kątem na wysokość około dwustu metrów. Zapewnia doskonały widok na zachód (i obronę z tego kierunku) oraz łatwy odwrót na wschód. Często obozuje tu pustynne plemię, któremu przewodzi Wędrowiec (ND mężczyzna człowiek Trp12), a to ze względu na zalety punktu obserwacyjnego.

WAŻNE MIEJSCA

Dla cywilizowanych istot Równiny Pyłu były regionem, przez który się tylko przejeżdża. Dlatego też znajduje się tu pewna liczba zapomnianych ruin i cennych tajemnic.

Nowa kraina Duntollik – wynik sojuszu ludzi z centaurami – deklaruje panowanie nad wielkim obszarem równin, lecz w rzeczywistości każda społeczność ma małe wpływy poza własnym terytorium.

Brakujące Miasto (małe miasteczko, 5100): Niegdyś było to miasto upiornych miraży i dziwnych iluzji, a stało się schronieniem dla uciekinierów umykających przed gniewem smoczycy możnowładców. W miasteczku są obecni rycerze solamnijscy i stalowy legion. Burza Jedynego Boga zniszczyła kamuflaż, znosząc precz nie tylko widmowych mieszkańców, ale też samo iluzyjne miasto. Tak ujawniły się schowane prawdziwe budynki. Przyszłość miasteczka jest niepewna, jako że po śmierci mosiężnej smoczycy Iyesty (zwanej Splendor) i błękitnego smoka Senndunuusa (Grzmota) wybuchł zamęt wśród rycerzy i stalowych legionistów, a zrodziło się zagrożenie ze strony miejscowych – dawniejszych brutalnych najemników.

Duntol (osada, 853): Surowa, acz pełna życia osada. Panuje w niej tak burzliwy handel, że jest wiele większa niż wymagają potrzeby miejscowej ludności. Zazwyczaj w jej obrębie przebywa ponad tysiąc osób, a czasami populacja się podwaja. Większość miejscowych to ludzie, ale mieszkają tu także półelfy, kenderzy i centaury.

Kamienna Róża (osada, 458): Kolejna mieszana społeczność ludzi, centaurów, półkrwi mieszkańców i wyrzutków. Wioskowi zajmują się warzeniem i sprzedają specjalnego piwa, poszukiwanego w obrębie setek kilometrów. Cwany kupiec może zbić wielkie zyski na handlu piwem z Kamiennej Róży. Willik, najbliższa osada, to najlepsza klientela browarników.

Willik (osada, 511): Niegdyśjsze miasto centaurów, obecnie zamieszkałe przez mieszaną populację. Osada cieszy się reputacją prostackiej, a osoby lubujące się w awanturach będą się tam czuć doskonale, gdyż willikczycy żyją chwilą, nie przejmując się konsekwencjami.

HISTORIA REGIONU

Równiny Pyłu stworzył Katakizm – był to obszar zimny i suchy, niegościnnie dla każdego oprócz nielicznych thanoi.

Wiek Śmiertelników całkiem odmienił oblicze tej krainy, ale nie wpłynął na bezludność. Aż do Burzy Jedynego Boga jej wschodnią granicę okupowało dwoje smoczycy możnowładców – oby błękitny smok Senndunuus i mosiężna smoczycza Iyesta. Chcąc zabezpieczyć się przed nimi, ludzie oraz centaury sprzymierzyły się i utworzyły państwo Duntollik. Wprawdzie jest to nie tyle prawdziwe państwo, co luźny związek ludzkich i centaurzych plemion, ale jego lud reaguje szybko w razie zagrożenia.

Nadejście burzy powiązało się w czasie z początkiem planów Stenndunuusa podporządkowania sobie całości Równin Pyłu. Ściągnął najemników z plemienia Dzikusów używających złych smoczycy lanc (pierwotnie stworzonych przez Ariakana dla wsparcia działań poprzedzających wojnę chaosu), chcąc ich rękami zabić mosiężną smoczycą możnowładczynię i jej sługi. Stenndunuusa ledwie kilka dni potem zabił mosiężny smok Crucible [Tygiel] i kobieta rycerz róży Linsha. Najemnicy z plemienia Dzikusów odeszli z wielką zdobyczą – kilkoma cennymi smoczycy jajami zabranymi z legowiska Iyesty.

Ostatnia zmiana na Równinach Pyłu przybyła wraz z elfimi uchodźcami z Silvanesti (zmykającymi przed armią minotaurów) oraz Qualinesti (wygnanymi z ojczyzny przez rycerzy nerakijskich). Doprowadziło to do spięć z Ludem Równin, który od dawna uznaje tę ziemię za własną.

Linsha Majere

Kobieta człowiek mistyk1/Woj2/Łtr3/korony1/miecz3/róży2: SW 12; średni humanoid (człowiek); KW 1k6+1 (Mis) plus 2k10+2 (Woj) plus 3k6+3 (Łtr) plus 1k10+1 (korony) plus 3k8+3 (miecz) plus 2k10+2 (róży); pw 69; Ini +3; Szyb 9 m; KP 27 (dotyk 11, nieprzygotowany 26); atk +15/+10/+5 wręcz (1k10+6/19-20, *miecz półtoraręczny* +4) lub +13 dystansowo (1k10+1, *ciężka kusza* +1); SA czary, odpędzanie nieumarłych, podstępny atak +2k6, ugodzenie zła; SC aura dobra, aura odwagi, inspirowanie odwagi, mobilizujący okrzyk, rycerska odwaga, siła honoru, uchylenie, wycofanie pułapek (+1), wykrycie zła, wykrywanie pułapek; Char PD; RO Wytr +15, Ref +7, Wola +10; S 14, Zr 16, Bd 12, Int 10, Rzt 13, Cha 14. Wzrost 175 cm, Waga 63 kg. Kasztanowe włosy, zielone oczy, piegi, pieprzyk na lewym biodrze.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +9, Ciche poruszanie się +0, Dyplomacja +17, Jeździectwo +13, Koncentracja +3, Pływanie -2, Postępowanie ze zwierzętami +4, Skakanie -2, Ukrywanie się +0, Wiedza (religia) +4, Wiedza (szlachta i władcy) +10, Wspinaczka -1, Zastraszanie +5, Zbieranie informacji +5, Zręczna dłoń -1; Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtorareczny), Krzepa, Poczucie honoru, Szybkie zdobywanie broni, Walka z wierzchowca, Zawziętość, Zdolności przywódcze.

Podstępny atak (zw): Jeśli cel Linshy nie może korzystać z premii ze Zręczności do KP (nieważne, czy faktycznie ją posiada), albo gdy go flankuje, jej atak powoduje dodatkowe +2k6 obrażeń. Jeżeli trafi krytycznie podstępny atakiem, dodatkowe rany nie są mnożone. Ataki dystansowe będą podstępne tylko pod takim warunkiem, iż ich cel znajduje się w odległości maksymalnie 9 metrów. Za pomocą tłuku i uderzenia bez broni Linsha może zamiast zabójczych obrażeń powodować stłuczenia. Nie ma jednak prawa za pomocą oręża zadającego śmiertelne rany powodować stłuczeń, nawet jeśli podlega zwykłej karze -4, bo musi maksymalnie wykorzystać broń. Ofiarą podstępnego ataku mogą paść tylko żywe istoty o dostrzegalnej anatomii. Ponadto podstępne ataki nie wpływają na istoty, które są niepodatne na trafienia krytyczne. Linsha musi również widzieć ofiarę wystarczająco dobrze, aby dostrzec punkt vitalny i zdołać go osiągnąć. Nie może zatem zaatakować podstępnie stworzenia korzystającego z ukrycia. Nie wykorzystuje tej zdolności również, uderzając w kończyny istoty, której punkty vitalne znajdują się poza jej zasięgiem.

Ugodzenie zła (zn): Raz dziennie Linsha może spróbować ugodzić zło, wykonując normalny atak wręcz. Do testu ataku dodaje wówczas +2, a zadaje 3 dodatkowe obrażenia. Jeśli przez przypadek ugodzi istotę, która nie jest zła, zdolność nie zadziała, ale zostanie wykorzystana na dany dzień.

Odpędzenie nieumarłych (zn): Linsha odpędza nieumarłych jak kapłan 2. poziomu. Może używać tej mocy 5 razy dziennie.

Aura odwagi (zn): Linsha posiada premię z morale +4 na efekt strachu. Ponadto wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 3 metrów wokół niej otrzymują premię z morale +4 do rzutów obronnych na te same efekty strachu.

Aura dobra (zw): Moc aury dobra Linshy (patrz czar *wykrycie dobra*) wynosi 5.



Linsha Majere

Wykrycie zła (zc): Na życzenie Linsha może użyć *wykrycia zła*, mocy analogicznej do zaklęcia o tej samej nazwie.

Uchylenie (zw): Jeżeli Linsha pada ofiarą ataku normalnie uprawniającego do rzutu obronnego na Refleks, który obniża obrażenia o połowę, to wykonując udany rzut obronny, nie otrzymuje żadnych ran.

Inspirowanie odwagi (zn): Linsha może dwa razy dziennie inspirować odwagę w sercach sprzymierzeńców (i swoim także), chroniąc ich przed działaniem strachu i zwiększając ich zdolności bojowe. Sprzymierzeniec, na którego ta moc ma zadziałać, musi jednak słyszeć jej słowa. Efekt utrzymuje się, dopóki brmi przemowa oraz przez 5 rund po tym, jak ucichnie. Wypowiadając inspirujące słowa Linsha może walczyć, ale nie ma prawa rzucać zaklęć, aktywować magicznych przedmiotów ukończenia czaru (np. zwojów) ani aktywować przedmiotów słowem rozkazu (np. różdżek). Postać, na którą wpływa inspirowanie odwagi, otrzymuje premię z morale +2 do rzutów obronnych na zauroczenia i efekty strachu oraz premię z morale +2 do ataków i obrażeń powodowanych przez broń.

Rycerska odwaga (zn): Linsha posiada premię +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciw efektom strachu.

Wykrywanie pułapek (zw): Linsha może wykonać test Przeszukiwania w celu znalezienia pułapek, jeżeli Skala Trudności tego zadania przekracza 20. Zlokalizowanie niemagicznej pułapki wymaga pokonania ST co najmniej 20, a nawet więcej, jeśli została ona dobrze ukryta. Z kolei znalezienie magicznej pułapki to zadanie o ST równej 25 + poziom czaru użytego do jej stworzenia. Łotrzyk może również wykonać test Unieszkodliwiania mechanizmów, by unieszkodliwić pułapkę magiczną. Zwykle jest to zadanie o ST równej 25 + poziom czaru użytego do jej stworzenia. Łotrzyk, który w teście Unieszkodliwiania mechanizmów uzyska wynik przekraczający o przynajmniej 10 ST pułapki, może ją dokładnie zbadać, zrozumieć jej działanie oraz ją ominąć (wraz z całą drużyną) – nie musi jej przy tym rozbierać.

Wyczucie pułapek (zw): Linsha posiada intuicyjny zmysł, który ostrzega ją przed niebezpieczeństwem związanym z pułapkami, w efekcie działania którego otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych dla uniknięcia pułapek oraz premię unikową +1 do KP przeciw atakom wykonywanym przez pułapki.

Mobilizujący okrzyk (zn): Linsha może w darmowej akcji wydać z siebie potężny okrzyk,

który obdarza wszystkich sojuszników w promieniu 18 metrów premią z morale +1 do następnego testu ataku oraz zwiększa ich bazową szybkość o 1,5 metra na czas następnej akcji. Mobilizujący okrzyk to zdolność wpływająca na umysł, której można używać trzy razy dziennie. Działa tylko na sojuszników, którzy słyszą rycerza.

Siła honoru (zn): Raz dziennie Linsha może dodać sobie premię z morale +4 do wartości Siły na 5 rund. Aktywacja zdolności to darmowa akcja.

Znane czary mistyka (6/7/5/3; bazowa ST = 11 + poziom czaru): 0 – cnota, leczenie drobnych ran, oczyszczenie jedzenia i wody, przewodnictwo, stworzenie wody, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – boska laska, szpony, uspokojenie zwierzęcia, wykrycie chaosu, wykrycie nieumarłych; 2 – leczenie średnich ran, niewykrywalny charakter, unieruchomienie zwierzęcia*; 3 – rozmawianie ze zmarłymi, zdominowanie zwierzęcia*.*

* Czar domenowy. Domena: Zwierzęta (rozmawianie ze zwierzętami 1/dzień, Wiedza (natura) to umiejętność klasowa). Poziom czarującego: 6.

Dobytek: zbroja płytowa +3, ciężka tarcza +3, miecz półtoraręczny +4, ciężka kusza +1, płaszcz charyzmy +2.

Linsha Majere to najmłodsze dziecko Ushy i Palina Majere. Sporą część dzieciństwa spędziła ze słynnymi dziadkami, Caramonem i Tiką, aż wreszcie podjęła studia mistycyzmu u Goldmoon w Cytadeli Światła.

Linsha w końcu uwierzyła, że sławą musi dorównać członkom rodziny. Gdy już wykazywała talenty mistyczne, powyższe przekonanie kazało jej podjąć podróż na Sancrist i wstąpić do rycerzy solamnijskich. Dzięki determinacji szybko awansowała w szeregach i wzniosła się na same szczyty rycerskich osiągnięć, stając się pierwszą nie-solamnijską kobietą przyjętą do zakonu róży. Jej zapał i poświęcenie sprawiły, że wielki mistrz Liam wybrał ją do tajemnego kręgu w mieście Sanction. Tylko najbardziej oddani rycerze otrzymują tak zaszczytne obowiązki, ponieważ wymaga to od nich prowadzenia życia z pozoru niehonorowego, a zarazem trzymania się kodeksu honoru Solamnińczyków.

Linsha wiodła podwójne życie przez prawie dziesięć lat, udając lotrzycę o imieniu Lynn i gromadząc informacje dla rycerzy solamnijskich. Misja wymagała od niej pozyskania zaufania tajemniczego Hogana Bighta, miała bowiem dla tajemnego kręgu zdobyć dane na jego temat. Niestety, decyzja kręgu o odsunięciu Hogana od władzy postawiła Linshę w niedogodnej pozycji osoby zdradzającej rozkazy. Uwolniono ją potem od zarzutu nieposłuszeństwa (przy zachowaniu ducha Przysięgi i Reguły), lecz i tak jej reputacja ucierpiała. Otrzymała kolejny przydział do Brakującego Miasta, gdzie uzyskała stanowisko drugiego zastępcy dowódcy tamtejszej placówki Solamnińczyków.

Nadal zbierała informacje dla rycerzy, służąc jako łączniczka mosiężnej smoczy Iyesty i utrzymywała kontakty ze stalowym legionem. Niemniej kolejny raz spadło na nią nieszczęście – oskarżono ją o zamordowanie dowódcy. Choć w wyniku okazanych dowodów ponownie oczyszczono ją z zarzutów, Linsha zniknęła, podobno w towarzystwie Hogana Bighta. Krążą pogłoski, że oboje szukają czegoś, co skradziono z legowiska zamordowanej Iyesty.

QUALINESTI

Stolica: Brak

Populacja: Ludzie, gobliny

Władze: Dyktatura wojskowa (północne Qualinesti); brak (południowa część)

Języki: Elfi, ergotski, gobliniński, mowa dłoni (język znaków), ogrowy, wspólny

Handel: Brak

Charakter: NZ, PZ, CZ

Qualinestiański las Wayreth leży w południowo-zachodniej części Ansalonu. Ludzkie ziemie Abanasinii znajdują się na północy, a Nowe Morze na wschodzie. Góry Kharolis i krasnoludzkie królestwo Thorbardinu stanowią południowo-wschodnią granicę Qualinesti. Na wschodniej granicy puszczy, gdzie niegdyś stało stołeczne miasto Qualinost, położone jest olbrzymie jezioro.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Kraj Qualinesti aktualnie znajduje się pod okupacją najeźdźców i wyrzutków. Kapitan Samuval (NZ mężczyzna człowiek Woj11), najemnik i przestępca w jednej osobie, kontroluje północne Qualinesti. Obiecał on ziemię ludziom, którzy sprowadzą się tutaj, w zamian za służbę w jego „armii”.

Osoby odwiedzające południowe Qualinesti donoszą o spotkaniach z oddziałami, które wyglądały na wielkie, zdyscyplinowane i zorganizowane wojsko goblinów oraz hobgoblinów. Armia jest dobrze uzbrojona i zaopatrzona. Nikt nie wie, kto nią dowodzi i jakie ma zamiary, ponieważ jak dotąd nikt nie zaatakował. Niemniej obecność wojsk nie daje spać okolicznym mieszkańcom.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Główny element krajobrazu to ogromne knieje Wayreth. Na wschodzie leżą góry Kharolis, a cieśniny Algoni oddzielają puszcę od wyspy Południowego Ergothu na zachodzie. Rzeka Białego Gniewu płynie wzdłuż północnej granicy lasu. Nalis Aren, albo Jezioro Śmierci, zajmuje teren, na którym dawniej stała stolica elfów, Qualinost.

WAŻNE MIEJSCA

Wojna dusz wywarła druzgocący wpływ na królestwo Qualinesti. Elfy, które opiekowały się tą

krajiną od jej stworzenia w Wieku Snów, przepędzono. Ich miejsce zajęły gobliny i ludzcy najemnicy. Zniszczenia dokonane przez wojsko i zmarłą smoczą możnowładczynię Beryllintranox starły z powierzchni ziemi wiele ważnych miejsc, które liczyły sobie tysiące lat.

Nalis Aren: Jezioro Śmierci zalało obszar dawnej stolicy Qualinost. Wpada do niego Rzeka Białego Gniewu. Być może niektóre budynki zrujnowanego miasta nadal spoczywają pod powierzchnią wody, podobnie jak zwłoki zielonej smoczyicy Beryllintranox. Wielu powiada, że jezioro nawiedzają duchy poległych po obu stronach.

Pax Tharkas: Forteca zbudowana przez elfy, krasnoludy oraz ludzi – jako symbol pokoju i jedności – położona na wschodniej granicy Qualinesti w górach Kharolis. Obecnie forteca jest pusta, aczkolwiek najeźdźcy, elfi uchodźcy i krasnoludy są zainteresowani jej kontrolowaniem.

Wieża Wielkiej Magii w Wayreth: Wieża Wielkiej Magii leży na obszarze lasu Wayreth, ale potrafi przenosić się wraz z magicznym gajem w wielkim promieniu, zarówno w granicach Qualinesti, jak i poza nimi. Póki co opiera się wszelkim próbom odnalezienia.

HISTORIA REGIONU

Rasa elfów Qualinesti zrodziła się w następstwie katastrofalnych bratobójczych wojen. Rozczarowane surowym społeczeństwem braci Silvanesti, elfy Qualinesti poprzysięgły stworzyć społeczność bardziej tolerancyjną pod przywództwem Kith-Kanana. Elfy, krasnoludy oraz ludzie wzniesli fortecę Pax Tharkas jako symbol pokoju i tolerancji między trzema rasami. Przez tysiąclecia elfy Qualinesti trwały pomimo wojen i tragedii, nie płacąc tak wielkiej ceny jak ich sąsiedzi.

☞ Zabójca Smoków ☞

Legendarny miecz wykuty w Wieku Snów i używany we wczesnych smoczyczych wojnach. Na ostrzu wyryto elfi napis, a rękojeść przypomina dziób orla. *Zabójcę Smoków* i bliźniaczą dlań *Zgubę Smoków* ofiarowano dziedzicom królewskich rodów Silvanesti. Pierwszy z wymienionych trafił w ręce Kith-Kanana, założyciela Qualinesti. Po śmierci wielkiego króla potężny oręż pogrzebano wraz z nim.

Do czasów wojny lancy o mieczu zapomniano. Dopiero wówczas trafił w ręce bohatera Tanisa Półelfa, gdy walczył o życie w komnatach nekropolii starożytnych elfich zmarłych. Tanis stracił *Zabójcę Smoków* w Tarsis, ale jego towarzysze wzięli oręż ze sobą. Następnie miecz wraz ze smoczą kulą skonfiskował Mówca Słońca w Qualin-mori i jego losy od tamtej chwili pozostają nieznanne.

Opis: *Zabójca Smoków* to miecz długi *zguby smoków* +3, obdarzający posiadacza premią z odporności +3 przeciw broni oddechowej i zaklęciom wszelkich smoków. Miecz jest niepodatny na efekty zabójczej

Podczas wojny chaosu Qualinesti podbili czarni rycerze, a krótko potem dostali się pod kontrolę wielkiej zielonej smoczyicy Beryllintranox. Zamiast zniszczyć elfy całkowicie, osadziła ona w stolicy Qualinesti rycerzy nerakijskich i kazała ściągać znaczne podatki.

Po wybuchu wojny dusz elfy otrzymały informację, że Beryllintranox straciła do nich cierpliwość i zamierza je zniszczyć. We współpracy z krasnoludami z Thorbardinu i z sojusznikami pośród rycerzy nerakijskich sekretnie wyprowadziły wielką część populacji poza Qualinost. Pozostałe elfy, krasnoludy i rycerze odpierali prowadzony osobiście przez Beryllintranox atak na miasto. W bitwie, jaka się rozegrała, smoczycę z nieba ściągnęły elfy, które następnie rzuciły się zabić gada. Ciężar ogromnego smoka zawałił krasnoludzkie tunele pod Qualinostem, niszcząc smoka wraz z miastem. Rzeka Białego Gniewu wypełniła zagłębienie i stworzyła jezioro.

Gilthas, Mówca Słońca i Gwiazd „Król-Marionetka”

Mężczyzna półelf Sz17: SW 7; średni humanoid (półelf); KW 7k8–7; pw 28; Ini +5; Szyb 9 m; KP 21 (dotyk 11, nieprzygotowany 20); ata +7 wręcz (1k4+1, *sztylet* +2) lub +9 dystansowo (1k4+1, *sztylet* +2); SC cechy rasowe półelfów, dowodzenie +1, elfi wzrok, inspirowanie rezonu 2/dzień, premiowa umiejętność klasowa (Ukrywanie się), przysługa +3, OC 17; Char ND; RO Wytr +1, Ref +7, Wola +8; S 9, Zr 12, Bd 8, Int 15, Rzt 14, Cha 16. Wzrost 173 cm.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +15, Dyplomacja +18, Jeździectwo +3, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +3, Spostrzegawczość +3, Szacowanie +5, Ukrywanie się +5, Wiedza (historia) +6, Wiedza

agonii baazów. Ma także niezwykłą właściwość głośnego buczenia, jeśli w promieniu 9 metrów od niego znajduje się prawdziwy smok. Dźwięk ten słyszą smoki i budzi on je ze snu w odległości do 90 metrów.

☞ Zguba Smoków ☞

Zgubę Smoków – lub Odkupiciela, jak czasem jest zwany – wykuto w Silvanesti podczas drugiej smoczyczej wojny. Na ostrzu miecza wyryto elfi napis, a jego rękojeść przypomina dziób sokoła. Do czasu wojny lancy wzywali go wyłącznie członkowie rodu królewskiego Silvanesti, gdy Alhana Starbreeze podarowała miecz Tanisowi Półelfowi. Po wojnie chaosu ostrze wykradzono z Grobowca Ostatnich Bohaterów w Solace. Trafiło w końcu do skarbcza ogromnego wodza w Blöten.

Opis: *Zguba Smoków* to miecz długi *zguby smoków* +2, który trzy razy dziennie pozwala rzucać *zlokalizowanie przedmiotu* jak czarodziej 8. poziomu. Miecz jest niepodatny na efekty zabójczej agonii baazów.

(szlachta i władcy) +6, Wyczucie pobudek +7, Zastraszanie +13, Zbieranie informacji +12, Zręczna dłoń +3; Doskonalsza inicjatywa, Sugestywność, Zdolności przywódcze.

Cechy rasowe półelfów (zw): Niepodatność na czary i efekty *uspienia*, premia +2 do rzutów obronnych przeciw efektom oczarowań, premia +1 do testów Dyplomacji, Nasłuchiwanie, Przeszukiwanie, Spostrzegawczość i Wyczucia pobudek.

Przysługa: Gilthas może poprosić znajomych o pomoc. Aby zdobyć przysługę, wykonuje test przysługi (1k20+3). Może używać tej zdolności trzy razy na tydzień, prosząc o przysługi różne osoby. MP ustala ST w oparciu o wagę przysługi. ST jest różne – od 10 dla drobnych przysług aż do 25 za przysługę bardzo niebezpieczną, kosztowną lub nielegalną. Szlachcic nie może skorzystać z zasady 10 ani 20, nie może też rzucać ponownie na tę samą (czy prawie taką samą) przysługę.

Inspirowanie rezonu: Gilthas może za pomocą przemowy wzbudzić pewność siebie w sojusznikach (lecz nie w sobie samym), podnosząc ich na duchu, zwiększając szanse powodzenia i nadając rezonu. Sojusznik musi słyszeć i widzieć szlachcica przez całą rundę, aby inspiracja zadziałała. Efekt utrzymuje się 5 rund. Gilthas może inspirować rezon w czterech sojusznikach. Sojusznik po nabraniu rezonu otrzymuje premię z morale +2 do rzutów obronnych oraz premię z morale +1 do testów ataków i obrażeń zadawanych bronią.

Dowodzenie: Gilthas doskonale potrafi zachęcać innych do współdziałania. Gdy może doradzać i wydawać polecenia, zapewnia całkowitą premię +3 do aktualnego zadania wykonując test pomagania sprzymierzeńcowi. Premia to dodatek do normalnej premii wynikającej z pomagania sprzymierzeńcowi (wynosi ona +2). Tej zdolności nie można używać do pomocy w walce.

Dobytek: Medalion Słońca (patrz dalej), *sztylet* +2.

Gilthas (lub Gil), syn Bohaterów Lancy, Tanisa Półelfa i Laurany z domu Solostaran, urodził się prawie 17 lat przed wojną chaosu. W wieku lat sześciu

zachorował iomalże nie umarł, a teraz od czasu do czasu cierpi na silne bóle głowy. Troskliwi rodzice dbali o niego, a szczególnie izolowali od elfiej polityki i uprzedzeń rasowych, budzonych przez cwierć ludzkiej krwi płynącej w żyłach Gilthasa.

Niestety, tuż przed wojną chaosu zdradziecki senator Rashas uknuł spisek, w wyniku którego mówca Porthios i jego ciężarna żona Silvanesti, królowa Alhana Starbreeze, zostali wygnani. Gilthas przyjął tytuł mówcy słońca, aby ocalić życie królowej Alhany, trzymanej jako zakładniczki z nożem na gardle.

Niespełna rok później rycerze Takhisis najechali i szybko podbili Qualinesti. Gilthas zachował status króla, ale został marionetką, choć nie pod kontrolą Rashasa. Odkrywszy, że jego pokojówka jest szpiegiem Kagonesti, poprosił ją o przesłanie prywatnej wiadomości zbuntowanym czarnym elfom, Porthiosowi i Alhanie, proponując sojusz przeciw czarnym rycerzom. Wtedy jednak wybuchła wojna chaosu.

Wojska Gilthasa i Porthiosa wspomogły czarnych rycerzy w walce z ognistymi smokami, upiorami cienia i demonicznymi wojownikami Chaosu. Następnie, po teoretycznej śmierci Porthiosa i bohaterских czynach Gilthasa, elfy Qualinesti poparły tego ostatniego jako swego króla. Miał on nadzieję abdykować, gdy jego nowonarodzony kuzyn, Silvanoshei, dorosł do objęcia władzy nad zjednoczoną elfiąacją. Jednak czarni rycerze sekretnie i szybko przejęli kontrolę nad Qualinesti, nie zdając sobie sprawy, że marionetkowy król, który wcześniej potajemnie zwalczał zdrajców w senacie Qualinesti, kontynuuje walkę przeciwko nim.

Opasała zielona smoczyca Beryllintranox osiadła w lasach Qualinesti i chciała uczynić z elfów niewolników. Rządząc rycerzami Takhisis, umieściła mówcę pod ich wpływem. Gilthas, z pomocą buntowniczkę znanej jako Lwica, potajemnie ewakuował całe rodziny elfów Qualinesti poprzez tunele zbudowane przez krasnoludy z Thorbardinu, zanim Beryllintranox i czarni rycerze zorientowali się w sytuacji.



Gilthas

Kerianseray

Medalion Słońca: Słaby artefakt będący oznaką władzy władcy Qualinesti. Noszony przez elfa o dobrym charakterze, zapewnia posiadaczowi premię z odbicia +10 do KP i odporność na czary równą 10 + poziom postaci. Jeśli medalion nosi ktoś inny, otrzymuje 2k6 świętych obrażeń co rundę, aż do zdjęcia przedmiotu. Jeżeli zaś jakkolwiek stworzenie wejdzie w zwarcie z noszącym medalion, także otrzymuje 2k6 świętych obrażeń na rundę.

Silne odpędzanie; PC 20.

Kerianseray, Lwica

Kobieta Kagonesti Bbr3/Trp5: SW 8; średni humanoid (elf); KW 3k12+6 plus 5k8+10; pw 63; Ini +3; Szyb 12 m; KP 16 (dotyk 13, nieprzygotowany.13); atk +12/+7 wręcz (1k6+3/17-20, *miecz krótki ostrości +1*) lub +10/+7 wręcz (1k6+3/17-20, *miecz krótki ostrości +1*) i +8 wręcz (1k4+1, sztylet); SA preferowany wróg (humanoidy [ludzie] +4, smoki +2), szal 1/dzień; SC elfi wzrok 24 m, cechy rasowe Kagonesti, wyczucie pułapek +1, nieświadomy unik, więź z dziczą; Char CD; RO Wytr +9, Ref +8, Wola +2; S 14, Zr 17, Bd 14, Int 12, Rzt 10, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +14, Nasłuchiwanie +8, Pływanie +4, Postępowanie ze zwierzętami +4, Przeszukiwanie +3, Rzemiosło (zakładanie wnyków) +2, Skakanie +7, Spostrzegawczość +3, Sztuka przetrwania +12, Ukrywanie się +14, Wiedza (natura) +11, Wspinaczka +7, Zachowanie równowagi +4, Zbieranie informacji +2, Zwinność +5; Finezja w broni, Krzepa, Tropienie, Ukradkowość, Walka dwoma orężami, Zdolności przywódcze.

Preferowany wróg (zw): Kerianseray zyskuje premię do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Wyczucia pobudek, Spostrzegawczości i Sztuki przetrwania, gdy używa tych umiejętności względem preferowanych wrogów. Zyskuje także przeciw tym istotom premię do testów obrażeń zadawanych bronią. Premie wynoszą +4 przeciwko ludziom i +2 przeciwko smokom.

Szał (zw): Kerianseray może raz dziennie wprowadzić się w szal, na czas działania którego zyskuje następujące statystyki: KP 14 (dotyk 11, nieprzygotowany 11); +16 pw; atk +14/+9 wręcz (1k6+5/17-20, *miecz krótki ostrości +1*); RO Wytr +11, Wola +4; S 18, Bd 18; Skakanie +9, Pływanie +6, Wspinaczka +9. Szal trwa 7 rund, a po jego upływie Lwica jest zmęczona.

Cechy rasowe Kagonesti (zw): Niepodatność na czary i efekty *uśpienia*, +2 do rzutów obronnych przeciw efektom oczarowań, premia +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Spostrzegawczości.

Wyczucie pułapek (zw): Kerianseray otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych na Refleks

wykonywanych dla uniknięcia pułapek oraz premię unikową +1 do KP przeciw atakom wykonywanym przez pułapki.

Nieświadomy unik (zw): Kerianseray zachowuje premię ze Zręczności do KP nawet będąc zaskoczona lub atakowana przez niewidzialnego wroga.

Przedmioty: skórznia +1, miecz krótki ostrości +1, sztylet.

W dniach po wojnie lancy elfy Qualinesti powróciły z wygnania do Qualinesti, by odzyskać ziemie stracone na rzecz smoczycich armii. Elfów Kagonesti żyjących w Południowym Ergothu i na odzyskanych ziemiach uznały za swe sługi. W imię cywilizowania „barbarzyńskich” pobratymców, zabrano z domu i zmuszono do służby Kerianseray, córkę Dallatara. Z początku Kerian myślała o ucieczce, ale szybko się zorientowała, że ma szansę zostać ważnym szpiegiem ojca i pomóc mu przeciwdziałać kolejnym porwanom.

Gdy Gilthasa, króla-marionetkę, zmuszono do przyjęcia tytułu mówcy słońca, Kerian poczuła więź łączącą ją z młodym przywódcą. Zazwyczaj pozostawiano ich sam na sam, znała zatem dobrze smutki młodzieńca sfrustrowanego rolą marionetki Rashasa. Będąc o wiele starszą, nie miała ochoty dzielić się swoimi uczuciami, ale kiedyś odkryła przed nim swe powiązania z ojcem. Zamiast odwrócić się od niej, Gilthasa pochwycił okazję sekretnego sprzymierzenia się z ojcem Kerian i wygnanym Porthiosem. Elfka szybko zakochała się w Gilthasie i została jego najbardziej zaufaną powiernicą.

Po wojnie chaosu, gdy władzę przejęli rycerze Takhisis, Gilthasa znów uczyniono marionetkowym królem. Kerian zaferowała wsparcie. Potajemnie wzięli ślub, błogosławieni przez matkę Gilthasa, Lauranę. W nadziei odwrócenia wszelkich podejrzeń od Gilthasa i jego planu ewakuacji Qualinesti podziemnymi tunelami, Kerian przyjęła rolę Lwicy – przestępczyni, która organizowała zasadzki na czarnych rycerzy i pomogła elfom uciec z Qualinesti szlakiem wiodącym przez lasy. Skutkiem tych wysiłków stała się jednym z najbardziej poszukiwanych przez czarnych rycerzy wyrzutków. Wrogowie otrzymywali jednak sprzeczne raporty co do jej wyglądu – od ciemnowłosej Kagonesti o sile polującej lwicy do Qualinesti o jasnowłowej, lwiej grzywie.

SANCRYST

Stolica: Góra Nieważne (gnomy); Zamek Uth Wistan (Gunthar)

Populacja: Gnomy, cywilizowani ludzie

Władze: Republika (gnomy); feudalizm (Solamnijscy)

Języki: Gnomi, solamnijski, wspólny

Handel: Metale szlachetne (złoto, srebro, platyna), klejnoty

Charakter: ND (gnomy), PD (Solamniczycy)

Wyspa Sancrist to najdalej wysunięta na zachód kraina Ansalonu, zazwyczaj niezaangażowana w jego politykę. Wyspa dzieli się na dwie części. Północno-wschodnia część obejmuje górę Nieważne – prastary, wydrążony wulkan zamieszany przez gnomy i otoczony rozległym łańcuchem górskim. Południową połowę pokrywają lesiste krainy i polany, a zamieszkują Solamniczycy.

Lato Chaosu przyniosło wyspie Sancrist drastyczne zmiany. Od dawna dzieliła się na zachodnią i wschodnią część, ale teraz różnice stały się wyraźniejsze. Solamniczycy oznajmili, że zachodnia wyspa będzie nosić nazwę Gunthar i stanie się dziedziczną siedzibą wielkiego mistrza rycerzy solamnijskich. Wschodnia część przeżyła wielkie wstrząsy, gdy panowanie objął pomniejszy smoczy możnowładca Pyrothraxus.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Gnomy prowadzą uporządkowane życie. Każdy należy do jakiegoś klanu i gildii czy cechu. „Górą” zarządza obieralna wielka rada przywódców klanu i mistrzów gildii. Rada reprezentuje ponad 200 klanów i 50 cechów. Jej decyzje są ostateczne, jeśli tylko uda się je przeprowadzić przez gąszcz biurokracji dominującej życie gnomów. Gdy zapadnie jakaś decyzja, jest zwykle zapisywana i archiwizowana w kryptach „Góry”, więc niemal wszystko ma swój precedens.

Gildie są samorządne, zwykle zorganizowane wokół jakiejś specjalizacji (jak cechy matematyków, inżynierów i filozofów). W każdej jest komisja, która przyjmuje nowe wynalazki i petycje od swych członków.

Styl życia Solamniczyków jest feudalny. Istnieje kilku lordów, których ziemie obrabiają chłopcy. Wszyscy lordowie przysięgają wierność rodzinie Uth Wistan i ogólnie rycerzom solamnijskim.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Północno-wschodnia część, czyli większość wyspy, to wielki, wydłużony łańcuch górski o niewielkiej aktywności wulkanicznej. Południową część zamieszkują Solamniczycy, ale większość osiedli jest położonych wokół Zamku Uth Wistan i zatoki Thalana. Reszta lesistej wyspy niepodzielnie władają zwierzęta.

Góra Nieważne: Gnomy wysadziły w powietrze górną połowę tej góry. Stała się ona teraz, wraz z systemem połączonych jaskiń, legowiskiem Pyrothraxusa. Podziemne korytarze uległy zniszczeniom podczas wybuchu, ale nadal nadają się do zamieszkania i gnomy je odbudowują.

Zatoka Thalan: Port Sancristu jest teraz potężnie ufortyfikowany i patrolowany przez rycerzy solamnijskich w obawie przed najazdem.

WAŻNE MIEJSCA

Góra Nieważne to pierwsza rzecz, jaka zwykle przychodzi na myśl w odniesieniu do Sancrist, ale osoby znające historię lub wierzące w świętości bardziej interesują się ludzką częścią wyspy.

Wyipywy lawy: Sztucznie kierowany przepływ lawy to jeden z największych triumfów gnomiej inżynierii. Przedstawicielom wspomnianej rasy udało się skierować podziemną magmę góry Nieważne na powierzchnię. Teraz wyipywy lawy są źródłem ciepła dla gnomich mieszkań i pracowni.

Polana Białego Kamienia: To jedno z największych miejsc kultu Krynnu. Sam król-kapłan pobłogosławił kamień i zabronił wszystkim innym go dotykać. W sercu polany spoczywa olbrzymi biały kamień z nieznannej substancji. To tutaj Vinas Solamnus napotkał trójcę Paladine’a, Kiri-Jolitha i Habbakuka. Bez względu na pogodę, polana jest wiecznie zielona i ciepła.

Zamek Uth Wistan: Zamek i jego otoczenie ogłoszono stolicą nowego kraju zwanego Gunthar. Postanowiono również, że władać nim będzie zamieszkujący w zamku wielki mistrz rycerzy solamnijskich.

HISTORIA REGIONU

Wyspa od czasów starożytnych jest właściwie ojczyzną ansalońskich gnomów i pozwala im radośnie spędzać większość czasu na pracy twórczej w odosobnieniu góry Nieważne. Na Sancrist leży także Polana Białego Kamienia, gdzie Vinas Solamnus doświadczył objawienia prowadzącego do założenia rycerzy solamnijskich. Od tamtego czasu południowa część wyspy stała się domem Solamniczyków, którzy zawarli z gnomami pokój trwający stulecia.

Gnomy wysadziły górną część góry Nieważne podczas Lata Chaosu, a czerwony smok Pyrothraxus zagnieździł się w dymiących szczątkach. Mimo to życie gnomów niewiele się zmieniło – tyle tylko, że teraz zanoszą dary smokowi i nieustannie wypytyują go o posiadane moce. Czasami, rozgniewany, zabija kilku, ale dla gnomów to niewielka cena za możliwość badania żywego smoka.

SCHALLSEA

Stolica: Schallsea

Populacja: Ludzie (barbarzyńcy Que-Nal, Wemitowuk, Abanasińczycy, Solamniczycy)

Władze: Plemienne (Wemitowuk i Que-Nal); teokracja (Cytadela Światła)

Języki: wspólny, que-nal, solamnijski, wemitowucki

Handel: Żywność, ryby (Wemitowuk); monety, pielgrzymki (cytadela)

Charakter: PD



WYSPA SCHALLSEA



Pełna wzgórz wyspa na Nowym Morzu o kształcie nerki, mierząca około 100 kilometrów długości, a w najszerszym miejscu osiągająca prawie 40 kilometrów szerokości. Panują tu gorące lata ochładzane morskim wiatrem. Zimą w głębi łądu pada śnieg. Wyspa była w większej części nieznaną i niezbadaną, później zaś wielka bitwa rozegrana podczas wojny lancy na zawsze zmieniła bieg jej historii.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Pierwotnymi mieszkańcami wyspy jest naród Wemitowuk, żyjący w skupiskach krytych strzechą chat z błotnej cegły. Są ścisłymi vegetarianami i noszą proste odzienie. Wolą żyć na uboczu, ale przyjezdnych witają gościnnie, o czym świadczy przybycie barbarzyńców Que-Nal. Wemitowukami rządzą wodzowie. Ten naród to jedna z największych pacyfistycznych społeczności Ansalonu.

Lud Que-Nal przybył z Abanasinii i przypomina barbarzyńców z tamtych ziem. Wszystkie wioski tych ludzi leżą na brzegu morza, a ich mieszkańcy to wymienieni żeglarze. Jednak brakuje im kruszców, nie zajmują się zatem kowalstwem ani obróbką metalu. Za to tajniki wyprawiania skór, które posiadli, powodują, że metal jest im niepotrzebny. W społeczności ważną rolę odgrywają szamani podgrzewający niechęć do Que-Shu, którzy wygnali Que-Nal z Abanasinii. Nie lubią Cytadeli Światła i najchętniej ujrzeliby ją w gruzach.

Solamniczycy i Abanasińczycy żyją tak, jak ich pobratymcy w ojczystych krajach. Pierwsi z wymienionych patrolują port Schallsea, a abanasińscy kupcy gonią za zyskiem.

Większość za prawdziwe centrum ludności wyspy uważa Cytadelę Światła, której mieszkańcy to

szkolący się mistycy lub osoby poszukujące odpowiedzi na różne pytania. Napływ pielgrzymów dodatkowo wzbogaca wyspę.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Wyspa Schallsea ma zróżnicowaną topografię – od nagich wzgórz po niewielkie lasy. Wybrzeże składa się głównie z klifów, ale Que-Nal znaleźli wiele miejsc dobrych na naturalne przystanie.

Nagie Wzgórzka: Na tych wzgórzach nic nie urośnie. Legendy Wemitowuków powiadają, że srebrne smoki przekleły tę ziemię, ponieważ ich starożytni antenaci je rozgniewali.

Port Schallsea (małe miasto, 9040): Miejscowość położona przy jedynej w pełni osłoniętej zatoce, która jest dość głęboka, by stanowić przystań dla dużych statków. Miasta nie zbudowano z myślą o ożywionym handlu, jednak teraz tętni ono aktywnością. Schronisko „Przytulny Kominek” prowadzone przez Iryl Songbrook [Śpiewający Strumyk] (ND kobieta Silvanesti Woj2/Brd4/Mis5) trzyma drzwi szeroko otwarte dla pielgrzymów i uchodźców.

WAŻNE MIEJSCA

Wyspa Schallsea i Cytadela Światła dla wielu są synonimami, pomimo niechętnych uczuć żywionych przez niektórych miejscowych.

Cytadela Światła: Jest to zespół dziewięciu kryształowych kopuł lśniących w słońcu, stanowiących mistyczne centrum Ansalonu. Wewnątrz przedstawiciele wszelkich ras żyją w harmonii. Tutaj znajdują się dawniejszy Labirynt Żywopłotów i Srebrne Schody.

Ogród Umarłych: Przed drugim Kataklizmem było to miejsce kar (wymierzanych przez Chislev albo Chemosha) dla wemitowuckich wodzów, którzy zgrzeszyli przeciw bóstwom lub naturze. Drugi Kataklizm zamknął tunel będący wejściem do ogrodu. Słyszając o powrocie bogów, Wemitowukowie zastanawiają się czy ogród otworzy się ponownie.

HISTORIA REGIONU

Wyspa Schallsea to miejsce, które odwiedziła Goldmoon z towarzyszami w poszukiwaniach centrum mistycznego oświecenia. Już znajdowało się tutaj mistyczne miejsce zwane Srebrnymi Schodami, artefakt pozostawiony przez bogów, gdzie śmiertelnicy mogli zmierzyć się ze swymi wewnętrznymi demonami i stać się silniejsi duchowo.

Goldmoon i jej popiecznicy zebrali sojuszników u Srebrnych Schodów i zbudowali cytadelę z pomocą wykwalifikowanej grupy podgórszych krasnoludzkich rzemieślników. Stoi od lat jako jedna z najpiękniejszych budowli Ansalonu i centrum nauczania sztuki mistycznej.

Cytadelę podczas wojny dusz zaatakowały siły wielkiej zielonej smoczycy Beryllintranox. Labirynt Żywopłatów spłonął do cna. Cytadela nadal jest w trakcie napraw i odnawiania, a mistycy oplakują stratę ukochanej pierwszej mistrzyni Goldmoon, zabitej przez mroczną kapłankę Minę.

SILVANESTI

Stolica: Silvanost

Populacja: Minotaury

Władze: Imperium (okupacja)

Języki: Elfi, ergotski, gobliniński, istarski, kenderowy, kharoliański, krasnoludzki, minotaurów, ogrowy, wspólny

Handel: Brak

Charakter: PZ, NZ, CZ, N

Wielka knieja Silvanesti leży w południowo-środkowej części kontynentu Ansalonu. Na północy leżą góry Khalkist, krasnoludzkie królestwo Thoradinu i ogrowe ziemie Blöde. Zatoka Balifor i Wyniszczone Pustkowia znajdują się na wschodzie. Równiny Pyłu i podupadający Królewski Trakt tworzą zachodnią granicę Silvanesti, a na południu rozciąga się ocean Courrain.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Przypuściwszy inwazję lądową, minotaury nie marnowały czasu, lecz zabrały się z energią za eksterminację i przeganianie

niedobitków elfów Silvanesti. Wkrótce potem wyparły okupujące siły czarnych rycerzy. Minotaury w Silvanesti przystosowują się do nowej sytuacji, ale będą postępować zgodnie z regułami własnego



społeczeństwa. Mają ściśle poczucie honoru i prawa, ale dysputy rozstrzygają poprzez zawody oceniające sprawność fizyczną i umiejętności bojowe.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Na krańcach pięknego lasu Silvanesti drzewa zwiędły i uschły – to śmiertelne żniwo zebrane przez Tarczę, która otaczała rodzinny elfi las przez wiele lat po wojnie chaosu. Reszta kniei pozostała w większości nietknięta wojenną pożogą.

Wyspa Fallan: Wyspa położona w rozwidleniu rzeki Thon-Thalas mieści stołeczne miasto Silvanost, a rzeka stanowi obronną barierę wokół niego.

Rzeka Thon-Thalas: Thon-Thalas, czyli Rzeka Pana, płynie zakosami ze wzgórz u podnóża gór Khalkist na północy przez serce elfiej ojczyzny, a potem wpada do oceanu Courrain na południu.

WAŻNE MIEJSCA

Wprawdzie Silvanesti opowiadają straszne rzeczy o zniszczeniu historii, architektury i artefaktów Silvanesti, lecz minotaury w rzeczywistości niewiele naruszyły elfie królestwo. Wiele dawnych budowli stoi nadal.

Królewski Trakt:

Główny gościniec niegdyś biegnący na zachód ku krainie Kharolis pomiędzy stolicą Silvanost a miastem Tarsis. Teraz trakt dochodzi tylko do Równin Pyłu.

Pashin (małe miasteczko, 1100): Miasteczko, niegdyś nieznaczna osada graniczna, stało się w Wieku Śmiertelników ważną placówką rycerzy Takhisis. Tutejsi czarni rycerze poddali się władzy wielkiej smoczycy możnowładczyni Malystrixx i oczekiwali na upadek Tarczy Silvanesti na południu.

Z nadejściem wojny dusz czarni rycerze z Pashin przysięgli wierność Minie i Jedynemu Bogu. Za pomocą barek rzecznych zaopatrywali miasto i utrzymywali siły okupacyjne, a także walczyli z elfami, które starały się atakować łodzie prowadząc wojnę

partyzancką. Armia okupantów trzymała się aż do czasu, gdy na rzekę Thon-Thalas wpłynęły posiłki minotaurów. Dzięki nim czarni rycerze przetrwali, ale nadszedł też kres ich okupacji Silvanesti.

Gdy minotaury wyparły czarnych rycerzy z Silvanesti, populacja miasteczka tymczasowo się zwiększyła. Rycerze, zawiedzeni najemnicy i elfi uchodźcy uczynili z Pashin miejsce zatłoczone i pełne zamętu. Wielu obozowało na wzgórzach wokół miasta, gdyż nie starczyło dla nich miejsca w jego murach. Na porządku dziennym były kłótnie i bójki z użyciem broni, a czarni rycerze niewiele byli w stanie zrobić dla powstrzymania rosnącej wrogości.

Burmistrzem Pashin jest Emilian Togh (mężczyzna człowiek Szl4), ale siłami okupacyjnymi dowodzi generał Dogah (mężczyzna człowiek Woj5/rycerz lili6). Pozostałe ważne osoby to Klaudia Lorn (kobieta półogr Mis3); Whyndam, kapitan straży (mężczyzna człowiek Zbr1); Kaybrin, porucznik straży (mężczyzna człowiek Zbr2); kowal Keron (mężczyzna człowiek Fach2 [kwal]); Stewart Donson, karczmarz ze „Zranionego Kruka” (mężczyzna człowiek Plb2) oraz wielu najemników bez zajęcia.

Wieże E’li:

Wieże E’li strzegą wejścia do rzeki Thon-Thalas od oceanu Courrain na południu, aczkolwiek nie powstrzymały floty inwazyjnej minotaurów.

Wieża Gwiazd: Ta tradycyjna siedziba rządu elfiej krainy położona

jest w centrum Silvanostu. Na dole wieży mieści się Sala Posłuchań, gdzie niegdyś zasiadał mówca gwiazd. Szmaragdowy tron wznosi się na podium w centrum komnaty. Wyszczególnione ściany wieży zaprojektowano tak, by odbijały światło srebrnego i czerwonego księżyca, a wznoszą się na wysokość 200 metrów ku otworowi w dachu, przez który przesącza się księżycowe światło. Wokół rozciąga się gwiazdkształtny Ogród Astarin, łączący wieżę z królewską rezydencją w Pałacu Quinari.

Wieża Shalost: Znana też jako Wieża Wajlorna. W jej czeluściach spoczywają magicznie zakonser-



Brama Silvanostu

wowane zwłoki Waylorna Wyvernsbane'a [Zgubę Wyvernów].

HISTORIA REGIONU

Silvanesti założył sam Silvanos, uznawany za ojca cywilizacji ansalońskiej. Przetrwało ono dłużej niż jakiegokolwiek inne państwo, w tym rozerwanie narodu po bratobójczych wojnach, magiczny koszmar króla Loraca podczas wojny lancy i spustoszenia wojsk Chaosu.

Po Lecie Chaosu elfy Silvanesti poddały się swym lękom i stworzyły magiczną Tarczę ponad leśną krainą. Odizolowała ona Silvanesti od spustoszeń nekających świat po wojnie, ale za wielką cenę. Z powodu tej ochrony wszelka roślinność i fauna blisko granic Tarczy zwiędła i wyginęła, a ponadto dziwna, wyniszczająca plaga dotknęła same elfy. Podczas wojny dusz niewielki oddział rycerzy Takhisis dał radę przeniknąć obronną magię, którą następnie zniszczono. Rycerze, pod dowództwem Miny, zniewolili elfy.

Krótko przed Bitwą o Sanction na wybrzeżach Silvanesti wylądowała armia minotaurów, która przetoczyła się przez krainę, zabijając większość elfów i wypędzając resztę. Silvanesti i ich kuzyjni Qualinesti żyją teraz w rozproszeniu i dezorganizacji.

SOLAMNIA

Stolica: Solanthus

Populacja: Ludzie, górskie krasnoludy

Władze: Republika (Solamnijczycy); monarchia (Kayolin)

Języki: Krasnoludzki, solamnijski, wspólny

Handel: Statki, drewno, piwo, klejnoty, żelazo, stal, konie, bydło

Charakter: PD, ND, CD, PZ

Solamnia to największa i geograficznie najbardziej zróżnicowana kraina Ansalonu, obejmująca jakieś 800 kilometrów północnego Ansalonu. Ze wszystkich regionów najboleśniej dotknęły ją rządy smoczyczych możnowładców. Północną część terytorium zajął straszliwy błękitny smok Khellendros, który zginął podczas wojny dusz. Mimo to dawne szlaki handlowe Solamnii nie uległy zmianie, a nawet się rozwinęły. Handel sięga Qualinesti i Neraki.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

W przeciwieństwie do innych smoczyczych możnowładców, Khellendros zadbał o to, by jego obecność była jak najmniej odczuwalna w życiu codziennym. Zatrudnił rycerzy nerakijskich, czyniąc ich żołnierzami i stróżami prawa, a także nie przeszkadzał w handlu, rozumiejąc, że dzięki temu napędza się jego skarbiec. Niestety, rządy Khellendrosa zachęciły złoczyńców i przyciągnęły ich do północnej Solamnii.

Więź między krasnoludami z Kayolinu i Solamnijczycami pozostaje silna. Przez wiele lat po zajęciu przez Khellendrosa północnej części Solamnii,

Elfy –

⇒ naród wygnańców ⇒

Emigracja elfów na końcu wojny dusz może stanowić wspaniały materiał na kampanię. Przedstawiciele wspomnianej rasy są teraz ludem bez ojczyzny. Kapitan Samuval, były czarny rycerz, wraz z rabusiami, którymi komenderuje, kontroluje północne Qualinesti. Wielka armia goblinów, dowodzona przez nieznanego wodza, zorganizowała się i rusza, by przejąć kontrolę nad południowym Qualinesti.

Po Bitwie o Sanction elfy skłóciły się ze sobą. Część Silvanesti chce maszerować na południe, by wyzwolić ojczyznę od minotaurów i nakłania Qualinesti do przyłączenia się do tego czynu. Z kolei ich pobratymcy nie widzą powodu, by poświęcać życie za cudzą ziemię. Niektórzy Qualinesti mówią wręcz o powrocie do własnej krainy. Inni chcą znaleźć nowe ziemie nadające się do zamieszkania i mówią o podróży na Równiny Pyłu, mimo że oznacza to prawdopodobny konflikt z żyjącymi tam barbarzyńcami. Jeszcze inne elfy, mające dość wszystkich waśni, odchodzą własną drogą, szukając dla siebie miejsca w dużych miastach, wyzwolonych już (lub prawie wyzwolonych) spod władzy ich wrogów.

Alhana Starbreeze, zdjęta żalem po śmierci ukochanego syna, nie zgodziła się zostać przywódczynią. Do wzniesienia sztandaru elfów przekonała Gilthasa. Wysłuchał on różnych frakcji i stara się podjąć decyzję, ale wie, że pośród jego pobratymców są tacy, którzy nigdy go nie zaakceptują ze względu na domieszkę ludzkiej krwi. Popadł również w konflikt z żoną, Kerian Lwicą, która uparcie trzyma się planów powrotu do swojej ojczyzny, do dzikich elfów. Nie wiadomo czy ich miłość przetrwa tę próbę.

Gilthanasa (wyrwanego księcia Qualinesti) i Silvarę (srebrną smoczycę) ostatnio widziano w Ergoth. Smoczyca, w przebraniu rycerza solamnijskiego, podobno wspomagała rycerzy w walce ze smoczym możnowładcą Gellidusem. Istnieje przekonanie, że Gilthanas dołączył do niej i oboje mogą dążyć do spotkania z elfimi wygnańcami. Krążą też plotki, jakoby Porthios, brat Gilthanasa i mąż Alhany, nadal żył, chociaż ciężko poraniony i okaleczony. Nie wiadomo jednak, gdzie jest i dlaczego się ukrywa.

Niektórzy ludzie współczują elfom z powodu ich straty. Inni uważają, że aroganckie istoty na nic innego nie zasłużyły, skoro tak długo starały się odciąć od pozostałych ludów Ansalonu.

krasoludy były głównym dostawcą rudy, metali i broni do Solamnii.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

W regionie Solamnii znajdują się dwa łańcuchy górskie (Vingaard i Garnet), najdłuższa rzeka Ansalonu (Vingaard) i najżyźniejsze dorzecze (Równiny Solamnii). Błękitny smoczy możnowładca Khellendros poszerzył Północne Pustkowia na zachód. Większość obszaru Solamnii jest teraz bardziej sucha niż dawniej, ale tylko niewielka część, teraz zwana Błękitnym Pustkowiec, stała się piaszczystą pustynią. Drugą trwałą zmianą pozostała po wojnie chaosu jest miejsce zwane Śladami Chaosu.

Ślady Chaosu: Atak ognistych smoków podczas wojny chaosu pozostawił po sobie wypalony gigantyczny kanion w kształcie pazurów. Gdy żył Khellendros, miejsce to wyznaczało granicę między właściwą Solamnią a krainą błękitnego smoka. Dno kanionu zakrywają wieczne kłęby dymu, jak gdyby coś wciąż płonęło, jednak badacze nie odkryli żadnych źródeł ognia.

WAŻNE MIEJSCA

W Solamnii mieści się ansalońskie centrum nauki, teologii i pisma – miasto Palanthalas. Tutaj także stoi Wieża Najwyższego Klerysta, uważana za jeden z ar-

chitektonicznych cudów Ansalonu i najważniejszy punkt strategiczny tego regionu.

Miasto Straconych Nazw: Miasto bliskie granicy Północnych Pustkowi. Pozostaje opuszczone od drugiego wieku Krynnu. Tu zbierały się błękitne smocze pomioty Khellendrosa, ale od wojny dusz nikt nie przyniósł wieści o aktualnej sytuacji w ruinach.

Palanthalas (metropolia, 32 226): Tak zwany Klejnot Solamnii po zagładzie Istar stał się kolebką cywilizacji. Znajduje się tu wiele cudów, między innymi Wielka Biblioteka Palanthalas. Bibliotekę prowadzi Zakon Estetyków, którzy gromadzą historię i wiedzę Krynnu w imieniu zaginionego mistrza Astinusa. Od Lata Chaosu aż do niedawnego zgonu błękitnego smoczego możnowładcy miasto kontrolowali rycerze nerakijscy i smok Khellendros. Po przedzeniu się szeregów czarnych rycerzy w wojnie dusz wielu żywi nadzieję, że miasto wyzwolą siły Solamnijszczyków.

Solanthus (duże miasto, 23 938): Dawna stolica Solamnii była głównym punktem oporu wobec władzy Khellendrosa i Czarnych Rycerzy nad północnymi terenami. Rezyduje tu krąg rycerzy solamnijskich pod wodzą Mateldy Bretel (PD człowiek kobieta Woj4/Kap2/miecz3/róży5), najważniejszy zaraz po kręgu Zamku Uth Wistan.

Twierdza Vingaard: Podczas wojny lancy twierdza Vingaard legła w gruzach pod krwawym ata-

↔ Gerard uth Mondar ↔

Mężczyzna człowiek Woj4/rycerz korony3: SW 7; średni humanoid (człowiek); KW 4k10+8 (Woj) plus 3k10+6 (korony); pw 62; Ini +5; Szyb 6 m; KP 23 (dotyk 11, nieprzygotowany 22); atk +12/+7 wręcz (1k8+4, *miecz długi* +1); Char PD; RO Wytr +9, Ref +3, Wola +4; S 16, Zr 12, Bd 14, Int 14, Rzt 11, Cha 6. Wzrost 178 cm.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +2, Dyplomacja +3, Jeździectwo +4, Postępowanie ze zwierzętami +2, Skakanie +7, Wiedza (religia) +6, Wspinaczka +7, Zastraszanie +0, Zwinność -3; Doskonalsza inicjatywa, Poczucie honoru, Skupienie na broni (miecz długi), Wyszkolenie w walce, Żelazna wola, Zmysł walki.

Przedmioty: *zbroja płytowa* +1, *ciężka stalowa tarcza* +1, *miecz długi* +1.

Gerard urodził się w zamożnej i szanowanej rodzinie w Południowym Ergothu. Był synem sir Mondara uth Alfrica, rycerza solamnijskiego i bogatego armatora okrętów. W młodości dokuczala mu brzydota (szpecająca choroba, którą przeszedł w wieku czternastu lat) i brak śmiałości wobec kobiet. Zgodnie z życzeniem ojca, został rycerzem w wieku lat dwudziestu jeden, ale dzięki finansowemu wpływom rodzica przydzielano go do bezpiecznych i mało ciekawych placówek. Siedem lat

później przebywał w Solace jako jeden ze strażników Grobowca Ostatnich Bohaterów, gdy z przeszłości przybył Tasslehoff Burrfoot i gdy nieco później zmarł Caramon Majere.

Ostatnią prośbą Caramona skierowaną do Gerarda było zabranie Tasslehoffa i *urządzenia do podróży w czasie* do Dalamara Mrocznego, który zaprowadził młodego rycerza do Qualinostu. Tam poznał czarodzieja Palina Majere i zarządcę Qualinostu, marszałka Medana z rycerzy nerakijskich. Gerard przebywał w Qualinost i wspomagał królową matkę Lauranę, jej syna Gilthasa i innych buntowników, udając czarnego rycerza. Wyjechał jednak z Qualinostu z misją pozyskania posiłków z Solanthalas, a niedługo potem zielona smoczyca Beryllintha-nox zaatakowała miasto.

W Solanthalas spotkał Odilę Windlass [Wietrzna Dziewczyna], innego Rycerza Solamnijskiego, który zapoczątkował serię wydarzeń, rzucających Gerarda w sam środek inwazji Miny na Solanthalas i Sanction. Odila ostatecznie ujawnił Takhisis jako tak zwanego „Jedynego Boga” z wojny dusz. W międzyczasie znów spotkał Tasslehoffa i z pomocą kendera uwolnił dobre smoki z niewoli na jednym z księżyców Piątego Wieku. Po klęsce Takhisis rozstał się z Odilą i wyruszył odnowić dawne zobowiązania i zasmakować świata, znów dogładanego przez bogów.

kiem Błękitnej Pani. Nigdy jej nie odbudowano, ale w ruinach zagnieździła się spora społeczność piratów rzecznych oraz kupców. Nękają i atakują łodzie żeglujące po wodach rzeki Vingaard.

Wieża Najwyższego Klerysta: Niegdyś wspinała budowla popadła w ruinę w Lecie Chaosu. Nie używano jej od czasu, gdy smoczy możnowładca Khellendros zabronił swym czarnym rycerzom na okupację budowli. Przez dziesięciolecia w zakurzonych salach mieszkaly tylko krasnoludy żlebowe. Niemniej po niedawnej śmierci Khellendrosa nieliczne pozostałe siły Nerakijczyków i Solamnijczyków usiłują odzyskać wieżę, wiedząc, że kto pierwszy obejmie ją w posiadanie, będzie miał znacznie więcej do powiedzenia w kształtowaniu losów Palanthas.

HISTORIA REGIONU

W Wieku Snów Solamnia stanowiła część Cesarstwa Ergothu. Swą nazwę i samo istnienie zawdzięcza Vinasowi Solamnusowi – temu samemu, który był przywódcą, bohaterem i założycielem zakonu rycerskiego, z którego region słynie. Na końcu wojny lodowych łoż (szerzej znanej pod mianem rebelii róży) Solamnus otrzymał terytorium, które od tamtej pory stanowi Solamnię. Również ze względu na osobę założyciela państwa jego nazwa oznacza uczciwość, prawość i niezłomną determinację.

Kataklyzm pozostawił Solamnię kontrolującą największe i najżyźniejsze krainy Ansalonu, ale Wiek Rozpaczy wywołał liczne niepokoje w regionie, gdy wielu nisko urodzonych wystąpiło przeciw szlachcie i rycerzom, którzy zaprzysięgli ich broń. Dawna równowaga po części wróciła podczas wojny lancy, gdy tutejsi rycerze odegrali główną rolę w pokonaniu smoczycich armii.

Lato Chaosu rozpoczęło kolejne ciężkie czasy dla Solamni, gdy czarni rycerze zdobyli władzę nad Palanthas i wielką częścią krainy. Niedługo potem większość Solamni zagarnął potężny błękitny smok Khellendros i wykorzystał czarnych rycerzy oraz pomiot do kontrolowania mieszkańców i ściągania podatków. Wielki błękitny smok zginął w wojnie dusz, a teraz różne odłamy Solamnijczyków wadzą się ze sobą, by zdecydować, kto będzie tam rządził w Wieku Śmiertelników.



Gerard utb Mondar

POŁUDNIOWY ERGOTH

Stolica: Daltigoth (ogry)

Populacja: Ogry, elfy, ludzie, thanoi, smokowcy, białe smoki

Władze: Smocze władztwo (Gellidus); feudalizm (placówka Solamnijczyków)

Języki: Elfi, ergotski, ogrowy, solamnijski, wspólny

Handel: Zboże, skóry (elfy); ryby, futra (ogry)

Charakter: CZ (smoki); PD, ND, CD (elfy); CZ, NZ, CN (ogry); PD, PN, ND (Solamnijczycy)

Południowy Ergoth – ład niegdyś o klimacie łagodnym i umiarkowanym – przemieniła straszliwa magia smoczego możnowładcy Gellidusa (Frosta [Mroza]). Większość regionu to teraz zamarznięta pustynia, patrolowana przez służące smokowi ogry i thanoi. Sama bestia odpoczywa w swoim leżu.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Wielu mieszkańców Południowego Ergothu, w tym gobliny i elfy Kagonesti, uciekło przed białym smokiem. Niektóre dzikie elfy wraz z tymi Qualinesti i Silvanesti, którzy pozostali na wyspie po wojnie lancy, nadal starają się przetrwać w mroźnych krainach Zachodu. Rycerze solamnijscy utrzymują straż nad Grobowcem Humy i mają oko na smoki.

Ogrom przysłużyły się rządy Gellidusa. Biały smok oddał im Daltigoth i wielu z nich założyło tam miasto. Używają starej arena gladiatorskiej do wymierzania kar „wichrzycielom”, do których należą ich koczowniczy pobratymcy oraz thanoi sprowadzeni z południowego Ansalonu, służący jako żołnierze.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Dawniej Południowy Ergoth był krainą wzgórz, równin, lasów i pustkowi. Teraz prawie cały spoczywa pod lodowcami, śniegiem i lodem. Ziemie Eastwatch [Wschodnia Warta] na zachodnim wybrzeżu stały się zimnymi równinami, choć wciąż nadają się do zamieszkania.

Wichura: Zderzenie zimnego powietrza z południowego Ergothu z ciepłym powietrzem nad cieśninami Algo ni wywołało wieczny sztorm zwany Wichurą. Chłoszcze on zachodnie wybrzeża Solamni i czyni podróż przez wody na wschód i północ

od wyspy co najmniej niebezpieczną. W wodach widuje się wielkie góry lodowe.

Zatoka Morgash: Tak zwana Zatoka Ciemności to czarne, słone wody, tak głębokie, że nawet zima trwająca ćwierć stulecia nie skuła lodem powierzchni. Jednak chłodna pogoda zamroziła wejście do zatoki, pozostawiając w środku wyspy zimne i mroczne jezioro.

WAŻNE MIEJSCA

Południowy Ergoth obecnie kontrolują siły zła. Jedynie garstka dawnych mieszkańców przetrwała na znośniejszych terenach.

Daltigoth (duże miasteczko, 4352): Miasteczko zniszczone w Wieku Potęgi i odbudowane stulecia później. Teraz mieszkają tu służące Gellidusowi ogry Południowego Ergothu. Pod rządami ogrowego dyktatora Tdarnka (PZ mężczyzna ogr Brb8/Woj5) płacą trybut wielkiemu białemu smokowi.

Grobowiec Humy: Grobowiec otoczony lodowymi polami. Znajduje się pod strażą grupy Solamniczyców, którzy opierają się gniewowi smoka i odparli wszelkie ataki ogrów oraz thanoi. Ich szeregi przeredziły się w wojnie dusz, lecz wiedza i smocze lance spoczywające w górskim grobowcu wraz z magiczną energią przenikającą dolinę dają wiernym rycerzom siłę potrzebną, aby wytrwać na stanowisku.

Qualimori (duże miasteczko, 2973): Elfy Qualinesti, tak jak ich współbracia Silvanesti, podczas wojny lancy założyły osadę w Południowym Ergothu. Warunki życia są tutaj ciężkie, ale niektórzy uważają swój los za szczęśliwy w porównaniu z mieszkańcami kontynentu, pozbawionymi obecnie jakiegokolwiek własnej ziemi.

Silvamori (duże miasteczko, 4549): Uciekając z Silvanostu we wczesnych latach wojny lancy Silvanesti z wymuszoną pomocą Kagonesti na zachód od zatoki Harkun zbudowali nowe miasto – Silvamori. Teraz ściśle współdziałają z kuzynami Qualinesti, aby przetrwać pod uciskiem smoczego możnowładcy Gellidusa.

Zamek Eastwatch: Eastwatch to solamnijska placówka w Południowym Ergothu, kluczowa pozycja w walce przeciw smoczym możnowładcom. Zamkiem dowodzi Riva Silverblade [Srebrne Ostrze; zmieniła miano z Silvercrown – Srebrna Korona – po wstąpieniu do zakonu miecza] (PD kobieta człowiek Kap4/korony3/miecza7), która utrzymuje rycerski garnizon w gotowości do bitwy z siłami smoka złożonymi z ogrów i thanoi. Rycerze są gotowi do wsparcia elfich osiedli, gdy zajdzie potrzeba.

HISTORIA REGIONU

Niegdyś Południowy Ergoth był częścią potężnego Cesarstwa Ergothu. Podczas Kataklyzmu stał się wyspą, tak jak część północna. Długo pozosta-

wał opuszczony przez ludzkich panów i napłynęło nań wielu Kagonesti – dzikich elfów. Wojna lancy sprowadziła w ten region elfy „cywilizowane”, które zniewoliły swych pobratymców i zmusiły ich do pomocy w budowie miast na wygnaniu.

Wiek Śmiertelników przyniósł ziemiom Południowego Ergothu wiele cierpień. Elfy, Solamniczyców i ogry przeraziło obwieszczenie przez Gellidusa władzy nad tą krainą. W ciągu miesięcy Południowy Ergoth przemienił się z żyznych równin i lasów w krainę wiecznej zimy, pogrzebaną pod lodowcami i zwałami śniegu. Tylko ziemie na zachód od Ostatnich Gór Gaard pozostają poza strefą wpływów smoka, ale chłód oraz chłoszczące burze i tam docierają.

Po wojnie dusz Południowy Ergoth pozostał jedną z ostatnich krain pod kontrolą smoczego możnowładcy przyczyniającego się do jego transformacji. Gellidus stał się jeszcze bardziej paranoiczny i skryty niż wcześniej. Czai się w zamrażniętych jaskiniach, powierzając patrolowanie wyspy ogrom i thanoi.

TEYR

Stolica: Teyr

Populacja: Smokowcy (żołnierze i cywile), ludzie (cywilizowani i nomadzi)

Władze: Rząd obywatelski (gubernator Kang)

Języki: Nerakijski, wspólny

Handel: Wiedza i szkolenie wojskowe

Charakter: PZ, PN, N, PD

Na Teyr składa się teren na północ od Neraki, na wschód od Estwilde i na południe od Nordmaaru. Góry Astivar leżą na jego terenie. Lasy Lahue rozciągają się poza nim, na zachodzie. Teyr to kraina górska z ogromnymi lasami, ale północne równiny porastają trawy.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Smokowcy powstałi jako istoty stworzone magicznie, wojska uderzeniowe smoczycich armii w wojnie lancy. Dziś są w pełni rozwiniętą rasą, posiadającą prawa i obowiązki. Ich społeczeństwo nadal ma militarny charakter, jako że najlepiej się czują z wojskowym porządkiem, hierarchią i dyscypliną. Niemniej niektórzy smokowcy przyjęli tradycyjne cywilne role, aby uczynić swe społeczeństwo lepiej przystosowanym.

Rząd obywatelski w Teyrze sformował gubernator Kang. Według tradycji smokowcy byli rasą ściśle wojskową, znali tylko militarną dyscyplinę, sprawiedliwość i zwierzchność. Teraz miastem i regionem zarządza trybunał obywatelski pod przewodnictwem gubernatora Kanga, z reprezentantami wszystkich oddziałów smokowców oraz z cywilnymi obywatelami (to zupełnie nowa idea dla smokowców). Tetyrskimi osadami oddalonymi od centrum władzy zarządzają dowódcy placówek.

Początkowo mianują ich władze, ale po dwóch latach wiernej służby osada ma prawo wybrać nowego dowódcę placówki.

Ludzie z Teyru żyją inaczej, bez prawa i bez dyscypliny, zarabiając jako najemnicy. Krolan to mała, niemal prymitywna wioska, zamieszkała przez rozczarowanych rycerzy Takhisis, żołnierzy najemnych i grupę uciekinierów z różnych ziem Ansalonu. Dochowuje ścisłej wierności gubernatorowi, a więc przydzielono im dowódców placówek.

Wyjątkiem są mieszkańcy miasta Robann. Tutejszy lud jest szorstki i podejrzliwie podchodzi do obcych, zupełnie jak smokowcy. Jednak przestrzegają prawa, a ich sprawiedliwość jest szybka i surowa. Przeszość Robannu datuje się jeszcze sprzed przybycia smokowców. Niemniej tutejszy burmistrz podporządkował się nowemu państwu i przyznano mu rangę dowódcy placówki w tetyrskim systemie władzy. Niemniej i tak komunikacja między Teyrem a Robannem jest mizerna.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Teyr to górzysta kraina zdominowana przez góry Astivar. Miasto Teyr założono w miejscu starożytnej osady krasnoludów.

Góra Brego: Góra będąca centralnym punktem zachodniego horyzontu, widzianego z miasta Teyr. Pośród szczątków starożytnych krasnoludzkich ruin, położonych na zboczu góry Brego, wciąż wędrują dzikie ogry.

Szczyt Przeznaczenia: Najdalej wysunięty na południe szczyt gór Astivar wyróżnia się schodami wykutymi w górskiej ścianie, wznoszącymi się z niewielkiej łąki w połowie zbocza aż na sam czubek. Na szczycie znajduje się platforma obser-

wacyjna wykuta z litej skały. W jasny dzień można dostrzec otaczające Sanction trzy szczyty Władców Zagłady.

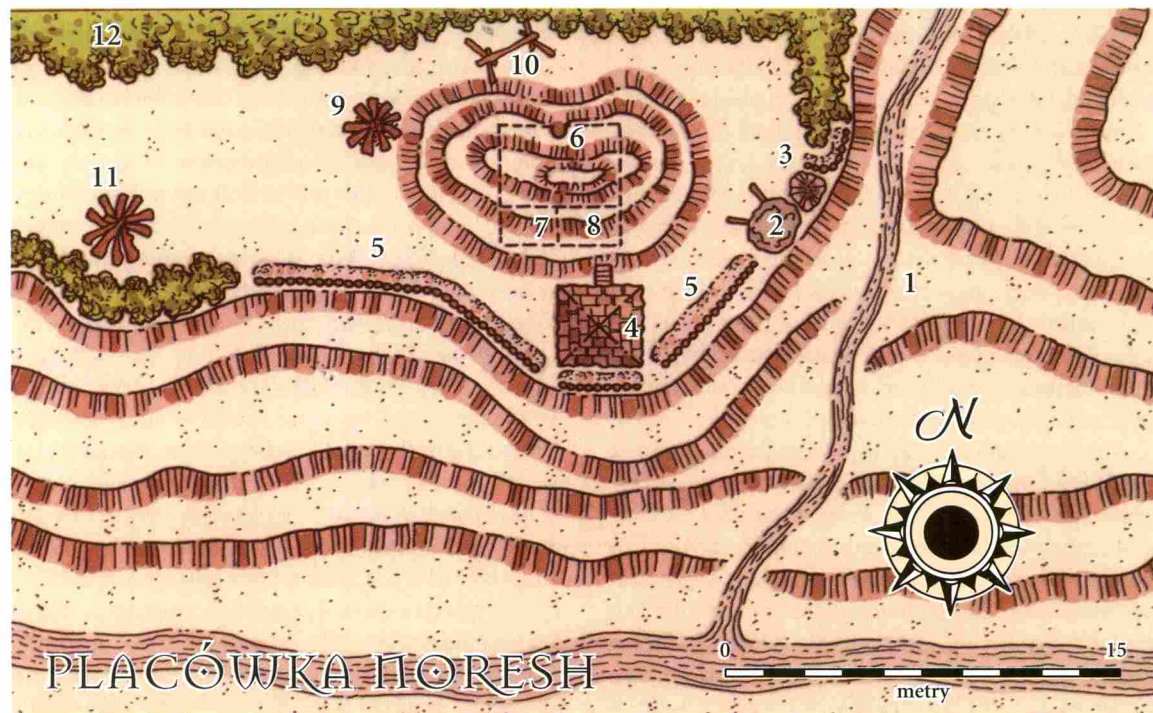
WAŻNE MIEJSCA

Miasto Teyr (małe miasto, 6410): Teyr to otoczone murami miasto zbudowane w całości z kamienia. W centrum mieści się rząd smokowców, a wszystkie wojskowe koszary znajdują się za murami. Poza nimi mieści się wiele cywilnych przedsięwzięć i osiedli mieszkalnych. Podziemny schron pod siedzibą władz w sytuacji zagrożenia może pomieścić całą populację miasta.

Placówka Noresh: Placówka Noresh leży 30 kilometrów na południe od Teyru i 15 kilometrów na zachód od Robannu, a góruje nad starożytną królewską drogą krasnoludów. Zabezpiecza wejście na północną ścieżkę prowadzącą do Teyru przez góry Astivar. Stałą załogę placówki stanowi dziesięciu smokowców, którym przewodzi bozak, podoficer piechoty.

Placówka stoi frontem na południe, a ukryta jest na szczycie skalistego cypla. Przednie krawędzie cypla są dość strome, ale nie tak gładkie, by nie dało się na nie wspiąć. Powierzchnię granitowego klifu porastają małe krzaki i mech. Po wschodniej stronie widnieje stroma, ale dostępna ścieżka w górę zbocza cypla. To najłatwiejsza droga do tego miejsca z południa. Strażnica pełni funkcję placówki obserwacyjnej, więc nie ma wielkich walorów obronnych. Wysoka wieża obserwacyjna pozwala z daleka dostrzec czyjaś obecność, ale reszta stacji jest odpowiednio niska i dodatkowo umiejętnie zamaskowana.

Plan Noreshu przedstawia typową placówkę smokowców. Ponumerowane lokacje opisano dalej.



Smokowcy wartownicy wymienieni tutaj to tylko przykłady istot, jakie można napotkać.

1. Ścieżka: Dróżka z południa wspina się po mniej stromym zboczku na wschodnią stronę placówki. Przechodzi obok stancy, ale dołożono starań, aby wyglądało na to, że ścieżka placówkę okrąża. Jedyne udany test Spostrzegawczości o ST 20 lub Przeszukiwania o ST 15 pozwoli odkryć, że druga dróżka odchodzi w lewo między krzaki i biegnie w górę przez większość cypla. Test byłby trudniejszy, gdyby nie widoczna wieża obserwacyjna, której obecność sugeruje istnienie placówki.

2. Głaz: Za wątlymi krzakami stoi ogromny głaz, którego za ich sprawą nie widać. Ze ścieżki wygląda na zwykły kawałek skały. Niemniej ze szczytu widać wyraźnie, że głaz przygotowano do spuszczenia na ścieżkę w dół. Pod głazem tkwią małe kamyczki, a dwa wielkie sosnowe drągi wetknięto pod niego, aby go dźwignąć i zrzucić przez krawędź.

Głaz będący pułapką: SW 5; +15 wręcz (6k6 miazdzące); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 25. Uwaga: może trafić postaci na dwóch sąsiadujących polach (patrz „Spadające przedmioty” w Rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

3. Jama do ataku dystansowego: Mała dziura po północnej stronie szlaku, ukryta za maskującymi ją krzakami. W czasach podwyższonego zagrożenia czuwa w niej wartownik strzegący wejścia. Jama ma 1,5 metra głębokości i obwód 1,2 metra – akurat tyle, by zmieścić się w niej baaz z kuszą. Niemniej gdy stacjonujące siły nie spodziewają się niebezpieczeństwa, jama jest pusta.

Smokowiec baaz (1): pw 14; +2 dystansowo (1k10/19-20, ciężka kusza); patrz rozdział 7.

4. Wieża strażnicza: Wznosi się na 9 metrów, widoczna z dużej odległości z każdej strony. Jest dość wysoka, by sięgała ponad szczytem wzgórza na północy. Niemniej jej przeznaczenie to obserwacja południowych kierunków na całe kilometry. Wieżę zbudowano z mocnego drewna, na szczycie umieszczając zamkniętą konstrukcję mieszczącą do czterech

smokowców. Tylna, północna strona wieżyczki nie ma ściany, a więc mogą oni wyskakiwać i opadać na ziemię szybując, by przekazać gdzieś informacje lub uciec przed poważnym atakiem.

Smokowcy baaz (5): pw 14 każdy; patrz Rozdział 7.

5. Ściany: Cypel otaczają drewniane ściany pokryte ziemią i roślinnością. Są pierwszą linią obrony placówki i zapewniają dobre pole ostrzału kuszom oraz dobrą pozycję obronną dla mieczy i włóczni. Umocnienia zaprojektowano z myślą o ataku od frontu, dając zatem niewielką ochronę przed agresją od tyłu.

6. Tunel: W skaliste wzgórze wchodzi korytarz prowadzący do dużej komory o wymiarach 6 na 6 metrów. Tu znajdują się prycze dla dziesięciu smokowców oraz zbrojownia i jadalnia. Nocą w środku płoną pochodnie, a światło zasłaniają skórzane zasłony zakrywające wejście.

7. Pracownia i laboratorium: Mały pokój obok głównej komory, oddzielony skórzaną zasłoną. Znajduje się w nim mnóstwo magicznych eliksirów i komponentów oraz niewielki zbiór ksiąg zaklęć. Książki to dość

dobre kopie, a komponentów używa dowodzący placówką bozak do wszelkich potrzebnych magicznych zaklęć. Ta komnata służy również do magicznej komunikacji ze sztabem głównym w Teyr.

8. Kwatera dowódcy: Kolejny pokój to prywatna kwatera dowódcy. Prosta cela wyposażona jedynie w łóżko, skrzynię na ubrania i stojak do wieszania odzieży oraz podręcznego ekwipunku. Wszystkie cenne rzeczy, których dowódca nie nosi przy sobie, spoczywają w skrzyni zamkniętej na prosty żelazny zamek. Jeśli dowódca i bozacki mag to ta sama osoba, wówczas w skrzyni może być więcej magicznych przedmiotów, a zabezpieczać ją będą ochronne czary.

9. Ognista jama: W ognistej jamie pali się tylko w dzień, a płomienie gasną na godzinę przed zachodem słońca. Pożywienie gotuje się tylko za dnia. Ogień rozpala się na nowo rankiem, godzinę po wschodzie.

10. Wieszak na żywność: Drewniana rama w kształcie litery A osadzona w ziemi. Służy do



Kang

⇒ Kang, gubernator Teyru ⇒

Mężczyzna smokowiec bozak Zak5/Woj4/legendarny taktyk3: SW 17; średni smok; KW 4k12+4 (bazowo) plus 5k4+5 (Zak) plus 4k10+4 (Woj) plus 3k8+3 (taktyk); pw 89; Ini +4; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 13, nieprzygotowany 20); atk +21/+16/+11/+6 wręcz (1k8+9/×3, *topór wojenny* +4) i +14 wręcz (1k4+1, ugryzienie) lub +16 wręcz (1k4+3, 2 pazury) i +14 wręcz (1k4+1, ugryzienie); SA czary, inspirowanie odwagi (+2), zabójcza agonía; SC cechy rasowe smokowców, premia do Zdolności przywódczych (+2), rozkazywanie żołnierzom, OC 26; Char PN; RO Wytr +13, Ref +7, Wola +14; S 16, Zr 11, Bd 13, Int 15, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +9, Czarostwo +11, Dyplomacja +13, Koncentracja +13, Nasłuchiwanie +9, Pływanie +6, Przeszukiwanie +9, Rzemiosło (stolarstwo) +8, Skakanie +7, Spostrzegawczość +9, Wiedza (historia) +14, Wiedza (tajemna) +9, Wspinaczka +7, Wyczucie pobudek +12, Zastraszanie +11, Zawód (inżynier) +10, Zręczna dłoń +2; Bieg, Czarowanie w walce, Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (topór wojenny), Specjalizacja w broni (topór wojenny), Wielokrotny atak, Wzmocnienie czaru, Zdolności przywódcze, Zmysł walki.

Zabójcza agonía (zn): W rundzie po śmierci bozaka łuskowate ciało smokowca drży i odpada od kości w chmurze pyłu. Kości natychmiast eksplodują, zadając 1k6 obrażeń wszystkim w promieniu 3 metrów. Objęte efektem istoty mogą uniknąć połowy ran po udanym rzucie obronnym na Refleks o ST 14.

Smocza inspiracja (zw): Smokowcy podziwiają i często złe smoki. Gdy w polu widzenia przebywa smok-dowódca albo gdy smokowcy wkraczają do bitwy pod jego dowództwem (w łańcuchu dowodzenia), otrzymują premię z morale +1 do wszystkich testów ataków i rzutów obronnych.

Smocze cechy rasowe: Smokowcy są niepodatni na efekty uśpienia i paraliżu. Widzą w ciemnościach (18 metrów) oraz w słabym świetle.

Niepodatność na choroby (zw): Smokowcy są niepodatni na wszelkie choroby.

Szybowanie (zw): Skrzydlaci smokowcy mogą szybować na skrzydłach, nie odnosząc żadnych obrażeń od upadku z wysokości. Szybując można przebyć w poziomie odległość maksymalnie czterokrotnie większą niż wysokość, z jakiej szybuje.

Powolny metabolizm (zw): Smokowcy są w stanie przeżyć przy dziesięciokrotnie mniejszej ilości jedzenia i wody niż potrzebowałby człowiek.

Premia do Zdolności przywódczych (zw): Legendarny taktyk zyskuje premię +2 do wartości Zdolności przywódczych, co pozwala mu pozyskiwać potężniejszych kompanów i popleczników.

Inspirowanie odwagi (zn): Legendarny taktyk może dwa razy dziennie inspirować odwagę w sercach sprzymierzeńców (i swoim także), chroniąc ich przed działaniem strachu i zwiększając ich zdolności bojowe. Sprzymierzeniec, na którego ta moc ma

zadziałać, musi jednak słyszeć słowa przedstawiciela niniejszej klasy prestiżowej. Efekt utrzymuje się, dopóki brzmi przemowa legendarnego taktyka oraz przez 5 rund po tym, jak ucichnie. Wypowiadając inspirujące słowa może on walczyć, ale nie ma prawa rzucać zaklęć, aktywować magicznych przedmiotów ukończenia czaru (np. zwojów) ani aktywować przedmiotów słowem rozkazu (np. różdżek). Postać, na którą wpływa inspirowanie odwagi, otrzymuje premię z morale +2 do rzutów obronnych na zauroczenia i efekty strachu oraz premię z morale +2 do ataków i obrażeń powodowanych przez broń. Inspirowanie odwagi jest zdolnością wpływającą na umysł.

Rozkazywanie żołnierzom (zn): Poświęcając akcję całorundową, legendarny taktyk może wydawać wiążące rozkazy. Zapewnia w ten sposób premię z biegleści +2 albo do ataków, albo do testów umiejętności wszystkim sojusznikom w promieniu 9 metrów. Premia utrzymuje się 2 rundy.

Znane czary (6/7/7/6/4; bazowa ST = 12 + poziom czaru; ryzyko niepowodzenia czaru wtajemniczeń 10%): 0 – *mistyczny znak, odczytanie magii, otumanienie, promień mrozu, raca, światło, wykrycie magii, zranienie nieumarłego*; 1 – *celny cios, magiczny pocisk, płonące dłonie, porażający uścisk, wiadomość*; 2 – *lewitacja, niewidzialność, pajęczyna, siła byka*; 3 – *przyspieszenie, błyskawica, śmierdząca chmura*; 4 – *kamienna skóra, lodowa nawalnica*. Poziom czarującego: 9.

Dobytek: *topór wojenny* +4, sztylet, *skórzniá* +5, *pięścień ochrony* +3.

Kang przyszedł na świat w jednej z pierwszych udanych generacji smokowców wcielonych do smoczyc armii. Pierwotnie wyszkolono go na dowódcę piechoty tych istot, ale jego talent do urządzeń mechanicznych szybko zwrócił uwagę instruktorów. Został pierwszym smokowcem szkolonym na oficera inżyniera. Pod dowództwem lorda Ariakasa dowodził Pierwszą Saperską Kompanią Smoczej Armii, a później Pierwszym Oddziałem Inżynieryjnym Smoczej Armii (zwanym też czasem Pierwszymi Inżynierami Smoczej Armii). Kang to bozak i do czasów Drugiego Katakliżu wdał zabójczą magią, po czym stracił te zdolności.

Po wojnie chaosu Kang przeniósł swój renegacki już oddział na północ od gór Khalkist, by połączyć się z innymi smokowcami, niemal wytępienymi w krótkiej wojnie z goblinami. Szala bitwy przechyliła się na korzyść smokowców dzięki połączeniu militarne-go geniuszu Kanga z potęgą pozostałości armii smokowców generała Maranty. Teraźniejszy gubernator przekazał dowództwo nad oddziałem inżynieryjnym swemu zastępcy, Slithowi, i przyjął wspomniany zaszczytny tytuł, dając mu władzę w Teyrze. Teraz jest politycznym przywódcą pierwszego narodu smokowców w Ansalonie. Przysiągł nigdy nie powrócić do rzucania czarów, nawet po powrocie bogów, aby zaznaczyć, że jego wiara w Królową Ciemności została zdradzona. Teraz działa na rzecz przyszłości swego ludu w nowym państwie Ansalonu.

suszenia i oczyszczania mięsa oraz skór. Zawycyżaj na ramie suszą się naraz dwie lub trzy skóry, a także truchła ostatnio upolowanej zwierzyny. Smokowcy rzadko jadają rośliny. Myśliwi regularnie wyruszają z placówki na łowy.

11. Ogień sygnałowy: Olbrzymi dół ogniowy wypełniony wielką ilością podpalki i drewna gotowego do podpalenia. Jest tu od lat, dotąd ani razu nie użyty. To sygnałowe ognisko, alarmujące przed niebezpieczeństwem, gdy zawiodą inne środki komunikacji. Dół ogniowy ma stworzyć wielki, ryczący ogień, łatwy do rozpalenia w obliczu niebezpieczeństwa, z mnóstwem dymu. Ogień będzie widoczny w promieniu wielu kilometrów, a dym jeszcze dalej. Stos sprawdza się codziennie, czy na pewno jest gotowy do użycia. Nie wiadomo jednak, czy w porze deszczowej ogień udało by się rozpaścić.

12. Tylny mur: Za tylny mur placówki służą gęste krzaki. Na północ od nich wzgórze biegnie w górę kilka metrów, a potem opada w dół. Ściółka jest bardzo gruba i krucha, więc każdy ruch wywołuje hałas trzaskających gałązek i trzęsących się krzewów. Gałązki porastają małe kolce, co dodatkowo zniechęca do podchodów tą drogą.

Robann (małe miasteczko, 962): Jedynie miasteczko na równinach, położone nadto na najdalej wysuniętym na południowy wschód krańcu łańcucha górskiego. Otoczone murami miejsce z budowlami drewnianymi i kamiennymi. Umocnienia obronne Robannu były zaniedbane do czasu, aż gubernator Kang osobiście wspomógł odbudowę fortyfikacji.

Ruiny na górze Brego: Jeśli wierzyć plotkom, te ruiny stanowią pozostałość starożytnego krasnoludzkiego Kal-Thax. Nie zostały naniesione na mapy ani zbadane, przynajmniej według dzisiejszych uczonych. Gubernator Kang obwieścił, że góra

Brego to miejsce zakazane dla smokowców, ponieważ niewielu powracało do domu z ekspedycji na nią.

THORADIN

Stolica: Zhakar

Populacja: Krasnoludy (Daergarowie, Daewarowie, Hylarowie, Theiwarowie, uleczeni Zhakarowie)

Władze: Monarchia

Języki: Krasnoludzki, ogrowy, podwspólny, wspólny, ziemny

Handel: Bite monety, klejnoty, broń, krasnoludzki alkohol, wełna, odzież, drewno

Charakter: PN, N, PZ, NZ

Krasnoludzkie królestwo Thoradinu niegdyś było jednym z najpotężniejszych państw tej rasy. Niemniej podbito je i nazwano Zhakar. Przez stulecia rządziły nim czarne krasnoludy, aż w Wieku Śmiertelników odzyskali je Hylarowie i ich pobratymcy. Teraz Thoradin stara się odbudować dawne znaczenie jako potężny naród krasnoludzki – znów pod dawną nazwą.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Nowy Thoradin jako państwo obecnie stara się ustalić swoje znaczenie w świecie. Po upadku Sanction w wojnie dusz i odejściu czarnych rycerzy król Severus Stonehand [Kamienoręki] (N mężczyzna krasnolud górski Woj3/Mis8) stara się znaleźć nowych partnerów handlowych. Wcześniej odciął się od ogrow, zawierając przeciw nim sojusz z czarnymi rycerzami, a teraz zabiega o ich względy i o względy minotaurów, które są bliżej Thoradinu niż by tego pragnął. Póki co nie wywarł wrażenia ani na jednych, ani na drugich. Severus zawsze chętnie planuje intrygi, mające na celu skłócenie swoich wrogów i planuje nawiązanie negocjacji z nowymi władzami Sanction.

Powstanie państwa smokowców

Po wojnie lancy i kłęsce swej królowej smokowcy spotkali się z wrogością ze strony niemal wszystkich ludów Krynnu. Rycerze solamnijscy zawzięli się, by niedobitków wytępić, a nawet złe rasy, jak ogry i gobliny, postrzegały ich jako zagrożenie. Zdając sobie sprawę, że całej rasie grozi eksterminacja, Kang zabrał renegacki regiment smokowców w góry Khalkist, aby tam się osiedlić. Z trudem walcząc o przetrwanie, posłyszał wieści o jajach smokowców ukrytych w głębinach krasnoludzkiej twierdzy Thorbardinu.

W tym czasie wybuchła wojna chaosu i Kang ze swymi inżynierami zgłosił się do służby przy rycerzach Takhisis, ale powierzano im tylko nieistotne zadania. W końcu smokowcy i ich dowódca zdezerterowali w pogoni za ukrytym skarbem. Jaja okazały się jajami samic smokowców.

Kang, zostawszy opiekunem jedynych samic smokowców na świecie, wziął na swe barki zadanie ochrony znaleziska. Zdał sobie sprawę, że jego gatunek naprawdę stał się rasą – i to z nadzieją na przyszłość. Młode samice rosły tak szybko, jak samce smokowców. A wkrótce Kang odkrył, że posiadały talenty i zdolności inne niż mężczyźni.

Przyszły gubernator i jego oddział ruszył na północ w poszukiwaniu nowego domu, gdzie jego lud mógłby żyć w pokoju. Natknął się na Teyr, starożytne krasnoludzkie miasto leżące w ruinach. Wykorzystując kamień ze starego miasta inżynierowie zbudowali nowe, na dawnych fundamentach. Z tego miasta Kang rozszerzył władanie smokowców na nową krainę – na nazwany od samego miasta Teyr. Gubernator Kang rządzi teraz małą, ale świetnie wyszkoloną armią i rosnącą liczebnie populacją, a to dzięki nowo zyskanej przez smokowców zdolności reprodukcji.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

Thoradin stracił część ziem na rzecz smoczycich możnowładców i czarnych rycerzy. Obecnie państwo ogranicza się do kilkunastu kilometrów kwadratowych wokół Góry Róg. Severusowi udało się odzyskać kawałek ziemi, ale niezbyt wielki.

Dolina Kryształów: Na południe od Góry Róg leży dolina pokryta cennymi kryształami, które podobno wyłoniły się z ziemi blisko czterdzieści lat temu, podczas Lata Chaosu. Mimo ciągłej eksploatacji przez ogry i krasnoludy, walczących o kontrolę nad doliną, bogactwa zostały ledwie napoczęte.

WAŻNE MIEJSCA

Gardziel: Czarny płomień, tajemnicza siła nękażąca krasnoludy Thoradinu od dwóch tysiącleci, powróciła i krasnoludzcy mistycy (nawet sam Severus) nie są w stanie jej zniszczyć. Krasnoludy zrobiłyby wszystko, by pozbyć się żywego, niegasaącego ognia.

Zhakar (duże miasto, 22 197): Miasto nadal budzące podziw i wyróżniające się pożądaną różnorodnością krasnoludzkich konstrukcji oraz architektury. Jedyna część miasta leżąca na powierzchni to wielka, pięcioboczna twierdza górująca nad Rzeką Miażdżonych Kamieni. Posiada rozległą podziemną sieć jaskiń i tuneli. Surowe rządy i system kastowy regulujące życie klanowe w innych krasnoludzkich miastach tutaj złagodzone. Krasnoludy nie mieszkają w enklawach klanowych, wolno im budować domy w dowolnej części miasta. Niektórzy ludzie także postanowili się tu osiedlić, zwiększając kosmopolityczny i wielorasowy charakter miasta.

HISTORIA REGIONU

Thoradin był starożytnym królestwem krasnoludów, którego korzenie sięgają dalej w przeszłość nawet niż Thorbardinu. Przez tysiąclecia było to centrum handlu, rzemiosła i przemysłu. Gdy przed Katakлизmem nadeszły ostrzeżenia, pojawił się straszliwy czarny płomień, który pożerał ciało i który sam z siebie się nie wypalał, nie dając też zgasić się tradycyjnymi metodami. Niedługo potem Katakлизm spustoszył królestwo. Przestało istnieć w każdym aspekcie. Kultura, która zajęła miejsce poprzedniej, była ujmą i zmałą na chwalebnej historii ansalońskich krasnoludów. Klęska Katakлизmu zaważyła wielkie sale Thoradinu i zdruzgotała krasnoludzkie cuda, wykuwane w krainie o tysiącletniej historii. Z jaśniejącej chwały państwa pozostało jedno jedyne miasto. Był to Zhakar, serce klanu Theiwarów. Mimo ogromu zniszczeń i śmierci wielu krasnoludów pod gruzami, przetrwała większość jego populacji.

Zdruzgotanym królestwem przez cały Wiek Rozpaczy władali czarne krasnoludy – ich dzia-

lania pozostawały niemal niedostrzeżone przez mieszkańców powierzchni, jeśli nie liczyć poprzekanych historii i plotek docierających do innych ras. Krasnoludy z Zhakaru przetrwały, ale dotknęła ich potworna grybica, niezagrażająca życiu, lecz powodująca cierpienie, a często też obłąd. Nie mogąc znieść światła krain na powierzchni, zhakarczycy rządzą w swoim świecie, lecz siedzieli w pułapce. Po Lecie Chaosu nadeszły zmiany i w Wieku Śmiertelników Thoradin się odrodził.

Krasnoludy z Zhakaru nie mogły przewidzieć, że podbój wschodniej części łańcucha gór Kharolis przez smoczą możnowładczynię Beryllintranox przyniesie zmiany ich krainie, położonej po drugiej stronie kontynentu. Gdy rada thanów Thorbardinu postanowiła zamknąć góry dla ochrony przed armią zielonej smoczycy, jeden niepokorny krasnolud, Severus Stonehand – zwany też Szalonym Prorokiem – zbuntował się przeciw tej decyzji i opuścił krasnoludzkie państwo z grupąopleczników. Udali się do Thoradinu z ambitnym planem wyrwania królestwa z plugawych rąk zhakarczyców.

W rok później Severus z grupą wiernych dotarł do Góry Róg. Obalił władzę Zhakaru, szybko usunął tutejszego króla i ogłosił się wielkim thanem Thoradinu. Twierdząc, że działa z boskiego natchnienia, zaczął leczyć chorobę dręczącą pozostałych, pojmanych i uwięzionych zhakarczyców. W zamian zyskał ich absolutne oddanie.

Severus podpisał handlowe i wojskowe porozumienie z rycerzami Takhisis, zyskując ochronę przed pobliskim ogrowym Blóde oraz prawa do wydobywania surowców w częściach Khalkistów będących pod władzą czarnych rycerzy. W zamian za to krasnoludy handlują wyłącznie z rycerzami Takhisis, dostarczając im najlepszą broń i najlepsze wytwarzane dobra w Ansalonie.

THORBARDIN

Stolica: Zakhalax

Populacja: Górskie krasnoludy, czarne krasnoludy

Władze: Republika thanów rządzona przez najwyższego króla

Języki: Krasnoludzki

Handel: Brak

Charakter: PN, PD, N, CN, NZ

Thorbardin wielu uważa (a przynajmniej górskie krasnoludy) za najwspanialsze świadectwo krasnoludzkiej pomysłowości, pracowitości i rzemiosła, jakie istnieje na Krynnie. Osiem wielkich miast, rozległe komnaty służące za magazyny, ufortyfikowane bramy i zimne podziemne morze reprezentują przedsięwzięcie przekraczające wszelkie inne dzieła tej rasy. Rozmiary tego miejsca znacznie przewyższają niejedną krainę z powierzchni ziemi.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Mimo niepokojów społecznych i sporów o władzę, życie zwykłych krasnoludów toczy się niezmiennym torem. Każdy klan realizuje swoje cele, a jego obywatele normalnie pracują i wypełniają obowiązki. Zawsze przedsiębiorcze krasnoludy wciąż budują, drążą tunele i uprawiają ziemię tak, jak to czynią od tysięcy lat.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

W podziemnym królestwie znajdują się miejsca dorównujące znaczeniem tym na powierzchni. Niemniej większość mieszkańców powierzchni nigdy nawet nie słyszała o podziemnych cudach.

Dolina Thanów: Całkiem niedostępna z zewnątrz naturalna dolina, do której można dotrzeć przez Thorbardin. W większości pozostała w pierwotnym, naturalnym stanie. Nie ma podłogi wykładanej kaflami, nie ma kolumn ani posągów. Krasnoludy wierzą, że świętość otaczających gór pomaga utrzymać pogrzebanych w pokoju. Możliwsza szlachta i ważni obywatele są zwykle chowani w dużych kopcach – niektóre to owale o wymiarach 3 na 6 metrów. Wokół obwodu doliny znajdują się darzone ciężą grobowce thanów. Wykuto je w otaczających dolinę górach i zabezpieczono na wieczność wsuwającymi kamiennymi blokami, przypominającymi wyglądem okoliczną skałę. Wyjęcie bloku kamienia wymaga specjalnego, wyjątkowego narzędzia. Istnieje tylko jeden egzemplarz (a wygląda jak skomplikowany, trójramienny stalowy łom). Pilnie go strzeże mistrz cmentarnik, który mieszka w stolicy i jest jedyną osobą znającą dokładne położenie każdego grobu.

Równiny Dergoth: Są to ziemie na powierzchni, w pobliżu Thorbardinu, bardzo żyzne przed Katakлизmem. Była to sceneria bitew pomiędzy krasnoludami górskimi a ich podgórskimi krewniakami, w wyniku których miejsce spustoszyła magiczna eksplozja, do jakiej przyczyniło się ostatnie zaklęcie Fistandantilusa. Teraz jest to przeważnie jałowe pustkowicie.

Morze Urkhan: Głęboko pod ziemią ten akwen wodny otacza stolicę Thorbardinu i służy za fizyczną barierę w wypadku zaatakowania wnętrza królestwa. Wielu Hylarów często mawia, że z magazynami żywności i rybami w jeziorze w Zakhalex mogliby wytrzymać oblężenie przez wiele setek lat. Stolicę z pozostałymi siedmioma podziemnymi miastami Thorbardinu łączą promy. Każdy jest napędzany własną korbą, umocowaną do wciągarki na stalowych linach promowych. Sznury są zawieszane 3 metry nad lustrem wody. Krasnoludy nieswojo się czują na wodzie, ale stosunkowo spokojne i płytkie wody jeziora pozwalają im nieco spokojniej wsiadać na obsługiwane przez Theiwarów promy.

WAŻNE MIEJSCA

Na królestwo Thorbardinu pod ziemią i nad ziemią składa się też kilka miejsc znanych poza jego granicami.

Pax Tharkas: Pax Tharkas (czyli Pokój Przyjaciół) to potężna forteca powstała w Wieku Snów, wzniesiona przez elfy, ludzi i krasnoludy jako symbol jedności oraz pokoju. Zbudowano ją z myślą o zwiększeniu siły i strategicznej przewagi. Podczas wojny lancy władaly nią siły Królowej Ciemności, ale teraz kontrolują ją podgórskie krasnoludy i wygnane krasnoludy górskie.

Twierdza Czaszki: Magiczna forteca Zhaman była ostatnim niesławnym domem arcymaga Czarnych Szat Fistandantilusa. Zawałiła się, gdy czarodziej rzucił ostateczne zaklęcie pod sam koniec wojny bramy krasnoludów. Gdy kurz opadł, walczące krasnoludy ujrzały, że Zhaman przemieniła się w potworny obraz wyszczerzonej czaszki. Z jej szczęk nieustannie płynęły pasma bladzielonej mgły. Podobno wiele potężnych artefaktów czeka tam na chciwe dłonie. Plotki opowiadają o poszukiwaczach przygód wchodzących do czaszki, ale niewiele jest opowieści o kimś, kto wracałby stamtąd żywy.

HISTORIA REGIONU

Krasnoludy żyjące pod górami były samowystarczalnym ludem, który odseparował się od reszty świata. Thorbardin pozostawał główną siedzibą górskich krasnoludów przez większość znanej historii.

Krasnoludy Thorbardinu zgodziły się przyjąć uchodźców z Abanasinii podczas wojny lancy w zamian za odzyskanie *mlota Kharasa*. Rozpoczęło to okres większej otwartości tej rasy na świat zewnętrzny, który trwał do wybuchu wojny chaosu i nadejścia smoczycy.

Z dość dużego państwa Thorbardin stał się zwykłą enklawą w górach Kharolis. Otoczone przez wojska Beryllintranox krasnoludy zasypały bramy i wycofały się do wnętrza podziemnej krainy na górze Szukająca Chmur. Jednak inaczej niż w przeszłości, tym razem Thorbardin utrzymał łączność z elfami z Qualinesti, które wiele ucierpiały pod rządami czarnych rycerzy i wielkiej zielonej smoczycy. W następujących latach na mocy pokoju między najwyższym królem Tarnem Bellowsgranitem (Krynica Granitowy Miecz) i królem Gilthasem krasnoludy wykopały kilka tuneli z Północnej Bramy do elfiej stolicy. Pod osłoną tajemnicy, tunelami ewakuowano majestatyczne miasto.

Niemniej podczas wojny dusz grupa czarnych krasnoludów we współpracy z Thanem Umarłych zaczęła wywoływać konflikty wewnątrz Thorbardinu, zmuszając Tarna Bellowsgranite'a do walki o przetrwanie jego samego i jego ludu.

THROŃ

Stolica: Throtl

Populacja: Hobgobliny, gobliny, ogry, trolle

Władze: Anarchia; monarchia (Throtl)

Języki: Gobliński, lemijski, ogrowy, wspólny
Handel: Brak
Charakter: PZ, NZ, CZ

Państwo Throt przeżyło Drugi Kataklyzm niemal nienaruszone. Jego równiny roją się od bagien, co bardzo utrudnia podróże i uprawę roli. Pogoda jest przeważnie kiepska. Słynny Jar Throtyl, mimo że faktycznie leży w Estwilde, jest uważany za część opisywanego regionu. Throt istnieje jako państwo buforowe między południową Solamnią a terytoriami rycerzy nerakijskich.

ŻYCIE I SPOŁECZEŃSTWO

Lato Chaosu, które przyniosło innym tyle nieszczęść, na życie hobgoblinów wpłynęło dodatnio. Napływ uciekinierów do i z Solamnii oznaczał więcej zdobyczy dla najeźdźców. Jednakże ważniejszym problemem króla hobgoblinów stało się przybycie wojsk ogrow, które wywalczyły sobie w górach małe królestwo, otwarcie występując przeciw jego władzy.

Hobgobliny rabują sąsiadów, zwłaszcza karawany w Jarze Throtyl, ale niewiele handlują. Jedyną wartościową rzeczą, jaką posiadają, są informacje. Szpiegują ruchy wojsk w Solamnii i sprzedają dane rycerzom nerakijskim.

Życie hobgoblinów obraca się wokół plemienia. Każda z tych istot rodzi się, uczy walczyć i w końcu umiera. Wśród nich nie toleruje się słabości – słabi nie mają prawa żyć.

Większość plemion Throtu to obecnie koczownicze gromady rabusiów. Osiadłe hobgobliny żyją w mieście Throtl i uważają wędrownie szczepy za lud prymitywny. Obie grupy często wojują ze sobą, ale w obliczu zagrożenia szybko się łączą.

Wszystkie hobgoblińskie plemiona Throtu nominalnie podlegają królowi Ukhrinowi, który zasiada w mieście Throtl, ale przez lata jego władza osłabła. Plotki o nowym państwie goblińskim po-

wstającym w południowym Qualinesti spowodowały, że wielu zbrojnych odeszło stąd szukać nowych, lepszych zdobyczy.

CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GEOGRAFICZNE

W Throt bardzo niewiele jest ziemi uprawnej – na region składają się w większości bagna, lasy i góry. Hobgobliny żyją z najeżdżania sąsiadów i polowań na bagnach.

Jar Throtyl: Ten przesmyk formalnie należy do Estwilde, a jego znaczenie dla hobgoblinów uczyniło zeń niebezpieczne miejsce. Karawany są zwykle potężnie uzbrojone dla obrony przed napadami tych ostatnich. W Jarze Throtyl często panuje dobra widoczność i hobgobliny dostrzegają karawany z odległości paru kilometrów.

Las Throtyl: Znany też jako Las Burz, lesisty obszar słynny z burz śnieżnych i burz z piorunami. Żyje tu bardzo niewiele zwierząt, a nawet hobgobliny obawiają się wchodzić blisko serca kniei. Po Lecie Chaosu grupa demonicznych wojowników osiedliła się w lasach i zabija wszystkich, którzy ośmielają się do nich zapuszczać.

WAŻNE MIEJSCA

Wojna chaosu uczyniła Throt jeszcze niebezpieczniejszym. Zrodzone z Chaosu stworzenia przemierzają ciemności, nie mówiąc już o bardziej zwyczajnych siłach zła.

Królestwo ogrow: Mały oddział ogrow wywalczył dla siebie małe „królestwo” w górach. Napadają hobgobliny, rabując żywność i niewolników.

Ostatnia Wieża: Stoi na pograniczu między Nightlundem a Throtem. Niebezpiecznie jest do wieży wchodzić, gdyż gnieźdzą się w niej upiory cienia. Ogromny stos klejnotów, złota i innych metali szlachetnych wyraźnie widać przez okno na parterze. Upiory zwodzą tu chciwych głupców ku zagładzie.



Tanis jednym skokiem przesadził ganek i zszedł na ziemię przez gałęzie drzewa. Pozostali czekali na dole, kuląc się w mroku z dala od światła, rzucając przez latarnie uliczne, które kołysały się na gałęziach nad ich głowami. Zerwał się chłodny wiatr wiejący z północy. Tanis obejrzał się za siebie i zauważył też inne światła, blask latarek, jakimi przyswiecały sobie grupy przeszukujące domy. Naciągnął kaptur na głowę i przyspieszył kroku.

– Zmienił się wiatr – powiedział. – Do rana znacznie padać deszcz. – Zmierzył wzrokiem grupkę przyjaciół, widząc ich w upiornym, dziko tańczącym blasku latarni kołyszących się na wietrze. Na twarzy Goldmoon malowała się zmęczenie. Oblicze Riverwinda kryła maska stoickiej wytrzymałości, lecz jego barki przygarbiało zmęczenie. Wstrząsany dreszczami Raistlin oparł się o pień drzewa i z trudem łapał oddech.

Tanis skulił się na wietrze. – Musimy znaleźć jakieś schronienie – stwierdził. – Miejsce, gdzie odpoczniemy.

– Tanisie... – Tas pociągnął półelfa za płaszcz. – Moglibyśmy popłynąć łódką. Do jeziora Crystalmir nie jest daleko. Po drugiej stronie są jaskinie, a poza tym zaoszczędzilibyśmy jutro marszu.

– Doskonaly pomysł, Tas, ale nie mamy łodzi.

– To żaden problem. – Kender błysnął zębami w uśmiechu.

Margaret Weis i Tracy Hickman
„Smoki jesiennego zmierzchu”
(przeł. D. Żywno)

Uniwersum SMOCZEJ LANCY zaprojektowano jako scenerię gry, w której gracze mieć będą inne cele niż tłuczenie potworów i zabijanie smoków, by zdobyć skarby. Krynn daje okazję do ekscytujących przygód, kampanii o złożonych i ciekawych fabułach, postaci o celach tak śmiałych, jak przywrócenie światu wiedzy o bóstwach lub wygnanie bogów Zła z powrotem do Otchłani.

Możesz wprowadzić do swoich kampanii klimat SMOCZEJ LANCY wykorzystując cechy charakterystyczne, które czynią ten świat wyjątkowym. Wystarczy, iż użyjesz owych wyróżników jako tematów, wokół których osnujesz całą kampanię – albo tylko zasugerować graczom, by wzięli je pod uwagę przy odgrywaniu postaci.

Niniejszy rozdział przedstawia wskazówki dotyczące budowania opowieści. Podaje pomysły na tworzenie ciekawych scenerii, powoływanie do życia barwnych złoczyńców i nadawanie głębi postaciom oraz BN.

Tutaj zaczyna się przygoda ze SMOCZĄ LANCĄ!

PRAWA KRYNNU

Każdy z trzech charakterów – dobry, zły i neutralny – ma własne prawo. Owe trzy prawa to filary, na których spoczywa wszechświat. Postacie

o danym charakterze mogą na nich opierać reakcje swoich postaci na spotkania i sytuacje zachodzące w grze.

PRAWO PALADINE'A: „DOBRO WYBACZA SWOIM”

Dobro pragnie dążyć do celu poprzez pojednanie i nawrócenie utraconych owieczek. Chce budować wszechświat na współczuciu i sprawiedliwości.

Postać o dobrym charakterze uważa, że każda osoba na świecie jest warta zbawienia. Ci kroczący drogą ciemności po prostu zbroczyli z właściwej ścieżki. Nie należy ich zabijać, lecz nawrócić. Czardziej Białych Szat najpierw odbędzie rozmowę z renegatem, nakłaniając go do zmiany postępowania. Kapłan Paladine'a nie zabija złodzieja, lecz nakazuje mu porzucić przestępcze życie.

Postacie o dobrym charakterze zdają sobie sprawę z własnej śmiertelności – będą popełniać błędy, będą potykać się i upadać. Modlą się do bóstw o pomoc i walczą dalej, czyniąc wszystko co w ich mocy, by uczynić świat lepszym.

Niebezpieczeństwo grożące dobrym bohaterem to ryzyko popadnięcia w pychę. Mogą uznać, że znają jedynie słuszny sposób na życie i usiłować narzucać innym własne wierzenia. Postać o dobrym charakterze, która popadnie w fanatyzm, ma szansę pewnego dnia odkryć, iż zbroczyła w stronę ciemności.

PRAWO KRÓLOWEJ CIEMNOŚCI: „ZŁO KARMI SIĘ SOBĄ”

Cel chaotycznego zła we wszechświecie to rządy siły bez żadnych skrupułów moralnych. Praworządne zło ma taki sam cel, lecz dąży do władzy przez ścisłe stosowanie prawa silniejszego.

Postacie chaotyczne zło koncentrują się tylko na sobie i myślą tylko o sobie. Nie dbają o los nikogo innego. Ich żądze i potrzeby są na pierwszym planie. Nikomu nie dochowują wierności. Jeśli wyznają jakiegokolwiek boga, będzie to zwykle bóstwo o identycznym światopoglądzie, które wykorzystuje wyznawców do zwiększania własnej mocy i bez wahania poświęca ich dla zaspokojenia ambicji. Dlatego istoty chaotyczne zło żerują jedne na drugich, póki nie zniszczą się wzajemnie.

Postacie praworządne zło wierzą, że sama Natura wybrała silnych do władzy i dominacji nad słabszymi. Praworządni zli postępują według surowych praw, które dokładnie precyzują, w jaki sposób należy żyć. Kto łamie prawo, musi być srogo ukarany, aby posłużyć innym za przykład.

Osoba praworządna zła może być honorowa i skłonna do poświęcenia siebie, ale tylko w imię ważnej sprawy. Miłość rodzi słabość. Nadzieja jest kłamstwem. Litość i współczucie rozwydrzają sła-

KAMPAŃIA SMOCZEJ LANCY

bych. Praworządne złe postacie czczą i szanują bogów, którzy są tacy jak oni. Bóstwa te wymagają absolutnego posłuszeństwa i szybko wymierzają kary za niepowodzenia. Praworządne zło żeruje na sobie samym, ponieważ nie może się oprzeć na niczym innym.

PRAWO GILEANA: „DOBRO I ZŁO MUSZĄ ISTNIEĆ W OPOZYCJI”

Różnorodność obu punktów widzenia – zła i dobra – równoważy je na szalach wszechświata. Gdyby jedna strona zyskała dominację, wszechświat byłby skąpany w jednolitym świetle lub ciemności, bez żadnych różnic wywołujących motywacje i skupienie. Ideą neutralnych jest prawo różnorodności.

Postacie neutralnego charakteru rozumieją, że bez światła nie istniałaby ciemność, a bez ciemności światło nie miałoby znaczenia. Nie kroczą żadną z tych dróg, lecz ścieżką pomiędzy. Przede wszystkim myślą o własnym losie, ale nie są całkiem egocentryczni. Może nie zбочą z drogi, by komuś pomóc, ale nie będą celowo krzywdzić niewinnych. Neutralne postacie myślą niezależnie i dokładnie analizują wszelkie prawa oraz doktryny, zanim porządkują się któreś z nich.

Neutralni nie poświęcają się łatwo jakiejś sprawie dla samej idei, ale mogą to uczynić, jeśli coś w ten sposób uzyskają. Niewiele dbają o innych, lecz również niewiele oczekują. Pragną natomiast, by pozwolono im w spokoju żyć własnym życiem. Czczą bóstwa, które gwarantują im taką właśnie swobodę.

Żywiąc niewiele silnych przekonań, postacie o neutralnym charakterze mogą stanąć na jednej lub drugiej z wążących się szal.

KLIMAT I NASTRÓJ

Świat SMOCZEJ LANCY posiada jedyny w swoim rodzaju klimat i niepowtarzalny klimat, za sprawą których poszukiwanie przygód na Krynnie różni się od wędrówek po innych uniwersach. Informacje z tego podrozdziału pomogą ci uchwycić tę atmosferę oraz posłużą za wskazówki, jak zastosować własną, unikatową perspektywę do scenerii SMOCZEJ LANCY.

Na Krynnie niemal wszystkie żyjące istoty są zaangażowane w rozwój uniwersum. Biorą aktywny udział w kształtowaniu świata i jego mieszkańców. Smoki Krynnu nie są wyniosłymi stworzeniami kryjącymi się w jaskiniach, strzegąc zazdrośnie zgromadzonych skarbów. Na Krynnie wybierają one strony w wojnach bóstw i ludzi, angażują się w politykę, działają na rzecz wybranych celów i realizują własne interesy. Drużyna krynńskich poszukiwaczy przygód na pewno spotka którąś z tych istot, aczkol-

wiek niekoniecznie tam, gdzie się jej spodziewa. Minister królewski może być czerwonym smokiem w przebraniu, zamierzającym doprowadzić grupę do zagłady. Złoty smok z kolei ma szansę poprosić poszukiwaczy przygód o pomoc w uwolnieniu więzionych elfów.

Również znaczna część humanoidów Krynnu ma wygórowane cele i ambicje. Większość jest winna wierność i posłuszeństwo władzom lub bóstwom albo jednym i drugim. Reszta ma zwykle istotne powody swego braku wiary czy sprzeciwiania się prawom. Każda rasa posiada historię i pochodzenie. Ogry mają własne państwo z ciekawą, tragiczną wręcz historią. Smokowcy, jako istoty nowe na tym świecie, starają się znaleźć w nim swoje miejsce.

Wreszcie, co najważniejsze, poczynania pojedynczych istot mają znaczenie. Bohaterów podróżujących po Krynnie najpewniej schwytają siły, nad którymi nie mają kontroli. Mogą uwikłać się w wojnę, intrygi i politykę, bitwy pomiędzy bóstwami. Postacie mogą dokonać heroicznych czynów, których wcale nie zamierzały podejmować – albo zawędrować przed oblicze większych niebezpieczeństw, niż kiedykolwiek się spodziewały. Czyniąc historię każdego bohatera częścią o wiele ważniejszej historii, nadajesz swej kampanii posmak epickiej przygody i sprawiasz, że postać czuje się ważnym elementem tej historii.

UPADŁE PAŃSTWA I ZRUJNOWANE MIASTA

Ruiny starożytnych państw oraz miast świetnie nadają się na przygody w podziemiach, a przy tym pozwolą również graczom odczuć bogactwo historii Krynnu i powiązać teraźniejszość z przeszłością. Jeśli zwiedziłeś pole bitwy lub rumowisko pradawnego miasta, zapewne doświadczyłeś dziwnej bliskości z tymi, którzy żyli i umarli w tym miejscu. Postaraj się oddać graczom te uczucia lęku i szacunku, umożliwiając im poznanie historii zrujnowanej metropolii, dając im odkryć coś na temat niedzisiejszych jego mieszkańców i pozwalając ujrzeć pozostałości ich codziennego życia.

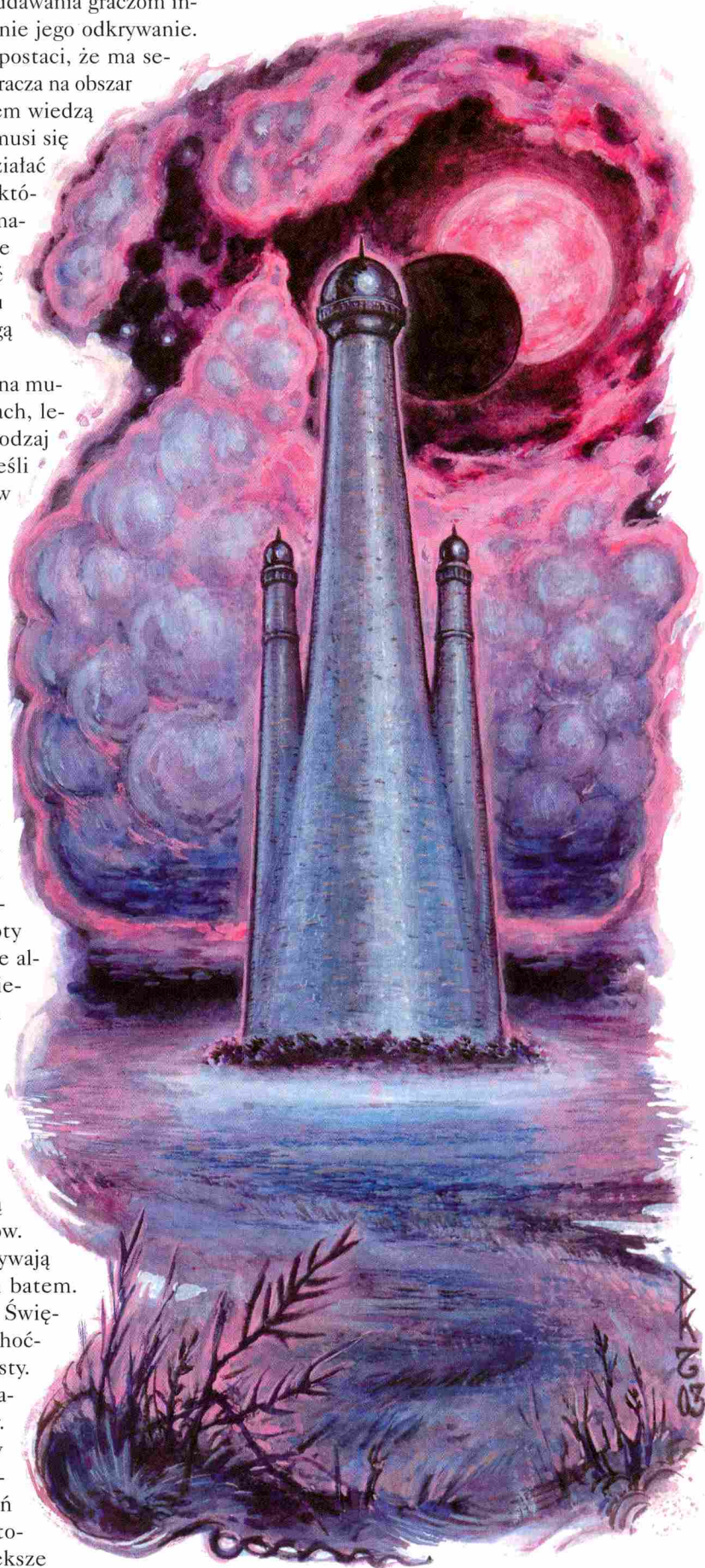
Utrzymaj aurę tajemniczości wokół ruin. Nie dawaj odpowiedzi – niech gracze sami je znajdą. Co za straszliwe zdarzenie zniszczyło to miasto? Czy zrujnował je Katakizm? Czy napadły je smoki? Czy było to niedawne zdarzenie, a może wszystko rozegrało się przed setkami lat? Wykorzystaj znajomość historii Krynnu do związania tego z historią o większej perspektywie, aby gracze nie łazili tylko pośród obalonych kolumn w poszukiwaniu łupu i potworów do zabicia. Postacie są tutaj dla jakiejś przyczyny, która może zmienić ich przyszłość – a może nawet przyszłość świata?

Istnieją różne sposoby poddawania graczom informacji o tle niż bezpośrednio jego odkrywanie. Mógłbyś powiedzieć jednej postaci, że ma sekretny powód, dla którego wkracza na obszar danych ruin. Dysponuje zatem wiedzą o nich, którą niekoniecznie musi się dzielić. Drużyna może działać z rozkazu zwierzchników, którzy również podali im informacje o danym miejscu. Postacie mają wreszcie szansę napotkać duchy tych, którzy niegdyś tu żyli. A nawet owe duchy mogą opętać bohaterów.

Informacje da się znaleźć na murach i gobelinach, w książkach, legendach i pieśniach. Ten rodzaj wiadomości – szczególnie jeśli pochodzi z pieśni lub mitów – często będzie nieprawdziwy lub przesadzony, aczkolwiek i tak zapewne pomoże stworzyć odpowiedni nastrój.

W ruinach powinny znaleźć się niespodzianki – zarówno miłe, jak i niemiłe. To właśnie one mogą zaprowadzić bohaterów dalej w głąb historii o większym rozmachu. Ruiny to idealne miejsce do znalezienia potężnych magicznych artefaktów i relikwii starożytności. Tak cenne przedmioty zapewne są dobrze strzeżone albo też, odkryte, zwracają niepożądaną uwagę potężnych istot – możliwe, że nawet samych bóstw.

Zrujnowane miasta przyciągają również potwory, nieumarłych i inne złe istoty – ale przychodzą one nie bez powodu. Smoki mogą strzec potężnych artefaktów. Goblifscy dezercerzy ukrywają się nieraz przed oficerskim batem. Centaury mogą obchodzić Święto Wiosny. Nieumarli są choćby skazani na szukanie zemsty. Oczywiście, nie każde spotkanie musi mieć epicki wymiar. Stado ogromnych szczurów bywa po prostu głodne. Jednakże wiążąc kilka spotkań w nadrzędną, ramową historię, nadasz przeżyciom większe znaczenie.



Mroczna Wieża Wielkiej Magii

ZNAPE RUINY ANSALONU

Przygody w świecie SMOCZEJ LANCY często są czymś więcej niż zwykłym łażeniem po podziemiach, lecz i tak wiele misji posyła bohaterów do opuszczonych twierdz, zrujnowanych zamków czy niezbadanych jaskiń w poszukiwaniu cennych skarbów lub wiedzy. Dalej wymieniamy niektóre najslawniejsze lokacje.

Góra Nieważne: Całkowicie zamieszkała przez tysiące gnomów. Niemniej kompleks jaskiń o kształcie plastra miodu obejmuje przejścia do miejsc niezbadanych lub zapomnianych. Odpieczętowane tunele skrywają niebezpieczne podziemne stwory i paskudnie nieudane gnomie wynalazki. O wielu zagrożeniach już zapomniano. Podobnie jak o wielu cennych rzeczach.

Grób Takhisis: Nikt nie wie czy to miejsce naprawdę istnieje, aczkolwiek plotkarze i gawędziarze powiadają, że mroczna kapłanka Mina zabrała była Królową Ciemności do nieznanego miejsca pochówku. Gdzie mogłoby to być i jacy strażnicy chronią tej niezwyklej mogiły – tego nikt nie wie.

Istarskie Ruiny: Morskie elfy podobno ratują tonących rozbitków i zabierają ich do bezpiecznych podwodnych ruin otoczonych magicznymi bąblami powietrza. Te gruzowiska są niemal zupełnie niezbadane (a zatem również nieobrobowane) i mogą w nich spoczywać zapomniane cuda starożytnego Istar. Nie należy jednakże wykluczać, iż żyją tu złe podwodne stworzenia, a nawet iż żeruje kraken.

Kowadło Czasu: Mityczne podobno będące magiczną kuźnią, w której powstało *urządzenie do podróży w czasie*. Powiada się, że istnieje we wszystkich erach historii Krynnu oraz że dzięki mocy kowadła można przenosić się z jednego wieku do drugiego i z powrotem. W efekcie da się spotkać postacie z przeszłości, przyszłości i teraźniejszości – zależy gdzie i do kiedy wybierają się poszukiwacze przygód. Warto uściślić, iż Kowadło Czasu aktualnie znajduje się w Mieście Straconych Nazw.

Mroczna Wieża Wielkiej Magii: Jedna z pierwotnych Wież Wielkiej Magii, którą wypaczyło mroczne czarodziejstwo. Niegdyś położona w Palanthas, obecnie znajduje się w Nightlundzie, górując nad gajem drzew cyprysowych. Wieżę zapieczętował i zabezpieczył Dalamar Mroczny, któremu zabroniono kiedykolwiek do niej wracać. Magiczne skarby i ogrom wiedzy, które kryje niegdysiejsza siedziba samego Raistlina Majere, to wielka pokusa dla świata, który niedawno odzyskał czarodziejską magię trzech księżyców.

Nalis Aren: Jezioro Śmierci załata teren zniszczonego miasta Qualinost, położonego w zasadzie na obrzeżach puszczy Qualinesti. Same knieje to siedziba złych ludzkich najemników i bardzo niebezpiecznych sił goblinów oraz hobgoblinów. Jezioro zaś podobno nawiedzają niespokojne duchy

zabitych w okolicy elfów. Istot, które potrafią dzięki magii przetrwać pod wodą, mają szansę wydobyć potencjalne skarby z zatopionego miasta – jeśli tylko odważą się podjąć ryzyko.

„Ruiny”: Według opowieści, jest to jedna ze zniszczonych Wież Wielkiej Magii, której pozostałości stoją na szczycie Malystryx (góry mieszczącej najważniejsze legowisko smoczej możnowładczyni o tym samym imieniu) na Wyniszczonych Pustkowiach. Niektórzy magowie przypuszczają, że to właśnie dzięki magii wciąż tkwiącej w zrujnowanej wieży Malystryx była w stanie wywołać tak drastyczne przemiany krainy i spowodować klątwę prowadzącą do zgnębienia kenderów (przez którą poznali oni strach). Jest to miejsce nadzwyczaj niebezpieczne, a to za sprawą czerwonych smoków, czerwonego smoczego pomiotu, złowieszczych dzików i niebezpieczeństw Wyniszczonych Pustkowi.

Sla-Mori: Nazwa oznacza w elfim języku tajemną drogę. Jest to ciąg sekretnych przejść biegnących pod zrujnowaną fortecą Pax Tharkas. Tunele obejmują także Salę Pradawnych – miejsce pochówku wielkiego elfiego króla, Kith-Kanana. Sla-Mori podobno opanowały niebezpieczne stwory, jak bansee, hordy zombich i ogromne ślimaki.

Twierdza Burz: Na wyspie na północny-zachód od Ansalonu, na morzu Północny Sirrion, znajduje się podniszczona twierdza, niegdyś siedziba i centrum szkoleń rycerzy Takhisis. Tutaj wraz z grupą szkieletowych wojowników uwięziono sir Ausrice Krella, rycerza śmierci, nękanego przez nieustanny sztorm. Walcząc z samotnością i nudą mógłby trzymać pojmanych jakiś czas żywcem, zamiast zabijać od razu. Mordowanych zmusza natomiast do wiecznej służby w postaci szkieletowych wojowników (więcej informacji w rozdziale 7, w części poświęconej rycerzowi śmierci).

Twierdza Czaszki: Dawniej była to magiczna forteca zwana Zhaman, wzniesiona na równinach Dergoth (w pobliżu królestwa Thorbardinu). Jeśli wierzyć plotkom, jest to również miejsce śmierci arcy maga Fistantilusa. Magiczny wybuch obrócił fortecę w zapadłą ruinę w kształcie ogromnej, potwornie wyszczerzonej czaszki. Krążą pogłoski o nieumarłych gnieźdzących się w ruinach – szkieletowych wojownikach, widmowych sługach, prawdopodobnie także o półliczu samego Fistantilusa.

Wieża Najwyższego Klerysta: Niegdysiejsza siedziba i główna kwatera arcykapłana Paladine’a, zniszczona i opuszczona po Lecie Chaosu. Ta wieża stoi na południe od Palanthas. Jej część zajął klan krasnoludów żlebowych noszący miano Guk. Jego członkowie nauczyli się, jak unikać pozostałych pułapek i zagrożeń. Po śmierci smoka Khellendrosa i podupadnięciu czarnych rycerzy wieża znów przyniesie wielkie znaczenie temu, kto pierwszy obejmie ją w posiadanie.

Wieża Winstona: Zbudowana przez gnomy starożytna latarnia morska wznosi się na wyspie Karthay nad Krwawym Morzem. Podobno kryje w sobie ogromnego, mechanicznego niszczyciela, dziwaczne mechaniczne pułapki i inne gnomie wynalazki, które wymknęły się spod kontroli.

Xak Tsaroth: Miasto na wybrzeżu Nowego Morza, strzaskane podczas Katakliizmu. Od tamtej pory niemal zupełnie osunęło się do wody. Przerwała część ziem podmiejskich, zasiedlona przez krasnoludy żelbowe i smokowców renegatów. Opowieści mówią o jeszcze innych, niezbadanych obszarach miasta, odkrytych po zsunięciu się górnej jego części do morza.

Zamek na Lodowej Ścianie: Wzniesioną na lodowcu twierdzą władaly potężne osobistości, między innymi były smoczy arcywładca Feal-Thas. Zamek na Lodowej Ścianie podobno kryje tak skarby, jak i niebezpieczeństwa. Obecnie strzegą go thanoi i spora grupa sivaaków, a także bystre oczy dwóch ogromnych białych smoczy panujących nad regionem.

BOGOWIE I ICH WYBRAŃCY

Bóstwa Krynnu interesują się sprawami śmiertelników i biorą w nich aktywny udział. Ich awatarów można napotkać kroczących pośród ludzi, uczestniczące w wydarzeniach i wpływające na nie. Spotkania z niebiańskimi

istotami mogą być dla graczy fascynującą, świętą zabawą, ale powinny być rzadkie i rozważnie rozegrane. Nie chcesz przecież, by odczuli oni, że wciąż kieruje nimi nieśmiertelna dłoń.

Jeśli zamierzasz wykorzystać bogów i boginie w kontaktach z postaciami graczy, upewnij się, że znasz naturę tych bóstw, ich ambicje oraz dążenia. Pamiętaj, że śmiertelnicy zawsze mają wolność wyboru swego losu, co nawet bogowie zła niechętnie przyznają. Bóstwa światła starają się wpływać na postacie odwołując się do dobrych stron ich natury. Bogowie ciemności próbują stymulować to, co w postaci najgorsze, wykorzystując lęki i pragnienia, zastraszając oraz naciskając.

Możesz graczom nie dawać jasno do zrozumienia, że spotkali boga czy boginię (aczkolwiek wyjątkowa natura takich BN często jest rozpoznawalna). Masz pełne prawo coś zasugerować, zaoferować jakieś poszlaki, ale zachowuj cię tajemnicy.

Spotkanie z bóstwem czy stanie się boskim wojownikiem, na dobre i na złe, powinno być zdarzeniem rzadkim i szczególnym – czymś, co zdarza się tylko raz w życiu postaci. Nawet ci, którzy służą bogom oraz boginiom bezpośrednio, jak kapłani i czarodzieje, mogą nigdy nie spotkać swych potężnych patronów osobiście, a znać ich tylko poprzez modlitwy.

Istnieje wiele ciekawych sposobów wprowadzenia boskich działań do gry. Oto kilka konkretnych sugestii.

Grupa może podsłuchać obcego opowiadającego historię lub przekazującego ważne informacje, które motywują drużynę do wyruszenia na wyprawę. Później bohaterowie dowiedzą się, że ów nieznajomy był wysłannikiem któregoś z bogów, celowo dającym postaciom wskazówkę prowadzącą we właściwym kierunku.

Niskopoziomowy wojownik mógłby napotkać młodzieńca strzegącego mostu lub przełęczy, który przepuści go dopiero wtedy, gdy zmierzy się z nim oraz zwycięży



Twierdza Czaszki

w starciu, które nie będzie się toczyć na śmierć i życie. W istocie będzie to sługa Kiri-Jolitha, a jeśli wojownik przejdzie próbę honorowo, będzie miał odtąd łatwiejszą drogę do wstąpienia w szeregi zakonu rycerzy solamijskich. Poza tym przy drużynie co jakiś czas mogłaby pojawiać się zbędna na co dzień postać, na przykład nadaktywny kender, zagubiony krasnolud źlebowy czy sędziwy, stary czarodziej. Z pozoru takie osobowości przynosić będą same kłopoty, ale tak naprawdę pomogą bohaterom zrozumieć ważne wskazówki i pokonywać trudne przeszkody.

BOHATEROWIE O ZWYCZAJNYM POCHODZENIU

Nie każdy bohater wywodzi się ze szlchetnego rodu rycerzy solamijskich. Większość herosów SMOCZEJ LANCY przypomina tych z realnego życia – zwyczajnych ludzi o pochodzeniu w ogóle nie sugerującym, żeby było im przeznaczone dokonanie czynów, za które będą szanowani i wielbieni przez wieki.

Niektórzy bohaterowie stają się herosami przez przypadek, nie za sprawą swych intencji. W obliczu sytuacji krytycznej podejmują natychmiastowe działania, nie myśląc o konsekwencjach. Takie bohaterские czyny są na ogół odruchowe, jak wskoczenie przed towarzyszkę, by osłonić ją przed ciosem włóczni albo rzucenie się do płonącego budynku na ratunek uwięzionemu dziecku.

Inni świadomie ruszają (lub zostają wysyłani) ku bohaterstwu. Rycerze i młodzi wojownicy często udają się na wyprawy, w których celowo szukają okazji wykazania się honorem, odwagą i dzielnością. W takich wyprawach mogą potrzebować świadków, którzy potwierdzą dokonanie heroicznego czynu. Bohater ma nawet szansę otrzymać rozkaz przyniesienia na dowód zwycięstwa trofeów zdobytych na wrogu. Niemniej bywają wyzwania, z których sam powrót na własnych nogach już świadczy o niemałej śmiałości.

Niektórzy zostają bohaterami za sprawą trudnej decyzji. W tych wypadkach postacie mogą do heroizmu zmusić okoliczności – czy tego chciały, czy nie. Na przykład w ich ręce trafi święta relikwia poświęcona bóstwom Dobra, która ściąga na nich pościg hord smokowców. Mogą obiecać umierającemu rycerzowi wypełnić misję, której się podjął. Albo napotkać obcego, który wepchnie im dziecko w ręce, zaklinając, by je ocalili bez względu na wszystko. Bohater może zaakceptować narzucone brzemie lub je zwyczajnie odrzucić.

W każdym przypadku heroiczne czyny powinny być zgodne z naturą bohatera. Zła postać wskoczy do jeziora i uratuje tonącego tylko wtedy, gdy spodziewa się za to nagrody. Rycerz solamijski nie powinien wahać się ani chwili, nawet jeśli bohaterski wyczyn oznacza poświęcenie własnego życia

dla ocalenia cudzego. Każda postać, która postępuje w sposób sprzeczny z charakterem, powinna mieć po temu solidną motywację i musi mieć świadomość, iż nawet takie powody mogą wzbudzić zdziwienie lub podejrzliwość.

A oto kilka propozycji dotyczących pochodzenia bohaterów.

Młody rolnik, którego rodzinne ziemie zniszczono (lub odebrano za długi), może wziąć stary miecz i wyruszyć na poszukiwanie fortuny z zamiarem przysłania pieniędzy rodzicom oraz rodzeństwu.

Ktoś może zostać fałszywie oskarżony o zbrodnię – kradzież czy nawet morderstwo – i wybrać los poszukiwacza przygód dla uniknięcia niesłusznej kary oraz oczyszczenia swego imienia.

Bohaterstwo może być rodzinnym dziedzictwem postaci, której przodkowie to nadzwyczajni czarodzieje lub dzielni wojownicy. Śmiałek odczuwa silną presję dorównania rodzinnym standardom, ale ciągle czuje się gorszy w porównaniu z rodowymi legendami.

TOWARZYSZE I PRZYJACIELE

Jedną z przyczyn, dla której toczy się rozgrywki w grach fabularnych, to okazja wieczornego spotkania z przyjaciółmi na wspólnej zabawie. Drużyny poszukiwaczy przygód są podobnie złożone z serdecznych przyjaciół, członków jednej rodziny lub towarzyszy broni i mogą przyczynić się do niezapomnianych, wciągających kampanii.

W drużynach takich już istnieją solidne związki. Członkowie znają się dobrze. Wiedzą, że mogą na sobie polegać – albo na kim nie da się stuprocentowo polegać. Mają jakąś wspólną historię. Znają swe przyzwyczajenia i słabostki oraz tajemnice. Razem przeżywali smutki i świętowali sukcesy. Są świadomi słabych i mocnych stron każdego członka drużyny. Nauczyli się cierpliwości i akceptacji wobec siebie. Dochowują sobie nawzajem lojalności.

Jednakże, jak w prawdziwym życiu, nawet najlepsi przyjaciele nie zawsze się zgadzają i nie zawsze umieją się dogadać. Stres i napięcie w niebezpiecznych sytuacjach może bardzo się odbić na drużynie. W naturalny sposób powstaną podziały w jej szeregach. Przyjaciele się pokłócą, rodzeństwo może przestać się do siebie odzywać. Każdy kiedyś powie lub zrobi rzecz, której będzie później żałował. Mogą nadejść chwile grożące rozpadem drużyny. W takich sytuacjach w całości utrzyma ją tylko silny przywódca.

Przywódca w drużynie jest bezcenny. Może pomagać pozostałym skupić się na tym, co usiłują osiągnąć, nie przeszkadzając przy tym w rozwiązaniu sporów. Przywódca bierze na siebie odpowiedzialność za łagodzenie burzliwych emocji, rozstrzygnięcie sporów, apelowanie o cierpliwość i zapobieganie nieporozumieniom.



Zalety i wady podróżujących razem grup przyjaciół nadają grze więcej realizmu. Ten element może nawet stanowić część rozgrywki równie ważny jak sama przygoda. Rozłam w drużynie prawdopodobnie oznacza niezdolność do osiągnięcia zamierzonych celów. Nagła śmierć członka grupy może pchnąć pozostałych na nieplanowaną wyprawę odwetową. Dotyczy to nawet drużyny o charakterze praworządnym złym, na przykład gromadki czarnych rycerzy, oddziału wojskowego smokowców lub różnych przedstawicieli gildii złodziejskiej.

Oto kilka pomysłów na wciąganie towarzyszy i przyjaciół w rozgrywkę.

Na członka drużyny spada choroba lub magiczna klątwa, której nie da się uleczyć prostym czarem. Przyjaciele muszą szybko odnaleźć to, co potrzebne do ocalenia przyjaciela.

Drużyna poszukiwaczy przygód dowiaduje się, że zmarły towarzysz i przyjaciel pozostawił dziecko, które teraz jest w niebezpieczeństwie. Grupa wyrusza na pomoc potomkowi towarzysza, nie mając innych motywacji jak tylko przyjaźń ze zmarłym.

☞ Klątwa umierającego ☞

Gdy lord Soth pozwolił żonie i jednemu synowi zginąć w płomieniach, kobieta rzuciła na niego klątwę – stał się rycerzem śmierci, który w długim nie-życiu wciąż słyszy o swych popełnionych zbrodniach. Czarodziej Czarnych Szat, aby Wieża Wielkiej Magii w Palanthas nie wpadła w ręce króla-kałana Istar, rzucił się na iglice bramy, okładając całą budowlę klątwą.

Klątwa umierającego to rzecz rzadko spotykana, lecz stanowi ważną częścią historii i klimatu świata SMOCZEJ LANCY. Używana odpowiednio, stanie się albo ważnym elementem tła opowieści, albo czymś bezpośrednio dotyczącym postaci graczy.

Jeśli ktoś ginie doznawszy okrutnej krzywdy, może rzucić na winowajców straszliwą klątwę. Bóstwa często jej wysłuchują i wymierzają przekłemu dotkliwą karę.

Efekt klątwy umierającego zależy od poziomu lub Kości Wytrzymałości istoty ją rzucającej. MP może wszystko zmodyfikować wedle swego uznania, aby odzwierciedlić rozmiary zbrodni. Na przykład, Lord Soth odwrócił się od całego świata, gdy miał szansę go uratować – i nie nawrócił się nawet po to, by ratować bezbronną żonę i synka.

Nie wszystkie istoty będą rzucać klątwy umierającego, ponieważ ten, kto odważył się uczynić coś takiego, nie może później doświadczyć ani wskrzeszenia, ani zmartwychwstania. Tylko czar *prawdziwe zmartwychwstanie* pozwala przywrócić życie istocie, a i tak wówczas rzucona klątwa natychmiast traci moc.

Stworzenie może rzucić klątwę umierającego na dowolną osobę, która nie musi być nawet w tym czasie obecna.

Tajemnice i cienie przeszłości

Historia różnych krajów i ludów dostarcza wspaniałego materiału na kampanie skupione na poszukiwaniu rzadkich, cennych lub uświęconych artefaktów oraz innych skarbów z przeszłości. Takie dobra zapewniają więź z przeszłością i nadają przygodzie epickiego wymiaru.

A zatem postacie powinny znać nieco własną historię, aby skarby przeszłości miały dla nich znaczenie. Jednym bohaterom przyjdzie to bardziej naturalnie, innym mniej. Niemal wszystkie elfy wiedzą dużo o swej historii, tak samo krasnoludy i gnomy. Rycerze solamnijscy znają rodowód i dzieje rodzinne, podobnie jak większość członków szlacheckich rodów Krynnu. Ogry mogą znać dzieje swego plemienia, zwłaszcza opowieści o wielkich bitwach. Wszystkie historie roją się od opowieści o artefaktach czy relikwach obdarzonych cudownymi mocami. Osoby znające dzieje danego reliktu będą go tym bardziej cenić.

Niech artefakty i dziedzictwa będą tajemnicze. Nie podawaj do nich „instrukcji obsługi”. Postacie

Przełamanie klątwy umierającego: Zdjęcie przekleństwa rzuconego przez umierającego wymaga czegoś więcej niż zwykłego *przełamania klątwy*, jeśli przyczyniło się doń stworzenie mające więcej poziomów lub KW niż 10 (albo jeśli popełniono ciężką zbrodnię, według uznania MP). Czar *cud* lub *życzenie* zdejmuje ją. Niemniej z każdą klątwą umierającego musi być związany jeden sposób jej zdjęcia – poprzez dokonanie czynu określonego przez MP. Zazwyczaj będzie to coś, czego można dokonać na przestrzeni roku, jeżeli natychmiast rozpocznie się starania.

Ofiara klątwy umierającego ma prawo podczas dokonywania owego czynu korzystać z czyjejs pomocy. Bywa również i tak, że klątwę może zdjąć inna osoba, jeżeli tylko taki właśnie zamiar powzięła. Jeśli zatem rycerz solamnijski zabija czerwonego smoka specjalnie po to, by uwolnić miejscowego lorda od klątwy, to ta zostanie. Gdyby ktoś zabił smoka z innymi intencjami, klątwa pozostałaby w mocy.

Klątwy umierającego zwykle rzucają złe istoty, ale nie zawsze tak się dzieje. Strogo skrzywdzone stworzenia dobra również mogą uciec się do tej mocy.

TABELA 6-1: EFEKTY KLĄTWY UMIERAJĄCEGO

KW lub poziom	Efekt
1-4	Żaden
5-8	Jak <i>nałożenie klątwy</i>
9-12	Jak maksymalnie cztery <i>nałożenia klątwy</i>
13-16	Jak <i>ograniczone życzenie</i> lub do dziesięciu <i>nałożeń klątwy</i>
17-20	Jak <i>życzenie</i> , cztery <i>ograniczone życzenia</i> lub dwadzieścia pięć <i>nałożeń klątwy</i>
21+	Według uznania MP

powinny mieć szansę samodzielnego odkrycia, jakie moce (i czy w ogóle) przedmiot posiada. Pozwól postaciom poznawać obiekt na drodze badań lub metodą prób i błędów. Mogą odszukać informacje o przedmiocie w jednej z wielkich bibliotek lub zasięgając porady ekspertów w danej dziedzinie. Poszukiwanie wiedzy na temat artefaktu będzie zapewne samo w sobie stanowiło przygodę.

Niemniej skarby przeszłości nie muszą wcale być przedmiotami. Wiedza lub informacje o czymś, co zdarzyło się dawniej, bywają równie cenne co skrzynia klejnotów – i o wiele bardziej niebezpieczne dla posiadaczy.

Przedmioty kiedyś używane lub posiadane przez kogoś łączą graczy z przeszłością i zapewniają kampanii głębię oraz epicki wymiar. Uważaj tylko, żeby nie przesadzić z liczbą takich skarbów. Bohater dziedziczący magiczny miecz po pradziadku będzie dbał o tę broń i starał się ją chronić. Jeśli jednak będzie miał osiem sztuk takiego oręża, raczej nie będzie przejmował się żadnym z nich.

Oto pomysły na wplecenie historii w tło bohatera i związanie jej z jego pochodzeniem.

Gnom otrzymuje niedokończony wynalazek, element rodzinnego życiowego zadania wielu poprzednich pokoleń. Nawet jeśli nigdy nie ukończy wynalazku, będzie go cenił jako ważną część rodzinnej spuścizny.

Po przejściu Próby Wielkiej Magii młody czarodziej otrzymuje przedmiot magiczny o wielkiej sławie, niegdyś związany z ważnymi wydarzeniami lub z czarodziejem o legendarnej potędze.

Wojownik może natrafić na miecz, którym kiedyś walczył wielki bohater lub król-żołnierz. Teraz jego czyny napiszą dalszy ciąg historii oręża, o której pamięć przetrwa następane pokolenia.

BUDOWA KAMPAanii I PROJEKTOWANIE PRZYGÓD

Przygody w świecie SMOCZEJ LANCY mają wiele klasycznych elementów gwarantujących dobrą zabawę w grze DUNGEONS & DRAGONS. Niemniej w skład krynkńskich scenariuszy wchodzi kilka dodatkowych składników, gdyż SMOCZA LANCA to szczególne miejsce dla bohaterów. Przy wymyślaniu kampanii czy pisaniu przygody weź pod uwagę następujące pomysły.

BARWNI PRZECIWNICY

W kampanii trudno wskazać coś ważniejszego niż główny wróg, adwersarz prawdziwie niebezpieczny i godny zapamiętania. Zazwyczaj jest to zły zło, który uruchamia łańcuch zdarzeń, zmuszających bohaterów do działania. Dlatego do opracowania takiego osobnika trzeba się szczególnie przyłożyć. Zadbaj o to, by za jego poczynaniami stały poważne powody. Właściwa motywacja to rzecz ważna dla wszystkich postaci, ale dla czarnego charakte-

ru szczególnie. Nigdy nie jest tak, że ktoś budzi się rano i postanawia wejść na drogę Zła. Czarny charakter musi być związany z szerszą fabułą, aby gracze mieli poczucie, że pokonując zło zło lub krzyżując jego plany przyczynili się do poprawy świata.

Praworządnych złych zło zło albo motywują samodzielnie obrane cele czy wrodzone ambicje, albo dane przez bóstwa lub zwierzchników wskazówki. Tacy osobnicy są zdeterminowani doprowadzić dzieło do końca i nikt nie może im w tym przeszkodzić. W drodze do celu sięgają po wszelkie środki, nawet jeśli prywatnie żałują, że do tego doszło. Często bywają charyzmatyczni i mają potężną osobowość. Potrafią zdobyć szacunek i wierność podwładnych. Są bezwzględni, ale nie okrutni. Nie lubują się w zadawaniu bólu, ale jeśli to konieczne, nie zawahają się przed tym. Mogą cechować się odwagą i silnym poczuciem honoru.

Chaotyczni źli przeciwnicy to często okrutni, tępi brutalnie, którzy postępują bezmyślnie i lekomyślnie. Ich cele są egoistyczne i najczęściej służą zaspokajaniu własnych cielesnych przyjemności, żądź oraz pragnień. Podwładni słuchają ich ze strachem i odrazą. Tacy zło zło nieustannie muszą mieć się na baczności, ponieważ nie mają przyjaciół, a jedynie wrogów. Podejrzliwie traktują każdego. Nie ufają nikomu, nawet najbliższym towarzyszom.

Chaotycznego złego przeciwnika nietrudno wymyślić, ale nie są oni szczególnie ciekawym obiektem. Niewiele można z nimi zrobić ponad odnalezienie i zniszczenie. Natomiast inteligentny czarny charakter, dążący do konkretnego celu, może stanowić dla graczy prawdziwe wyzwanie. Nie da się go pokonać szybko ani łatwo. Będzie żył i nękał bohaterów przez długi czas.

Wymyśl dla zło zło historię oraz pochodzenie, przez to stanie się bardziej realistyczny i wiarygodny. Gdzie się urodził? Kim byli jego rodzice? Gdzie dorastał? Czy coś w dzieciństwie lub latach młodzieńczych zapowiadało wejście na drogę ciemności?

Jeśli zechcesz, możesz opracować sposoby przekazania graczom strzępków informacji o historii głównego przeciwnika. Im więcej o nim wiedzą, tym prawdziwszym zagrożeniem się staje. Albo odwrotnie – czasami zechcesz utrzymać dawne dzieje zło zło w tajemnicy. Możliwe, że za wszystkimi jego działaniami stoi jakiś mroczny sekret, a klucz do pokonania leży właśnie w rozwiązaniu zagadki? Nawet jeśli nie zamierzasz przekazywać graczom informacji o przeciwniku, opracowanie jego tła oraz pochodzenia pomoże ci go zrozumieć i decydować, jak zachowa się w danych sytuacjach.

Mało kto jest do cna zły – dotyczy to również zło zło i czarnych charakterów. Niech mają oni złożone, żywe osobowości. Nadaj im cechy, które postacie mogą podziwiać. Okrutny i bezwzględny



despota ma prawo w bitwie wykazać się honorem i odwagą.

Warto także pamiętać, że złe postacie wcale nie muszą same siebie uważać za złe. Dla smokowca, który walczy o życie, złym jest rycerz solamiński chcący go zabić. Złoczyńca może być szczerze przekonany, że robi rzeczy słuszne i przynosi korzyść światu. Najwięksi złoczyńcy w historii działali w myśl takich przekonań. Za ich sprawą popełniano jedne z największych zbrodni historycznych.

Czarne charaktery mogą być antybohaterami dotkniętymi tragicznymi wadami, które w końcu doprowadzą ich do upadku. Takie postacie zawsze są fascynujące, bo gracze czasem odkrywają, że współczują przeciwnikowi i z żalem muszą go powstrzymać. W takich wypadkach postacie, które wspomną prawo Paladine'a „Dobro wybacza swoim”, mogą spróbować nawrócić złoczyńcę na dobrą drogę, pomóc mu zrozumieć błędy, skłonić do użycia przebaczenia i odkupienia.

Cokolwiek stanie się ze złoczyńcą – czy spotka go krwawa śmierć, czy będzie błagał o wybaczenie – postaraj się, by jego śmierć lub porażka były odpowiednim punktem kulminacyjnym tajemnicy, którą wokół niego osnułeś.

Jeśli chcesz, aby czarny charakter przeżył i znów kiedyś powrócił, musisz uważnie rozegrać jego zejście ze sceny, żeby gracze nie poczuli się zawiedzeni. Mogą, na przykład, zabić złoczyńcę tylko po to, by po zdjęciu hełmu odkryć, że pokonali sobowtóra. Albo też słudzy złoczyńcy ocalą go przed katowskim toporem i zabiorą w bezpieczne miejsce. Wieśniacy mogą spalić do cna zamek złoczyńcy, ale w ruinach nie będzie ani śladu jego ciała.

Masz prawo pozwolić graczom myśleć, że zniszczyli wroga, by potem ujawnić im, że arcylotr wciąż żyje. W takich przypadkach nie spiesz się, bo zmarnujesz ciekawego adwersarza. Najpierw rozegraj odmienne scenariusze z innymi przeciwnikami, a do starego wroga wróć dopiero po pewnym czasie. Możesz utrzymywać postacie w ciągłym niepokoju, dając im często do zrozumienia, że gdzieś tam jest szukający ich wróg.

A oto niektóre pomysły na barwnych głównych przeciwników.

Grupie Qualinesti przewodzi Corwynn, który obwinia elfiego członka drużyny (albo jego rodzinę) za wygnanie, jakiego doświadczył. Teraz zamierza wykorzystać drużynę do realizacji snutych przez buntowników planów zemsty na czarnych rycerzach w lasach Qualinesti.

Gedric z Tarsis to stary człowiek, który niegdyś był potężnym Czarodziejem Czerwonych Szat. We wczesnym Wieku Śmiertelników porzucił księgi zaklęć i magiczne przedmioty w przekonaniu, że bogowie już nigdy nie wrócą.

Kolath to smokowiec i była obywatelka Teyru. Obwinia gubernatora Kanga i jego polity-

kę „pokojowej koegzystencji” za śmierć swych współbraci. Zgromadziła wokół siebie kapaków i baazów, z którymi napada na szlaki handlowe innych ras, realizując plan zemsty i zarazem zyskując łupy.

Sir Ausric Krell (patrz „Rycerz śmierci” w rozdziale 7), pan Twierdzy Burz, jest na wieczność uwięziony w swym wyspiarskim więzieniu i pragnie się stamtąd wydostać. Za pomocą agentów lub poprzez moc jakiegoś zdobytego magicznego urządzenia będzie próbował sprowadzić bohaterów graczy na wyspę, aby pomogli mu w ucieczce.

TAM DOM TWÓJ, GDZIE SERCE TWOJE

Miejsce narodzin postaci może być bardzo ważne dla jej roli w rozgrywce i dopracowania związanych z nią szczegółów, a także dla zapewnienia motywacji działań, które podejmuje. Dlatego warto, by gracze znali detale dotyczące ojczyzny swych bohaterów i ich rodziny. Można także pomyśleć o więzi łączącej postać z rodziną i ojczyzną oraz historię obu wymienionych. Bohatera bez ojczyzny albo nieznanego rodziny należy dla kontrastu kształtować właśnie w oparciu o brak korzeni. W efekcie mogą powstać kreacje wędrowców bez celu, pragnących odnaleźć czy wyjaśnić swe pochodzenie.

Wszystkie większe państwa Krynnu mają bogatą historię, w której znaleźć można źródła pozwalające dopracować postać. Graczy należy zachęcać do myślenia o przeszłości ich bohaterów, by znali rodziców i rodzeństwo, wiedzieli gdzie przebywają członkowie rodu i czym się zajmują. Wiedza taka mocniej utwierdza postać w świecie i może stanowić bodziec dla jej działań.

Patriotyzm, miłość do kraju i siła więzi synowskich to potężne czynniki motywujące. Nawet bohater przez wiele lat odcięty od rodziny może przelęknąć się na wieść o groźącym jej niebezpieczeństwie i pospiesznie wyruszyć z pomocą. Postać wygnana z ojczyzny ma także prawo odczuć potrzebę powrotu, by walczyć o ocalenie tej ziemi.

Takie uczucia mogą wywierać na postacie potężny wpływ, nawet na te o neutralnym czy złym charakterze. Czarny elf może tęsknić za widokiem przepięknych drzew ojczyzny, a złodziejka uważać wstąpienie do ruchu oporu za patriotyczny obowiązek (i wykorzysta swój talent w walce z czarnymi rycerzami, którzy zajęli jej miasto).

W niektórych wypadkach dom nie znajduje się tam, gdzie postać przyszła na świat w sensie fizycznym, lecz gdzie narodziła się duchowo. Czarodziej Czarnych Szat, który nie dba o nikogo ani o nic, będzie do ostatniej kropli krwi bronił Wieży Wielkiej Magii. Chłodny, opanowany zazwyczaj estetyk wpadnie w szal, gdy ktoś zaatakuje Wielką Bibliotekę.

Oto kilka wskazówek sugerujących związki postaci z ich rodzinnymi domami.

Smokowiec z Teyr, znając kruchą historię swej rasy, najprawdopodobniej wyruszy bronić „rodzinnego” kraju, gdy wybuchnie otwarta wojna z ogrami z gór Astivar.

Elfa Silvanesti może ogarnąć chłodna furia w spotkaniu z minotaurem, gdyż wie o okupacji pięknej leśnej ojczyzny przez tę rasę bestii.

Drużyna poszukiwaczy przygód może zawrócić w połowie wyprawy i cofnąć się do rodzinnego miasteczka jednego z nich, gdy odkryje, że zaatakował je smok i jego pomioty.

NAGRADZANIE ZA OPowieŚĆ W KAMPAII SMOCZEJ LANCY

Świat SMOCZEJ LANCY to uniwersum heroic fantasy. Jak inne scenerie gry DUNGEONS & DRAGONS, Krynn jest miejscem wspaniałych przygód i niezwykłej akcji. Bohaterowie walczą i zwyciężają niebezpiecznych wrogów oraz straszne potwory, wychodzą cało ze śmiertelnych pułapek, z czasem rosnąc w potęgę. Złoczyńcy zaś stają się coraz groźniejsi. Niemniej Krynn jest także światem dramatu i romansu, w którym postępowanie zgodne z naturą postaci oraz dokonywanie działań rozwijających fabułę opowieści okazuje się nie mniej ważne niż zabicie kolejnego potwora czy rozbrojenie następnej pułapki.

gorąco polecamy używanie opcjonalnych zasad nagradzania doświadczeniem w świecie kampanii SMOCZEJ LANCY (patrz „Nagrody za opowieść” i „Nagrody za odgrywanie postaci”, rozdział 7 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Wszystkie zsumowane nagrody w punktach doświadczenia, wliczając w to PD za pokonywanie potworów i pułapek, są częścią „nagród za opowieść”. Oto kilka dodatkowych pomocnych wskazówek.

Nagrody za walkę

Walki w kampanii SMOCZEJ LANCY powinny posuwać do przodu opowieść. Jeśli wojownik zaatakuje samotnego krasnoluda żlebowego, gdy bezradna istota nie stanowi zagrożenia i nie jest związana z ogólną fabułą, nie należy go za to nagradzać żadnym PD. Graczy nie powinno się nagradzać za traktowanie stworzeń Krynnu jak chodzących magazynów punktów doświadczenia. Tylko bitwy związane z rozgrywaną przygodą powinny przynosić nagrody w postaci PD.

Nagrody za działania niewymagające walki

W kampaniach SMOCZEJ LANCY zdarzają się sytuacje, w których walka stanowi niewłaściwe rozwiązanie. Dla posunięcia fabuły naprzód najważniejsze mogą być negocjacje, rozwiązywanie problemów lub zdobywanie ważnych informacji, a nie sięganie po broń i rzucanie czarów.

Sytuacje inne niż walka też mają Skalę Wyzwania, tak jak przeciwnicy w bitwie. SW konkretnego niebojowego spotkania zawsze zależą od średniego poziomu drużyny. MP musi się w tym wypadku częściej posilkować własnym uznaniem, niemniej wszystko rozstrzyga się dokładnie w ten sam sposób.

Każde spotkanie określ jako proste, łatwe, przeciętne, trudne lub niebezpieczne. Proste niebojowe spotkanie to na przykład przekonanie nocnego strażnika, by wpuścił postać do miasta po ustanowieniu ścisłej godziny policyjnej. Przykładem łatwego zadania jest wspięcie się na mur miejski i przejście niezauważonym, by uniknąć potencjalnej walki z magicznie *zauroczoną* strażą. Przepłynięcie przez wzburzoną rzekę (odpowiednio niebezpieczną) w pogoni za uciekającym wrogiem to prawdopodobnie przeciętne wyzwanie niebojowe. Przekonanie rycerza solamnijskiego, czarnego rycerza i stalowego legionisty do współpracy to przykład trudnego zadania niebojowego. Zeskoczenie z iglicy wieży na grzbiet przelatującego smoka, by nawiązać walkę z dosiadającym go jeźdźcem, to przykład niebezpiecznego wydarzenia tylko częściowo związanego z toczeniem starcia.

TABELA 6-2: NAGRODY ZA AKCJE NIEBOJOWE

Typ wyzwania	SW nagrody
Proste	poziom drużyny -2
Łatwe	poziom drużyny -1
Przeciętne	poziom drużyny
Trudne	poziom drużyny +1
Niebezpieczne	poziom drużyny +2

Cele misji

Większość przygód SMOCZEJ LANCY ma w perspektywie jedną lub kilka „misji” – są to cele, jakie bohaterowie starają się osiągnąć w danej historii. Wiele takich celów ma znaczenie przekraczające wymiar samej drużyny i może wpłynąć na otaczający ją świat oraz istoty. W tabeli 6-3 uszeregowano cele przygód według rodzajów oraz podano całkowite doświadczenie przyznawane po ukończeniu danego scenariusza. Kieruj się zdrowym rozsądkiem ustalając odpowiednie dla kampanii tempo, w jakim postaci awansują na poziomy. Niektóre cele są osobiste dla zaangażowanych bohaterów, a inne wspólne dla całej drużyny (a przynajmniej dla każdego jej członka, który działał na rzecz osiągnięcia celu). Wszystkie cele misji zapewniają punkty doświadczenia zaokrąglone w dół do pełnej liczby.

Krasnoludzki wojownik ścigający kendera, który świsnął mu ceniony magiczny sztylet, to przykładowy drobny cel osobisty. Ten sam krasnolud udowadniający starszyźnie klanu, że został wygnany z fałszywych powodów i chce oczyścić imię swego rodu, to już ważniejszy cel osobisty. Znalezienie



nieznanej przełęczy górskiej, która bardzo skróci podróż przez góry Kharolis, to przykład drobnego celu drużyny. Pokonanie wodza hobgoblinów, który najeżdżał abanasińskie ziemie, mogłoby być ważniejszym celem drużyny.

TABELA 6-3: CELE MISJI

Osiągnięty cel	Zyskana nagroda
Cel osobisty, drobny	aktualne PD ÷ 8
Cel osobisty, ważniejszy	aktualne PD ÷ 6
Cel drużyny, drobny	aktualne PD ÷ 4
Cel drużyny, ważniejszy	aktualne PD ÷ 2

Nagrody za odgrywanie

Trzecim sposobem zyskiwania doświadczenia to właściwe odgrywanie postaci. Tę nagrodę należy przyznawać wtedy, gdy gracz dokona wyboru zgodnego z ustaloną naturą boahtera, ale nieprzynoszącego korzystnych skutków. Ten rodzaj nagrody należy przydzielać tylko za takie odgrywanie postaci, które przyczynia się do dobrej zabawy graczy i uprzyjemnia rozgrywkę.

Minotaur zastraszający lokalną straż miejską, by zostawili jego towarzyszy w spokoju, to przykład wczucia się w postać raczej korzystny dla drużyny. Kender „pożyczający” narzędzia miejscowego szlifierza klejnotów w czasie, gdy grupa stara się konwersować, mógłby zostać nagrodzony za niekorzystne zagranie. Centaur deklarujący swe obrzydzenie i nienawiść wobec smokowców w centrum miasta Teyr jest przykładem skrajnie niekorzystnego odegrania postaci.

TABELA 6-4: NAGRODY ZA ODGRYWANIE

Skutek odegrania roli	Zyskana nagroda
Raczej korzystne	25 PD na poziom postaci
Niekorzystne	50 PD na poziom postaci
Skrajnie niekorzystne	100 PD na poziom postaci

JĘZYKI ANSALONU

Język to ważny element kultury, ponieważ słowa kształtują myśli tych, którzy mówią i słuchają. Na Ansalonie istnieje wiele języków i dialektów, ale wspólny zyskał taką popularność, że niemal każdy, oprócz członków skrajnie odizolowanych grup, umie się w nim dogadać.

Smoczy istnieje od Wieku Narodzin Gwiazd, gdy pojawiły się smoki, dzieci Krynnu. Wyniosły ogrowy i starożytny elfi – od pierwszych dni Wieku Snów. Ergothiański zaś zyskał znaczenie w późniejszych latach, jako jedyny ważny ludzki język tamtej ery.

WSPÓLNY

Wspólna mowa to najpowszechniej używany język Ansalonu od Wieku Potęgi. Rozpowszechnił się szeroko skutkiem wpływów militarnych imperiów starożytnego Ergothu i Solamnii oraz władzy Istar nad

wielkim obszarem Ansalonu. Wówczas był raczej językiem handlowym, w Wieku Potęgi traktowanym przede wszystkim jako mówiony i nieużywany przez poważnych uczonych.

Katakлизм sprawił, że podczas Wieku Rozpacz wspólny bardzo się zunifikował, gdy migrujący uchodźcy wnieśli część osobnych słów i składni do powszechnego zastosowania. Pisemną formę zaakceptowano i uznano za nowy standard.

ALFABETY

W piśmie rasy Ansalonu posługują się kilkoma zestawami znaków. Niektóre alfabety na przestrzeni historii wypadły z użycia albo zostały całkiem zastąpione przez inne. Języki ewoluują, ale alfabety się nie zmieniają, dopóki wspiera je język mówiony.

Ergotski to najpowszechniej stosowany alfabet na Ansalonie w Wieku Rozpacz i Wieku Śmiertelników. Odmiany jego liter występują w większości regionów, które niegdyś należały do Cesarstwa Ergothiańskiego lub rycerzy solamnijskich. Gnomy używają tego alfabetu tworząc dokumenty, lecz ich pismo jest tak małe i gęste, że wielu mylnie uważa je za całkiem osobny język.

Alfabet elfi to elegancki, płynny zapis o niemal niezmiennym charakterze od Wieku Snów do Wieku Śmiertelników. Wpłynął na początkowe ukształtowanie alfabetów ludzkich, w tym ergotskiego i istarskiego.

Krasnoludzkie runy to kanciasty zestaw znaków wykuwanych w kamieniu lub rytym w metalu. Symbole są funkcjonalne i łatwe do odczytania oraz kopiowania.

Magiusowy to starożytne, pajęcze pismo, w którym często sporządza się notatki z magicznych badań. Mówiona forma tego języka ma zastosowanie tylko przy rzucaniu zaklęć. Postacie umiejące czytać magiusowy otrzymują premię z biegłości +2 do testów Czarostwa i Odcyfrowywania zapisków podczas czytania zwojów wtajemniczeń.

Starożytny ogrowy to język pisany złożony w całości z symboli obrazkowych. Używano go powszechnie w Wieku Snów. Później popadł w niełaskę i stał się interesujący naukowo dla uczonych oraz historyków badających starożytne ruiny.

Istarski był szeroko stosowany w Wieku Potęgi, ale w późniejszych wiekach jest prawie zapomniany.

Kothiański to gęsty alfabet z symbolami rosnącymi od najprostszyc do najbardziej złożonych. Pismo wprowadziły do użytku minotaury, a w Wieku Potęgi niemal całkiem wymarło, choć na nowo odżyło w państwach minotaurów w późniejszych wiekach.

Ogrowy to obrazkowy alfabet teoretycznie związany ze starożytnym ogrowym, który wszedł w uży-

cie w późnym Wieku Snów. Jest toporny i pozwala przekazywać tylko najprostsze pojęcia.

ŻYWE JĘZYKI

Pomimo wielkich katastrof, które zaszły w długiej historii Krynnu, mówiony wspólny język pozostał w większości niezmieniony, ma tylko nieliczne wariacje dotyczące poszczególnych wyrazów czy sposobów ich używania. Nawet gdy bohaterowie przenoszą się w czasie, rzadko miewają trudności ze stosowaniem (po niewielkich zmianach) lub zrozumieniem tej mowy.

Postacie mogą wybierać języki zależnie od rasy, jak podano w *Podręczniku Gracza*. Jeśli postać chce znać inny język niż automatyczne i premiiowe przypisane danej rasie, musi wydać punkty umiejętności na nauczanie się Języka obcego.

Większość żywych języków przedstawiono w tabeli 6-5. Inne, nieujęte w niej mowy obejmują języki potworów – giganci, gnolli, gobliński, sligów i thanoi; języki regionalne – np. używany przez ludzi estwildański czy stosowany przez ludzi i gobliny z Lemish lemijski; a także que-nal i wemitowucki, którymi posługują się nomadzi na wyspie Schallsea; wreszcie języki niewerbalne – jak mowa młotów (za pomocą której porozumiewają się krasnoludy, wystukując wiadomości uderzając w kamień) oraz mowa dłoni (język znaków używany przez ludzi i elfy Qualinesti w Abanasinii i okolicznych regionach).

Dostępne są również następujące języki opisane w *Podręczniku Gracza*: druidzki, leśny, niebiański, otchłanny, piekielny, płomienny, powietrzny, smoczy, wodny i ziemny.

MARTWE JĘZYKI

Starożytne języki zawsze interesują uczonych, ale niektórych uczą się także poszukiwacze przygód, pragnący ułatwić sobie wędrówki po ruinach rozrzuconych po Ansalonie. Nawet z pokrewnej mowy współcześni użytkownicy, znający tylko dzisiejszą wersję języka, niewiele rozumieją. Te języki były w użyciu w najwcześniejszych stuleciach Wieku Snów, ale u początku Wieku Potęgi były już uważane za martwe

Język	Alfabet	Uwagi
Nestarski	Elfi	Starożytny elfi
Kolshetski	Ogrowy	Starożytny ogrowy
Ergothiański	Ergotski	Starożytny ludzki

Niektóre z tych języków rozpozna w formie pisanej każdy, kto umie czytać dany alfabet, ale słowa będą bełkotem, jeżeli postać nie wykorzysta umiejętności Język obcy na wykupienie zdolności rozumienia martwej mowy lub jeśli nie uda jej się test Odcyfrowywania zapisków o ST 25. (MP może zmodyfikować trudność testu w oparciu o stopień bliskości między żywymi a martwymi językami).

TABELA 6-5: ŻYWE JĘZYKI

Język	Gdzie lub kto używa	Alfabet
Wspólny	Niemal cały Ansalon (język handlowy)	Ergotski
Abanasiński	Abanasinia	Ergotski
Obozowy	Obozy najemników	Ergotski
Dargoistyjski	Kultury podwodne	Elfi
Dargonestyjski	Elfy Dargonesti	Elfi
Dimernestyjski	Elfy Dimernesti	Elfi
Krasnoludzki	Abanasinia, Thoradin, Thorbardin	Runy krasnoludzkie
Elfi	Qualinesti, Silvanesti i Południowy Ergoth	Elfi
Ergotski	Północny Ergoth	Ergotski
Gnomi	Sanclist	Ergotski
Żlebomowa	Klany krasnoludów żlebowych	Brak
Kalinijski	Porty Krwawego Morza	Istarski
Kenderowy	Goodlund, Hyllo	Ergotski
Kharoliański	Równiny Pyłu, Tarsis	Ergotski
Khurski	Khur (nomadzi pustynni)	Istarski
Kothiański	Mithas, Kothas	Kothiański
Nerakijski	Neraka	Istarski
Nordmaarski	Nordmaar	Istarski
Ogrowy	Blöde, Kern	Ogrowy
Saifhumski	Saifhum	Ergotski
Solamnijski	Solamnia, Sanclist	Ergotski

MONETY

W Wieku Snów i Wieku Potęgi wprowadzono walutę, która odzwierciedlała wielkość owych czasów. Metale uważane za cenniejsze nadawały większą wartość tłoconym z nich monetom. Miedź, srebro, złoto i platyna były jedynymi metalami używanymi w biciu pieniędzy. Złoto stało się standardową jednostką monetarną i było codziennym widokiem w Istar oraz poza jego granicami. Istniała wymiana barterowa, ale jako wyjątek potwierdzający regułę.

Jednak po Pierwszym Katakliźmie standardową jednostką monetarną Ansalonu stała się moneta stalowa, wypierając sztuki złota. Stali zostało niewiele, a była potrzebna na broń i narzędzia służące do wykuwania na nowo rozdartego wojnami kontynentu. Złoto, zbyt miękkie na wszystkie powyższe cele, stało się prawie bezwartościowe, jeśli nie liczyć zdobnictwa.

Przy kupowaniu przedmiotów z *Podręcznika Gracza* lub *Przewodnika Mistrza Podziemi* (albo z dowolnego innego produktu *D&D* spoza serii *SMOCZEJ LANCY*) należy traktować 1 sztukę złota *D&D* jako równowartość 1 krynnskiej sztuki stali.

Tabela na następnej stronie pokazuje aktualną wartość nabywczą na Ansalonie. Istnieją regionalne różnice (wedle uznania MP). Jedna sztuka złota w świecie *SMOCZEJ LANCY* jest warta tylko 1/40 sztuki stali – a więc jeszcze mniej niż sztuka srebra w standardowych uniwersach *D&D*.

TABELA 6-6: MONETY ANSALONU

Moneta	Miedź	Złoto	Srebro	Żelazo/		
				Brąz	Stal	Platyna
Miedź (sm)	1	2/5	1/5	1/50	1/100	1/500
Złoto (sz)	2,5	1	1/2	1/20	1/40	1/200
Srebro (ss)	5	2	1	1/10	1/20	1/100
Żelazo/brąz (sz/sb)	50	20	10	1	1/2	1/10
Stal (stl)	100	40	20	2	1	1/5
Platyna (sp)	500	200	100	10	5	1

Wymiana towarowa – barterowa – jako metoda handlu jest w Wieku Rozpaczy o wiele powszechniejsza i pozostała obecna również na początku Wieku Śmiertelników. Silnym władzom nie udało się zaprowadzić wszędzie złotych lub stalowych standardów, a więc dobra nadające się do użytku zwykle zyskują więcej niż złoto czy stal. Stal wciąż ceni się wyżej, a w miastach i państwach, gdzie rząd trwa na miejscu, pozostaje system stalowych monet.

RZEKA CZASU

Przez pięć wieków Krynnu czas płynął zgodnie z biegiem ustanowionym przez Najwyższego Boga, niezmiennym nawet dla bóstw. Od wieśniaka kierującego się słońcem i księżycem aż po najbardziej skomplikowany gnomy zegar parowy i kalendarz, wszystkie narody Ansalonu używają tych samych podstawowych jednostek mierzenia czasu.

Dni Krynnu

Dzień na Krynnie trwa 24 godziny, podzielone na dzień oraz noc wschodami i zachodami słońca. W północnych krainach, bliższych równikowi, nie ma większej różnicy w długości dnia i nocy. W południowych, zwłaszcza na Lodowej Ścianie, dni są o wiele dłuższe latem, a noce dłuższe zimą.

Wielu Ansałończyków nie czuje potrzeby używania precyzyjnych miar czasu. Większości ludzi wystarczy wiedza, że jest dzień albo noc. Mało kto wymaga większej dokładności, ale są i tacy: magowie muszą znać dokładny czas przy niektórych rytuałach, historycy lubią czynić dokładne zapiski, a przedsiębiorcy i handlarze potrzebują precyzyjnego notowania pewnych typów transakcji.

Mieszkańcy Palanthas i większej części Solamni stosują jeden podstawowy system, stosowany przez straż miejską do określania wart. Na-

zwy w tym systemie wzięły się właśnie od godzin czuwania.

Podstawową jednostką dobową w palanthaskim systemie jest godzina – każda nosi nazwę warty, jaką aktualnie pełni straż miejska.

TABELA 6-7: GODZINY DOBY

Godzina	Nazwa	Godzina	Nazwa
0	Mrocznej Straży	13	Siódmej Straży
1	Mroczna Postrażnicza	14	Ósmej Straży
2	Głębokiej Straży	15	Dziewiątej Straży
3	Głęboka Postrażnicza	16	Dziesiątej Straży
4	Wczesnej Straży	17	Jedenastej Straży
5	Przebudzenia	18	Dwunastej Straży
6	Porannej Straży	19	Wieczornej Straży
7	Pierwszej Straży	20	Ostatniej Straży
8	Drugiej Straży	21	Postrażnicza
9	Trzeciej Straży	22	Późnej Straży
10	Czwartej Straży	23	Spoczynku
11	Piątej Straży	24	Mrocznej Straży
12	Wysokiej Straży		

Minuty każdej godziny są liczone do połowy wskaźnika (trzydzieści minut), gdy godzina jest „opadająca”. Druga połowa godziny liczy się powyżej trzydziestu minut i nazywa się „wznoszącą”. A więc dwunasta godzina dnia i trzydzieści siedem minut nosi miano „godzina Wysokiej Straży rosnąca, 23.”.

W tygodniu ansalońskim jest siedem dni, z czterema tygodniami składającymi się na miesiąc i dwunastoma miesiącami w roku. Pomiędzy kulturami istnieją różnice tylko w nazwach dni i miesięcy.

HISTORIA KRYNNU

Astinus z Palanthas w swym *Iconochronosie* dzieli historię na dwie części: PC (*Prae Cataclius* – przed Katakлизmem) i AC (*Alt Cataclius* – po Katakлизmie). Po wojnie chaosu uczeni wprowadzili nową metodę mierzenia dat, SC (*Saer Cataclius* – Drugi Katakлизm), ale Bertrem z Palanthas pozostał przy systemie datowania autorstwa Astinusa.

Tak wiele zapisków pożarł ogień i zniszczyła woda w pierwszym Katakлизmie, że historia sprzed Katakлизmu czasem bywa tylko pełnym błędów przybliżeniem, skomponowanym na podstawie różnych źródeł. Odbyła się także poważna debata między uczonymi na temat dat przypisywanych pewnym historycznym kluczowym zdarzeniom.

TABELA 6-8: DNI TYGODNIA

Dni	Ergoth	Lud Równin	Solamnijski	Krasnoludzki	Elfi	Kenderski	Gobliński	Dni boskie
Poniedziałek	Luindai	Dzień łowów	Palast	Mithrik	Błyszczące oko	Dzień światła	Ból	Lunitari
Wtorek	Nuindai	Dzień podziąta	Majetag	Adamachtis	Oko nocy	Dzień ognia	Strach	Nuitari
Środa	Soldai	Dzień zbierania	Kirinor	Aurachil	Martwe oko	Dzień wiatrów	Odwrot	Solinari
Czwartek	Manthus	Dzień wymiany	Misham	Cuprig	Taniec snów	Dzień wód	Zamęt	Majere
Piątek	Shinarai	Dzień modłów	Bakukal	Ferramis	Skrzydła handlu	Dzień ziemi	Finta	Shinare
Sobota	Boreadai	Dzień rady	Bracha	Agorin	Drzewo świata	Dzień cieni	Flanka	Zivilyn
Niedziela	Gileadai	Dzień przyjaźni	Linaras	Brenzik	Wrota	Dzień pochwał	Straż	Gilean

TABELA 6-9: MIESIĄCE ROKU

Miesiące	Ergoth	Lud Równin	Solamnijski	Krasnoludzki	Elfi	Kenderski	Gobliński	Miesiące boskie
Styczeń	Aelmont	Powłoka lodu	Nowykolt	Mroczna-krypta	Zimowa noc	Śnieżna zabawa	Głód	Chemosh
Luty	Rannmont	Głęboki śnieg	Głębikolt	Mroczna-głębia	Zimowa głębia	Czas mroku	Obłęd	Zeboim
Marzec	Mishamont	Górska odwilż	Zielony strumień	Wilgotny-nastrój	Wiosenny brzask	Pieśń wiatru	Zbrojenia	Mishakal
Kwiecień	Chislmont	Przebudzenie ziemi	Yurthzielier	Wilgotne-dłuto	Wiosenny deszcz	Stuk deszczu	Zwiad	Chislev
Maj	Bran	Rozkwit kwiatów	Fleurzielier	Suche-kowadło	Wiosenny rozkwit	Pole kwiatów	Kampania	Branchala
Czerwiec	Corij	Domowe ognisko	Dębowelt	Suchy-topór	Letni dom	Przyjaciele domu	Oblężenie	Kiri-Jolith
Lipiec	Argon	Szał ognia	Ogniowelt	Suchy-żar	Letni płomień	Czas wędrówki	Płomień	Sargonnas
Sierpień	Sirrimont	Gasnący żar	Bładowelt	Sucha-kuźnia	Koniec lata	Letnie lenistwo	Rabunek	Sirrion
Wrzesień	Reormont	Dom żniw	Plonomber	Zimny-młot	Jesienne żniwa	Święto żniw	Łupy	Reorx
Październik	Hiddumont	Złoty liść	Złotember	Zimna-stal	Jesienny zmierzch	Zabawa liści	Zdrada	Hiddukel
Listopad	H'ramont	Zimny mrok	Mrokember	Zimna-rdza	Jesienny mrok	Ponury chłód	Zaraza	Morgion
Grudzień	Feniks	Mroźny wieczór	Mrózkolt	Zimna-ruda	Nadejście zimy	Błogosławieństwa	Nagroda	Habbakuk

Ponieważ istnieją różne systemy datowania w różnych kulturach, łatwo się pogubić w kulturowym nazewnictwie i osobistych uprzedzeniach.

Po zniknięciu ksiąg składających się na *Iconochronos* Astinusa z Wielkiej Biblioteki w Palanthas po wojnie chaosu powstało jeszcze większe zamieszanie dotyczące prawdziwych dat historycznych. Jedynie przywiązanie Bertrema Estetyka do ideałów Astinusa pozwoliło estetykom kontynuować pracę bez zaburzeń.

Istnieje wiele rozbieżności, faktycznych i rzekomych, w pismach zgromadzonych w Wielkiej Bibliotece Wieków. Niektórym pismom i wierzeniom bezpośrednio zaprzecza kronika historyczna Astinusa. Większość historyków jest przekonanych, że on właśnie przedstawia najdokładniejsze relacje z wydarzeń.

WIEK NARODZIN GWIAZD

Wiek Narodzin Gwiazd to świt świata. To era, w której przybyły bóstwa i rozpoczęły tworzenie świata oraz zaludniających go ras. Wiek Narodzin Gwiazd, czasami zwany też Wiekem Półmorku, trwał nieznaną dokładnie liczbę lat. Informacje na temat tych czasów pochodzą głównie z ballad i pieśni ludowych z następującego później Wieku Snów. Wiele ballad zebrano na Zwój Pieśni Życia, który spisał wielki bard Silvanesti, Quevalin Soth (nie należy go mylić z aktualnie żyjącym Qualinesti o podobnym mianie). Kopię Zwoju Pieśni Życia sprezentowano Astinusowi z Palanthas pod koniec Wieku Snów i dodano do Wielkiej Biblioteki Wieków.


Przebudzenie Najwyższego Boga: W chaosie stworzenia pojawia się myśl i istnienie – Najwyższy Bóg, który rysuje plany nowej krainy oraz zapisuje je w *Tobrilu*, księdze zawierającej wszelką prawdę.

Wezwanie bogów: Z Pustki Najwyższy Bóg przyzywa istoty, które mogą pomóc mu w tworzeniu nowego świata. Odpowiadają dwa byty, rodzeństwo o niewiarygodnej mocy – jedno ze światła, a drugie z ciemności. Król i królowa jaszczurów – Paladine, Platynowy Smok oraz Takhisis, Smoczyca Wielu Kolorów i Żadnego – zgadzają się pomóc Najwyższemu Bogu w dziele stworzenia.

Przyzwanie Gileana: Z chaosu i spoza czasu Najwyższy Bóg przyzywa trzeciego boga – Gileana, największego z mędrców. Z trojga bóstw przybyłych na wezwanie Najwyższego tylko ostatnie jest godne dzierżyć *Tobril*. Gilean przyjmuje księgę, przysięgając wiecznie służyć równowadze między Dobrem i Złem. Najwyższy Bóg odchodzi, pozwalając bóstwom rozpocząć dzieło stworzenia.

Przybycie Reorxa i bogów towarzyszących: Bóstwa wzywają pomocników. Paladine przywołuje swych towarzyszy – Mishakal, boginię uzdrawiania; Majere, boga introspekcji; wreszcie Branchala, boga Pieśni. Mishahal rodzi Paladine'owi dwoje dzieci bliźniaków – Kiri-Jolitha, boga wojny w imię Dobra oraz Habbakuka, Króla Rybaka.

Takhisis wzywa własnych kompanów – Sargonnasa, boga Zemsty, i Morgiona, boga Zarazy, a także Chemosha, Pana Nieumarłych, którego ocaliła od zguby w Próżni Chaosu. Takhisis rodzi Sargonnasowi córkę, Zeboim, Królową Mórz.



Gilean wzywa Reorxa Rzemieślnika i dwie pary towarzyszy – Sirriona Płomiennego i Shinare, boginię bogactwa oraz Chislev, boginię natury, i Zivilyna, bóstwo mądrości. Wspólnie wszystkie bóstwa rozpoczynają tworzenie świata.

Stworzenie Krynnu: Reorx kształtuje wielki glob, oddzielając ląd od morza, światło od ciemności, niebiosy od ziemi. Inne bóstwa błogosławią Krynn roślinami, zwierzętami, porami roku i pogodą. Każde działa niezależnie od pozostałych, ale razem budują świat o wielkim pięknie.

Stworzenie smoków: Paladine i Takhisis doradzają Reorxowi w tworzeniu pięciu władców świata. Rodzą się pierwsze smoki – wydobyte z surowych żywiołów, zamknięte w skorupach z metalu. Takhisis, pragnąc absolutnej władzy nad Krynnem, potajemnie deprawuje pięć z nich, pozbawiając polysku ich metale i tworząc chromatyczne smoki na własne podobieństwo.

Stworzenie dobrych smoków: Oplakując ze psucie i utratę swych dzieci, Paladine skłania Reorxa do wykonania posągów utraconych smoków, wykutych z cennych i pięknych metali. Rozżalony Paladine ożywia posągi tchnieniem życia w nadziei zastąpienia skradzionych potomków.

Wojna wszystkich smoków: Wskutek zdrady Takhisis bóstwa, smoki, zwierzęta świata, nawet samo światło i ciemność wszczynają wojnę. Klębiący się Chaos grozi zniszczeniem świata, w który bogowie i boginie włożyli tyle pracy. Widząc szkody, jakie spowodowali, bóstwa wycofują się w Pustkę i tworzą Kopułę Stworzenia, Ukrytą Dolinę i Otchłań, gdzie mogą żyć i kochać, nie przeszkadzając sobie wzajemnie.

Przebudzenie gwiazd: W ciszy zapadłej po ustaniu wojny wszystkich smoków rozlega się dziwna, krystaliczna muzyka. Tropiąc źródło pięknej melodii bóstwa odkrywają, że gwiazdy, iskry rozsypane z kuźni Reorxa przy tworzeniu świata są żywe i najwyraźniej posiadają ogromny potencjał.

Wojna wszystkich bogów: Raz jeszcze w niebiosach wybucha wojna. Dzieło stworzenia znów jest zagrożone, gdy bóstwa walczą o przyszłość duchów gwiazd. Bogowie Światła chcą je wychowywać i prowadzić. Bóstwa Ciemności chcą spętać je i kontrolować. Bogowie Równowagi pragną jedynie je wyzwolić.

Przywrócenie równowagi: Słyszcząc dźwięki bitwy Najwyższy Bóg powraca z Pustki. Rozgniewany, klębie kres wojnie i oznajmia, że każda rodzina bóstw może ofiarować duchom jeden dar, a potem ma pozostawić je w spokoju. Bogowie Światła dają duchom fizyczne ciała, by opanowały świat i cieszyli się radościami życia. Bóstwa Ciemności przeklinają gwiazdne duchy słabością, pragnieniami i śmiertelnością, aby zwróciły się ku Złu w celu zerwania tych ograniczeń. Bogowie Równowagi obdarzają duchy wolną wolą, by mogły same wybierać swoje przeznaczenie.

Czas narodzin: Tak oto narodziły się pierwsze rasy świata – piękne elfy, ukochane dzieci dobra; kamienne ogry, potężne, piękne i okrutne; wreszcie ludzie, obdarzeni krótkim życiem, lecz napełnieni pragnieniem przekroczenia swych ograniczeń. Każda rasa jest równie zdolna do miłości i nienawiści, budowania i niszczenia. Bóstwa pozwalają wybranym dzieciom zaludnić ziemię.

Ostatnie bóstwa: Chcąc przypieczętować układ mówiący o końcu raz na zawsze wszelkiego wojowania na Krynnie, każda rodzina bóstw tworzy dziecko. Paladine'owi i Mishakal rodzi się Solinari Świetlisty. Takhisis i Sargonnas poczynają Nuitari Mrocznego. Z umysłu Gileana powstaje Lunitari Czerwona. Trzy bóstwa reprezentują trzy księżyce, które mają okrążać świat, stojąc pomiędzy ziemią i niebiosami.

Narodziny Szarego Klejnotu: Wskutek przebiegłości Hiddukela Reorx zostaje nakłoniony do stworzenia klejnotu pomocnego w zakotwiczeniu neutralności w świecie. Potajemnie Reorx postanawia schwytać i zamknąć w kamieniu fragment Chaosu w nadziei, że zapewni to klejnotowi dość mocy do zachowania równowagi. Niestety, bóg uwięził więcej niż fragment Chaosu – pojął całe bóstwo. Szary Klejnot zyskał mętną świadomość i niepoohamowany popęd do tworzenia zmian i chaosu gdziekolwiek się da. Reorx umieścił kamień w księżycu Lunitari, ukrywając go przed innymi bóstwami i żywiąc nadzieję, że z bezpiecznej odległości będzie działał w sposób zamierzony. Zataił przed nimi uwięzienie Chaosu. Widząc potencjał tkwiący w kamieniu, Lunitari i jej bracia uknuli wykorzystanie Szarego Klejnotu do nasaczenia świata magią. Postanowili obdarzyć śmiertelników własnym darem – darem magii.

Wiek Snów

Wiek Snów dzieli się na trzy odrębne okresy – Czas Podstaw, Czas Jasności i Czas Rycerzy. W pierwszym z wymienionych (mniej więcej 9000-5000 PC) wczesne rasy obrały miejsca na siedziby i zaczęły budować państwa. Czas Jasności (około 5000-2000 PC) przyniósł powstanie narodów, które istniały przez tysiąclecia – od ustanowienia elfich i krasnoludzkich państw do wzrostu znaczenia Cesarstwa Ergothiańskiego.

Czas Podstaw: od 9000 PC do 5000 PC

9000-8500 PC – Wybór domostw: Ogry budują się pierwsze i zasiedlają góry. Elfy zaszywiają się w lasach, szukając harmonii w jedności z naturą. Ludziom przypadają równiny, gdzie stają się dzicy jak żywioly, na których działanie są wystawieni.

8500-5000 PC – Narodziny cywilizacji: Ogry zniewalają ludzi i zmuszają ich do budowy potężnego państwa z zimnego kamienia. Zaprowadzają porządek. Z bezpiecznych lasów elfy

z uwagą obserwują rozwój narodu ogrów i podejmują działania dla zabezpieczenia się przed przyszłymi najazdami.

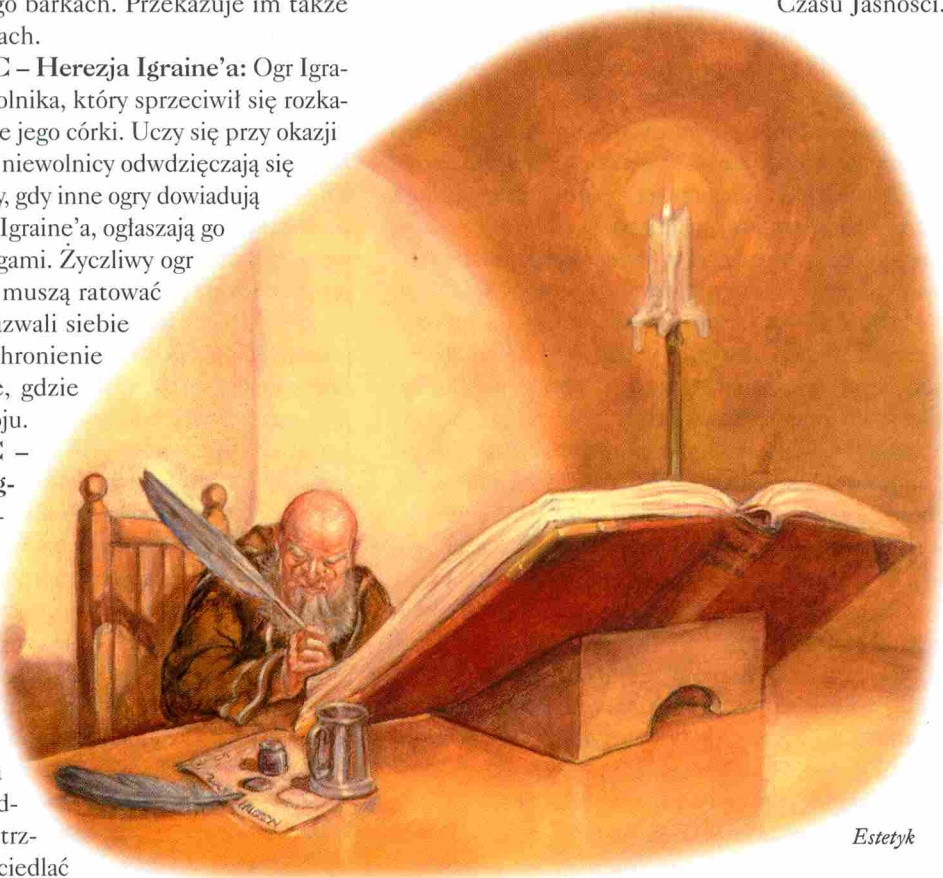
8700 PC – Wybrańcy Reorxa: Reorx kroczy pomiędzy ludźmi i gromadzi wokół siebie osoby nasączone duchem tworzenia. Zabiera ich do północnych krain, by pomagali mu w zadaniach społeczności na jego barkach. Przekazuje im także wiedzę o rzemiosłach.

8320 – 5980 PC – Herezja Igraine’a: Ogr Igraine nie zabija niewolnika, który sprzeciwił się rozkazom i uratował życie jego córki. Uczy się przy okazji współczucia, a jego niewolnicy odwdzięczają się wiernością. Niestety, gdy inne ogry dowiadują się o dobrotliwości Igraine’a, ogłaszają go zdrajcą wraz ze sługami. Życzliwy ogr i jego poplecznicy muszą ratować życie ucieczką. Nazwali siebie irdami i znaleźli schronienie na dalekiej wyspie, gdzie zamieszkali w pokoju.

6000-5000 PC – Upadek rasy og-rów: Ogry pogrążają się w coraz większym okrucieństwie i w końcu padają ofiarą własnego zepsucia. Coraz więcej dzieci tej rasy rodzi się pozbawiona urody i mocy przodków. Wygląd zewnętrzny zaczyna odzwierciedlać wewnętrzną plugawość. Ludzcy

niewolnicy wzniciają powstanie, obalając tyranię panów. Wielu og-rów ginie, ich miasta zostają zburzone, a cała cywilizacja upada.

5000 PC – Rozwój rasy elfów: Po upadku imperium og-rów i powrocie ludzi do barbarzyństwa elfy starają się stworzyć nową cywilizację. Jej powstanie wyznacza koniec Czasu Podstaw i początek Czasu Jasności.



Estetyk

Astinus z Palanthas, ↻ Strażnicy Wiedzy i Herold ↻

Od wieków toczy się gorąca dyskusja na temat tego, kim jest Astinus z Palanthas. Żył jeszcze przed nastaniem zapisanej historii i powiada się, że będzie ostatnim, który zejdzie ze obliczu globu, gdy historia dobiegnie końca. Niektórzy twierdzą, że jest synem Gileana, największego mędrca i bóstwa wiedzy. Inni wierzą, że Astinus to sam Gilean albo śmiertelne jego wcielenie. Sam zainteresowany odmawia odpowiedzi na pytanie dotyczące jego tożsamości, gdyż uważa to za nieistotne dla historii.

Astinusowi w uświęconych obowiązkach kronikarza Ansalonu pomagają zakon scholastycznych mnichów – estetyków, którzy poświęcili się przechowywaniu prawdy o wydarzeniach i dbaniu o to, by przyszłe pokolenia miały wiarygodny obraz przeszłości. Sam Astinus zapisuje wielkie zdarzenia dziejowe, a estetycy uzupełniają brakujące kawałki, piszą traktaty o działaniach różnych ras, zapisują szczegóły dokumentów politycznych

i tym podobne. Po zniknięciu Astinusa po wojnie chaosu obowiązki zarządzania Wielką Biblioteką Wieków przejął Bertrem z Palanthas, przełożony estetyków. Bywa to niewdzięczna praca, jak to dobitnie pokazał czas.

Osobliwością następującą niedługo po zniknięciu Astinusa stało się pojawienie się wędrownego barda zwanego Heroldem lub Zwiastunem. Powiada on, że nie pamięta własnej przeszłości i nie zna swego pochodzenia, ale krąży pogłoski, że potrafi przypomnieć zainteresowanym wszystkie historie z przeszłości Krynny – prawdziwe lub nieprawdziwe. Przez wiele lat wierzono, że Heroldem jest właśnie Astinus, który w jakiś sposób stracił poczucie tożsamości. Inni wierzą, że Zwiastun pochodzi z Solace i jest osobą znaną jako Mistrz Lor, którego jako dziecko dotknął sam Paladine. Tak czy inaczej, Herold pojawia się tam, gdzie najwyraźniej jest potrzebny, razem z opowieścią, która jakoś odnosi się do przyszłych wydarzeń. Czasami jego historie są ostrzeżeniem, kiedy indziej wskazówką.

Czas Jasności: od 5000 PC do 2000 PC

5000 PC – Narodziny gnomów: Rozgniewany dumą i hardością swych wybrańców Reorx przeklina ich, zmieniając w mały ludek płonący żądzą twórczenia, lecz nigdy niezadowolony ze swych dzieł. Tak rodzą się gnomy.

4350 PC – Uwolnienie Szarego Klejnotu: Pewien gnom, zwiedziony przez Hiddukela, kradnie Szary Klejnot z Lunitari. Kamień wymyka się nieszczęśliwemu z rąk i spada na Krynn, przynosząc na świat dziką magię. Szary Klejnot zaczyna wędrować tam i z powrotem po Krynnie, bez widocznego wzoru i celu. Wszędzie, gdzie się znajduje, wywołuje niewyobrażalne przemiany. Flora, fauna, zwierzęta, nawet niektórzy śmiertelnicy zostają przemienieni pod wpływem jego chaotycznych energii.

4100 PC – Początek polowania na Szary Klejnot: Widząc chaos wzniesiony przez Szary Klejnot, Reorx wzywa swe gnomy i wysyła je w misję odzyskania kamienia.

4000 PC – Powstanie rodu Silvanosa: Elf Silvanos zwołuje pierwszą Sinthal-Elish, wielką radę elfów. Rodziny jednoczą się i przysięgają poddaństwo Silvanosowi. Postanawiają opuścić starożytną siedzibę elfów i zbudować własne państwo.

3951 PC – Szary Klejnot Gargatha: Władca imieniem Gargath otrzymuje od bogów Równowagi moc pojmania Szarego Klejnotu, wiążąc go pomiędzy dwoma bogami-kamieniami. Gnomy żądają zwrotu „ich” skały. Gdy Gargath odmawia, oblegają jego twierdzę. W końcu udaje im się ją zdobyć, lecz gdy starają się chwycić Szary Klejnot, okolicę zalewa jasne, szare światło. Gdy blaknie, gnomy, które były ciekawe klejnotu, przemieniają się w kenderów, a te pożądanego go z chęciwością stają się krasnoludami. Szary Klejnot kontynuuje chaotyczną wędrówkę po Ansalonie.

3900-3550 – Pierwsza smocza wojna: Puszcza wybrana przez elfiego króla Silvanosa i jego polepników staje się domem dzieci oryginalnych chromatycznych smoków. Smoki i elfy walczą zaciekle – pierwsze w obronie domu, a drugie dla zdobycia nowej ziemi. Bogowie magii dają elfom w sekrecie pięć kamieni, do których chwytają duchy oryginalnych smoków, co zapewnia elfom zwycięstwo. *Smocze kamienie* zostają zagrzebane głęboko w górach Khalkist. Gdy inni bogowie dowiadują się o roli odegranej przez bóstwa magii, karzą je za potajemną ingerencję. Te spokojnie przyjmują karę, a ich projekt dalej się rozwija.

3434 PC – Stworzenie morskich elfów: Szary Klejnot wędruje wzdłuż wybrzeża południowego Ansalonu, przemieniając dwa rody elfów Silvanesti w elfy morskie. Powstają Dargonesti i Dimernesti.

3151-2900: Budowa Kal-Thax: Uciekające przed chaosem Szarego Klejnotu krasnoludy stają się górnikami i budują swe pierwsze królestwo, Kal-

-Thax. Jego położenie później zostaje zapomniane, ale krasnoludy używają nazwy *kal-thax* na wszelkie ruiny odnalezione w wapiennych jaskiniach.

3012 PC – Przybycie minotaurów: Na Ansalonie pojawiają się pierwsze minotaury, lądując na północno-wschodnich wybrzeżach. Budują Mithandrus, Krainę Byków. Niedługo potem dostają się pod panowanie krasnoludów z Kal-Thax, gdy obie rasy rozrastają się i ich tereny nachodzą na siebie.

2800 PC – Wydrążenie Thorinu: Niesnaski w Kal-Thax skłaniają grupę krasnoludów do opuszczenia miasta i założenia drugiej siedziby w górach Khalkist. Drugie miasto otrzymuje nazwę Thorin. Co ciekawe, w tym samym czasie Kal-Thax zostaje zapieczętowane, co wywołuje plotki o pojawieniu się w krainie mrocznych potworów. Nikt nie ma pozwolenia na powrót do Kal-Thax.

2799 PC – Minotaury odbudowują królestwo: Uciekając z krasnoludzkiej niewoli, minotaury powracają do własnego królestwa, zmieniając jego nazwę na cześć przywódcy buntu – na Ambeoutin.

2750 PC – Założenie Baliforu: Balifor, kenderski bohater i bliski przyjaciel elfiego króla Silvanosa, opuszcza Silvanost i podróżuje przez zatokę, by założyć miasto dla swego ludu. Osada otrzymuje nazwę Balifor, na cześć założyciela, który niedługo potem umiera.

2735 PC – Podział królestwa minotaurów: Bliźniaczy synowie Ambeoutina, króla minotaurów, mierzą się w rytualnej walce o ustalenie następstwa tronu. Pojedynek pozostaje nierozstrzygnięty i królestwo minotaurów dzieli się na dwie krainy, po jednej dla syna – Mithas i Kothas.

2710 PC – Odkrycie smoczycich kamieni: Krasnoludy odnajdują pięć magicznych *smoczycich kamieni* zagrzebanych przez elfy głęboko w górach Khalkist po pierwszej smoczyciej wojnie. Doświadczenia z Szarym Klejnotem napełniły je wzdumą do magii, więc wyrzucają *smocze kamienie* na powierzchnię, nie zdając sobie sprawy z tego, co wyzwolili.

2692-2645 PC – Druga smocza wojna: Uwolnione dusze pięciu oryginalnych smoków odzyskują fizyczne ciała i uderzają na Silvanesti, kraj elfów, dowodząc armiami jaszczuroludów. Bestie ponoszą porażkę, lecz tysiące umierają na skutek dziko szalejącej magii, wywołującej katastrofy na całym kontynencie. W desperacji trzech magów wzywa bóstwa magii, które tylko czekały na taką okazję. Wiedząc, że magia będzie szaleć niepokohowanie, dopóki ludzie nie zrozumieją, jak nią poprawnie władać, bóstwa przenoszą trzech magów i ich więź do Pustki, gdzie uczą ich ścieżek Wielkiej Magii.

2645-2550 PC – Magia sama się obroni: Zaginionieni magowie tworzą prawa mające rządzić trzema Zakonami Wielkiej Magii i przykazują innym, by zbudowali bastiony czarodziejstwa, gdzie można by nauczać tych praw – Wieże Wielkiej Magii.

Zamknięcie Thorinu: Zawstydzone wywołaniem drugiej smoczey wojny krasnoludy wycofują się w głąb Thorinu.

2600 PC – Powstanie Ergothu: Ackal Ergot jednoczy barbarzyńców gór Khalkist i tworzy królestwa. Powstaje państwo Ergoth, oparte na zdobyczach zgromadzonych na drodze rabunku.

Założenie Hylo: Powstaje drugie państwo kenderów, gdy klan tej rasy zostaje uwięziony w pierwszej latającej cytadeli, która rozbija się w Górach Strażniczych. Kenderzy nazywają swe królestwo „Wysokim” (od wysokiego lotu cytadeli) „Niskim” (od niskiego jej upadku). Później nazwę zmieniono na Hylo [Wysnis].

2500-2200 PC – Dominacja Ergothu: Stworzone przez ludzi Cesarstwo Ergothiańskie rozciąga się już od południowych gór Kharolis do północnych wybrzeży. Potyczki z krasnoludami kończą się niepewnym pokojem. Ergoth anektuje Hylo i rozszerza swe granice aż do Silvanesti. Rozpoczyna się handel z elfami, z których część poślubia ludzi.

2515 PC – Śmierć Silvanosa: Silvanos, założyciel elfiego kraju Silvanesti, umiera i zostaje pogrzebany w kryształowym grobowcu. Jego syn, Sithel, przejmuje władzę i zarządza budowę wieży ku czci ojca – pałacu Quinari.

2308 PC – Narodziny Sithasa i Kith-Kanana: Elfi król Sithel ma synów bliźniaków, starszego Sithasa i młodszego Kith-Kanana.

2192-2140 PC – Bratobójcze wojny: Elfi król Sithel ginie w tajemniczych okolicznościach, z pozoru zabity przez ludzi polujących na zachodniej granicy Silvanesti. Jego syn Sithas ogłasza wojnę z Cesarstwem Ergothiańskim. Elfy usiłują odeprzeć ludzi od swych granic, a ludzie opierają się zaciekłe. Półelfy walczą po obu stronach, brat przeciwko bratu. Elfimi działaniami dowodzi Kith-Kanan i doprowadza w końcu do wynegocjowania rozejmu.

2150-2000 PC – Wydrążenie Thorbardinu: Krasnoludzki klan Hylarów przenosi się z rodzinnego Thorinu w południowe góry Kharolis, aby wykopać nowy dom w pobliżu prawdopodobnego położenia Kal-Thax. Nowa siedziba otrzymuje nazwę Thorbardin. Thorin podupada w czasach izolacji i po nieudanej ludzkiej inwazji, a odtąd jest zwany Thoradinem, co oznacza „stracona nadzieja” lub „stracony dom”.

2140-2100 PC – Rozłam wśród Silvanesti: Elfy z zachodu, zdjęte wstydem z powodu rozlewu krwi między elfami a ludźmi, domagają się zmian społecznych i ogłaszają niepodległość pod wodzą Kith-Kanana. Sithas przydziela ziemię Kith-Kananowi i jego zwolennikom.

2128-2073 PC – Wojna o góry: Spory między nowym krasnoludzkim miastem Thorbardinem a ludzkim Cesarstwem Ergothiańskim o granice i zasoby mineralne doprowadzają do coraz częstszych potyczek.

2085 PC – Założenie Jasnego Horyzontu: Ludzie szukający ucieczki przed szalejącą w Ergoth wojną o góry podnoszą żagle i wyruszają na poszukiwanie Smoczyc Wysp. Podczas dziwnego sztormu ich statek – *Jasny Horyzont* – rozbija się w zatoczce w Północnym Ansalonie. Zatoczka służy jako schronienie dla piratów, którzy zawierają układ z rozbitkami i budują miasto, w którym piraci, przemytnicy i im podobni mieć będą bezpieczny port.

2073 PC – Pakt Mieczowy: Kith-Kanan negocjuje traktat pokojowy (zwany Paktem Mieczowym) pomiędzy krasnoludami, elfami i Ergothiańczykami. Zakłeta puszcza między krainami krasnoludów i ludzi zostaje przekazana elfom z zachodu i nazwana Qualinesti. Ergoth przestaje eksploatować bogactwa gór Kharolis, a krasnoludy liberalizują ograniczenia handlu.

2027 PC – Wykucie Młota Honoru: Krasnoludy z Thorbardinu wykuwają kopię *młota Reorxa* i ofiarują ją Ergoth na znak pokoju. Coroczne przekazywanie młota między narodami umacnia warunki traktatu pokojowego, czyli Paktu Mieczowego.

2050-2030 PC – Wielki marsz: Zachodnie elfy przenoszą się do nowej ojczyzny, do Qualinesti.

Czas Rycerzy: od 2000 do 960 PC

2000-1900 PC – Pax Tharkas: Ludzkie Cesarstwo Ergothiańskie i okoliczne narody przeżywają okres rozkwitu. Kith-Kanan przekonuje ludzi, krasnoludy i elfy do wzniesienia fortecy Pax Tharkas – pomnika na cześć pokoju.

2009 PC – Koniec Thoradinu: Krasnoludzka populacja Thoradinu znika w niewyjaśniony sposób.

1900-1750 PC – Bunt na wschodzie: Koniec linii Quevalina, która od pokoleń władła ludzkim Cesarstwem Ergothiańskim. Rozpoczyna się sukcesja brutalnych królów eksploatujących Ergoth. Wschód buntuje się bez powodzenia.

1812 PC – Solamnus dowódcą straży: Vinas Solamnus, przyszły założyciel rycerzy solamnijskich, awansuje na stanowisko praetora (generała armii cesarskich) Ergoth.

1801 PC – Wielkie powstanie: Solamnus maszeruje na wschód z wielką armią, by stłumić rebelię w Vingaardzie.

1800 PC – Rok oczekiwania: Solamnus rozpatruje sprawę buntowników i zaczyna z nimi sympatyzować. Wraz z większością armii przyłącza się do rebelii.

1799-1791 PC – Rebelia róży i upadek Ergothu: Wschodnie prowincje ludzkiego Cesarstwa Ergothiańskiego poddają się Solamnusowi, który szkoli armię i bije wojska cesarskie. W 1791 PC maszeruje do Daltigothu, zmyliwszy posunięcia sił Ergothu i rozpoczyna oblężenie. Cesarz przyznaje zbuntowanym prowincjom niezależność. Solamnus honoruje Pakt Mieczowy z krasnoludami i elfami.



1775 PC – Rycerze solamnijscy: Po Wyprawie po Honor władca Vinas Solamnus zakłada zakon rycerski w służbie Dobra. Rycerze korony, miecza i róży stają się strażnikami Ansalonu.

1773 PC – Założenie Palanthis: Vinas Solamnus bierze za cel miasto Jasny Horyzont, od dawna przystań bezprawia dla piratów, najemników i złodziei – w imię Paladine’a prowadzi nań grupę rycerzy, krasnoludów i elfów, przynosząc przestępcom prawo. Jasny Horyzont zmienia nazwę na Palanthis.

1772 PC – Wieża Najwyższego Klerysta: W strategicznym przejściu wiodącym do Palanthis Vinas Solamnus zarządza wzniesienie Wieży Najwyższego Klerysta. Palanthis zostaje przebudowane według projektów krasnoludzkich architektów. Którejś nocy pojawia się Wielka Biblioteka Wieków i po raz pierwszy zjawia się Astinus, długowieczny mędrzec, którego później niektórzy uznają za awatara Gileana.

1750-1300 PC – Narodziny państw: Powstają ludzkie państwa Sancrist, Solamnia i Istar. Solamnia kwitnie, Ergoth podupada, a elfy Silvanesti odwracają się od świata, kryjąc w lasach.

1480 PC – Rozwój Istar jako centrum handlu: Istar staje się ośrodkiem światowego handlu, a Solamnia niepokonaną potęgą militarną.

1399-1010 PC – Knowania Królowej Ciemności: Raz jeszcze Królowa Ciemności knuje niecne plany. Rozsiewa po ziemi smocze jaja, które troskliwie pielęgnowała w Otchłani. Gdy nadejdzie czas, z jaj wyklują się złe smoki, powracając na świat w wielkiej liczbie.

1060-1018 PC – Trzecia smocza wojna: Smoki dają upust wściekłości, w końcu zwracając się ku Solamnii. Zakony Wielkiej Magii zwołują konklawe, zbierają się w Wieży Palanthis i tworzą pięć *smoczyc kul* dla obrony Wieży Wielkiej Magii. Kule zostają rozmieszczone w kluczowych punktach Ansalonu, a ta z Wieży Wielkiej Magii w Palanthis trafiła do wnętrza Wieży Najwyższego Klerysta. Krasnoludzcy architekci przebudowują wieżę, czyniąc z niej śmiertelną pułpkę, w której *smocza kula* służy za główny komponent.

Huma Pogromca Smoków: Młody Solamnińczyk, Huma Pogromca Smoków, zakochuje się w ludzkiej kobiecie Gwynneth, która w rzeczywistości jest srebrnym smokiem o imieniu Heart [Serce]. Paladine daje im wybór: mogą żyć razem jako śmiertelnicy, z dala od świata albo pomóc ocalić ów od Takhisis. Po podjęciu decyzji Paladine daje im wskazówki dotyczące wykucia pierwszych *smoczyc lanc* z pomocą krasnoludzkiego kowala władającego Młotem Honoru i używającej Srebrnej Ręki, którą bóg pobłogosławił. Zwycięstwa przyciągają dobre metaliczne smoki do ich sprawy. W końcu sama Takhisis pada pod lancą Humy i zgadza się opuścić Ansalon ze swymi smokami. Niestety, Pogromca Smoków i Serce umierają, poświęciwszy się dla zwycięstwa.

Wiek Potęgi

Wiek Potęgi obejmuje okres bezpośrednio następujący po zakończeniu trzeciej smoczej wojny, a kończący się Kataklizmem. Jest to około tysiąca lat. Niektórzy nazywają tę erę Wiekami Istar, ponieważ wspomniane miasto odgrywało kluczową rolę w ówczesnych wydarzeniach.

1000-800 PC – Dominacja Istar: Istarskie standardy handlowe rozprzestrzeniają się na całym świecie.

Odzyskanie Thoradinu: Krasnoludy znów otwierają Thoradin, wypierając z niego okupantów – ogry. Bliskość Istar czyni z Thoradinu główne centrum zaopatrzeniowe.

Traktat z kenderami: Hylo zawiera sojusz z Solamnią.

980 PC – Thorbardin otwiera Kayolin: Solamnia przyznaje Thorbardinowi prawa do eksploatacji złóż kopalnych w górach Garnet w nagrodę za krasnoludzką pomoc w trzeciej smoczej wojnie. Krasnoludy wydrążają miasto Garnet i zakładają królestwo Kayolin.

967 PC – Budowa Drzewa Życia: Krasnoludy zaczynają w Thorbardinie pracę nad miastem Zakhalax, zwanym również Drzewem Życia.

948 PC – Powstanie krasnoludów podgórskich: Thorbardin zakłada Hillow, sąsiadujące krasnoludzkie królestwo na wzgórzach.

Isolacjonizm elfów: Elfy Silvanesti i Qualinesti coraz bardziej zamykają się w granicach obu tych królestw.

910-825 PC – Wojny ogrów: Wygnane ogry jednoczą się w napaści na krasnoludy z Thoradinu. Krasnoludy wzywają na pomoc Solamnińczyków i odpierają atak ogrów.

850-727 PC – Wojny handlowe: Ścisłe regulacje handlowe Istar rozdrażniają kenderów z Balifor, które nawiązują agresywną wojnę handlową. Po latach wojskowych i prawniczych akcji (większość których okazywała się bezowocna wobec przebiegłych, rozgniewanych kenderów) Istar ponosi porażkę i podpisuje „kenderski podatek”, zwalniając kenderów od normalnych opłat. Oto ważna lekcja historii: „kenderzy i podatki nie idą w parze”.

673-630 PC – Zderzenie Istar z Silvanesti: Ekspansja Istar zagraża morskiemu handlowi Silvanesti. Potyczki na morzu prowadzą do blokady Istar, które podpisuje Pakt Mieczowy.

530-522 PC – Potyczki z ogrami: Ogry z gór Khalkist zagrażają szlakom handlowym. Thoradin, Istar i rycerze solamnijscy przepędzają ich. Thoradin podpisuje Pakt Mieczowy.

490-476 – Grabieżcy: Solamnia uzależnia się od istarskiego handlu, waluty i ideałów. Barbarzyńcy z Estwilde, wrodzy istarskim szlakom kupieckim przecinającym ich ziemie, rabują karawany. Istar przekonuje Solamnię do ataku na barbarzyńców i podpisania na nowo Paktu Mieczowego.

460 PC – Pokój w krainie: Istar, centrum handlu, podatków i sztuki, stało się potęgą dominującą nad Ansalonem.

280 PC – Prawość świata: Uznając się za moralne centrum świata, Istar wprowadza urząd króla-kapłana. Solamnia aprobeuje to przedsięwzięcie jako służące Dobru. Elfie królestwo Silvanesti zaczyna darzyć Istar sporą niechęcią.

Oznaki zagłady: Zapowiedzi możliwego upadku Istar pojawiają się tu i ówdzie, ale większość je ignoruje, w tym i sam król-kapłan.

260-212 PC – Świątynia króla-kapłana: Najbieglejsi budowniczo wie Ansalonu stawiają świątynię – dla chwały Istar.

250-100 PC – Upadek sprawiedliwości: Istar srogo karze niezależność osób, które nie zgadzają się z polityką i edyktami króla-kapłana. Elfy, zniechęcone ludzką pychą, wycofują się w głąb swoich lasów.

118 PC – Manifest cnót: Król-kapłan ogłasza, że Zło jest zniewagą bogów i śmiertelników. Winni przestępstw zapisanych na jego liście zostaną skazani na śmierć lub walkę na arenie gladiatorów. Duchowni Istar zaczynają tracić magię kapłańską, zmieniając się w policję króla-kapłana i inkwizytorów.

94 PC – Eksterminacja złych ras: Król-kapłan dodaje do Manifestu Cnót ustęp stwierdzający, że niektóre rasy są Złe i że należy je albo „nawrócić na drogę Światłości” (sprzedać w niewolę), albo wymordować. Łowcy rozpoczynają eksterminację tych istot, zbierając wysokie nagrody. Królestwo minotaurów zostaje podbite, a jego mieszkańcy zniewoleni, tak jak miało to miejsce prawie 3000 lat wcześniej.

80-20 PC – Dominacja kleru Istar: Istar jest teraz centrum religijnym. Wszystkie dziedziny życia kontroluje duchowieństwo. Status istarskiego kleru rośnie, a czarodziejów ściga się za bezbożność. Większość kapłanów straciła wszelkie magiczne zdolności, ale za ich utratę obwiniają bóstwa.

41 PC – Punkt zwrotny: Król-kapłan zaczyna planować osobiste dostąpienie boskości.

19 PC – Oblężenie magii: Zazdrosny i lękający się niezrozumiałej dlań magii król-kapłan nakłania mieszkańców Krynnu do oblężenia Wieży Wielkiej Magii. Dwie wieże niemal zostają zdobyte. Nie chcąc oddać ich w ręce bezrozumnej tłuszczy, Czarodziej Wielkiej Magii niszczy dwie budowle (wieże w Losarcum i Daltigoth), wyzwalając przerażający czarodziejski efekt uboczny. W obawie przed szaleństwem magii, które mogłoby wybuchnąć po zniszczeniu wszystkich pięciu wież, król-kapłan pozwala czarodziejom udać się na wygnanie do wieży w Wayreth (najbardziej odizolowanej od świata), jeśli tylko pozostawią resztę wież nienaruszonych (budowle w Palanthis i Istar). Zakony Wielkiej Magii wyrażają niechętną zgodę. Król-kapłan wprowadza się do

wieży w Istar, ogłaszając ją swoją własnością. Czarodziej Czarnych Szat, Andras Rannoch, przeklina wieżę Palanthis, aby pozostała zamknięta do czasu, aż otworzy ją władca przeszłości i teraźniejszości.

6 PC – Edykt o kontroli myśli: Król-kapłan uznaje, że złe myśli równają się złym uczynom. Kapłani wykorzystują magów-renegatów do czytania w myślach.

1 PC – Trzynaście znaków: Król-kapłan stara się wznieść na wyżyny boskości, a nawet ponad innych bogów. Rozgniewane bóstwa zysują trzynaście znaków ostrzegających śmiertelników przed zagładą.

Noc Zagłady i zniknięcie bóstw: Trzynaście dni przed Katakлизmem znikają tysiące kapłanów – tylko tych o nieskalanej wierze. Ci, którzy nie dochowali wiary bóstwom, pozostają. Wprawdzie zniknęli kapłani wszystkich charakterów, niemniej wielu duchownych bóstw Równowagi i Ciemności zabijają agenci króla-kapłana.

Po utracie magii kapłańskiej wielu zaczyna wierzyć, że bogowie porzucili Krynn.

Zadanie lorda Sotha: Lord Soth, rycerz róży, otrzymuje od bóstw szansę zadośćuczynienia za popełnione zbrodnie. Niemniej zawraca z obranej drogi wskutek igrasztw sług Królowej Ciemności i nie wypełnia misji. Uderza Katakлизm, a Soth zostaje przeklęty losem rycerza śmierci.

0 PC – Katakлизm: Trzynastego dnia yule, trzeciego dnia nowego roku, niebo ogarniają płomienie i ognista góra spada z niebios na Istar. Wstrząs wbija miasto w głębiny nowo powstałego Krwawego Morza i roztrzaskuje resztę państwa. Ergoth, oderwany od kontynentu, formuje dwie wielkie wyspy. Wody zalewają centralny Ansalon, tworząc Nowe Morze i zmniejszając równiny. Na południu podnoszą się lądy, a wody ustępują. Miasto portowe Tarsis, choć nienaruszone, leży teraz daleko od morza. Wody zalewają większość Baliforu, pozostają tylko pustkowia, z których uchodzą kenderzy. Thoradin zmienia się w Zhakar.

WIEK ROZPACZY

Następujący po Katakлизmie Wiek Rozpaczy dzieli się na dwa odrębne okresy – Czas Ciemności (od 1 AC do 331 AC) i Czas Smoków (od 332 AC do 383 AC). Granicę między tymi okresami wyznacza zgromadzenie smoków przez Królową Ciemności i mianowanie pierwszych smoczycy arcywładców.

Czas Ciemności: od 1 do 331 AC

1-300 AC – Lata cienia: Mroczne wieki. Rycerze solamnijscy są prześladowani. Rodzi się ruch Poszukiwaczy.

3-140 AC – Królowa Ciemności znajduje Istar: Takhisis w ruinach miasta na dnie Krwawego Morza odnajduje położenie Świątyni Istar, głównego przybytku państwa sprzed Katakлизmu.



Przenosi ją do Otchłani z zamiarem użycia jako narzędzia w razie powrotu do władzy.

39 AC – Wojna bram krasnoludów: Ludzie i krasnoludy podgórskie żądają wstępu do Thorbardinu i udziału w jego zasobach żywności. Fistandantilus, potężny zły czarodziej, rzuca czary niszczące obie armie oraz fortecę Zhaman, odtąd znaną jako Twierdza Czaszki.

Młot Kharasa: Krasnolud Kharas, bohater wojny bram krasnoludów, zabiera Młot Honoru z Thorbardinu. Przepowiednia mówi o prawym przywódcy, który pewnego dnia weźmie młot i zjednoczy krasnoludzkich thanów. Młot Honoru staje się znany jako *młot Kharasa*.

141 AC – Osadzenie kamienia: Takhisis przenosi święty kamień węgielny świątyni Istar do dzikich ostępów blisko Neraki, gdzie użyje go jako bramy do i z Otchłani.

142-152 AC – Przebudzenie smoków: Przez dziesięć lat Takhisis przemierza krainy w przebraniu, budzi złe smoki i przygotowuje je do swego dzieła. Powraca do Neraki, a potem do Otchłani. Zbiera siły.

157 AC – Berem znajduje Kamień: Podróżnik imieniem Berem znajduje kamień węgielny. Zabiera z niego jeden z klejnotów. Zielony kamień wrasta mu w pierś, zapewniając nieśmiertelność.

210 AC – Zamknięcie bramy: Ponieważ w kamieniu węgielnym brakuje zabranego przez Berema klejnotu, Takhisis nie może już używać go jako bramy.

287 AC – Kradzież jaj: Chromatyczne smoki kradną jaja dobrych smoków i ukrywają je w górach zwanych Władcami Zagłady.

296 AC – Przysięga smoków: Takhisis budzi metaliczne smoki, grożąc im zniszczeniem jaj, jeśli nie powstrzymają się od udziału w nadchodzącej wojnie. Gdy dobre gady przysięgają nie ingerować, Takhisis obiecuje zwrócić jaja po zakończeniu wojny.

300-320 – Agenci Zła: Słudzy Takhisis bezskutecznie poszukują Berema. Królowa Ciemności potrzebuje go, by uzupełnić kamień węgielny, który umożliwi jej ponowne wkroczenie do Krynnu.

Czas Smoków: od 332 AC do 383 AC

332-340 AC – Zgromadzenie smoków/ Mianowanie smoczycy arcywładców: Na rozkaz Królowej Ciemności złe smoki sprzymierzają się z ogrami i niekczemnymi ludźmi, którzy stają się ich dowódcami. Smoczycy arcywładcy okazują się równie skłonni do dręczenia własnych wojsk, jak i podbijanych ludów.

337 AC – Neraka kaptuje sąsiadów: Zło płynące z kamienia węgielnego przyciąga złe istoty z pobliskich krain. Miasto Sanction, leżące nieopodal Neraki, staje się bazą operacyjną, a złe ludy Estwilde służą jako siły rezerwowe.

341 AC – Oferta smoczycy armii: Smocze armie proponują przymierze państwu ogrów – Kern i Blöde oraz ludzkim królestwom Khur i Wyspom Piratów. Wszyscy przyjmują ofertę, wołając nie ryzykować zagłady.

342 AC – Stworzenie smokowców: Kapłani Takhisis oraz Czarodzieje Czarnych Szat plugawią zrabowane jaja dobrych smoków i tworzą z nich smokoludzi. Najpierw pojawiają się baazowie i kapakowie, potem bozakowie, sivakowie i aurakowie. Smokowcy, jak ich nazwano, otrzymują przydziały do różnych skrzydeł smoczycy armii, a innych wysłała się na poszukiwanie Człowieka z Zielonym Klejnotem (jak zaczęto zwać Berema, który zabrał klejnot z kamienia węgielnego).

343-347 AC – Zło gromadzi siły: Armie morderców, ogrów, goblinów i hobgoblinów szkolą się do służby w armiach Królowej Ciemności. Przemoc wśród sojuszników odsiewa słabych rekrutów – zostają tylko najsilniejsi i najnikczemniejsi.

346 AC – Podróże towarzyszy: Grupa poszukiwaczy przygód zwana Towarzyszami z Gospody „Ostatni Dom” postanawia podjąć kilka misji w poszukiwaniu znaków od zaginionych bóstw.

348 AC – Początek wojny lancy: Wiosną smocze armie z Sanction najeżdżają Nordmaar i Balifor. Elfie królestwo Silvanesti zawiera z nimi pakt, by uchronić się od inwazji.

349 AC – Silvanesti zdradzone: Smocze armie atakują leśny lud Silvanesti. Elfy uciekają na wyspę Południowego Ergothu. Mówca gwiazd, Lorac Caladon, stara się powstrzymać inwazję używając *smoczej kuli*, którą ocalił przed zniszczeniem w Istar. Nie potrafi jednak zapanować nad potężnym artefaktem i zły smok przejmuje kontrolę nad bezradnym królem elfów. Wzmocnione przez *smoczą kulę* koszmary Loraca wypaczają puszcę Silvanesti, przemieniając ją w krainę rodem z koszmaru. Smocza armia zaprzestaje podboju, gdyż lasy są teraz bezwartościowe i splugawione.

350 AC – Zło się zbroi: Smocze armie wzmacniają rekruci z podbitych krain. Takhisis kontroluje cały wschodni Ansalon, z wyjątkiem wyspy Saifhum. Minotaury z wysp Mithas i Kothas nękają wycofujących się uchodźców Silvanesti.

351 AC – Zło kieruje się na zachód: Raz jeszcze wiosną smocze armie zaczynają potyczki wzdłuż wschodniej granicy Solamnii. Błękitna smocza armia uderza przez góry Dargaard, wsparta przez gobliny. Rycerze solamnijscy, ostatnio zdeorganizowani, nie są w stanie odeprzeć ataku. Zajmuje Kalaman, Hinterlund i Nightlund, przesuwając granice do Równin Solamnii i Gaardlundu.

Zdrada umożliwia smoczycy armiom wkroczenie do Solamnii z południa, ale krasnoludy z Kayolinu okazują się dla nich zaporą nie do pokonania. Jesienią rycerze gromadzą siły i Solannia się okopuje. Czerwona smocza armia przeprowadza flankujący desant morsko-lądowy z Nowego Mo-

rza i Równin Abanasinii. Barbarzyńcy ulegają na porowi.

Elfy Qualinesti uciekają i dołączają do krewniaków na wyspie Południowy Ergoth, opóźniwszy tylko postępy wroga. Smocze armie maszerują na Thorbardin i oblegają jego północną bramę. Skrzydło błękitnej smoczey armii uderza na południe wokół Nowego Morza na Tarsis i Równiny Pyłu, potem maszeruje na Kharolis, by odciąć krasnoludom odwrót.

Do końca roku większość Ansalonu zdobyto. Jednak Towarzysze z Gospody „Ostatni Dom” połączyli się w Solace. Przypadkiem czy zrzędzeniem losu napotykać dwoje barbarzyńców, Riverwinda i Goldmoon, która posiada *laskę z błękitnego kryształu* – dowód, że bogowie Dobra powrócili. Gdy czerwona smocza armia lorda Verminaarda zagarnia ich ojczyznę, towarzysze wraz z Lauraną i Gilthanasem, elfimi dziećmi mówcy słońca Qualinesti, ratują swych kompanów z niewoli w Pax Tharkas, zabijają wrogiego wodza i uciekają na południe przed smoczymi armiami.

352 AC – Rada Białego Kamienia: Przedstawiciele pozostałych jeszcze na wolności narodów zbierają się na Sancrist na Polanie Białego Kamienia, by zawrzeć niepewny sojusz. Towarzysze odkrywają na Lodowej Ścianie legendarne *smocze lance* oraz odzyskują *smoczą kulę* z Silvanostu (dając nadzieję na przyszłe odrodzenie się puszcz) i przynoszą oba artefakty na Sancrist. Potrzeba wysiłków kendera, kowala z legendarną *Srebrną Ręką*, Laurany z Qualinesti oraz strategicznie rzuconej, nowo wykutej *smoczey lancy*, by prawdziwie umocnić sojusz. Zaczyna się wykuwanie nowych *smoczey lanc*.

Wiosną błękitna smocza armia oblega Wieżę Najwyższego Klerysta blisko Palanthas. Lauraną nazywają Złotym Generałem, dla uhonorowania jej roli w odzyskaniu oraz odtworzeniu *smoczey lanc* i za pomoc w obronie wieży. Błękitna smocza armia wydaje się zbyt potężna i niepokonana, lecz kenderski bohater, Tasslehoff Burrfoot, odkrywa

w wieży kolejną *smoczą kulę*. Laurana robi z niej użytek i odkrywa zabójczy sekret budowli – otóż przerobiono ją na śmiertelną pułapkę na atakujące smoki. Niestety, Sturm Brightblade, bohater lancy, ginie w bitwie ze smoczym arcywładcą błękitnej armii. Jednak szale wojny zaczynają się przechylać w drugą stronę.

Specjalny oddział rycerzy z pomocą elfiego księcia Gilthanas, srebrnego smoka D’Argenta i miedzianego smoka Cymbola skutecznie infiltruje miasto Sanction, odkrywając tajemnicę braku ingerencji dobrych smoków w wojnę. Gdy wychodzi na jaw, że wiele jaj dobrych gadów zużyto na stworzenie smokowców, metaliczne smoki

uznają się za zwolnione z przysięgi i wkrótce ruszają na wojnę.

Latem armie Rady Białego Kamienia zaczynają uderzenia odwetowe przeciw smoczym armiom. Szybko odzyskują wielką część Solamni. Smocze armie kontratakują, wykorzystując niemal wszelkie rezerwy, w tym pięć latających fortec, ale i tak stopniowo tracą podbite tereny. Oblężenie Kalamanu przez siły Białego Kamienia wyznacza początek końca smoczey armii.

Berem, Człowiek z Zielonym Klejnotem, pojawia się znowu, uwolniony po prawie pięćdzie-

sięciu latach niewoli w krasnoludzkim królestwie Thorbardinu. Takhisis rozkazuje swym sługom znaleźć go i pojmać, by mogła otworzyć bramy Otchłani i pchnąć swych piekielnych poddanych na pomoc ustępującym smoczym armiom. Tyle że Berem nieustannie wymyka jej się z rąk.

W desperackiej wyprawie Złoty General maszeruje z siłami Białego Kamienia przez Estwilde, by zaatakować dolinę Neraki, główną bazę wojsk Takhisis. Lord Ariakas, syn samozwańczego cesarza Ansalonu, trafia do niewoli. Zrzędzeniem losu, Bohaterowie Lancy (tak teraz zwie się Towarzysze z Gospody) odnajdują Berema i ruszają do Neraki, choć kosztuje to życie ich przy-



Verminaard

jaciela i towarzysza, krasnoluda Flinta Fireforge [Krzemień Ognista Kuźnia] z klanu Neidarów. Gdy Zło skupia siły wokół wypaczonej budowli Świątyni Ciemności, Berem poświęca sam siebie i wkłada klejnot z powrotem do Kamienia Węgielnego. A gdy duch jego siostry zostaje uwolniony, świątynia zapada się, niszcząc bramę Takhisis. Niemal w tej samej chwili Tanis Półelf, Bohater Lancy, powoła lorda Ariakasa, generała armii Królowej Ciemności. Smocze armie idą w rozsypkę, a słabe sojusze zła walczą o zwolnione stanowisko przywódcy.

353 AC – Koniec wojny lancy: Rozproszone po Ansalonie smocze armie cofają się w najodleglejsze obszary kontynentu. Wycofują się również smoki – te metaliczne i chromatyczne.

Władca przeszłości i teraźniejszości: Raistlin Majere, Bohater Lancy, były Czarodziej Czerwonych Szat, który przywdział Czarne, wchodzi do Wieży Wielkiej Magii w Palanthas. Zostaje ogłoszony władcą przeszłości i teraźniejszości.

353-357 AC – Nękanie wroga: Siły Białego Kamienia przeszukują krainy, tropiąc niedobitki smoczycy armii. Te nadal okupują sporą część centralnego, wschodniego i południowego Ansalonu, ale wysiłki wojsk Białego Kamienia znacznie zmniejszają ich liczebność.

355 AC – Ewolucja rycerstwa: Gunthar Uth Wistan zostaje pierwszym wielkim mistrzem rycerzy solamnijskich po Kataklizmie. Jednym z jego pierwszych rozkazów jest unowocześnienie Reguły, by dostosować ją do obecnych czasów.

356 AC – Władca przeszłości i teraźniejszości: Raistlin Majere i jego brat bliźniak Caramon wyprawiają się w przeszłość w towarzystwie wielkiej córki Paladine'a, Crysanii oraz kendera, Tashleoffa Burrfoota. Docierają do zdegenerowanego Istar w nadziei zmiany historii i zmierzenia się z Królową Ciemności. Raistlin pokonuje niesławego czarodzieja Fistantilusa i wchłania jego moc. Z Crysanią Raistlin podróżuje poprzez czas do Otchłani, chcąc pokonać Królową Ciemności.

357 AC – Wojna Błękitnej Pani: Błękitna Pani, jeden z najpotężniejszych i najokrutniejszych smoczycy arcywładców, siostra przyrodnia Bohaterów Lancy – Raistlina i Caramona Majere, zawiera pakt z rycerzem śmierci, lordem Sothem. Razem prowadzą smoczą armię z Sanction i wraz z latającą cytadelą atakują północną Solamnię. Oblegają miasto Palanthas, lecz ponoszą klęskę. Kitiara, Błękitna Pani, zostaje zabita, a lord Soth znika z jej ciałem.

Zapieczętowanie portalu: W Otchłani Raistlin Majere poświęca się, by powstrzymać Królową Ciemności, podczas gdy Caramon ratuje Crysanię z Otchłani. Drugi z wymienionych też zapieczętował portal do Otchłani, więząc Królową Ciemności i swego bliźniaka wewnątrz, prawdopodobnie na zawsze.

Uwolnienie Ariakana: Rycerze solamnijscy wypuszczają lorda Ariakana z niewoli. Podążając za wizją otrzymaną od Królowej Ciemności, zakładają on zakon rycerzy Takhisis.

360 AC – Odrodzenie Que-Shu: Goldmoon i Riverwind pomagają odbudować zniszczoną wioskę ludu Que-Shu. Zostają wybrani na przywódców swego ludu.

362 AC – Zjednoczenie elfów: Porthios Kanan, król elfów Qualinesti, i Alhana Starbreeze, elfia księżniczka Silvanesti, biorą ślub w nadziei zjednoczenia swych narodów.

370 AC – Powstanie rycerzy Takhisis: Lord Ariakan oficjalnie mianuje pierwszych rycerzy Takhisis. Wszyscy rycerze doświadczyli Wizji – wgląd we własną, osobistą rolę w boskich planach Królowej Ciemności.

378 AC – Podróż honoru: Dwóch Bohaterów Lancy, Tanis Półelf i Caramon Majere, podróżuje do Twierdzy Burz i spotyka Steela Brightblade'a, syna Sturma Brightblade'a i Kitiary uth Matar. Tanis informuje rycerzy solamnijskich, świątynię Paladine'a i Zakony Wielkiej Magii o istnieniu rycerzy Takhisis, lecz niewielu zwraca uwagę na ostrzeżenia.

380 AC – Zjednoczenie Ludów Równin: Wszystkie rozproszone plemiona Abanasinii składają przywództwo na ręce Riverwinda i Goldmoon.

382 AC – Szturm magów na Twierdzę Burz: Wysłani przez Zakony Wielkiej Magii czarodzieje atakują Twierdzę Burz, chcąc zniszczyć uprawiających magię rycerzy ciernia służących Takhisis. Podczas ataku ginie Justarius z Czerwonych Szat, przywódca konklawe. Jego miejsce zajmuje Dalamar Mroczny, niegdyś uczeń Raistlina Majere.

382 AC – Sukcesja elfów: Porthios, mowa słońca Qualinesti, kładzie kres dwudziestoletniemu Koszmarowi Silvanesti Loraca. Gilthas, syn Bohaterów Lancy – Laurany i Tanisa Półelfa – wbrew swej woli zasiada na tronie elfiego królestwa Qualinesti (prowadzi do tego zamachu stanu, za którym stoi generał Konnal, jednocześnie zdobywający również tron Silvanesti). Porthios i Alhana zostają obwołani czarnymi elfami – wygnańcami – i zmuszeni do ucieczki. Są odtąd niemile widziani i w Qualinesti, i w Silvanesti.

Zmiany w rycerstwie: Gunthar Uth Wistan odchodzi ze stanowiska, a sir Thomas z Thelgaardu zostaje dowódcą Wieży Najwyższego Klerysta. Sturm i Tanin Majere, synowie Caramona Majere, stają się pierwszymi nie-Solamnijszymi przyjętymi w grono rycerzy.

383 AC – Lato Chaosu: Rycerze Takhisis zagrażają wyspiarskiej ojczyźnie irdów, wyniosłych ogrów. Chcąc użyć do ochrony tego, co uznają za magię Szarego Klejnotu, irdowie rozbijają go i nie-

chcący uwalniają Chaos. Chaos niszczy ich wyspę i zagraża istnieniu całego świata.

Steel Brightblade, rycerz Takhisis, zabiera kuzyna, młodego czarodzieja Białych Szat Palina Majere, do Wieży Wielkiej Magii w Palanthas, zamierzając uwolnić Królową Ciemności. Raistlin Majere, wciąż tkwiący w Otchłani, dowiaduje się o wyzwoleniu Chaosu i przeciąga bratanka przez portal. W Otchłani podsłuchują rozmowę bóstw, z której wynika, że jedyną drogą do pokonania Chaosu jest nakazanie śmiertelnym zjednoczyć się pod najpotężniejszą siłą – pod mocą Takhisis. Raistlin opuszcza Otchłań wraz z bratankiem, ale bez swej magii.

W międzyczasie czarni rycerze zdobywają północny port Kalamanu. Armie Takhisis maszerują na południe, by zająć Nerakę, zyskując wsparcie od mrocznych sojuszników z gór Kharolis, a później skręcają na zachód. Zdobywają Wieżę Najwyższego Klerysta, gdzie Tanis Półelf zostaje niegodnie zabity podczas bitwy. Następnie czarni rycerze z łatwością zdobywają Palanthas. Rycerze Ariakana chwytają wszystkich Solamniczyków w mieście i zamykają ich w Wieży Najwyższego Klerysta. Czarni rycerze ograniczają działania czarodziejów do Wieży Wielkiej Magii, zamykają szkoły i wprowadzają stan wojenny.

Na przetrześci miesiąca zdobywają władzę nad wyspą Południowy Ergoth, nad elfim państwem Qualinesti i całą ziemią od Nordmaaru na południowy wschód przez góry Khalkist (wraz z Kenderówkiem) do Równin Pyłu, a na zachodzie do Solamni i Abanasinii. Wyspa Północny Ergoth oraz Silvanesti pozostają niezależne, a także Thorbaradin i część krasnoludów podgórskich z gór Khalkist. Góra Nieważne wybucha, według niektórych wskutek gnomich prób użycia machin bojowych przeciw rycerzom Takhisis.

0 SC – Drugi Kataklyzm: Nagle, zanim rycerze umocnili władzę nad Ansalonem, w całej krainie pojawiają się znaki Chaosu. Thorbaradin pada pod atakiem podziemnych sług Chaosu. Elfy i ogry walczą ramię w ramię w obronie większego obszaru – Blöde-Silvanesti. Góry Vingaard zaczynają płonąć. W oceanie Turbidus otwiera się Szczelina, z której wychodzą płomienie, upiory cienia i demoniczne wojownicy, a także ogniste smoki. Upiory cienia – stwory ciemności – szerzą zniszczenie w zachodnim Nordmaarze, Estwilde, na Północnych Pustkowiach i w północnej części Równin Solamni. Niespodziewanie pojawiają się także na wyspach morza Sirrion. Dalamar Mroczny prowadzi grupę czarodziejów do Szczeliny, aby poznać naturę stworzeń Chaosu. Magia, zarówno objawień jak i wtajemniczeń, przysparza problemów. Zaklęcia częściej nie wychodzą niż się udają.

Następnie siły Chaosu uderzają na Wieżę Najwyższego Klerysta. Metaliczne smoki przybywają walczyć z Chaosem u boku chromatycznych, ale

wszyscy śmiertelnicy biorący udział w bitwie giną. Wszyscy rycerze ponoszą śmierć w obronie wieży, z wyjątkiem oddziału smoczych jeźdźców pod dowództwem Steela Brightblade'a i solamnijskich więźniów. Lord Ariakan ginie w walce, pozostawiając rycerzy Takhisis bez przywódcy. Znika także prowadząca ich Wizja.

Słońce zatrzymuje swój bieg po niebie, a znajome gwiazdy i księżycy znikają. Chaos szaleje po Ansalonie. Upiory mrozu schodzą z Lodowej Ściany, na Równinach Solamni tworzy się wielki kanion, trzy wulkany zwane Władcami Zagłady wybuchają, Malstrom na Krwawym Morzu cichnie, a wody oceanu się zagotowują.

Bóg Reorx z pomocą Palina Majere zabiera strzaskany Szary Klejnot ze zniszczonej wyspy irdów. Wrzuca go w dół Szczeliny i do Otchłani, gdzie rycerze Steela Brightblade'a oraz solamnijscy więźniowie na grzbietach błękitnych i srebrnych smoków walczą z siłami Chaosu. Wreszcie Tasslehoff Burfoot rani Chaos w palec u nogi, a Usha, ukochana Palina, chwytając kroplę krwi tego bóstwa między dwie połówki Szarego Klejnotu, zmuszając go tym samym do opuszczenia Krynnu. Aby wygnać Chaos, inni bogowie zgadzają się opuścić Krynn i odejść w Pustkę, zabierając Chaos ze sobą. Wówczas Szary Klejnot eksploduje, wystrzeliwując w powietrze tysiące drobnych kryształków.


Palin, Usha i Steel – jedyni, którzy przeżyli bitwę w Otchłani – odnajdują się na polu w Solace, wśród umarłych. Tu, w wyniku otrzymanych w walce ran, umiera też ostatni z wymienionych. Pojawia się Fizban, awatar Paladine'a, aby wytłumaczyć, że magia znikła ze świata wraz z odejściem bóstw. Jeśli istnieje inna magia, bohaterowie muszą znaleźć ją sami – powiada. Raistlin Majere odchodzi wraz z nim na dobrze zasłużony odpoczynek. A przynajmniej tak wszyscy sądzą.

W momencie największego osłabienia, gdy inne bóstwa zmagają się z Chaosem w Otchłani, Królowa Ciemności wprowadza w życie plan snuty od początków czasu i czekający na odpowiedni moment. Gdy inni bogowie są zajęci, Takhisis dosłownie kradnie świat. Przeciąga go przez Bramę Dusz i przez Morze Eteryjne do miejsca, w którym może włączyć niepodzielnie. Wysiłek ten pozbawia ją wielkiej części mocy, zmuszając do ukrywania się do chwili, aż odzyska dawną potęgę. To właśnie ona pojawiła się przed Palinem oraz innymi w postaci Fizbana, by napelnić ich serca i umysły przekonaniem o odejściu bóstw. Wszystko poszło według jej planów. Nie była w stanie przewidzieć tylko jednego – reakcji wielkich smoków.

WIEK ŚMIERTELNIKÓW

Wiek Śmiertelników to aktualnie trwająca era Ansalonu. W tych czasach bóstwa nie odpowiadają na modlitwy śmiertelników, którzy muszą poszukać innej magii zdolnej zastąpić dawną, utraconą. W tych





czasach pojawiają się również smoczy możnowładcy (czy smoczy zwierzchnicy, jak ich czasem zwano), którzy rozpoczynają podbój ziemi. Obejmują oni w posiadanie różne krainy i budują królestwa tak, jakby byli bogami.

343 AC (0 SC) – Narodziny księcia: Na świat przychodzi Silvanoshei, dziecko qualinestiańskiego Mówcy Słońce Porthiosa i córki dawnego silvanestiańskiego Mówcy Gwiazd, Alhany.

348 AC (1 SC) – Grobowiec Ostatnich Bohaterów: Budowa Grobowca Ostatnich Bohaterów, w którym pochowano ciała poległych w bitwie z Chaosem. Tu rycerze Takhisis spoczywają u boku rycerzy solamnijskich.

Nadejście smoczycy możnowładczyni: Czerwona smocza możnowładczyni Malystrixx przybywa na Mglistą Wyspę. Błękitny smok Skie, niegdyś wierzchowiec Kitiary, przywódcy błękitnej smoczycy armii, powraca z podróży, będąc już błękitnym smoczycym możnowładcą imieniem Khellendros.

Atak na Palanthas: Gdy Khellendros rusza do ataku na Wieżę Wielkiej Magii w Palanthas, pojawia się tajemnicza, okryta szatami postać, która zwała budowlę w gruzy. W tym samym czasie z Wielkiej Biblioteki Wieków znika *Iconochronos Astinusa*.

385 AC (2 SC) – Ostatnia wyprawa Riverwinda: Riverwind i jego dwie córki podróżują na Mglistą Wyspę, chcąc sprawdzić prawdziwość istnienia i złych zamiarów smoczycy możnowładczyni Malystrixx.

386 AC (3 SC) – Ucieczka kenderów: Malystrixx niszczy okolice zatoki Balifor. Riverwind prowadzi przeciw niej armię kenderów. Riverwind i jego córka, Brightdawn [Jasny Świt], giną podczas wyprawy. Moonson, drugiej córce, udało się przeżyć, lecz odniosła ciężkie rany (fizyczne i psychiczne). Prowadzi ona pozostałych przy życiu kenderów na zachód.

Pojawienie się Herolda: Bard zwący się Heroldem zyskuje sławę w Ansalonie. Twierdzi, że jego wspomnienia są wspomnieniami Krynnu.

387 AC (4 SC) – Początek smoczycy czystki: Czerwona smocza możnowładczyni Malystrixx zaczyna stosować rytuał pozwalający wchłaniać duchy ansalońskich smoków. Na potrzeby obrzędu zabija smoki i zagarnia ich terytoria. Inne potężne smoki również poznają rytuał i zaczynają prowadzić wyścig zbrojeń, który kosztuje życie mnóstwo słabszych gadów. Czystka trwa przez 26 lat.

Metaliczne smoki wycofują się na Smocze Wyspy. Khellendros, błękitny smoczy możnowładca, zagarnia terytorium wokół Palanthas.

Rycerska ugoda: Resztki rycerzy Takhisis odbudowuje swój zakon w pobliżu Neraki.

Stalowy legion: Sara Dunstan, przybrana matka Steela Brightblade'a, zakłada stalowy legion, zakon rycerski oparty na ideałach neutralnej sprawiedliwości.

388 AC (5 SC) – Epifania Goldmoon: Goldmoon otrzymuje radę od starego mędrca, by poszukała mocy leczniczych w głębi siebie. Bitwa smoków niszczy Solace. Idąc za radą mędrca, Goldmoon uzdrawia rannego krasnoluda nowo odkrytą własną mocą. To zdarzenie obwieszcza powrót magii.

Zielona groźba: Ogromna zielona smoczyca Beryllintranox atakuje Qualinesti, włączając się do smoczycy czystki.

389 AC (6 SC) – Ekspansja czarnych rycerzy: Rycerze Takhisis poszerzają terytorium poza Nerakę.

Naród smokowców: Smokowcy zajmują miasto Teyr i ustanawiają pierwsze (dotąd jedyne) państwo swej rasy. Odrzucają propozycje „przymierza” ze strony czarnych rycerzy, niegdyś sojuszników, wołąc rozpocząć inne życie od tego, które wiedli jako słudzy Królowej Ciemności.

Przybycie czarnego smoka: Onysablet Czarna zamienia Nowe Wybrzeże i Blóde w bagnisko. Mokrada szybko zyskuje złowrogą sławę, gdyż czarna smocza możnowładczyni eksperymentuje z wszystkimi żywymi istotami, wykoślawiając i przemieniając w wynaturzenia, które mają jej służyć oraz zadowalać jej ego.

390 AC (7 SC) – Moc serca: Z pomocą mędrca Goldmoon rozwija moc mistycyzmu.

Palin przewodzi Białym Szatom: Czarodzieje sprzeczą się o rolę magii w obecnych czasach niepewności. Niektórzy całkiem zarzucają Sztukę, zgorzkniali po stracie starej, znanej magii. Palin Majere stara się utrzymać w całości dawne zakony i zostaje przywódcą Białych Szat, wciąż poszukując „nowej” magii, o której istnieniu słyszał.

391 AC (8 SC) – Cytadela Światła: Goldmoon i Jasper Fireforge zakładają Cytadelę Światła na wyspie Schallsea.

Nowy czerwony smok: Inny czerwony smok, Pyrothraxus, zdobywa górę Nieważne.

390 AC (9 SC) – Rada rycerzy solamnijskich: Umiera Lord Gunthar. Nowym wielkim mistrzem zostaje Liam Ehrling, który ogłasza zmianę Reguły.

394 AC (11 SC) – Odbudowa gospody: Caramon i Tika Majere odbudowują gospodę „Ostatni Dom”.

Tarcza: Elfia kraina Silvanesti zamyka się wewnątrz magicznej bariery nazwanej Tarczą.

394-400 AC (11-17 SC) – Ciąg dalszy smoczycy czystki: Smoki nadal walczą o terytoria. Gellidus, biały smoczy możnowładca, zdobywa wyspę Południowy Ergoth, która staje się lodowcem. Błękitny smok (Stenndunuus) i mosiężna smoczyca (Iyesta) tworzą dwie krainy we wschodnim obszarze Równin Pyłu. Czerwony smok Fenalysten zagarnia część Estwilde i Throtlu. Zielony smok Lorrinar obejmuje północno-wschodnie lasy Nordmaaru. Wreszcie czarny smok Mohrlex południowy

Nordmaar, a bliźniacze białe smoczyce, Cryonisis i Frisindia, zawłaszczają Lodową Ścianę.

396 AC (13 SC) – Belladonna przewodzi w Hylo: Billee Juniper, czyli Belladonna, obejmuje władzę w Hylo.

398 AC (15 SC) – Powrót Wizji: Triumwirat silnych złych mistyków tworzy fałszywą wizję dla czarnych rycerzy, przekonując ich o przyszłym powrocie Takhisis.

Śmierć Sary Dunstan: Umiera Sara Dunstan, założycielka stalowego legionu.

401 AC (18 SC) – Wyniszczone Pustkowia: Z rozkazu wysokich władz rycerzy solamnijskich rusza wyprawa na Wyniszczone Pustkowia. Niewielu stamtąd powraca.

403 AC (20 SC) – Cienisty Zaklinacz: Z Wyniszczonych Pustkowi nadchodzi tajemnicza postać zwana Cienistym Zaklinaczem.

405 AC (22 SC) – Znikanie elfów: Elfy Qualinesti zaczynają znikać. Przez pewien czas zagadka pozostaje niewyjaśniona. Zabija ich Beryllinthranox, zielona smocza możnawładczyni, ukrywająca się w okolicy.

407 AC (24 SC) – Magia w Chaosie: Czarodzieje Wielkiej Magii, w obliczu upadku magii i walk o władzę w zakonach, ścierają się sami ze sobą.

408 AC (25 SC) – Qualinesti składa hołd Zielonej: Beryllinthranox, zielona smocza możnawładczyni, zdobywa kontrolę nad elfim królestwem Qualinesti, demonstrując moc kradzieży elfiej siły życiowej.

410 AC (27 SC) – Groza w głębinach: Morskie elfy Dimernesti mieszkające w podwodnym królestwie Dimernost atakuje ogromny morski smok Brynseldimer.

411 AC (28 SC) – Ostatnie Konklawe: Palin Majere, przewodniczący konklawe, wraz z Mistrzem Wieży Wayreth oraz Cienistym Zaklinaczem debatują nad przyszłością magii. Ten ostatni demonstruje magię, którą trzeba odczuć, a nie zapamiętać, wprowadzając na Ansalon magię pierwotną zaklinań. Palin ogłasza Ostatnie Konklawe i rozwiązuje Zakony Wielkiej Magii.

412 AC (29 SC) – Zapieczętowanie Thorbardinu: Zielona smocza możnawładczyni Beryllinthranox usiłuje podbić Thorbardin. Krasnoludy zamykają fortecę na glucho. Niektóre sprzeciwiają się tej decyzji i wychodzą poza góry za Daewarem imieniem Severus Stonehand [Kamienna Dłoń].

Akademia Czarów: Nowo odkryta moc magiczna odpowiada na prośby Palin Majere, a wówczas były przełożony Białych Szat powraca do domu w Solace, gdzie rozpoczyna budowę wielkiej akademii, w której uczniowie będą mogli poznawać sztukę pierwotnej magii zaklinań.

413 AC (30 SC) – Koniec smoczej czystki: Czerwona smocza możnawładczyni Malystrixx usta-

nawia stateczne granice smoczyczych terytoriów na Ansalonie i zabrania dalszych walk o tereny.

Odrodzenie Thoradinu: Stonehand odbija Thoradin i leczy grzybowo-pleśniową plagę nękającą te tereny.

414 AC (31 SC) – Bohaterowie Serca: Grupa herosów zwąca się Bohaterami Serca jawnie występuje przeciwko smoczej władzy nad Ansalonem.

Młoda sierota imieniem Mina budzi się na brzegu niedaleko Cytadeli Światła. Nie pamięta rodziców ani własnej przeszłości.

416 AC (33 SC) – Śmierć smoczego możnawładcy: Dzięki wysiłkom Bohaterów Serca ginie wielki morski smok Brynseldimer, a plany Malystrixx co do zostania boginią spelzają na niczym.

417 (34 SC) – Osłabienie magii: Ledwie sześć lat po powrocie na Ansalon magii wtajemniczeń w postaci pierwotnej magii zaklinań, ta również zaczyna zanikać. Coraz trudniej rzucać czary. Nawet artefakty z poprzednich wieków coraz częściej przestają działać.

420 AC (37 SC) – Skrytobójstwo i niewola: Generał Abrena, dowódca czarnych rycerzy, zostaje skrytobójczo zamordowana. Sir Morhan Targonne zastępuje ją i wbrew Wizji zmienia nazwę zakonu na rycerzy nerakijskich.

Ponura zima: Sługi Beryllinthranox atakują Solace, niszczą nową Akademię Czarów i przyłapczają ten teren do dziedziny smoczyce. Palin Majere zostaje pojmany i wzięty na tortury z rozkazu Beryllinthranox, która później wypuszcza go wolno.

421 AC (38 SC) – Wielka Burza: Ogromna nawałnica przetacza się nad Ansalonem z jednego końca kontynentu na drugi. Z burzy wyłania się młoda dziewczyna, Mina, ogłaszając się sługą Jedynego Boga. Zaczyna gromadzić armię złożoną z żywych i umarłych.

W następstwie burzy większość dobrych smoków znikła z Ansalonu. Porwała je Takhisis i uwięziła na jedynym księżycu.

Pojawienie się martwego bohatera? Dziwny kender wyłania się z Grobowca Ostatnich Bohaterów w Solace (gdzie pochowano Towarzyszczy z Gospody „Ostatni Dom”), przedstawiając się jako towarzysz Tasslehoff Burrfoot. Posiada magiczny artefakt znany jako *urządzenie do podróży w czasie*. Zostaje zabrany przed oblicze Palina, który eskortuje kendera na Schallsea i do Cytadeli Światła na spotkanie z Goldmoon.

Przemiana Goldmoon: Jakimś cudem podczas nocy Wielkiej Burzy Goldmoon odzyskała młodość i piękno, co przyjmuje z goryczą i niechęcią, obawiając się, że to tylko wydłuży czas oczekiwania na połączenie się z duchem zmarłego męża, Riverwinda.

Śmierć smoków: Mosiężna smoczyca Iyesta i błękitny smok Stennidunus giną – Iyesta z rąk dziwnej armii dzikusów pod wodzą tajemniczej po-

staci współpracującej z błękitnym smokiem Thunderem [Grzmotem], a Stenddunuus z ręki rycerza róży, kobiety Linshy Majere. Bronią, której użyto do zabicia obu smoków, jest artefakt pierwotnie wyku-

ty (lecz nigdy nie użyty) przez lorda Ariakana dla czarnych rycerzy – *otchlanna lanca*.

Zniszczenie Cytadeli: Zielona smocza możnowładczyni Beryllintranox atakuje Cytadelę Światła,

Mit stworzenia:

⇒ Szary Klejnot Gargatha ⇒

Reorx, bóg kuźni, spojrzął na świat i uznał go za dobry. Do pomocy w pracy konstrukcyjnej przy wykuwaniu go sprowadził ze sobą jedną ósmą ludzi stworzonych przez bóstwa Neutralności. Reorx powołał swój lud wybrany przez morze, obiecując im mistrzostwo w rzemiosłach.

Przez niezliczone lata Kowale (jak sami się nazwali) pracowali z ochotą pod nadzorem boga, a każde kolejne pokolenie osiągało wyższy poziom rzemieślniczego mistrzostwa. Jednakże serca ludzkie dążą do zmian, a ambicja i duma przysłaniają im powołanie. Wielu zaczęło pracować wyłącznie dla własnej chwały, tworząc dla siebie rzeczy z chciwości i nie chcąc pracować dla korzyści całego świata.

Rozgniewany Reorx obłożył Kowali klątwą, na zawsze zmieniającą ich w nową rasę. Stworzył z nich niski ludek i zasiał w ich sercach płonącą żądzę majsterkowania, wynajdowania i budowania. Kowale stali się rasą gnomów.

Zasmucony wpływem Chaosu na świat Reorx zaczął szukać sposobów spętania tej niezwyklej potęgi. Pod namowami innych bóstw wykuł Szary Klejnot. Wewnątrz tego kamienia uwięziono Chaos, którego energia została spętana, lecz promieniowała wokół. Klejnot umieszczono na Lunitari, czerwonym księżycu magii Neutralności.

W międzyczasie gnomy poświęcały całe stulecia na wynajdowanie nowych, cudownych technicznych dziwów. Pracowały nad stworzeniem Wielkiej Maszyny, mającej służyć jakiemuś wspólnemu (choć nieznanemu) celowi. Ponieważ miała to być Wielka Maszyna, gnomy zbudowały ją trzydziestokrotnie większą niż wskazywały pierwotne plany (które rozrosły się w ogromne tomiska) i zainstalowały mechanizmy niemające nic wspólnego z pierwotnym projektem, choć według gnomów z pewnością winny usprawnić działanie. Wreszcie Wielką Maszynę ukończono, lecz na Krynnie nie było źródła energii zdolnego wprawić ją w ruch.

Reorx wciąż kochał gnomy, pomimo gniewu, jaki do nich żywił. Zobaczył, co zbudowały, i chciał podarować im moc potrzebną do uruchomienia Wielkiej Maszyny. Bóg kuźni zesłał wizję skromnemu, mało znaczącemu gnomowi, w której zobaczył on Szary Klejnot pulsujący w czerwonym sercu Lunitari. Istota niewielkich rozmiarów zareagowała tak, jak każdy przedstawiciel jej rasy – zbudował wynalazek. Stworzył mechaniczną drabinę, która wydłużała się powoli, unosząc z ziemi. Jakimś cudem (pewnie sprawionym przez Reorxa) drabina

działała sprawnie. Gnom wziął wielką sieć i powoli wspiął się na księżyc.

Gnomy pochwyciły Szary Klejnot i bezpiecznie wróciły na Krynn, podekscytowane na myśl o energii zdolnej wreszcie zasilić Wielką Maszynę. Jednak w chwili, gdy otworzyły sieć, kamień skoczył w powietrze i odleciał na zachód. Oszałamiałe gnomy zbudowały statki i ruszyły w pościg. Klejnot nie dał się dogonić i szybko dotarł do wybrzeży Ansalonu. Przez lata podróżował nad krainami, rozsiewając wszędzie chaos. Rośliny i zwierzęta przybierały nowe kształty pod wpływem szerzących się na świecie magicznych energii.

Wreszcie klejnot dotarł do krainy Gargatha, księcia o potężnych zdolnościach magicznych, pobłogosławionego przez Zivilyna. Dysponując z góry wiedzą daną od boga, czarodziej uwięził Szary Klejnot w wieży, aby jego światło rozjaśniało całą okolicę.

Dwie armie gnomów (które od pokoleń ścigały klejnot) połączyły siły w celu odebrania zdobyczy. Jedna grupa żywiła przekonanie, że Szary Klejnot reprezentuje nieograniczone bogactwo. Druga była skrajnie ciekawa samego kamienia i jego działania. Zażądali wydania kamienia, ale lord Gargath odmówił. Rozpoczęła się wojna o Szary Klejnot.

Gnomy atakowały licznymi nieudnymi wynalazkami i doświadczały ogromnych strat, ale nie uznawały się za pokonanych przez silniejsze wojsko Gargatha. Wreszcie dokonały odkrycia, które pozwoliło im przebić zewnętrzny mur Gargatha (raczej przypadkiem niż planowo). Gnomy wdarły się na podwórze, pchając naprzód napędzane parą maszyny bojowe. W tym momencie szare światło klejnotu zalało obszar, przyćmiewając światło słońca.

Chaotyczne energie Szarego Klejnotu przeniknęły obie gnomie armie, które rzuciły się walczyć ze sobą nawzajem. Ci, którzy pożąдали kamienia dla bogactwa, stali się krasnoludami. Ci trawieni ciekawością zmienili się w kenderów.

Szary Klejnot umknął, wędrując po innych częściach Krynnu. Niewiele wiadomo o jego historii przez niezliczone eony, aż do ostatniego roku Wieku Rozpaczy. Wtedy pozwolił się pojmać irdom, którzy w swej pysze wierzyli, że mogą rozbić kamień i bezpiecznie okiełznać jego moc magiczną w obronie przed siłami zła.

Irdowie zdołali rozbić kamień, czego rychło pożałowali. Oszukani przez Chaos, mimowolnie wypuścili go znowu na świat. Lato Chaosu zmieniło świat na zawsze, rozpoczynając Wiek Śmiertelników.

pożądając artefaktu posiadanego przez Tasslehoffa Burrfoota. Nie udaje jej się zdobyć go, ale spora część budowli ulega zniszczeniu.

Upadek Tarczy: Minie i jej armii Jedynego Boga udaje się przebić Tarczę otaczającą Silvanesti, a to za sprawą działań zielonego smoka – szpiega wśród elfów, Cyana Bloodbane’a. Zostaje on jednak zabity, lecz bariera ulega zniszczeniu. I tak Silvanesti trafia w stan wojenny.

Upadek Zielonej: Laurana, Złoty General, i marszałek Medan, czarny rycerz i sługa zielonej smoczycy możnowładczyni Beryllintranox, współdziałają z elfami i zabijają smoczycę. W międzyczasie król Gilthas wyprowadza swój lud w bezpieczne miejsce. Niestety, nie dość, że Laurana i Medan giną w ataku, to śmiertelna agonia Beryllintranox niszczy stolicę Qualinost, po której zostaje tylko Jezioro Śmierci. Elfy Qualinesti nie mają teraz domu i ryzykują podróż przez Równiny Pyłu, by znaleźć schronienie w lasach Silvanesti.

Śmierć Goldmoon: W Nightlundzie, w Wieży Wielkiej Magii, która niegdyś stała w Palanthas, dochodzi do konfrontacji Goldmoon z Miną, jej adoptowaną córką. Dziewczyna ujawnia, że jej przybrana matka młodość zawdzięcza Jedynemu Bogowi (tylko on nie „opuścił” świata). Ujawnia też, że Jedyнным Bogiem jest Takhisis. Goldmoon odrzuca Królową Ciemności i Minę, a rozgniewana bogini odbiera jej z powrotem ofiarowaną młodość. Goldmoon umiera w ramionach przybranej córki. Mina zachowuje ciało matki w magicznej trumnie z bursztynu.

Upadek Błękitnego: Mina, kapłanka Jedynego Boga, spotyka się z Khellendrosem w jego legowisku. W kłótni dotyczącej zdrady smoka przez Królową Ciemności rozjuszony Khellendros zjeje na Minę, a jego własna broń oddechowa zwraca się przeciwko niemu.

Rada bogów: Dowiedziawszy się z modlitwy Goldmoon, że Krynn został skradziony, pozostali bogowie zwołują radę i debatuja, co uczynić z Takhisis.

Ujawnienie Królowej Ciemności: Takhisis ujawnia się po tym, jak Mina i armia Jedynego

Boga zdobywają miasto Sancton. Z jej mocą pod nieobecność bóstw nic nie może się mierzyć. Nie wie, że Tasslehoff Burrfoot przeskakiwał w czasie tam i z powrotem, starając się zszyć Strumień Czasu tak, by umożliwić innym bóstwom powrót na Krynn.

Upadek Czerwonej: Wielka czerwona smoczyca Malystrixx, rozwścieczona odkryciem, że tak zwany „Jedyny Bóg” ukradł jej *totem czaszki*, leci do Sancton pomścić obrazę. Spotyka się w powietrzu z Miną dosiadającą nieumarłego smoka i dzierżącą *smoczą lancę*. Malystrixx ginie w walce.

Oblężenie Silvanesti: Alhana prowadzi połączone siły Silvanesti i Qualinesti do miasta Sancton, by ocalić syna, który zadurzył się w Minie. Jednocześnie minotaury atakują Silvanost z południa, usuwając pozostałe siły armii Myny i rozpoczynając własne plany podboju Ansalonu.

Powrót dobrych smoków: Po zszyciu tkanki czasu i umożliwieniu bogom powrotu Tasslehoff oraz jego towarzysze wybierają się na samotny księżyc, na którym Takhisis uwięziła metaliczne smoki. Kender uwalnia smoki i powraca do swojego czasu, gdzie jego śmierć staje się ostatnim kluczem potrzebnym do ukończenia naprawy Strumienia Czasu.

Śmierć Królowej i powrót bóstw: Królowa Ciemności właśnie ostatecznie ma triumfować, gdy pojawia się przed nią dziwny elf. Jest nim bóg Paladine, który poświęcił własną boskość, by pozbawić boskości Takhisis, aby prawa Równowagi się utwierdziły. Bogini rzuca się, by zabić Minę, obwiniając ją za swój upadek, a syn Alhany i Porthiosa, Silvanoshei, staje pomiędzy nimi i zabija Królową Ciemności zlaną *smoczą lancą*. Potem zrozpaczona dziewczyna zabija elfa, a następnie bierze w ramiona martwą królową i obiecuje wytropić oraz zgładzić śmiertelnego już Paladine’a. Pozostałe bóstwa powracają i znów obejmują świat we władanie, przynosząc ze sobą dawną magię objawień i Wielką Magię.

422 AC (39 SC) – Tu i teraz: Ansalon stoi u progu całkowicie nowej ery.

ROZDZIAŁ SIÓDMY

*Odrzć na bok zbędne światło
Świec, pochodni, próchna w lesie
I posłuchaj nurtu nocy,
Który tętno twej krwi niesie.*

*Jak cichy jest północy głos, najdroższa,
Jak ciepły wiatr, gdzie lata kruk we mroku,
Gdzie księżyc zmienny blask, najdroższa
Blednie w twym gasnącym oku.*

*Jak głośny jest zew twego serca, najdroższa,
Jak bliska twej piersi jest ciemności toń,
Jak wzburzone są rzeki, najdroższa,
Płynące przez twą konającą dłoń.*

*Najdroższa, jakież ciepło skrywa twa wątła skóra,
Czyste niczym sól, słodkie jak śmierć we mchu,
A w ciemności rdzawego księżyc chmura
Mknie przez fosforescencję twego tchu.*

„Pieśń lorda Sotha” (przeł. D. Żywno)

Na kontynencie Ansalonu żyją dziwaczne i fantastyczne stworzenia. Niektóre są tylko interesujące, inne śmiertelnie groźne. Do scenerii **SMOCZEJ LANCY** nadają się niemal wszystkie stworzenia z *Księgi Potworów* **DUNGEONS & DRAGONS**, z kilkoma wyjątkami (chodzi przede wszystkim o dridera, drowy, niziołki, likantropy, lupieżców umysłów, orki i półorki oraz tytanów). Ponadto w niniejszym rozdziale przedstawiono grupę istot wyjątkowych dla samego Krynnu. Smokom, które w tym świecie posiadają szczególne cechy, poświęcono rozdział 8 tej książki.

CINIŃCZŁEK

Średni humanoid-potwór

Kostka Wytrzymałości: 3k8+3 (16 pw)

Inicjatywa: +2

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 18 (+2 Zr, +6 olśnienie) do-
tyk 18, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +3/+4

Atak: pazury +4 wręcz (1k4+1); lub laska cie-
nia +4 wręcz (1k8+1)

Całkowity atak: 2 pazury +4 wręcz (1k4+1); lub
laska cienia +4 wręcz (1k8+1)

Przeźródlenie/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: splatanie myśli

Specjalne cechy: ślepozmysł 9 m, widzenie
w ciemnościach 18 m, *wykrycie myśli*, szybowanie,
słabość w świetle, wycucie telepatyczne, telepa-
tia, obeznanie z bronią

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref +5, Wola +3

Atrybuty: S 12, Zr 14, Bd 12, Int 13, Rzt 14,
Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +12, Nasłu-
chiwanie +8, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie
się +8, Wyzwalanie się +6, Zwinność +5

Atuty: Czujność, Uniki

Środowisko: każde podziemia

Występowanie: pojedynczo, patrol (2-5) lub klan
(40-60 plus 2 zbrojnych cienia 3-6. poziomu i 1 do-
radca 4-6. poziomu)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: połowa standardowego

Charakter: zwykle neutralny dobry

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4

Cieniuludzie to dobroduszni humanoidzi żyjący pod
ziemią w małych, samowystarczalnych społeczno-
ściach. Jest to jedna z najstarszych ras Krynnu, za-
pomniana przez świat zewnętrzny i pilnie starająca
się utrzymać status stworzeń mitycznych.

Opisywani z wyglądu przypominają węża, wy-
chudzone małpy z długą, rozciągliwą membraną
łączącą ramiona z bokami. Mają włochate głowy
z małymi, płaskimi nosami, spiczaste uszy oraz
ostre kły – dwa z nich wystają nad górną wargę, gdy
usta są zamknięte. Cechują ich zielone lub bursz-
tynowe kocie oczy oraz długie pazury na dłoniach
i stopach. Ciała porasta gładkie futro barwy czarnej
bądź ciemnobrązowej. W zasadzie nie noszą ubrań,
chyba że podczas rzadkich wypraw na powierzch-
nię. W takich wypadkach nakładają długie, ciemne,
zakapturzone szaty, ukrywające ich wygląd. Prymi-
tywny język cieniuludzi to seria pisków i warknięć.
Niemniej rzeczono istoty wolą porozumiewać się
telepatycznie.

Cieniuludzie tworzą ścisłą kulturę klanową. Para
rodziców może mieć nawet czwórkę dzieci naraz,
a młodymi opiekuje się cała społeczność. Gdy pocie-
cha osiągnie dziesięć lat, zostaje przydzielona albo
do kasty zbrojnych cienia (zyskując klasę zbrojne-
go), albo do kasty doradców (stając się adeptami)
– zależnie od predyspozycji i zainteresowań.

Niniejsze stworzenia przeważnie mieszkają w la-
biryntach podziemnych przejść i naturalnych jaskiń,
strzeżonych przez patrole zbrojnych cienia oraz pu-
łapki zaprojektowane do chwytania intruzów w celu
telepatycznego przesłuchania. Szczeliny dostarcza-
ją świeżego powietrza, wody i dostępu do dziur czy
nawet strumieni lawy do pochłaniania odpadków.
Najgłębsza i najtrudniej dostępna grotka ze wszyst-
kich jaskiń klanu jest zarezerwowana dla wielobne-
go przedwiecznego. Żadne światło nie może oświe-
tlać nadnaturalnej ciemności tej świętej pieczary.

WALKA

Cieniuludzie doskonale walczą w nocy. W odpowie-
dzi na atak poruszają się szybko i bezszelestnie.

STWORZENIA ANSALONV

Przez 1k4+4 godziny po rytuale wszyscy jego uczestnicy dzielą wspólną świadomość, co pozwala im ruszać się, walczyć i bronić w doskonałym zgraniu, w efekcie otrzymując premię z olśnienia +1 do testów ataków, testów inicjatywy i rzutów obronnych.

Postać innej rasy zaproszona do udziału w splataniu myśli może także otrzymać korzyści wynikające z obrzędu, jeśli powiedzie się jej test Koncentracji o ST 20.

Obeznanie z bronią: Cieniuludzie mogą traktować laski cienia (patrz ramka) jak broń żołnierską, a nie egzotyczną.

Słabość w świetle (zw): Cienioczłek ulega olśnieniu w jasnym świetle słońca i na obszarze działania czaru *światło dnia*.

Szybowanie (zw): Cienioczłek potrafi szybować na membranach rozciągniętych między kończynami i upadając z dowolnej wysokości nie odnosi żadnych obrażeń. Poruszając się w taki sposób może przebyć w poziomie odległość maksymalnie czterokrotnie większą niż wysokość, z jakiej szybuje.

Ślepozmysł (zw): Cienioczłek wyczuwa i lokalizuje stworzenia w promieniu 9 metrów. Przeciwnicy nadal mają względem niego całkowite ukrycia, jeśli nie widzi ich za pomocą zmysłu wzroku.

Telepatia (zn): Cienioczłek może komunikować się telepatycznie z dowolnym inteligentnym

poziom czaru). Przeciwnik może uwolnić się, poświęcając akcję całorundową na test Wyzwalania się sporny z testem Siły cienioczłka.

Posiadacz laski cienia może za pomocą haka także przewracać. Jeśli sam zostanie rzucony na ziemię podczas próby przewracania, może wypuścić z rąk laskę i utrzymać się na nogach.

Posiadacz laski cienia zyskuje premię +2 do spornego testu ataku przy próbach rozbijania wroga (również do spornego testu ataku na uniknięcie rozbrojenia, gdy nie uda mu się rozbroić przeciwnika).



Cienioczłek

Splatanie myśli (zn): Ten rytuał stanowi największą siłę defensywną opisywanych istot. Odprawiają go one przed zmierzeniem się z potencjalnie niebezpieczną sytuacją. Rytuał splatania myśli zajmuje godzinę czasu i wymaga stworzenia kręgu zbrojnych cienia łączących dłonie i śpiewających jednocześnie, by połączyć umysły.

⇨ Laska cienia ⇨

Tę egzotyczną broń kłującą wieńczy podstępnie zakrzywiony hak (1k8 obrażeń, krytyk 19-20/×2) i można jej używać do ataku i przytrzymywania wrogów. Po trafieniu laską hak chwytą przeciwnika rozmiaru średniego lub mniejszego i podlega on wówczas karze -2 do wszystkich testów ataków oraz karze -4 do Zręczności. Poza tym odnosi automatycznie 1k8 obrażeń w każdej rundzie, w której cienioczłek trzyma go na haku. Rzucenie zaklęcia wymaga od ofiary tej laski udanego testu Koncentracji (ST 10 + odniesione obrażenia +

stworzeniem, które znajduje się promieniu 18 metrów od niego i które posługuje się językiem znanym opisywanej istocie.

Telepatyczna świadomość (zn): Mentalna świadomość obecności innych stworzeń zapewnia cienioczłokowi premię z olśnienia +6 do KP względem żywych istot znajdujących się w promieniu 18 metrów.

Wykrycie myśli (zn): Cienioczłok może nieustannie *wykrywać myśli* – analogicznie do czaru rzuconego przez zaklinacza 4. poziomu (ST rzutu obronnego 13). Może „włączyć” i „wylączyć” tę moc w darmowej akcji. ST rzutu obronnego oparto na Charyzmie.

Umiejętności: Cieniolumdzie zyskują premię rasową +4 do testów Cichego poruszania się, Nasłuchiwania i Wyzwalania się. Zwykle doskonalą się w umiejętnościach, które ułatwiają poruszanie się bez zwracania czyjejkolwiek uwagi.

LUDZIE CIENIA JAKO POSTACIE TŁA

Ulubioną klasą cieniolumdzi jest wojownik. Większość BN tej rasy to albo zbrojni albo adepci (doradcy). Drudzy z wymienionych czerpią moc magiczną od wielobnego przedwiecznego. Nieliczni kapłani ponad wszystkie bóstwa czczą Majere.

WIELEBNY PRZEDWIECZNY

Wielebny przedwieczny to najwyższa manifestacja mocy splatania myśli. Jest bezcielesnym bytem zapewniającym siedlisku cieniolumdzi porady, leczenie i pomoc. Zawsze rezyduje w świętej jaskini głęboko pod komnatami tych istot, strzeżony przez zbrojnych i własne potężne energie mentalne.

Wielebny przedwieczny nie ma fizycznego ciała, ale posiada Intelpekt, Roztropność i Charyzmę – wszystkie o wartości 25. Na życzenie może używać czaropodobnych mocy: *leczenie poważnych ran*, *potężniejsza teleportacja* (tylko względem innych stworzeń), *ściana mocy*, *wykrycie myśli* i *znajomość legend* – wszystkie na 14. poziomie czarującego.

MINOTAUR KRYNNU

Średni humanoid (minotaur)

Kostka Wytrzymałości: 1k8+3 (7 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 6 m (zbroja skórzana) (2 pola);
baz. 9 m (6 pól)

Klasa rancerza: 14 (-1 Zr, +2 naturalny, +3 zbroja skórzana), dotyk 9, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +1/+3

Atak: topór wojenny +3 wręcz (1k8+2);
lub ciężka kusza +0 dystansowo (1k10)

Całkowity atak: topór wojenny +3 wręcz (1k8+2) i bodnięcie -2 wręcz (1k6+1); lub ciężka kusza +0 dystansowo (1k10)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: bodnięcie

Specjalne cechy: brak

Rzuty obronne: Wytr +2, Ref -1, Wola +0

Atrybuty: S 14, Zr 9, Bd 10, Int 9, Rzt 10, Cha 9

Umiejętności: Pływanie +1, Używanie lin +1, Zastraszanie +1, Zawód (żeglarz) +4

Atuty: Twardość

Środowisko: Regiony w klimacie gorącym

Występowanie: załoga (2-5), oddział (10-20 i 2 bosmanów 3. poziomu i 1 kapitan 3-6. poziomu), flotylla (30-100 plus 1 bosman 3. poziomu na każdych 10, 5 kapitanów 5. poziomu i 3 admirałów 7. poziomu)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle praworządny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +0

Opisywane minotaury to znani żeglarze i gladiatorzy, przekonani o własnej wyższości nad wszystkimi rasami Krynnu.

Z wyglądu są to wysokie, muskularne, byczogłowe humanoidy mierzące od 1,95 do 2,25 metra wzrostu, a ważące zwykle od 150 do

225 kilogramów. Skórę porasta im krótka szczecina w kolorach od czerwonego do brązowego, mają też brązowe lub czarne oczy. Są wszystkożerne, jedzą i mięso, i rośliny. Noszą niewiele odzieży, czasami tylko przepaskę biodrową

lub szarfę. Jako wojownicy lud morski cenią sobie obrazy przemocy oraz przedmioty, które przypominają im morze.

Minotaury mówią ko-thiańskim, ale często znają również wspólny.

Nie wszyscy przedstawiciele tej rasy to zbrojni (ich społeczeństwo, jak każde, składa się też z rolników i handlarzy), niemniej każdy z nich musi się sprawdzić i walczyć o pozycję w Cyrku – na arenie gladiatorskiej, na której biegiłość we władaniu bronią ustanawia hierarchię ważności.

Poza rodzinnym krajem większość minotaurów to albo zbrojni, albo fachowcy (kupcy żeglarze). Przedstawione tu statystyki dotyczą zbrojnego 1. poziomu.

WALKA

Minotaury walczą zjadle i rzucają się odważnie do bitwy.



Są inteligentnymi wojownikami, którzy od małego studiują taktykę bitewną. Atakują tylko tych przeciwników, których mają pewność pokonać. Gdy rzucają się na wrogi okręt, dziesiątkują najpierw załogę bronią dystansową, a potem używają lin i pomostów abordażowych do zajęcia kluczowych pozycji.

Bodnięcie (zw): Gdy minotaur używa rogów do atakowania z szarży, bodnięcie zadaje 2k6 obrażeń + modyfikator z Siły pomnożony przez 1,5.

Spółeczność minotaurów

Minotaury wierzą, że honor i siła to najważniejsze elementy cywilizacji. Honor rozumieją jako dotrzymywanie danego słowa i stawanie naprzeciw wyzwaniom. Siły dowodzą wykorzystując codzienne umiejętności, ale przede wszystkim dowodząc swej bitewnej dzielności. Regularnie sprawdzają te idee w wielkim Cyrku, gdzie walczą o pozycję i w obronie honoru. Minotaury podlegają swoim kapitanom, a na najwyższym szczeblu cesarzowi, który musi walczyć z pretendentami w obronie tytułu – aż do śmierci. Kobiety tej rasy pełnią w społeczności te same role co mężczyźni i również muszą dowodzić swej siły.

Minotaury marzą o dominacji nad innymi. Każdy z nich ma nadzieję wspiąć się wyżej w hierarchii, dowodząc swego honoru i siły, a jako naród zamierzają podbić cały Ansalon. Lubią też wypoczywać, cenią sztukę i inne rozrywki, które zazwyczaj mają związek z przyrodzoną miłością do konfliktów i oceanu.

Większość minotaurów czci Sargasa (Sargonnasa), boga opiekuńczego tej rasy, ale część buntowników o dobrym charakterze potajemnie wyznaje Kiri-Jolitha.

Minotaury jako postacie ła

Ulubiona klasa minotaurów to wojownik. Dowódcy tej rasy często są wojownikami lub barbarzyńcami. Szczegóły dotyczące odgrywania bohaterów minotaurów znajdziesz w rozdziale 1 „Rasy”.

Bohaterowie wywodzący się z minotaurów posiadają następujące cechy rasowe:

- Premia rasowa +2 do testów Pływania, Używania lin i Zastraszania.
- Minotaury mogą jako atut wziąć zdolność specjalną węż.

Ogniocień

Wielki nieumarły (chaotyczny, pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 13k12 (84 pw)

Inicjatywa: -1

Szybkość: 6 m (4 pola)

Klasa Pancerza: 20 (-2 rozmiar, -1 Zr, +9 naturalny, +4 odbicie), dotyk 11, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +6/+19

Atak: pazury +9 wręcz (2k4+5 i 1k6 ogień); lub promień zapomnienia +3 dotykowy dystansowy (13k6)

Całkowity atak: 2 pazury +9 wręcz (2k4+5 i 1k6 ogień) i ugryzienie +4 wręcz (2k6+3 i 1k6 ogień); lub promień zapomnienia +3 dotykowy dystansowy (13k6)

Przeźren/zasięg: 4,5 m/4,5 m

Specjalne ataki: ognista aura, promień zapomnienia, tworzenie pomiotu, zielony płomień

Specjalne cechy: awersja na światło słoneczne, cechy nieumarłych, odporność na czary 21, RO 10/magia i miażdżące, widzenie w ciemnościach 18 m, wrażliwość

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +3, Wola +11

Atrybuty: S 21, Zr 9, Bd —, Int 17, Rzt 16, Cha 18

Umiejętności: Czarostwo +14, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +13, Skakanie +15,



Ogniocień

Spostrzegawczość +13, Ukrywanie się +9, Wspinaczka +15, Wyczucie pobudek +13, Zastraszanie +14

Atuty: Doskonalsza szarża byka, Doskonalsze obalanie, Doskonalsze roztrzaskiwanie, Potężny atak, Rozszczepienie

Środowisko: każdy region lub podziemia

Występowanie: pojedynczo

Skala Wyzwania: 10

Skarb: żaden

Charakter: zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 14-19 KW (wielki); 20-39 KW (olbrzymi)

Ogniocienie to upiorni mieszkańcy Otchłani spowici w zimne, zielone płomienie. Czasami przyzywają ich żli kapłani mocą czaru *potężniejszy planarny sojusznik* czy za pomocą pewnych bluźnierczych artefaktów.

Opisywane stwory przyjmują postać określoną przez pana, ale zawsze mają 9 metrów wzrostu i otacza je zielony ogień. Mogą mówić lub porozumiewać się tylko telepatycznie, lecz tylko z osobą, która je wezwała.

WALKA

Ogniocienie są przebiegłymi i potężnymi przeciwnikami. Zależnie od przybranego kształtu, mogą atakować pazurami i zębami albo pojedynczym walnięciem. Ataki podane we wcześniejszych statystykach są typowe dla ogniocienia w postaci humanoidalnej.

Awersja na światło słoneczne (zw): Opisywane stwory znacznie słabną w naturalnym świetle słońca (nie wystarczy czar *światło dnia*) i unikają go. Ogniocień wystawiony na naturalne światło słońca podlega efektom identycznym do czaru *spowolnienie*, a także w każdej rundzie otrzymuje 2k6 obrażeń.

Ognista aura (zn): Wszyscy w promieniu 3 metrów wokół ogniocienia muszą wykonywać rzuty obronne na Wytrwałość o ST 16 – nieudane oznaczają 1k6 obrażeń od ognia, których przyczyną są zielone płomienie spowijające potwora. Ataki wręcz opisywanego automatycznie zadają przy trafieniu 1k6 obrażeń od ognia.

Promień zapomnienia (ze): Co 1k4 rundy ogniocień może wystrzelić niewidzialny promień, który zadaje 13k6 obrażeń (Wytrw ST 16 zmniejsza o połowę). Jest to atak dotykowy dystansowy. Jeśli punkty wytrzymałości ofiary spadną po tym ataku do -10, ulega ona natychmiastowej dezintegracji, analogicznie do zaklęcia *dezintegracja*.

Tworzenie pomiotu (zn): Każde żywe stworzenie, któremu zielony płomień stwora obniży Budowę do 0, samo po 1k4 rundach staje się ogniocieniem. Nowa istota znajduje się pod rozkazami swego stwórcy i pozostaje zniewolona aż do zniszczenia zwierzchnika. Pomiot traci wszelkie umiejętności i zdolności specjalne posiadane za życia, zachowuje tylko liczbę KW. Ogniocień będący panem może w standardowej akcji wchłó-

nąć swój pomiot, lecząc w ten sposób 2k10 otrzymanych obrażeń.

Wrażliwości: Ogniocienie otrzymują obrażenia od wody święconej. Otrzymują podwójne obrażenia oręża obdarzonego cechą niszczenie.

Zielony płomień (zn): Każda żywa istota, która odniesie obrażenia od ognia wskutek ataku wręcz ogniocienia, zaczyna przekształcać się w zielony płomień. Powoduje on tymczasowe obniżenie Budowy o 1k6 w każdej rundzie, stopniowo wypalając ciało nieszczęśliwca. Rozprzestrzenianie się zielonego płomienia powstrzymuje oblanie ofiary wodą święconą lub dowolny czar *leczenia*, a także światło słońca.

RYCERZ ŚMIERCI KRYNNU

– Potrafię zabić jednym słowem. Potrafię cisnąć kulę ognia między mych wrogów. Władam zastępem szkieletowych wojowników, którzy potrafią przynieść śmierć samym dotykiem. Mogę wznieść ścianę lodu, by ochronić tych, którym służę. Niewidzialne stają się widoczne dla mych oczu. Zwykle czary rozpraszają się w mej obecności.

Lord Soth, rycerz czarnej róży (przeł. D. Żywno)

Rycerze śmierci – zwani także czasem upiornymi rycerzami – to przerażające wynaturzenia powstałe z osób, które dawniej były gorliwymi orędownikami i bojownikami dobra. W historii Krynnu istniało tylko kilka takich istot, a większość z nich za życia była rycerzami solamijskimi. Bogowie Zła tworzą rycerzy śmierci w zamian za straszliwe czyny popełnione przez tych, którzy odrzucili opiekę bóstw Dobra.

Rycerz śmierci już zawsze nosi zbroję i ozdoby, które nosił za życia. Zazwyczaj są jakoś zdeformowane, by odzwierciedlać zło właściciela. Ciało rycerza to przegniła, skurczona wersja dawnej osoby, naznaczona wszelkimi ranami, które położyły kres śmiertelnemu życiu. Oczy rycerza śmierci jarzą się na pomarańczowo lub czerwono, jak gdyby rozświetlone wewnętrznym ogniem.

Rycerze śmierci mówią językami, które znali za życia.

TWORZENIE RYCERZA ŚMIERCI

Rycerz śmierci to szablon, który można nałożyć na dowolnego humanoida poziomu przynajmniej 6. (dalej zwanego postacią). Typ zmienia się na nieumarłego. Rycerz śmierci zachowuje wszelkie statystyki i specjalne zdolności postaci, z opisanymi dalej wyjątkami.

Tu przedstawiono rozwinięcie szablonu przedstawionego w *Księdze Potworów II*, zawierające dodatkowe moce posiadane przez najpotężniejszych rycerzy śmierci.

Kostka Wytrzymałości: Wszystkie obecne i przyszłe KW zmieniają się na k12.

Klasa Pancernia: Rycerz śmierci posiada premię z naturalnego pancerza +5 lub premię z naturalnego pancerza postaci – pod uwagę należy brać wyższą wartość.



Lord Ausric

Ataki: Rycerz śmierci zwykle walczy bronią żołnierską, ale gdy ją utraci, stosuje ataki dotykowe.

Obrażenia: Atak dotykowy rycerza śmierci wykorzystuje negatywną energię, zadającą żywym istotom obrażenia w liczbie $1k8 +$ premia z jego Charyzmy. Każde trafienie atakiem dotykowym powoduje także obniżenie Budowy o 1. Udany rzut obronny na Wolę ($ST 10 + 1/2$ KW rycerza śmierci + jego modyfikator z Cha) zmniejsza obrażenia o połowę i neguje obniżenie wartości Budowy. Postacie dysponujące naturalnymi atakami mogą albo używać ich, albo ataku dotykowego, zależnie od wyboru.

Specjalne ataki: Rycerz śmierci zachowuje wszystkie specjalne ataki postaci, a do tego zyskuje następujące.

Aura strachu (zn): Rycerza śmierci nieustannie otacza straszna aura śmierci i zła. Stworzenia, które mają mniej niż 5 KW i znajdują się w odległości do 4,5 metra od tego nieumarłego, muszą wykonać rzut obronny na Wolę ($ST 10 + 1/2$ KW rycerza śmierci + jego modyfikator z Cha) – nieudany oznacza, że padają ofiarą czaru *strach* rzuconego przez czarodzieja o poziomie równym KW rycerza śmierci.

Czary: Rycerz śmierci może rzucać wszelkie czary, jakie poznał za życia, pod warunkiem, że pozwala mu na to charakter (niektórych zaklęć istota zła nie może rzucać).

Postać obdarzona mocą spontanicznego rzucania czarów *leczenia*, która zostanie rycerzem śmierci, traci ją, zyskując w zamian zdolność spontanicznego rzucania zaklęć *zadawania*.

Nieumarli poplecznicy (zn):

Rycerz śmierci przyciąga słabsze nieumarłe stworzenia przebywające w promieniu 300 kilometrów. Łączna liczba Kostek Wytrzymałości jego popleczników nie może przekraczać dwukrotności KW, które posiada. Poplecznicy przybywają co miesiąc w następujących grupach: 1k6 ghoulów, 1k4 ghastry, 1k12 średnich szkieletów, 1k4 upiory lub 1k8 średnich zombich. Istoty pozostają na służbie rycerza śmierci aż do zniszczenia. Nie wlicza się ich do liczby nieumarłych stworzeń, którym rycerz śmierci może rozkazywać lub karcic ich dzięki zdolności klasowej.

Otchłanny cios (zn): Raz dziennie rycerz śmierci może wyzwolić wybuch dziwnego ognia. Atak wpływa na obszarze 6-metrowej fali w dowolnym miejscu w zasięgu 120 metrów + 12 metrów na KW rycerza śmierci. Wybuch powoduje 1k6 obrażeń na KW tego nieumarłego (maksymalnie 20k6). Połowa tych obrażeń jest od ognia, ale reszta pochodzi bezpośrednio od mocy boskiej, a więc nie podlega wpływowi *ochrony przed żywiołami (ogień)*, *ognistej tarczy (zimnej)* i podobnej magii. Udany rzut obronny na Refleks ($ST 10 + 1/2$ KW rycerza śmierci + jego modyfikator z Cha) zmniejsza obrażenia o połowę.

Słowo mocy (zc): Rycerz śmierci o minimum 12 KW może raz dziennie używać *słowa mocy*, jak czarodziej o poziomie czarującego równym jego KW. Nieumarły mający 12 KW ma prawo wykorzystywać tylko *słowo mocy: oślepienie*. Rycerz śmierci o 15 i więcej KW może używać *słowa mocy: oszołomienie*. Rycerz śmierci o KW 17 i więcej ma prawo wykorzystywać *słowo mocy: zabicie*.

Symbol (zc): Rycerz śmierci mający przynajmniej 9 KW może raz dziennie rzucać *symbol*, jak

czarodziej o poziomie czarującego równym KW tego nieumarłego. Rycerz śmierci o 9 KW może używać tylko *symbolu bólu*, ale mający już co najmniej 11 KW – *symbolu strachu*.

Tworzenie szkieletowego wojownika (zn): Rycerz śmierci mający co najmniej 15 KW może przemienić martwego humanoida (który umarł nie dalej niż przed rokiem) w szkieletowego wojownika, pozostającego pod całkowitą kontrolą kreatora. Proces ten wymaga od opisywanego nieumarłego godziny nieprzerwanej koncentracji – jeśli coś ją przerwie, musi zacząć od nowa. Szkieletowi wojownicy, którzy służą rycerzowi śmierci, wliczają się do jego ogólnej sumy nieumarłych popleczników (patrz wcześniej).

Zdolności czaropodobne (zc): Rycerz śmierci o co najmniej 9 KW może używać następujących zdolności czaropodobnych jak czarodziej o poziomie czarującego równym jego KW: 1/dzień – *rozproszenie magii*, *ściana lodu*, *wykrycie magii*.

Specjalne cechy: Rycerz śmierci zachowuje wszystkie cechy specjalne postaci, a do tego zyskuje następujące.

Cechy nieumarłych: Rycerz śmierci jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uspienie*, paraliż, oszolenienie, choroby, efekty zabójcze oraz na wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie wartości fizycznych atrybutów, wyszczenie atrybutów i energii, zmęczenie czy wyczerpanie. Ogromne obrażenia nie spowodują śmierci tej istoty. Nie można jej *wrsześcić*, a *smartwychwstanie* zadziała tylko, jeśli rycerz śmierci tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Niepodatności (zw): Rycerze śmierci są niepodatni na elektryczność, zimno i *polimorfie*, a także posiadają niepodatności właściwe nieumarłym (patrz wcześniej, cechy nieumarłych).

Niepodatność na odpędzanie (zw): Rycerza śmierci nie da się odpędzić. Można go za to wygnąć *świętym słowem*, tak jakby był złym przybyszem. Wygnany rycerz śmierci trafia na plan złego bóstwa, któremu służy.

Odporność na czary (zn): Rycerz śmierci zyskuje odporność na czary wynoszącą 20 +1 na każdą Kostkę Wytrzymałości powyżej 10.

Przyzwanie wierzchowca (zn): Rycerz śmierci posiada zdolność przyzywania wierzchowca (najczęściej koszmaru, ale może być to przedstawiciel dowolnego nadającego się do tego gatunku). Wierzchowiec może mieć maksymalnie KW równe 1/2 KW posiadanych przez opisywanego nieumarłego.

Raz dziennie w akcji calorundowej rycerz śmierci może magicznie wezwać swego wierzchowca. Stwór automatycznie pojawia się na polu sąsiadującym z polem rzezonego nieumarłego i pozostaje przez 2 godziny na Kostkę Wytrzymałości rycerza śmierci. Ten może go jednak odesłać w dowolnej chwili (darmowa akcja). Przyzwany wierzchowiec za każdym ra-

zem będzie tą samą istotą, lecz rycerz śmierci może zwolnić dane stworzenie ze służby. Za każdym razem wierzchowiec pojawia się w pełni sił i zdrowia, niezależnie od obrażeń, jakie odniósł wcześniej. Poza tym ma na sobie i dźwiga całość ekwipunku, jaki miał w chwili ostatniego odesłania. Wezwanie wierzchowca to efekt przywoływania (sprowadzania).

Jeśli wierzchowiec rycerza śmierci zginie, natychmiast znika, pozostawiając całość dźwiganego ekwipunku. Opisywany nieumarły nie może przywołać nowego wierzchowca przed upływem trzydziestu dni, chyba że wcześniej awansuje na kolejny poziom (nawet, jeśli wierzchowca uda się jakoś przywołać z martwych).

Redukcja obrażeń (zn): Nieumarłe ciało rycerza śmierci jest twarde, zapewniając redukcję obrażeń 10/magia.

Zobaczenie niewidzialnego (zn): Rycerz śmierci widzi niewidzialne i eteryczne istoty, jakby cały czas znajdował się pod wpływem czaru *zobaczenie niewidzialnego*.

Rzuty obronne: Jak postać.

Atrybuty: Rycerz śmierci zyskuje +4 Siły i +2 do Roztropności oraz +2 do Charyzmy. Jako nieumarły nie posiada wartości Budowy.

Środowisko: Każdy region i podziemia.

Występowanie: Pojedynczo lub zespół (patrz wcześniej, nieumarli poplecznicy).

Skala Wyzwania: Zależnie od Kostek Wytrzymałości:

Kostki Wytrzymałości	Skala Wyzwania
do 8	jak postać +3
Od 9 do 16	jak postać +4
17+	jak postać +5

Skarb: Podwójny standardowy.

Charakter: Zawsze zły (dowolny).

Rozwój: Zależnie od klasy postaci.

Dostosowanie poziomu: +5.

PRZYKŁADOWY RYCERZ ŚMIERCI

Lord Ausric Krell to nordmaarski młodzieniec, którego w szeregi rycerzy Takhisi przyjął sam lord Ariakan. Awansował do rangi wojownika nocy, służąc i walcząc bezpośrednio pod samym lordem Ariakanem w wojnie chaosu. Plamiąc swój honor i łamiąc wszelkie reguły czarnych rycerzy, Ausric w sekrecie spiskował przeciw swemu panu, a wreszcie zatrul ariakanowego wierzchowca przed ostatnią, brzemionną w skutki bitwą z siłami Chaosu.

Wszyscy, którzy mogliby odkryć zdradę Ausrica, zginęli w tej bitwie. On sam również został otoczony i zabity przez wrogów. Jednak bogini Zeboim dowiedziała się o zamordowaniu jej syna i zawzięła się, aby go pomścić. Przekląła Ausrica karą wiecznego życia w cierpieniach.

Po śmierci Ausric zbudził się ponownie w Twierdzy Burz, już opuszczonej przez czarnych rycerzy. Warownia jest teraz domem tylko umarłych,

a wieczny sztorm szalejący nad wyspą przedwcześnie osłabił i poniszczył budynki. Tu Ausric cierpi i rozmyśla, będąc panem i więźniem chłostanej burzą siedziby rycerskiego zakonu, któremu dawniej służył i który zdradził.

Lord Ausric Krell: mężczyzna rycerz śmierci wojownik 5/rycerz lilii 7; SW 16; średni nieumarły; KW 12k12; pw 90; Ini +5, Szyb 9 m; KP 28 (dotyk 11, nieprzygotowany 27); atk +21/+16/+11 wręcz (1k8+9/17-20, *miecz długi ostrości* +2) lub +19 wręcz (1k8+2 i 1 Bd, dotyk, patrz opis); SA aura strachu, czary, nieumarli poplecznicy, otchłanny cios, *słowo mocy*, *symbol*, zdolności czaropodobne; SC cechy nieumarłego, niepodatności, niepodatność na odpędzanie, OC 22, przystosowanie do pancerza, przyzwanie wierzchowca, RO 10/magia, zobaczenie niewidzialnego; Char PZ; RO Wytr +9, Ref +4, Wola +8; S 24, Zr 18, Bd —, Int 14, Rzt 17, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +4, Jeździectwo +19, Nasłuchiwanie +9, Skakanie +14, Spostrzegawczość +9, Wiedza (religia) +5, Wspinaczka +9; Atak w przelocie, Doskonałsza inicjatywa, Doskonałsze rozbrajanie, Poczucie honoru, Porywająca szarża, Uniki, Walka z wierzchowca, Wyszkolenie w walce, Zdolności przywódcze.

Aura strachu (zn): Stworzenia, które mają mniej niż 5 KW i znajdują się w odległości do 4,5 metra od Krella, muszą wykonać rzut obronny na Wolę o ST 18 – nieudany oznacza, że padają ofiarą czaru *strach* rzuconego przez czarodzieja 12. poziomu.

Niepodatności (zw): Krell jest niepodatny na elektryczność, zimno i *polimorfie*, a także posiada niepodatności właściwe nieumarłym.

Niepodatność na odpędzanie (zw): Krella nie da się odpędzić. Można go za to wygnąć *świętym słowem*, tak jakby był złym przybyszem. Wygnany rycerz śmierci trafia na plan złego bóstwa, któremu służy.

Nieumarli poplecznicy (zn): Krell może posiadać do 24 KW popleczników, w tym ghoulę, ghastry, średnie szkielety, upiory czy średnie zombi – raz w miesiącu. Istoty pozostają na służbie rycerza śmierci aż do zniszczenia. Nie wlicza się ich do liczby nieumarłych stworzeń, którym rycerz śmierci może rozkazywać lub ich karcieć dzięki zdolności klasowej.

Otchłanny cios (zn): Raz dziennie Krell może wyzwolić wybuch dziwnego ognia. Atak wpływa na obszarze 6-metrowej fali w dowolnym miejscu w zasięgu 264 metrów. Wybuch powoduje 12k6 obrażeń, z których połowa jest od ognia, ale reszta pochodzi bezpośrednio od mocy boskiej, a więc nie podlega wpływowi *ochrony przed żywiołami (ogień)*, *ognistej tarczy (zimnej)* i podobnej magii. Udany rzut obronny na Refleks o ST 18 zmniejsza obrażenia o połowę.

Przyzwanie wierzchowca (zn): Krell posiada zdolność przyzywania wierzchowca (najczęściej koszmaru, ale może być to przedstawiciel dowolnego nadającego się do tego gatunku). Wierzchowiec może mieć maksymalnie 6 KW.

Raz dziennie w akcji całorundowej ten rycerz śmierci może magicznie wezwać swego wierzchowca. Stwór automatycznie pojawia się na polu sąsiadującym z polem Krella i pozostaje przez 24 godziny. Ten może go jednak odesłać w dowolnej chwili (darmowa akcja). Przyzwany wierzchowiec za każdym razem będzie tą samą istotą, lecz rycerz śmierci może zwolnić dane stworzenie ze służby. Za każdym razem wierzchowiec pojawia się w pełni sił i zdrowia, niezależnie od obrażeń, jakie odniósł wcześniej. Poza tym ma na sobie i dźwiga całość ekwipunku, jaki miał w chwili ostatniego odesłania. Wezwanie wierzchowca to efekt przywoływania (sprowadzania).

Jeśli wierzchowiec Krella zginie, natychmiast znika, pozostawiając całość dźwiganego ekwipunku. Ten rycerz śmierci nie może przywołać nowego wierzchowca przed upływem trzydziestu dni, chyba że wcześniej awansuje na kolejny poziom (nawet, jeśli wierzchowca uda się jakoś przywołać z martwych).

Słowo mocy (zc): 1/dzień – *słowo mocy: oślepienie*.

Symbol (zc): 1/dzień – *symbolu bólu* lub *symbolu strachu*, jakby rzucony przez czarodzieja 12. poziomu.

Zdolności czaropodobne (zc): 1/dzień – *rozproszenie magii*, *ściana lodu*, *wykrzycie magii*.

Zobaczenie niewidzialnego (zn): Krell widzi niewidzialne i eteryczne istoty, jakby cały czas znajdował się pod wpływem czaru *zobaczenie niewidzialnego*.

Dobytok: *zbroja płytowa* +2, *miecz długi ostrości* +2.

SMOCZY POMIOT

Smocze pomioty (czasami zwane tylko „pomiotami”) to spaczone twory smoczyczych możnowładców, którzy władali Ansalonem w latach następujących po wojnie chaosu. Powstały wskutek potwornej metody transformującej humanoidy w istoty przypominające smokowców, stapiającej umysł i duszę ofiary ze skorupą smokoludzi. Te gadzie stworzenia stają się wiernymi sługami smoczyczego możnowładcy, który je stworzył – ale od czasu do czasu niektórym udaje się odzyskać wolną wolę.

Pomioty są dzielone według koloru, który przejmują od smoczyczego możnowładcy, swego stwórcy. Na przykład, gdy pomiot tworzy czerwony smoczy możnowładca, to powstają czerwone smocze pomioty. Często cechuje je wyraźne podobieństwo do twórcy (zielone mają grzebienie na głowach, a błękitne rogi na nosach), wszystkie zaś mają skrzydła, pazury, łuski i ogon. Gdy ofiarami tego procesu padają ludzie i półelfy, zachowują ogólny kształt budowy ciała, więc pozostają odmienne od smokowców na tyle, że oba gatunki zwykle da się odróżnić na pierwszy rzut oka.

TWORZENIE SMOCZEGO POMIOTU

Smoczy pomiot to szablon, który można nałożyć na każdego cielesnego humanoida lub humanoida-potwora (dalej zwanego stworzeniem bazowym) o rozmiarze od małego do dużego. Typ stworzenia



zmienia się na humanoida-potwora. Smocze pomioty należą do tego samego podtypu, co kreujący je smok. Na przykład, czarne smocze pomioty zyskują podtyp stworzenie wody. Pomiot zachowuje statystyki i specjalne zdolności stworzenia bazowego, z opisanymi dalej wyjątkami.

Klasa Pancerza: Smoczy pomiot zyskuje premię z naturalnego pancerza +7. Jeśli stworzenie bazowe miało naturalny pancerz, to pod uwagę należy brać większą wartość.

Szybkość: Smoczy pomiot lata z prędkością dwukrotnie wyższą od szybkości naziemnej stworzenia bazowego (przeciętna zwrotność). Jeśli stworzenie bazowe umiało wcześniej latać szybciej, zachowuje korzystniejszą prędkość.

Ataki: Smoczy pomiot może używać oręża jak stworzenie bazowe, ale ma także prawo stosować następującą broń naturalną.

Ugryzienie: Ugryzienie wykonuje się z normalną premią do ataku wręcz. obrażenia zależą od rozmiaru pomiotu (patrz dalej) plus modyfikator z Siły.

Pazury: Dwa ataki pazurami z bazową premią do ataku -5. obrażenia zależą od rozmiaru (patrz dalej) plus połowa modyfikatora z Siły (zaokrąglając w dół).

Rozmiar	Obrażenia (ugryzienie i pazury)
Mały	1k3
Średni	1k4
Duży	1k6

Specjalne ataki: Smocze pomioty zachowują specjalne ataki stworzeń bazowych, a do tego zyskują następujące.

Broń oddechowa (zn): Smoczy pomiot zyskuje broń oddechową odpowiednią dla smoczej odmiany jego stwórcy. Ma prawo z niej korzystać co 2k4 rundy. ST rzutu obronnego wynosi 10 + 1/2 KW pomiotu + jego modyfikator z Budowy.

Odmiana smoka	Broń oddechowa	Obrażenia od broni oddechowej	Obrażenia od zabójczej agonii
Biały	Stożek* zimna	2k6	1k6 zimno (Ref zmniejsza o połowę)
Błękitny	Strumień (linia)** błyskawic	4k8	2k8 elektryczność (Ref zmniejsza o połowę)
Czarny	Strumień (linia) kwasu	4k4	2k4 kwas (Ref zmniejsza o połowę)
Czerwony	Stożek ognia	4k10	2k10 ogień (Ref zmniejsza o połowę)
Zielony	Stożek gazu	4k6	2k6 kwas (Wytr zmniejsza o połowę)

* Stożek ma zawsze 9 m długości.

** Strumień ma zawsze 60 cm wysokości, 60 cm szerokości i 18 m długości.

Rzucanie czarów (zn): Wszystkie pomioty zyskują zdolność rzucania czarów jak zaklinacze 1. poziomu. Jeśli bazowe stworzenie już posiadało poziomy w tej klasie, wówczas efektywny poziom zaklinalcza rośnie o +1.

Zabójcza agonía (zn): Wszystkie smocze pomioty posiadają cechę zabójcza agonía. Efekt zależy od odmiany stwora (patrz wcześniejsza tabela). Każda zabójcza agonía obejmuje działaniem wszystkich w promieniu 3 metrów od smoczego pomiotu, a ST uniknięcia efektu ma analogiczną wartość co dla broni oddechowej.

Specjalne cechy: Smocze pomioty zachowują specjalne cechy stworzeń bazowych, do tego zyskują widzenie w słabym świetle i widzenie w ciemnościach na 9 metrów.

Atrybuty: Zmodyfikuj wartości atrybutów stworzenia bazowego odpowiednio do typu smoka.

Biały: Zr +2, Bd +2.

Błękitny: S+6, Bd +4, Rzt +2, Cha +4;

Czarny: S+2, Bd +2, Cha +2;

Czerwony: S +8, Zr +2, Bd +6, Int +2, Rzt +2, Cha +4;

Zielony: S+2, Bd +2, Cha +2;

Atuty: Jak stworzenie bazowe. Pomiot ma także dostęp do atutów smoczych.

Środowisko: Jak twórca.

Występowanie: Oddział (2-5) lub plemię (10-20).

Skala Wyzwania: Czerwone pomioty mają SW jak stworzenie bazowe +3, białe jak stworzenie bazowe +1, a pozostałe jak stworzenie bazowe +2.

Charakter: Jak twórca.

Dostosowanie poziomu: +1 (biały), +2 (czarny lub zielony), +3 (błękitny), +4 (czerwony),

PRZYKŁADOWY SMOCZY POMIOT

Gargash: samiec czerwony smoczy pomiot barbarzyńca 2; SW 5; średni humanoid-potwór (udoskonalony humanoid [człowiek], ognia); KW 2k12+8; pw 30; Ini +3 (Zr); Szyb 12 m, latanie 24 m (przeciętna); KP 20 (dotyk 13, nieprzygotowany 17); atk +10 wręcz (1k12+9/×3, mistrzowski topór dwuręczny) lub +8 wręcz (1k4+6, ugryzienie) i +3 wręcz (1k4+3, 2 pazury); SA broń oddechowa, czary, szal 1/dzień, zabójcza agonía; SC nieświadomy unik, widzenie w ciemnościach 9 m, widzenie w słabym świetle; Char CZ; RO Wytr +7, Ref +3, Wola +2; S 23, Zr 16, Bd 19, Int 12, Rzt 14, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +7, Skakanie +11, Sztuka przetrwania +7, Wspinaczka +11, Zastraszanie +6; Skupienie na broni (topór dwuręczny), Twardość.

Broń oddechowa (zn): Gargash może w standardowej akcji zionąć 9-metrowym stożkiem ognia raz na 2k4 rundy. Zadaje 4k10 obrażeń od ognia (Refleks ST 14 zmniejsza o połowę).

Podtyp stworzenie ognia (zw): Stworzenie ognia jest niepodatne na obrażenia od ognia. Otrzy-

muje o połowę więcej (+50%) obrażeń od zimna, bez względu na to czy dozwolony jest rzut obronny i bez względu na jego rezultat.

Zabójcza agonia (zn): Gdy Gargash zginie, zadaje 2k10 obrażeń od ognia wszystkim stworzeniom w promieniu 3 metrów (Refleks ST 14 zmniejsza o połowę).

Dobytek: Mistrzowski topór dwuręczny.

Znane czary zaklinacza (5/4; ST rzutu obronnego = 11 + poziom czaruru): 0 – *dłoń maga, otumianie, otwarcie/zamknięcie, raca*; 1 – *magiczny pocisk, zbroja maga*.

SMOKOWIEC

Smokowcy czy smokoludzie, powstałi w Wieku Rozpaczry w latach poprzedzających wojnę lancy. Stworzono ich ze skradzionych jaj metalicznych smoków, pod wpływem plugawego magicznego rytuału wymyślonego przez samą Królową Ciemności. Mieli pełnić rolę wojsk uderzeniowych, których nie trzeba oszczędzać. Jednak smokowcy odziedziczyli po smokach inteligencję i wolę przetrwania. Przeżyli wojnę lancy i starają się znaleźć swoje miejsce w świecie.

Krótko po wojnie chaosu w okolicach Teyru powstało państwo smokowców. Po pojawieniu się samicy tej rasy podczas wojny chaosu mogą teraz się rozmnażać i należy ich uznać za pełnoprawny gatunek Krynnu.

CECHY RASOWE SMOKOWCÓW

Wszyscy smokowcy posiadają następujące cechy:

Cechy smoków (zw): Niepodatność na efekty *uśpienia* i *paraliżu*, widzenie w ciemnościach 36 m, widzenie w słabym świetle, ślepowidzenie 18 m, węch 18 m.

Niepodatność na choroby (zw): Smokowcy są niepodatni na wszelkie choroby.

Szybowanie (zw): Skrzydlaci smokowcy (a więc wszyscy poza aurakami) potrafią szybować na skrzydłach i upadając z dowolnej wysokości nie odnoszą żadnych obrażeń. Poruszając się w taki sposób mogą przebyć w poziomie odległość maksymalnie czterokrotnie większą niż wysokość, z jakiej szybują.

Smocza inspiracja (zw): Smokowcy podziwiają i czczą złe smoki. Gdy w polu widzenia przebywa

smok-dowódca albo gdy smokowcy wkraczają do bitwy pod dowództwem smoka (w łańcuchu dowodzenia), otrzymują premie z morale +1 do wszystkich testów ataków i rzutów obronnych.

Powolny metabolizm (zw): Smokowcy są w stanie przeżyć przy dziesięciokrotnie mniejszej ilości jedzenia i wody niż potrzebowałby człowiek.

SMOKOWIEC, AURAK

Średni smok

Kostka Wytrzymałości: 8k12 (52 pw)

Inicjatywa: +5

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 17 (+1 Zr, +6 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +8/+8

Atak: Promień energii +9 dotykowy dystansowy (1k8+2); lub pazury +8 wręcz (1k4)

Całkowity atak: 2 promień energii +9 dotykowy dystansowy (1k8+2); lub 2 pazury +8 wręcz (1k4) i ugryzienie +3 wręcz (1k4)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: broń oddechowa, czary, promień energii, zabójcza agonia, zdolności czaropodobne

Specjalne cechy: cechy rasowe smokowców, międzywymiarowy krok, odporność na czary 20, *przebranie*, różne kształty

Rzuty obronne: Wytr +6, Ref +7, Wola +6
Atrybuty: S 10, Zr 12, Bd 10, Int 14, Rzt 10, Cha 14

Umiejętności: Czarostwo +13, Dyplomacja +13, Koncentracja +11, Nasłuchiwanie +11, Przeszukiwanie +13, Spostrzegawczość +11, Wiedza (tajemna) +13, Zastraszanie +13

Atuty: Czarowanie w walce, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na czarze (wywoływanie)

Środowisko: Każdy region

Występowanie: Pojedynczo lub para

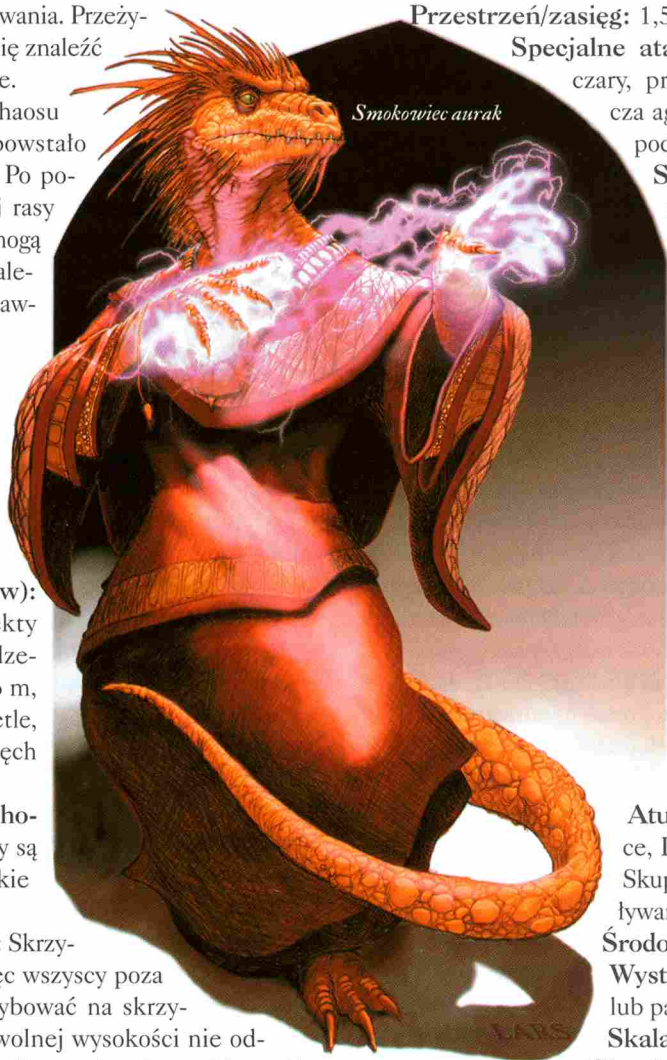
Skala Wyzwania: 9

Skarb: Podwójny standardowy

Charakter: Często praworządny zły

Rozwój: Zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +4



Smokowiec aurak

Aurakowie są potężnymi, bardzo niebezpiecznymi smokoludźmi, którzy doskonale posługują się magią i zdolnościami czaropodobnymi.

Ci smokowcy są wysocy i smukli, osiągając w dorosłym wieku od 1,95 do 2,1 metra wzrostu, bez wyraźnych różnic między samcami i samicami. Mają krótkie, grube ogony oraz długie, ostre kły. Jako jedyne spośród smokowców nie posiadają skrzydeł. Łuski auraków są po wykluciu lśniące złote, a w miarę dorastania nieco matowieją. Oczy mają czerwone, zielone lub czarne.

Aurakowie noszą szaty lub ozdabiają ciała na znak pozycji i władzy. Jeśli to konieczne, używają czarów lub wrodzonych mocy do przyjmowania fałszywej postaci, zależnie od aktualnych potrzeb.

Jako najrzadsza odmiana smokowców, nigdy nie występują w dużej liczbie – ale często można je spotkać w większej grupie smokoludzi. Pobratymcy szanują auraków i lękają się ich.

Walka

Aurakowie nie walczą w spontaniczny sposób. Przed atakiem dokładnie planują działania, aby zminimalizować ryzyko. Prawie wcale nie używają w walce naturalnej broni, woląc polegać na promieniach energii.

Broń oddechowa (zn): Aurak może trzy razy dziennie zionąć trującą chmurą w 1,5-metrowym stożku. Każda ofiara na tym obszarze ulega tymczasowemu obniżeniu Siły o 1k4 punkty i jest oślepią na 1k4 rundy (Wytrw ST 16 neguje).

Czary: Oprócz wrodzonych zdolności czaropodobnych, aurak rzuca czary jak zaklinacz 8. poziomu. Preferuje zaklęcia wywoływania i iluzji, pomagające utrzymać przebranie.

Typowe znane czary (6/7/7/5/3; ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru): 0 – *tańczące światła, otumanienie, raca, widmowy odgłos, światło, dłoń maga, otwarcie/zamknięcie, odczytanie magii*; 1 – *celny cios, magiczny pocisk, porażający uścisk, tarcza, uśpienie*; 2 – *lustrzane odbicie, płomienny promień, ślepotą/głuchota*; 3 – *błyskawica, migotanie*; 4 – *ściana ognia*.

Międzywymiarowy krok (zc): Do trzech razy dziennie aurak może dokonać ograniczonej, krótkodystansowej teleportacji. Moc działa dokładnie tak jak czar *drzwi poprzez wymiary*, ale ma zasięg 18 metrów i aurak może przenieść wyłącznie siebie oraz niesione przedmioty.

Promień energii (zn): Aurakowie potrafią wystrzeliwać z każdej dłoni promienie energetycznej mocy. Mają one zasięg 18 metrów, a trafienie wymaga udanego ataku dotykowego dystansowego. Promień zadaje obrażenia w liczbie 1k8 plus modyfikator z Charyzmy auraka. Gdy smokowiec znajduje się pod działaniem mocy *przebranie*, użycie promienia energii wygląda tak, jakby wykorzystywał broń odpowiednią do przybranej postaci.

Przebranie (zc): Trzy razy dziennie aurak może użyć zdolności podobnej do czaru *przebranie*,

aby upodobnić się do konkretnego humanoida i doskonale naśladować jego głos. Efekt utrzymuje się tylko 2k6+6 minut i jest ograniczony do ludzi oraz humanoidów, których smokowiec kiedyś widział.

Różne kształty (zn): Samiec aurak może trzy razy dziennie w darmowej akcji przybrać kształt dowolnego zwierzęcia rozmiaru średniego lub małego. Moc działa jak czar *polimorfia* rzucony na siebie przez zaklinacza 8. poziomu, z taką różnicą, iż aurak nie odzyskuje punktów wytrzymałości za zmianę kształtów i może przybrać tylko zwierzęcą formę. Smokowiec jest w stanie pozostawać w formie zwierzęcia dowolnie długo – dopóki nie przyberze innej lub nie wróci do naturalnej postaci.

Zabójcza agonía (zn): Gdy aurak umiera, eksploduje w rozbłysku magicznej energii. Wybuch zadaje 3k6 obrażeń wszystkim stworzeniom w promieniu 1,5 metra od niego. Objęte efektem stworzenie może wykonać rzut obronny na Refleks o ST 16 – udany zmniejsza liczbę ran o połowę. ST oparto na Charyzmie.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *potężniejsza niewidzialność, sugestia* (ST 15); 1/dzień – *zdominowanie osoby* (ST 17). Poziom czarującego 8; ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Aurakowie jako postacie tła

Niemal wszyscy aurakowie posiadają klasę postaci posługującej się magią wtajemniczeń. Ich ulubioną klasą jest zaś zaklinacz. Gdy aurak awansuje na poziomy w tej klasie, dodaje poziomy zaklinacza do wrodzonej zdolności rzucania czarów. Na przykład, aurak zaklinacz 7. poziomu ma znane czary, czary na dzień i poziom czarującego jak zaklinacz 15. poziomu. Jednak bazowa premia do ataku, bazowe premie do rzutów obronnych i chowaniec, jeśli go ma, wynikają z właściwości zaklinacza 7. poziomu, dodanych do bazowych statystyk auraka.

SMOKOWIEC, BAAZ

Średni smok

Kostka Wytrzymałości: 2k12+5 (18 pw)

Inicjatywa: +0

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Panczerza: 17 (+3 naturalny, +4 koszulka kolcza), dotyk 10, nieprzygotowany 17

Bazowy atak/zwarcie: +2/+2

Atak: Pazury +2 wręcz (1k4); lub miecz długi +2 wręcz (1k8)

Całkowity atak: 2 pazury +2 wręcz (1k4) i ugryzienie -3 wręcz (1k3); lub miecz długi +2 wręcz (1k8) i ugryzienie -3 wręcz (1k3)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: Zabójcza agonía

Specjalne cechy: Cechy rasowe smokowców, odporność na czary 8

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +3, Wola +2

Atrybuty: S 11, Zr 11, Bd 13, Int 8, Rzt 8, Cha 10

Umiejętności: Blefowanie +5, Nasłuchiwanie +4, Przebieranie +5, Spostrzegawczość +4, Zastraszanie +5

Atuty: Bieg, Twardość

Środowisko: Każdy region

Występowanie: Sekcja (2-5),

czerecha (20-40 i 1 dowódca

3-6. poziomu) lub szwadron (40-60 i 2 kapitanów

3-6. poziomu) i 1 dowódca

4-10. poziomu). Baazowie pełnią służbę

wraz ze smokowcami

innych odmian,

które mogą należeć do podanych

tu grup.

Skala Wyzwania: 2

Skarb: 50% monet, 50% dóbr,

standardowe przedmioty

Charakter:

Zwykle chaotyczny zły

Rozwój: Zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +1

Baazowie to najmniejsi smokowcy, mierzący od 1,5 do 1,8 metra. Mają krótkie, grube ogony, parę cienkich skrzydeł, gadzie pyski z małymi kłami oraz pokryte łuską ciała. Samice wyglądają identycznie jak samce, jeśli nie liczyć drobniejszej budowy ciała. Nowo wykluci baazowie mają lśniące, miedziane łuski, które po osiągnięciu dorosłości stają się niemal zielone. Ich oczy są krwawoczerwone. Uwielbiają kostiumy, przebrania i bogato zdobione ubrania.

Tych smokowców często można spotkać pod przebraniem. Ukrywają skrzydła pod długimi, ciemnymi szatami, a gadzie pyski pod obszernymi kapturami i maskami. Takie odzienie pozwala im przemieszczać się niepostrzeżenie przez cywilizowane ziemie.

Bandy baazów gnieźdzą się w opuszczonych budynkach wszelkiego rodzaju. Dzięki zdolnościom do przebierania się czasami żyją niezauważeni w samym środku ludzkich osiedli.

Opisywani smokowcy zajmują najniższą pozycję w społeczności smokoludzi. Z natury są chaotyczni i samolubni, gdy tylko mają po temu okazję. Samce baazów służą jako żołnierze i robotnicy, a samice są doceniane jako zarządcy i dowódcy wojskowi niskiego szczebla.

Samice baazów często zamiast umiejętności Blefowanie w podanych wcześniej statystykach mają Dyplomację.

Walka

Baazowie to okrutni, sadystyczni wojownicy, zwłaszcza po pijanemu (a często przed bitwą się upijają, upojenie zaś nie wpływa na ich atrybuty). Ścierają się z wrogiem bez szczególnej techniki, po prostu rąbią orężem, by zadać jak najwięcej obrażeń.

Zabójcza agonía (zn):

Gdy baaz umiera, natychmiast zamienia się w kamień. Jeśli przeciwnik zadał śmiertelny cios bronią ciętą lub klującą, musi wykonać rzut obronny na Refleks o ST 12 – nieudany oznacza, iż oręż uwięził w skamieniałym smokowcu i nie da się go wyjąć. Baaz rozpada się w pył po 1k4 minutach po śmierci (uwalniając uwięzioną broń). Podczas spetryfikowania czar *kamień w ciało* przywraca smokowcowi cielesność i umożliwia wyjęcie broni, ale baaz pozostaje martwy. Przedmioty posiadane przez niego (i te uwięzione w kamiennym ciele) nie podlegają petryfikacji i nie rozpadają się później. ST rzutu obronnego oparto na Budowie.



Smokowiec baaz

Baazowie jako postacie tła

Ulubioną klasą smokowców baazów jest wojownik. Większość dowódców tej rasy to wojownicy lub barbarzyńcy. Szczegóły dotyczące odgrywania bohaterów baazów znajdziesz w rozdziale 1 „Rasy”.

SMOKOWIEC, BOZAK

Średni smok

Kostka Wytrzymałości: 4k12 (26 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 18 (+8 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 18

Bazowy atak/zwarcie: +4/+5

Atak: Pazury +5 wręcz (1k4+1); lub miecz krótki +5 wręcz (1k6+1); lub łuk długi +4 dystansowo (1k8)

Całkowity atak: 2 pazury +5 wręcz (1k4+1) i ugryzienie +0 wręcz (1k4+1); lub miecz krótki +5 wręcz (1k6+1); lub łuk długi +4 dystansowo (1k8)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: czary, zabójcza agonía

Specjalne cechy: Cechy rasowe smokowców, odporność na czary 14

Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +4, Wola +4

Atrybuty: S 12, Zr 10, Bd 10, Int 12, Rzt 10, Cha 12

Umiejętności: Blefowanie +8, Czarostwo +8, Dyplomacja +8, Koncentracja +7, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +8, Spozstrzegawczość +7, Wiedza (tajemna) +8, Zastraszanie +8

Atuty: Bieg, Czarowanie w walce, Doskonalsza inicjatywa

Środowisko: Każdy region

Występowanie: Gromadka (2k6)

Skala Wyzwania: 5

Skarb: Standardowy

Charakter: Zwykle praworządny zły

Rozwój: Zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +3

Bozakowie to smokoludzie o brązowych łuskach, którzy wykorzystują talenty magiczne i często prowadzą innych smokowców do bitwy.

Mierzą od 1,8 do 1,95 metra wzrostu. Mają wielkie skrzydła zakończone rogami, wystające prawie 30 centymetrów powyżej ramion. Zazwyczaj unikają zbroi, ceniąc zwrotność. Jeśli już noszą pancerze, to tylko najlepsze. Mają żółte lub bursztynowe oczy oraz jasnoszare zęby.

Są inteligentni i bezwzględni, z urodzenia uzdolnieni w kwestiach magii wtajemniczeń, ale skłonni również do studiowania magii objawień. Niektórzy pełnią role przywódcze w społecznościach smokowców, inni organizują obrzędy religijne na cześć bogów zła.

Samce i samice bozaków cechują znaczne talenty organizatorskie oraz przywódcze.

Walka

Bozakowie są rozważnymi i podstępными wojownikami. Gdy to możliwe, atakują z dystansu czarami i bronią miotającą, a potem idą do ataku wręcz. Ulubiona taktyka polega na szarżowaniu na wroga na czterech łapach, z biciem skrzydłami i syczeniem, ściskając miecze czy inną broń w zębach. Rzadko okazują litość pokonanym, jeśli nie ma ważnego powodu, aby wróg pozostał przy życiu.

Opisywani sprawnie władają naturalną bronią, ale zwykle wolą walczyć orężem do walki wręcz. Do ulubionych rodzajów broni należą miecze krótkie, sztylety i wszelki oręż, który podczas biegu da się

nieść w pysku. Większość bozaków oprócz ulubionego miecza i sztyletu nosi także broń dystansową.

Czary: Bozak rzuca czary jak zaklinacz 4. poziomu.

Smokowiec bozak



Typowe znane czary (6/7/3; ST rzutu obronnego 11 + poziom czaru): 0 – *dłoń magia, naprawa, odczytanie magii, odporność, wykrycie magii*; 1 – *magiczny pocisk, nieprzenikniona mgła, porażający uścisk*; 2 – *plamienny promień*.

Zabójcza agonía (zn): Gdy bozak umiera, łuskowate ciało kurczy się i odpada od kości, obracając w proch. Kości natychmiast eksplodują, zadając 1k6 obrażeń wszystkim stworzeniom w promieniu 3 metrów. Objęte efektem stworzenia mają prawo do rzutu obronnego na Refleks o ST 14 – udany pozwala uniknąć połowy obrażeń.

Bozakowie jako postacie tła

Większość bozackich dowódców umie rzucać czary wtajemniczeń lub objawień. Ulubioną klasą tych smokowców jest zaklinacz. Gdy bozak awansuje na poziomy w tej klasie, dodaje poziomy zaklinacza do wrodzonej zdolności rzucania czarów. Na przykład, bozak zaklinacz 9. poziomu

ma znane czary, czary na dzień i poziom czarującego jak zaklinacz 13. poziomu. Jednak bazowa premia do ataku, bazowe premie do rzutów obronnych i chowaniec, jeśli go ma, wynikają z właściwości zaklinacza 9. poziomu, dodanych do bazowych statystyk bozaka.

SMOKOWIEC, KAPAK

Średni smok

Kostka Wytrzymałości: 2k12+5 (17 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 15 (+1 Zr, +2 skórznia), dotyk 11, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +2/+2

Atak: Miecz krótki +2 wręcz (1k6 i zatrucie); lub łuk krótki +3 dystansowo (1k6)

Całkowity atak: Miecz krótki +2 wręcz (1k6 plus trucizna) i ugryzienie -3 wręcz (1k4 plus trucizna); lub łuk krótki +3 dystansowo (1k6)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m
Specjalne ataki: podstępny atak +1k6, trucizna (tylko samce), zabójcza agonia
Specjalne cechy: Cechy rasowe smokowców, lecząca ślina (tylko samice), odporność na czary 11
Rzuty obronne: Wytr +4, Ref +4, Wola +2
Atrybuty: S 11, Zr 13, Bd 13, Int 8, Rzt 8, Cha 11
Umiejętności: Ciche poruszanie się +14, Nasłuchiwanie +4, Przeszukiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Ukrywanie się +6
Atuty: Bieg, Twardość
Środowisko: Każdy region
Występowanie: Sekcja (2-5), czereda (20-40 i 1 dowódca 4-7. poziomu) lub szwadron (40-60 i 2 kapitanów 4-7. poziomu i 1 dowódca 5-10. poziomu). Kapakowie służą wraz ze smokowcami innych odmian, które mogą należeć do wymienionych wcześniej oddziałów.
Skala Wyzwania: 4
Skarb: standardowy
Charakter: Zwykle praworządny zły
Rozwój: Zależnie od klasy postaci
Dostosowanie poziomu: +2

Kapakowie to jadowici smokowcy. Bezpośrednio przed bitwą oblizują ostrza broni, pokrywając ją toksyną, a po śmierci rozpuszczają się w zabójcze kałuże kwasu.

Ci smokowcy mierzą około 1,8 metra wzrostu, mają szczupłe korpusy i długie kończyny. Ich łuski są barwy ciemnej miedzi zabarwionej zielenią, a oczy pomarańczowe lub ciemnobrązowe. Mają krótkie kępy ciemnobrązowych lub jasnych włosów, zwisające po obu stronach paszczy. Podeszwy stóp pokrywają miękkie poduszeczki, umożliwiające skradanie się. Kapakowie noszą lekkie pancerze, zapewniające swobodę ruchu i umożliwiające wykorzystanie naturalnych zdolności skradania się.

Najosobliwszą fizyczną cechą kapaków jest zestaw gruczołów umieszczonych pod językiem. Samce tych smokowców nieustannie wytwarzają jadowitą wydzielinę, a ślina samic ma nadzwyczajne właściwości lecznicze.

Żadna z płci nie wykazuje skłonności do samodzielnego myślenia. Kapakowie nie są też zbyt spostrzegawczy. Dlatego lepiej sprawdzają się w roli popleczników niż przywódców. Oddzia-

łem kapaków zazwyczaj dowodzi smokowiec innej odmiany.

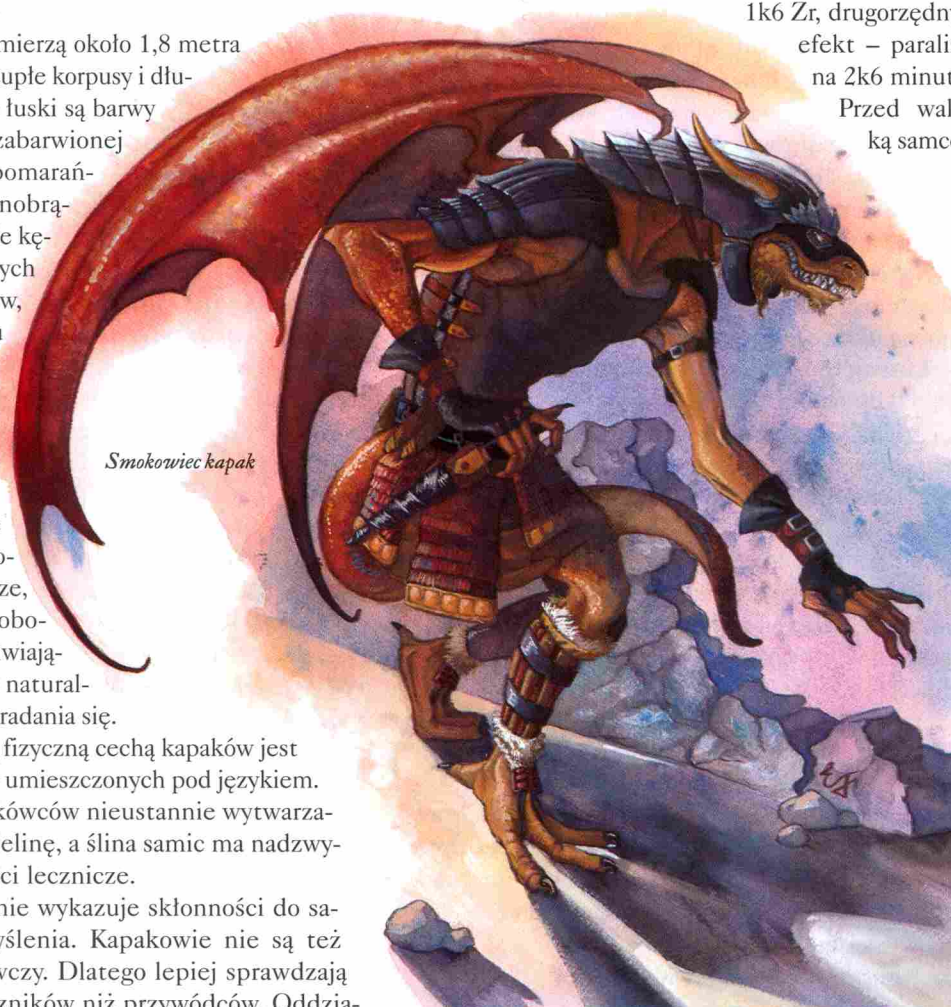
Samce kapaków to zaciekli wojownicy, zdolni stosować brutalną siłę oraz sprytnie zakradanie się do ofiar. Samice dorównują im zdolnościami, ale mają jakiś rodzaj instynktu opiekuńczego wobec innych smokowców. Używają zdolności leczniczych do niesienia pomocy towarzyszom.

Walka

Mimo ograniczonej inteligencji kapakowie są doskonałymi wojownikami, diablo sprytnymi w podchodzeniu nieostrożnych przeciwników z zaskoczenia i w wykorzystywaniu cudzych słabych punktów. Dzięki sprytowi świetnie nadają się na skrytobójców. Samce kapaków często oblizują broń przed walką, pokrywając ją trucizną.

Zabójcza agonia (zn): Gdy kapak umiera, jego ciało natychmiast zamienia się w kałużę kwasu o promieniu 1,5 metra. Wszystkie stworzenia na tym obszarze otrzymują 1k6 obrażeń od kwasu w każdej rundzie, w której pozostają w kałuży. Kwas wyparowuje po 1k6 rundach. Wszelkie pancerze, broń i przedmioty niesione przez kapaka również odnoszą uszkodzenia od kwasu.

Trucizna (zw): Ugryzienie lub polizane ostrze (tylko samce); Wytr ST 12; początkowy efekt – 1k6 Zr, drugorzędny efekt – paraliż na 2k6 minut. Przed walką samce



Smokowiec kapak

kapaków często obliczają ostrza mieczy (co zajmuje akcję calorundową). Trucizna pozostaje na ostrzu przez 3 rundy lub do pierwszego trafienia zatrutym mieczem. Kapaki obu płci są niepodatne na truciznę samców.

Podstępny atak: Jeśli kapak dopadnie przeciwnika niezdolnego do skutecznej obrony przed atakiem, może uderzyć w żywotne miejsce i zadać dodatkowe obrażenia. Uogólniając, zawsze gdy cel tego smokowca nie może korzystać z premii ze Zręczności do KP (nieważne, czy faktycznie ją posiada) lub gdy adwersarz jest przez niego flankowany, atak kapaka zadaje +1k6 obrażeń. Jeśli podstępny atak będzie krytyczny, owych dodatkowych ran nie należy mnożyć.

Ataki dystansowe mogą być podstępne tylko na dystans maksymalnie 9 metrów.

Ofiarą podstępnego ataku kapaka mogą paść tylko żywe istoty o dostrzegalnej anatomii – nieumarli, konstrukty, śluzy, rośliny oraz stworzenia bezcielesne nie posiadają punktów vitalnych, w które mierzy ów atak. Ponadto podstępne ataki nie wpływają na istoty, które są niepodatne na trafienia krytyczne. Kapak musi również widzieć ofiarę wystarczająco dobrze, aby dostrzec punkt vitalny i zdołać go osiągnąć. Nie może zatem zaatakować podstępnie stworzenia korzystającego z ukrycia. Nie wykorzysta tej mocy również, uderzając w kończyny istoty, której punkty vitalne znajdują się poza jego zasięgiem.

Jeśli kapak posiada premię do podstępnego ataku wynikającą z innego powodu (np. z poziomów lotrzyka), premie do obrażeń się kumulują.

Lecząca ślina (zw): Ślina samicy kapaków leczy rany. Jeśli polize ona zranioną żywą istotę, ślina leczy 2k6 punktów wytrzymałości. W ten sposób stworzenie można leczyć raz na cztery godziny. Ponadto samica nie może w ten sposób leczyć się sama. Ślina samicy kapaka nie leczy, gdy samica atakuje ugryzieniem.

Umiejętności: Kapakowie zyskują premię rasową +8 do testów Cichego poruszania się.

☞ Tworzenie smokowca ☜

Smokowców powołano do istnienia w Wieku Rozpaczcy, aby rozmnożyć szeregi złych smoczyczych armii. Siłom zła udało się zdobyć wiele jaj dobrych smoków i wykorzystać je do stworzenia wspomnianych istot. Każde jajo, po odprawieniu odpowiednich rytuałów, dawało dziesiątki samców smokowców. Nie było samic, aż do odkrycia grupki jaj z samicami po wojnie chaosu. W rytuale musiała brać udział zła osoba rzucająca zaklęcia wtajemniczeń na co najmniej 10. poziomie czarującego, kolejna również zła rzucająca zaklęcia objawień na co najmniej 10. poziomie czarującego oraz wiekowy lub starszy zły smok. Obrzęd zwykle odprawiano z wielką pompą, w bardzo bezpiecznym i spokojnym miejscu.

Sam proces jest potworny, co opisuje naoczny świadek.

Kapakowie jako postacie tła

Ulubioną klasą kapaków jest lotrzyk. Większość przywódców tej rasy to wieloklasowi wojownicy/lotrzykowie. Szczegóły dotyczące grania bohaterami kapakami podano w rozdziale 1 „Rasy”.

SMOKOWIEC, SIVAK

Duży smok

Kostka Wytrzymałości: 6k12+12 (51 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 9 m (6 pól), latanie 18 m (słaba)

Klasa Panczerza: 20 (-1 rozmiar, +4 naturalny, +7 zbroja półpłytowa), dotyk 9, nieprzygotowany 20

Bazowy atak/zwarcie: +6/+13

Atak: Pazury +8 wręcz (1k6+3); lub ogon +8 wręcz (2k4+4); lub miecz dwuręczny +9 wręcz (3k6+5/19-20)

Całkowity atak: 2 pazury +8 wręcz (1k6+3) i ugryzienie +6 wręcz (1k8+1); lub ogon +8 wręcz (2k4+4); lub miecz dwuręczny +9 wręcz (3k6+5/19-20) i ugryzienie +6 wręcz (1k8+1)

Przestrzeń/zasięg: 3 m/3 m

Specjalne ataki: przewracanie, zabójcza agonia

Specjalne cechy: Cechy rasowe smokowców, odporność na czary 16, zmiana formy (samce) lub wtopienie (samice)

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +5, Wola +5

Atrybuty: S 16, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 10, Cha 10

Umiejętności: Błefowanie +7, Dyplomacja +4, Nasłuchiwanie +9, Przebieranie +5, Skakanie +5, Wspinaczka +5, Zastraszanie +9, Zbieranie informacji +4

Atuty: Bieg, Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (miecz dwuręczny), Wielokrotny atak

Środowisko: Każdy region

Występowanie: Gromadka (2k6)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: Standardowy

Charakter: Zwykle praworządny zły

Dwie zakapturzone postacie stały wokół niewielkiego, pokrytego szlamem ołtarza. Patrzyły na leżący na nim przedmiot w całkowitym skupieniu, wydając z siebie niski, bucujący zaśpiew. W ów obiekt wpatrywał się również wijący się czerwony smok, górujący ponad ludźmi. A na samym środku ołtarza spoczywało jajo srebrnego smoka. Zaśpiew osiągnął punkt kulminacyjny i zakapturzone postacie zamilkły. Nagle na jajo spadła kropla śliny z przerażającej paszczy smoka. I natychmiast jajo stało się czarne, osłizgłe. Potem, niczym jakiś zatruty wrzód, poczęło rosnąć, zmieniać kształt i wic się niczym w agonii. Osiągnęło ogromny rozmiar, po czym się rozdzieliło. I zamiast srebrnych smoczątek, które powinny z niego wypelznąć, pojawiły się liczne niespokojne, jaszczuropolodopodobne stwory. Jajo dało życie czterdziestce małych smokowców, sivaków.

Opis naocznego świadka rytuału odprawionego pod Neraką, 346 AC



Smokowiec sivak

Rozwój: Zależnie od klasy postaci
Dostosowanie poziomu: +4

Sivakowie to srebrnoluscy smokoludzie, którzy dzięki wrodzonym mocom ukrywają się pośród sił wroga, by potem zaatakować z dziką furią.

Opisywani są największego rozmiaru pośród smokowców. Samce mierzą od 2,5 do 2,7 metra, a samice są przeważnie o piętnaście centymetrów niższe. Sivakowie idący do bitwy noszą ciężkie pancerze, ale na co dzień przywdziewają lekkie zbroje lub zgola żądne, szczególnie gdy realizują misje zwiadowcze lub pozostają w przebraniu. Ich uzbrojenie obronne wykonano, uwzględniając miejsce na wielkie skrzydła.

Niektórych sivaków można napotkać w przebraniu, gdy używają wrodzonej zdolności do pozostawania pośród innych ras niepostrzeżenie. Nieliczni są w stanie mieszkać wśród wrogów bez końca, nie dając się rozpoznać.

Z wyjątkiem niesłychanie rzadkich auraków, sivakowie to najpotężniejsza i ciesząca się największym szacunkiem podrasa smokowców. Często przewodzą społecznościom smokoludzi i dowodzą ich oddziałami wojskowymi.

Sivakowie lubią mocne trunki, ale jak u baazów, wypity alkohol nie ma wpływu na bojowe zdolności. Jedzą praktycznie wszystko, a szczególnie gustują w mięsie elfów.

Ulubiona klasa tych smokowców to wojownik.

Walka

Sivakowie atakują żądni krwi, radując się zarówno cierpieniem rannych, jak i zabianiem od razu. Dobrze działają w grupach, broniąc się nawzajem przed niespodziewanymi atakami i otaczając wrogów ze wszystkich stron. Zazwyczaj nie walczą aż do śmierci, odlatując w bezpieczne miejsce, gdy bitwa obróci się przeciw nim, a następnego dnia powracają by się zemścić.

Ruchliwość sivaków zapewnia im ważną przewagę taktyczną. Mogą biec na czterech łapach, cicho szybować nad przeciwnikiem lub atakować z powietrza. Wielu przeciwników nie wie o istnieniu latających smokowców, co daje sivakom dodatkowy atut zaskoczenia. I tak, na przykład, ten smokoludź, szarżując na czworakach, może zniemacka wzbiec się w powietrze i gwałtownie zanurkować, dopadając przeciwnika od tyłu.

Sivakowie atakują bronią naturalną – pazurami i zębami albo ciężkimi, długimi ogonami. Często używają w walce ogonów do wytrącania przeciwników z równowagi. Posługują się także różnorodną bronią, preferując ogromne, ząbkowane dwuręczne miecze.

Przewracanie (zw): Gdy sivak trafi atakiem ogonem, może spróbować przewrócić przeciwnika w akcji darmowej, nie wykonując ataku dotykowego i nie prowokując ataku okazyjnego. Jeśli próba się nie powiedzie, przeciwnik nie ma prawa w rewanżu próbować przewracać sivaka.

Wtopienie (zw): Samice sivaków posiadają kameleonią zdolność stapiania się kolorem z otoczeniem. Zapewnia to im premię z okoliczności +10 do testów Ukrywania się i pozwala na życzenie rzucać *przebranie*.

Zabójcza agonía (zn): Gdy samiec sivak umiera, zmienia kształt, przybierając wygląd humanoida, który go zabił. Ta zmiana kształtu utrzymuje się w mocy przez trzy dni, a potem ciało rozkłada się i przemienia w czarną sadzę. Jeśli zabójca sivaka jest większy od niego albo nie jest humanoidem, wówczas trup smokowca wybucha płomieniami, zadając 2k4 obrażenia od ognia wszystkim istotom w promieniu 3 metrów (Ref ST 17 neguje).

Gdy ginie samica sivaka, wybucha płomieniami, zadając 2k4 obrażenia od ognia wszystkim istotom w promieniu 3 metrów (Ref o ST 17 neguje).

Zmiana formy (zn): Samiec sivak może przybrać postać dużego lub mniejszego humanoida,

którego właśnie zabił. Zmiana formy to akcja standardowa, którą trzeba wykonać w ciągu jednej rundy od zabicia ofiary. Sivak nie pozyskuje wspomnień, umiejętności ani czarów ofiary, jedynie wygląd i głos – ale w tych aspektach staje się identyczną kopią. Opisywany smokowiec może pozostać w zmienionej postaci dowolnie długo, czyli dopóki nie zechce przybrać innej formy lub powrócić do własnej.

SZKIELETOWY WOJOWNIK

Rzeczenni nieumarli byli za życia niebezpiecznymi wojakami, którzy po śmierci wciąż muszą walczyć. Zwykle noszą pancerze, w których zginęli i używają tej samej broni, ale czasem ich władcy wyposażają ich w lepsze uzbrojenie.

Ta istota na pierwszy rzut oka nie różni się od normalnego szkieletu, chociaż może mieć lepszy ekwipunek. Kości z wiekiem stają się jakby bardziej popękane i pożółkłe, jednak stwór nigdy nie traci przez to siły ani żywotności. Oczodoły szkieletowego wojownika są puste i czarne, z malutkimi punkcikami czerwonego światła.

Za godny materiał na szkieletowych wojowników uważa się postacie co najmniej 3. poziomu.

Szkieletowi wojownicy rozumieją języki, jakie znali za życia, ale nie potrafią komunikować się werbalnie.

TWORZENIE SZKIELETOWEGO WOJOWNIKA

Szkieletowy wojownik to szablon, który można nałożyć na dowolne humanoidalne stworzenie (dalej zwane postacią). Typ postaci zmienia się na nieumarłego. Zachowuje ona wszelkie statystyki i specjalne zdolności, następującymi różnicami.

Kostka Wytrzymałości: Wszystkie obecne i przyszłe Kostki Wytrzymałości zmieniają się na k12.

Klasa Pancerza: Szkieletowy wojownik posiada premię z naturalnego pancerza +2 lub premię z naturalnego pancerza postaci – pod uwagę należy brać wyższą wartość.

Ataki: Szkieletowi wojownicy zwykle walczą bronią żołnierską, ale po rozbrojeniu mogą stosować ataki dotykowe.

Obrażenia: Atak dotykowy szkieletowego wojownika zadaje negatywną energią 1k6 obrażeń plus modyfikator z Siły. Postacie dysponujące naturalnymi atakami mogą albo używać ich, albo ataku dotykowego, zależnie od wyboru.

Specjalne cechy: Szkieletowy wojownik zachowuje wszelkie specjalne cechy postaci oraz zyskuje te opisane dalej.

Redukcja obrażeń (zn): Szkieletowy wojownik nie ma ciała i organów wewnętrznych, co zapewnia mu redukcję obrażeń 5/miażdżące.

Niepodatności (zww): Szkieletowi wojownicy są niepodatni na zimno, elektryczność i *polimorfie*, a także posiadają niepodatności właściwe nieumarłym (patrz wcześniej, cechy nieumarłych).

Odporność na czary (zn): Szkieletowy wojownik zyskuje odporność na czary wynoszącą 13 + 1 na poziomie postaci.

Cechy nieumarłych: Szkieletowy wojownik jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze oraz na wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie wartości fizycznych atrybutów, wyszcząnianie atrybutów i energii, zmęczenie czy wyczerpanie. Ogromne obrażenia nie spowodują śmierci tej istoty. Nie można jej *wrsześcić*, a *smartwychwstanie* zadziała tylko, jeśli szkieletowy wojownik tego zechce. Wi-

dzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Atrybuty: Szkieletowy wojownik zyskuje +2 do Siły. Jako nieumarły nie posiada wartości Budowy.

Klimat/teren: Każdy region i podziemia.

Występowanie: Pojedynczo lub zespół.

Skala Wyzwania: Jak postać +1.

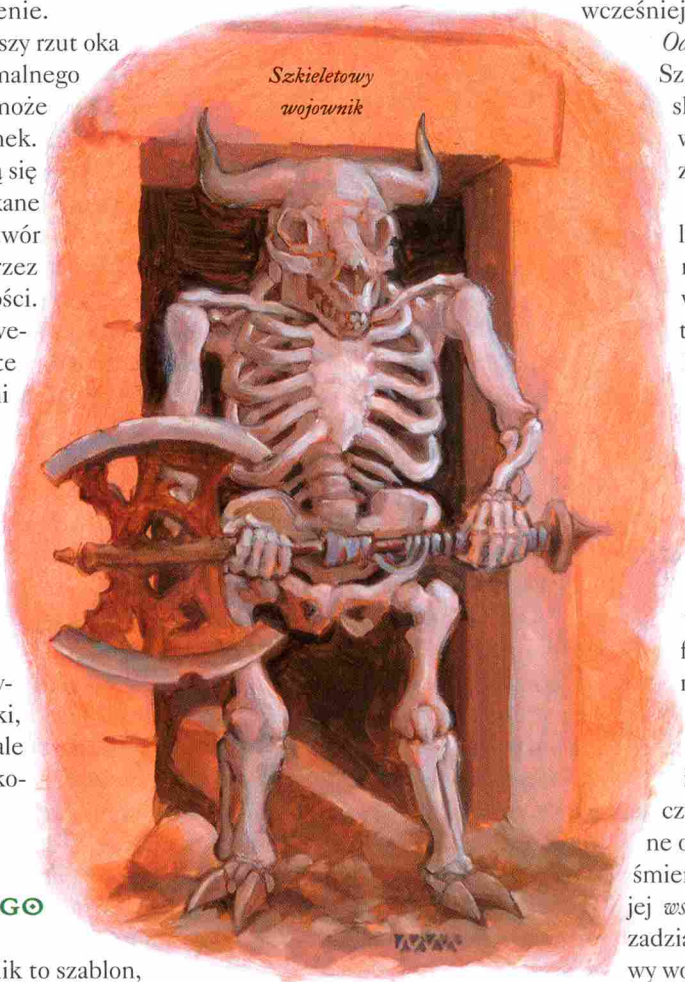
Skarb: Standardowy.

Charakter: Zawsze neutralny zły.

Rozwój: Zależnie od klasy postaci.

ZŁOŹE DIADEMY

Jeśli szkieletowego wojownika kreuje rycerz śmierci, twór musi służyć panu aż do zniszczenia (któregokolwiek z nich). Jeżeli jednak szkieletowy wojownik po-



TARMAK

Średni humanoid (człowiek)

Kostka Wytrzymałości: 1k8+1 (5 pw)

Inicjatywa: +4

Szybkość: 9 m (6 pól)

Klasa Pancerza: 15 (+5 barwy wojenne), dotyk 10, nieprzygotowany 15

Bazowy atak/zwarcie: +1/+2

Atak: miecz długi +2 wręcz (1k8+1)

Całkowity atak: miecz długi +2 wręcz (1k8+1)

Przeźródlenie/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: brak

Specjalne cechy: szybkie leczenie 5

Rzuty obronne: Wytr +3, Ref +0, Wola +0

Atrybuty: S 12, Zr 11, Bd 13, Int 9, Rzt 10, Cha 8

Umiejętności: Skakanie +5, Zastraszanie +3

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Skupienie na broni (miecz długi)

Środowisko: każdy region

Występowanie: oddział (2-12 zbrojnych i 1 dowódca), kompania (20-100 i 2-8 dowódców)

Skala Wyzwania: 1/2

Skarb: żaden

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +0

Tarmakowie lub Dzikusy – sprowadzeni z nieznanego wyspiarskiego kontynentu na dalekim wschodzie – dali się poznać mieszkańcom Ansalonu jako lud dziwny i nieokielznany. Po raz pierwszy pojawili się w armii Ariakana podczas Lata Chaosu, gdy czarni rycerze rozpoczęli podbój kontynentu.

Mierzają ponad 2,1 metra wzrostu i są potężnie zbudowani. Mają włochate ramiona i spiczaste uszy. Z pochodzenia są ludźmi, ale tak bardzo różnią się od swych pobratymców, że można ich uznać za osobną podrasę. Niewiele wiadomo rzeczy pewnych o ich kulturze. Ich język jest gardłowy, ale skomplikowany, podobnie jak i pismo. Tylko Ariakan i kilku jego wysokich rangą dowódców zdołało opanować tę mowę bez użycia magii.

Wśród tarmaków póki co nie było w ogóle osobników rzucających czary – a przynajmniej nigdy nie widziano w ogniu bitwy kogoś takiego.

Większość tarmaków napotkanych poza ojczyzną to zbrojni. Przedstawione tu statystyki dotyczą zbrojnego 1. poziomu. Dowódcy tej rasy to często barbarzyńcy.

traci skuteczność, nie zapewniając ani szybkiego leczenia, ani premii z naturalnego pancerza.

Tajniki wytwarzania tej farby wojennej znane są tylko tarmakom, którzy strzegą ich zazdrośnie jako świętych formuł. Dla potrzeb tworzenia farby zakłada się, że ma ona cenę rynkową 500 sz i wymaga udanego testu Rzemiosła (alchemii) o ST 25.

wstaje dzięki magii wtajemniczeń lub objawień, jego dusza zostaje uwięziona w złotym diademie, za pomocą którego później kontroluje się nieumarłego. Jeżeli nie ma przeciwnego rozkazu, szkieletowy wojownik zrobi wszystko, co w jego mocy, by odebrać złoty diadem i odzyskać wolną wolę. Złoty diadem tego nieumarłego w wielu aspektach przypomina relikwiarz licza.

Rzucający czary kreujący złoty diadem musi być kapłanem, mistykiem, czarodziejem lub zaklinaczem co najmniej 6. poziomu i posiadać atut Stworzenie cudownego przedmiotu. Koszt stworzenia złotego diademu to 60 000 stl oraz 2400 PD; diadem ma poziom czarującego równy poziomowi czarującego twórcy w chwili kreacji.

Fizycznie złote diademy to zwyczajne opaski ze złota o obwodzie dość dużym, by zmieściły się na głowę twórcy. Złoty diadem ma trwałość 10, 20 punktów wytrzymałości i ST zniszczenia 20.

PRZYKŁADOWY SZKIELETOWY WOJOWNIK

Grimix to minotaur barbarzyńca, który przeżył rozbicie okrętu u brzegów wyspy Twierdzy Burz. Lord Ausric, rycerz śmierci, rzucił mu wyzwanie. Grimix, nigdy niecofający się przed walką, starł się z rycerzem śmierci i szybko został pokonany. Ausric docenił odwagę minotaura w obliczu nieuchronnej klęski i przywrócił go z martwych jako szkieletowego wojownika, by służył w rozbudowującej się świątyni rycerza śmierci. Grimix nienawidzi swojego nieumarłego pana i przeklina własny los, ale jest z nim związany, póki jeden z nich nie zginie.

Grimix: męczyzna szkieletowy wojownik barbarzyńca 4; SW 5; średni nieumarły (udoskonalony humanoid [minotaur]); KW 4k12; pw 35; Ini +3, Szyb 12 m; KP 15 (dotyk 13, nieprzygotowany 12); atk +10 wręcz (1k12+6/×3, topór dwuręczny) lub +10 wręcz (1k6+6, bodnięcie) lub +10 wręcz (1k6+6 negatywna energia, dotyk); SA szal; SC cechy nieumarłych, niepodatności, nieświadomy unik, odporność na czary 17, RO 5/miażdżące; Char NZ; RO Wytr +4, Ref +4, Wola +4; S 22, Zr 17, Bd —, Int 12, Rzt 16, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +6, Skakanie +13, Spostrzegawczość +4, Sztuka przetrwania +12, Wspinaczka +13, Zastraszanie +12; Doskonalsza szarża byka, Potężny atak.

Niepodatności (zw): Grimix jest niepodatny na zimno, elektryczność i *polimorfie*, posiada też niepodatności właściwe nieumarłym.

Przedmioty: Topór dwuręczny.

⇒ Barwy wojenne tarmaków ⇒

Tarmakowie wytwarzają z mieszaniny owoców, żywicy i zgniecionych liści (rosnących na ich rodzinnej wyspie) niebieską farbę, którą malują ciała. Przybranie barw wojennych zapewnia stworzeniu premię z naturalnego pancerza +5 oraz szybkie leczenie 5. Gdy farba uleczy w sumie 20 obrażeń,



WALKA

Walczący tarmakowie to niezrównani żołnierze, zaskakujący łączący dzikość z dyscypliną. Walczą bez pancerzy – a nawet przeważnie bez ubrania – za to malują ciała ciemnoniebieską farbą o alchemicznym pochodzeniu.

Szybkie leczenie: Barwy wojenne tarmaków zapewniają im szybkie leczenie 5. Gdy farba uleczy w sumie 20 obrażeń, traci dalszą skuteczność, nie zapewniając ani szybkiego leczenia, ani premii z naturalnego pancerza wliczonej we wcześniejszych statystykach do KP.

Umiejętności: Tarmakowie otrzymują premię rasową +8 do testów Rzemiosła (alchemii) związanych z tworzeniem farby potrzebnej do malowania barw wojennych (patrz pobliska ramka).

THANOI (MORSOLUDŹ)

Średni humanoid-potwór (zimna)

Kostka Wytrzymałości: 3k8+9 (22 pw)

Inicjatywa: +1

Szybkość: 6 m (4 pola), pływanie 12 m

Klasa Pancerza: 15 (+1 Zr, +4 naturalny), dotyk 11, nieprzygotowany 14

Bazowy atak/zwarcie: +3/+6

Atak: maczuga dwuręczna +7 wręcz (1k10+3); lub kły +6 wręcz (2k4+3); lub krótka włócznia +4 dystansowo (1k6+3)

Całkowity atak: maczuga dwuręczna +7 wręcz (1k10+3) i kły +1 wręcz (2k4+3); lub kły +6 wręcz (2k4+3); lub krótka włócznia +4 dystansowo (1k6+3)

Przestrzeń/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: brak

Specjalne cechy: podtyp stworzenie zimna, długi oddech

Rzeczobronne: Wytr +2, Ref +4, Wola +1

Atrybuty: S 16, Zr 12, Bd 15, Int 6, Rzt 7, Cha 9

Umiejętności: Pływanie +11, Wspinaczka +7, Zachowanie równowagi +3

Atuty: Skupienie na broni (maczuga dwuręczna), Twardość

Środowisko: Każdy region w klimacie zimnym

Występowanie: pojedynczo, banda (2-4) lub gromadka (11-20 plus 150% niewalczących plus 2 sierżantów 2. poziomu i 1 przywódca 2-5. poziomu oraz 1-2 tresowane niedźwiedzie polarne)

Skala Wyzwania: 2

Skarb: standardowy

Charakter: zwykle neutralny zły

Rozwój: zależnie od klasy postaci

Dostosowanie poziomu: +2

Thanoi to brutalne dzikusy z Lodowej Ściany o budowie ciała nieco przypominającej ludzką, ale za to z głową, kłami i siłą morsa.

Wyprostowany thanoi mierzy do 2,4 metra wzrostu, ale niemal zawsze porusza się przygarbiony i na ugiętych kolanach – taka postawa wygląda niepraktycznie, ale jest najlepsza w często zdradliwym terenie rodzinnych ziem tych istot. Samice są wyraźnie mniejsze od samców, osiągając maksymalnie 1,8 metra wzrostu.

Kły u obu płci dosięgają 60 centymetrów długości, a za nimi mieszczą się tępe zęby zdolne kruszyć kości i skorupy. Thanoi mają pazurzaste stopy o groźnym wyglądzie, lecz te służą im tylko do poruszania się. Z kolei ich wielkie,

szponiaste łapy są zbyt niezgrabne do trzymania broni, z wyjątkiem tych największych i najprostszych.

Morsoludzie mają dostosowaną do

środowiska grubą skórę, pod którą znajduje się warstwa tłuszczu.

Nie korzystają z ubrań ani nieprzydatnych ozdób.

Niektóre noszą pasy do mocowania narzędzi lub broni, ale nie poza tym.

Na dietę thanoi składają się przede wszystkim ryby, dobowane z jezior odciętych w głębi lodowca. Niemniej morsoludzie to drapieżni mięsożercy, którzy jedzą każde dostępne mięso.

WALKA

Thanoi atakują wszystkich, w których widzą wrogów albo potencjalne źródło pożywienia. Ich rasa żywi wrodzoną nienawiść do osób rzucających zaklęcia. Atakują wówczas z wściekłością, chcąc pokonać je i zabić, zanim zdążą wyzwolić niszczycielską magię.

Długi oddech (zw): Thanoi są wyśmienitymi pływakami i potrafią wstrzymać oddech na 30 minut, zanim będą musieli wykonywać testy Budowy.

Podtyp stworzenie zimna (zw): Niepodatność na obrażenia od zimna. O połowę więcej (+50%)



Thanoi

PAW ŚPIENIA 1993

ran od ognia, bez względu na to czy dozwolony jest rzut obronny i bez względu na jego wynik.

Umiejętności: Thanoi otrzymują premię rasową +8 do testów Zachowania równowagi wykonywanych w celu uniknięcia poślizgnięcia się na lodzie.

SPÓŁECZNOŚĆ THANOI

Morsoludzie żyją tylko w zimnych regionach, na krach i lodowcach. Tworzą plemiona z natury koczownicze, nieustannie zmieniające tereny łowieckie i rybackie. Ich całe życie koncentruje się wokół zdobywania żywności.

Thanoi od niezliczonych wieków wojują z Ludem Lodu. Nie gromadzą skarbów, używają zaś lśniących monet i klejnotów najwyżej jako przynętę na ryby. Thanoi wychowują i tresują niedźwiedzie polarne, które służą im za tropicieli, wierzchowce i zwierzęta juczne.

THANOI JAKO POSTACIE TŁA

Ulubiona klasa thanoi to barbarzyńca. Większość przywódców tej rasy to barbarzyńcy lub wojownicy. Rzadka kasta samic thanoi staje się „kagogami” lub „leko-dawcami” (kapłankami Sargonnasa lub mistyczkami).

WIDMOWY SŁUGA

Widmowy sługa to dusza inteligentnego humanoida, który zmarł przed wypełnieniem ważnej przysięgi. Nawet po śmierci wiąże go dane przyrzeczenie albo misja powierzona za życia.

Widmowi słudzy wyglądają jak za życia, ale są niemal przezroczyści. Całe ubranie, pancerz czy broń posiadana w chwili śmierci zostają odtworzone w nowej, widmowej formie, tyle że teraz stanowią część nowej istoty i nie można ich od niej oddzielić.

Opisywane istoty mogą po śmierci wykazywać pewne zmiany osobowości. Zachowują część, ale niekoniecznie całość wspomnień – po śmierci ich myśli dominuje niewypełniona misja. Często nie da się jej wypełnić bez pomocy lub interwencji żyjących.

TWORZENIE WIDMOWEGO SŁUGI

Widmowy sługa to szablon, który można nałożyć na dowolnego humanoida, humanoida-potwora lub giganta (zwanego dalej stworzeniem bazowym). Typ stworzenia zmienia się na nieumarłego. Zachowuje ono statystyki i specjalne zdolności stworzenia bazowego, z następującymi różnicami.

Kostka Wytrzymałości: Wszystkie obecne i przyszłe KW zmieniają się na k12.

Szybkość: Szybkość stworzenia bazowego ulega podwojeniu, nie uwzględniając kary do prędkości wynikającej z pancerza lub ekwipunku. Widmowi słudzy są niewiarygodnie szybcy.

Klasa Pancerza: Widmowi słudzy tracą wszelkie premie z naturalnego pancerza do KP, a ich bezcielesne zbroje i tarcze także nie zapewniają żadnych premii do KP. Zyskują za to premię z odbicia równą premii z Charyzmy, a także zachowują premię ze Zręczności.

Ataki: Jeśli stworzenie bazowe w momencie śmierci było uzbrojone, zachowuje bezcielesną kopię danego oręża, który działa tak samo, jak za życia. Jeśli nie było uzbrojone, widmowy sługa nie może wykonywać ataków fizycznych.

Specjalne cechy: Widmowi słudzy zachowują wszystkie nadzwyczajne zdolności specjalne, jakie posiadali za życia. Po przemianie w nieumarłego tracą moc rzucania zaklęć oraz wszelkie zdolności nadnaturalne i czaropodobne. Zyskują zaś następujące zdolności specjalne.

Bezielesność (zn): Widmowy sługa może zostać zraniony jedynie przez inne istoty bezcielesne, magiczną broń (+1 lub potężniejszą) oraz magię. Nawet skutecznie zaatakowany czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń. Może na życzenie przenikać przez lite przeszkody, a jego ataki omijają zbroję. Zawsze porusza się, nie wywołując żadnych dźwięków.

Cechy nieumarłych: Widmowy sługa jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uspienie*, paraliż, oszromienie, choroby, efekty zabójcze oraz na wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrzymałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie wartości fizycznych atrybutów, wysączenie atrybutów i energii, zmęczenie czy wyczerpanie. Ogromne obrażenia nie spowodują śmierci tej istoty. Nie można jej *wszreszczyć*, a *zmartwychwstać* zadziała tylko, jeśli widmowy sługa tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

Niepodatność na odpędzenie (zw): Widmowego sługi nie da się odpędzić, skarcić, zniszczyć ani mu rozkazywać (jak to zwykli czynić kapłani czy paladyni).



Obsesja (zw): Wszyscy widmowi słudzy są związani jakąś niedokończoną sprawą i nie mają prawa wyruszyć na wędrówkę dusz zanim nie zwieńczą swej misji. A może to być cokolwiek – od badań i nauki w zatopionej bibliotece, poprzez strzeżenie konkretnego miejsca setki lat, aż po walkę w nieskończonym konflikcie na nawiedzonym polu bitwy.

Realizując ów specyficzny cel lub stając wobec przeszkód na drodze do jego osiągnięcia, widmowy sługa zyskuje premię z morale +2 do każdego testu umiejętności, atrybutów lub rzutu obronnego, który ma bezpośredni wpływ na cel lub na pokonanie przeszkody. Widmowy sługa filozof może zyskać premię do testów Wiedzy, a strażnik do testów ataków w obronie miejsca przed intruzami.

Odporność na czary (zn): Widmowy sługa zyskuje odporność na czary wynoszącą 12 + 1 na poziomie postaci lub Kostkę Wytrzymałości.

Atrybuty: Jak stworzenie bazowe, ale widmowi słudzy nie mają wartości Siły ani Budowy, a wartość ich Zręczności rośnie o +4.

Umiejętności: Jak stworzenie bazowe. Dodatkowo widmowy sługa zyskuje premię rasową +4 do testów Nasłuchiwanie, Spozstrzegawczości oraz Ukrywania się.

Występowanie: Pojedynczo.

Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +1.

Przykładowy widmowy sługa

Widmowi słudzy za życia mogli być kimkolwiek – od pomniejszego urzędnika po bohatera, potężnego paladyna. W niniejszym przykładzie bazowym stworzeniem jest człowiek, fachowiec 5. poziomu.

Ten widmowy sługa był niegdyś skrybą i archiwistą, który dla zysku dopuścił się fałszerstwa. Może dostarczyć pomocnych porad lub informacji poszukiwaczom przygód, którzy spotkają go w zarzębanych ruinach biblioteki, lecz jego nadrzędnym celem pozostaje stworzenie idealnych kopii wszystkich ksiąg w księgozbiore.

Dendrinch: mężczyzna widmowy sługa fachowiec 5; SW 5; średni nieumarły (udoskonalony humanoid [człowiek]); KW 5k12; pw 32; Ini +2; Szyb 18 m; KP 13 (dotyk 13, nieprzygotowany 11); atk +3 wręcz (brak); SA brak; SC bezcielesność, cechy nieumarłych, niepodatność na odpędzanie, obsesja, odporność na czary 17, widzenie w ciemnościach 18 m; Char PN; RO Wytr +1, Ref +3, Wola +5; S —, Zr 14, Bd —, Int 14, Rzt 13, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Fałszerstwo +11, Nasłuchiwanie +13, Spozstrzegawczość +13, Ukrywanie się +14, Wiedza (historia) +10, Wiedza (szlachta i władcy) +10, Wyczucie pobudek +9, Zawód (skryba) +9; Czujność, Skupienie na umiejętności (Fałszerstwo), Uniki.

Uwiązanie (zw): Nie może oddalić się na więcej niż 300 metrów od miejsca swej śmierci. Jeśli wypełni zadanie, które trzymało go w postaci wid-

mowego sługi lub gdy ktoś rzuci nań *przełamanie klątwy*, jego dusza uwolni się i dołączy do wędrówki.

Bezcieleśność (zn): Widmowy sługa może zostać zraniony jedynie przez inne istoty bezcieleśne, magiczną broń (+1 lub potężniejszą) oraz magię. Nawet skutecznie zaatakowany czarem lub magiczną bronią o materialnym źródle ma szansę 50% na to, że nie otrzyma obrażeń. Może na życzenie przenikać przez lite przeszkody, a jego ataki omijają zbroję. Zawsze porusza się, nie wywołując żadnych dźwięków.

Obsesja (zw): Zyskuje premię z morale +2 do każdego testu umiejętności, atrybutu, testu ataku lub rzutu obronnego, który pomaga w uporczywym wysiłku tworzenia fałszywych kopii.

Cechy nieumarłych: Widmowy sługa jest niepodatny na efekty wpływające na umysł, trucizny, *uśpienie*, paraliż, oszołomienie, choroby, efekty zabójcze oraz na wszystkie efekty wymagające rzutu obronnego na Wytrwałość (chyba że działają też na przedmioty lub są nieszkodliwe). Nie wpływają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie wartości fizycznych atrybutów, wysączenie atrybutów i energii, zmęczenie czy wyczerpanie. Ogromne obrażenia nie spowodują śmierci tej istoty. Nie można jej *wsrzesić*, a *zmarłychwstanie* zadziała tylko, jeśli widmowy sługa tego zechce. Widzi w ciemnościach (zasięg 18 metrów).

ŻYCIOKRADCA

Średni przybysz (chaotyczny, pozaplanarny, zły)

Kostka Wytrzymałości: 9k8+9 (49 pw)

Inicjatywa: +3

Szybkość: 6 m (4 pola)

Klasa Pancerza: 16 (-1 Zr, +7 naturalny), dotyk 9, nieprzygotowany 16

Bazowy atak/zwarcie: +9/+9

Atak: dotyk +12 wręcz (1k4 i 2 negatywne poziomy)

Całkowity atak: dotyk +12 wręcz (1k4 i 2 negatywne poziomy)

Przeźródlenie/zasięg: 1,5 m/1,5 m

Specjalne ataki: Tworzenie pomiotu, wysączenie energii

Specjalne cechy: lustrzane portale, niewidzialność

Rzuty obronne: Wytr +7, Ref +5, Wola +9

Atrybuty: S 17, Zr 8, Bd 13, Int 14, Rzt 13, Cha 12

Umiejętności: Ciche poruszanie się +13, Nasłuchiwanie +13, Przeszukiwanie +14, Skakanie +15, Spozstrzegawczość +13, Ukrywanie się +13, Wiedza (plany) +14, Wspinaczka +5, Wyczucie pobudek +13, Zastraszanie +13

Atuty: Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak, Ukradkowość, Żelazna wola

Środowisko: Każdy region lub podziemia

Występowanie: Pojedynczo lub gromadka (2-5)

Skala Wyzwania: 6

Skarb: Żaden

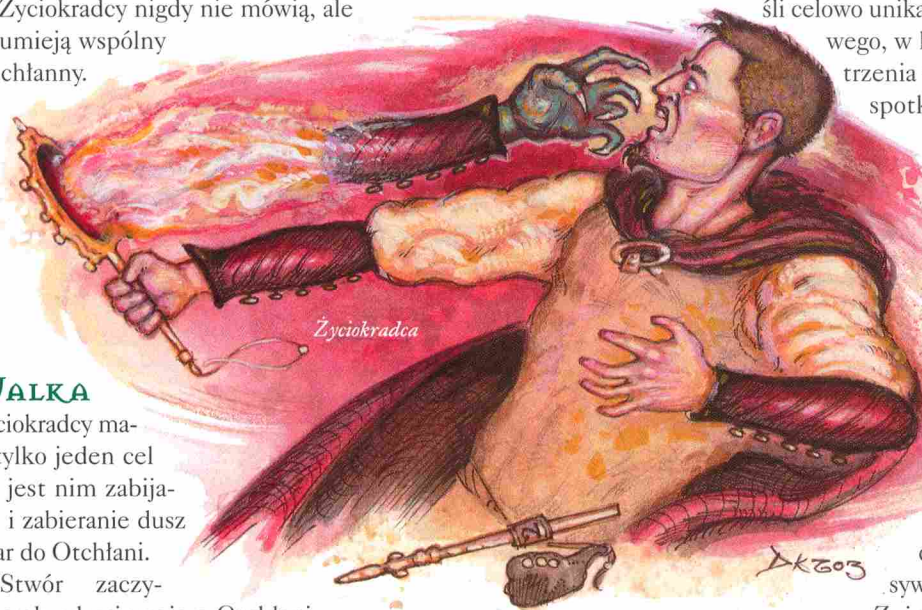
Charakter: Zawsze chaotyczny zły

Rozwój: 10-12 KW (średni); 13-15 KW (duży)

Życiokradcy to zwiastuni zła, mieszkający na obrzeżach Otchłani. Mogą przedostawać się na Krynn wyłącznie przez powierzchnie odbijające obraz, jak lustra czy stawy.

W naturalnej postaci życiokradca wygląda jak bezkształtny cień, chociaż jest jak najbardziej lity, materialny. Za to podczas polowania staje się niewidzialny, można go dostrzec tylko w lustrze czy innej odbijającej powierzchni, a przybiera wówczas wygląd obranej za cel ofiary. Życiokradca wygląda jak jej wynędzniała, blada kopia o mętnych i martwych oczach. Gdy napotka wzrok ofiary, wykrzywia twarz w okrutnym uśmiechu.

Życiokradcy nigdy nie mówią, ale rozumieją wspólny i otchłanny.



WALKA

Życiokradcy mają tylko jeden cel – a jest nim zabijanie i zabieranie dusz ofiar do Otchłani.

Stwór zaczyna atak od zajrzenia z Otchłani na Plan Materialny. Czyni to tworząc uśpiony portal poprzez lustro lub inną odbijającą obraz powierzchnię na Planie Materialnym. Jeśli widzi potencjalną ofiarę, przyjmuje jej wygląd, będąc widocznym tylko i wyłącznie dla niej – i to tylko wtedy, gdy ofiara spogląda w lustro. Jeśli potencjalnych nieszczęślików jest kilka, życiokradca atakuje najbliższą lub wybiera przypadkowo. Gdy ofiara napotka wzrok życiokradcy, stwór wpija się w nią spojrzeniem, przenika przez portal i atakuje.

Na Planie Materialnym życiokradca jest niewidzialny. Może go dostrzec jedynie ofiara, i to tylko w odbiciu w lustrzanej powierzchni. W ręce stwora ukazuje się odbicie broni posiadanej przez ofiarę – a gdy ta jest nieuzbrojona, potwór atakuje bez broni. Bez względu na materialną postać ataku, życiokradca stosuje zawsze atak dotykowy.

Lustrzane portale (zn): Na życzenie życiokradca może stworzyć dwukierunkowy portal łączący Otchłań z odbijającą obraz powierzchnią na Planie Materialnym, na przykład z lustrem albo spokojną powierzchnią wody. Zdolność działa tak czar *wrota*, ale przez lustrzany portal przejść może tylko opisywany stwór i niesione przezeń obiekty.

Lustrzana powierzchnia musi być dość duża, by życiokradca przez nią przeszedł (bok co najmniej 75 centymetrów). Stwór może użyć odbijającej powierzchni nawet wtedy, gdy nie aktualnie się w niej nie odbija (na przykład w ciemnym pokoju).

Portal początkowo jest uśpiony. Życiokradca ma prawo podglądać i podsłuchiwać Plan Materialny przez lustrzane płaszczyzny, ale nie może przedostać się na drugą stronę. Aby portal w pełni się otworzył, w lustro musi zajrzeć humanoidalne stworzenie i napotkać wzrok stwora. Spoglądająca w lustrzane odbicie ofiara napotyka wzrok życiokradcy automatycznie, chyba że specjalnie wystrzeżga się patrzenia w oczy odbicia – jeśli celowo unika kontaktu wzrokowego, w każdej rundzie patrzenia w lustro szansa na spotkanie się spojrzeń wynosi 50%.

Gdy życiokradca otworzy portal, może przejść w dowolną stronę w akcji ruchu. Portal pozostaje otwarty nieskończenie długo, ale działa tylko dla opisywanego stwora.

Zniszczenie lustrzanej powierzchni wykorzystanej przez życiokradcę zamyka portal. Stwór może otworzyć nowy, jeśli ma dostęp do innej odpowiedniej powierzchni. Każdego dnia, którego życiokradca nie może dostać się do Otchłani, wartość jego Budowy ulega obniżeniu o 1k6.

Niewidzialność (zn): Życiokradcy są niewidzialni. Widzą ich tylko obrane za cel ofiary, i to tylko w odbijających powierzchniach. Nieszczęślik może wskazać położenie życiokradcy, jeśli widzi gdzieś jego odbicie, ale nawet wówczas stwór korzysta z całkowitego ukrycia (ryzyko chybienia 50%).

Tworzenie pomiotu (zn): Jeśli stwór zabije jakąś istotę wysączając energię, porywa ją i wycofuje się przez ten lustrzany portal, który pozwolił mu wkroczyć na Plan Materialny. Jeżeli uda mu się zabrać ofiarę do Otchłani, po 1k4 dniach staje się ona życiokradcą. Zabicie stwora lub zniszczenie lustrzanego portalu pozostawia zabita istotę na Planie Materialnym, gdzie jest po prostu martwa.

Wysączenie energii (zn): Żywe istoty trafione atakiem dotykowym życiokradcy otrzymują dwa negatywne poziomy. ST rzutu obronnego na Wytrwałość wykonywanego w celu usunięcia negatywnego poziomu wynosi 15. ST oparto na Charyzmie.

ROZDZIAŁ ÓSMY

*W płonącym domu
w zdruzgotanym kraju
ujrząysz – przybywamy
w cieniu skrzydeł
przymiewając słońce
przyslaniając księżyc
na tle krwawego nieba rozkwitając
w ogniu i niepokoju.*

*Nikt z was wszak nie oczekiwał
podniebnych lotów i zaćmienia
pierwszego ognia na strzechach
waszych wiosek i domów;
Nikt z was przecież nie przewidział
tego ognia i czasu przemian
oddechu roku co nadchodzi
i co mija
ponad wami, poprzez was
bez nadziei
bez wspomnień żalu i utraty.*

*Nie mówcie dzieciom
żęście zrozumieli
wybuch powietrza i światła
ostatni niepokromiony żar
spod skrzydeł
co przemknęły ponad wami;
wybuch czerwonego wiatru
jak ogień w suchych ostach.
Niech nie pamiętają o nas
abyśmy po powrocie
wzięli naznaczoną cenę
od miedzi aż po diament;
aby nad waszym krajem
wzrosły wżwyż kolce drzew
ponad ginącym czasem
gdy przeszłość i przyszłość
ogarnie jeden płomień.*

Michael Williams „Siedem hymnów
smoka: Nadejście”

*Niech smoki zawsze latają
w twych snach.*

Margaret Weis i Tracy
Hickman „Smoki
letniego płomienia”

S Smoki są
prawdziwy-
mi dziećmi
Krynnu, zrodzonymi
z esencji świata
i z potęgi żywiół.

Ich pobratymcy z innych
światów mają naturę samotni-

ków, na ogół mieszkają z dala od ludzi i nie interesują się tym, co dzieje się wokół. Smoki Krynnu wręcz przeciwnie – ingerują w sprawy śmiertelnych w służbie dobra lub zła, odpowiednio do swej natury.

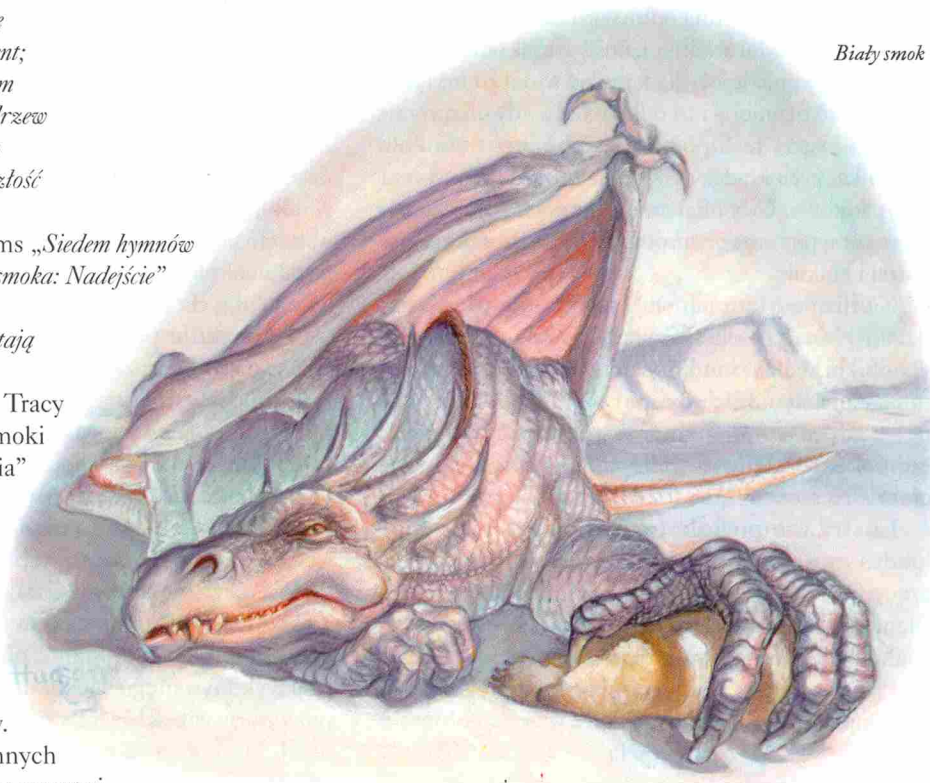
CHROMATYCZNE SMOKI

Przez pierwsze cztery wieki chromatyczne smoki Krynnu służyły sprawom Takhisis, Królowej Ciemności. Ścisłe zorganizowane pod jej przywództwem, usilnie próbowały sprawić, by bogini powróciła do świata. Często współpracowały z bóstwami i humanoidami, którzy sympatyzowali z ich planem. Z kolei smoki metaliczne, dowodzone przez Paladine’a, wspólnie z ludzkością i z bóstwami Dobra starały się nie dopuścić do powrotu Takhisis, który zachwiałby równowagę.

Poszukiwacze przygód mogą spotykać smoki na Krynnie w każdej części świata. Zależnie od charakteru spotkania, gad może okazać się pomocny lub groźny, wyniosły lub przyjazny. Będzie zażartym obrońcą lub nie mniej zażartym mordercą. Kompletnie statystyki i reguły dotyczące smoków podano w *Księdze Potworów*. Tutaj przedstawiono zaś ogólny przegląd różnych gatunków smoków, ze wskazaniem różnic pomiędzy standardowymi a krynnskimi.

BIAŁE SMOKI

Białe smoki – zimne i okrutne jak klimat, w którym się osiedliły – to najrzadsze i najbardziej samotnicze spośród chromatycznych.



Biały smok

Inne smoki uważają te stwory za tępe i głupie, tym bardziej, iż prawie nie wykazują one zainteresowania sprawami tego świata. Nie lubią towarzystwa żadnych żywych istot, w tym pobratymców, trudno więc wykorzystać je jako siłę militarną. Podczas wojny lancy służyły jako zwiadowcy i kazano im strzec regionu Lodowej Ściany przed atakiem – i był to mniej więcej szczyt ich obowiązków.

Te gady mówią sekretnym językiem smoków. Niektóre osobniki mogą znać jeden lub dwa języki humanoidów, ale nigdy biegle.

Białe smoki gnieźdzą się w lodowych pieczarach w mroźnych klimatach, jak Lodowa Ściana w południowym Ansalonie. Nie znoszą ciepła ani światła słońca i najpilniej unikają, tak jednego jak i drugiego. Tylko zagrożenie lub srogie okoliczności są w stanie wypędzić je ze skutych lodem terytoriów, a nawet wówczas szybko powracają. Długotrwałe narażenie na światło słońca i wyższą temperaturę grozi im osłabieniem oraz śmiercią.

Opisywane smoki są z natury ospale i poświęcają na polowania jak najmniej energii. Lubią leżeć w zasadzce, licząc na zaskoczenie ofiary. Gdy walka przybierze niekorzystny dla nich obrót, wycofują się do siedliska, by zaleczyć rany i rozpamiętywać popełnione błędy.

Ze względu na niską inteligencję białe smoki nie są zbyt biegle w rzucaniu czarów. Podziwiają jednak magię i można je nakłonić do służby dowolnemu czarodziejowi, który wytrzyma życie w tak surowym klimacie.

BŁĘKITNE SMOKI

Smoki błękitne – lub niebieskie, jak je niektórzy zwą – są bardziej gadatliwe i towarzyskie od czarnych (i od wszystkich innych chromatycznych), dobrze dogadują się z różnymi istotami, w tym swymi pobratymcami (zwłaszcza tej samej barwy co oni). Dlatego błękitny smok doskonale nadaje się do wal-

Błękitny smok



ki powietrznej, zarówno w parze ze smoczym jeźdźcem, jak i w zwartym oddziale gadów tej barwy.

Niniejsze smoki z dumą służą Ciemności. Zawsze darzyły Takhisis podziwem i szacunkiem. Są skłonne podporządkować się przywódcy-humanoidowi, ale tylko takiemu, który udowodni, że jest tego godzien.

Błękitne smoki są nieustraszone i od swych przywódców również oczekują odwagi. Odmawiają służby każdemu, kto okaże oznaki tchórzostwa. Nie akceptują nieumiejętnych ani lękliwych jeźdźców. Zdarza się, że taki osobnik znika w niewyjaśniony sposób podczas bitwy, w których nie wykazał się walecznością.

Z drugiej zaś strony, błękitny smok potrafi być niezłomnie wierny jeźdźcowi, który zyskał sobie jego podziw. Po stracie takiego towarzysza gad często odczuwa żal.

Błękitne smoki są wierne również partnerom. Pary tych gadów często walczą i żyją razem. Biada osobie czy stworzeniu, które zabije partnera takiego smoka. Pozostały przy życiu „wdowiec” nie spoźnie, póki nie znajdzie i nie zniszczy zabójcy.

Rzeczone smoki lubią żyć na obszarach pustynnych, lecz umieją dostosować się do niemal każdych warunków. Mogą nawet zamieszkać w „stajniach” w towarzystwie pobratymców. Cenią porządek oraz dyscyplinę i lubią wojskowy tryb życia.

Błękitne smoki znają sekretny język smoków oraz języki humanoidów, ucząc się zwłaszcza mowy swych dowódców i jeźdźców. Biegle posługują się magią. Wybierają na ogół czary przydatne w walce.

W bitwie są bezwzględni i okrutni. Nigdy nie dają ani nie oczekują pardonu. Wycofują się rzadko, nawet w obliczu przegranej, chyba że otrzymają taki rozkaz od darzonego szacunkiem zwierzchnika.

CZARNE SMOKI

Czarne smoki są złe i przebiegłe, najbardziej egocentryczne ze wszystkich chromatycznych. Dbają jedynie o własne plany i knowania. Służyły Takhisis wyłącznie ze strachu i nienawiści, bez cienia szczerzej lojalności względem bogini czy jej interesów. Nawet Królowa Ciemności nigdy nie darzyła ich pełnym zaufaniem.

Niniejsze smoki pogardzają i nienawidzą całej ludzkości, więc nie nadają się do współpracy z tymi istotami ani z żadną inną rasą Krynnu. Te spośród czarnych smoków, które niechętnie przystały na współpracę ze smoczymi arcywładcami podczas Czwartego Wieku, otrzymywały zadania, przy wypełnianiu których nie musiały kontaktować się z ludźmi. Na przykład, strzeżenie cennych artefaktów lub dostarczanie informacji.

Ze względu na awersję do światła, czarne smoki najchętniej osiedlają się na mrocznych, ponurych bagnach i moczarach, w podziemnych ruinach lub jaskiniach. Jeśli nie znajdą miejsca, które by im odpowiadało, stwarzają sobie własne bagna za pomocą *zepsucia wody*.

Potrafia mówić i znają sekretny język smoczej rasy. Nienawidzą jednak wszystkich istot, w tym własnych pobratymców, więc każdego (nawet partnerów) traktują podejrzliwie. Żyją w przekonaniu, że ktoś nieustannie knuje spiski przeciwko

Czarny smok



nim, więc uczą się obcych języków, choćby dla samego szpiegowania i podsłuchiwania.

Czarne smoki biegle władają magią, a do ich ulubionych czarów należy *ciemność*. Ruszając do ataku niemal zawsze najpierw rzucają właśnie to zaklęcie, by przerazić i zdezorientować wrogów. W gruncie rzeczy są tchórzami, lękając się wyrównanej walki. Chcąc zwyciężyć, uciekną się do wszelkich środków, nie wylęczając oszustwa, podstępów i zdrady.

Gdy szala bitwy przechyliła się na niekorzyść czarnych smoków, ratują się ucieczką, nurkując głęboko w ciemne odmęty bagien lub skrywając się w mrokach własnej siedziby. Tam czekają, aż niebezpieczeństwo minie. Jednak żaden czarny smok nigdy nie zapomina takiego poniżenia. Przeciwnik, który go upokorzył, powinien mieć się na baczności przed odwetem.

CZERWONE SMOKI

Największe z chromatycznych smoków, przez co budzą największe przerażenie. Nie cierpią humanoidów, lecz mogą niekiedy sprzymierzyć się z osobą, z którą dzielą cele i aspiracje, między innymi żądę władzy. Czerwone smoki czciły królową Takhisis, służąc jej z daleko idącym oddaniem. Władcy bardzo je sobie cenili, często łącząc je w pary z ulubionymi humanoidami, każąc im współdziałać w obronie jej mrocznych interesów.

Niniejsze smoki są nadzwyczaj inteligentne, biegle w strategii i taktyce militarnej. Talent wojskowy łączy z ogromną mocą i okrucieństwem. Czerwone smoki są w stanie puścić z dymem całe miasto i w razie potrzeby nie zawahają się tego zrobić.

Czerwone smoki lubują się w bogactwie. Gromadzą skarby nie tyle nawet dla ich wartości finansowej, co jako namacalne świadectwo władzy, jaką sprawują nad całymi społecznościami. Gdy któryś z nich nie ma potrzeby niszczyć miasta, najprawdopodobniej zmusi mieszkańców do płacenia haraczu.

Dzięki wysokim uzdolnieniom magicznym czerwone smoki umieją także zmusić opornych do służby i posłuszeństwa za pomocą czarów.

Te gady mówią tajnym językiem smoków, płynnie posługują się także niemal wszystkimi ważnymi językami Ansalonu.

W obliczu przeważających sił wroga czerwone smoki doceniają znaczenie strategicznego odwrotu. Intelligentny przed-

LARS



Czerwony smok

stawiciel tego gatunku rusza do bitwy, mając w zanadrzu kilka planów ucieczki. Prawie nie sposób wziąć je z zaskoczenia czy osłabić ich ostrożność.

Czerwone smoki żyją na terenach górzystych, kryjąc ogromne cielska w jaskiniach. Są z natury samotnikami, jednak czasem gromadzą się w grupy dla osiągnięcia wspólnego celu. Miało to miejsce podczas wojny lancy, gdy sprzymierzyły się ze smoczymi arcywładcami w wysilkach zmierzających do sprowadzenia królowej Takhisis z powrotem na świat.

Spśród wszystkich smoków chromatycznych to właśnie czerwone mają naj-

większą wiedzę i zrozumienie humanoidów, a zwłaszcza ludzi. Potrafią także skutecznie ukrywać swą naturę po przybraniu humanoidalnej postaci. Używają tej wiedzy i umiejętności do manipulowania osobami, z którymi wiążą je jakieś przedsięwzięcia.

ZIEŁONE SMOKI

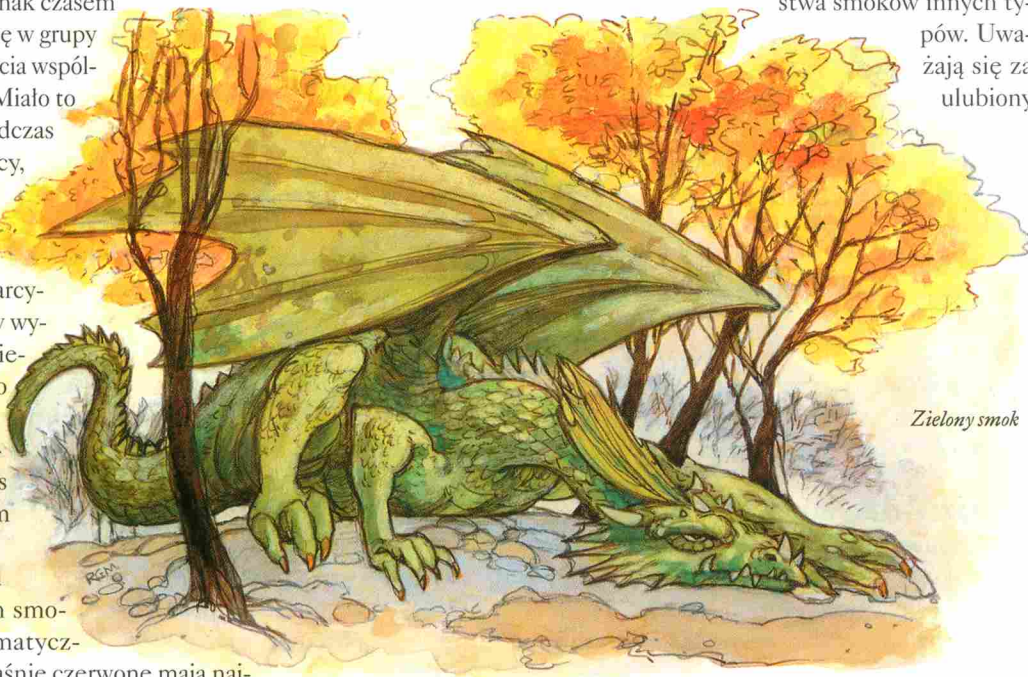
Okrucieństwo i zło zielonych smoków, podstępnych i skrytych, budzą strach nawet pośród nich samych. Uważają się za najdoskonalsze istoty Krynnu, więc rzadko wykonują rozkazy humanoidów. Czynią to tylko wówczas, gdy są przekonane, że dana osoba jest warta takiej lojalności.

Aroganckie zielone smoki nie widzą powodu, by ryzykować własną cenną skórę w krwawej walce. O wiele bardziej wolą chwycić nieostrożnych przeciwników, wykorzystując swe wyjątkowe umiejętności magiczne. Uwielbiają zadawać męczarnie – zarówno fizyczne, jak i psychiczne – i często opracowują niezwykle wymyślne metody torturowania ofiar.

Rzeczono gady mówią sekretnym językiem smoków. Niektóre osobniki zniżają się do nauki jakiegoś języka humanoidów, jeśli mają ku temu jakiś ważny powód.

Zielone smoki wolą chwycić ofiary żywcem, a potem dręczyć je straszliwymi torturami. Żyją na terenach lesistych, więc często wchodzą w konflikt z elfami, które darzą szczególną nienawiścią.

Niniejsze gady tolerują w pobliżu obecność innych osobników tego samego koloru, ale nie lubią towarzysztwa smoków innych typów. Uważają się za ulubiony



Zielony smok

gatunek Królowej Ciemności, lecz nie darzą jej większym szacunkiem. Plaszczą się przed nią, gdy bogini patrzy, ale urągają jej, gdy tylko się odwróci.

Gdy zielone smoki zaczęły przegrywać walkę, wycofują się bez wahania. Mają o sobie zbyt wysokie mniemanie, by narażać świat na utratę tak cennych istot.

MEŁALICZNE SMOKI

Metaliczne smoki wspomagają bóstwa Dobra w utrzymywaniu równowagi, zwalczając zapędy Zła do panowania nad światem. Szczególnie interesują się losem Krynnu i jego humanoidalnych mieszkańców.

Czasami dbałość ta miewa tragiczne skutki.

Gdy Huma przegnał Takhisis i jej sługi z powrotem w głąb Otchłani, Paladine nakazał metalicznym smokom odejść, by zachować równowagę. Dobre gady zapadły w sen, w trakcie którego w pewnym sensie stały się nieodłączną częścią świata. Gdy Takhisis poczęła przygotowania do powrotu, rozkazała przedstawicielom chromatycznych odmian najechać Smocze Wyspy i skraść jaja ich dobrych pobratymców.

Metaliczne smoki zbudziły się podczas Wieku Rozpaczy i odkryły zniknięcie swych dzieci. Takhisis obiecała zwrócić im je nienaruszone, pod warunkiem, że nie wezmą udziału w nadchodzącej wojnie. Metaliczne gady, nie mając innego wyjścia, przystały na to, niechętnie składając przyrzeczenie neutralności.

Niemniej część tych istot nie mogła siedzieć bezczynnie i patrzeć, jak siły zła obejmują świat we władanie. Jeden z nich, srebrna smoczyca imieniem D'Argent, złamał przysięgę, ponownie przynosząc światu wiedzę o legendarnych *smoczycach lancach*. Wówczas metaliczne smoki odkryły, że złożone przyrzeczenie nic dla Takhisis nie znaczyło. Ich jaja spaczyła magia zła. Dzieci metalicznych smoków przemieniły się w stworzenia znane jako smokowcy.

Gdy perfidia Królowej Ciemności wyszła na jaw, metaliczne smoki ruszyły na wojnę, dysząc żądzą zemsty za utracone na zawsze potomstwo.

MIEDZIANE SMOKI

Mimo ogólnie dobrej natury, z upodobaniem do żartów i psikusów, miedziane smoki mają niemiły pęd do gromadzenia bogactwa. Na prośbę o pomoc każdy z nich nieodmiennie odpowiada pytaniem „A co ja będę z tego miał?”.



Miedziany smok

Opisywane smoki żyją w jaskiniach w regionach górzystych. Często budują zawile, skomplikowane labirynty dla lepszej ochrony przepastnych skarbów. Na nieszczęście, wybór tego rodzaju miejsc zamieszkania często naraża miedziane na konflikt z czerwonymi. Niemniej pierwsze z wymienionych są przebiegłe i wiedzą, że nie mają zbyt wielu szans w otwartej walce z masywnymi, potężnymi złymi smokami. Pozbywają się zatem wroga za pomocą innych, dyskretniejszych metod.

Miedziane smoki lubią żarty, sztuczki i figle, chętnie „zabawiają się”, niczego niepodjęziewającymi podróżnikami, płatając im psikusy lub racząc najnowszymi żartami słownymi czy limerykami. Łatwo jednak wpadają w gniew, gdy publiczność nie śmieje się gromko z żartów, bądź nie wynagradza ich podarkami w postaci skarbów lub pieniędzy.

Rzeczono gady mówią sekretnym językiem smoków oraz szerokim wachlarzem języków humanoidów. Starsze osobniki często znają niemal co do jednego wszystkie dowcipy, anegdoty i sprośne piosenki, które przewinęły się przez całą historię Ansalonu. Bywało nawet, że miedziane smoki darowały życie ogrom czy minotaurom, które umiały opowiedzieć nowe, dobre kawały.

Miedziane smoki świetnie potrafią drwić z wrogów, doprowadzając ich do szalu, w którym nie są w stanie myśleć i działać racjonalnie. Pod tym wzglę-

dem przypominają kenderów. Podobno nie ma nic zabawniejszego, niż turniej wyzywek między miedzianym smokiem a przedstawicielem wspomnianej rasy.

Na ogół niniejsze smoki chętnie pomagają podróżnikom, jeżeli tamci służą dobrej sprawie i odpowiednio płacą. Niezależnie od wielkości wynagrodzenia, nigdy nie angażują się po stronie Zła. Jednakże zawsze dbają o zysk i za pomoc udzieloną potrzebującym często domagają się znacznej nagrody – nawet, jeśli owi potrzebujący wcale nie prosili o smoczą pomoc.

MOSIĘŻNE SMOKI

Gadatliwe i towarzyskie mosiężne smoki mają jedną wielką wadę – uwielbiają słuchać swego głosu. Najchętniej spędzałyby całe dni plotkując o wszystkim i o wszystkich z każdym, kogo dadzą radę schwytać lub nakłonić do słuchania. Taki smok niemal przedkłada gadanie nad jedzenie.

Opisywane stworzenia żyją w suchym, słonecznym klimacie w wysoko położonych jaskiniach. Z dobrych punktów obserwacyjnych wypatrują podróżnych. Gdy któryś z nich dostrzeże grupę humanoidów, pikuje na nich z wysokości i – czy są to wrogowie, czy przyjaciele – usiłuje nawiązać konwersację.

Mosiężny smok może odeprzeć jeden czy dwa ataki, nie przerywając potoku słów. Podejmuje walkę dopiero wtedy, gdy się

przekona, że oponentów nie interesuje, co ma do powiedzenia. A nawet wtedy umie uciszyć przeciwnika gazem usypiającym – po czym budzi ofiarę i podejmuje na nowo konwersację od momentu, w którym ją przerwano. Samiec i samica przez większość czasu żyją osobno, by miały sobie o czym opowiadać, gdy się spotkają.

Ponieważ mosiężne smoki osiedlają się na takich samych terenach co błękitne, gatunki te są zaprzysięgłymi wrogami. Mówi się, że drugie z wymienionych to jedyne istoty na Krynnie, z którymi opisywane gady nie mają ochoty rozmawiać.

Mosiężne mówią sekretnym językiem smoków i zazwyczaj biegle znają większość języków humanoidów. Zawsze chętnie poznają nowe formy mowy, a nauczycieli nowych języków często wynagradzają. W zasadzie nie słuchają i nie wykonują rozkazów, a trudno im przestać gadać na dość długą chwilę, by oddać cześć jakiemuś bóstwu.

SPIŻOWE SMOKI

Spiżowe smoki aktywnie angażują się w sprawy ludzkości. Wiadomo także, że w fałszywej postaci przenikają do społeczeństw humanoidów. Posuwają się nawet do przybierania postaci zwierzątek domowych.

Opisywane istoty darzą sympatią wszystkie gatunki zwierząt i często zbaczają z drogi, by nie skrzywdzić lub nie zabić żywych stworzeń. Uważają się za obrońców życia zwierzęcego, żywią więc niechęć do myśliwych, łowców i kłusowników wszelkich ras. Bywa, że wypłaszają stada bydła i owiec, by ocalić je przed rzeźnickim nożem.

Spiżowe smoki żyją w pobliżu dużych zbiorników wodnych lub oceanów,



Mosiężny smok



Spizowy smok

gdzie mają pod dostatkiem zapasów żywności w postaci wodnych roślin i ryb. Szczególnie gustują w mięsie rekinów.

Te gady fascynuje wojna i bitwy – co dziwi w zestawieniu z miłością do zwierząt. Często biorą udział w militarnych działaniach, stając po stronie, którą uznają za dobrą i prawą. Przez lata obserwacji i studiowania sztuki wojennej rozwinęły doskonały zmysł strategiczny i taktyczny. Często za darmo udzielają porad dowódcom wojskowym. Ten, który skorzystał z ich porad, niemal nigdy tego nie żałuje.

Spizowe smoki podporządkowują się rozkazom, ale jeśli sądzą, że są one błędne, bez wahania mówią o tym wprost. W bitwie walczą dzielnie i nie wycofują się, chyba że odwrót jest korzystnym posunięciem taktycznym albo gdy szanowany zwierzchnik wyda taki rozkaz.

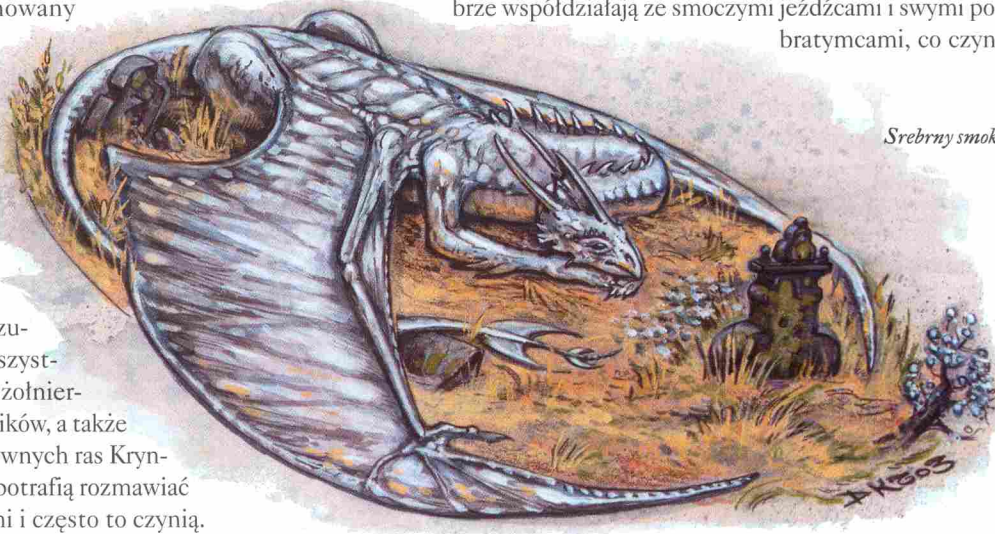
Opisywane gady mówią sekretnym językiem smoków, umieją się także porozumiewać we wszystkich językach żołnierskich i najemników, a także w mowach głównych ras Krynnu. Poza tym potrafią rozmawiać ze zwierzętami i często to czynią.

Spizowe dobrze współdziałają ze smoczymi jeźdźcami i odgrywały aktywną, ważną rolę we wszystkich smoczyczych wojnach w dziejach świata.

SREBRNE SMOKI

Cieszą się największym uwielbieniem spośród wszystkich smoków Krynnu i najłatwiej się z nimi porozumieć. Umieją przeistoczyć się w humanoidów, a szczególnie gustują w postaciach elfów i ludzi. Niektóre srebrne smoki chyba nawet wolą ciała humanoida od własnego i mogą pozostawać w ludzkiej postaci przez długi czas. Zdarza się nawet, że zakochują się w humanoidach.

Opisywane istoty zawsze o chętnie pomagają potrzebującym i wspierają walczących z siłami Zła. Dobrze współdziałają ze smoczymi jeźdźcami i swymi bratymcami, co czyni



Srebrny smok

z nich wyśmienitych wojowników przestworzy. Ulubiona taktyka srebrnych smoków zaczyna się od ukrycia w chmurach, skąd rzucają się zniemacka na zaskoczonych wrogów, atakując z góry i od tyłu. Z natury nie są agresywne, lecz w potrzebie ruszają do walki i biją się sprawnie.

Niniejsze gady najchętniej gnieźdzą się wysoko w górach, gdzie często stają naprzeciw smokom czerwonym. Mniejsze srebrne rzadko podejmują walkę jeden na jednego. Do bitwy z czerwonymi zbierają się w grupy i ściągają sojuszników humanoidów.

Rycerze solamnijscy wysoko sobie cenią srebrne smoki, które odwzajemniają tę sympatię. Historia o szlachetnym rycerzu Humie i o zakochanej w nim srebrnej smoczycy przeszła do legendy.

Opisywane stworzenia mówią sekretnym językiem smoków oraz językami niektórych humanoidów, szczególnie solamnijskim i dialektami elfickiego.

ZŁOTE SMOKI

Najmądrzejsze, najinteligentniejsze ze wszystkich smoków, pełne królewskiego majestatu. Smukłe, zwinne i olśniewająco piękne. Złote smoki są strażni-



Złoty smok

kami sprawiedliwości i obrońcami niewinnych, a także wrogami wszystkich istot, które podążają ścieżką ciemności.

Niniejsze istoty osiedlają się wszędzie, w dowolnym klimacie, ale zawsze w kamiennych siedzibach. Wiadomo, że mieszkają nawet w opuszczonych zamkach lub przejmują na własność zdobyte twierdze złoczyńców.

Złote smoki nie chcą zabijać żywych stworzeń i czynią to tylko sprowokowane. Wystarczy jednak

zaatakować smoka, jego partnerkę lub dziecko, albo istoty słabe czy bezbronne, by ten zaczął działać. Oprócz broni naturalnej i oddechowej, złote smoki nadzwyczaj biegle władają magią.

Potrafia przybierać postać humanoidalną, ale czynią to rzadko. W tak kruchym ciele czują się skrupowane i podatne na obrażenia.

Złote smoki udzielają pomocy tym, którzy przyjdą o nią poprosić, pod warunkiem, że w sprawie dobrej i słusznej. Próby oszukania któregoś z nich są z góry skazane na porażkę. Zadając sprytnie pytania i wykorzystując potęgę magii, złoty smok potrafi przejrzeć niemal każdy podstęp.

Opisywane istoty mówią sekretnym językiem smoków oraz większością innych języków Krynnu.

SMOCZY MOŻNOWŁADCY

W Wieku Śmiertelników do Ansalonu przybyli smoczy możnowładcy. Niektórzy

powiadają, że te ogromne stwory pochodzą z innego kontynentu, lecz inni

uważają, że nie zrodziły się nigdzie na Krynnie.

Będąc młodszymi, te obce smoki przypominają zwykłych przedstawicieli gadziej rasy, lecz w miarę starzenia się i rośnięcia – zazwyczaj pożerając po drodze inne smoki – stają się opasłe, wyraźnie odmienne od normalnych kuzynów. Osiągają długość setek metrów.

Te obce byty przywiodły ze sobą magię *totemów czaszek*, przez które smoki mogą zwiększać rozmiar i moc inaczej niż w procesie naturalnego starzenia.

Ponadto *totemy czaszek* obdarzają smoczych możnowładców wielką kontrolą nad ich dominiami, pozwalając powoli nadawać krajobrazowi kształt i klimat pożądanym przez stwora.

WALKA W POWIETRZU

Walka powietrzna ma miejsce wtedy, gdy przynajmniej jeden z walczących lata nad ziemią. Ten typ starć najczęściej kojarzy się ze smokami, ale z wojownikami na grzbiecie potrafią lecieć również gryfy, hipogryfy, pegazy i wywerny. Walkę w powietrzu mogą prowadzić także stworzenia, które wprawdzie normalnie nie latają, ale unoszą się za sprawą magii.

SKALA

Zanim rozegrasz walkę z wykorzystaniem niniejszych zasad, powinieneś określić odpowiednią skalę spotkania. Jeśli ma ono miejsce w zamkniętej przestrzeni albo gdy latające istoty posiadają szybkość latania nieprzekraczającą 18 metrów, będziesz używał normalnej skali. Jeśli jednak masz do czynienia z szybko latającymi stworami na otwartej przestrzeni, zapewne będzie wygodniej korzystać ze skali pościgu – inaczej mapa bitewna byłaby naprawdę ogromnych rozmiarów.

Normalna skala

Na normalnej siatce bitewnej każdy kwadrat ma bok długości 1,5 metra. Wiele latających stworzeń jest tak dużych, że zajmują kilka pól na takiej mapie w normalnej skali. W opisie stworzenia podano dokładnie, ile ich zajmuje.

Przesuwając po mapie latające stworzenie, licz pola od przodu jego znacznika lub figurki. Gdy wierzchowiec używa broni miotającej, należy liczyć pola od umiejscowienia broni.

W normalnej skali dwa stworzenia nie mogą zajmować tego samego pola, chyba że są w zwarciu.

Pościg

Szybko latające stworzenie może w ciągu jednej rundy przemierzyć cały stół, przy którym toczy się gra – biorąc pod uwagę ruch na mapie w skali postaci. Dlatego też, gdy mamy do czynienia z szybkimi latającymi stworami na otwartej przestrzeni, należy stosować skalę pościgu. W tej skali każde pole bitewnej siatki posiada bok długości 9 metrów.

W skali pościgu większość powszechnie spotykanych istot skrzydlatych zajmuje tylko jedno pole (niektóre wyjątkowo wielkie latające potwory, jak smoczy możnowładcy lub latające twierdze, mogą zajmować więcej). W skali pościgu na jednym polu może przebywać kilka stworzeń, jeśli żadne z nich nie jest kolosalnych rozmiarów. Na takim polu zmieści się tylko jedna kolosalna istota.

Przy określaniu zasięgu ataków zakłada się, że latające stworzenia, które na skali pościgu przebywają na jednym polu, znajdują się w odległości 3 metrów od siebie.

INICJATYWA W WALCE POWIĘTRZNEJ

Jeśli postać wkracza do walki na grzbiecie wierzchowca, nie wykonuje się dla niego osobnego testu inicjatywy. Natomiast jeździec czyni to zwyczajnie, a wierzchowiec korzysta z tej samej inicjatywy, zatem obaj poruszają się i działają razem.

Jeżeli postać zaczyna walkę pieszo, ale w trakcie walki dosiada powietrznego wierzchowca (akcja będąca odpowiednikiem ruchu, gdy znajdują się na sąsiadujących polach), ten musi poczekać do następnej tury jeźdźca, od której wykonują ruch i działania już razem. Oznacza to, że wierzchowiec może stracić akcję, czekając aż jeździec nań wsiądzie.

Jeśli wierzchowca dosiada więcej niż jedna postać, wówczas jedna z nich będzie jeźdźcem, a pozostałe pasażerami. Ci ostatni, gdy rozpoczynają walkę siedząc na wierzchowcu, wykorzystują test inicjatywy jeźdźca, jak wierzchowiec. Pasażerowie, którzy wsiadają na grzbiet w trakcie walki, muszą czekać do następnej tury jeźdźca, od której wykonują ruch i działania już razem.

PODSZAWY

Uogólniając, latające stworzenie z jeźdźcem na grzbiecie wykonuje ruch podobnie jak zwykle istoty w normalnej walce. W turze jeźdźca (lub stworzenia, gdy walczy ono bez jeźdźca) istota latająca może wykonać ruch, podwójny ruch, szarżę, bieg, lub nie robić nic. Niemniej w przeciwieństwie do istoty stojącej na ziemi, stwór latający musi w każdej turze wykonywać przynajmniej jeden ruch, żeby utrzymać się w powietrzu. Istnieją od tego wyjątki – istoty o doskonałej zwrotności nie muszą się w ogóle poruszać i mimo to pozostają w powietrzu. Ponadto w niektórych wypadkach stwór latający może świadomie zaniechać ruchu i opaść w dół w sposób kontrolowany.

Start w górę

Latające stworzenia mogą wzbic się w akcji ruchu. Gdy stwór poświęca akcję ruchu na start w górę, natychmiast zyskuje pułap równy zajmowanej przestrzeni. Rozpoczynający lot gargulec wzbija się na 1,5 metra nad ziemię, a dużego rozmiaru smok od razu osiąga pułap 3 metrów. Lecące stworzenie zachowuje ten sam pułap, dopóki nie rozpocznie wznoszenia.

Istota latająca o doskonałej zwrotności nie musi poświęcać akcji ruchu na start w górę. Może wzbic się z ziemi w akcji darmowej.

Stworzenie może spróbować zyskać od razu wyższy pułap, wykonując przy starcie test Skakania, co opisano dalej. Przypomina on skok wzwyż, lecz nie stosuje się kar za brak rozbiegu. Stworzenie zyskuje do testu Skakania normalną premię wynikającą z szybkości, ale może wybrać szybkość naziemną lub latania (pod uwagę należy brać korzystniejszą). Na przykład, ogromny orzeł o szybkości naziemnej 3 metry i szybkości latania 24 metry zyskuje premię +20 do testu Skakania (+4 za każde 3 metry ruchu powyżej 9 metrów) na wzbicie się w górę i szybkie zyskanie wysokości.

ST	Pułap przy starcie
10	Przeźrzeń
20	Przeźrzeń + 1,5 m
40	Przeźrzeń + 3 m
60	Przeźrzeń + 4,5 m
80	Przeźrzeń + 6 m
100	Przeźrzeń + 7,5 m
120	Przeźrzeń + 9 m

Skala pościgu: W skali pościgowej pułap stworzenia w momencie startu zmienia się z 0 na 1.

Stworzenia z jeźdźcami: Jeździec musi dosiąść stworza w akcji ruchu. W jego następnej turze wierzchowiec i dosiadająca go osoba mogą wykonać ruch razem oraz wzbić się w powietrze.

Lądowanie

Fruwające stworzenie może przestać lecieć w darmowej akcji na początku lub na końcu swojej tury – pod warunkiem, że ma pułap mniejszy lub równy zajmowanej przestrzeni.

Jeśli stworzenie leci na pułapie wyższym niż wynosi jego przestrzeń, może zakończyć lot, zmniejszając szybkość do zawisu (patrz dalej, „Szybkość”). Lot z szybkością zawisu wymaga akcji ruchu. Chcąc bezpiecznie wylądować po zakończeniu ruchu, stworzenie może wykorzystać drugą akcję ruchu. Jeśli nie poświęci akcji ruchu na bezpieczne lądowanie, wówczas ląduje twardo, odnosząc obrażenia od upadku zależne od wysokości (pułapu), jaką miało na początku swej tury.

Kierunek

W przypadku latających stworzeń istotny jest kierunek, w którym lecą. Oczywiście wskazuje on stronę, w którą istota się przemieszcza. Piechur z łatwością zmienia kierunek ruchu, jeśli nie szarżuje ani nie biegnie. Natomiast latający stwór jest ograniczony przez wrodzoną zwrotność oraz szybkość lotu.

Chcąc zaznaczyć kierunek lotu stworzenia, znajdź wyraźny punkt orientacyjny na figurce czy żetonie („smok leci w stronę, w którą wskazuje jego nos”). Jeśli figurka nie ma wyraźnych znaczników, można oznaczyć kierunek kostką pułapu (patrz dalej), kładąc kostkę na polu, które znajduje się bezpośrednio przed stworzeniem.

Kierunek lecącego stworzenia się nie zmienia, dopóki nie wykona ono manewru jego zmiany. Istota lecąca szybko i mająca kiepską zwrotność często może znaleźć się w sytuacji, w której nie będzie w stanie uniknąć zderzenia.

Stwory latające o doskonałej zwrotności ignorują kierunek.

Martwy kąt

Latające stworzenie musi poruszać się do przodu, aby pozostać w powietrzu. Dlatego też nie jest

w stanie zagrażać wrogom, którzy znajdują się bezpośrednio za nim. Taki martwy kąt – czy raczej martwe pola – to obszar dokładnie za lecącym (za jego „plecami”) o wielkości równej jego przestrzeni. Na przykład, stworzenie rozmiaru dużego o przestrzeni 3 metry nie zagraża czterem polom znajdującym się z przeciwnej strony niż jej aktualny kierunek.

Większość stworzeń nie jest w stanie atakować obszaru martwego kąta i nie zagraża przebywającym tam przeciwnikom. Niemniej istoty posiadające ogony normalnie zagrażają martwym polom i mogą skutecznie atakować wrogów, którzy na nich przebywają. Martwy kąt znajduje się też poza polem widzenia stworzenia, więc nie może ono celować we wrogów na tym obszarze żadnym czarem ani zdolnością, która wymaga istnienia celu w linii pola widzenia. Stworzenie posługujące się bronią oddechową działającą w stożku może razić przeciwników znajdujących się na obszarze martwego kąta. Nie ma prawa tego natomiast czynić istota o zionięciu działającym w strumieniu (linii).

Latających stworzeń o dobrej i doskonałej zwrotności nie dotyczą zasady martwego kąta.

Istot obdarzonych specjalną zdolnością widzenie we wszystkich kierunkach również nie dotyczą reguły martwego kąta.

Skala pościgu: Obszar martwego kąta to pole znajdujące się dokładnie po przeciwnej stronie niż kierunek lotu stworzenia.

Stworzenia z jeźdźcami: Latającej istoty może dotyczyć martwy kąt, ale nie wpływa on na jeźdźca, który ma prawo atakować martwe pola wierzchowca bez żadnych kar.

KATEGORIE SZYBKOŚCI

Na początku swej akcji stworzenie lub jeździec musi zadeklarować szybkość na daną rundę. Jest to istotne, ponieważ – inaczej niż w przypadku normalnego ruchu naziemnego – im szybciej stworzenie leci, tym trudniej mu wykonywać niektóre manewry. Od zadeklarowanej szybkości zależy kategoria szybkości – swobodnego spadania (lub unoszenia się), zawisu, powolna, szybka lub maksymalna, co wyjaśniono dalej. Od kategorii szybkości zależy rodzaj i liczba innych akcji, które stworzenie może wykonać w danej rundzie oprócz ruchu.

TABELA 8-1: RUCH I KATEGORIA SZYBKOŚCI

Zadeklarowana szybkość	Kategoria szybkości	Konieczna akcja ruchu	Inne dozwolone akcje
1,5 m lub mniej	Swobodne spadanie ¹	Żadna	Każda
Mniej niż 1/2 szybkości latania	Zawis ²	Pojedyncza akcja ruchu	Każda akcja standardowa
Od 1/2 szybkości latania do pełnej szybkości latania	Powolna	Pojedyncza akcja ruchu	Każda akcja standardowa
Od normalnej do podwójnej szybkości latania	Szybka	Dwie akcje ruchu	Szarża, pikowanie
Więcej niż podwójna szybkość latania	Maksymalna	Akcja biegu	Żadna
Unoszenie się (1/4 szybkości latania lub mniej)	Unoszenie się	Pojedyncza akcja ruchu	Każda akcja standardowa

¹ Stworzenia o dobrej lub doskonałej zwrotności lub z atutem Unoszenie się mogą zamiast tego przejść w zawis.

² Stworzenia o dobrej lub doskonałej zwrotności nie wykorzystują zawisu. Zakłada się, że zamiast zawisu używają szybkości powolnej.

TABELA 8-2: KATEGORIA SZYBKOŚCI A MANEWRY

Normalna skala

Kategoria szybkości	Klasa zwrotności				
	Doskonała	Dobra	Przeciętna	Słaba	Kiepska
Zawis	Bez ograniczeń	4/3 m	2/3 m	2/3 m	1
Powolna	Bez ograniczeń	8/1,5 m	6/1,5 m	6/3 m	4/3 m
Szybka	Bez ograniczeń	4/3 m	3/3 m	3/6 m	2/6 m
Maksymalna	2/18 m	1	1	Żaden	Żaden
Unoszenie się	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń

Skala pościgu

Kategoria szybkości	Klasa zwrotności				
	Doskonała	Dobra	Przeciętna	Słaba	Kiepska
Zawis	Bez ograniczeń	4/2 pola	2/2 pola	2/2 pola	1
Powolna	Bez ograniczeń	8/1 pole	6/1 pole	6/1 pole	4/1 pole
Szybka	Bez ograniczeń	4/1 pole	3/1 pole	3/2 pola	2/2 pola
Maksymalna	2/2 pola	1	1	Żaden	Żaden
Unoszenie się	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń

Na tym etapie rundy nie bierze się pod uwagę wznoszenia ani opadania. Premię lub karę do ruchu za wznoszenie się lub opadanie dolicza się po prostu podczas ruchu stworzenia.

Zadeklarowana szybkość: Zasięg ruchu, jaki stworzenie zamierza wykonać w tej rundzie. Wznoszenie lub opadanie mogą później zmienić tę wartość.

Kategoria szybkości: Określa sposób, w jaki stworzenie porusza się w tej rundzie. Wpływa na manewry (patrz dalej).

Konieczna akcja ruchu: Rodzaj akcji, jaką stworzenie musi wykonać, aby osiągnąć zadeklarowaną szybkość. Na przykład, stworzenie lecące z powolną szybkością wykorzystuje na lot tylko jedną akcję ruchu.

Inne dozwolone akcje: Krótka lista akcji, jakie stworzenie może wykonać oprócz koniecznej akcji ruchu. Na przykład, stworzenie lecące szybko (prędzej niż jego zwykła szybkość latania, ale mniej niż dwa) musi na ogół wykorzystywać dwie akcje ruchu – ale akcja szarża pozwala przemieścić się z dwukrotnością zwykłej szybkości i zaatakować.

Swobodne spadanie

Stworzenie już nie leci, tylko spada w dół. Traci 180 metrów pułapu i jeśli uderzy przy tym o ziemię, odnosi normalne obrażenia wynikające ze spadania z wysokości. Ponieważ nie poświęca żadnych akcji ruchu na utrzymanie się w powietrzu, może wykonać dowolną akcję standardową lub całorundową. Na przykład, smok lecący na odpowiedniej wysokości mógłby zaprzestać lotu, by wykonać pełny atak wszystkimi rodzajami broni naturalnej, godząc się na następującą zaraz po tym utratę pułapu.

Odzyskanie kontroli lotu przy swobodnym spadaniu wymaga wykonania manewru (patrz dalej „Manewry”). W przeciwnym razie stworzenie nadal będzie spadać o 180 metrów co rundę.

Stworzenia o dobrej i doskonałej zwrotności (lub posiadające atut Unoszenie się) zamiast spaść mo-

gą zatrzymać się w powietrzu (patrz dalej „Unoszenie się”).

Skala pościgu: Stworzenie w każdej rundzie swobodnego spadania traci 3 poziomy pułapu.

Zawis

Większość stworzeń latających musi utrzymywać minimalną prędkość lotu wynoszącą połowę swej normalnej szybkości latania – w przeciwnym wypadku zaczynają spadać. Jeśli fruująca istota zawisa, może poświęcić drugą akcję ruchu na bezpieczne lądowanie, jeśli aktualny pułap jest równy lub mniejszy niż jego przestrzeń (na przykład, wielka istota o przestrzeni 7,5 może bezpiecznie wylądować z pułapu 7,5 metrów i niższego). Jeżeli stworzenie nie poświęci drugiej akcji ruchu na bezpieczne lądowanie, twardo uderza w ziemię, odnosząc obrażenia od upadku z takiej wysokości, na jakiej znajdowało się na początku ruchu (patrz „Lądowanie”).

Jeżeli lecące stworzenie zawisa wysoko w powietrzu, opada o 45 metrów na końcu kolejki (ryzykując rozbitcie się i stosowne obrażenia od upadku), następną kolejkę zaczynając w swobodnym spadaniu. Odzyskanie kontroli lotu w takiej sytuacji wymaga wykonania manewru. Stworzenie lecące na bezpiecznym pułapie może za pomocą zawisu zwolnić lot i ustawić się do ataku, godząc się na utratę pułapu na końcu akcji. Mało prawdopodobne, że taką taktykę zastosuje istota, której będzie trudno odzyskać kontrolę lotu.

Latające stworzenia o dobrej i doskonałej zwrotności nie wykonują zawisu (chyba że celowo) i nie mają minimalnych ograniczeń szybkości do przodu. Jeśli lecą z prędkością niższą niż połowa normalnej, zakłada się, że mają powolną kategorię szybkości.

Skala pościgu: Stworzenie zawisające traci 1 poziom pułapu.

Powolna

Stworzenie leci z szybkością pomiędzy stosowną dla niej prędkością zawisu a normalną szybkością lata-

nia, poświęcając tylko jedną akcję ruchu na utrzymanie się w powietrzu. Dzięki temu może wykonać akcję standardową, co bywa bardzo pomocne w walce powietrznej.

Szybka

Stworzenie leci szybciej, niż wynosi jego normalna prędkość latania, ale maksymalnie z jej dwukrotnością. Na fruwanie może albo wykorzystywać dwie akcje ruchu, albo wykonać akcję całorundową łączącą ruch i atak – szarżę lub pikowanie (patrz dalej).

Maksymalna

Stworzenie wykonuje akcję biegu, zwiększając prędkość lotu. Może przebyć odległość czterokrotnie większą od normalnej szybkości latania, ale w tej rundzie nie wykona już żadnej akcji.

Unoszenie się

Stworzenia o dobrej i doskonałej zwrotności lub posiadające atut Unoszenie się mogą na własne życzenie wyhamować ruch i zatrzymać się w powietrzu bez opadania. Przejście z normalnego lotu w unoszenie się lub z unoszenia się w lot wymaga akcji ruchu. Oznacza to, że większość skrzydlatych stworzeń nie potrafi podlecieć do celu, zawisnąć w miejscu i zaatakować w ciągu jednej rundy.

Szybkość lotu stworzenia unoszącego się w miejscu spada do 1/4 normalnej (ale nigdy nie przekracza 9 metrów), za to przez cały czas unoszenia się istota ma doskonałą zwrotność. Unoszące się w miejscu stworzenie musi poświęcić akcję ruchu na utrzymanie się w powietrzu, a w standardowej akcji może atakować. Nie wolno mu wykonywać ataków skrzydłami, ale inne akcje wykonuje bez ograniczeń.

Stworzenia o doskonałej zwrotności nie muszą stosować unoszenia się, ponieważ zawsze mają prawo wykonać akcję całorundową w powietrzu, jeśli tylko ograniczą szybkość do 1,5 metra.

Szybkość a skala pościgu

Chcąc określić, ile pól stworzenie może pokonać w jednej akcji ruchu, podziel jego normalną szybkość przez 10 (zaokrąglając w dół). Na przykład, postać stosująca czar *latanie* (szybkość 18 metrów)

ma w skali pościgu prędkość latania wynoszącą 2 (lub 1, jeśli ma na sobie średni lub ciężki pancerz). Żywiolak powietrza o szybkości latania 30 metrów ma w skali pościgu prędkość 3. Przy określaniu kategorii szybkości zaokrąglą się w dół. Na przykład, stworzenie o szybkości latania 27 metrów ma w skali pościgu prędkość ruchu 3 pola, a jego minimalna szybkość do przodu (13,5 metra w normalnej skali) to 1 pole.

Pola bojowe dla latających stworzeń w skali pościgu traktuje się analogicznie dla istot korzystających ze skali postaci. Fruwający także mogą przemieszczać się po przekątnej – pamiętaj, że przy ruchu na skos co drugie pole kosztuje tyle ruchu, co dwa pola. W przeciwieństwie do poruszania się po ziemi, istotny jest kierunek ruchu – dopóki stworzenie nie zmieni kierunku, ciągle przemieszcza się w tej samej linii.

MANEWRY

Nie wszystkie stworzenia mogą w powietrzu obracać się wokół własnej osi. Szybcy lotnicy, jak smoki, mogą potrzebować kilku rund ruchu na podejście do ataku, zawrócenie i zaatakowanie raz jeszcze, zwłaszcza jeśli lecą z najwyższą szybkością.

Zmiana kierunku lotu wymaga wykonania manewru, czyli darmowej akcji przeprowadzanej w ramach akcji ruchu. Niemniej kategoria szybkości oraz zwrotność stworzenia ograniczają liczbę manewrów dostępnych w ciągu pojedynczej tury.

Wiele manewrów to manewry proste, a resztę uznaje się za zaawansowane. Te drugie traktuje się jak dwa proste. Ponadto zaawansowany manewr wymaga testu latania.

Kategoria szybkości: Kategoria szybkości zależy od prędkości zadeklarowanej na daną rundę.

Klasa zwrotności: Klasa zwrotności stworzenia.

Liczba manewrów: Pierwsza liczba podana w tabeli 8-2 „Kategoria szybkości a zwrotność” oznacza liczbę manewrów, jakie stworzenie o danej zwrotności i kategorii szybkości może wykonać w jednej turze. Na przykład, gargulec (przeciętna zwrotność) lecący z powolną szybkością może wykonać 6 manewrów w turze. Manewr zaawansowany „kosztuje” równowartość dwóch prostych.

☞ Testy latania ☞

Każde latające stworzenie bez trudu wykonuje proste manewry. Może również zaryzykować różne manewry zaawansowane. Pozwalają one zmieniać pułap, szybkość lub kierunek bardziej gwałtownie niż przy prostych manewrach, lecz wymagają testu latania. Każda próba wykonania manewru zaawansowanego liczy się jak wykonanie dwóch prostych manewrów w danej rundzie.

W przypadku stworzeń bez jeźdźców test latania to zwykły test Zręczności, zmodyfikowany przez klasę zwrotności i kategorię szybkości. W przypadku istoty kierowanej przez dosiadającą ją oso-

bę, można zamienić ten test na test Jeździectwa tej ostatniej. Oto modyfikatory do testu latania.

Zwrotność stworzenia

Doskonała	+4
Dobra	+2
Słaba	-2
Kiepska	-4

Kategoria szybkości stworzenia

Szybka	-2
Maksymalna	-4
Zawis	-4

Trudność zwrotu: Druga liczba podana w Tabeli 8-2 „Kategoria szybkości a manewry” to wzrost trudności zwrotu, czyli minimalna odległość pomiędzy manewrami. Na przykład, mantikora (kiepska zwrotność) przy szybkiej prędkości musi pomiędzy manewrami lecieć prosto i równo przez 6 metrów (lub 2 pola, jeśli używasz skali pościgu). Stworzenie może spróbować wykonać ciasny zwrot, aby skrócić przed pokonaniem tej odległości, lecz będzie to manewr zaawansowany.

Proste manewry

Prosty manewr wykonuje się bez trudu. Zajmuje jednak część ruchu, więc stworzenie wykonujące podczas lotu wiele prostych manewrów nie przemieści się na dużą odległość w linii prostej. Proste manewry nie wymagają testu latania.

Zwrot o 45 stopni: Każde latające stworzenie może wykonać prosty zwrot o 45 stopni w ramach normalnego ruchu. Fruwający musi przesunąć się do przodu o taką samą (lub większą) liczbę pól, ile wynosi jej trudność zwrotu (podana w tabeli 8-2 „Kategoria szybkości a manewry”), zanim będzie mogła podjąć nowy manewr. Zwrot o 45 stopni kosztuje 1 pole ruchu.

Mijanie: Lecące stworzenie może przesunąć się w bok bez zmiany kierunku. Ten prosty manewr, zwany mijaniem, pozwala uniknąć barier lub przemknąć się między przeszkodami nie zmieniając kierunku. Mijanie przemieszcza latające stworzenie o 1 pole w przód i 1 pole w prawo lub w lewo, a kosztuje trzy pola ruchu. Zanim stworzenie będzie mogło wykonać kolejny manewr, musi przelecieć w przód tyle samo (lub więcej) pól, ile wynosi jego trudność zwrotu.

Wznoszenie: Lecące stworzenie może przesunąć się w przód o 1 pole i zyskać 1 pole pułapu, poświęcając na to 2 pola ruchu. W przeciwieństwie do innych manewrów, po wznoszeniu można od razu wykonywać nowe manewry, bez konieczności lotu prosto przez odległość równą trudności zwrotu.

Nurkowanie: Lecące stworzenie może przesunąć się w przód o 1 lub 2 pola i obniżyć pułap o 1 pole. Kosztuje to tylko 1 pole ruchu, nawet jeśli przemieszcza się w przód o 2 pola. W przeciwieństwie do innych manewrów, po nurkowaniu można od razu wykonywać nowe manewry, bez konieczności lotu prosto przez odległość równą trudności zwrotu.

Skala pościgu: Jeśli latające stworzenie zechce zwiększyć poziom pułapu podczas ruchu, pokonanie każdego pola kosztuje 2 pola ruchu. Jeżeli stworzenie obniża pułap, każde przebyte pole kosztuje 1/2 pola ruchu.

Zaawansowane manewry

Skuteczne wykonanie zaawansowanego manewru wymaga testu latania. Nieudany manewr często kończy się lądowaniem w innym miejscu, niż ży-

czyłby sobie jeździec. Każda próba wykonania zaawansowanego manewru liczy się jak 2 manewry w danej rundzie. Porażka przy wykonywaniu zaawansowanego manewru uniemożliwia podejmowanie innych zaawansowanych manewrów w tej rundzie (oprócz odzyskania kontroli).

Hamowanie (ST 15): Hamując w powietrzu, latające stworzenie może zmniejszyć prędkość poniżej połowy swej szybkości latania, zachowując przy tym kategorię szybkości powolna, a nie zawisu. Dzięki temu można zwolnić lot i zaatakować cel, który bez hamowania minąłoby się w locie. W następnej turze stworzenie musi podjąć lot z szybkością co najmniej równą połowie normalnej albo przejść w zawis.

Nieudany test hamowania oznacza, że stworzenie kończy ruch na właściwym polu, lecz przechodzi w zawis (zgodnie z opisem w „Kategoriach szybkości”).

Stworzenia o doskonałej zwrotności nie muszą używać tego manewru – mogą zatrzymać się w locie w dowolnej chwili.

Pikowanie (ST 10): Podczas pikowania stworzenie może lecieć z dwukrotną szybkością i zaatakować pazurami, zadając przy trafieniu podwójne obrażenia. Chcąc wykonać taki atak, trzeba zbliżyć się do celu, opadając w dół co najmniej 6 metrów (lub 1 poziom pułapu w skali pościgu) w ciągu danego ruchu. Stworzenie kończy ruch na polu, z którego zagraża celowi, a potem wykonuje test latania – udany pozwala wyprowadzić atak.

Nieudany test oznacza, że stworzenie podlatuje do celu, lecz traci szansę wykonania ataku.

Atak z powietrza (ST 20): Stworzenie może przerwać ruch, by wykonać standardową akcję, tak jak opisano w atucie Atak z powietrza.

Nieudany test oznacza, że stworzenie traci atak i kończy akcję ruchu, marnując akcję standardową. Istotom posiadającym atut Atak z powietrza manewr ten udaje się automatycznie.

Stworzenia o doskonałej zwrotności mogą próbować ataku z powietrza jako manewru zaawansowanego, jeżeli nie dysponują atutem Atak z powietrza.

Ostry zwrot (ST 15): Ten manewr pozwala lecącemu stworzeniu wykonać zwrot o 90 stopni, zamiast o 45 stopni.

Lecące stworzenie musi przed wykonaniem zwrotu przelecieć do przodu co najmniej tyle pól, ile wynosi jego trudność zwrotu (podana w tabeli 8-2 „Kategoria szybkości a manewry”). Wykonanie zwrotu o 90 stopni kosztuje 2 pola ruchu.

Nieudany test oznacza, że zamiast zwrotu o 90 stopni, wyszedł zwrot o 45 stopni.

Stworzenia o doskonałej zwrotności nie muszą stosować ostrego zwrotu, ponieważ mogą skrócić w dowolny sposób.

Ciasny zwrot (ST 10+): Ciasny zwrot pozwala lecącemu stworzeniu wytracić dodatkową szybkość, aby wykonać ostrzejszy zwrot niż normalnie

możliwi. Po udanym teście istota zmniejsza trudność zwrotu o 1,5 metra, ale zwiększa koszt zużyciego na zwrot ruchu o 1 pole. Na przykład, stworzenie o słabej zwrotności i szybkiej prędkości ma trudność zwrotu 6 metrów i płaci 2 pola ruchu na pokonanie 1 pola i skręt o 45 stopni. Z kolei udany ciasny zwrot zmniejsza trudność zwrotu do 4,5 metra i zwiększa koszt ruchu do 3 pól. W skali pościgowej udany ciasny zwrot po prostu zmniejsza trudność zwrotu o 1 pole.

Jeśli ciasny zwrot zmniejszy trudność zwrotu do 0 metrów (lub 0 pól w skali pościgowej), stworzenie może rozegrać turę na aktualnym polu, przed wykonaniem ruchu.

Udany test latania o ST 20 pozwala zmniejszyć trudność zwrotu o 3 metry, płacąc za ruch 2 dodatkowe pola. Udany test o ST 30 pozwala zmniejszyć trudność zwrotu o 4,5 metra, zwiększając koszt ruchu o 3 dodatkowe pola.

Po nieudanym teście ciasny zwrot po prostu kończy się niepowodzeniem.

Stworzenia o doskonałej zwrotności nie muszą stosować ciasnego zwrotu, ponieważ mogą skręcać w dowolny sposób.

Taranowanie (ST 15): Normalnie (w skali postaci) istota nie musi poświęcać manewru na staranowanie innego fruującego stworzenia. Wystarczy, że wleci w pole przeciwnika, doprowadzając do zderzenia (patrz „Zderzenia i taranowanie”). W skali pościgu stworzenie musi wykonać test latania, by staranować istotę, na której pole wtargnie.

Po nieudanym teście taranujące stworzenie nie trafia w cel i przelatuje obok, kontynuując ruch.

Odzyskanie kontroli (ST 5): Stworzenie, którego kategoria szybkości to swobodne spadanie lub zawis, może próbować wznowić lot normalnie, wykonując na początku tury test odzyskania kontroli – udany pozwala normalnie zadeklarować kierunek i kategorię szybkości (zapewne istota wybierze inny kierunek niż poprzednio).

Po nieudanym teście stworzenie nie odzyskuje kontroli nad lotem i nadal spada, zgodnie z opisem swobodnego spadania w kategoriach szybkości.

Atak nurkowy (ST 20): Ten manewr łączy pikowanie z atakiem z powietrza. Stworzenie może pokonać odległość nieprzekraczającą jego szybkości latania, przerywając ruch na atak pazurami i kontynuując poruszanie się aż do limitu prędkości latania. Tak jak przy pikowaniu, stworzenie musi opaść na dół o 6 metrów (lub 1 poziom pułapu), zbliżając się do celu. Po udanym teście może zaatakować pazurami, zadając podwójne obrażenia, a potem lecieć dalej.

Po nieudanym teście stworzenie przelatuje obok celu, nie atakując.

Zwrot przez skrzydło (ST różne): Wykonując zwrot przez skrzydło, lecące stworzenie może gwałtownie zmienić kierunek kosztem pułapu. Aby wykonać taki zwrot, po prostu zmienia się kierunek istoty na pożądaną. Stworzenie traci 6 metrów pu-

łapu (lub 1 poziom pułapu w skali pościgu) i płaci za manewr 2 pola ruchu.

ST zależy od stopnia zmiany kierunku.

Zmiana kierunku	ST
90 stopni	10
135 stopni	15
180 stopni	20

Po nieudanym teście stworzenie zachowuje pierwotny kierunek i wpada w zawis.

Stworzeniom z atutem Zwrot przez skrzydło test prowadzi się automatycznie.

Stworzenia z doskonałą zwrotnością nie muszą wykonywać zwrotów przez skrzydło, ponieważ mogą skręcać w dowolny sposób.

PUŁAP

Lecące stworzenie nie znajduje się dokładnie tam, gdzie wynikałoby to z jego pozycji na bitewnej siatce – znajduje się na jakimś pułapie ponad polem bitwy. Aby kontrolować pułap stworzenia, można postawić obok niego kostkę (przy okazji zaznaczając kierunek, stawiając kostkę na polu tuż przed nim). Ustaw kostkę właściwą ścianką ku górze – będzie wskazywać wysokość stworzenia nad ziemią, liczoną w polach o boku 1,5 metra.

Pułap może znacznie zmienić dystans między dwoma stworzeniami walczącymi w powietrzu, które w poziomym położeniu zdawałyby się być bardzo blisko siebie.

Chcąc określić dystans dzielący walczących, najpierw ustal poziomą i pionową odległość między nimi. Dodaj połowę krótszego dystansu do dłuższego dystansu – wynik oznacza odległość dzielącą walczących.

Na przykład, dwa stworzenia dzieli odległość 12 metrów według bitewnej siatki. Niemniej jedno z nich leci na pułapie 6 metrów, a drugie na pułapie 24 metrów – a więc różnica odległości w pionie wynosi 18 metrów. Mniejszym dystansem jest odległość w poziomie – 12 metrów. Zatem dystans dzielący stworzenia oblicza się dodając połowę z 12 metrów do 18 metrów różnicy w pionie. Ostatecznie dystans wyniesie 24 metry.

Wznoszenie i nurkowanie/pikowanie: Większości stworzeń łatwiej jest nurkować czy nurkować niż wzbijać się wzwyż. Jeśli latające stworzenie obniży lot o 1,5 metra, następne dwa pola przelatuje tak, jakby było to tylko jedno pole ruchu.

Jeżeli lecące stworzenie wznosi się o 1,5 metra wzwyż, następne pole liczy się jak dwa pola ruchu (chyba że ma doskonałą zwrotność – wówczas nie ma kar za wznoszenie).

Stworzenia z jeźdźcami: Żadna postać posiadająca skrzydlatego wierzchowca nie ma w polu widzenia wrogów, którzy znajdują się na tym samym polu w pionie, lecz na niższym pułapie.

Skala pościgu: Pułap w skali pościgu to abstrakcyjne uproszczenie. Latające stworzenie może

być na jednym z siedmiu poziomów pułapu, jak podano dalej.

Poziom	Opis	Względem celów naziemnych
0	Na ziemi	Normalnie
1	Bardzo nisko	Ataki wręcz, wszystkie czary, broń dystansowa i oddechowa.
2	Nisko	Tylko czary o średnim lub dalekim zasięgu, broń miotająca i oddechowa.
3	Średnio	Tylko czary o średnim lub dalekim zasięgu, broń miotająca i oddechowa w postaci strumienia (linii).
4	Dość wysoko	Tylko czary o dalekim zasięgu i broń miotająca.
5	Wysoko	Tylko czary o dalekim zasięgu.
6	Bardzo wysoko	Żadnych ataków.

Bardzo przydatne okaże się układanie k6 obok każdego latającego stworzenia, aby oznaczyć aktualny poziom pułapu. Gdy stwór ląduje na ziemi, zabiera się kostkę.

Kiedy latające stworzenie się przemieszcza, może zwiększyć poziom pułapu (co spowalnia je do połowy szybkości, jeśli nie ma zwrotności doskonałej) albo obniżyć pułap (co podwaja szybkość). Niektóre manewry wymagają zmiany pułapu. Stworzenie w ciągu rundy może wznieść się lub opaść tylko o jeden poziom pułapu.

Wpływ poziomów pułapu na zasięg liczony łącznie zależy od tego, ile poziomów dzieli lecące stworzenie od jego celu, co przedstawiono dalej.

Różnica poziomów pułapu	Efekt
0 lub 1	Żaden
2	Dodaj 30 metrów do zasięgu w poziomie
3	Dodaj 60 metrów do zasięgu w poziomie
4	Dodaj 120 metrów do zasięgu w poziomie
5	Dodaj 240 metrów do zasięgu w poziomie

STWORZENIA LATAJĄCE A WALKA

Stworzenia walczą w powietrzu trochę inaczej niż na ziemi, ponieważ większość takich istot nie może poruszać się dokładnie tak, jak by sobie życzyła. Fru-

wający muszą jednak poświęcać część czasu i uwagi na utrzymanie się w powietrzu. Niniejsze zasady dokładniej precyzują reguły walki dla latających istot.

Jeźdźcy i latające stwory

Lot na grzbiecie stworzenia jest akcją ruchu dla jeźdźcy i dla każdego pasażera. Podczas akcji ruchu jeździec prowadzi fruującą istotę przez pewną liczbę pól, pozostającą w zasięgu szybkości latania. Inteligentne stworzenie może oczywiście zignorować sygnały jeźdźcy i lecieć tam, gdzie chce. Niemniej większość latających istot respektuje wolę posiadającej osoby, buntując się w bardzo wyjątkowych okolicznościach. Nakazanie stworzeniu wykonanie prostego lub zaawansowanego manewru to dla jeźdźcy akcja darmowa.

Krótko mówiąc, jeździec skrzydlatego stwora może w jednej rundzie wykonać następujące czynności

Wybór szybkości: Na początku swej tury musisz zadeklarować szybkość dosiadanego latającego wierzchowca i określić kategorię szybkości.

Podstawowy ruch: Zakładając, że wierzchowiec akceptuje rozkazy jeźdźcy, możesz przesunąć go o dowolną liczbę pól, pozostających w zasięgu jego szybkości. Po drodze możesz wykonywać proste manewry (ograniczone przez szybkość i zwrotność wierzchowca) w ramach swojej akcji ruchu.

Zaawansowane manewry: Gdy lecisz na grzbiecie stwora, możesz próbować zaawansowanych manewrów. Zamiast testów latania wierzchowca masz prawo samodzielnie wykonywać testy Jeździecstwa, jeśli tak będzie korzystniej. Każdy manewr zaawansowany liczy się w danej turze jak 2 manewry (w oparciu o szybkość i zwrotność wierzchowca). Jeśli nie powiedzie ci się test zaawansowanego manewru, w tej rundzie nie możesz ich więcej próbować.

Akcja standardowa: Możesz podjąć standardową akcję na początku tury, zanim wykonacie ruch wraz z wierzchowcem albo na jej końcu, po poruszeniu się. Nie możesz działać w trakcie wykonywania ruchu, jeśli nie dysponujesz atutem Atak w przelocie.

Walka bronią z siodła

Normalnie zakłada się, że jeździec na zwykłym wierzchowcu, na przykład na koniu, znajduje się na

☞ Zabawa w chowanego ☞

Jeśli jesteś ścigany, możesz spróbować zgubić prześladowcę za pomocą testu Ukrywania się w trudnym terenie albo testu Blefowania, pozwalającego go zmylić zanim wleczesz w chmury lub mgłę.

Do testu Ukrywania się używaj normalnych reguł (patrz opis umiejętności Ukrywanie się w *Podręczniku Gracza*). Liczą się normalne modyfikatory z rozmiaru, ale ponieważ zwykle ukrywasz się przy obiektach o kolosalnych lub większych rozmiarach, zyskujesz +8 do testu. Taką próbę Ukrywania się można podjąć tylko w trudnym terenie (miasto czy miasteczko albo w terenie górzystym). Na mniej

pofałdowanym obszarze MP może nie pozwolić na Ukrywanie się albo zastosować karę do testu.

Za pomocą Blefowania możesz zasugerować wrogowi, że zmierzasz w innym kierunku niż w rzeczywistości. Tuż przed skrzętem w chmurę lub górską przepaść wykonujesz test Blefowania sporny z testem Wycucia pobudek ścigającego. Jeśli ci się powiedzie, prześladowca podlega karze -5 do każdego testu latania potrzebnego na wykonanie skrzętu w pościgu za tobą. Jeżeli drugi jeździec jest w stanie wykonać ów skrzęt z pomocą samych prostych manewrów, bez konieczności testu latania, twoje Blefowanie niczego nie zmienia.

wszystkich polach stworzenia. Innymi słowy, zagraża wszystkim polom sąsiadującym z wierzchowcem – i jemu również można zagrozić ze wszystkich tych pól. Niemniej nie zawsze tak jest w przypadku stworzeń rozmiaru wielkiego i większych.

Jeśli mały lub średni jeździec dosiada wierzchowca wielkiego i większego, to nie zagraża polom sąsiadującym z tym ostatnim, chyba że walczy bronią zasięgową. Stworzenia sąsiadujące z wierzchowcem również mogą zagrozić jeźdźcowi tylko bronią zasięgową (lub naturalnym zasięgiem).

Jeźdźcy i pasażerowie na dowolnym wierzchowcu korzystają z całkowitej osłony względem wrogów, którzy znajdują się bezpośrednio pod wierzchowcem (i na odwrót). „Bezpośrednio pod” oznacza, że żadne pola celu nie są poza obszarem znajdującym się pod polem wierzchowca.

Akcje bojowe latających stworzeń

Akcje w walce latającego stwora rozstrzyga się tak samo, jak podczas normalnej walki. Uogólniając, postać może w rundzie wykonać dwie akcje ruchu, jedną akcję ruchu i akcję ataku, albo jedną akcję całorundową. Akcje darmowe można wykonywać normalnie, łącznie z innymi akcjami.

Akcje darmowe: Wydawanie poleceń i kulenie się za smoczym grzbietem to przykłady akcji darmowych. Postacie mogą wykonywać tyle darmowych akcji w rundzie, na ile pozwoli MP.

Akcje ruchu: Zmiana pozycji na grzbiecie lecącego stwora zazwyczaj jest akcją ruchu – zwłaszcza, gdy zamieniasz się miejscami z inną postacią. Jeśli przemieszczasz się nieznacznie i bez przeszkód (na przykład, przesuwasz się z lewego na prawe siedzenie dwumiejscowego smoczego siodła, gdy drugie miejsce jest wolne), będzie to zapewne odpowiednik 1,5-metrowego kroku. W innych wypadkach potrzebujesz akcji ruchu.

Akcje ataku: Wszyscy siedzący na lecącym stworzeniu mogą atakować bronią osobistą, a jeźdźcy, magowie i łucznicy mają prawo atakować dowolną bronią dostępną z ich miejsca, a także własnym orężem lub czarami.

Akcje całorundowe: Ponieważ każdy jeździec musi poświęcić akcję ruchu na utrzymywanie się na grzbiecie lecącego wierzchowca, jeźdźcy nie mogą wykonywać akcji całorundowych.

ZDERZENIA I TARANOWANIE

Zderzenie następuje, gdy fruwające stworzenie uderzy w inną lecącą istotę albo w litą przeszkodę. Gdy powietrzny lotnik zderza się z innym bytem (lecącym lub nie) cel ma prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 15) – udany zmniejsza obrażenia o połowę.

Rozstrzygnięcie zderzeń

Bazowe obrażenia odnoszone w zderzeniu w powietrzu zależą od szybkości i rozmiaru uczestników ko-

lizji. Weź najwyższą szybkość i najmniejszy rozmiar obu zderzających się podmiotów i sprawdź wynik w tabeli 8-3 „Obrażenia od zderzeń”.

Na przykład, duży biały smok lecący z szybkością 45 metrów wpada na wielkiego mosiężnego. Szybkość pierwszego oznacza obrażenia oparte na k8, a mniejszy rozmiar (czyli duży) również dotyczy białego smoka. A zatem obrażenia wynoszą 8k8.

TABELA 8-3: OBRAŻENIA OD ZDERZEŃ

Najwyższa szybkość	Kostka obrażeń
0 do 18 m	k2
Od 18 m do 36 m	k4
Od 36 m do 72 m	k8
Od 72 m do 144 m	k12

Najmniejszy rozmiar stworzenia lub obiektu	Liczba kostek
Kolosalny	20
Olbrzymi	16
Wielki	12
Duży	8
Średni	4
Mały	2
Malutki	1
Drobny lub filigranowy	0

Po określeniu obrażeń podstawowych, zastosuj mnożnik obrażeń od zderzeń, oparty na sposobie, w jaki lecące stworzenie uderzyło fruwającą istotę lub obiekt. Mnożnik znajdziesz w tabeli 8-4 „Kierunek zderzenia”.

Po ustaleniu obrażeń przydziel je wszystkim stworzeniom i obiektom uczestniczącym w zderzeniu.

Lecące stworzenie zatrzymuje się w miejscu zderzenia i przechodzi w zawis (jeśli ma ten sam lub mniejszy rozmiar niż uderzony obiekt) albo przedziera się i kontynuuje ruch normalnie (jeśli jest większe od celu).

Uderzone stworzenie zaczyna następną kolejkę w swobodnym spadaniu (jeśli ma ten sam lub mniejszy rozmiar niż uderzający) albo kontynuuje lot normalnie (jeśli jest większe od uderzającego).

TABELA 8-4: KIERUNEK ZDERZENIA

Cel zderzenia z lecącym stworzeniem	Mnożnik
Obiekt stacjonarny	×1
Lecące stworzenie, uderzone czołowo lub pod kątem do 45 stopni od czołowego	×2
Lecące stworzenie, uderzone prostopadle	×1
Lecące stworzenie, uderzone z tyłu lub pod kątem do 45 stopni od tyłu	×1/2

Obrażenia dla jeźdźców i pasażerów

Gdy lecące stworzenie w zderzeniu odniesie obrażenia, jeźdźcy i pasażerowie otrzymują obrażenia równe połowie ran wierzchowca. Jeźdźcy mają prawo do rzutu obronnego na Refleks (ST 15) – udany zmniejsza otrzymywane przez nich obrażenia o połowę.

*Wojny osiadły na północy
i smoki po niebie latają,
„Teraz jest czas na mądrość”,
mówią mądrzy i rację mają.
„Tu, w sercu bitwy,
bliski jest czas, by służyć ojczyźnie.
Teraz większość rzeczy jest większa,
niż przysięga kobiety dana mężczyźnie”.*

*Lecz ty i ja, przez płonące równiny,
przez ciemność mogiły,
potwierdzamy ten świat i jego ludy,
i niebiosy, które ich zrodziły,
oddechu tchnienie między nami,
ten ołtarz, co łączy dusze bliźnie,
i wszystko to, co większymi uczyniła
przysięga kobiety dana mężczyźnie.*

*Teraz, w czeluści zimy,
gdy ziemię i niebo szarość obległa
tu, w sercu śpiącego śniegu,
teraz jest czas, by dusza dostrzegła
zieleń rozległych błoni
i pączkujących walleńów kwiecie,
bowiem te rzeczy są dużo większe,
niż słowo mężczyzny dane kobiecie.*

*Dzięki obietnicom, którym jesteśmy wierni,
wykutym w otchłani ciemności,
zahartowanym w obecności bohaterów,
w nadziei nastania wiosennej jasności,
dzieci ujrzą księżycy i gwiazdy
tam, gdzie smoków szaleją zamiecie,
i skromne rzeczy, które większymi uczyniło
słowo mężczyzny dane kobiecie.*

Pieśń weselna (przeł. D. Żywno)

WOJNA LANCY

Wojna lancy to okres chyba najlepiej znany wielu miłośnikom świata SMOCZEJ LANCY – burzliwe dzieje, w których rozegrać można niezliczone przygody. Poczynania najsłynniejszych bohaterów opisano w *Kronikach Smoczej Lancy*, ale pozostają tysiące nieopowiedzianych historii, które dopiero czekają na odsłonięcie. Nawet w tym gigantycznym konflikcie twoje postacie powinny zająć centralne miejsce.

INFORMACJE OGÓLNE

Przygotowania do wojny lancy rozpoczęły się, gdy Takhisis okryła kamień węgielny zniszczonej Świątyni Istar. Wiedząc, że to dla niej droga opuszczenia Otchłani i wkroczenia do świata, bogini umieściła go na Równinie Nerakijskiej. Dzięki magii Takhisis kamień zaczął rosnąć, przybierając kształt wypaczo-

nej, mrocznej kopii świątyni. Królowa Ciemności przedostała się na świat poprzez otwarty przez ten kamień portal. Kroczyła pomiędzy ludźmi i nie-ludźmi, budziła złe smoki i wydawała im polecenia. Następnie wróciła przez portal do Otchłani, by przygotować swą armię.

Tymczasem pewien młody mężczyzna i jego siostra natrafili na kamień węgielny. Siostra rozpoznała w tym miejscu zło i chciała odejść. Brat, wiedziony żądzą posiadania pięknych klejnotów zdobiących świątynię, wydłubał jeden z nich. Siostra, bojąc się, że kamień skrzywdzi mężczyznę, próbowała mu go odebrać. On zaś, przekonany, że chce zabrać klejnot dla siebie, zabił ją w gniewie.

Duch siostry został uwięziony w kamieniu. Klejnot, który kosztował młodego mężczyznę życie siostry, wniknął w jego pierś. Przeklęty przez bogów, nie mogąc znaleźć wytchnienia ani ukojenia, dopóki nie uwolni ducha zabitej dziewczyny, Berem Wieczny Człowiek uciekł targany żalem i poczuciem winy. Zaczął wędrować po Ansalonie, poszukując sposobu na uwolnienie siostry.

Takhisis znów zamierzała przejść przez portal na świat, ale odkryła blokującego drogę dobrego ducha siostry Berema. Zagniewana wysłała swe służby na poszukiwanie człowieka z zielonym klejnotem w piersi, widząc w nim jedyny klucz do otwarcia portalu.

Złe smoki utrzymały w sekrecie swój powrót na świat. Na rozkaz Takhisis najechały Smocze Wyspy, gdzie gnieździły się dobre smoki i ukradły ich jaja. Zabrały je w góry zwane Władcami Zagłady i złożyły w głębinach wulkanów.

Po przebudzeniu dobre smoki odkryły zniknięcie dzieci. Złe gady wydobyły od nich przysięgę neutralności. Tak oto dobre smoki przyrzekły, że nie wezmą udziału w nadchodzącej wojnie. W zamian za to złe gady obiecały oddać jaja.

Smoczy arcywładcy – działając zgodnie z rozkazami otrzymanymi od Królowej Ciemności – rozpoczęli werbowanie i rozbudowę wojsk. Pod ich rozkazami szkolono ogry i hobgobliny.

Kapłan Takhisis o imieniu Wyrllish, Czarodziej Czarnych Szat zwany Dracart oraz antyczny czerwony smok Harkiel the Bender [Poskramiacz] rzucili na jaja dobrych smoków zaklęcia wtajemniczeń, które splugawiły je i przemieniły w stwory zwane smokowcami. Zrodzeni ze śmierci smokoludzie stali się doskonałymi żołnierzami i stworzyli trzon smoczyc armii.

Z wyszkolonymi, gotowymi do działań armiami Takhisis rozpoczęła w 348 AC zmagania ohrzczone później wojną lancy. Nie odnalazła podówczas Berema Wiecznego Człowieka i miała nadzieję, że jej żołnierze natrafiają na niego podczas podboju Ansalonu.

Smocze armie wylały się z Neraki na wschód. Upadły Nordmaar i Goodlund, a ludzie z Khur zawarli przymierze z najeźdźcą. Takhisis pchnęła swe wojska na Silvanesti, gdzie napotkała silny opór. Smoki zniszczyły piękną niegdyś puszcę i zmusiły elfy do ucieczki z ojczyzny. Uchodźcy dotarli do Południowego Ergothu. W ostatnich dniach roku smocze armie otoczyły Silvanost i elfy zrozumiały, że przegrały wojnę.

W desperackiej próbie powstrzymania wroga król Lorac użył *smoczej kuli*, którą skradł z Wieży Wielkiej Magii. Kula przejęła kontrolę nad władcą, ucieleśniając jego koszmary. Skutkiem tego resztki elfich żołnierzy wycofały się w panice.

Wojna z Silvanostem wyczerpała siły Takhisis. Należało odbudować armie i na nowo je przeszkolić. Ogromne siły, w tym przede wszystkim błękitna smocza armia, uderzyły przez Równiny Solamnii i zajęły Kalamana, Vingaard i spory obszar Solamnii. Zdezorganizowani rycerze solamnijscy zareagowali zbyt późno. Lemish sprzymierzył się ze złymi siłami, ale krasnoludy z Kayolinu utrzymały prawe skrzydło obrony.

Czerwona smocza armia wtargnęła na Równiny Abanasinii, dziesiątkując tamtejszych barbarzyńców i uderzyła w granicę Qualinesti. Elfy wycofały się i uciekły na zachód, dołączając do kuzynów na Południowym Ergoth.

Smocza armia obległa krasnoludzką twierdzę Thorbardin, a inne siły zdobyły i zajęły Tarsis.

Ludzie oraz elfy spotkali się na historycznym zgromadzeniu zwanym Radą Białego Kamienia i zawarli wątpliwą sojusz przeciwko smoczym armiom. Spotkanie zakończono, ogłaszając, iż odkryto sposób wytwarzania legendarnych *smoczycich lanc*.

Błękitna armia zaatakowała Wieżę Najwyższego Klerysta, strzegącą górskiej przełęczy prowadzącej do Palanthas. Zgromadzeni tam rycerze solamnijscy zażarcie się bronili i zmusili smoczą armię do wycofania się. W tej bitwie po raz pierwszy po latach użyto *smoczycich lanc*.

Krótko po bitwie grupa bohaterów spenetrowała świątynię smoczycich władców w Sanction i odkryła, że jaja dobrych smoków zniszczono i zamieniono w smokowców. Drużyna przyniosła tragiczną wieść o dobrym smoku, które pojęły, że zostały oszukane. Z furią włączyły się do wojny.

Z pomocą dobrych smoków siły Białego Kamienia odzyskały inicjatywę. Pod wodzą Gunthara Uth Wistana i Laurany z Qualinesti armie ludzi, elfów i krasnoludów odzyskały całe północne Równiny Solamnijskie.

Upadek Kalamana oznaczał początek końca sił ciemności. Jednakże Takhisis nie dawała za wygraną. Jej słudzy zawzięcie poszukiwali Berema Wiecznego Człowieka, by umożliwić swojej pa-

ni przejście przez portal i włączenie się do bitwy wraz z legionami Otchłani.

Wojska Takhisis odnalazły Berema zbyt późno. Siły Białego Kamienia okrążyły Nerakę. Zło zwróciło się przeciw sobie, gdy smoczy arcywładcy wszczęli walkę o koronę władzy. Po upadku Neraki smocze armie rozproszyły się.

Wojna lancy dobiegła końca.

GRA PODCZAS WOJNY LANCY

Historię wojny lancy szczegółowo opisano w trzech książkach składających się na *Kroniki Smoczej Lancy*. To opowieść o grupie bohaterów i ich poczynaniach w wojnie, w której odegrali główną rolę. Mistrz Podziemi może poprowadzić całą kampanię osadzoną podczas tej wojny, w roli postaci graczy używając książkowych bohaterów i prowadząc im scenariusz według wydarzeń z książki albo pozwalając im przeżyć nowe, zupełnie inne przygody.

MP może także stworzyć historie oparte na innych wojennych wydarzeniach, wymyślić bohaterów i złoczyńców zdolnych odegrać główne role, które wpłyną na los Krynny. Świat jest rozległy, a przygody nieskończone. Kapłan może odnaleźć świętą relikwię dawnych bogów, a kender odkryć, że w pobliskiej jaskini załgał się czarny smok. Bohaterowie mają szansę natknąć się na obóz szkoleniowy smokowców. Albo też grupa magów uda się do Silvanesti z rozkazem odnalezienia brakującej *smoczej kuli*.

Pamiętaj, by osadzać swoje opowieści w obrębie większej fabuły. Niech twoi gracze czują, że stanowią ważny element tej epickiej historii. Stwórz własnych Bohaterów Lancy.

POWRÓT BOGÓW

Powrót bóstw w Wieku Rozpaczy można wykorzystać na wiele twórczych sposobów w samodzielnie kreowanym świecie gry.

Troje bóstw magii – Solinari, Lunitari i Nuitari – nigdy naprawdę nie odeszło, aczkolwiek uchylało się od ujawniania swej obecności. Przez trzy księżyce nadal zsyłały one dar magii swoim wyznawcom, czarodziejom Wielkiej Magii. Objawiają się osobiście tylko kilkorgu wybranym spośród wyznawców – tym, którym ufają lub na których starają się wpłynąć.

Czarodzieje nauczyli się trudnej drogi zachowywania sekretów dla siebie. Będą rozmawiać o bóstwach i ich wpływach wyłącznie z zaufanymi przyjaciółmi oraz towarzyszami – i z nikim więcej. A zatem w opisywanym czasie czarodzieje nigdy nie ujawniają ogółowi tego, że bogowie magii wciąż są obecni. Po pierwsze, to tylko i wyłącznie ich sprawa. Po drugie, wiedzą doskonale, że w najlepszym razie nikt im nie uwierzy, a naj-

gorszym zostaną uznani za heretyków i bluźnierców, co pociągnie za sobą wyklęcie oraz karę z rąk władzy, jaka panuje na danym terenie.

Krasnoludy twierdzą, że Reorx nie odszedł i nadal go czczą, choć większość z nich czuje w sercu, że ów bóg odszedł w gniewie. Mogą istnieć wśród krasnoludów prawdziwi wyznawcy, których głos czasem do niego dociera, ale raczej się nie ujawni. Co najwyżej pojawi się w ulubionym śmiertelnym przebraniu, jako Dougan Redhammer [Czerwony Młot].

Astinus z Palanthas, kronikarz historii, istnieje także w tych czasach, co każe niektórym wierzyć, że również Gilean jest obecny – bo wielu sądzi, że ci dwaj to tak naprawdę jedna i ta sama osoba. Astinus jednak temu przeczy, a jeśli bóg równowagi pozostał na świecie, to jako bierny obserwator.

Bóstwa Zła powracają na świat szybciej niż bogowie i boginie Dobra. Starają się pozostać w ukryciu przed oczami potęg Dobra i Neutralności. Przeważnie nie działali otwarcie na świecie, aż do wybuchu wojny lancy. Podobnie jak bóstwa magii, bogowie Zła ujawniają się jedynie kilku znanym, zaufanym kapłanom, na których posłuszeństwie i milczeniu można polegać. Dla Morgiona, na przykład, plagi i zarazy trapiące ziemię są okazją zbyt dobrą, by ją zmarnować. Zyskuje wielu wyznawców. Jednak skrzętnie się pilnuje, by działać potajemnie. Bogów Zła z powodzeniem można wykorzystywać w kampaniach prowadzonych w tym okresie, ale ich agenci zawsze będą się ukrywać i robić co tylko w ich mocy, by zamaskować wszelkie związki z bóstwami, a nawet wiedzę o nich. I przeważnie będzie im się to udawać.

Bogowie Dobra oraz Neutralności powracają jako ostatni i to dopiero wtedy, gdy staje się jasne, że bóstwa Zła znów panoszą się po świecie. Goldmoon to kapłanka, która – jak głoszą kroniki – otrzymała moce uzdrawiające od Mishakał. Inni kapłani w różnych rejonach Ansalonu mogli w tym czasie otrzymać podobne błogosławieństwa.

Jeśli wprowadzasz bóstwa do swojej kampanii, używaj ich oszczędnie i nigdy nie dawaj graczom odczuć, że są kierowani przemożną boską ręką. Nieraz mogą nawet nie wiedzieć, że napotkali boga albo dowiedzieć się o tym dużo później.

ROLA BÓSTW

W czasach wojny lancy, gdy bóstwa bezpośrednio walczą o dominację jednej ze stron lub o utrzymanie równowagi, historia i powiązania każdego z nich nabierają szczególnego znaczenia. W tej burzliwej epoce każdy bóg i każda bogini działa na rzecz własnych interesów.

Branchala

Historia zakonu Branchala niesie pokój i ukojenie we wszystkich wiekach Krynnu. Jego kapłani biorą lutnie i idą śpiewać na chwałę swego boga. I tak

kult Branchala rozpościera się po całym Ansalonie. Kapłani szerzą jego słowo podróżując po kontynencie, opowiadając historie, wymieniając pieśni. W krajach elfów kościół Branchala ma wpływy polityczne, gdyż dla elfów jest on jednym z najwyższych bóstw panteonu. Dlatego kapłani Astarina (jak zwą Branchala w Silvanesti) zazwyczaj pełnią rolę najwyższych kapłanów elfich rodów, są więc najważniejszymi duchownymi w krainie.

Branchala szczególnie umiłował sobie kenderów, którzy uwielbiają opowieści oraz piosenki i wiedzą, jak znaleźć radość życia niezwiązaną ze światem materialnym. Dla tej rasy dar muzyki i snucia opowieści pochodzi wprost od boga, a Mistrz Pieśni, jak zwą Branchala, cieszy się u nich wielkim szacunkiem. Wielu kenderskich bardów czci tego boga i modli się do niego o bezpieczeństwo w podróżach.

Po Wieku Narodzin Gwiazd Branchala stopniowo wycofywał się ze spraw śmiertelników oraz bóstw i poświęcał się muzyce. Zsyłał wyznawcom czary, ale był bogiem odległym.

Rządy króla-kapłana nie zmieniły natury kapłanów Branchala. Członkowie jego zakonu nie zdegenerowali się i często spotykały ich prześladowania za „niezrozumienie powagi życia”. Przestali podróżować do Istar i po kontrolowanych przez nie ziemiach. Kult Branchala był jedną z sił stojących za elfim izolacjonizmem tej ery. Kataklizm oznaczał koniec zorganizowanego kościoła, ale wielu „nieoficjalnych” wyznawców wędrowało po świecie i starało się kościół pieśnią oraz opowieścią.

Podczas Wieku Rozpaczy Branchala najpierw powraca do kenderów i elfów, później do innych ras Krynnu. Kapłani tego boga pomagają w walce z koszmarem Loraca, niszczącym lasy Silvanesti. Bardowie zaczynają śpiewać historie o czynach Bohaterów Lancy. W efekcie trafiają one do wielu zakątków Ansalonu, wygłaszane jako przypowieści uczące odwagi, honoru i przyjaźni. Każdy bard dodaje do tych historii własny punkt widzenia.

W wielu miasteczkach, wioskach i osadach kapłani Branchala są jedynym źródłem informacji o szerokim świecie.

Habbakuk

Kult Habbakuka zawsze był szeroko rozpowszechniony na Krynnie, nawet podczas Wieku Snów.

Habbakuk, syn Paladine'a i Mishakał, to bliźniak Kiri-Jolitha. Wraz z bratem i ojcem ustanowił bractwo rycerzy solamnijskich i założył zakon korony, walczący o jego sprawy. Krzepki i serdeczny Habbakuk zawsze żyje chwilą obecną, niewiele dbając o przeszłość, a wcale o przyszłość. Z takim podejściem raz wydawać się może bez troski i niesforny, kiedy indziej drapieżny i niedostępny. Niektórzy myślą ten aspekt osobowości z okrucieństwem lub złem, ale Habbakuk niezłomnie działa na rzecz dobra. Nieustannie walczy z Zeboim, bo-

ginią burz. Jego sojuszniczką jest Chislev, wspólnie z którą chronią naturę i wszystkie zrodzone z nich zwierzęta przed tymi, którzy chcą splugawić świat Krynnu.

Kryzys istarski podzielił wyznawców Habbakuka. Niektórzy twierdzili, że powinni skryć się w cieniu i nie podejmować żadnych działań, licząc na poprawę sytuacji, gdy na istarczyków przyjdzie opamiętanie. Jednakże, gdy ci zatruli ziemię lub dopuszczali się aktów okrucieństwa, wyznawcy Habbakuka, a zwłaszcza druidzi, walczyli w obronie swoich podopiecznych. Skutkiem tego na wielu druidów podczas rządów Istar spadły prześladowania.

Habbakuk cierpiał podczas Katakliżmu, widząc śmierć wielu niewinnych stworzeń. Ulewne deszcze, które spadały w owych czasach, były podobno jego łzami. Gdy powraca w Wieku Rozpaczy, współdziała z Chislev i bogami Neutralności w zalecaniu bliźni powstałych w katastrofie. Ponieważ jest założycielem rycerzy korony, często podejmują się oni ochrony i strzeżenia natury.

Kiri-Jolith

We wczesnym Wieku Snów kapłanów i wyznawców Kiri-Jolitha było niewiele. To właśnie wtedy minotaury zaczęły go czcić, był bowiem obok Sargonnasa jednym z niewielu bogów, którzy nie porzucili ich ludu.

Również w tej epoce Kiri-Jolith, Habbakuk i Paladine pojawili się przed Vinasem Solamnusem i natchnęli go do założenia rycerzy solamnijskich. Kiri-Jolith stał się patronem zakonu miecza.

Kapłani Kiri-Jolitha walczyli w pierwszych szeregach armii solamnijskiej w trzeciej smoczniej wojnie i bili się z ogrami oraz smokami. Po zakończeniu wojny pospolity lud wynosił pod niebiosa heroiczne czyny rycerzy i kościół Kiri-Jolitha wzrósł w siłę.

We wczesnym Wieku Potęgi kapłani Kiri-Jolitha pomagali ludności trzymać pod kontrolą gobliny, ogry i innych sojuszników zła.

Za rządów Istar duchowni Kiri-Jolitha dali się zdegenerować królowi-kapłanowi. Gdy wojska Istar zagarniały ziemię w imię bóstw Dobra, jego kapłani siłą odbierali tereny ludom uznawanym za pogańskie. Prawdziwi kapłani Kiri-Jolitha stanowczo się temu sprzeciwiali, ale zostali wypędzeni lub byli prześladowani. W końcu opuścili świat, jak wszyscy inni prawdziwi duchowni przed Katakliżmem.

Podczas wojny lancy Kiri-Jolith powraca na świat i jego kościół się odradza. Raz jeszcze kapłani Kiri-Jolitha stają w szeregach rycerzy solamnijskich i przynoszą ze sobą legendarne moce posiadane niegdyś przez członków zakonu miecza.

Majere

Zakon Majere należy do najstarszych religii Ansalonu. Mimo starożytnego rodowodu, kapłani tego boga działali gdzieś w tle większych wydarzeń

w dziejach świata. Sami raczej nie podejmowali działań, lecz służyli radą i zachętą innym zwolennikom dobra.

W Drugim Wieku kościół Majere przeżywał rozkwit. Jego klasztory przechowały i stworzyły wielkie dzieła sztuki, filozofii, nauki oraz teologii.

Rządy króla-kapłana wywarły niewielki wpływ na duchownych Majere. Wielu z nich, zaniepokojonych naukami władcy Istar, zamknęło się w klasztorach. Nieliczni poszli śladami króla-kapłana. Ergothiańscy kapłani Majere należeli do najgłośniejszych krytyków króla-kapłana, za co spadły na nich prześladowania. Niemniej do niektórych klasztorów nauki Istar przeniknęły, czego przykładem jest niesławne Krwawe Opactwo.

Po Katakliżmie zakon Majere pozostał wierny zaginionemu bogu. Mimo zniknięcia magii objawień wraz z prawdziwymi kapłanami, nauki oraz dyscyplina mnichów przetrwały i wielu trzymało się jej ściśle przez długie mroczne lata.

Mishakal

W czasach przed Katakliżmem Mishakal była jedną z najbardziej wielbionych bóstw i miała wiele świątyń oddanych nauce sztuk leczenia. Jej kapłani występowali niemal we wszystkich społecznościach Ansalonu.

Wraz ze wzrostem potęgi Istar, również wielu najważniejszych kapłanów Mishakal nasiąkło pychą króla-kapłana i straciło moc uzdrawiania. W efekcie niemal wszyscy głosili, że sztuka uzdrawiania jest mitem. Gdy prawdziwi kapłani opuścili ziemię, ci oddani Mishakal odeszli jako ostatni. Niektórzy woleli stracić moc i pozostać w nadziei, że ulecą rany, jakie miał przynieść Katakliżm.

Całe stulecie później Goldmoon, córka wodza barbarzyńców dzierząca *laskę z błękitnego kryształu*, staje się znana jako wybrana prorokini Uzdrawicielki i odnajduje *dyski Mishakal*. Miały one postać platynowych krążków, na których wryto wiedzę o bóstwach Dobra. Podczas wojny lancy *dyski Mishakal* przynoszą nadzieję w czasach ciemności i rozpaczy.

Po wojnie lancy Goldmoon tworzy nowy kościół oparty na starożytnych zasadach.

Paladine

Paladine popiera dobre kodeksy, wspomaga prawych i karci złych. Nie odwraca się od tych, którzy wstąpili na drogę ciemności, ale stara się przywieść ich na powrót światłu. Zawsze najpierw myśli o większym dobru, lecz w granicach prawa. Wierzy w wolną wolę i prawo śmiertelników do wyboru własnego przeznaczenia.

Paladine jest zaprzysięgłym wrogiem Takhisis i wszystkich bóstw Zła, które pragną władzy nad światem Krynnu i jego mieszkańcami. Dawno temu, w Wieku Narodzin Gwiazd, poznał złe ambicje Bogini Ciemności i poszukiwał środków, by

ją powstrzymać. Doprowadziło to do pierwszego sojuszu między bóstwami Dobra i Neutralności. Przymierzę nadwerżyła postawa, określana przez Paladine'a brakiem zaangażowania ze strony bogów Neutralności. Rozumie ich odmowę zajęcia strony w sporze, ale nie wybacza im tego.

Gdy wojna wszystkich bogów niemal zniszczyła Krynn, Paladine dostrzegł wady otwartej konfrontacji. Zasmucony zniszczeniami, jakie

walka wywarła na świecie, przysiągł już nigdy więcej nie stawać do boju w pełni glorii i potęgi. Ojciec Dobra w walce z bóstwami Zła używał subtelniejszych środków. Działając poprzez wyznawców, a nie używając mocy bezpośrednio, starał się wywołać pożądane zmiany nie narażając bezpieczeństwa świata.

I dlatego podczas Drugiego Wieku oraz na początku Trzeciego kapłani Paladine'a prowadzili innych mocą własnego przykładu. Jednak pod wpływem króla-kapłana ich serca wypaczyła ambicja. Starali się kontrolować wyznawców, zamiast ich prowadzić. Uwierzyli, że wiedzą co jest słuszne i zmuszali wszystkich do podzielenia żywionych przekonań. Ze względu na deprawację w kościele istarskim, Paladine przestał zyskać zakłęcia osobom opętanym żądzą władzy, do których należało wielu wyżej postawionych dostojników jego kościoła. Jednak Platynowy Smok nie był w stanie zapobiec upadkowi kościoła w pułapkę materialności i rządów nad światem. Pod wodzą króla-kapłana jego duchowni wykorzystywali swe stanowiska do zdobywania politycznej władzy nad Ansalonem. Następstwem tego był Kataklyzm, który stał z powierzchni ziemi króla-kapłana, jego wyznawców i wiele tysięcy osób, zarówno winnych, jak i niewinnych.

Śmiertelnicy, którzy przeżyli, nie mogli zrozumieć boskich zamysłów i wielu nie potrafiło pogodzić roli Paladine'a w Kataklyzmie z wizerunkiem prawego, sprawiedliwego boga. Jak Platynowy Smok mógł dopuścić do Kataklyzmu? Czym miałby go usprawiedliwić? W gruncie rzeczy zastanawiali się, dlaczego Paladine w ogóle pozwolił złu istnieć na świecie. Jednakże były to pytania bez odpowiedzi i śmiertelni stracili wiarę w bóstwa.

Po upadku ognistej góry na Krynn bóstwa Dobra całkowicie wycofały się z Ansalonu. Wiedziały, że

jeśli wiara w bogów ma powrócić na świat, śmiertelnicy muszą przyjąć ich odszukać. Ci jednakże za swe cierpienia obwinili bóstwa i nie chcieli zrozumieć popełnionych grzechów.

Gdy pasterz imieniem Riverwind rozpoczął poszukiwania prawdziwych bogów, Paladine uradował się i uczynił go kluczową postacią w planie przywrócenia mocy prawdziwego uzdrowienia oraz wiedzy o bogach Dobra podczas wojny lancy. Działal wówczas poprzez swego awatara, Fizbana, i nauczał śmiertelników, że bóstwa przez cały czas na nich czekają. Spowodował, że na Krynn powrócili bogowie Dobra oraz Neutralności, aby pokonać Takhisis i przywrócić światu równowagę. Pojawili się bohaterowie walczący z potęgą Królowej

Pani Uzdrawień

Ciemności, a Paladine dostarczył im *smocze lance* oraz wiedzę pomocną w odparciu mrocznego wpływu smoczycich armii.

Paladine (większe bóstwo)

Pan Smoków

Symbol: Srebrny trójkąt, platynowy smok; drzewo sosnowe (elfy); kowadło (krasnowłody)

Kolory: Srebro i biel

Konstelacja: Platynowy Smok

Charakter: PD

Dziedziny: Dobro, prawo, ochrona, światło, dobre smoki

Domeny: Dobro, ochrona, prawo, słońce

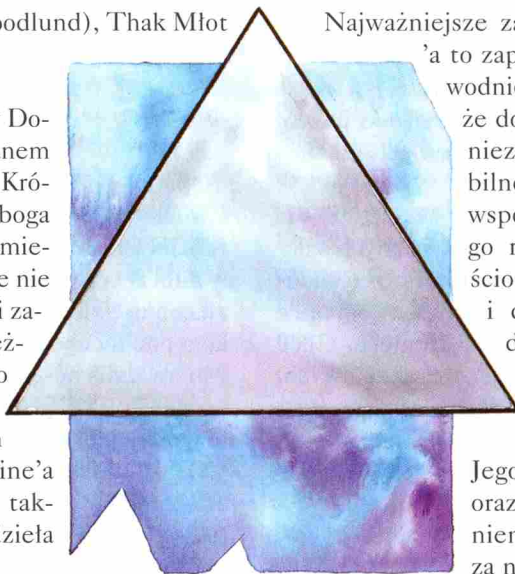
Ulubiona broń: „Potężny Obronca” (miecz długi)

Preferowane szaty: Biała szata z kapturem – czystość bieli wyznacza rangę w kościele

Inne imiona: Bah'Mut (Istar), Draco Paladin (Ergoth), Smoczy Pan (Mithas), E'li (Silvanesti), Wielki Smok (Solamnia), Platynowy Ojciec

(smoki), Ostrze Niebios (Goodlund), Thak Młot (Thorbardin)

Paladine to przywódca bóstw Dobra, zwany Ojcem Dobra i Panem Praw. Jest bratem Takhisis, Królowej Ciemności i Gileana, boga Neutralności. Przemawia w imieniu bóstw Dobra i prowadzi je nie przymusem, ale przykładem i zachęta. Jest jednym z najpotężniejszych bogów i tylko jego rodzeństwo, Takhisis i Gilean, można uznać za równych mu. Główną troską Paladine'a jest dobro ludów Krynnu, a także obrona jego ukochanego dzieła przed Złem.



Najważniejsze zadanie kapłanów Paladine'a to zapewnianie duchowego przewodnictwa śmiertelnikom. Wierzą, że dobre i sprawiedliwe rządy są niezbędne wolnemu oraz stabilnemu społeczeństwu, więc współdziałają z władcami danego regionu i służą społecznościom jako sędziowie, obrońcy i doradcy. Kapłani Mishakal dbają głównie o leczenie ciała, a wielebni synowie i córki Paladine'a skupiają się na leczeniu ducha. Jego kapłani pomagają słabym oraz bezbronnym i dają schronienie osobom, które uważają za niesłusznie oskarżane.

Laska z błękitnego kryształu

⇨ (laska Mishakal) ⇨

Laska z błękitnego kryształu to potężny artefakt służący Dobru. Pojawia się na świecie tylko w czasach wielkiej potrzeby. Mishakal prowadzi i chroni jej posiadacza. Siłom zła nie posłuży w najmniejszym stopniu.

Już legendy z Wieku Snów opowiadają o lasce i jej mocach, a pojawia się ona ponownie podczas Wieku Rozpacz, gdy znajduje ją nomad z równin z plemienia Que-Shu. Udzieliwszy pomocy Bohaterom Lancy w zdobyciu *dysków Mishakal*, laska z błękitnego kryształu ponownie staje się częścią posągu Mishakal w Xak Tsaroth.

Z wyglądu zwykle jest to prosta laska ze zwykłego drewna. Prawdziwą formę ujawnia, gdy ktoś sięgnie po jej mocy lub użyje zaklęcia *widzenie prawdy*. Wykonano ją z czystego błękitnego kryształu i zwieńczono ozdobną galką z wielkim, nieskazitelnym szafirem.

Opis: W pełni naładowana laska z błękitnego kryształu zawiera tylko 20 ładunków, ale automatycznie odzyskuje 1 ładunek dziennie. Po włożeniu do ręki posągu Mishakal w Xak Tsaroth odzyskuje pełnię mocy.

Te moce nie wymagają poświęcenia ładunków:

- ✦ *leczenie drobnych ran;*
- ✦ *wykrycie trucizny.*

Każda z niniejszych mocy wymaga poświęcenia 2 ładunków:

- ✦ *leczenie lekkich ran;*
- ✦ *przelamanie strachu;*
- ✦ *rozkaz.*

Każda z niniejszych mocy wymaga poświęcenia 6 ładunków:

- ✦ *nieustający płomień;*
- ✦ *przelamanie choroby;*
- ✦ *przelamanie klątwy;*
- ✦ *przelamanie ślepoty/głuchoty.*

Każda z niniejszych mocy wymaga poświęcenia 8 ładunków:

- ✦ *leczenie krytycznych ran.*
- ✦ *przywrócenie energii życiowej.*

Niniejsza moc wymaga poświęcenia 10 ładunków:

- ✦ *wskrzeszenie.*

Każda z niniejszych mocy wymaga poświęcenia 14 ładunków:

- ✦ *potężniejsze przywrócenie energii życiowej;*
- ✦ *zmartwychwstanie.*

Ponadto laska z błękitnego kryształu może służyć za *drag* +2, gdy używa się jej w walce. Raz dziennie pozwala także użyć *potężniejszej teleportacji* – niemniej to laska, nie jej posiadacz, uruchamia tę moc (wg uznania MP) i wybiera miejsce przeznaczenia. Raz dziennie laska z błękitnego kryształu odbije broń oddechową każdego smoka, obejmując ochroną obszar w promieniu 3 metrów wokół posiadacza.

Tylko dobre istoty mogą dzierżyć laskę bezpiecznie. Jeśli próbuje ją wziąć stworzenie neutralne, otrzyma 2k6 świętych (dobrych) obrażeń co rundę. Jeżeli chwyci ją zła istota, otrzyma 4k6 świętych (dobrych) obrażeń co rundę.

Silne przywoływanie; PC 20.

⇨ Dyski Mishakal ⇨

W tych świętych dyskach zawarto wiedzę o prawdziwych bogach Dobra. Czytający je może ich poznać, a także wybrać na swe bóstwo opiekuńcze jakiegoś dobrego boga lub boginię.

Tylko dobre istoty mogą bezpiecznie badać dyski. Jeśli dotknie ich stworzenie neutralne, natychmiast otrzyma 2k6 świętych (dobrych) obrażeń co rundę. Jeżeli dotknie ich zła istota, natychmiast otrzyma 4k6 świętych (dobrych) obrażeń co rundę.

Silne poznanie i wywoływanie (dobro); PC 20.

TABELA 9-1: BOGOWIE W INNYCH WIEKACH*

Bóstwo	Charakter	Domeny	Typowi wyznawcy
Paladine	PD	Dobro, ochrona, prawo, słońce	Wszyscy o dobrym charakterze
Takhisis	PZ	Oszustwo, prawo, zło, zniszczenie	Wszyscy o złym charakterze

* Patrz rozdział 4, gdzie podano dane o innych bogach Krynnu.

Dogmat

Nagroda musi odpowiadać czynom. Winnych należy postawić przed sądem. Dobro jest przeciwieństwem Zła, tak jak noc jest przeciwieństwem dnia, ale jedno nie może istnieć bez drugiego. Choć całość jest większa niż suma części składowych, o części również należy dbać. Dobro wybacza swoim. Nie ma osób straconych bezpowrotnie, którym nie można by ukazać światła.

Solinari

Dopiero pod koniec Wieku Narodzin Gwiazd Solinari pojawił się w uniwersum wraz z dwoma pozostałymi bóstwami magii, z Lunitari i Nunitari. Gdy panteony Dobra, Zła i Neutralności toczyły w niebiosach wojnę wszystkich bogów, wraz z kuzynami jeszcze nie istniał. Pojawił się dopiero później, by wraz z bratem i siostrą zaprowadzić równowagę po wojnie. Cała trójka rozmyślała też nad wykorzystaniem Szarego Klejnotu, by za jego pomocą wprowadzić magię do świata. Instruowali wreszcie wybrańców w prawach magii, dając im klucze do Zaginionej Cytadeli. Powrócili też na świat, by założyć Zakony Wielkiej Magii.

Magowie byli szczególnym celem prześladowań króla-kapłana, który widział w mocy magicznej przeciwieństwo kapłańskiej potęgi. Ogłosił nawet, że wszyscy czarodzieje – również ci noszący Białe Szaty – są źli. U szczytu władzy króla-kapłana w Istar Solinari polecił swym wyznawcom skrytość i umiarkowanie, doradzając, by po cichu realizowali magiczne cele, nie zwracając na siebie niepożądaną uwagę kościoła. Jego wyznawcy brali udział w Przegranych Bitwach, ale zawarli chwiejny rozejm z Istar w następstwie zniszczenia dwóch Wież Wielkiej Magii. Nadzorowali też poddanie dwóch wież w Palanthas i Istar. Po zniszczeniu miasta Istar przez ognistą górę, dar magii Solinari dla Białych Szat nie zaniknął, jak to się stało z prawdziwą mocą uzdrawiającą wyznawców innych bogów. Magom jednak w owych czasach nie ufano i wyklinano ich, więc wielu praktykowało swą sztukę potajemnie.

Solinari jest jednym z pierwszych bogów, którzy pojawili się znów na świecie w Wieku Rozpaczy. Ostrzega Par-Saliana przed zbliżającą się wojną lancy i prosi go o znalezienie „miecza” przeciwko nadchodzącemu złu.

Po wojnie Solinari wraz z Lunitari i Nunitari przywraca ludziom sztukę Wielkiej Magii. Niemniej ich nowe dzieło nie przetrwało długo, gdyż wojna chaosu zmusiła go do stanięcia w pierwszym szeregu bitwy o ocalenie Krynnu przed zagładą.

Chislev

Kościół Chislev zawsze istniał na Ansalonie, nawet w mrocznych latach po Kataklizmie, gdy druidzka znajomość ziół i ich nauka pomagały śmiertelnikom pod nieobecność bogini. Była ona też jednym z pierwszych bóstw, które przybyły na Krynn w tej erze. A druidzi, jedni z pierwszych zyskujących jej błogosławieństwo, witają ją z radością.

Chislev łączy z Krynnem więź nie do końca zrozumiała. Cierpi ona każdą ranę zadaną ziemi i lasom. Żałuje śmierci każdego zwierzęcia. Koszmar Silvanesti to dla niej otwarta rana i stara się niez mordowanie przywrócić tej krainie stracone piękno i pokój.

Gilean

Historia kościoła Gileana jest chyba najlepiej udokumentowana ze wszystkich religii. Od samego początku jego kapłani podróżowali po świecie szukając wiedzy. Powstał dzięki temu mały, lecz wpływowy kościół będący źródłem informacji i wspierający Równowagę poprzez dostarczanie czystej wiedzy, nie zniekształconej uprzedzeniami czy chęcią osobistego zysku.

W mieście Istar stała wielka świątynia Gileana. Jednakże król-kapłan stwierdził, że wiedza jest niebezpieczna i trzeba ją kontrolować. Kapłani przenieśli większość zawartości Istarskiej Biblioteki do Wielkiej Biblioteki Palanthas i do otoczonej murami biblioteki w pobliżu Gwynned na Północnym Ergothu. Dzięki temu zgromadzona w tych miejscach wiedza przetrwała Katakliizm. Mimo utraty wiary po Kataklizmie, kapłani pozostali doskonałymi bibliotekarzami. Estetycy z Wielkiej Biblioteki w Palanthas byli chyba najlepiej znani w Ansalonie i pomagali wiecznemu Astinusowi w pisaniu książki *Iconochronos*, która zawierała historie żywotów wszystkich bytujących na Ansalonie.

Po wojnie lancy kościół odzyskuje swą pozycję, a ukryta wiedza i tajemnice okazują się mieć ogromne znaczenie. Wielu uczonych, historyków, poszukiwaczy prawdy i nauczycieli wstępuje do zakonu i przemierza świat w poszukiwaniu tomów i zwojów wiedzy straconych podczas Wieku Rozpaczy.

Gilean wie, że siły dobra muszą zwyciężyć w wojnie lancy, aby równowaga została zachowana. Jednak zawsze pilnie strzeże, by nigdy już nie wzrosło drugie Istar.

Lunitari

Dopiero pod koniec Wieku Narodzin Gwiazd Lunitari pojawiła się w uniwersum wraz z dwoma

pozostałymi bóstwami magii, z Solinari i Nuitari. Gdy panteony Dobra, Zła i Neutralności toczyły w niebiosach wojnę wszystkich bogów, wraz z kuzynami jeszcze nie istniała. Pojawiła się dopiero później, by wraz z braćmi zaprowadzić równowagę po wojnie. Cała trójka rozmyślała też nad wykorzystaniem Szarego Klejnotu, by za jego pomocą wprowadzić magię do świata. Instruowali wreszcie wybrańców w prawach magii, dając im klucze do Zaginionej Cytadeli. Powrócili też na świat, by założyć Zakony Wielkiej Magii.

Przed Katakлизmem Lunitari niepokoiła się wzrostem wpływów króla-kapłana z Istar i robiła co leżało w jej mocy, by ograniczać jego władzę. Wyznawcy bogini działali w obronie magii i walczyli w Przegranych Bitwach, które skończyły się zniszczeniem dwóch Wież Wielkiej Magii. Po chwiejnym rozejmie zawartym z kościołem Istar wyznawcy Lunitari uratowali wszelkie pozostałe magiczne artefakty i wycofali się do Wieży Wayreth. W przeciwieństwie do kapłanów innych bóstw, wyznawcy Lunitari nie odeszli ze świata w Noc Zagłady, a jej dar neutralnej magii również nie zniknął po upadku ognistej góry na Istar. Czarodzieje wszystkich zakonów spotkali się z nieufnością. Wyklęto ich po Katakлизmie i wielu odizolowało się od świata.

Na krótko przed wojną lancy można było ponownie odczuć obecność Lunitari, gdy przyjęła ona do Zakonu Czerwonych Szat Raistlina Majere, który wkrótce stał się „mieczem” Par-Saliana w wojnie lancy. Po jej zakończeniu Lunitari wraz z Solinari i Nuitari stara się przywrócić magii potęgę sprzed Katakлизmu i zapełnić szeregi Zakonów Wielkiej Magii nowymi akolitami. Lunitari kroczy po Krynnie, dając wyznawcom możliwości wykorzystania i badania daru neutralnej magii.

Sirrion

Kościół Sirriona zawsze był mały, aczkolwiek zdarzały się okresy wzrostu, gdy kapłani Shinare, jego partnerki, stawali się liczniejsi. Przed Katakлизmem jego wierni pojawiali się w miejscach, w których kwitła twórczość i naturalne piękno.

W Wieku Rozpaczki wielu gnomów wyznaje Sirriona. Mają oni za zadanie utrzymywanie wiecznych ogni góry Nieważne, które są piecem wysokich temperatur, zasilającym mnóstwo gnomich wynalazków. Krasnoludy z Garnetu również czczą tego boga, choć na drugim miejscu po Reorxie, a składają mu hołd podtrzymując ogień w kuźniach. W starożytnym Thorbardinie Sirrion był jednym z najbardziej wielbionych bóstw.

Po wojnie lancy kult Sirriona odradza się, by walczyć z ognistymi zniszczeniami spowodowanymi przez smocze armie. Jego kapłani pomagają tym, którzy stracili domy i rodziny w ogniu. Przynoszą zrozumienie potrzeby równowagi i wiecznej zmiany nawet w czasach zmagania.

Reorx

We wszystkich mitach stworzenia to Reorx oswoja Chaos i tworzy Krynn z nicości. Zachowuje też kawałek Chaosu, którego używa do wykucia Szarego Klejnotu. Według niektórych mitów Reorx uwięził Chaos w owym kamieniu, co było katastrofalnym krokiem prowadzącym do Drugiego Katakлизmu. Przejście Szarego Klejnotu przyczyniło się do powstania gnomów, krasnoludów i kenderów, aczkolwiek mity pierwszych dwu z wymienionych ras mówią, iż to one stworzono jako pierwsze.

W tym okresie w oczach krasnoludów Reorx wykazuje wiele krasnoludzkich cnót, jak praktyczność, dyscyplina i zrównoważenie (z chwilowymi przerwami na radowanie się życiem). Nie posiada przy tym wad tej rasy, na przykład chciwości. Gnomy widzą w Reorxie mądrego wynalazcę, który zawsze pracuje nad poprawieniem swych dzieł. Dla kenderów jest on beztróskim bóstwem, które lubi pracować i wykorzystywać swe ręce.

Najwierniejszymi i najbardziej oddanymi wyznawcami Reorxa są krasnoludy. Twierdzą, że zostali mu wierni nawet po Katakлизmie, chociaż ich religia była częściowo na pokaz. Gnomy także zachowały wiarę, jako że ich komisja wciąż bada zniknięcie bóstw po Katakлизmie. Reorx jest lojalny wobec wyznawców. Pracuje nad odbudową królestwa krasnoludów i pomaga gnomom wychodzić cało z pułapek ich własnej pomysłowości.

Shinare

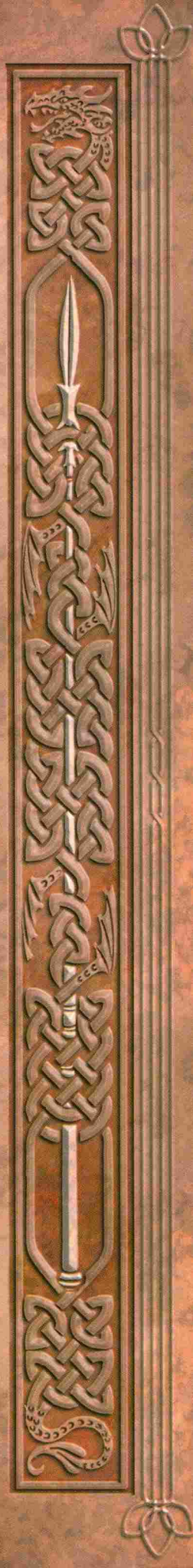
Przed Katakлизmem świątynie Shinare cieszyły się wielkim powodzeniem wśród ansalońskich kupców. Nawet w potężnym Istar kult Shinare był popularny, mimo jej przykazań neutralności i przedsiębiorczości. Wzywali ją regularnie handlarze i konsumenci, gdyż wszystkie transakcje pod jej wezwaniem uznawano za błogosławione.


Po powrocie bogów podczas wojny lancy kościół Shinare gwałtownie się rozrasta, zwłaszcza w Solamnii i Thorbardinie. Często wielbią ją najemnicy, których chętnie wita się w karawanach kupieckich.

Kapłani Shinare stają się najsilniejszymi rzecznikami postępu i przemysłu w czasach pomiędzy wojną lancy a powstaniem rycerzy Takhisis. Ich duchowieństwo ma wkład w rozwój wielu sieci handlowych, gildii i przedsiębiorstw. Wielkie miasta, jak Palanthas i Gwynned, nawiązują bliższe kontakty, a dawne polityki izolacji zarzuca się na rzecz wspólnych interesów w uczciwym handlu.

Zivilyn

Wierni Zivilina istnieją na Ansalonie od początków zapisanej historii. Przed Katakлизmem jego kapłani zakładali klasztory i pustelnie, będące enklawami mądrości i zrozumienia. Świątynie te często budo-





wano w dziczy – blisko serca Chislev – aby podkreślić więź Zivilyna i Dzikiej. Wędrowni kapłani Mądrego opiekowali się małymi wioskami i miasteczkami. Po wzroście władzy Istar stali się zaś celem prześladowań, gdyż odmówili podporządkowania się królowi-kapłanowi i głośno występowali przeciw jego władzy. Ich klasztory zamilkły, gdy prawdziwi kapłani znikli z Krynnu w ostatnich dniach poprzedzających Katakliizm.

Podczas wojny lancy wierni Zivilyna połączyli siły z kapłanami Chislev, by przywrócić harmonię naturze i mądrość światu. Nowy zakon odbudowuje niektóre z klasztorów i enklaw. Niemniej kapłani Zivilyna raczej zajmują się ostatnio powstałymi społecznościami oraz osadami i szerzą religię pośród uciekinierów i ocalałych z wojennej pożogi. Świątynie w dziczy są otwarte dla pielgrzymów i kandydatów na kapłanów, a wierni odnajdują nową nadzieję w uwielbieniu dla Drzewa Świata.

Chemosh

Poprzez wieki strach przed śmiercią przyciągał wielu do kultu Chemosha. Nie istnieje zbyt duża liczba poświęconych mu świątyń, ale jeśli ktoś pragnie wszelkimi środkami przedłużyć swe życie, znajdzie drogę do ukrytych gromad kultystów.

Śludzy Chemosha byli pośród najbardziej prześladowanych w Trzecim Wieku, gdyż kapłani Pana Śmierci zakłócali spoczynek umarłych i podważali nauki dobra. Jedyne garstka prawdziwych kapłanów Chemosha przetrwała do czasów Kataklizmu.

W Wieku Rozpaczy wielu pozbawionych nadziei szukało fałszywego ocalenia w służbie Chemosha. Podczas wojny lancy jego kult rozkwita, a wierni kroczą po polach bitewnych i ożywiają zmarłych, spoczywających bez pogrzebu i bez oddania czci.

Hiddukel

Bóg chciwości i zachłanności, pechany żądzą niegodnych zysków i kupionych dusz, przyszedł z Pustki na świat podążając za Takhisis. Ochoczo pomagał Królowej Ciemności burzyć porządek Stworzenia i zawsze potem czał się w cieniu, manipulując zdarzeniami według własnych planów.

Przed Kataklizmem zła sława Hiddukela była na ustach wielu, którzy pragnęli oszukać lub przelicytować innych, by zyskać bogactwo i władzę. Bóg zdobył licznych wyznawców w ostatnich dniach przed Kataklizmem, gdy duma króla-kapłana przyniosła ruinę finansową wielu Ansałończykom.

W latach poprzedzających wojnę lancy kapłani Hiddukela zaczęli stopniowo pojawiać się w odizolowanych społecznościach północy – wówczas bóg przygotowywał się do wsparcia Królowej Ciemności w próbie zagarnięcia Ansalonu. Nawet po wojnie psuje on i wykorzystuje czas odbudowy oraz odnowy, zagnieżdżając się silnie w sercach chciwych kupców i szlachetnie urodzonych rabusiów.

Morgion

Morgion rozsiewa zarazę gdziekolwiek się znajdzie. Jego moc była największa w Wieku Snów, potem stopniowo słabła wskutek wojny prowadzonej przeciw kapłanom Czarnego Wiatru przez siły dobra. Kościół Morgiona rozrósł się podczas trzeciej smoczniej wojny i jego członków powszechnie się obawiano. Niemniej gdy wyznawca Zarazy zabił wielkiego mistrza rycerzy solamnijskich, zakonni wytępilli kult niemal doszczętnie. Podczas Wieku Potęgi na Krynnie pozostała mniej niż setka kultystów Morgiona.

Katakliizm przyniósł głód, plagi i wzrost liczby wyznawców Morgiona. Zyskuje on silne poparcie w Zhakarze tych czasów i wysłał zarażone krasnoludy, by rozprzestrzeniały chorobę.

Nuitari

Dopiero pod koniec Wieku Narodzin Gwiazd Nuitari pojawił się w uniwersum wraz z dwoma pozostałymi bóstwami magii, z Solinari i Neutralności. Gdy panteony Dobra, Zła i Neutralności toczyły w niebiosach wojnę wszystkich bogów, wraz z kuzynami jeszcze nie istniał. Pojawił się dopiero później, by wraz z bratem i siostrą zaprowadzić równowagę po wojnie. Cała trójka rozmyślała też nad wykorzystaniem Szarego Klejnotu, by za jego pomocą wprowadzić magię do świata. Instruowali wreszcie wybrańców w prawach magii (Nuitari rzecz jasna czarnej), dając im klucze do Zaginionej Cytadeli. Powrócili też na świat, by założyć Zakony Wielkiej Magii.

Krótko przed Kataklizmem, u szczytu potęgi króla-kapłana, wierni istarskiego kościoła polowali na wyznawców Nuitari i zabijali ich. Czarne Szaty, zmuszone do wycofania się do Wieży Wielkiej Magii, prowadzili czarodziejów Wielkiej Magii w Przeegranych Bitwach. Zdając sobie sprawę z tego, że dalsze istnienie magii wisi na włosku, Czarne Szaty dały się przekonać do zgody na warunkach pokojowych wynegocjowanych z królem-kapłanem przez Białe Szaty. Pozostali przy życiu wyznawcy Nuitari wycofali się do Wieży Wielkiej Magii w Wayreth. Czarne Szaty i ich mroczna magia nie zniknęły z Krynnu po Kataklizmie, jak stało się to z mocami kapłańskimi innych bóstw.

Nuitari jest jednym z pierwszych bogów, którzy znów pojawili się w Wieku Rozpaczy. Wyszukiwał osoby pożądaną władzę i wprowadzał je w szeregi swego zakonu. Jego wyznawcy w Czarnych Szatach współpracowali z mrocznymi kapłanami jego matki, Takhisis, przy splugawieniu jaj dobrych smoków, co zniszczyło nienarodzone smocze dzieci. To jedna z niewielu chwil, w których Nuitari pozwolił swym wyznawcom współpracować z kapłanami matki. Czarodzieje Czarnych Szat stworzyli również latające cytadele, którymi atakowano miasta z powietrza podczas wojny lancy.

Sargonnas

Kościół Sargonnasa rozkwitł, gdy zwrócił on uwagę na nowo stworzone minotaury. Spodobała mu się ich siła i inteligencja. Pojawił się przed nimi w postaci minotaura i pomógł ukształtować ich wierzenia. Z czasem kult Sargonnasa rozrósł się pośród minotaurów, aż w końcu stał się ich oficjalną religią.

Kult Sargonnasa u minotaurów i nie-minotaurów słabł i zanikał pod ciężarem proklamacji manifestu cnót króla-kapłana. Minotaury prześladowano i zniewalano, wysyłano do walki na arenach gladiatorских lub do pracy jako galerników na istarskich statkach. Kataklizm dla ludu minotaurów był dniem wyzwolenia od ludzkich ciemności, izolującym ich na wyspach za oceanem.

Krzywdy doznane przez wielu śmiertelników podczas wojny lancy spowodowały rozszerzenie się kultu Sargonnasa na Ansalonie.

Takhisis

Wojna wszystkich bogów niemal rzuciła Takhisis cały świat do stóp, lecz sojusz między bóstwami Dobra i Neutralności uniemożliwił jej zwycięstwo. Została uwięziona w Otchłani, niezdolna do fizycznego przyjscia na świat bez interwencji z zewnątrz, zmuszona do działania za pośrednictwem kapłanów. Stała się jednak jeszcze sprytniejsza i niebezpieczniejsza.

Kościół Takhisis poprzez wieki stał za wielkością niepokoju w świecie, gdy kapłani Królo-

wej Ciemności niezmordowanie działali na rzecz sprowadzenia jej na ziemię.

Kapłani Królowej Ciemności byli szczególnie potężni w Wieku Snów. Ogry, wsparte potęgą kapłańską, podbiły wielką część Ansalonu. Trzecia smocza wojna wyznacza zaś początek końca potęgi jej kapłanów. Ich miejsce zajęli czarodzieje renegaci, którzy obiecali Takhisis, że będą w stanie osiągnąć to, czego nie dokonali kapłani – otworzyć dla niej portal na Krynn.

Podczas trzeciej smoczej wojny Takhisis pokonał solamnijski bohater Huma, który przepędził ją z powrotem do Otchłani. Moce jej i jej kapłanów zanikły. W erze istarskiej duchownych Królowej Ciemności wytępiono niemal doszczętnie. Nagroda króla-kapłana za głowę każdego z nich wynosiła aż 500 sztuk złota. Takhisis niewiele dbała o swych kapłanów i bez wahania ich poświęcała, wiedząc, że pomimo całego tego gądania o Dobru serce króla-kapłana przepelniała ciemność.

Po Kataklizmie Takhisis wykorzystwała desperację, strach i beznadziejność śmiertelników do pozyskiwania wyznawców, a jej potęga nieustannie rosła – aż do chwili, gdy znów poniosła porażkę, zwyciężona przez siły Dobra w wojnie lancy. Całe lata później lord Ariakan, syn jej córki Zebaim, pokazał Królowej Ciemności, w jaki sposób podziały między jej wyznawcami przyczyniły się do klęski. Królowa dała mu błogosławieństwo na założenie rycerzy Takhisis – zakonu rycerskiego

Sargonnas i kapłan



opartego na zasadach samopoświęcenia i ścisłego posłuszeństwa prawom.

Takhisis (większe bóstwo)

Królowa Ciemności

Symbol: Czarny półksiężyc

Kolory: Czerń i opalizująca czerń

Konstelacja: Królowa Ciemności

Charakter: PZ

Dziedziny: Zło, nienawiść, ciemność, tyrania, złe smoki

Domeny: Oszustwa, prawo, zło, zniszczenie

Ulubiona broń: „Łamacz Nadziei” (ciężki budygan)

Preferowane szaty: Czarne szaty z naszytym czarnym półksiężycem

Inne imiona: Smocza Królowa (Ergoth, Silvanesti), Pani Chaos (Mithas), Mai-tat (Tarsis), Mwang (hobgobliny), Nilat Plugawicielka (Lodowa Ściana), Jedyne Bóg (Neraka), Ta o Wielu Twarzach (Hylo), Tamex Fałszywy Metal (Thorbardin), Tii'Mhut (Istar)

Siostra Paladine'a i Gileana to wcielenie Zła. Lubi żerować na cudzych słabościach, deprawując śmiertelników i zwracając ich siłę przeciwko nim samym. Jest okrutna i bystra, acz potrafi też być uwodzicielska i czarująca, by osiągnąć upragnione cele. Pogardza innymi bóstwami, nawet służącymi sprawie Zła. Jej małżeństwo z Sargonasem to jeden ze środków służących wzmocnieniu sił Zła. Żadne z nich nie szanuje ani nie dba o drugie.

Kapłani Takhisis byli oczami i uszami bogini, która kazała im dążyć do zdobywania władzy bez względu na koszt. Mieli prawo stosować wszelkie środki potrzebne do zyskania dominacji, w tym kłamstwo, wymuszenia i morderstwa. Kapłani Królowej Ciemności słuchali jej bez wahania. Nieustannie starali się otworzyć bramę, przez którą mogłaby przejść na świat w pełni chwały. Szybko wymierzali karę zdrajcom i nieposłusznym. Ci, którzy ją wielbili, również się jej bali.

Kapłani Takhisis poświęcali czas na spiskowanie, manipulacje i tkanie sieci, w które chwyтали nieostrożnych. Starali się zyskać kontrolę nad królestwem lub tylko planowali przejęcie lokalnej gildii złodziei. Pojawiali się we wszystkich zakątkach świata. Mogli otwarcie przyznawać się do swojej wiary, ale większość działała potajemnie, aby osiągnąć zamierzone cele. Przyniali się też do niszczenia lub sabotowania władzy każdego inne-

go bóstwa na Krynnie i oczekiwali dnia, w którym Takhisis będzie Jedynym Bogiem.

Wielu kapłanów jej Mrocznej Wysokości wywodziła się spoza ludzi. Najwierniejszy lud bogini to ogry. Ich wiara trwała na przestrzeni wieków. Smokowcy darzyli ją głębokim szacunkiem, a niektórzy zachowali wiarę nawet w Piątym Wieku. Wielbiły ją także gobliny i hobgobliny, lecz o ich uwagę musiała rywalizować z innymi bóstwami, zwłaszcza z Sargonasem.

Ulubieńcami Takhisis były złe smoki. To jedyne istoty Krynnu, które szanowała. Złe smoki czciły ją, wielbiły i jej służyły. W zamian obdarzała je wieloma ważnymi darami i mocami. Obiecywała, że pewnego dnia będą wraz z nią władowały światem.

Najważniejszym świętem był Mroczny Dzień, który upamiętniał datę upadku ognistej góry na Krynn. Dla kapłanów Takhisis reprezentował on dzień powrotu bogini na Krynn. Ceremonie były zwykle utrzymywane w tajemnicy.

Takhisis była siostrą Paladine'a oraz Gileana i pomagała im w stworzeniu świata. To bogini samolubna, pobłażająca sobie. Żywiła pragnienie, aby stworzenia tego świata czciły tylko i wyłącznie ją. Tak rozpoczęła się wieczna wojna między bóstwami Dobra i Zła. Nuitari i Zeboim są jej dziećmi.

Dogmat

Sługom Takhisis pisana jest władza nad światem i nadanie porządku chaosowi. Potęgę trzeba pozyskiwać bez względu na koszt. Nie pozwól ani litości, ani miłości, by cię osłabiły czy zaślepiły przed tym, co uczynić należy. Za zdradę czekają wieczne cierpienia. Służbę wynagrodzi władza.

Zeboim

Kult Zeboim jest stosunkowo młody, a jego początek datuje się wraz z wyruszeniem przedstawicieli różnych ras na otwarte morze. Twórczyni oceanów była spokojna i łagodna w Wieku Narodzin Gwiazd. Jej charakter zmienił się w następstwie wojny wszystkich bogów, gdy poniosła klęskę z rąk Habbakuka i Chislew.

Jej kościół przez długie lata podnosił się po upadku Takhisis po trzeciej smoczniej wojnie. Wielu wyznawców Zeboim schwyłali i skazali Solamniczycy. W owych czasach żeglarze nadal czcili ją potajemnie. Kult Zeboim rozprzestrzenił się na nowo w początkach Wieku Potęgi, lecz istarskie prześladowania znów zmusiły jej wiernych do pozostawania w ukryciu. Podczas wojny lancy Zeboim powoli zyskuje neofitów.



Sojusze

Wspólne zagrożenia często jednoczą obce ludy. Elf może stanąć u boku ogra w walce ze smokiem. Dwie różne rasy, nienawidzące się od dawien dawna, sprzymierzą się przeciwko wrogowi zagrażającemu im obu, jak stało się z ludźmi, elfami i krasnoludami w wojnie lancy. Często sojusze takie są napięte i trwają tylko do zniwelowania zagrożenia. Jednak czasami taki związek może uświadomić długotrwałym wrogom, że mają ze sobą więcej wspólnego niż przypuszczali. Może doprowadzić do pierwszych kroków na drodze do pokoju między rasami.

Jednoczą również nieszczęścia. Żołnierze wrogich armii mogą mordować się wzajemnie na ulicach, lecz gdy matka będzie ich błagać o pomoc dla dziecka, które wpadło do studni, prawdopodobnie odłożą miecze i razem pospieszą na ratunek.

Podobnych sojuszy można skutecznie używać w kampaniach i wywoływać napięcie między postaciami graczy albo między nimi a BN. Jeżeli napięcie wyrwie się spod kontroli, MP powinien pozwolić graczom osobiście doświadczyć prawdy starych powiedzeń: „W jedności siła. Zgoda buduje, niezgoda rujnuje”.

Klasy postaci

Wiedza o prawdziwych bogach powraca na Ansalon dopiero na początku wojny lancy. Postacie rzucające czary objawień to w tym okresie niezwykła rzadkość – bywają albo wielbione, albo wyklęte.

Bardowie: Posługują się czarami wtajemniczeń i korzystają z pierwotnej magii zaklinań, zatem nie mogą rzucać czarów w erze wojny lancy (bo zaklinalce jeszcze nie istnieją).

Druidzi: Druid musi wybrać odpowiedniego patrona (Habbakuka, Chislev lub Zeboim), aby rzucać zaklęcia objawień i wykorzystywać zdolności nadnaturalne i czaropodobne.

Kapłani: Osiemnaścioro spośród dwudziestu jeden prawdziwych bóstw zsyła czary objawień (Solinari, Lunitari i Nunitari obdarzają tylko magią wtajemniczeń). Kapłan musi wybrać jedno z nich na patrona i opiekuna, aby mógł rzucać zaklęcia objawień.

Mistycy: Magia mistyczna nie działa w tym okresie. Nie ma mistyków.

Tropiciele: Tropiciel musi wybrać odpowiednie bóstwo opiekuńcze (Habbakuka, Chislev lub Zeboim), aby rzucać czary objawień.

Zaklinacze: W tej erze pierwotna magia zaklinań nie istnieje, a więc nie ma i zaklinaczy.

Rycerze Takhisis: Ta klasa prestiżowa jeszcze nie powstała. W erze wojny lancy tych rycerzy nie ma.

Stalowi legionści: Ta klasa prestiżowa jeszcze nie powstała. W erze wojny lancy tych bojowników nie ma.

Ansalon w dobie wojny lancy

Kataklyzm na zawsze odmienił krainy i ich mieszkańców. Kontynent popękał, morza podniosły się i zapadły w różnych miejscach, a niegdyś połączone kraje oddzieliły się od siebie. Setki lat minęły, zanim rany ziemi i śmiertelnych zaczęły się zablizniać.

Na najbliższych stronach przedstawiono różnice na kontynencie Ansalonu u wybuchu wojny lancy w stosunku do Wieku Śmiertelników po powrocie bóstw. Jeśli jakiegoś regionu lub jego opisu tutaj nie ma, znaczy to, że odpowiada dokładnie prezentacji z rozdziału 5.

Abanasinia

Podczas Wieku Rozpaczy Abanasinia jest konfederacją kilku miast-państw i paru niezależnych plemion. Każde miasto ma własną strukturę władzy. Kupieccy książęta, wzbogaceni na handlu i interesach portowych, władają większością portowych miast, jak Zaradene, Rozstaje i Nowe Porty. Niemniej większością miast w głębi kontynentu, jak Solace i Długi Grzbiet, rządzą burmistrzowie. W niektórych miasteczkach są oni obieralni, w innych wybierani na drodze rywalizacji w złożonych testach ciała i umysłu. W Haven jest inaczej – tamtejsi burmistrzowie są potomkami założycieli.

Na krótki okres wszystko się zmieniło. Od 240 AC do 351 AC Haven, Solace i inne społeczności wykształciły teokrację rządzoną przez Poszukiwaczy. Każdą społecznością władał najwyższy teokrata.

Życie i społeczeństwo

Lud Równin (plemiona Que-Teh, Que-Kiri i Que-Shu) wciąż żyje tak jak na długo przed Kataklyzmem i trzyma się wewnątrz granic ustanowionych w drodze negocjacji i wojny. Cywilizowani mieszkają w miastach i ich okolicach, zajmując się uprawą roli, rzemiosłem oraz handlem.

Lud Równin nie jest przyjaźnie nastawiony do obcych, ale inne społeczności regionu akceptują przybyszów z innych części Ansalonu. Region jest odizolowany i stał się rajem dla osób porzucających dawne życie. Dom w Abanasinii znajdują niechciane półelfy, wędrowni Ergothiańczycy i wygnani Solamnińczycy.

Xak Tsaroth: Otoczone niezdrowym grzęzawiskiem, niegdyś wspaniałe miasto Xak Tsaroth jest teraz ruiną zamieszkaną przez krasnoludy żłebowe. W zdruzgotanym mieście czeka wiele niebezpieczeństw, ale i zagubionych sekretów oraz skarbów.

Balifor

Stolica: Brak

Populacja: Ludzie nomadzi, ludzie, kenderzy, półelfy, półogry, gobliny



Władze: Oligarchia kupiecka, chanaty (nomadzi)

Języki: elfi, gobliniński, khurski, nerakijski, ogrowy, wspólny

Handel: Konie, diamenty, szkło, egzotyczne przyprawy, konopie, sznury, sieci, len

Charakter: PZ, NZ, N, ND, CD

Surowe pustynie i falujące stepy Baliforu rozciągają się pomiędzy pustynnymi pustkowiami Khur na zachodzie i gęsto zalesionymi terenami Goodlund na wschodzie. Leżący po wschodniej stronie Zatoki Balifor region stanowi mieszankę koczowniczych barbarzyńców i nielicznych społeczności rolniczych.

Życie i społeczeństwo

Balifor jest pofałdowanym krajem pełnym koczowniczych handlarzy kołmi, nieprzyjemnych kupców i ciężko pracujących rolników, utrzymujących się z surowych, trawiastych równin. Tropikalne wiatry znad Krwawego Morza z dalekiej północy przez cały rok zapewniają Baliforowi nadzwyczaj wysoką temperaturę.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Okno Gwiazd: Wielki płaskowyż na północnej granicy Baliforu wyniesiony ponad horyzont. Jego powierzchnia to ciemne, utwardzone, stopione szkło. Wznoszą się z niej wielkie, szklane monolity, które tworzą nieregularne formacje. Strone stoki płaskowyżu przecinają szczeliny i pęknięcia. To miejsce od dawna w plotkach było uznane za portal do krain bogów.

Zatoka Balifor: Zatoka łączy ziemie Silvanesti, Khur i Baliforu. Jest głównym obszarem handlowym. Statki żeglują tędy codziennie, wożąc towary i kryjąc piratów oraz przemytników.

Ważne miejsca

Brightfield [Jasne Pole]: Niewielki region rolniczy, zamieszany przez chłopów i handlarzy. To także największa społeczność rolnicza w Baliforze. Centralne położenie między Flotsam a Portem Balifor czyni z Brightfield idealne miejsce dla karawan handlujących z nielicznymi osadami rolniczymi w tym rejonie.

Flotsam: Otoczone murami miasto portowe leżące nad Krwawą Zatoką, równie prostackie jak Port Balifor. Zatłoczone pomosty nabrzeża kwitną handlem ze statkami, których załogi odważają się stawić czoło Malstromowi i zaciekłym sztormom Krwawego Morza. Floty rybackie posiadają otaczające nabrzeże magazyny, pełne dóbr zdobytych ucziwą i nieucziwą drogą.

Port Balifor: Miasto Port Balifor najlepiej znane z rozpustnych tawern, rozległych slumsów i czarnego rynku. Znaczna jego część stoi na palach i pomostach, które rozciągają się poza basen

przypluwów. To brudne miejsce pełne smagłych żeglarzy, krnąbrnych nomadów i upartych chłopów. Nad pomostami ucziwi kupcy i rolnicy prowadzą handel. Poniżej piraci i złodzieje przemycają towary i robią ciemne interesy.

Wioski nomadów: Po Baliforze rozrzucone są wioski khurskich mieszkańców równin. Największe plemiona to Ak-Krol, Ak-Bodin i Ak-Lirare. Wioski koczowników to obozy namiotów, rozstawione w pobliżu zbiorników wody i zajadle bronione przez mieszkańców.

Blöde

Stolica: Blöten

Populacja: Ogrzy

Władze: rządy plemienne

Języki: Giganci, khurski, ogrowy, wspólny

Handel: Wieprzowina, łupki, glina, węgiel, jaszczurki, niewolnicy

Charakter: CZ

Blöde, wciśnięte między południowe ramiona gór Khalkist, okazało się twierdzą dla jego ogrowych mieszkańców. Zieloną dolinę z trzech stron otaczają niedostępne góry i szeroka pustynia. Czwarta granica krainy to rzeka Thon-Thalas, chroniąca dolinę przed inwazją od południa. Pomimo bezpieczeństwa i żyzności ziemi w dolinie są tylko dwie duże osady – stołeczne miasto Blöten i ruiny Takaru.

Blöten opiera się o południowe ramię łańcucha gór Khalkist. Starożytne mury miasta, choć sypiące się, świadczą o minionej wielkości narodu ogrow. Łączący pomiędzy potężnymi kamiennymi budowlami zgarbieni, upstrzeni brodawkami przedstawiciele tej rasy to ledwie marne cienie wyniosłych przodków, którzy założyli osadę. Miasto zaczęło się rozpadać i zarosło brudem przysłaniającym tutaj wszystko.

Życie i społeczeństwo

Ogrzy z Blöten podchodzą do samych siebie nieco poważniej niż ich kuzyni z Kern. W Blöde niemal każdy ogr żyje w jakiejś starożytnej osadzie tej rasy. Owe miejskie ogry odczuwają pewną potrzebę dorównania chwale przodków. Przy zagęszczeniu w przeludnionych miastach linie rodzinne i klanowe się zamazują. Podstawowa jednostka polityki i społeczeństwa Blöde opiera się nie tyle na rodzinie, co na sąsiedztwie. Najsilniejszy ogr w sąsiedztwie zwany jest strażnikiem. Największym wodzem jest najsilniejszy strażnik, dowodzący Dworem Wodzów, czyli wieżą w centrum Blöten. Tutejsze cywilizowane ogry często z lekceważeniem odnoszą się do kerneńskich kuzynów, widząc w nich prymitywnych, nieokrzesanych prostaków.

Największy wódz utrzymuje tymczasowy sojusz z ogrowym państwem Kern na północy. „Kulturalne” ogry z Blöde prowadzą także handel z piratami z Sanction i koczownikami z Khur.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Większość Blöde otaczają Khalkisty, ale dla ogrów górski teren nie jest trudny do pokonywania. Związane w tych szczytach setki pokoleń stworzyły sieć skalistych ścieżek przecinających całą krainę. Starożytne ogry wykuwały własne drogi i tunele, które przetrwały do czasów obecnych.

Ważne miejsca

Pomimo sporej izolacji od reszty świata za grzbieciami Khalkistów, w krainie tej spoczywa wiele reliktyw minionych wieków. Zagrzebane jaskinie górskie skrywają magiczne skarby wyniosłych ogrów – skarby uznane za zaginione po Katakliźmie nawet przez miejscowe ogry.

Blöten: Miasto wznosi się na szczycie wysokiego, idealnie płaskiego wyniesienia, które ma wysokość ponad dwa kilometry. Zbudowano je na planie idealnego kwadratu, którego boki mierzą prawie 5 kilometrów długości. Mury okalające miasto pokruszyły się przez tysiąclecia i żaden ogr nie śmie na nie wchodzić w obawie przed zawaleniem się budowli.

Ruiny Takaru: Ruiny Takaru to pozostałości minionego wieku chwały. Są położone bardzo daleko w granicach ziem ogrów, więc niewielu cywilizowanych poszukiwaczy przygód do nich dotarło.

Wyspy Krwawego Morza

Wyspy Krwawego Morza niewiele zmieniły się w późniejszych wiekach. Niemniej podróż na nie i z nich podlega wpływowi Malstromu.

Ważne miejsca

Malstrom: Gigantyczny wir i sztorm na środku Krwawego Morza. Pod krwistoczerwonym Malstromem spoczywają ruiny miasta Istar.

Estwilde

Estwilde obejmuje szeroką, pagórkowatą nizinę pomiędzy górami Dargaard a północno-wschodnimi Khalkistami. To region suchych, trawiastych równin, falujących wzgórz, lasów sosnowych i wysokich szczytów. Lasy Lahue i góry Astivar leżą na północy, a Nowe Morze na południu.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Twardy kraj dla twardych śmiertelników. Estwilde to głównie wzgórza i pofałdowane równiny. Teren jest zróżnicowany i obejmuje Mroczne Mokradła.

Lasy Lahue: Leżą w cieniu gór Astivar i składają się głównie z drzew iglastych. Są terenem łowieckim nielicznych żyjących jeszcze Lahutian – rasy różowoskórych, jasnowłosych, włochatych kanibali, których część mędrców uważa za owoce plugawych związków ludzi i goblinów. Raporty służb wywiadowczych Solamnijczyków donoszą o powstającym w kniejach imperium goblinów, które dąży do połączenia się z pobratymcami z Throthl. Czas

pokaże, czy Lahutianie rzeczywiście są w przy mierzu z goblinami.

Ważne miejsca

Wiadomo o miejscach o mistycznym znaczeniu istniejących w Estwilde, lecz prawie nikt nie wie, gdzie je odnaleźć. Opisane dalej punkty według plotek znajdują się w tym regionie, choć mało kto je widział.

Belleria (małe miasteczko, 1000): W tym miasteczku nie byłoby nic godnego uwagi, gdyby nie Instytut Smokologii. Jest niedokończony, ale już posiada model smoka naturalnych rozmiarów. Szczegóły anatomiczne przeważnie są błędne, ale niektórzy odwiedzają model i zwiedzają wnętrze, ignorując ostrzeżenia, że smoka zbudowały gnomy.

Farma Kwintera: Najlepiej prosperująca farma kóz i koni w północnym Estwilde. Jest potężnie broniona i ufortyfikowana, zbudowana w całości z drewna i przygotowana do odpierania ataków. Jej właściciel to hodowca w drugim pokoleniu, Gil Kwinter (PD mężczyzna człowiek Woj4) – ponury, lecz przyjazny mężczyzna, który podobno posiada magiczny flet.

Goodlund

Stolica: Kenderówek

Populacja: Kenderzy, elfy, ludzie, centaury, ogry, gobliny, sligi

Władze: Oligarchia (skrajnie demokratyczna)

Języki: Elfi, gobliniński, kenderowy, khurski, ogrowy, sligów, wspólny, źlebmowa

Handel: Drewno, mapy, przyprawy, zioła lecznicze, koral

Charakter: CD, ND, N, NZ, CZ

Kenderówek leży na wschód od Baliforu i na zachód od Śmiejących Krain na Półwyspie Goodlund. Z kolei po Puszczy Goodlund rozrzuconych jest wiele małych kenderskich wiosek.


Życie i społeczeństwo

Kenderzy z Kenderówka to chyba jedyna godna uwagi cywilizacja na Półwyspie Goodlund. Otaczają go zaś same „prymitywne” ludy – pustynni barbarzyńcy od zachodu, dzikie elfy w lasach na południu, a sligi w Śmiejących Krainach na wschodzie.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Goblinie katakumby: Gdy kenderzy przenieśli się w głąb Lasu Kenderów, odkryli system tuneli stworzony przez rasy goblinów przed Katakliźmą i zaczęli je badać. Zdając sobie sprawę z wagi odkrycia, postanowili konserwować ów system korytarzy. Tylko dorośli kenderzy wiedzą o tunelach i utrzymują je w tajemnicy od setek lat. Ukryte wejścia można znaleźć w Lesie Kenderów i poza nim.





Lasy Kenderów: Puszcze porastające środkowy obszar Półwyspu Goodlund. Ten pas ziemi jest przede wszystkim nową ojczyzną oryginalnej nacji kenderów z Baliforu. Na okoliczny region składają się połądowane wzgórza, rozległe równiny oraz, rzecz jasna, gęste lasy. Południowo-zachodni zakątek Lasów Kenderów porasta gęsta, sztywna trawa – to Zielona Równina powstrzymująca stępy Baliforu przed wtargnięciem w Lasy Kenderów. Puszcze pełne są drzew owocowych. Żyje w nich mnóstwo zwierząt.

Rzeka Wijka: Rzeka wijąca się leniwie z północy na południe przez Lasy Kenderów i wpadająca do Szczęki, czyli zatoki na południowym krańcu półwyspu. Wierzbowa Rzeka z północy i Szczecińska Rzeka z zachodu łączą swe wody w jedną, wielką rzekę. Wielu kenderów mieszka i bawi się w wioskach nad brzegami tych trzech rzek.

Ważne miejsca

Kenderówek: W większości aspektów Kenderówek bardzo przypomina ludzkie miasto, lecz budynki są cudaczną mieszaniną stylów architektonicznych. Niektóre pozostawiono niedokończonym, bez ścian lub drzwi, co zmusza kenderów do włączenia i wyłączenia przez okna. Miasto to gmatwanina wijących się brukowanych ulic, krętych drewnianych chodników, udeptanych krętych ścieżek, wężowatych skrótów i okrężnych „bepośrednich” tras.

Ostępy Elian: Na wschód od Półwyspu Goodlund leży wyspa Claren Elian, przedmiot wielu spekulacji i mitów. To porośnięta gęstym lasem wyspa, od czasu do czasu nawiedzana przez wyrabujące drzewa minotaury. Pozostaje jednak w większej części niezbadana, gdyż okoliczne wody utrudniają nawigację. Z wyspą powszechnie kojarzy się opowieści o duchach lasów oraz straszliwych bestiach. I faktycznie, historie te mają pewne podstawy, gdyż wyspę zamieszkuje dziwny lud. Eliańczycy, którzy przeżyli napaść Malystryx, prowadzą klasztorny tryb życia, ale nie są wyznawcami Majere. Wyczerpujące i trudne szkolenie obejmuje walkę z minotaurami, co czyni z Eliańczyków nieprzeciętnych przeciwników.

Równiny Dairly: Na wschód od Śmiejących Krain nieprzyjazne ziemie wschodniego wybrzeża półwyspu stopniowo ustępują zielonemu równinom. Niestety, Krwawe Morze bardzo zaburza pogodę w tym regionie. Im dalej na południe, tym częstsze groźne burze z piorunami.

Śmiejące Krainy: Na wschód od Lasów Kenderów otwierają się szeroko rozpostarte równiny, tu i ówdzie naznaczone skupiskami półprzejrystych, poszarpanych skał. Tę jałową sawannę zamieszkuje wędrowne plemiona okrutnych sligów i goblinów. Piaski Śmiejących Krain to niegościnnie odłamki szkła, wytopione podczas Katakliizmu. Bardzo utrudniają one podróż przez ten obszar.

Ruiny: Na północno-wschodnim krańcu Kenderówka leżą ruiny, które niektórzy uznają za resztki jednej z Wież Wielkiej Magii. Rozciągają się one na setki metrów. Roi się tu od ukrytych nisz i podziemnych wejść. Pod ruinami leżą labirynty katakumb, które kenderzy uwielbiają badać. Po wejściu w ruiny odczuwa się niewytłumaczalne wrażenie, przypisywane przez niektórych jakiemuś zaklęciu pasji niegdyś strzegącemu wieży.

Wijne Knieje: Lasy Kenderów ciągną się na południe za Rzekę Szczecińską, zwiężając i przechodząc w tak zwane Wijne Knieje, które z kolei ciągną się aż do południowego czubka półwyspu. Przecinają je wąskie szlaki wiodące na północ i południe. Dalej na południe Wijne Knieje stają się coraz dziksze.

Hylo (Kenderowo)

Kenderowo to lesisty, północno-wschodni region wyspy Północny Ergoth. Hylo to jedyne większe kenderskie miasto w regionie, a czasami nazwą tą określa się całą krainę. Ziemie kenderów to dobrze chroniony teren leśny, graniczący na zachodzie z szerokim pasmem gór, z cieśninami Algoni na wschodzie, bezludnymi pustkowiami na północy i niegościnną pustynią Ker-Manth na południu. Żyją tu tysiące przedstawicieli tej rasy – ku wielkiemu utrapieniu Ergothiańczyków, którzy mają na wschodzie kenderów, a na zachodzie gnomów z górą Nieważne na wyspie Sancrist.

Hylo tej epoki różni się od Hylo z Wieku Śmiercielników przede wszystkim brakiem zgnębionych kenderów.

Lodowe Pustkowia

Zamarznięta kraina Lodowego Pustkowie jest w większej części nieznaną i niezbadaną. Mroźny klimat w połączeniu z obfitością drapieżców i złych thanoi skutecznie odstrasza badaczy. Na południe od Zeriaku na Równinach Pyłu kontynent ciągnie się poza obszar wiedzy większości ansalońskich kartografów. Daleko na zachód sięga zaś po morze Sirrion.

Ważne miejsca

Śmiałkowie decydujący się na zmierzenie z lodowcem będą musieli ciężko zapracować na swoją nagrodę.

Obóz Ludu Lodu: To ostatni bastion obrony Ludu Lodu i zarazem siedziba tego ludzkiego plemienia. Od północy chroni ją 120-metrowa szczelina, a od południa morze pełne pływającej kry i lodu, świetne do zatrzymania pochodu wrogów. Osada jest niemal niewidoczna z powietrza dzięki białym futrom narzuconym na chaty i przystań. Na szczycie gładkiego stoku wypolerowanego lodu spoczywa flotylla lodowych łodzi – dużych skiffów podobnych do katamaranów, poruszanych wiatrem i jadących po lodzie na metalowych łyżwach. Te pojazdy służą do polowań i do obrony.

Kern

Stolica: Kernen

Populacja: Ogry, ludzcy niewolnicy, gobliny

Władze: Dyktatura (Kernen), rządy plemienne

Języki: Minotaurów, nerakijski, nordmaarski, ogrowy, wspólny

Handel: Wódka z ziemniaków, niewolnicy, psy myśliwskie

Charakter: NZ, PZ, CZ

Kraina Kern obejmuje półwysep Kerneński, otoczony Krwawym Morzem Istar, oceanem Północny Courrain i morzami Miremier. Kern leży pomiędzy Taman Busuk i Krwawym Morzem. Na północy Kern łączy się ze wschodnim Estwilde, a na południu sąsiaduje z Khurem i Baliforem. Północna odnoga gór Khalkist tworzy naturalną granicę między Kernem a Neraką i Khurem.

Życie i społeczeństwo

Klany ogrow niemal całkiem wyginęły z rąk Istarczyków, ale Katakлизм ocalił je i pozwolił odbudować liczebność. Ogry z Kern prowadzą proste życie. Nie przejmują się tym, co dzieje się w innych częściach świata, dopóki nie ma to bezpośredniego związku z nimi. Niewiele uprawiają roli, prawie nie mają zorganizowanej ekonomii, więc życie miasteczek koncentruje się na zbieractwie i najeżdżaniu sąsiednich osad, miast i państw. Miasteczka ogrow liczą od pięćdziesięciu do dwustu rodzin. Tylko silni przywódcy, jak kerneński wielki chan lub smoczy arcywładca, mogą zwołać pod broń wszystkie ogry.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Na półwyspie Kerneńskim lotne piaski i grupy skał rozrzucone są po brzydkich, dzikich równinach. Muliste strumienie obramowują błotne grzęzawiska i karłowate lasy. Tu i ówdzie trafiają się dziwaczne, kwadratowe wzgórza. Ziemię te przemierzają wynędzniałe wilki i małe antylopy. Przypląwy i odpływy Miremier tworzą siedlisko dla skragów, kotów morskich i rusałek. Na wschodnim krańcu półwyspu trawy stają się zieleńsze oraz gęstsze i kryją zdradliwe grzęzawiska, a także ukryte bagna. To głębokie morze zieleni rozpościera się przez półwysep do niewielkiego lasu zwanego Lasem Krańcowym.

Ziemię ogrow z południowo-zachodniego Kern to płaskie tereny z rozległymi, dzikimi sawannami. Na południowym-zachodzie stępy i mroczne knieje ustępują kolczastym drzewom oraz powykręcany trawom i roślinności. Na południe ciągną się strome wzgórza i zapyłone kaniony.

Las Krańcowy: Puszcę znaną też jako Stara Polana porastają prastare dęby i wiązy. Pnie drzew „zdobią” wielkie huby, a ziemię pokrywają mchy. Pod błękitnym baldachimem listowia znajdują się ostniete polanki i czarne bajora. Po-

śród bujnych egzotycznych paproci rosną twarde sosny.

Ważne miejsca

Pomimo obecności ogrowych rabusiów, Kern wciąż pyszni się wieloma dziwnymi miejscami, pochodzącymi jeszcze z czasów Istar i jego bogactw.

Kernen: Podobnie do leżącego na południu Blüten, Kernen było niegdyś klejnotem w koronie starożytnych ogrow. W dawnych czasach ukształtowały one miasto z samej skały gór. Obecnie nie jest ono piękne, ale kiedyś było. Pomimo zagrzebania w błocie, kamienne budowle przetrwały próbę czasu. Poza miastem kręte górskie przejście prowadzi do pałacu wielkiego chana.

Zęby Śmierci: Nad zatoką na południe od Starej Polany widnieje samotna, ciemna wieża. Po drugiej stronie zatoki stoi druga, bliźniacza. W opuszczonych wieżach mieszkali niegdyś nienawidzący się bracia. W końcu jeden z nich zabił rodzinę drugiego. Teraz bracia żyją wiecznie jako udręczone duchy. Ogry ze wzniesienia obserwują wody zatoki, ale nie zbliżają się do wież.

Żmijowa Dolina: Ukryty wąwóz z gajami drzew owocowych i czystym jeziorem przechodzącym z jednej strony w moczary. Kanion położony jest na zachodzie ziem ogrow. Kamienie z doliny to podobno diamenty, ale plotki głoszą, że są one trujące w dotyku, przesączające jad nawet przez ubranie. Krążą też opowieści, jakoby wąwóz nawiedzały ogromne węże.

Kharolis

Stolica: Than-Khal (ogry); brak (niezależne miasteczka)

Populacja: Ludzie, krasnoludy Neidar, thanoi, ogry

Władze: Rządy plemienne (ogry); feudalizm

Języki: Ergotski, kharoliański, krasnoludzki, ogrowy, wspólny

Handel: Żywność, tytoń, broń, konie

Charakter: CD, CN, NZ, PZ

Gdy ziemię wstrząsnął Katakлизм, mieszkańcy Kharolis nie zdawali sobie sprawy, że nadchodzące czasy przyniosą wyzwolenie spod władzy Ergothu i doprowadzą ich na skraj wojny z brutalnymi rasami żyjącymi na południu królestwa. Gdy Cesarstwo Ergothiańskie zajęło się wewnętrznymi sprawami, lecząc rany po doznanych katastrofach, w Kharolis rozgorzała trwająca przez pokolenia nienawiść do imperialnej okupacji. Pojawiły się akty przemocy, gdy ludność zrzucała godła i herby stuletnich ergothiańskich rodów, które sprawowały nad nimi rządy. Uciekając przed rebelią wiele rodów opuściło Kharolis na cesarskich barkach i galerach, udając się do ojczyzny. Okazało się jednak, że ich kraj także został zrównany z ziemią. Niemniej niektórzy stanęli po stronie miejscowej ludności i zarzucili ergothiańskie dziedzictwo.



Życie i społeczeństwo

W ostatnich trzech stuleciach kharoliańscy rolnicy i osadnicy wycofali się na północ krainy. Zmiany pogodowe sprawiły, że południowa część kraju to niemal permanentnie zamrażnięty krajobraz, co niewątpliwie przyspieszyło decyzję o przeprowadzce, ale główną przyczyną były uporczywe ataki ogrow i thanoi. Ludzie oraz krasnoludy z Kharolis zdołali ustanowić w miarę bezpieczną granicę na linii ruin Waw i Vash. Te częściowo zniszczone fortece stanowią teraz pierwszą linię obrony przed najeźdźcami.

Plemiona ogrow dowodzone przez tyrana Rashfena Krzywoprzysiężcę to ubogie, barbarzyńskie szczepy halastry tej rasy, która widzi nadzieję przetrwania w zjednoczeniu sił przeciw ludzkim wrogom. Członkowie wspomnianej rasy zawarli chwiejny sojusz z morsoludźmi do czasu, aż zabezpieczą swe ziemie od północy.

W czasach po Katakliźmie kharoliańczycy bardziej niż kiedykolwiek ufają czarodziejom Wielkiej Magii. Pomoc ofiarowana im przez niektóre Białe Szaty w pierwszych latach ogrowych mordów zmieniła punkt widzenia prostych ludzi na magię. Poglądy rolników i chłopów, którzy zawdzięczają życie czarodziejom, kontrastują ze zdaniem bogatszych, którzy niewzruszenie obstają przy swojej nieufności i twierdzą, że magowie mają jakiś ukryty cel.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Skaliste oraz dzikie królestwo stało się jeszcze surowsze i jeszcze niebezpieczniejsze po zmianach pogodowych wywołanych przez Katakliźm.

Wzgórza Ogniokrabów: W pierwszym dziesięcioleciu po Katakliźmie grupa bohaterów w imieniu burmistrza Siola podjęła misję zbadania doniesień o obecności kultu wyznawców Morgiona. Burmistrz niepokoił się kilkoma zaginięciami, jakie zdarzyły się krótko po Katakliźmie. Bohaterowie odnaleźli obłąkanych kultystów noszących plugawe symbole boga zarazy. Szybko ich pokonali, a niedobitki przywieźli przed oblicze sprawiedliwości. Teraz, ponad trzy lata później, znowu zaczęły się dziwne uprowadzenia. Niektórzy twierdzą, że winę za to ponoszą ogry, lecz wielu nadal pamięta dziadkowe historie o sługach Morgiona, opowiadane wieczorami przy kominku.

Zamarznięte Wzgórza: Wzgórza ciągną się od fortec Waw i Vash do ziem na południe od Kharolis. Dawniej były to niskie wzniesienia przecinane pasmami lasów sosnowych, ale obniżenie temperatury zmieniło krainę w prawdziwy raj dla morsoludzi. Teraz wzgórza przez większość roku porasta tundra i mało kto wyprawia się w te niebezpieczne strony.

Khur

Khur to sucha kraina skalistych spękanych ziem i bezludnych pustyni. Leży pomiędzy Silvanesti i Baliforem na południe i wschód, a między Neraką

i Taman Busuk na północ i zachód. Khur należy do najbardziej suchych miejsc Ansalonu. Mieszkają tu zaciekli pustynni wojownicy znani zarówno z umiłowania piękna, jak i agresywnej natury.

Nordmaar

Nordmaar to duże państwo na tropikalnych, północno-zachodnich krańcach Ansalonu. Po Katakliźmie było jednym z wielu miejsc ucieczki ze zrujnowanego Istar. Jest to feudalne królestwo jeźdźców z wyżyn i walecznych wojowników z dżungli, znane w całym Ansalonie z egzotycznych krain oraz jeszcze bardziej egzotycznego temperamentu.

Ważne miejsca

Ul: Na północnych krańcach Wielkich Moczarów, otoczony paskudnym bagiennym rozlewiskiem, znajduje się pszczeli ul ogromnych rozmiarów. Podobno jest źródłem odnawiającego życie miodu, ale zamieszkują go ogromne pszczoły, jest więc niezwykle niebezpieczny.

Północny Ergoth

Cesarstwo Ergothu, już słabnące w Trzecim Wieku, ogromnie ucierpiało podczas Katakliźmy, gdy niemal trzecia część terytorium znalazła się pod wodami. Imperium zmalało do garstki wysp, ucierpiało także od wewnętrznych podziałów oraz najazdów ogrow. W mrocznych latach paru pomniejszych tyranów aspirowało do tronu, aż cesarz Baridor Redic I ustanowił dynastię Rediców. Przeniósł stolicę do Gwynned i zdołał obronić centralny Północny Ergoth przed barbarzyńcami z Ackalite oraz ogrami i zachował jakąś część cesarstwa. Obecnie Ergoth jest słabą namiastką dawnego imperium, ale jego obywatele i sam cesarz trzymają się marzeń o powrocie do dawnej chwały.

Równiny Pyłu

Stolica: Tarsis

Populacja: Ludzie, thanoi, gobliny

Władze: Republika

Języki: Elfi, gobliniński, kharoliański, krasnoludzki, lodowy, minotaurów, ogrowy, thanoński, wspólny

Handel: Futra, konie, rumaki, wozy (Thorbardin)

Charakter: ND

Tarsis i Równiny Pyłu leżą w środku południowej części kontynentu Ansalonu i składają się z pustynnej tundry. Równiny Pyłu latem są suche i żółte, ale zimą przysypują je śniegi.

Thorbardin graniczy z tym obszarem od zachodu, Silvanesti od wschodu, a lodowiec Lodowej Ściany od południa.

Życie i społeczeństwo

Mieszkańcy Tarsis to przeważnie handlarze, prowadzący interesy z mieszkańcami okolicznych zie-

mi. Wielu mieszkańców Tarsis zadomowiło się na starożytnych pełnomorskich statkach, które teraz uwięzły daleko od brzegów.

Na Równinach Pyłu żyje także liczny Lud Równin. Pustynni nomadzi mają silny instynkt terytorialny. Jeśli w ogóle pozwolą komuś przejść przez swoje ziemie, to dają intruzom dobrze do zrozumienia, by lepiej nie wracali tą samą drogą.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Równiny Pyłu są mało ciekawe geograficznie. Większość obszaru zajmują płaskie, zasypane kurzem równiny.

Rzeka Torath: Niemal wyschnięta rzeka, niosąca brunatnej barwy wodę, spływająca z lodowca Lodowej Ściany.

Ważne miejsca

Królewski Trakt: Starożytna droga prowadząca przez Równiny Pyłu do Silvanesti.

Qualinesti

Stolica: Qualinost

Populacja: Elfy Qualinesti

Władze: Monarchia konstytucyjna

Języki: Elfi, ergotski, gobliniński, krasnoludzki, mowa dłoni (język migowy), ogrowy, wspólny

Handel: Minimalny (owoce, skóra, wino, alkohol, łuki i strzały, drewno)

Charakter: PD, CD, ND

Qualinestiański las Wayreth leży w południowo-zachodnim krańcu Ansalonu. Stworzone Kataklizmem cieśniny Algoni oddzielają leśne państwo elfów od wyspy Południowego Ergothu. Na północy leży ludzki obszar Abanasinii, a Nowe Morze rozciąga się na wschodzie. Góry Kharolis i krasnoludzkie królestwo Thorbardin stanowią południowo-wschodnią granicę Qualinesti. Stołeczne miasto Qualinost stoi na wschodniej granicy lasu, około 40 kilometrów na południe od ludzkiego miasta Haven i 160 kilometrów na północ od stolicy krasnoludów.

Życie i społeczeństwo

Życzliwy niegdyś naród Qualinesti wycofał się ze świata po Kataklizmie, który zniszczył wszystkie jego miasta. W okresie chaosu i barbarzyństwa, jaki zapanował po odejściu bogów, elfy zdawały się łatwym celem dla ludzkich bandytów z pogranicznych ziem. Liczne miasteczka oraz osady Qualinesti na granicy kraju padły celem ataków i rabunku ze strony bandytów. Wiele półelfów Krynnu pochodzi z tego właśnie okresu.

Po wielu latach najazdy stopniowo ustały, a elfy cofnęły się jeszcze dalej za zamknięte, potężnie strzeżone granice. Niewielu obcych może wejść do elfiego państwa, a i to jedynie za pozwoleniem królewskim. Gości traktuje się ze skrajną podejrz-

liwością, gdyż Qualinesti obwiniają ludzi za spowodowanie Katakliizmu.

Monarchą rządzącym w Qualinesti jest mówca słońca, ale prawdziwa władza spoczywa w rękach senatu. Senatorów mianuje się jako reprezentantów różnych gildii i stowarzyszeń elfów.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Głównym elementem krajobrazu tego regionu jest ogromny las Wayreth. Na wschodzie rozciągają się góry Kharolis, a cieśniny Algoni oddzielają puszcę od leżącej na zachodzie wyspy Północnego Ergothu. Wzdłuż północnej granicy lasu toczy swe wody Rzeka Białego Gniewu. Tu również znajdują się peryferie stolicy Qualinost.

Ważne miejsca

Główne miejsca w Qualinesti są tak trwałe, jak ich długowieczni opiekunowie i niewiele się zmieniły nawet po roztrzaskaniu świata przez Kataklizm.

Sala Niebios: Jest to wielki, otwarty plac położony na najwyższym wzniesieniu w samym środku Qualinost. Salę wybrukowano kamieniami ręcznie ułożonymi w mozaikowy obraz Qualinesti i okolicznych krain. Od północy z salą graniczy gaj osikowy. Grupy możnych i szlacheckich Qualinesti zbierają się tu, by obchodzić święta i różne uroczystości.

Wieża Słońca: Budowla wzniesiona na wzór silvanostyjskiej Wieży Gwiazd. Jej zewnętrzne mury pokrywa polerowane złoto, odbijające promienie słońca. Sala Posłuchań leży u podnóża 180-metrowej budowli. W ścianach wieży tkwią lustra tak zaprojektowane, by kierować światło na mównicę w centrum sali. Sufit wieży to mozaika – jedna połowa przedstawia nocne niebo i księżyc, a druga nieboskłon w świetle dnia. Obie połowy rozdziela tęcza. Wieża stoi blisko Pałacu Mówcy na północnym krańcu miasta.

Sanclist

Po Kataklizmie wyspa Sanclist pozostaje najdalej wysuniętą na zachód częścią Ansalonu, ale ma takie znaczenie dla Solamnii, że nie może żyć w oderwaniu od polityki kontynentu. Wyspa dzieli się na dwie części – północnowschodnia połowa zawiera wielki łańcuch górski wraz z górą Nieważne, pradawnym wydrążonym wulkanem zamieszkanym przez gnomy, a południową połowę, porośniętą lasami i poznaną licznymi polanami, zamieszkuje Solamnijczycy.

Silvanesti

Stolica: Silvanost

Populacja: Elfy Silvanesti

Władze: Monarchia (mówca gwiazd)

Języki: Elfi, ergotski, gobliniński, istarski, kenderowy, kharoliański, krasnoludzki, ogrowy, wspólny

Handel: Niewielki (kość słoniowa, wino, rzeźby z drewna, biżuteria, owoce, wykwintna elfia odzież, broń)

Charakter: PD, ND, CD

Wielkie lasy Silvanesti leżą w południowo-środkowej części Ansalonu. Na północy wznoszą się góry Khalkist, gdzie żyją krasnoludy z Zhakaru oraz Blöde, ziemie ogrów. Utworzona w wyniku Katakliizmu zatoka Balifor leży na wschodzie. Równiny Pyłu i niszczący Królewski Trakt to zachodnia granica Silvanesti.

Życie i społeczeństwo

Od bratobójczych wojen i założenia Qualinesti aż do czasów krótko przed Kataklizmem królestwo Silvanesti miało zamknięte granice. W tym czasie mówca Lorac Caladon zdołał rozwinąć kwitnący handel z Istar. Po Katakliźmie elfy znowu zatrzaśnięły granice dla świata. Niewielu obcych wkroczyło do leśnej krainy, a jeszcze mniej powracało stamtąd żywych.

Silvanesti już nie wielbią bóstw jawnie, ale wciąż święcą dni święte. Poza tą jedną różnicą ich społeczeństwo niewiele zmieniło się od pierwszej smoczyczej wojny. Nadal zawierają małżeństwa w gronie odpowiednich rodów i wiodą życie w pokoju oraz samotności. Większość elfów mieszka na brzegach rzeki Thon-Thalas albo w południowej i wschodniej części krainy.

Solamnia

Po Katakliźmie Solamnia odzyskała niemal całość ziem, ale okoliczne krainy się zmieniły. Na zachodniej granicy jest nowe wybrzeże, a na północnym-wschodzie niewielka pustynia. Poza tym Nightlund przeszedł w ręce rycerza śmierci, lorda Sotha. Uczęszczane szlaki handlowe Solamni sięgają Nordmaaru, Północnego i Południowego Ergothu oraz Sancrist.

Życie i społeczeństwo

Po Katakliźmie ogół żywych obwiniał Solamnijszczyków za niezapobieżenie katastrofie. W istocie wielu zaczęło wierzyć, że rycerze solamnijscy uknuli spisek dążący do spowodowania Katakliźmu. Ze względu na to niewielu z nich można spotkać poza tą ojczyzną, gdyż grozi im gniew nierozumnego pospólstwa. Kłopoty te złagodziło nieco pojawienie się pogłosek o nadciągającej ze wschodu wojnie.

Krasnoludy z Kayolinu wzmocniły więzi z ludźmi z Solamni, nasilając wymianę handlową, aby pomóc przezwyciężyć materialne straty spowodowane Katakliźmem.

Ważne miejsca

Nawet po Katakliźmie i upadku Istar Solamnia, najbogatsze państwo Ansalonu, przeżywa okres zwiększonej aktywności, pomimo powtarzanych kłamstw o udziale rycerzy w Katakliźmie.

Nightlund: Niegdyś bogaty obszar Solamni, znany jako Knightlund, stał się krainą wiecznego zmierzchu i przynębienia, potępionym jak jego

władca, lord Soth. W sercu krainy spoczywa poczerńiała, rozsypująca się Twierdza Dargaard – siedziba rycerza śmierci i potępionych dusz tych, którzy służyli mu za życia.

Twierdza Vingaard: Wobec pleniących się plotek o wojnie, rycerze wzmocnili obronę Twierdzy Vingaard i przerzucili tam więcej wojsk na wypadek, gdyby ostrzeżenia okazały się prawdziwe.

Wieża Najwyższego Klerysty: Oryginalne, smokobójcze przeznaczenie Wieży Najwyższego Klerysty zostało z czasem zapomniane. Teraz to tylko baza militarna służąca obronie Palanthas.

Południowy Ergoth

Stolica: Daltigoth (ogry)

Populacja: Ogry, elfy Kagonesti, ludzie, gobliny

Władze: Dyktatura (ogry); rządy plemienne (elfy Kagonesti); feudalizm (placówka Solamnijszczyków)

Języki: Elfi, ergotski, ogrowy, solamnijski, wspólny

Handel: Ryby, futra, zboże (Kagonesti); zioła,

przyprawy, owoce, ryby (ogry)

Charakter: CD, CN, ND (Kagonesti); CZ, NZ,

CN (ogry); PD, PN, ND (Solamnijszczyki)

W następstwie Katakliźmu z Południowego Ergothu wycofało się cesarstwo, które niegdyś nim rządziło. Solamnijscy osadnicy trzymają ziemie Eastwatch na północnym-zachodzie, a rycerze nadal sprawują dawne obowiązki strzeżenia regionu, mimo że drogi wiodące do grobowca Humy gdzieś zaginęły. Kagonesti w południowych lasach żyją tak jak przed wiekami, a ogry dzierżą ziemie na południowym wschodzie i opanowały ruiny Daltigothu.

Życie i społeczeństwo

Solamnijscy rolnicy z Eastwatch potrafią się wyżyć na kiepskich ziemiach i nadal czują dumę ze swego dziedzictwa. Solamnijszczyki rządzą tą ziemią od czasów krótko po Katakliźmie, gdy rycerze solamnijscy i ergothiańscy żołnierze zjednoczyli siły dla odparcia najazdu ogrów. Rycerze z Zamku Eastwatch to surowi, zdyscyplinowani obrońcy ludności, czujni i wierni protokołowi wręcz do granicy obsesji. Dowodzi nimi rycerz miecza Kanthor Brightblade.

Elfy Kagonesti z lasów Ergothu żyją od pokoleń bez zmian. Nieliczni Ansalonczycy, którzy cokolwiek o nich wiedzą, uważają je za barbarzyńców. Elfy te odrzucają „cywilizowane” życie kuzynów i zachowują prastare tradycje, utrzymując się dzięki łowiectwu i zbieractwu. Władą nimi wódz Cher-Kal.

Ergothiańskie ogry rozmnożyły się po upadku cesarstwa i wyroiły z Ostatnich Gór Gaard na podobieństwo resztek cywilizacji. Daltigoth jest teraz twierdzą ogrowych klanów, których członkowie ochoczo grabią podróżników i wszelkie ruiny, zarówno po-ergothiańskie, jak i po własnych zapomnianych przodkach.

Ważne miejsca

Daltigoth: Niegdyś stolica Cesarstwa Ergothiańskiego, a teraz kupa sypiących się ruin zamieszkałych przez ogry i ich sługi. Tu fortecę założył Kthaaarx Burzowy Ogr (NZ mężczyzna ogr Bbr 8), wódz największego klanu. Zamierza podporządkować sobie wszystkie ogry, a później cały Ergoth.

Grobowiec Humy: Grób spoczywa ukryty w Ostatnich Górach Gaard i od czasów Kataklizmu droga doń pozostaje nieznana. Legenda powiada, że tylko osoby o czystych sercach mogą wstąpić na wiodącą do niego ścieżkę, by znaleźć klucze do wypędzenia zła z Ansalonu.

Taman Busuk

Stolica: Neraka

Populacja: Ludzie (cywilizowani i nomadzi), ogry, hobgobliny, smokowcy

Władze: Dyktatura

Języki: Goblński, khurski, lemijski, nerakijski, nordmaarski, ogrowy, smoczy, solamnijski

Handel: Niewolnicy, obcydian, wapień, najemnicy, przemyt, lamy, wełna

Charakter: PZ

Taman Busuk przed Kataklizmem było ubogą prowincją Istar, a w Wieku Rozpacz nie prezentuje się lepiej. To pofałdowana, jałowa kraina gór i dolin, z rzadkimi pasmami zeschniętych traw. Równina Neraki to najciekawsze miejsce tego regionu. Tu Królowa Ciemności umieściła swą wypaczoną świątynię, a wokół niej rozrosło się miasto zła, niczym ropiejący wrzód na ciele Krynnu. Sanction i okoliczne ziemie praktycznie też stanowią część regionu, ale omówiono je oddzielnie.

Życie i społeczeństwo

Ludzie, hobgobliny i ogrowe plemiona z Taman Busuk nawykły do ucisku i są zadowolone z życia pod stopą Królowej Ciemności. Osady są rozrzucone po regionie, a miasteczko Jelek i miasto Neraka to jedyne większe ośrodki populacji. Nominalnie w regionie rezyduje pięć smoczycich armii, ale kampanie wojenne często wyprowadzają je w inne strony. Niemniej ten obszar pozostaje miejscem niebezpiecznym, nabrzmiałym nikczemnością i złem.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Na północy Taman Busuk jest skaliste, poprzecznane bazaltowymi grzbietami porośniętymi suchą krzewiną lub sosną. Trawiaste równiny występują tu dość często, choć gleba jest uboga. Na południu góry są wulkaniczne, rzygają płomieniami i dymem wysoko w powietrze, przyćmiewając blask słońca. Równina Neraki z powietrza wygląda płasko i jednolicie, ale w rzeczywistości w ziemi zięją szczeliny oraz pęknięcia, z których wydobywa się dym. Region graniczy z krasnoludzkimi ziemiami Zharkaru od południa, a z regionami Estwilde i Nordmaar na dalekiej północy.

Ważne miejsca

Taman Busuk to jałowa i zniszczona kraina, która mimo tego stanowi centrum potęgi Takhisis na Ansalonie. Znajduje się tutaj wiele dziwnych i mistycznych miejsc.

Dom Bogów: Okrągłe zagłębienie na szczycie górskim w środkowych Khalkistach – mistyczne miejsce będące niewątpliwie dziełem boskim. W jego centrum znajduje się wypolerowany krąg czarnej skały, otoczony głazami i emanujący aurą potęgi i tajemnicy.

Jelek: Jelek pod względem rozmiarów nie ma co równać się z Neraką, ale i tak jest ważnym miasteczkiem w Taman Busuk. Stanowi zarówno punkt handlowy, jak i placówkę smoczycich armii. W tym obdrapanym, ponurym miasteczku zawsze stacjonuje garnizon kapaków, ale po odpowiednich staraniach da się tu zakupić towary i znaleźć zakwaterowanie.

Miasto Neraka:

Powstałe wokół zdeformowanych pozostałości Świątyni Istar miasto

Neraka to rozłazący się labirynt brudnych ulic, ruder i jaskiń zła. Pod powierzchnią ziemi tunele i podziemia tworzą płataninę ścieżek wiodących ku centrum miasta, gdzie odważni – lub głupcy – mogą próbować się przedostać.

Thorbardin

Po Kataklizmie Thorbardin zamknął bramy wiodące na powierzchnię. Zmiany pogodowe w połączeniu ze zniszczeniem upraw i przerwaniem szlaków handlowych na południowo-zachodnim Ansalonie przywiodły wiele krasnoludzkich



Berem

WALL SPARKS 75 09

i ludzkich społeczności pod bramy Thorbardinu. Jednak w obliczu niedostatecznej ilości zapasów, zbyt małych nawet na własne potrzeby, Thorbardin powziął trudną decyzję o nieotwieraniu bram i odmówieniu Neidarom oraz ludziom niezbędnej pomocy. Decyzja ta wywołała nienawiść Neidarów do górskich braci i doprowadziła do wojny bramy krasnoludów.

W tych czasach nieufności, głodu i braku duchowej siły po odejściu bogów Thorbardin zdołał przetrwać. Niewiele otrzymują wieści ze świata, ale opowieści o wiszącej w powietrzu wojnie przynoszone czasami przez krasnoludzkich handlarzy tylko umocniły postanowienie trzymania bram zamkniętych.

Życie i społeczeństwo

Górskie krasnoludy pozostają niewzruszone na niedole zewnętrznego świata, ale nadal podlegają klanowym waśniom i nieufności. Theiwarowie i Daergarowie potajemnie knują obalenie Hornfela Kytilla, wielkiego thana Thorbardinu. Handel pomiędzy podziemnymi miastami ograniczył się do wątego strumyczka, co doprowadziło Klarów do ostateczności i zmusiło do grabienia podziemnych osad i placówek z żywności oraz broni. Gdy przedstawiciele zasiadający w Radzie Thanów bawią się w polityczną grę, lud Thorbardinu stara się uniknąć otwartej wojny między klanami.

Throtl

Wszyscy słyszeli o gobliniskim państwie Throtl i jego skutecznym oporze przed przyłączeniem do Solamni. Granica tej krainy zaczyna się za niewielkim lasem u południowego krańca gór Dargaard, gdzie rozpoczyna się szeroka, błotnista równina zwana Throtl. Na wschód od niej leży przełęcz górską na suchych wzgórzach, zwana Jarem Throtyl, która przecina zachodnie Khalkisty. Przełęcz naprawdę należy do Estwilde, lecz siły hobgoblinów uczyniły z niej swój główny teren łowiecki.

☞ Młot Kharasa ☞

Pierwotnie, w Wieku Snów, nazwany Młotem Honoru. Dziś *młot Kharasa* to potężny artefakt Dobra. Wykuł go Reorx i powierzył śmiertelnikom, aby wykuwali smocze lance i wsparli sprawę krasnoludzkiej rasy. Zaginiony przez eony, odnalazł go krasnolud Kharasa krótko po Pierwszym Kataklizmie. Pozostawił młot w grobowcu Duncana, gdzie leżał aż do chwili, gdy Bohaterowie Lancy przekazali go Hornfelowi. Od tego dnia do dziś pozostaje w posiadaniu krasnoludzkiego thana.

Opis: Ten *młot bojowy niszczenia* +2 jest inteligentny (Int 11, Rzt 17, Cha 20, Ego 24) i może porozumiewać się słownie lub telepatycznie. Posiada następujące podstawowe moce: *wykrycie zła* na życzenie, posiadacz jest niepodatny na efekty strachu, zyskuje premię +4 do wszystkich

Zhakar

Stolica: Zhakar

Populacja: Krasnoludy (Zhakarczycy)

Władze: Monarchia

Języki: Krasnoludzki, ogrowy, podwspólny, wspólny, ziemny

Handel: Klejnoty, metale, broń i pancerze, monety, grzyby, krasnoludzka gorzałka (na Sancrist); drewno, wełna, bawełna (z Sancrist)

Charakter: CN, PZ, NZ

Krasnoludy Zhakar mieszkają w pozostałościach przedkataklizmowego Thorbardinu. Starożytna stolica Theiwarów była najmniej dotknięta Kataklizmem i pozostała kwitnącą metropolią. Dla innych ludów Ansalonu jest ona siedliskiem nikczemności koszmarnych rozmiarów. Po zmianach spowodowanych upadkiem ognistej góry Khalkisty są niemal nierozpoznawalne. Góry Thorin, osadzonej pośród nowych szczytów i wąwozów, nazwanej teraz górą Róg, nie da się rozpoznać i Zhakarczycy z tego korzystają. Wiele otaczających ich siedzibę najwyższych gór wypłuka stopioną skałę, przez co kraina jest tym bardziej niebezpieczna dla przybyszów.

Gdy kontynent otrząsał się z popiołów i zniszczeń Kataklizmu, krasnoludy z Thorbardinu nieświadomie piły i jadły z zatrutych nisko położonych magazynów żywności i wody. Wkrótce wyszła na jaw straszna prawda – trujące gazy wulkaniczne przesączyły się do ich zapasów, skazując na zagładę za życia.

Życie i społeczeństwo

Ogarnięte zabójczym instynktem krasnoludy z Zhakaru patrolują nieoznaczone granice wokół góry Horn i wzdłuż Rzeki Miażdżonych Kamieni. Wszystkich obcych zabijają, a zwłoki porzucają na uboczu szlaków, dla nauki wszelkim przyszłym intruzom. Wędrowcy są skrzętnie przeszukiwani i wypytywani, nawet jeśli posiadają pisemne ze-

rzutów obronnych przeciwko czarom. Ma następujące moce specjalne: *sila byka* (na posiadacza) 1/dzień, *uzdrowienie* (na posiadacza) 1/dzień, *modlitwa* 1/dzień, *ochrona przed strzałami* 1/dzień. Młot sam decyduje, kiedy użyć podstawowych lub nadzwyczajnych mocy. Stawia on sobie za cel dbałość o bezpieczeństwo krasnoludzkiej rasy i szerzenie Dobra na Krynnie. Wszystkie krasnoludy natychmiast rozpoznają *młot Kharasa* z legend i opowieści, a jego posiadacz zyskuje premię z okoliczności +8 do testów Dyplomacji względem przedstawicieli tej rasy.

Młot Kharasa jest niezbędny do wykuwania *potężniejszych smoczycych lanc*, a wykorzystywany ze smoczym metalem pozwala tworzyć *stabsze smocze lance*.

zwolenie króla Brule'a Vaportwista [Skrecony Opar] – obecnego władcy przeklętych krasnoludów. W razie wątpliwości Zhakarzczycy aresztują podejrzanego, czasami żądając okupu od jego rodziny lub zwierchnika. Obecnie nie są już tak gorliwi w wypełnianiu obowiązków, gdyż wzrosła liczba dyplomatycznych konwojów wysyłanych ze smoczyc armii, aby nakłonić króla Zhakaru do współpracy politycznej oraz przekazania broni i najemników.

Granicząc z ogrowymi ziemiami Blöten od południa, krasnoludy nieraz łączyły siły z wielkimi bestiami, aby rozpraszać zorganizowaną opozycję wśród ludzkich barbarzyńskich plemion Khalkistów. Poprzez tajemny tunel wydrążony w miękkim bazalcie Zhakarzczycy prowadzą również szczytkowy handel z najbardziej pozbawionymi skrupułów, chciwymi kupcami z Sanction, a także z ludzkimi wioskami Słona Zatoczka oraz Kieł Skąły na zachodzie i południowym-zachodzie.

Pomimo zniekształceń i niewątpliwiej nikczemności Zhakarzczycy są doskonałymi kowalami i zachowują większość krasnoludzkich biegłości, ale od kuzynów oprócz wyglądu różni ich pogarda wobec mocnych trunków.

Charakterystyczne cechy geograficzne

Zhakarzczycy – badając dopiero co odmienione otoczenie – odkryli najpierw, że w górach żyje mnóstwo zwierząt, jak niedźwiedzie, jelenie i kozice górskie, ale że przemierzanie przełęczy podczas polowań na zwierzynę sprawia duże trudności.

Twierdza Zhakar wznosi się nad wąwozem Rzeki Miażdżonych Kamieni, która płynie aż do Nowego Morza w grzmiących kaskadach wodospadów i progów rzecznych. Kilka kilometrów od morza wpada do niej dopływ zwany Rozlewnią – to płytka rzeczka głęboka jedynie na 0,6 do 1,2 metra. Obie rzeki to doskonałe źródło pożywienia, pełne przede wszystkim łososi i zębatych pstrągów. Jednak łowienie ich bywa niebezpieczne. Grzbiet Duchów to urwista, wąska grań gór pomiędzy dolinami Rzeki Miażdżonych Kamieni i Rozlewni. Z wyglądu przypomina on ząbkowane ostrze piły, gdyż z oddali widać liczne wierzchołki. Pośród nich podobno mieszka tajemnicza rasa cienioludzi.

Na północ od Rozlewni rozciąga się spleciona masa niedostępnych gór. W całym Ansalonie nie ma równie stromych grani. Pomiędzy wysokimi wierchami zagnieździło się stado gryfów polujących na górskie kozice, które starają się przetrwać na ośnieżonych stokach i w dolinach. Wiele naturalnych niebezpieczeństw czyha na nieostrożnych wędrowców, od wypływów lawy po mgłę trujących gazów i popiołów. Wzdłuż północnego zbocza gór Khalkist ubity trakt zwany Przełomem Rzeki Miażdżonych Kamieni łączy Zhakar z jałową krainą Khur na wschodzie.

Ważne miejsca

Wskutek „ponownych narodzin” Zhakar stał się trudno dostępną krainą. Przez stulecia nie wiadomo o jego istnieniu, a podczas Wieku Rozpaczki znany jest większości ludów tylko z plotek. Wyjątkiem są bezpośrednie okolice Sanction i Khur oraz kuzyni z Thorbardinu.

Góra Róg: Ogromny wulkan z wąskim kraterem, w którym znajduje się jezioro bulgoczącej lawy. Stoki góry przebija wiele kominów, gotowych wybuchnąć strumieniem pary lub popiołu. Głębokie podkłady magmy uwolniły się podczas Katakliizmu i zniszczyły większość krasnoludzkich sal wydrążonych w skale. Jednak niektóre z tuneli wciąż funkcjonują. Wciąż da się znaleźć na wysoko położonych półkach skalnych pozostałości kryształowych korytarzy. Tworzą niebezpieczny i kuszący szlak prowadzący do rzadkich skarbów, które mogły przetrwać Katakliizm.

Smoczy Szczyt: Wyniesienie będące uspiętym wulkanem, w którym podobno spoczywa wielki smok. W tym wypadku plotki są blisko prawdy. Czcigodny czerwony smok imieniem Furia, jego partnerka i potomstwo mają tu legowisko. Ariakas wezwał potężnego smoka na służbę Królowej Ciemności w nadchodzącej wojnie. Furia nie chce jednak pozostawić dzieci (i skarbu) bez opieki, więc jeszcze nie odleciał.

Twierdza Zhakar: Stara brama Zhakaru prowadząca ze stolicy Theiwarów na powierzchnię podczas Katakliizmu ucierpiała w wyniku potężnych zawałów skalnych. Pomiędzy gruzowiskiem szczytków, rozsypanych na wielkiej przestrzeni, ziały wloty do jaskiń i tuneli, przez które widać było pozostałości podziemnych korytarzy. Zhakarzczycy natychmiast zakasali rękawy i wzięli się do roboty. Wzniesli wysoki mur wokół wejścia i nakryli dachami obnażone partie jaskiń. Twierdza Zhakar obecnie wygląda jak płaski, lekko przekrzywiony blokhaus z kamienia, w którego rogach wznoszą się przysadziste wieże z blankami. Jedyne wejście bronią bramy z porzewiałego, ale mocnego krasnoludzkiego żelaza.

Zhakar: Główny kompleks Zhakaru ciągnie się od centralnego podziemnego szybu, który był główną drogą ze starej stolicy Theiwarów. Miasto jest położone w rozgałęzionym labiryncie setki metrów pod powierzchnią ziemi. Sześć wielkich skrzydeł rozechodzi się ze środka na zewnątrz, niczym nogi gigantycznego owada. Pod główną siecią miasta znajduje się rozleglejszy kompleks składów żywności i połączeń prowadzących do niezbadanych oraz niebezpiecznych jaskiń. Główne wejście do miasta wiedzie przez Twierdzę Zhakar, ale kilka ukrytych tuneli wychodzących od półtora do trzech kilometrów za miastem umożliwia Zhakarczykom okrążenie i uderzenie od tyłu na wojsko oblegające stolicę.



Zewnętrzne składy: Dzięki częstym deszczom i wilgotnemu powietrzu niesionemu ciepłymi wiatrami wiejącymi doliną Rzeki Miażdżonych Kamieni, idące tarasami zbocza na południe od Twierdzy Zhakar mają nadzwyczaj żyzną glebę. Choć krasnoludy nie nawykły do uprawiania roli na powierzchni, cenią sobie te bogate zasoby i pilnie strzegą zbiorów.

WCZESNY WIEK ŚMIERTELNIKÓW

Wiek Śmiertelników to prawdopodobnie ostatnia era Krynnu, w której śmiertelne rasy świata wypatrują możliwości samodzielnego kształtowania przeznaczenia i uczą się samodzielnie walczyć z budzącymi grozę przeciwnościami. We wczesnych latach tej epoki na ziemię przybyły obce smoki i zagarnęły olbrzymie terytoria, w ciągu paru lat powodując więcej zniszczeń, niż przyniosła cała wojna lancy.

ZIEMIĘ SPUSTOSZONE CHAOSEM

Po pokonaniu Chaosu przez Ansalon przeszła pomniejsza katastrofa i wielu twierdziło, że oto nadszedł Drugi Kataklyzm (choć nie był nawet w części tak niszczycielski jak pierwszy). W północnej Solamni, gdzie Chaos najwcześniej zstąpił na Krynn, podobno istnieje wypalona dolina. Na północ od Ansalonu, w pobliżu szczeliny, z której Chaos wezwał ogniste smoki i demonicznych wojowników, pojawił się łańcuch wysp, ochrzczony przez żywych Zębami Chaosu. Jednakże największa zmiana zaszła chyba w niebiosach. W miejscu trzech księżyców widnieje tylko jeden. Gwiazdozbiory są zimne oraz obce i nie przedstawiają już znanych wizerunków bóstw. Mimo odejścia Chaosu ziemia wciąż nosi oznaki jego gniewu.

Poszukiwacze przygód w tym okresie albo badają rozmiar zniszczeń przyniesionych przez Chaos, albo sprzątają rumowisko, albo szukają ocalałych. To okres przejściowy. Po wojnie chaosu śmiertelni odnajdują się w zupełnie innym świecie niż ten, do którego przywykli.

ŚWIATŁ BEZ BOGÓW

We wczesnym Piątym Wieku Ansałończycy znowu żyją w świecie bez bóstw. Wraz ze zniknięciem bogów przepada również magia objawień i wtajemniczeń, pozbawiając mocy kapłanów i czarodziejów. Bóstwa nie wysłuchują modlitw, a nawet najwięksi czarodzieje są bezradni wobec zachodzących zdarzeń. Istnieje jednakże słabe światelko nadziei. Obraz Fizbana (awatara Paladine'a, choć podszyla się pod niego Takhisis) pozostawił wiadomość, że na świecie istnieją inne rodzaje magii, które trzeba tylko odkryć.

Prawdopodobnie najpopularniejszą przygodą opartą na tym temacie będzie poszukiwanie nowej magii mogącej zastąpić utraconą, albo też

odnajdywanie tych rzadkich przedmiotów, które wciąż posiadają czarodziejską moc umieszczoną w nich we wcześniejszych wiekach.

UTRATA STAREJ MAGII

Po wojnie chaosu bogowie znikają. Przez lata śmiertelnicy wierzą, że musieli odejść, aby umożliwić powrót Chaosowi. Jednak Ansalon raz jeszcze musi obywać się bez boskiego przewodnictwa, bez znajomej mocy Wielkiej Magii oraz magii kapłańskiej. Śmiertelni szukają nowych energii czarodziejskich i odkrywają prastare ścieżki pierwotnej magii zaklinań. Wewnątrz samych siebie znajdują zaś nową potęgę mistycyzmu. Byli Czarodzieje Wielkiej Magii najboleśniej odczuwają stratę, bo nigdy dotąd nie byli pozbawieni mocy. Utrata Wielkiej Magii w końcu skłania trzy osoby, które odkryły magię pierwotną, do zwołania Ostatniego Konkławe i rozwiązania Zakonów Wielkiej Magii.

Strata, zdrada i żal to kluczowe tematy, które mogą odegrać ważną rolę w przygodzie o zaginięciu magii. Jak bohaterowie poradzą sobie bez mocy, które nauczyli się traktować jak nieodłączne? Czy istnieje sposób sprowadzenia bóstw z powrotem bez uwalniania Chaosu? Poszukiwania odpowiedzi zaprowadzić mogą postaci do zaginionych grobowców, zapomnianych bibliotek i innych miejsc, gdzie kryć się mogą wskazówki, mówiące czym zastąpić utraconą magię.

WPLYW NA KLASY POSTACI

Nieobecność bóstw we wczesnym Wieku Śmiertelników bezpośrednio wpływa na wiele klas postaci, które otrzymują magię z boskiego źródła.

Czarodzieje: Ponieważ magia wtajemniczeń pochodzi bezpośrednio z księżyców magii, czarodzieje tracą moc rzucania zaklęć wtajemniczeń w erach, w których bóstwa magii pozostają z dala od świata. Zakończenie wojny dusz znów przywraca działanie magii wtajemniczeń i mogą pojawić się plany odtworzenia Zakonów Wielkiej Magii.

Druidzi: Ponieważ magia objawień pochodzi bezpośrednio od bóstw, w tej erze druidzi tracą moc rzucania zaklęć oraz używania zdolności czaropodobnych i nadnaturalnych. Niektórzy z nich mogą stać się „pogańscy” i wybrać fałszywego boga, ale i tak nie zyskują zdolności czarowania ani żadnych zdolności nadnaturalnych czy czaropodobnych.

Kapłani: Ponieważ magia objawień pochodzi bezpośrednio od bóstw, w tej erze kapłani tracą moc rzucania zaklęć. Niektórzy z nich mogą stać się „pogańscy” i wybrać fałszywego boga, ale i tak nie zyskują zdolności czarowania ani żadnych zdolności nadnaturalnych czy czaropodobnych.

Tropiciele: Tropiciele występują w kampaniach SMOCZEJ LANCY osadzonych w dowolnej erze, ale żaden z nich nie rzuca czarów w okre-

sie, w którym bóstwa nie zsyłają zaklęć śmiertelnikom – jak we wczesnym Wieku Śmiertelników po wojnie dusz.

Inne klasy: Żadna klasa, która wykorzystuje potęgę wtajemniczeń lub objawień (czyli pochodzącą od bogów), nie może rzucać zaklęć ani używać zdolności nadnaturalnych czy czaropodobnych. Paladyni, rycerze miecza i róży oraz Czarodzieje Wielkiej Magii tracą w tej erze wszelkie moce magiczne. Jedynie klasy, które potrafią opanować pierwotną magię zaklinań lub mistycyzm (jak rycerze czaszki i rycerze ciernia) mogą rzucać czary we wczesnym Wieku Śmiertelników. Wszystkie klasy używające magii z powrotem otrzymują moc rzucania czarów wraz ze zwieńczeniem wojny dusz.

ODKRYCIE „NOWEJ MAGII”

We wczesnym Piątym Wieku, w pozornie najczarniejszych czasach, śmiertelnicy odkrywają nową formę magii zwaną mistycyzmem, a także pierwotną magię zaklinań, która istniała przed powstaniem Zakonów Wielkiej Magii.

Mistycyzm i magia pierwotna bardzo się różnią od magii objawień i wtajemniczeń. Niemniej łączy je wszystkie wiele cech wspólnych. Opanowanie tych form magii wymaga poświęcenia i wytrwałości, czego niektóre osoby już nie posiadają. Po utracie wiary w bogów śmiertelnicy muszą uwierzyć w siebie zanim zdołają zawiązać nową magię.

Gdy Goldmoon odkrywa tajniki mistycyzmu, postanawia założyć szkołę mistycyzmu – Cytadelę Światła na wyspie Schallsea. Niedługo potem Palin Majere tworzy Akademię Czarów w pobliżu Solace, aby nauczać ścieżek pierwotnej magii zaklinań.

Wielu poszukiwaczy przygód może brać udział nie tylko w odkrywaniu i badaniu ograniczeń mistycyzmu oraz magii pierwotnej, ale i w tworzeniu dwóch osobnych szkół. Inne opcje dla scenariuszy to pomoc w oczyszczaniu ziemi, ochrona pielgrzymów lub organizowanie innym miejsca do wypoczynku, odnowienia sił i nauki nowych form magii.

SMOCZY MOŻNOWŁADCY

Przybycie wielkich smoków – jak Khellendros powracający z podróży po innych wymiarach i Malystrix, która pojawia się nad oceanem – to chyba jedna z najbardziej znaczących chwil wczesnego Piątego Wieku. Te stworzenia są większe i o wiele potężniejsze niż jakikolwiek smok Ansalonu. Nadto nacierają z niszczycielską furią podobną do Katakliizmu. Co gorsza, te dwa smoki to dopiero początek.

Największym zagrożeniem okazuje się być pięć smoków, które czynią większe spustoszenie niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Oprócz Khellendrosa Błękitnego i Malystrixa Czerwonego pojawia się Beryllintranox Zielona, Onysablet Czarna i Gellidus Biały. Owe pięć smoków zagarnia wielkie

obszary, uznając je za swe terytoria i rozpoczynając proces zwany smoczą czystką.

Przygoda oparta na przybyciu wielkich smoków może zawierać wiele elementów, od otrząśnięcia się z pierwszego szoku po pojawieniu się wielkich gadów, po zdobywanie informacji o dziwnych, nowych smokach

Beryllintranox, smocza możnowładczyni Qualinesti

Wielka zielona smoczycia Beryllintranox władała olbrzymią Puszczą Qualinesti aż do śmierci w wojnie dusz. Używa mocy *totemu czaszki* do zagęszczania lasu i spotęgowania wzrostu roślin oraz tworzy dla siebie ukryte leże takiej grubości, że przez gałęzie drzew nie przechodzi nawet światło.

Sługami Beryllintranox są stworzenia roślinne, a więc zabójcze winorośle, drzewce czy gnilniki. Zatrudnia także grupę innych, słabszych zielonych smoków i opłaca oddział smokowców (baazów i kapaków, dowodzonych przez grupkę sivaków) do wypełniania jej woli w granicach rozległej dziedziny.

Beryllintranox („Beryl”):

Samica rozwinięty wielki jaszczur zielony smok; SW 30; kolosalny smok (powietrza); KW 47k12+517, pw 822; Ini +0; Szyb 12 m, latanie 75 m (kiepska), pływanie 12 m; KP 48 (dotyk 2, nieprzygotowany 48); atk +57 wręcz (4k8+17, ugryzienie), +54 wręcz (4k6+8, 2 pazury), +54 wręcz (2k8+8, 2 skrzydło), +54 wręcz (4k6+25, uderzenie ogonem); Przestrzeń/Zasięg 9 m/6 m (9 m gyząc); SA broń oddechowa, groza, machnięcie ogonem, miążdżenie, pochwylenie, zdolności czaropodobne; SC niepodatność na kwas, *uśpienie* i paraliż, OC 36, oddychanie wodą, RO 25/epickość, ślepowidzenie 18 m, widzenie w ciemności 36 m, widzenie w słabym świetle, wyostrzone zmysły; Char PZ; RO Wyr +36, Ref +27, Wola +32; S 45, Zr 11, Bd 33, Int 24, Rzt 25, Cha 24.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +57, Czarostwo +59, Koncentracja +61, Nasłuchiwanie +57, Pływanie +42, Przeszukiwanie +57, Spostrzegawczość +57, Stosowanie magicznych urządzeń +57, Sztuka przetrwania +32, Ukrywanie się +50, Wiedza (natura) +59, Wiedza (tajemna) +57, Wycucie pobudek +57; Atak z powietrza, Czarowanie w walce, Doskonalsza inicjatywa, Pochwylenie, Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Skupienie na broni (ugryzienie), Smoczy wampiryzm, Stworzenie totemu czaszki, Unoszenie się, Wielokrotny atak, Zionięcie smugowe, Zionięcie z powietrza, Zmysł walki, Zwiększenie liczby czarów, Zwrot przez skrzydło.

Ślepozmysł (zw): Dokładna lokalizacja istot w promieniu 18 metrów. Wrogowie, których smok faktycznie nie widzi, mają względem niego całkowite ukrycie.



Broń oddechowa (zn): Stożek 21 m, obrażenia 30k6 kwas, Refleks ST 45 zmniejsza o połowę.

Miażdżenie (zw): Obszar 9 m na 9 m; duże i mniejsze istoty otrzymują 4k8+25 obrażeń miażdżących i muszą wykonać rzut obronny na Refleks o ST 45 – nieudany oznacza przyszpilenie; premia do zwania +80.

Groza (zw): Promień 135 metrów, KW 46 i mniej, Wola ST 41 neguje.

Niepodatności (zw): Niepodatność na kwas, magiczne *uspienie* oraz efekty paraliżu.

Wyostrzone zmysły (zw): Beryllintranox widzi czterokrotnie dalej niż człowiek w warunkach słabego oświetlenia i dwukrotnie dalej w normalnym świetle. Widzi także w ciemnościach na dystans 36 metrów.

Pochwycenie (zw): Dotyczy istot rozmiaru dużego i mniejszych; ugryzienie zadające w rundzie 4k8+17 lub cios pazurami zadający w rundzie 4k6+9.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *dominacja nad osobą, sugestia*; 1/dzień – *rozkazywanie roślinom, wzrastanie roślin*. Poziom czarującego 15; ST rzutu obronnego 17 + poziom czaru.

Machnięcie ogonem (zw): Beryllintranox może wykonać atak machnięcie ogonem (akcja standardowa). Jej ofiarami padają istoty znajdujące się w półkolu rozciągającym się w dowolnym kierunku promieniu 12 metrów i środkiem w punkcie przecięcia linii siatki na granicy przestrzeni zajmowanej przez stwora. Istoty na obszarze działania tego ataku padają jego ofiarą, jeśli są o co najmniej

cztery kategorie rozmiaru mniejsze niż smok. Automatycznie otrzymują one 2k8+25 obrażeń. Mogą jednakże wykonać rzut obronny na Refleks o ST podanej przy broni oddechowej – udany oznacza zmniejszenie ran o połowę.

Oddychanie wodą (zw): Beryllintranox może bez końca oddychać pod wodą i bez ograniczeń używać w zanurzeniu broni oddechowej, czarów i innych zdolności.

Znane czary zaklinacza (6/8/8/8/7/7/7/6/6/1; bazyliki ST = 17 + poziom czaru): 0 – *dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, odczytanie magii, otwarcie/zamknięcie, światło, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrzyki magii*; 1 – *alarm, identyfikacja, magiczny pocisk, rozumienie języków, zbroja maga*; 2 – *chmura mgły, kwasowa strzała Melfa, lustrzane odbicie, rozmycie, zobaczenie niewidzialnego*; 3 – *jasnosłyszenie/jasnowidzenie, rozproszenie magii, ściana wiatru, śmierdząca chmura*; 4 – *potężniejsza niewidzialność, słabsze zadanie, szpiegowanie, wykrzyki szpiegowania*; 5 – *przesłanie wieści, telekineza, zabójcza chmura, zdominowanie osoby*; 6 – *chmura kwasu, kontrolowanie pogody, ochrony i zabezpieczenia*; 7 – *klatka mocy, odbicie czaru, wizja*; 8 – *ohydne usychanie, przyzwanie potwora VIII, zapalająca chmura*; 9 – *rój meteorów, zdominowanie potwora, zjawisko*.

SMOCZA CZYSTKA

Smocza czystka, rozpoczęta przez czerwoną smoczą panią Malystrixx, to mroczny okres w historii Krynnu. Smoki regularnie tropią wówczas i zabijają pobratymców, aby skraść im esencję duchową i zwiększyć tym samym własną moc.

Beryllintranox



Smocza czystka trwa przez dwadzieścia sześć lat, podczas których giną niezliczone smoki wszystkich kolorów. Chromatyczne przeciwko chromatycznym czy chromatyczne przeciw metalicznym – nie ma zbytnej wierności dawnym soюзom, zwłaszcza ze strony tych pierwszych. Wiele metalicznych smoków czeka w ukryciu, nie mając sił na przeciwstawienie się skoncentrowanym wysiłkom polujących na nie wielkich gadów i chromatycznych. Niestety, ziemia znajduje się w nieskrępowanej władzy złych smoków. Tylko jeden metaliczny smok, masywna samica Iyesta, zwana Splendor, bierze aktywny udział w smoczniej czystce. Zabija złe smoki i używa rosnącej mocy do ochrony terytorium na Równinach Pyłu.

Koniec smoczniej czystce położyła wreszcie Malystrixx, zatwierdzając granice terytoriów zdobytych przez poszczególne gady. Odkrywa też sekret tworzenia straszliwych *totemów czaszek* z czerepów zabitych smoków, co pozwala jej wywierać niewiarygodny wpływ w granicach swej dziedziny. Dzieli się sekretem z czterema innymi wielkimi smokami: Khellendrosem, Beryllintranox, Onysablet i Gellidusem. Każdy z nich posiada własne *totemy czaszek* dla utrwalenia władzy w swych krainach. Niektóre inne smoki dowiadują się o *totemach*, ale rozkaz Malystrixx zabrania im ukończenia ponurych kapliczek.

Z tego okresu historii wydobyć da się wiele pomysłów na przygodę. Zadaniem bohaterów może być ocalenie poranionego w bitwie metalicznego smoka albo zanieśenie smoczego jaj w bezpieczne miejsce, gdzie młode będą w stanie się wykluć. Smoki mogą odwoływać się do dawnych przysług albo zaciągać nowe, starając się przetrwać straszliwą czystkę.

ZNIKNIĘCIE DOBRYCH SMOKÓW

Wiele smoków ucieka przed czystką albo ginie od pazurów wrogów. Ogromna liczba metalicznych szuka schronienia na mitycznych Smocznych Wyspach, a inne wynajdują miejsca ukrycia przed szalejącymi chromatycznymi – tymi wielkimi i zwyczajnymi. Z wyjątkiem masywnej smoczycy Iyesty, władającej własnym krajem na Równinach Pyłu oraz masywnego smoka Tygla, który zawarł układ z Hoganem Bightem (lub faktycznie *był* Hoganem Bightem), władcą Sanction, wiele pozostałych metalicznych gadów znika. Skutkiem tego niejedni zaczynają sądzić, że dobre smoki porzuciły mieszkańców Krynnu. Nawet srebrne i złote znikają po Wielkiej Burzy, która chłoscze Ansalon i zapowiada nadejście Armii Jedynego Boga.

Dokąd odeszły smoki? Czy znów powrócą, tak jak niegdyś? Czy są związane kolejnym paktem neutralności? Te pytania i wiele innych to doskonały punkt wyjścia do przygód o badaniu tajemnicy zniknięcia dobrych smoków.

W CIENIU SMOKA

Własne krainy ma nie tylko pięć wielkich smoków. Istnieje zaskakująco wiele pomniejszych smoczyczych krajów, obejmujących w sumie większość Ansalonu. Każdy gad ma inną osobowość, inne ambicje i cele. Dla istot żyjących w granicach smoczyczych domen często jest to wybór mniejszego zła – czy lepiej mieszkać w cieniu znanego smoczyczego możnowładcy, czy ryzykować cień innego, którego się nie zna.

Kaprysy i rozkazy przeróżnych smoczyczych możnowładców prowadzą do kolejnych przygód. Na przykład, czarna smoczycza Onysablet pasjonuje się manipulowaniem ciałami różnych form życia. Zadaniem bohaterów może być ocalenie niewolników wysyłanych do krainy możnowładczyni i uratowanie ich przed przemianą w potworne abominacje.

Ratowanie śmiertelnych przed sługami smoczyczego możnowładcy, krzyżowanie ich pozornie niekończących się spisków czy walka o przeżycie – oto typowe składniki łatwe do wplecenia w scenariusz przygody.

IZOLACJONIZM I UPREDZENIA

Ustanowienie wyraźnych granic pomiędzy krainami smoczyczych możnowładców a królestwami, którym jakoś udało się uniknąć gadziej władzy (jak chronione Tarczą Silvanesti albo miasto Sanction) we wczesnym Piątym Wieku wywołało wiele dążeń izolacjonistycznych. W tych czasach – chyba nawet bardziej niż w Wieku Rozpaczy – śmiertelni boją się obcych, bo każdy może być sługą (dobrowolnym lub działającym pod przymusem) jednego ze smoczyczych możnowładców. Wraz z izolacjonizmem krzewią się i plenią uprzedzenia. Elfy winią ludzi, ludzie winią elfów, krasnoludy winią elfów i ludzi... Całe kultury ogarniają palące uprzedzenia, bez względu na ich zasadność. Czasami uprzedzenia wyrastają z zawiści. Wielu zazdrości elfom Silvanesti, bo przypuszcza się, że żyją one za Tarczą bezpiecznie i spokojnie, ale nie chcą podzielić się z nikim sekretem tworzenia tak skutecznej obrony.

Poszukiwacze przygód często przemierzają ogromne odległości i warto znać zarówno izolacjonistyczne tendencje, jak i często wynikające z nich uprzedzenia. Bohaterów zwykle traktuje się jak obcych, a stąd niewielki krok do podejrzliwości, czy nawet jawnej wrogości. Strach rodzi nienawiść, zaś we wczesnym Wieku Śmiertelników wielu poznało strach osobiście, nawet kenderzy.

PIKŁĄCA MAGIA

W miesiącach poprzedzających Wielką Burzę mieszkańcy Ansalonu znów – ku swemu zdumieniu – doświadczyli zanikania magii. Nie było to nagłe rozwianie się magii, jak po Kataklizmie czy wojnie chaosu, ale stopniowe słabnięcie, tak jakby studnia energii powoli wysychała.



Ten element można wpleść w wiele przygód (gdzie i mistycy i pierwotni zaklinacze odkrywają słabnięcie magii, a nawet stara, wiarygodna magia tkwiąca w przedmiotach zaczyna źle działać i znikać), ale może także być w centrum uwagi scenariusza. Co dzieje się z magią? Czy to tymczasowe zjawisko, czy znak jakichś trwałych zmian?

NADJEŚCIE JEDYNEGO BOGA

Z burzy wyłania się młoda dziewczyna, władająca mocami niewidzianymi na świecie od wojny chaosu – posiada zdolności prawdziwego kapłana. Dziewczyna jest zwiastunem oraz prorokinią w jednej osobie i zaczyna formować zastępy żołnierzy i duchów, a ta przetacza się przez Ansalon z furią, której nie są w stanie powstrzymać nawet wielkie smoki. I faktycznie, trzy z nich giną, zanim Armia Jedynego Boga zakończy podboje.

Nadejście służki Jedynego Boga to główny element, który można wykorzystać w kampanii obrotowej wokół przebiegu wcześniejszego Wiek Śmiertelników. Kim jest Jedyne Bóg? Co mogłoby powstrzymać pochód jego armii?

WOJNA DUSZ

Takhisis zrozumiała w końcu, że zawsze będzie musiała dzielić władzę z bóstwami Dobra i Neutralności. Dlatego czekała na okazję pozbycia się rodzeństwa oraz rywali i zostania jedynym bóstwem. Przewidziała, że pokonanie Chaosu wyzwoli olbrzymie ilości energii magicznej, wycofała się więc z bitwy i poświęciła lojalnych wyznawców, aby zbudować własną potęgę. Dzięki temu czeka gotowa, by wykorzystać wybuch energii, który następuje w momencie klęski Chaosu. Wykorzystuje tę moc do kradzieży świata i przeniesienia go w odległe miejsce kosmosu.

Mieszkańcy świata budzą się w Wiek Śmiertelników – w erze pozbawionej obecności bóstw, nawet tych magii, które były wszak obecne w Wieku Rozpaczy.

Istnieje jedno bóstwo, ale nikt o nim nie wie, gdyż Takhisis nie ma jeszcze mocy, by się ujawnić.

Kradzież świata pozbawia ją większości sił, czego nie przewidziała.

Takhisis jest jedynym bóstwem, ale na razie tak słabym, że nie potrafi obronić świata przed dzikimi najeźdźcami – wielkimi smokami. Nie jest w stanie ocalić chromatycznych smoków przed zniszczeniem. Nie ma mocy, by odpowiadać na modlitwy wyznawców. A ich wiara stopniowo słabnie. Sfrustrowana i bezsilna Takhisis musi powoli odbudowywać siły.

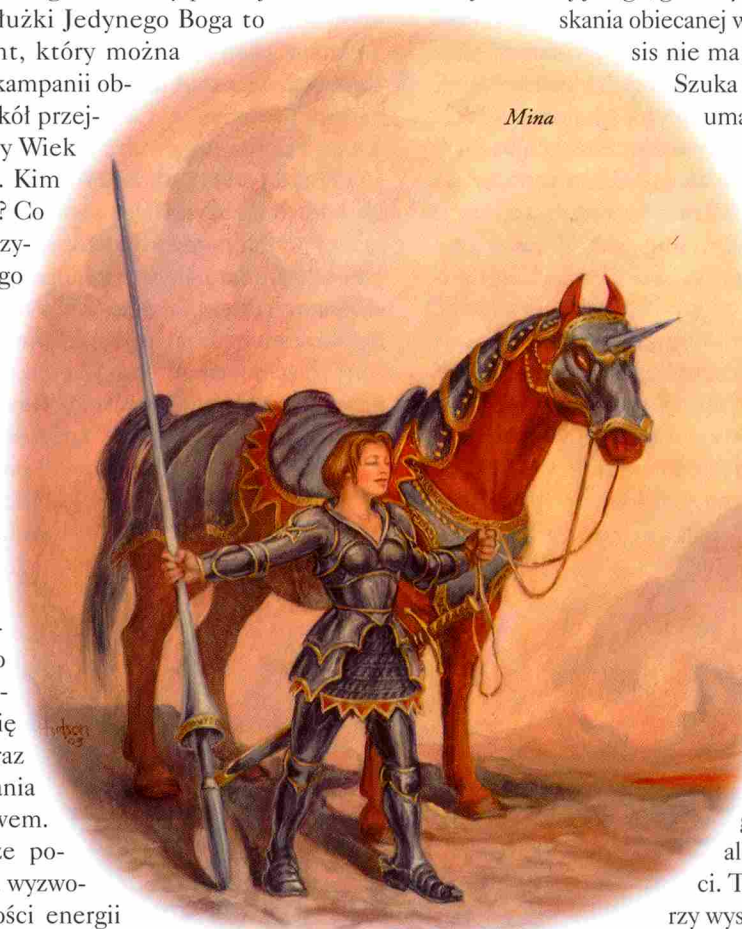
Bogini zauważa, że dusze zmarłych już nie mogą opuszczać świata. Uwięzione na nim, wędrują bez celu, szukając drogi do następnego etapu egzystencji. Obiecuje umarłym, że uwolni ich w zamian oddanie się jej na służbę. Wysła umarłych pomiędzy żywych, aby wysysali wszelką magię ze świata i przesyłali ją do niej. Dusze mechanicznie wykonują jej wolę i zawzięcie szukają magii, gdzie tylko się da, w nadziei zyskania obiecanej wolności. Tyle że Takhisis nie ma zamiaru ich uwalniać.

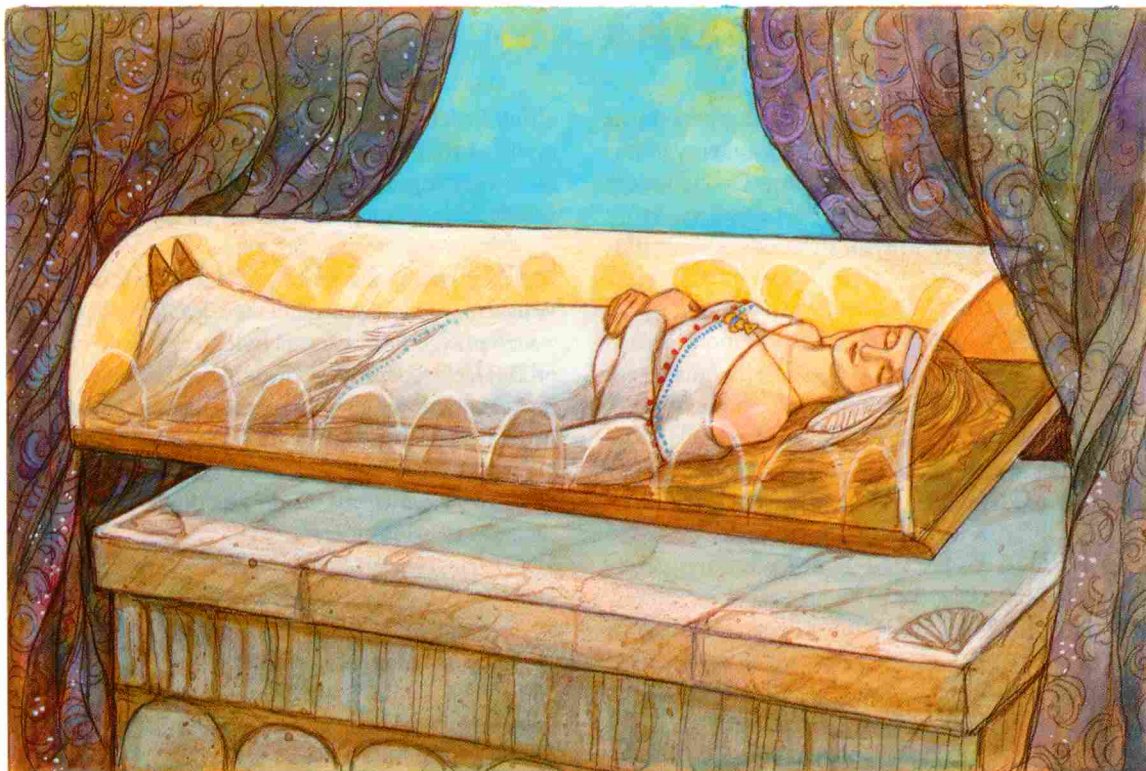
Sheela Perynol szuka sposobów zniewolenia umarłych na wieczność.

Moc Takhisis rośnie i bogini zaczyna rozważać, jak pozbyć się ze świata nowych rywali – smoczych możnowładców. A podczas gdy duchy zmarłych kradną magię, mistycy i zaklinacze zauważają, że ich moc powoli słabnie. Czary często się nie udają, i to bez wyraźnej przyczyny. Magiczne artefakty zachowują się nieprzewidywalnie. Przy rzucaniu zaklęć mistycy i zaklinacze odczuwają dziwne sensacje, jak gdyby oblażyły ich robaki albo oplatały pajęczę sieć. To dotyk umarłych, którzy wysysają magię.

Królowa Ciemności podstępem skłania dwóch najpotężniejszych magów – Dalamara i Palina – aby jej służyli. Od dawna obwiniała Goldmoon za swą porażkę w wojnie lancy. Chce teraz zemścić się na niej i wymyśla sposób, który zarazem pozwoli jej samej wejść na świat fizycznie i duchowo. Takhisis zamierza użyć ciała Goldmoon jako pojemnika dla własnej jaźni i przywraca starzej już kobiecie młodość oraz piękno.

Takhisis szuka i znajduje prorokinię – młodą sierotę imieniem Mina. Miłość Goldmoon do dziewczyny czyni ją tym cenniejszą dla Królowej





Ciemności. Bogini objawia się Minie i odkrywa przed nią swą boskość. Dziewczyna przechodzi następnie serię prób i udowadnia swą wiarę w Takhisis. Gdy bogini uznaje Minę za gotową, wysyła ją znów na świat uzbrojoną w prawdziwe moce kapłańskie. Dziewczyna dokonuje cudów, jakie zdaniem wielu były od dawna utracone.

Gorąca wiara i charyzma Míny przyciągają tłumy zwolenników. Takhisis obdarza dziewczynę planem, który pozwoli bogini zemścić się na dawnych wrogach i zniszczyć nowych. Pod kierownictwem Królowej Ciemności Mina rozpoczyna wojnę dusz. Rzeka dusz zasila energię bogini. Elfie krainy zostają podbite lub zniszczone. Znosi się na to, że nic już nie powstrzyma Takhisis przed zniewoleniem wszystkich ludów świata – tych żyjących i tych umarłych.

Jednakże Takhisis *Bursztynowa trumna Goldmoon* nie bierze pod uwagę mocy serca ani potęgi miłości. Z miłości do przyjaciela pewien kender podróżuje w czasie i przybywa tam, gdzie się go nie spodziewają. Z miłości do bogów Dobra Goldmoon odrzuca Takhisis i pozostaje wierna Paladine'owi oraz Mishakal, do których dociera jej ostatnia, śmiertelna modlitwa. Z miłości do Míny młody elf zabija Królową Ciemności. Z miłości do brata bliźniaka pewien mag szuka skradzionego świata i odnajduje go.

Koniec wojny dusz przynosi ostateczne zniszczenie Królowej Takhisis. Dla śmiertelników i bogów, Dobrych oraz Złych, przyszłość wygląda obiecująco i dlatego patrzą w nią z nadzieją. Teraz przygody na Krynnie to przygody w nowym świecie.

PRZYGODA

W tej przygodzie bohaterowie graczy ujrzą załamanie dyscypliny wśród rycerzy nerakijskich w miasteczku Pashin. Dowiedzą się o ważnym elfim artefakcie, o *kluczu quinari*, który jest czymś zupełnie innym, niż będą z początku podejrzewać.

ERA GRY

Tę przygodę można dostosować do odmiennych czasów, osadzając ją w innym mieście czy miasteczku, zmieniając czarnych rycerzy na jakąś odpowiednią grupę (na przykład smocze armie po wojnie lancy) oraz naturę odzyskiwanego skarbu.

POZIOMY SPOTKAŃ

„Leśny klucz” to krótka przygoda dla czterech postaci na 1. lub 2. poziomie.

TYŁO

Rycerze Takhisis (teraz zwani rycerzami nerakijskimi) okupowali elfie królestwo Silvanesti podczas wojny dusz, a z południa na rzekę Thon-Thalas wpłynęły dla nich posiłki w postaci dużej armii minotaurów. Te ostatnie istoty szybko zyskały przewagę nad „sojuznikami” i wyrzuciły czarnych rycerzy. Ludzcy uchodźcy masowo napłynęli do północnego miasteczka swej rasy, do Pashin. Część czarnych rycerzy wciąż stara się utrzymywać porządek, ale niektórzy stali się tak zgorzkniali wskutek wielokrotnych porażek, że porzucili wszelkie wspomnienie o honorze. Byli czarni rycerze i ich wojska przed odejściem rabują pałace, kaplice i domy w dawnym elfim królestwie.

Jedna taka grupa, dowodzona przez nikczemnego łotra imieniem Pegrin, zgromadziła pewną ilość

elfich kosztowności – między innymi prostą pozytywkę, która zawiera dawno zapomniany *klucz quinari*. Gdy stopnieją zimowe śniegi, banda zamierza zabrać lupy ze sobą.

STRESZCZENIE PRZYGODY

W ogarniętym chaosem miasteczku Pashin poszukiwacze przygód dostrzegają byłego czarnego rycerza, próbującego sprzedawać i wymieniać skradzione elfie kosztowności. Przebrany nieznajomy okazuje się być Kaithanelas, elfim bardem, którego łapie kilku ludzi Pegrina. Czy postacie pomogą elfowi czy nie, dowiedzą się o *kluczu quinari* znajdującym się w posiadaniu Pegrina.

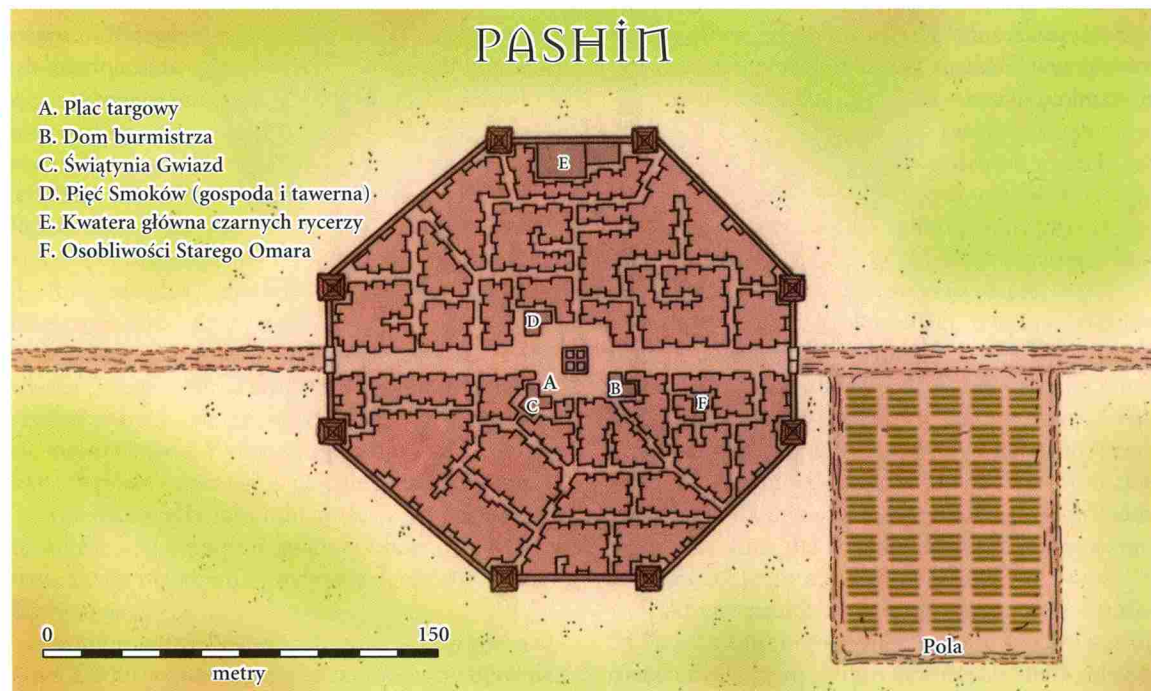
Gdy drużyna odnajdzie obóz Pegrina na ośnieżonych wzgórzach, zapewne wybierze najlepszy plan odzyskania cennego przedmiotu. Jeżeli Kaithana pojmano w poprzedniej scenie, można go teraz przy okazji uwolnić. Ale *klucz* jest czymś więcej, niż na to wygląda.

JAK SKUSIĆ BOHAŁERÓW GRACZY

Bohaterowie przybywają do Pashin w okresie, gdy przejeżdżają tamtędy czarni rycerze. Trafiają po prostu w odpowiednie miejsce w odpowiednim czasie, by dowiedzieć się o *kluczu*.

Jedną z postaci graczy jest elf Silvanesti, oburzony łupieżstwem czarnych rycerzy i wściekły na wieść, że jego ziemie ojczyste zostały podbite przez minotaury.

Jedna z postaci to giermek chcący zostać czarnym rycerzem, obserwujący z niesmakiem niehonorowe postępowania swoich towarzyszy.



SPOTKANIA W MIASTECZKU

Na opis Pashin nie ma miejsca w tej przygodzie – niech samodzielnie MP doda szczegóły, dodatkowe lokacje i BN, aby uwiarygodnić tę miejscowość.

W Pashin mogą rozegrać się następujące spotkania. Spotkanie B jest obowiązkowe.

A: ZGNĘBIONY I PRZEŚLADOWANY (PS 2)

To spotkanie może mieć miejsce prawie wszędzie w mieście.

Brudny Ergothiańczyk ubrany w wymięte odzienie i niedopasowaną zbroję kłóci się z kenderem. Mała istota stoi przed człowiekiem, odważnie zaslaniając sobą dziewczynkę swojej rasy.

Ergothiańczyk ma na imię Hogart. Jest bezrobotnym najemnikiem w ciężkiej sytuacji. Niedawno został obrabowany i jest przekonany, że kenderska dziewczynka zabrała mu miech z pieniędzmi. Szczegółów poprzedniego wieczoru wprawdzie Hogart nie pamięta zbyt jasno, jako że kompletnie się spił. Niemniej jest pewien, że wytrząśnie z kenderów chociaż kilka sztuk stali. W pobliżu stoi dwóch jego kumpli, gotowych, by przyjść z pomocą przyjacielowi.

Ofiarą tej sytuacji jest Kelwick, w którym rozpoznać zgnębnego kendera może każdy inny przedstawiciel tej rasy oraz osoba, której powiedzie się test Wiedzy (historia) o ST 12. Córeczka Kelwicka imieniem Mnoliść (kobieta kender, Plb1; pw 1) nie interesuje się pieniędzmi i nigdy wcześniej nie widziała Hogarta. Jej ojciec boi się dużego człowieka, ale nie pozwoli mu tknąć córki. Jeżeli bohaterowie graczy sprzeciwiają się Hogartowi, jego kumple doskoczą i zaczną bójkę – ale szybko wezmą nogi za pas, gdy dostaną solidnie po łbie.

Jeżeli postacie postanowią nie ingerować, Hogart w końcu się wścieknie, odepchnie Kelwicka na bok i brutalnie chwyci małą dziewczynkę. Mnoliść krzyczy i stara się wyrwać. Kelwick wzywa pomocy i jeżeli nikt natychmiast nie zareaguje, rzuca

się na Hogarta z furią zapędzonego w kąt borsuka i wyrwa mu z rąk córkę. Rzucą się do ucieczki, gdy tylko człowiek wypuści dziewczynkę.

Stworzenia: Hogart i jego kumple najemnicy stanowią zagrożenie dla postaci tylko, jeśli te wmieszają się w spór. Kelwick nie wystąpi przeciwko bohaterom, chyba że bezpośrednio zaatakują jego lub córkę. Kender zaczyna walkę z napastnikami w momencie, gdy zagrożą jego córce.

Dwóch członków straży (Zbr1; pw 6) jest w pobliżu. Postarają się stłumić konflikt po 2k6 rundach.

Hogart: pw 7.

Zbiry (2): po 5 pw każdy.

Kelwick: pw 6.

Rozwój wydarzeń: Jeśli postacie graczy pomogą Kelwickowi i nie zażądają od niego natychmiast nagrody, będzie uważał się za ich dłużnika. Powie im, gdzie znaleźć jego mieszkanie (niewiele lepsze niż przybudówka we wschodniej dzielnicy). Jeśli poproszą go o przysługę w granicach rozsądku, zrobi co w jego mocy, aby pomóc bohaterom.

B. POJAWIA SIĘ HEROLD (PS 3)

Bez względu na to, w jakiej części miasteczka są bohaterowie, wkrótce dochodzą do nich plotki i pogłoski, że do miasta przybył Herold (człowiek mężczyzna Brd 12; pw 50) – sławny bard i gawędziarz. Jeśli pójdą się rozejrzeć, trafią na tłum otaczający osobistość w nadziei usłyszenia kolejnej opowieści.

W końcu Herold i jego świta przybywają do „Zranionego Kruka”, najlepszej gospody w Pashin. Stewart Donson, szynkarz, oznajmia, że Herold za darmo otrzyma pokój i wyżywienie, jeżeli zechce obdarzyć gości karczmy prawdziwie ciekawą opowieścią.

Herold przed rozpoczęciem gawędy odpoczywa i się pożywia. Jeśli postacie graczy nie idą do „Zranionego Kruka”, wówczas następnego dnia bard wędruje po mieście i opowie tę samą historię gdzieś w zasięgu słuchu postaci.

Herold to człowiek mężczyzna po sześćdziesiątce, o siwych włosach i z przyciętą bródką. Mówi z abanasińskim akcentem, wdzięcznie gestykuluje i uciszając zebrany tłum.



Kelwick i Mnoliść

– Znają mnie jako Herolda. Znam wspomnienia Krynny i dzielę się nimi. W snach przeżyłem wiele innych żyć. Prowadziłem mężów do bitwy po stronie dobra i zła. Walczyłem ze smoczego grzbietu i dzierżyłem potężną *smoczą lancę*. Żyłem, kochałem i umierałem tysiąc razy. Dziś wieczór podzielię się z wami kilkoma opowieściami.

Tłum zaczyna krzyczeć

– Opowiedz o Humie! Opowiedz o Raistlinie i Królowej Ciemności! O upadku lorda Ariakana pośród sług Chaosu!

Stalowe spojrzenie Herolda ucisza tłum.

– Dzisiaj wieczorem mam dla was inną historię – stwierdza. – Opowiem wam o młodej dziewczynie imieniem Mina i o wielkiej wojnie, stoczonej nie o panowanie nad Krynnem, ale nad duszami jego mieszkańców.

Herold opowiada historię wojny dusz, którą streszczono w rozdziale 6 w części „Historia Krynny”. Postacie mogą jednak od razu zauważyć, że sporej liczbie czarnych rycerzy i ich wojowników, rozproszonych pośród słuchaczy, nie podoba się przedstawiany w opowieści barda negatywny obraz rycerzy nerakijskich. Gdy historia ma się ku końcowi, słuchacze zaczynają wymieniać gniewne spojrzenia i zaciskać pięści.

Gdy Herold dobiega do momentu, w którym minotaury „ratują” czarnych rycerzy i zagarniają ziemię elfów Silvanesti, wielu w tłumie nie może już znieść opowieści. Rozlegają się okrzyki i gwizdy, a niektórzy podnoszą z ziemi grudy błota i ciskają nimi w barda – a ten kontynuuje gawędę niewzruszenie, jak przystało na dobrego artystę.

Postacie mogą zareagować w dowolnej chwili, ale jeśli jedynie się przyglądają, w tłumie wybuchają zamieszki. Bohaterowie nagle znajdują się w środku walki każdego z każdym czy tego chcieli, czy nie!

Stworzenia: Ludzie zaczynają walczyć w zasadzie losowo. Grupa kolegów rzuca się na postacie graczy bez wyraźnego powodu. Poturbowany Herold traci przytomność, ale jego obrażenia nie są poważne. Kilku miejscowych (ludzie Plb 1; pw 3) staje w obronie barda i chroni go przed cięższymi ranami.

Sześciu zbirów ściera się z drużyną, ale używają tylko pięści – nie będą walczyć na śmierć i życie, dopóki bohaterowie nie dobędą broni albo nie użyją groźnej magii.

Zbiry (6): po 5 pw każdy.

Rozwój wydarzeń: Jeśli bohaterowie pomogą Heroldowi w bójce albo spróbują mu pomóc później (otrzymał 15 obrażeń i 40 stłuczeń), będzie im wdzięczny. A nagle spojrzy na bohaterów ze zdumieniem.

Oczy Herolda rozszerzają się, jak gdyby kogoś poznawał.

– To mój sen, sen o was, sprowadził mnie tutaj. Leśny klucz, wam przeznaczony, dostał się w ręce wroga!

Bard robi się bardziej konkretny i wyjaśnia, że śnił mu się elfi przedmiot, trzymany dawniej w Pałacu Quinari, w królestwie Silvanesti. Obiekt ów jest przeznaczony bohaterom i odgrywa ważną rolę, której Herold nie umie jeszcze przewidzieć. Były giermek czarnych rycerzy, imieniem Pegrin, który stał się drobnym przestępcą i bandytą, ukradł *klucz* z pałacu przed tchórzliwą ucieczką z Silvanesti. Jeśli klucz nie zostanie odzyskany, zły właściciel użyje go niewłaściwie lub zmarnuje.

Jeśli gracze zapytają o opis *klucza*, Herold może powiedzieć im tylko tyle, że „*klucz* nie jest kluczem”. Wie, że Pegrin ma obóz gdzieś blisko miasta, ale nie wie niczego więcej.

Udany test Zbierania informacji o ST 15 pozwoli odkryć położenie obozu Pegrina (na wschód od miasta), a także ogólne fakty, jak choćby, że jest strzeżony dniem i nocą.

Jeżeli postacie pomyślą o skorzystaniu z pomocy Kelwicka, kendera ze spotkania A, to z powodzeniem wyśledzi on położenie obozu Pegrina w ciągu jednego wieczoru i dostarczy ogólną mapę, dając grupie przewagę taktyczną.

Herold pozostanie w Pashin około tygodnia, mieszkając w najlepszym pokoju „Zranionego Kruka”. Od tamtej chwili opowiada historie przedstawiające czarnych rycerzy w o wiele lepszym świetle, na przykład opowieść o ich założeniu, tudzież o roli, jaką odegrali w pokonaniu Chaosu.

C. OGRABIENI!

To zdarzenie ma miejsce tylko wówczas, gdy postacie nie dowiedzą się o *kluczu* od Herolda w spotkaniu B, albo jeśli nie zdecydują się na odebranie przedmiotu z obozu Pegrina.

Co najmniej jednemu z bohaterów ktoś skradnie ważny przedmiot, a także pieniądze i ekwipunek. Test Zbierania informacji o ST 15 pozwoli zlokalizować część brakujących rzeczy – ale nie najcenniejsze – które już sprzedano miejscowym kupcom. Sprzedającego da się zidentyfikować jako Derga, członka bandy Pegrina. A miejsce obozu można ustalić jak podano w spotkaniu B.

OBÓZ PEGRINA

Pegrin wie, że narobił sobie wrogów, więc dzieli się szczerze lupami z podwładnymi, chcąc zapewnić sobie lojalność. Założył półstałe obozowisko w obronnym miejscu na wschód od miasteczka. Cały czas utrzymuje warty w systemie zmianowym.

Pegrin namówił do wstąpienia w szeregi bandy młodego zaklinacza z upodobaniem do magii ognia,

ale młodzieniec lepiej sobie radzi z podtrzymywaniem obozowego ogniska niż z używaniem magii w bitwie.

Obóz jest położony na ośnieżonej polance otoczonej rzadkim lasem. Na ziemi leży jakieś pół metra śniegu. Podwładni Pegrina śpią w prostych dwuosobowych namiotach, a sam przywódca ma większy namiot blisko ognia.

A. STANOWISKA STRAŻNICZE

W każdym z tych punktów przebywa jedna osoba. Gdy strażnik spostrzeże nadejście kogoś nieznanego, natychmiast dmie w róg myśliwski, alarmując cały obóz. Strażnik będzie walczył z pojedynczym intruzem, ale w obliczu grupy wycofa się w głąb obozu.

B. STRAŻ NOCNA

Z rozkazu Pegrina w godzinach nocnych w każdym z tych punktów stacjonuje dwóch dodatkowych wartowników (po jednym na stanowisko). Jeśli jakiś strażnik spostrzeże nadejście kogoś nieznanego, natychmiast dmie w róg myśliwski, alarmując cały obóz. Strażnik będzie walczył z pojedynczym intruzem, ale w obliczu grupy wycofa się w głąb obozu.

C. UKRYTY WILCZY DÓŁ (PS I/2)

Pegrin i jego podwładni wykopali jamy w każdym z tych miejsc, nakrywając je gałęziami przysypanymi warstwą śniegu. Mieszkańcy obozu znają rozmieszczenie wilczych dołów i unikają ich.

Wilczy dół (3 m głębokości): SW 1/2; test ataku niepotrzebny (1k6); ST 20, Ref pozwala uniknąć; ST Przeszukiwania 15; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 10.

D. ALARM (PS I/2)

Pod śniegiem jest skryta linka przeciągnięta między pnem drzewa (pień wystaje ze śniegu, więc podwładni Pegrina widzą go i omijają linkę) a żelaznym berłem. Sznurek ma pętlę, z dodatkowym 30-centymetrowym odcinkiem przywiązany do dużego żelaznego pierścienia. Gdy ktoś potknie się o linkę, ta pociągnie pierścień, a ten uderzy w berło z głośnym brzękiem, alarmując wartowników.

Linka-potykaacz: SW 1/2; brak obrażeń; Refleks pozwala uniknąć, ST 20; ST Przeszukiwania 15; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 10.

E. NAMIOT – WILCZY DÓŁ (PS I)

W tym namiocie nikt nie mieszka. Ukrywa on kolejną jamę-pułapkę, głębszą niż te „śnieżne”. Na pierwszy rzut oka wygląda jak normalny namiot, razem z siennikiem i stertą brudnych ubrań (ale bez plecaka, skrzyni ani innych rzeczy osobistych).

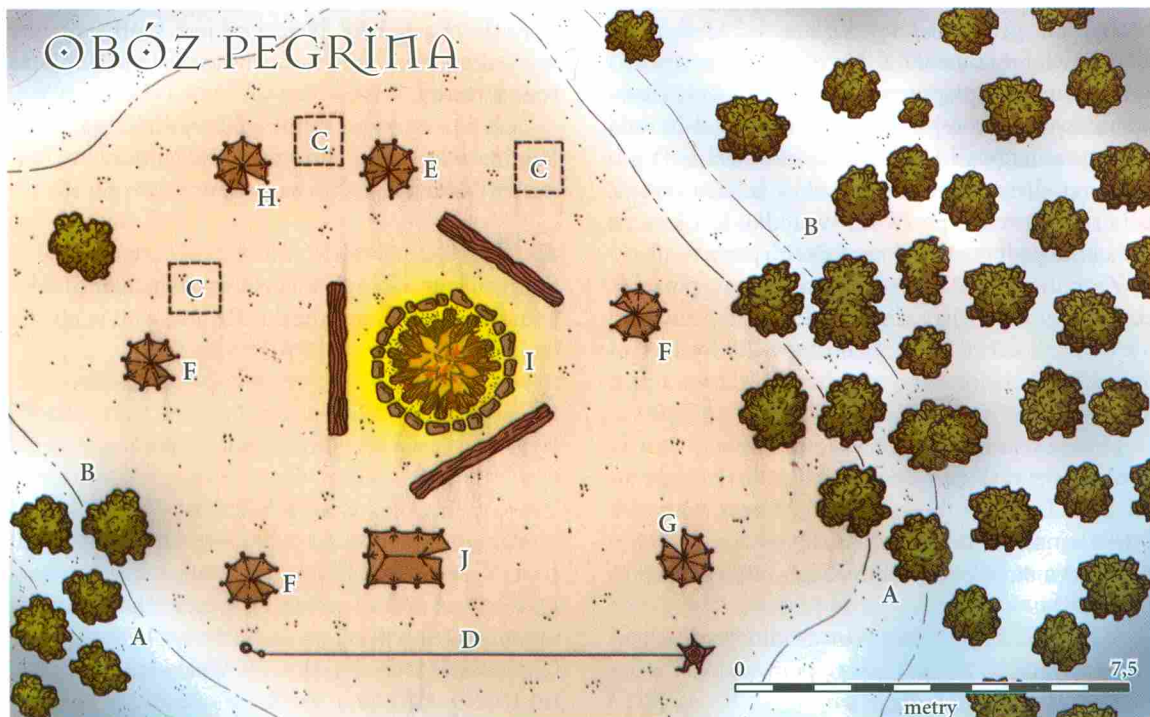
Wilczy dół (6 m głębokości): SW 1; test ataku niepotrzebny (2k6); ST 20, Ref pozwala uniknąć; ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

F. DWUOSOBOWY NAMIOT (PS I)

W każdym z tych dzwonowych namiotów mieszka dwóch podwładnych Pegrina. Jeden namiot w ciągu dnia jest pusty (a w nocy dwa), gdyż mężczyźni zmieniają się na warcie według rozkazów paranoicznego dowódcy.

W każdym namiocie jest siennik, plecaki zawierające podstawowy ekwipunek o wartości 2k6 stl oraz brudne ubrania. Mieszkańcy namiotu śpią nieopancerzeni, ale z bronią pod ręką. Gdy zabrzmi wezwanie do broni, szybko nakładają pancerze i dołączają do towarzyszy.

Bandyci (2): po 12 pw każdy.



G. PAMIĘĆ DERGA (PS 1)

Derg to jedyny zaufany przyjaciel i porucznik Pegrina – jego „oczy i uszy”. Sypia w namiocie w nieregularnych godzinach, ale ma bardzo lekki sen i doskonały słuch. Śpiąc może wykonywać testy Nasłuchiwania, mając +5 do ST każdego testu.

Derg: 11 pw.

H. PAMIĘĆ COLE'A (PS 1)

Cole to młody piromanta, którego Pegrin namówił do wstąpienia do bandy. Wódz po prostu uznał, że zaklinacz z magią ognia bardzo przyda się w walce. Póki co talenty młodzika nie zostały jeszcze sprawdzone w ogniu bitwy.

Nastoletni zaklinacz większość czasu spędza w namiocie i czyta kilka książek, które wziął ze sobą uciekając z domu. Jeśli ktoś napadnie go w namiocie, podda się natychmiast.

Cole trzyma swoją działkę łupów pod siennikiem. Mały woreczek zawiera 20 stl i 2 klejnoty warte po 30 stl.

Cole: 5 pw.

I. DÓŁ Z OGNISKIEM

Tutaj Pegrin i jego ludzie ogrzewają się i gotują pożywienie. Często nad ogniem pieką jelenie i inną zwierzynę.

Po upadku do dołu z ogniem każde stworzenie otrzymuje 1k6 obrażeń od upadku oraz 1k6 od ognia. W każdej rundzie przebywania w jamie dostaje kolejne 1k6 ran od ognia i musi wykonać rzut obronny na Refleks o ST 15 – udany pozwala uniknąć zapalenia się (patrz „Płonący bohaterowie” w rozdziale 8 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

J. PAMIĘĆ PEGRINA (PS 2)

Pegrin ma największy namiot. Lwią część łupów zdobytych przez bandę trzyma w zamkniętej (ST Otwierania zamków 20; ST zniszczenia 15) i chronionej pułapką skrzyni (klucz nosi na łańcuszku na szyi), w której znajduje się 150 stl, 3 butelki dobrego wina (warte po 10 stl każda, słabość Pegrina) i trzy silvanestiańskie posążki z jadeitu (kruka, kota i węża) warte po 75 stl. W środku jest jeszcze mała elfia pozytywka – *klucz quinari* (patrz ramka).

Zatruta igła: SW 2; +8 dystansowo (1, plus trucizna – zielonokrwisty olej); ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20. Uwaga: informacje o zielonokrwistym oleju znajdziesz w tabeli 8-3 „Trucizny” w *Przewodniku Mistrza Podziemi*.

Herszt bandytów śpi na niedźwiedziej skórze. W płytkiej, przykrytej dziurze (ST Spozregawczości 20; ST Przeszukiwania 15) schował woreczek z 10 klejnotami i dwoma eliksirami *leczenia lekkich ran* otrzymanymi od pashińskiego mistyka (warte po 30 stl).

Jeśli postacie przyłapią Pegrina samego w namiocie, wrzaśnie, by zwrócić uwagę podwładnych, a potem wpada w szał i atakuje wrogów.

PODEJŚCIE DO OBOZU

Oboz leży na wschód od miasteczka i można do niego dotrzeć nie wchodząc w lasy. Jeśli postacie śledzą któregoś z podwładnych Pegrina, bez trudu pewnie znajdą ślady w śniegu, które doprowadzą ich do obozu (ST Przeszukiwania 20).

TAKTYKA

Każdy strażnik ma róg myśliwski. Kazano im grać na alarm zawsze, gdy dostrzegą intruzów. Strażnik rzuci się do walki z pojedynczym intruzem, ale w obliczu grupy wycofa się do obozu, walcząc plecami do jamy z ogniem.

Derg stara się podkraść do intruzów z tyłu w nadziei wyprowadzenia podstępnego ataku w osobę rzucającą czary lub kogoś stwarzającego największe zagrożenie. Cole rzuca w obronie obozu co najmniej jeden czar (zapewne *magiczny pocisk*), ale ratuje się ucieczką, gdy podwładni Pegrina znajdują się w opalach.

Sam Pegrin stosuje szał barbarzyńcy i będzie ścigał każdego wycofującego się wroga, wzywając za sobą dwóch podwładnych.

ZAKOŃCZENIE

Poszukiwaczom przygód może się udać zdobyć *klucz quinari* przy minimalnym użyciu przemocy, ale najprawdopodobniej dojdzie do bitwy. Podwładni Pegrina walczą, dopóki żyje przywódca, ale poddadzą się lub uciekną w obliczu znacznej przewagi liczebnej. Cole błaga drużynę o łaskę, prosząc tylko o pozwolenie na powrót do domu, do matki. Derg stara się uciec, jeśli szale przeważą się na niekorzyść Pegrina, ale może tropić później drużynę i szukać okazji do zemsty.

SKARBY

Większość podwładnych Pegrina wydaje pieniądze na hazard, pijatyki i inne grzeszki podczas wypraw do miasteczka. Najcenniejsze skarby, przede wszystkim *klucz quinari*, można znaleźć w namiocie wodza bandy.

Jeżeli poszukiwacze przygód wyeliminują bandę Pegrina i dostarczą na to dowody, zadowolony burmistrz Pashin wręczy im nagrodę w wysokości 100 stl.

BN

Spotkania w „Leśnym kluczu” są uzależnione od lokalizacji: albo w miasteczku Pashin, albo w obozie bandyty Pegrina.

Miasteczko Pashin

W Pashin może rozegrać się wiele spotkań.

Zbir: mężczyzna człowiek P1b 1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k4; pw 5; Ini +0; Szyb 9 m; KP 10 (dotyk 10, nieprzygotowany 10); atk +1 wręcz (1k6+1/×2, maczuga) lub +1 wręcz (1k4+1/19-20, sztylet) lub +0 dystansowo (1k4+1/19-20, sztylet); Char N; RO Wytr +0, Ref +0, Wola -1; S 12, Zr 11, Bd 10, Int 9, Rzt 9, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +1, Spostrzegawczość +1, Wspinaczka +3, Wyczucie pobudek +1; Biegłość w broni prostej, Biegłość w pancerzu (lekkim).

Przedmioty: Maczuga, sztylet.

Obóz Pegrina

W obozie bandytów mieszka 6 bandytów (Zbr 1), 1 zwiadowca (Łtr 1/Zbr 1), 1 piromanta (Zak 1) i herszt, Pegrin (Bbr 2).

Bandyta: mężczyzna człowiek Zbr 1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+4 (wliczono atut Twardość); pw 12; Ini +0; Szyb 9 m; KP 13 (+3 ćwiekowana skórznia), dotyk 10, nieprzygotowany 13; atk +3 wręcz (1k6+1/19-20, miecz krótki) lub +1 dystansowo; Char N; RO Wytr +3, Ref +0, Wola +0; S 12, Zr 10, Bd 13, Int 9, Rzt 9, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +1, Nasłuchiwanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +1, Przeszukiwanie +1, Spostrzegawczość +1; Skupienie na broni (miecz krótki), Twardość.

Przedmioty: Ćwiekowana skórznia, miecz krótki.

Cole: mężczyzna człowiek Zak 1; SW 1; średni humanoid; KW 1k4+1; pw 5; Ini +1; Szyb 9 m; KP 11 (+1 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 10; atk +1 dystansowo (1k8/19-20, lekka kusza) lub -4 wręcz (1k6/19-20, miecz krótki); Char N; RO Wytr +1, Ref +3, Wola +1; S 11, Zr 12, Bd 13, Int 15, Rzt 8, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +6, Koncentracja +5; Bieg, Błyskawiczny refleks.

Znane czary (5/4; bazowe ST = 13 + poziom czaru): 0 – odporność, promień mrozu, raca, światło; 1 – magiczny pocisk, skok.

Przedmioty: Miecz krótki, lekka kusza, 10 bełtów, zwój z magicznym pociskiem, zwój z uspieniem.

☞ Klucz quinari ☞

Ręcznie wykonana pozytywka pochodząca z Wieku Snów. Małe, delikatne pudełko po otwarciu ukazuje drewniany posążek elfki. Pudełko dzięki zaklęciu wygrywa urzekającą, prastarą piosenkę, a figurka obraca się w powolnym tańcu.

Skradziony z królewskiego pałacu w stolicy Silvanesti *klucz quinari* nie jest tym, na co wygląda na pierwszy rzut oka. Test wiedzy bardów o ST 20 ujawni, że przedmiot przechodzi z pokolenia na pokolenie u kobiet z elfiego rodu królewskiego. Ostatnio był w posiadaniu Alhany Starbreeze.

Derg: mężczyzna półelf Zbr 1/Łtr 1; SW 2; średni humanoid; KW 1k8+1k6; pw 11; Ini +3; Szyb 9 m; KP 15 (+3 Zr, +2 skórznia), dotyk 13, nieprzygotowany 12; atk +2 wręcz (1k6+1/19-20, miecz krótki) lub +2 wręcz (1k4+1/19-20, sztylet) lub +4 dystansowo (1k8/19-20,

lekka kusza) lub +4 dystansowo (1k4+1/19-20, sztylet); SC elfi wzrok, cechy rasowe półelfa; Char NZ; RO Wytr +2, Ref +5, Wola +1; S 12, Zr 16, Bd 11, Int 13, Rzt 13, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +6, Nasłuchiwanie +7, Pływanie +0, Skakanie +5, Spostrzegawczość +7, Ukrywanie się +6, Wspinaczka +6; Czujność

Przedmioty: Skórznia, miecz krótki, sztylet, maczuga, lekka kusza, 10 bełtów, kieszeń w pasie z 25 stl.

Klucz quinari

Pegrin: mężczyzna człowiek Bbr 2; SW 2; średni humanoid; KW 2k12+4; pw 21; Ini +5; Szyb 12 m; KP 11 (+1 Zr), dotyk 11, nieprzygotowany 10; atk +6 wręcz (1k8+4/19-20, mistrzowski miecz długi trzymany oburącz); SC szal 1/dzień, nieświadomy unik (premija ze Zr do KP); Char NZ; RO Wytr +5, Ref +1, Wola -1; S 17, Zr 12, Bd 15, Int 11, Rzt 9, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +2, Nasłuchiwanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +4, Rzemiosło (zakładanie wnyków) +2, Spostrzegawczość +1, Sztuka przetrwania +3, Wiedza (natura) +2, Wspinaczka +7; Doskonalsza inicjatywa, Potężny atak.

Przedmioty: Mistrzowski miecz długi, klucz do skrzyni (noszony na łańcuszku).

Jeśli w teście postać osiągnie wynik 25 lub więcej, to wie, że przedmiot jest istotny, że to klucz stworzony przez Silvanosa (założyciela prastarego elfiego państwa) na potrzeby strzeżenia czegoś ważnego. Istnieje legenda głosząca, że *klucz quinari* będzie powracał w czasach wielkiej próby, ale jego przyszłość na razie pozostaje zakryta.

Nikt, nawet Herold, z początku nie wie, że pozytywka to jedynie naczynie. To muzyka grana przez ten element dziedzictwa działa jak klucz – pudełko ma za zadanie tylko nauczyć pieśni posiadacza.

W tej przygodzie bohaterowie ratują młodego kendera, który przypadkiem posiada mapę prowadzącą do dawno zapomnianego grobowca starożytnego elfiego bohatera. Niestety, nasi poszukiwacze przygód nie są jedynymi osobami, które pragną zdobyć skarb – Widmowe Ostrze.

ERA GRY

W tej przygodzie występują smokowcy, a więc musi rozgrywać się ona po rozpoczęciu wojny lancy. Niemniej bez trudu da się przygodę zmodyfikować, zamieniając smokowców na inne potwory, na przykład hobgobliny (dla niskopoziomowych drużyn) lub ogry (dla wysokopoziomowych).

POZIOMY SPOTKAŃ

„Widmowe Ostrze” to scenariusz dla czterech postaci na 5. poziomach. Można zmniejszyć lub zwiększyć liczbę wrogów, a nawet ich typ, aby dostosować scenariusz do słabszej bądź silniejszej drużyny albo do bohaterów żyjących w innym wieku.

ŹŁO

Ponad trzysta lat przed Kataklizmem książę Qualinesti imieniem Enarathan otrzymał magiczny miecz w nagrodę za dzielność wykazaną w obronie Qualinesti przed intruzami. Magiczne ostrze podobno umożliwiało podkradanie się do wrogów i neutralizowanie ich zanim w ogóle zauważą czyjąś obecność. Niestety, magia miecza nie wystarczyła, by uchronić księcia przed własną lekkomyślnością.

Czując się bezpiecznie dzięki skrywającej przed wrogami mocy miecza, Enarathan postanowił skrycie zaatakować grupę ogrow wędrującą po skraju lasów. Nie wiedział o obecności ogrowego maga, który nimi dowodził. Magia tego ostatniego ostrzegła go przed niewidzialnym elfem. Uprzedzone ogry obróciły zasadzkę przeciw Enarathanowi. Książę zdołał uciec, jednak w potyczce został śmiertelnie ranny. Jako szanowany książę Qualinesti, został pochowany z wielkimi honorami w niewielkim grobowcu niedaleko miejsca zgonu. Ostrze pogrzebano wraz z nim.

Niedawno grupa smokowców odkryła mapę prowadzącą do grobowca. Planują oni wdrzeć się do środka i zrabować wszelkie znalezione skarby. Akurat gdy przebywają w miasteczku, szykując się do wyprawy, przypadkowo wpada na nich kender, który jakimś sposobem „znajduje” leżącą przy nich mapę. Smokowcy odkrywają zniknięcie mapy i rzucają się w pościg za kenderem, dla którego jest to tylko wielka zabawa w berka. Bohaterowie trafiają w tę historię, gdy roześmiany, biegnący kender wyhamowuje wprost na nich, a ścigający go smokowcy decydują się przemocą odebrać mapę.

JAK SKUSIĆ BOHATERÓW GRACZY

Thorn Troublefinder [Kolec Kłopotolap] dosłownie wpada na bohaterów, a za nim biegną wściekły smokowcy. To chyba najłatwiejszy sposób na wprowadzenie poszukiwaczy przygód w akcję.

Postać elfa lub półelfa może być potomkiem Enarathana i zechcieć odebrać ostrze z ukrytego grobowca, zanim ktoś je ukradnie. Bohaterowie zdobywają dziwną mapę zapisaną po elfiemu, z notatkami przypisującymi ostrzu moc uczynienia posiadacza niewidzialnym niczym duch.

SPOTKANIA

Przygoda zaczyna się w małym portowym miasteczku Dłuto (pop. 950), położonym w południowej Solamni na wybrzeżu Nowego Morza, niedaleko od krańca puszczy. Smokowcy zatrzymali się w miasteczku i tam właśnie kender zabrał im mapę.

A. ZABAWA W BERKA

Gdy postacie idą zatłoczoną ulicą miasteczka, rzuca się na nich mała postać.

Przez ogólny gwar tłumu przebija się wysoki pisk, a tuż zza niego dobiegają złowrogie pomruki. Tłum rozsuwa się, gdy malutka figurka pędzi uliczką na złamanie karku, zachłystując się ze śmiechu, ścigana przez sześć grubo okrytych szatami postaci. Drobne ciało wpada wprost na was, przedziera się między wami i zatrzymuje na chwilę, wykrzykując ku prześladowcom:

– Wy sinowątrobiane, zatechłe, obszarpane, nędzne namiastki źlebowych krasnali! Nie złapiecie mnie nawet siecią!

To był, rzecz jasna, nieulekły Thorn Troublefinder, który niewątpliwie zasługuje na swe nazwisko. Zabrał mapę zakapturzonym, skrytym pod płaszczami postaciom, a te, ma się rozumieć, chcą ją odzyskać – i są skłonne nawet o nią walczyć.

Stworzenia (PS 7): Sześć owiniętych płaszczami postaci to baazowie. Będą walczyć tak długo, aż zajrzy im w oczy widmo przegranej (albo gdy któryś z nich zginie). Wówczas rzucają się do ucieczki i wrócą nękać poszukiwaczy przygód później. Thorn, rzecz jasna, stara się wesprzeć drużynę podczas bójki, ale jego pomoc może być tyle przydatna, co kłopotliwa.

Thorn mierzy prawie 1,2 metra wzrostu (jeśli liczyć sztywną kitkę na czubku głowy), ma szczupłą, lecz zaskakująco silną budowę ciała. Długie, czarne włosy nosi związane w typowy sposób, ale przyciął je, by nadać kitce wygląd kolczastej szczeciny (stąd imię). Ubiera się w jaskraworó-

zową tunikę, ciemnofioletowe spodnie i błękitną kamizelkę, a tu i ówdzie przymocował do ubrania sakiewki.

Smokowcy baaz (6): pw 16, 14, 14, 13, 12, 10; patrz rozdział 7.

Rozwój wydarzeń: Gdy postacie ocalał Thor-na (i odbiorą mu własne, akurat „odnalezione” drobniaki), kender wesoło tłumaczy, że znalazł tę mapę leżącą na ziemi i chciał tylko ją zwrócić, gdy dziwni ludzie zaczęli go ścigać. Odda postaciom plan bez oporów, wzdychając i wykrzykując podziw nad artystycznymi szczegółami elfiego pergaminu. Postać umiejąca czytać po elfiemu może odcyfrować pismo wskazujące położenie grobowca. Jeśli takiej osoby nie ma, wówczas do odczytania mapy potrzeba testu Odcyfrowywania zapisków o ST 20.

Co bohaterowie postanowią zrobić z mapą – to zależy tylko od nich. Skoro prowadzi ona do elfiego grobowca, mogą nie chcieć naruszać spokoju umarłego. Niemniej, na co Thorn szybko zwróci uwagę, smokowcy już wiedzą, gdzie leży grobowiec – i nic ich nie powstrzyma przed sprofanowaniem go oraz kradzieżą miecza.

B. PODRÓŻ DO GROBOWCA

Gdy bohaterowie postanowią udać się do grobowca, okaże się, że dawna droga jest już mocno zarosnięta. Nie używano jej od czasów poprzedzających Kataklizm. Kara do ruchu ze względu na rodzaj terenu – leśne bezdroże – redukuje szybkość poruszania się do 1/2.

Mniej więcej w połowie drogi do grobowca trzech pozostałych przy życiu zbrojnych smokowców z Chisel przygotowało na bohaterów zasadzkę. Wódz zostawił ich z tyłu i poszedł do grobu sam. Pozwól bohaterom dostrzec zasadzkę, wykonując udane testy Spostrzegawczości o ST 20.

W leśnej ciszy rozbrzmiewa dziwnie znajomy, warkotliwy okrzyk bitewny. Trzej gadzi ludzie szybują na was z góry. Z wykrzywionymi pyskami, szczerząc zębiska, szykują się do ataku nikczemnie wygiętymi pazurami.

Stworzenia (PS 5): Jeżeli bohaterowie nie zabili większości smokowców spotkanych w Chisel,

↔ Mapa do grobowca Enarathana ↔

Mapa pokazuje miejsce położenia grobu Enarathana według map i krajobrazu sprzed Kataklizmu. Po tym wydarzeniu zmieniły się punkty orientacyjne i grobowiec zaginął. Na mapie znajdują się dwa zestawy notatek: pierwszy, napisane po elfiemu (ST Odcyfrowywania zapisków 20) powiada: „Niech

tutaj zasadzi się na drużynę trzech z nich (zmień liczbę smokowców i ich aktualne punkty wytrzymałości, aby odzwierciedlić wynik pierwszej bitwy). Smokowcy spadają w szarży, a potem starają się wykorzystywać leśne drzewa jako osłonę, aby utrudnić wrogom kontrataki.

Smokowcy baaz (3): pw 14, 13, 12; patrz rozdział 7.

Rozwój wydarzeń: Po rozprawieniu się ze smokowcami bohaterowie mają łatwą drogę do miejsca zaznaczonego na mapie.

I. WEJŚCIE DO GROBOWCA

Po wielu godzinach wędrówki przez puszcę docieracie do małej polanki, która według was odpowiada miejscu na mapie. Nad wami wznosi się olbrzymi dąb, a wszędzie wokół słychać dźwięczne odgłosy leśnego życia. Wygląda na to, że noga żadnego śmiertelnika nie dotknęła tej polanki od wielu, wielu lat.

Faktycznie, to jest teren wiodący do grobowca Enarathana. Udane przeszukanie drzewa (ST Przeszukiwania 17) pozwala odkryć elfie pismo ukryte w naturalnym wzorze dębowej kory. Oto co zapisano: „Tutaj spoczywa Enarathan od Widmowego Ostrza” (ST Odcyfrowywania zapisków 18).

Tajemne drzwi, zgrabnie ukryte pod korzeniami drzewa, prowadzą w dół do grobowca. Test Przeszukiwania o ST 21 ujawni ich położenie. Drzwi znajdują się teraz pod kilkoma centymetrami ziemi. Są z łupanego granitu i nie mają zamka, ale są zablokowane.

Kamienne drzwi: grubość 10 cm; trwałość 8; pw 60; KP 5; ST wyważenia 28.

Po otwarciu drzwi ukazują się wiodące w dół ciemne schody uformowane z ziemi.

2. KOMNATA WEJŚCIOWA

Waszym oczom na dole schodów ukazuje się prosta, zwykła komnata. Ściany są chyba naturalnie ukształtowane z ziemi, a winorośle tworzą na nich wymyślne wzory. Naprzeciw schodów okrągłe drzwi z rzeźbionego kamienia prowadzą dalej w głąb grobowca.

bohater Enarathan śpi spokojnie, z tą samą ciszą i pokojem, jaką przypisywano jego widmowemu ostrzu”. Obecne położenie grobu podano po narakijsku (ST Odcyfrowywania zapisków 18), oznaczając miejsce około 25 kilometrów na północny zachód od dzisiejszej miejsciny Dłuto.

Na końcu wąskich schodów grób otwiera się na proste pomieszczenie o boku około 4,5 metra. Sufit, jak w większości grobowca, ma około 3 metrów wysokości. Okrągłe kamienne drzwi naprzeciwko schodów prowadzą dalej w głąb grobowca.

Drzwi są ciężkie. Nie są zamknięte na klucz i można je otworzyć (ST testu Siły 18).

Po bokach pokoju znajduje się dwoje ukrytych drzwi (ST Przeszukiwania 20).

Pułapka: Na środku pomieszczenia wykopano prosty, lecz skuteczny wilczy dół. Gdy wejdzie nań stworzenie ważące ponad 75 kilogramów, ziemia zapada się, uruchamiając pułapkę.

Wilczy dół z palami (18 metrów głębokości): SW 4; test ataku niepotrzebny (6k6), +10 wręcz (1k4 pale po 1k4+5 obrażeń na trafienie); Refleks ST 20 pozwala uniknąć; ST Przeszukiwania 20; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 20.

3. KOMNATA OCZYSZCZENIA

Przechodząc przez tajemne przejście traficie na kolejne schody prowadzące w dół, skąd sączy się słabe światło. Na końcu schodów znajduje się prosta komnata. Jakies dwie trzecie pomieszczenia wypełnia naturalne źródło, oświetlone od spodu dziwną poświatą. Pod przeciwległą ścianą, wznosząc się ponad wodą, widnieje elegancko rzeźbiony, marmurowy ołtarz.

To komnata oczyszczenia, w której ciało zmarłego obmywano w czystej wodzie i zawijano w całun. (Test Wiedzy [religii] o ST 12 pozwala odkryć przeznaczenia komnaty). Podczas przygotowań ciało składano na katafalku położonym pod przeciwległą ścianą.

Źródłem jaśniejącego blasku jest dziwny, szary śluz, który zagnieździł się w wodzie. Od normalnych szarych śluzów różni się tym, że najwyraźniej wchłonął część magii promieniującej z komnaty, która nadała mu wieczną, srebrzystą poświatę. Jeśli postaci spróbują przejść przez wodę (głęboką najwyżej na 60 centymetrów, choć wygląda na głębszą), śluz zaatakuje.

Stworzenie (PS 4): Na dnie jeziorka czai się szary śluz. Atakuje tylko wtedy, gdy ktoś wejdzie do wody, ale potem wyłazi z niej i rzuca się na najbliższy cel.

Szary śluz: pw 24; patrz: *Księga Potworów*.

Skarb: Ukryta nisza w katafalku (ST Przeszukiwania 20 pozwala ją znaleźć) po otwarciu ukazuje trzy kryształowe słoje zatkaane woskiem. Dwa z nich to *maści bezczasowości*, a trzeci słoje jest pusty. Same kryształowe słoje są warte po 25 stl.

4. KAPLICZKA E'LI

Wąskie, strome schody prowadzą do małego pokoju, który ewidentnie jest kaplicą. Przy przeciwległej ścianie stoi mały ołtarz, na którego szczycie wznosi się pięknie wyrzeźbiony metalowy posąg przedstawiający drzewo sosnowe.

To kaplica ku czci boga E'li (Paladine'a), najwyższego bóstwa elfów. Zbudowano ją przed Kataklizmem. To tutaj przeprowadzano ostatnie rytuały dla zmarłych, zanim ciało zabierano do krypty. Po Kataklizmie światło, które niegdyś nasączało posąg, wypaliło się.

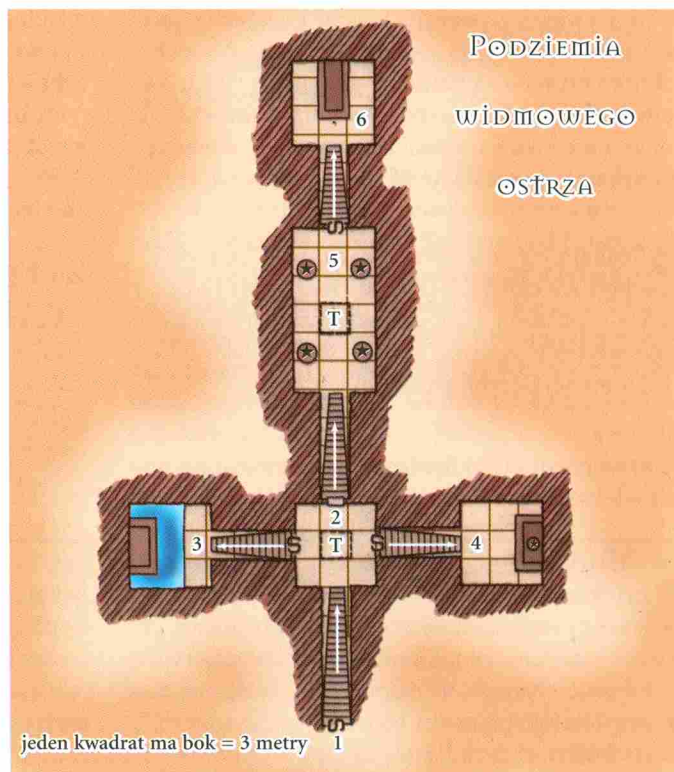
Osoba o dobrym charakterze, gdy dotknie posągu, odczuje wrażenie ciepła. Zła postać dotykająca posągu otrzyma 2k4 uświęcone obrażenia w każdej rundzie kontaktu z rzeźbą.

Z wyjątkiem posągu, w pokoju nie ma żadnych przedmiotów ani stworzeń.

Skarb: Posąg sosnowego drzewa wykonano w całości z platyny. Ma około 30 centymetrów wysokości i wart jest 250 stl. Pełne dane na temat posągu znajdziesz w ramce „Magiczne przedmioty” (patrz dalej).

5. SALA PAMIĘCI

Strome schody prowadzą do długiej, szerokiej komnaty. W odróżnieniu od innych pomieszczeń, tutaj sufit, ściany i podłogę pokrywają małe płytki w jaskrawych barwach – chociaż kolor co nieco wyblakł, a niektóre popękały lub odpadły. Płytki na ścianach ukazują wizerunki elfiego



wojownika dzierżącego szary miecz, otoczonego w coś wyglądającego na drgającą aurę bladszego światła. Wojownik na lewej ścianie walczy z hordą goblinów, na przeciwległej z ogromym magiem, a na prawej, w całości pokrytej obrazem, z małym czerwonym smokiem.

Wzory na suficie i podłodze są bardziej abstrakcyjne, tworząc wiry kolorów, które nie mają wyraźnego rytmu ani sensu.

W równych odległościach w pokoju stoją cztery posągi, elegancko wyrzeźbione z cennego, czerwonego drewna. Przedstawiają elfich zbrojnych w kunsztownych płytowych pancerzach, stojących na straży z mieczami wzniesionymi w szlachetnym salucie.

To pomieszczenie zbudowano dla uczczenia pamięci Enarathana, zmarłego księcia Qualinesti. Cztery posągi to doskonale wizerunki jego straży, magicznie zaklęte do roli ostatnich wartowników spokoju zmarłego. Wzorzec wpisany w płytki podłogi aktywuje figury, gdy przejdzie po nich żywa istota. Wówczas posągi ożywają i atakują.

Na przeciwległej ścianie pomieszczenia znajdują się sekretne drzwi, sprytnie schowane w skomplikowanej mozaice ukazującej ostatnią bitwę Enarathana. Udany test Przeszukiwania o ST 23 odkryje tajemne drzwi, ale płytki skrywają także magiczną pułapkę na nieostrożnych. *Glif strażniczy* wyzwała straszliwy podmuch ognia jeśli nie zostanie zneutralizowany.

Czar *wykrycie magii* rzucony w komnacie ujawni, że wszystkie cztery posągi wydzielają potężną magię przemian i odrzucania, wzór na środku podłogi emanuje uśpioną magię przemian, a wzór wpisany w płytki na najdalszej ścianie – magię odrzucania.

Stworzenia (PS 5): Wszystkich w pomieszczeniu atakuje czterech ożywionych drewnianych wojowników. Wykorzystują początkową pozycję w rogach komnaty (najprawdopodobniej otaczają intruzów) do flankowania.

Drewniani wojownicy (4): pw 11, 11, 11, 11.

Pułapki: W komnacie są dwie pułapki. Jedna na samym środku, uruchamiająca cztery posągi. Druga znajduje się na ukrytych drzwiach prowadzących do właściwego grobu Enarathana – do komnaty, w której spoczywają jego zwłoki.

Pułapka ożywająca drewnianych wojowników: SW 6; nie wymaga testu ataku, a ożywia cztery posągi; Refleks ST 19 pozwala uniknąć; ST Przeszukiwania 30; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 30.

Glif strażniczy (wybuch): SW 3; 1,5-metrowy wybuch ognia (4k8); Refleks ST 16 zmniejsza o połowę; ST Przeszukiwania 28; ST Unieszkodliwiania mechanizmów 28.

6. GRÓB ENARATHANA

Gdy bohaterowie pokonają lub ominą drewnianych wojowników i *glif strzeżenia*, mogą swobodnie przejść przez ukryte drzwi do miejsca spoczynku Enarathana.

Mimo że jesteście głęboko pod ziemią, jakimś sposobem jest tutaj jasno jak w świetle dnia. Kryształ osadzone w suficie jarzą się gorejącą jasnością.

Elfie ciało elegancko ułożono na podniesionym katafalku. Wydaje się nietknięte upływem czasu. Jasna skóra elfa jest blada, oczy zamknięte, twarz okolona srebrnozłotymi włosami. Zwłoki ubrano w wykwintny strój monarszy elfiego księcia, ale na to nałożono srebrzysty napierśnik zbrojnego. O podnóże katafalku opiera się mała, srebrna tarcza z wrytą różą polakierowaną jaskrawym karmazynem. Obok głowy elfa spoczywa pięknie wykonany hełm. A w dłoniach złożonych na piersi widnieje miecz.

Oto miejsce ostatniego spoczynku Enarathana, na którego piersiach spoczywa miecz, *Alurashaen*, Widmowe Ostrze (dane o mieczu w ramce, patrz dalej).

Ciało księcia i wszystkie przedmioty nasmarowano *maścią bezczasowości*, która uchroniła je przed rozkładem i zgnilizną. Miecz, tarcza i hełm są magiczne. Zbroja nie emanuje magią, ale ciąży na niej zaklęcie – kłątwa przeciw ewentualnym rabusiom grobów.

Pułapka: Srebrny napierśnik jest pięknie wykuty z litego srebra i wygląda raczej na ceremonialny niż użyteczny. Na nieszczęście dla każdego potencjalnego rabusia, jest przeklęty. Zbroja działa jak *napierśnik elfiego gniewu +1*. Pod każdym względem działa jak *zbroja gniewu*, ale wrogość budzi się tylko u elfów (co skutkuje karą –6 do Charyzmy w kontaktach z elfami; każdy nieprzyjazny elf w odległości do 90 metrów ma premię z morale +2 do ataków w osobę noszącą ten pancerz).

Skarb: Skarb księcia to *hełm widzenia w nocy* (noszony działa jak *okulary widzenia w nocy*), *lekka stalowa tarcza +1* oraz, rzecz jasna, *Alurashaen*, Widmowe Ostrze (patrz ramka).

C. Wyjście z grobowca

Gdy bohaterowie zdobyli miecz (albo spenetrowali grobowiec, pozostawiając oręż na miejscu), dotarli niemal do końca przygody. Z jednym drobnym wyjątkiem – pozostali przy życiu smokowcy czekają na nich u wejścia. Ich przywódca Dłuta, kapak, który gorąco pożąda miecza, jest gotów do ataku, mając po bokach trzech dodatkowych baazów.

Stworzenia (PS 7): W gałęziach dębu ukrywa się trzech baazów pod dowództwem kapaka, cze-

kając, aż wszyscy bohaterowie wyjdą na zewnątrz. Wówczas zeskakują, starając się pokonać ich jak najszybciej i zabrać Widmowe Ostrze.

Smokowcy baaz (3): pw 15, 14, 10; patrz rozdział 7.

Smokowiec kapak: pw 18; patrz rozdział 7.

Skarb: Smokowcy mają w sumie 35 stł, 29 sm, 3 miecze długie, 4 buklaki (krasnoludzka gorzałka) i *miecz krótki* +1.

ZAKOŃCZENIE

Po pokonaniu ostatnich smokowców bohaterowie zwieńczyli przygodę sukcesem. Od nich zależy, czy zatrzymają Widmowe Ostrze, czy zwrócą je elfom Qualinesti. Każdy wybór może otworzyć liczne przygody poboczne.

STWORZENIA i Bł

Oto statystyki Thorny Troublemfindera i drewnianych wojowników z grobowca Enarathana.

Thorn Troublemfinder: mężczyzna kender Łtr 2; SW 2; mały humanoid; KW 2k6+2; pw 10; Ini +4; Szyb 6 m; KP 16 (+3 Zr, +1 rozmiar, +2 skórznia), dotyk 14, nieprzygotowany 13; atk +1 wręcz (1k4, drąg lub 1k3, sztylet) lub +4 dystansowo (1k3, proca lub 1k3, sztylet); SA drwina, podstępny atak +1k6; SC nieustrasżoność, uchylanie; RO Wytr +2, Ref +9, Wola -1; Char CD; S 10, Zr 16, Bd 12, Int 12, Rzt 8, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +3, Ciche poruszanie się +8, Dyplomacja +3, Nasłuchiwanie +2, Odcyfrowywanie zapisków +4, Otwieranie zamków +8, Przeszukiwanie +3, Skakanie +5, Spo-

strzegawczość +3, Ukrywanie się +11, Wspinaczka +7, Wyzwalanie się +8, Zachowanie równowagi +6, Zręczna dłoń +10; Uniki.

Przedmioty: Skórznia, drąg, proca, 3 sztylety, kolorowe pióra, idealnie okrągły kamyk, sakiewki, srebrne lustro, srebrna łyżka (odpędzania nieumarłych), blaszany dzwoneczek, 10 metrów sznurka, buklak, 12 stł, 15 ss, 13 sm.

Drewniani wojownicy: SW 2; średni konstrukt; KW 2k10; pw 11; Ini +0; Szyb 12 m, pływanie 6 m; KP 14 (+4 naturalny), dotyk 10, nieprzygotowany 14; atk +2 wręcz (1k6+1, walnięcie); SC cechy konstruktów, trwałość 5, cechy przedmiotów, odporność na ogień 5; Char N; RO Wytr +0, Ref +0, Wola -5; S 12, Zr 10, Bd —, Int —, Rzt 1, Cha 1.

Cechy konstruktów: Niepodatność na efekty wpływające na umysł, trucizny, choroby i podobne efekty. Nie działają na niego trafienia krytyczne, stłuczenia, obniżanie atrybutów, wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie spowodują jego śmierci.

Cechy przedmiotów: Otrzymuje połowę uszkodzeń od ataków dystansowych, kwasu, ognia i ataków błyskawicami (podziel obrażenia przez 2 przed zastosowaniem trwałości przedmiotu i odporności na ogień drewnianego wojownika). Ataki oparte na zimnie zadają jedną czwartą obrażeń przedmiotom. Ataki dźwiękowe zadają pełne obrażenia.

Odporność na ogień 5 (zn): Drewniani wojownicy zostali specjalnie wzmocnieni ochroną przed ogniem.

⇒ Magiczne przedmioty ⇒

W tej przygodzie występują dwa wyjątkowe magiczne przedmioty.

Posąg E'li: Posągi E'li, takie jak ukazane w niniejszej przygodzie, są relikwiami nasączo-nymi boską energią, zazwyczaj umieszczanymi w małych kapliczkach, do których pielgrzymi przybywają po rady. Gdy posągu dotknie osoba o czystym sercu (dowolny dobry charakter), posąg świeci pełną jasnością (jak czar *nieustają-cy płomień*). Wszystko skąpane w świetle należy traktować jak pod działaniem czaru *konsekracja* (działa to tylko w erach, w których bogowie są aktywni na Krynnie). Każde stworzenie o złych intencjach po dotknięciu posągu odczuwa palący ból od migotliwego światła (które zadaje 1k4 obrażenia w erach, w których bogowie nie są aktywni, a 2k4 rany w czasach ich obecności).

Druga funkcja posągów umożliwia prosiącym zanieśenie próśb o kapłaństwo bezpośrednio do bogów Światła. Jeśli kandydat szczerze tego pragnie, posąg stworzy dla niego *medalion wiary* (patrz rozdział 2).

Umiarkowane poznanie i wywoływanie; PC 9; Stworzenie cudownego przedmiotu, *konsekracja, nieustający płomień, obcowanie*; Cena 12 000 stł; Waga 2,5 kg; Koszt stworzenia 6000 stł + 480 PD.

Widmowe Ostrze: Znane też pod nazwą *Alurashaen*. Miecz o bardzo dziwnym wyglądzie – żyłkowane, szarosrebrne ostrze działa jak normalny *miecz długi* +1 podczas wyprowadzania ataków i zadawania obrażeń. Jednak po wyjęciu z pochwy wytwarza też migotliwą aurę wokół posiadacza, w której szermierz wygląda jak cienista, niewyraźna postać. Aura tłumi także dźwięki, zapewniając posiadaczowi premię z okoliczności +10 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się, gdy miecz pozostaje wyjęty z pochwy. Efekt działa dopóty, dopóki szermierz nie zada ciosu tym orężem. Gdy zostanie użyty w ataku (udanym lub nie), trzeba je schować do pochwy i wyjąć ponownie, aby efekt ukrywania nadal działał.

Słabe iluzje; PC 5; Stworzenie magicznej broni i pancerza, *cisza, potężniejsza niewidzialność*; Cena 15 000 stł; Waga 1,5 kg; Koszt stworzenia 7500 stł + 600 PD.



Sagi o krainach Krynnu opiewają wielu nieustraszonych bohaterów, którym przeznaczono odkrywać prastare sekrety i niszczyć straszliwe zło. Ty również – jak ci wielcy herosi – staniesz u boku dzielnych wojów i wyruszysz na spotkanie przygód. Opowieści o waszych śmiałych czynach staną się najnowszymi legendami świata DRAGONLANCE®, świata SMOCZEJ LANCY.

W niniejszym opisie świata do gry DUNGEONS & DRAGONS® ożywa bogaty świat SMOCZEJ LANCY wraz z plejadą postaci – od rycerzy solamijskich i smoczych jeźdźców po kenderów, gnomów majsterkowiczów i smokowców. Tu znajduje się prezentacja historycznych epok od wojny lancy do wojny dusz, a także rozszerzone reguły walki w powietrzu. W *Opisie Świata Smoczej Lancy* przedstawiono rasy dla bohaterów, klasy prestiżowe, atuty, czary, potwory i mapy potrzebne do pełnej eksploracji świata SMOCZEJ LANCY.

ISBN 83-7418-132-X
ISBN 978-83-7418-132-7



9 788374 181327
Cena detaliczna: 89,00 zł



Odwiedź strony: www.wizards.com/dnd i www.isa.pl