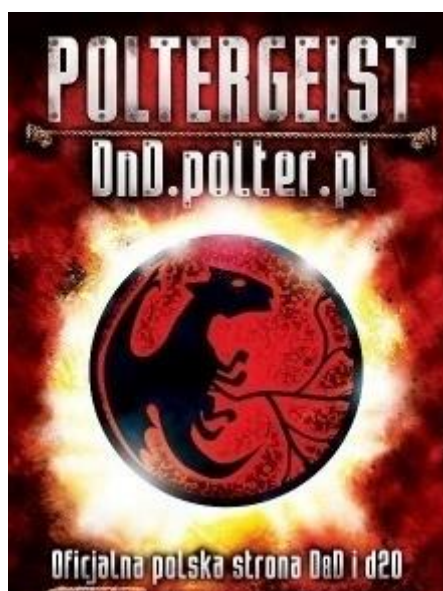


Marek „Planetourist” Golonka
Redakcja: Tomasz „Radnon” Cybulski

Moczary Ysfell

Lokacja do gry Dungeons & Dragons



Moczary Ysfell to teren mogący stanowić tło i dodatkowe wyzwanie w dowolnej przygodzie lub krótką samodzielną przygodę zajmującą od dwóch do trzech godzin gry. Rozwiązanie ich tajemnicy wymaga postaci przynajmniej na 8. poziomie doświadczenia, ale na terenie można również umiejscowić przygody przeznaczone dla mniej doświadczonych postaci.

Praca przeznaczona jest do edycji 3.5, lecz wykorzystanie jej w D&D 3.0 wymaga tylko kosmetycznych zmian.

Przeklęte bagno

Moczary Ysfell to obszar o powierzchni kilkudziesięciu kilometrów kwadratowych, który można umieścić w dowolnym świecie D&D. To przeklęte miejsce, w sercu którego uwięziony jest aspekt księcia demonów Demogorgona, czyli fragment mocy i duszy tego plugawego stwora. Demogorgon to istota o dwóch głowach i dwóch umysłach, toczących między sobą nieustanną walkę, a bój ten rozlewa się na całe moczary, kierując ich mieszkańców przeciwko sobie. Mniej inteligentne stwory po prostu odczuwają potrzebę stanięcia do walki z tymi opanowanymi przez

drugą głowę, bardziej przemyślnie czczą jedną z nich lub paktują z nią, mając ją za niezależny byt i nie wiedząc o Demogorgonie jako całości.

Postaci podróżujące przez moczary czekają dwa rodzaje problemów. Pierwszym są wrodzy mieszkańcy – z początku obie ich grupy będą atakować drużynę niezależnie od siebie, a nawet walczyć ze sobą, jednak im głębiej bohaterowie będą zagłębiać się w bagno, tym bardziej staną się głównym wrogiem, w imię pokonania którego obie głowy Demogorgona i ich słudzy są skłonni działać wspólnie. Oczywiście jak na standardy demonów.

Drugim problemem jest to, że któryś z BG może się wydać obiecującym materiałem na sługę demona. Taka postać zacznie otrzymywać dość niepokojące dary jednej z głów – zdolności, które, choć potężne, wyraźnie pochodzą ze złego źródła. Demon będzie też próbował kontrolować działania postaci, by skierować ją na ścieżkę zła i skłonić do dołączenia do siebie.

Przygody na Moczarach

Moczary Ysfell mogą się stać areną typowej przygody o eksploracji – drużyna słyszy pogłoski o tajemniczym miejscu, przybywa do niego, ściera się z kolejnymi potworami i wreszcie odkrywa uwięziony w moczarach aspekt Demogorgona, który odsyła do Otchłani po monumentalnej walce. Tempo takiej sesji narzucać będą kolejne walki i odkrywanie porzrzucanych po Moczarach niezwykłych lokacji, a być może także rozterki postaci kuszanej przez dary demona.

Jednocześnie ten obszar może stać się miejscem wydarzeń niezwiązanych bezpośrednio z Demogorgonem i jego wyznawcami. Stary wróg drużyny może wyruszyć do jednej z porzrzucanych po okolicy ruin, by odprawić złowrogi rytuał. Dwa pobliskie, skłócone księstwa mogą zechcieć zagarnąć moczary, by wzmocnić swój prestiż i rozpocząć na tym niegościnnym terenie regularną wojnę. Jeden z mieszkających tu stworów może posiadać potrzebny graczom przedmiot. W każdym z tych scenariuszy wypaczający wpływ Demogorgona odegra pewną rolę, sam książę demonów nie będzie jednak musiał się w nich pojawić. Oczywiście w trakcie dowolnej przygody związanej z Moczarami może się zdarzyć, że drużyna postanowi rozwikłać ich tajemnicę, nie jest to jednak nic złego – wszystkie informacje potrzebne do rozegrania takiego scenariusza znajdują się poniżej.

Demogorgon, Pan o Dwóch Obliczach

Wiele wieków temu te ziemie były miejscem kultu Demogorgona i jednocześnie walki jego sług z wyznawcami innego księcia demonów. Obie sekty sięgały po coraz bardziej plugawą i potężną magię, aż wreszcie Demogorgon objawił swojemu arcykapłanowi sposób na sprowadzenie go do materialnego świata: kult miał wykonać pokryty odpowiednimi runami posąg demona, który ten mógłby opętać i uczynić swoim aspektem – potężniejszym, niż gdyby otchłanny książę po prostu zmaterializował się na Planie Materialnym.

Aspekty

Aspekty to pojęcie niezbyt dobrze znane polskiemu czytelnikowi, wprowadzone do *D&D* z jego bitewnego odpowiednika *D&D Miniatures*. Są to ułamki potęgi bóstwa przyobleczone w fizyczną postać, w grze bitewnej umożliwiające wprowadzenie takiego bytu do gry bez zachwiania równowagi, w fabularnej zaś działające jako posłańcy i wykonawcy boskiej woli. Oprócz boskich potęg aspekty mogą tworzyć też arcyczarty, a przykłady takich stworzeń można łatwo znaleźć w *Sieci* – są one umieszczone w darmowych dodatkach do podręczników *Fiendish Codex I* oraz *II*. Jest tam też aspekt Demogorgona, na potrzeby tego podręcznika opracowałem jednak osobny, bardziej podkreślający jego związek ze spaczeniem i rozkładem. Dlatego też brak mu znanych z innych statystyk Demogorgona ataków wzrokowych. Każdy aspekt oddaje nieco inny – *nomen omen* – aspekt bytu, od którego pochodzi, takie wariacje są więc czymś normalnym.

Jak to zwykle między sługami Otchłani bywa, przywódca sekty zdradził swojego pana i sprawił, że po rozgromieniu wrogów jego moc nie była w stanie opuścić sztucznego ciała. Demogorgon odplacił zdradą za zdradę, dzieląc umysł swojego niewiernego sługi na dwoje i skazując go na wieczne szaleństwo. Kult demona upadł, ale jego aspekt pozostał w ciele golema w zrujnowanej świątyni. Jego dwie osobowości – Aameul i Hethradiah – zaczęły walczyć ze sobą, o mało co nie niszcząc całego ciała.

Tymczasem aura władcy demonów zaczęła wypaczać okoliczne mokradła i ściągać do nich rozmaite złowrogie stwory. Te, które odkryły uwięziony aspekt były natychmiast przez niszczone, żeby nie wyjawily jego tajemnicy. Podczas jednej z takich walk świątynia Demogorgona zapadła się i została na dobre odcięta od reszty bagien.

Paradoksalnie ułatwiło to demonowi zdobycie władzy na moczarach. Obie jego głowy niezależnie od siebie zaczęły zdobywać kultystów święcie przekonanych, że ich pan to niezależny byt, co więcej – wrogą drugiemu bożkowi i jego wyznawcom. Aameul jest rozmiłowany w podstępach i pułapkach, a Hethradiah w sile i strachu, więc poplecznicy jednego i drugiego różnią się od siebie jak noc od dnia.

Więcej informacji o kultach obu aspektów Demogorgona znajdziesz w sekcji *Mieszkańcy Moczar*.

Spotkanie z Demogorgonem (PS 11)

Postaci zainteresowane prawdą a Aameulu i Hethradiahu mają kilka sposobów na odkrycie, z kim mają tak naprawdę do czynienia. To, że są to imiona głów Demogorgona wiedzą tylko nieliczni (Wiedza (Plany) ST 40), ale dość prosty test Wiedzy (religia) o ST 15 może podpowiedzieć, że to na pewno pomniejsi bożkowie i by mieć nad swoimi wyznawcami taką moc, muszą fizycznie przebywać gdzieś w pobliżu. Także test Wiedzy (tajemna) o ST 20 ujawni, że szafarz darów, którymi cieszą się mieszkańcy Moczar musi być blisko.

To odkrycie może stanowić początek poszukiwań. Prawdopodobnie drużyna zacznie od kaplic obu „bożków” i innych znaczących lokacji na Moczarach Ysfell, w końcu jednak stanie się jasne, że ani Aamaul, ani Hethradiah nie przebywają w żadnym z tych budynków. Test Wiedzy (miejscowa) lub wiedzy bardów o ST 20 podpowie jednak postaciom, że kiedyś w centrum bagien stała świątynia jakiegoś nikczemnego bóstwa.

Dokopanie się do zapadniętej siedziby kultu wymaga najpierw odnalezienia wejścia (Przeszukiwanie ST 20, test wykonywany w centrum Moczar), potem zaś niemałej siły (trzy testy Siły o ST 18, mogą je wykonywać różne postaci). Gdy tylko wejdą do środka, ich oczom okaże się posąg pięciometrowego stwora o dwóch głowach pawianów i mackach zamiast rąk. Oczy rzeźby zapłoną i ona sama ożyje, atakując postaci.

Demogorgon najbardziej chciałby, by bohaterowie po prostu zginęli i nikomu się nie wygadali, że Aameul i Hethradiah to dwie głowy tej samej istoty. Ma jednak świadomość, że jest tylko odpryskiem mocy Księcia Demonów i potężni awanturnicy mogą go zabić, więc chce ocalić przynajmniej sekret swojego wewnętrznego sporu: podczas walki jego dwie głowy udają, że rządzi nimi jeden umysł i wyśmiewają wiarę we „wrogich Aameula i Hethradiaha” – demon woli zupełnie zdyskredytować swoje kulty, niż ujawnić, że jego rozdwojenie jaźni jest faktem. Przecież prawie nikt w Otchłani o tym nie wie.

Aspekt Demogorgona: SW 11; duży konstrukt (chaosu, zła); KW 12 (99 pw); Inic +1; Szyb 12 m (8 pól); KP 20 (+1 Zr, -1 rozmiar, +10 naturalny), dotykowy 10, nieprzygotowany 19; bazowy atak +12; zwa +22; Atk macka +17 (1k8+6 i spaczenie); Całk atk 2 macki +17 (1k8+6 i spaczenie); SA spaczenie, zdolności czaropodobne; SC aura niezgody, cechy konstruktów, dwa umysły, opętany posąg, przerażający, RO 5/zimne żelazo i dobro, szybkie leczenie 5, telepatia 30 m/10 mil; Char CZ; MRO Wytrw. +8, Ref. +9, Wola +11; S 22, Zr 13, Bd -, Int 19, Rzt 16, Cha 21; Znane języki: niebiański, otchłanny, piekielny, wspólny.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +20, Czarostwo +21, Dyplomacja +24, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +18, Spostrzegawczość +18, Wiedza (plany) +19, Wiedza (religia) +19, Wiedza (tajemna) +19, Wycucie pobudek +18, Zastraszanie +22; Potężny atak, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej (*Ślepotą/głuchota*, *Upiorny śmiech*), Rozszczepienie, Roztrzaskanie.

Aura niezgody (zn): osobom walczącym z Demogorgonem może udzielić się wieczna kłótnia między jego dwiema głowami. Gdy więcej niż jedna osoba atakuje aspekt w jednej rundzie kolejne otrzymują karę -4 do testów ataku, gdyż inni walczący nagle zaczynają im przeszkadzać i zasłaniać cel. W swojej akcji Demogorgon może w akcji standardowej skupić tę aurę, by wszyscy atakujący go od poprzedniej akcji padli ofiarą *Pieśni niezgody* (poziom czarującego 12, ST 20). Taki wyczyn wyczerpuje aurę niezgody na 24 godziny.

Dwa umysły (zn): dzięki swoim dwóm odrębnym osobowościom Demogorgon może wykonać w jednej rundzie dwa zestawy akcji, a więc na przykład akcję ruchu, standardową i całorundową lub dwie akcje całorundowe.

Opętany posąg (zn): aspekt Demogorgona przebywa w ciele konstruktów, lecz zachowuje niektóre właściwości demonów – jego premię do ataku, rzuty obronne i liczbę umiejętności oblicza się tak, jakby był przybyszem. Ma też podtypy (chaotyczny) oraz (zły).

Przerażający (zn): duch Demogorgona spaczył posąg, nadając mu pewne cechy żywego stworzenia – w kilku miejscach pokrył się łuskami, a pomiędzy pęknięć w kamieniu wydobywa się zielona maź. To na tyle niepokojący widok, że wszyscy w promieniu 12 m muszą wykonać rzut obronny na Wolę (ST 21) lub będą wstrząśnięci przez 1k6 rund.

Spaczenie (zn): osoba trafiona macką Demogorgona traci tymczasowo 1 punkt wybranego przez demona atrybutu.

Telepatia (zn): Demogorgon może telepatycznie porozumiewać się z dowolną istotą przebywającą na Moczarach i wyczuwa obecność wszystkich takich istot. Zwykle używa tej zdolności, by zaoferować komuś swe Dary (patrz niżej) lub skierować swe służki przeciwko intruzom.

Zdolności czaropodobne: na życzenie: *Dotyk ghula* (ST 17), *Magiczny krąg przeciwko dobru*, *Ślepotą/głuchota* (ST 17), *Roztrzaskanie* (ST 17), *Upiorny śmiech* (ST 17), 3/dzień: *Plaga insektów*, *Przemiana skały w błoto*, przyspieszona *Ślepotą/głuchota* (ST 17), przyspieszony *Upiorny śmiech* (ST 17), 1/dzień: *Obłąd* (ST 22).

Mieszkańcy Moczar

Moczary w większości zamieszkują dzikie zwierzęta i bestie takie, jak chuule, hydry czy błędne ogniki. Dużo rzadsze są stwory obdarzone prawdziwą inteligencją – yuan-ti, nagí, wiedźmy i inne – lub przedstawiciele głównych ras świata. Prawie wszyscy dotknięci są mocą jednej z głów Demogorgona i nikt na całych mokradłach nie wie, że wrodzy sobie bożkowie Aameul i Hethradiah to aspekty tej samej istoty.

Nawet inteligentne stwory z Moczar to w większości samotnicy. Na całym terenie istnieje jedynie kilka zorganizowanych grup:

Teatr Splotów: grupa czczących Aameula yuan-ti, którzy porywają i zniewalają swe ofiary w nietypowym celu – mają one odgrywać na moczarach różne sceny, od walki po lepienie chaterek z mułu. Żądanie wydaje się na tyle niewinne, a niewolnicy na tyle dobrze traktowani, że często robią to bez większego przymusu, lecz za rozkazami kryje się podstęp – yuan-ti dysponują niekompletną księgą opisującą spektakl, którego odegranie otwiera wrota do Otchłani i za pomocą swych więźniów chcą zrekonstruować demoniczne przedstawienie. Teatr Splotów nie ma stałego legowiska, jego członkowie podróżują między różnymi punktami Moczar.

Ogry Grokka: najwierniejsi wyznawcy Hethradiaha, grupa zabijaków pod dowództwem ogra Grokka (CZ ogr brb 3). Nazwa grupy jest dość myląca, gdyż słowo „ogr” funkcjonuje w niej jako tytuł honorowy dla każdej osoby zdolnej dorównać prawdziwemu ogrowi w walce. Dla orków, hobgoblinów czy ludzi jest to nobilitujące, ale dwa należące do grupy trolle – Het i Jer – zgadzają się na to tylko z głupoty, a uświadomienie im, że każdy troll poradzi sobie z ogrem może spowodować przewrót w grupie. Ogry Grokka mają swoją bazę wypadową przy ołtarzu Hethradiaha (patrz *interesujące miejsca*), ale zapuszczają się nawet poza Moczary.

Krucjata Spiskowców: grupa paladynów i kapłanów, którzy przed laty zapuścili się na Moczary w nadziei wyplenienia drzemiącego tu zła. Podszepty głów sprowadziły ich jednak na złą drogę i tylko podzielenie się na zwolenników Hethradiaha i Aamaula sprawiło, że nie wyruszyli w cywilizowany świat jako armia demonicznych rycerzy. Zamiast tego wykrwawili się w bratobójczych walkach, z których ocalała tylko niewielka grupka wyznawców Aamaula. Stali się oni czymś w rodzaju inkwizycji tego bożka, po całych bagnach tropiącej sługi jego „przeciwnika”. Duchowni wciąż dbają o czystość swego rynsztunku i mają pod ręką symbole dobrych bogów, mogą więc udawać przed poszukiwaczami przygód zbłąkanych bohaterów – tylko po to, by wykorzystać ich do zabicia jakiejś potężnej bestii Hethradiaha, a następnie zdradzić. Krucjata składa się z postaci od 3. do 6. poziomu, a jej przywódcą jest Trivand (CZ półelf kpl 3/pal 4/rcc 1), czarujący i wrażliwy elegant, którego Aamaul nauczył widzieć piękno w rozkładzie i rozpacz.

Głodni: jednym z najniezwyklejszych miejsc na Moczarach jest Studnia Grzechów. To grząska sadzawka o niezwyklej mocy: wrzucone do niej zwłoki błyskawicznie gniją a pozostałe po nich kości ożywają w formie szkieletu. Czasami zdarza się jednak, że wyjątkowo plugawa dusza wróci przy okazji do ciała i narodzi się ghul lub ghastr. Większość z tych stworów skupia się w czymś na kształt sekty, zwanej Głodnymi. Z początku czcili Aameula, gdy jednak stali się liczni i groźni subtelność przestała być dla nich tak ważna i stanęli po stronie Hathradiaha. Oczywiście drugi z bożków nigdy nie wybaczył im tej zdrady, a Krucjata Spiskowców planuje polować na nich dopóty, dopóki przeredzone szeregi nie zmuszą ich do powrotu na ścieżkę podstępu. Upadli kapłani mają w tym sojusznika – Gryźca, byłego przywódcę ghuli (CZ ghastr ltr 3), który utracił ten status, gdy wraz z przyjęciem darów Hathradiaha jego poddani stali się brutalną, gardzącą planowaniem hordą.

Spotkania na Moczarach Ysfell

Po każdej godzinie przebywania na Moczarach Mistrz Podziemi powinien sprawdzić w poniższej tabeli czy drużyna spotkała jakichś mieszkańców. W tym celu wykonuje dwa rzuty k% - po jednym na wyznawców Aameula i Hethradiaha. Drużyna może spotkać członków żadnej, jednej lub obu grup, przy czym ostatnia opcja jest wbrew pozorom dość niegroźna – wyznawcy dwóch „bożków” nie znoszą się i atakują raczej siebie nawzajem, niż jakichś podróżników.

Dłuższa obecność intruzów na Moczarach niepokoi jednak Demogorgona i stopniowo skłania go do skierowania przeciw nim wszystkich swoich sił. W trzeciej godzinie przebywania postaci na bagnach obie głowy ostrzegają swe służki przed nimi, zwiększając o 5 ST zaskoczenia mieszkańców (patrz niżej). W piątej Książę uznaje, że postaci są dla niego poważnym zagrożeniem i każe obu grupom na nie polować. Od tej chwili gdy BG spotkają grupy obu rodzajów w pierwszej kolejności zaatakują one ich, choć oczywiście wciąż będą pałać wzajemną wrogością i nie przepuszczą szansy, by przy okazji sobie zaszkodzić.

Wszystkie poniżej opisane grupy są wrogie względem postaci, ale nie oznacza to, że musi się wywiązać walka lub nawet, że dana grupa spostrzeże drużynę. Każdemu rzutowi w tabeli spotkań losowych towarzyszy test Sztuki przetrwania wykonywany przez jedną z postaci i jeżeli osiągnie ona wynik podany w tabeli obok danego spotkania dostrzeże ślady wylosowanej grupy pierwsza i drużyna może na przykład wyminąć ją lub zaplanować zasadzkę. Te testy określają też, czy postaci zbliżają się do swojego celu – patrz sekcja *interesujące miejsca*.

k%	Aameul	PS*	ST	Hethradiah	PS*	ST
01-70	Brak spotkania			Brak spotkania		
71-78	Dwie Ogromne żmije czatują na drzewach.	6	24	Sześciogłowa hydra wynurza się z bagna i atakuje!	6	20
79-84	Ghast i k4 ghule nienależące do Głodnych, które właśnie wydobywają z bagna „apetyczne” zwłoki.	5-7	20	Troll walczy z niedźwiedziem, a gdy wpada na nich drużyna, właśnie rozrywa zwierzę i chętnie zrobi to z kimś jeszcze.	6	15
85-89	Harpia żyjąca w gnieździe na szczycie drzewa nasłuchuje za wędrowcami i zaczyna swą pieśń, gdy tylko jakichś usłyszy.	5	24	Mantikora grasuje po bagnach pożerając każdego, kogo zobaczy.	6	15
90-94	Gryziec udaje trupa leżącego pod drzewem i atakuje z zaskoczenia, gdy drużyna do niego podejdzie.	7	10**	Ettin idzie przez bagna, kłócąc się sam ze sobą – jedna z jego głów jest kuszona przez Aameula.	7	10
95-97	Dwaj jaszczuroludzie odgrywają złożenie hołdu barbarzyńskiemu królowi, obserwowani z drzewa przez yuan-ti półkrwi z Teatru Splotów ukrytego pod postacią Małej żmii.	8	12	Cztery ghasty z grupy Głodnych wychodzą na żer.	8	18
98-99	Pomiędzy koronami drzew lewituje łupieżca umysłu, który planuje wyprawić się w głąb Moczar i chce zdobyć eksortę.	9	24	Szary rozpruwacz, który opiekuje się mniejszymi bestiami ze swojego terenu, karmiąc je ludźmi.	9	15
100	Trivand i dwóch członków Krucjaty (CZ kpn 5) polujący na Głodnych. Spróbują namówić postaci do dołączenia do łowów, a potem je zdradzą.	10	15	Grokk wraz z dwoma trollami oraz dwoma ogrami ze swojej bandy poluje na wędrowców.	10	10

*Poziom Spotkania zwiększony za każdym razem o 1 ze względu na posiadane przez stwory Dary Demogorgona (patrz niżej).

**Zdanie testu oznacza tylko, że przewodnik zauważa trupa. By zauważyć na czas, że to nieumarły potrzebny jest test Spostrzegawczości przeciwko Błefowi +10 Gryźca.

Dary Demogorgona

Prawie każda istota mająca swoje legowisko na Moczarach posiada jakiś dar Księcia Demonów. Oczywiście nie zdarza się, by jedno stworzenie cieszyło się łaską i Aamela, i Hethradiaha – przecież mieszkańcy bagien mają wierzyć, że to wrogie sobie bożki.

Zwykle silniejsze stwory otrzymują więcej Darów, gdyż głowy arcyczarta mają względem nich większe plany. Nadaj więc każdej istocie, którą spotyka drużyna jeden Dar za każde trzy punkty jej Skali Wyzwania (minimum jeden). Możesz wylosować Dary z poniższej tabeli lub wybrać je według własnego uznania. Ogólnie rzecz biorąc istota obdarowana przez Demogorgona ma SW zwiększone o 1, choć Dar Darowi nierówny i w niektórych wypadkach możesz uznać, że dana kombinacja jest niezbyt efektywna (brak zmian SW) lub niezwykle potężna (SW +2).

k10	Dar Aamela	Dar Hethradiaha
1	Premia bluźniercza +6 do Charyzmy	Premia bluźniercza +6 do Siły
2	Zdolność czaropodobna <i>Sugestia</i> 3/dzień (poziom czarującego równy KW, ST 13+mod. z Cha).	Możliwość wpadania 2 razy dziennie w szaf barbarzyńcy.
3	Ukradkowy atak +2k6	Stwór budzi strach. Wrogowie zbliżający się do niego na 6 m muszą wykonać rzut na Wolę (ST 10 +1/2 KW +mod. z Cha.) lub są wstrząśnięci na 1k4 rundy.
4	Zdolność różne kształty (3/dzień, przybiera postać Średniego lub Małego humanoida, może w niej pozostać dowolnie długo).	Ataki bronią naturalną obniżają Budowę celów o 1 jak broń <i>ranienia</i> .
5	Zdolność czaropodobna <i>Niewidzialność</i> 3/dzień (poziom czarującego równy KW).	Dwa atuty bojowe, których wymagania stwór spełnia.
6	Zdolności czaropodobne <i>Wykrycie chaosu, dobra, myśli</i> (ST 12 +mod. z Cha), <i>prawa i zła</i> na życzenie (poziom czarującego równy KW).	Redukcja obrażeń 5/dobro lub prawo
7	Słepowidzenie 18 m i zdolność <i>Węch</i> .	Szybkie leczenie 2
8	Zdolność czaropodobna <i>Drzwi poprzez wymiary</i> 2/dzień w obrębie Moczar (poziom czarującego równy KW).	Zdolność czaropodobna <i>Boska moc</i> 1/dzień (poziom czarującego równy KW).
9	Zdolność czaropodobna <i>Modyfikacja pamięci</i> 1/dzień (ST 14 +mod. z Cha., poziomy czarującego równy KW).	Premia z naturalnego pancerza do KP +4.
10	Zdolność karcenia nieumarłych 3 razy dziennie jak kapłan o poziomie równym KW.	Zdolność czaropodobna <i>Ognista tarcza</i> 1/dzień (poziom czarującego równy KW).

Głowy Demogorgona często nadają swoje Dary osobom podróżującym po Moczarach, chcąc skusić je do przyłączenia się do kultów. Obdarowana w ten sposób postać najpierw wyczuwa, że zdobyła nowe możliwości, a dopiero po pewnym czasie słyszy w głowie głos demona tłumaczący, że to on je jej nadał i że w zamian za ich zachowanie oczekuje posłuszeństwa. Większość BG w tej sytuacji zapewne odmówi, ale kilka głodnych potęgi indywidualów może w ten sposób zbliżyć się ku mrocznej stronie.

Nie trzeba zresztą faktycznie robić czegoś złego za pomocą Darów, by wydać się złoczyńcą – samo ich używanie wygląda na wysoce podejrzane. Wyczyny niezwyklej siły sprawiają, że mięśnie postaci nabiegają czarną krwią, naturalny pancerz manifestuje się jako łuskowata skóra w chwili, gdy postać jest atakowana a zdolnościom czaropodobnym towarzyszy pogłębienie się cieni i rozlegające się znikąd bzyczenie owadów. Jeżeli w drużynie zdarzają się poufne ustalenia

między Mistrzem Podziemi a jednym z graczy współgracze mogą nawet pomyśleć, że postać zawarła już jakiś demoniczny pakt.

Jeżeli głowa Demogorgona uzna, że jej Dar nie może posłużyć do uczynienia z postaci swojego niewolnika, szybko je odbierze. Znikają one także, gdy postać opuści Moczary. Ta nietrwałość sprawia, że mimo ich potęgi nie wiąże się z nimi żadne Dostosowanie Poziomu.

Interesujące miejsca

Moczary Ysfell kryją w sobie kilka miejsc, które mogą stać się celem poszukiwaczy przygód. Najważniejszym, choć też najtrudniejszym do odkrycia jest oczywiście opisana powyżej świątynia Demogorgona, poza nią istnieje jednak kilka innych ciekawych lokacji.

Podróżowanie po tym obszarze nie jest łatwe. Nie dość, że jest zamieszkały przez liczne monstra, to jeszcze wpływ Demogorgona pląta ścieżki i utrudnia orientację w i tak trudnym do przebycia terenie. Każda z poniższych lokacji ma przypisany czas dotarcia do niej w godzinach, a postać będąca przewodnikiem drużyny co godzinę testować musi Sztukę przetrwania. Poza wpływem tego testu na przebieg spotkań losowych służy on też ustaleniu, jak daleko grupa się posunęła:

Osiągnięty wynik	Postępy
14 lub mniej	Przewodnika zwodzi zła magia bagien. Traci on tymczasowo 1k4 punkty Roztropności, a drużyna oddala się od celu o godzinę.
15-20	Brak postępów
21-25	Normalny postęp
26+	Znakomity postęp – drużyna pokonuje w ciągu tej godziny dwukrotnie większy dystans.

Odległości między wszystkimi interesującymi lokacjami zostały podane po ich opisie.

Kaplice Demogorgona

Zarówno Aameul, jak i Hethradiah mają na Moczarach swoje kaplice. Ołtarz poświęcony temu pierwszemu to prastare, skamieniałe drzewo pokryte magicznymi malunkami, zaś drugiemu – obwieszona szczątkami wrogów klatka piersiowa potężnej hydry. Ołtarz Aameula nie jest trwale przez nikogo pilnowany, lecz ten należący do Hethradiaha stanowi główną bazę Ogrów Grokka.

Złożenie na którymkolwiek z tych ołtarzy godnej ofiary daje ofiarnikowi dodatkowy Dar Demogorgona na 24 godziny. To, jaka ofiara jest „godna”, zależy od głowy – Aameul uważa za taką sekrety, magiczne przedmioty i istoty uwięzione podstępem, zaś Hethradiah szczątki potężnych przeciwników i rzeczy tak obrzydliwe, że aż potęgują ohydę ołtarza.

Odwrócona Wieża

Jeszcze przed nastaniem kultu Demogorgona potężny czarodziej wybudował na Moczarach „wieżę”, której kolejne poziomy położone były coraz niżej pod ziemią. Odwrócona Wieża kończy się otwartą komnatą, przez którą przepływa strumień – to właśnie o dotarcie do niego chodziło magowi. Woda z niego jest bowiem potężnym komponentem, pozwalającym ważyć eliksiry na poziomie czarującego o 2 większym bez podnoszenia ich ceny.

O władzę nad Wieżą walczą różne zainteresowane jej magią grupy z Moczar i spoza nich. To, kto obecnie nią rządzi (o ile ktoś w ogóle), zależy od potrzeb kampanii.

Studnia Grzechów

Najważniejsze miejsce dla Głodnych, sadzawka zdolna przemieniać zwłoki w szkielety lub nawet ghule. Wielu złych kapłanów spoza Moczar wie o niej i stara się do niej dotrzeć i albo wykorzystać do stworzenia armii nieumarłych, albo poznać sposób jej działania i stworzyć kopię we własnej świątyni. Oczywiście patrole Głodnych nie ułatwiają takim ciekawskim zadania.

Tabela odległości

By ustalić, ile zajmuje podróż z jednego punktu Moczar do innego, sprawdź poniższą tabelę. Oczywiście zakłada ona, że postaci wiedzą, dokąd zdążają. Jeżeli po prostu badają Moczary samemu nie wiedząc, gdzie chcą trafić uznaj, że napotykają na jedno z tych miejsc, gdy w obu testach spotkań – związanych z Aameulem i Hathradiahem wypadnie mniej niż 30.

	Skraj Moczar	Świątynia Demogorgona	Kaplica Aameula	Kaplica Hathradiaha	Odwrócona Wieża	Studnia Grzechów
Skraj Moczar		5 h	3 h	3 h	3 h	3 h
Świątynia Demogorgona			2 h	2 h	3 h	3 h
Kaplica Aameula				2 h	2 h	3 h
Kaplica Hathradiaha					3 h	2 h
Odwrócona Wieża						4 h
Studnia Grzechów						

Powyższa praca powstała na konkurs na najlepsze wyzwanie do 3. edycji Dungeons & Dragons. Jej opublikowana wersja uwzględnia uwagi jurorów – AGrzesia, Aravila, Kamulca, Mervixa i Radnona. Panowie, dziękuję za pomoc, a tym bardziej za włożoną w konkurs pracę!

Praca pochodzi z zasobów serwisu polter.pl.