Organizacje Podmroku

Niezliczone organizacje i samotne jednostki Podmroku walczą o przetrwanie i dominację. Utworzenie się tych grup zależne było od rozmaitych czynników, takich jak rasa, położenie geograficzne i miejscowe obyczaje. Grimloki, najbardziej nieufna ze wszystkich nacji, mają skłonności do działania w zamkniętych bandach. Z kolei w społeczeństwie drowów występują różne frakcje, które opierają się na Domach i ich pozycji.

Niektórzy nie są tak krótkowzroczni i nie ograniczają swojej wizji świata tylko do Podmroku. Poniżej zostały opisane trzy organizacje będące takimi właśnie wyjątkami. Ich członkowie przynależą do wielu nietypowych ras i kultur.

Pomimo pisania ich z myślą o *ZAPOMNIANYCH KRAINACH: Opisie Świata*, organizacje te można, po kilku mniejszych modyfikacjach, umieścić w dowolnej kampanii D&D.

Poczet Handlarzy Podmroku

Przeplatające się ze sobą grupy handlowe poświęcają się kupiectwu i zdobywaniu zarobku, a szczególnie niezwykle opłacalnemu niewolnictwu. Niedawno Bractwo Anarchistów Podmroku zniszczyło kilka dobrze ulokowanych szlaków *portali*. Poczet Handlarzy przyjął ten fakt z wielkim niezadowoleniem, zatem organizacja wynajęła Gildię Przewodników po Podmroku do pomocy przy znajdowaniu nowych szlaków.

Zarys historyczny

Poczet Handlarzy Podmroku rozpoczynał jako grupa awanturniczych ochroniarzy, około pięćdziesiąt lat temu. Dawali kupcom do wyboru: albo współpraca z członkami organizacji, albo stałe ponoszenie strat, powodowane atakami na transporty towarów i niewolników. Po jednym lub dwóch takich incydentach Poczet Handlarzy stał się wystarczająco bogaty, aby sprzedawać swoim ofiarom ich towary, żądając za "znaleziska" jedynie połowę ceny. Niezależnym kupcom, którzy nie zdecydowali się współpracować nawet po takich "zachętach", palono magazyny, a ci, którzy mimo to stawiali opór, ginęli w tajemniczych okolicznościach.

Handlarze szybko nauczyli się, że przyłączenie się do Pocztu i przebywanie pod ich ochroną jest w takiej sytuacji najkorzystniejsze. Prowizja w wysokości 15% od wszystkich sprzedaży, którą musiał zapłacić każdy członek, spowodowała, że organizacja zaczęła ostatecznie wyglądać jak coś w rodzaju targu. Poczet Handlarzy od czasu do czasu wciąż stosuje szantaż, lecz reputacja organizacji zwykle jest wystarczającym argumentem, aby przekonać kupców do przyłączenia się.

Pozostali autorzy

Autor: Gwendolyn F.M. Kestrel
Redakcja: Penny Williams
Skład: Nancy Walker
Kierownik projektu: Christopher Perkins
Stworzenie strony: Julia Martin
Projekt strony: Mark A. Jindra
Projekt grafiki: Cynthia Fliege, Dee Barnett

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 Williama, Richarda Bakera i Petera Adkinsona.

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS i MISTRZ PODZIEMI, są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast.

Wszystkie postacie, nazwy postaci i cechy szczególne tychże są znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast. Materiał ten jest fikcją. Jakiekolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.

Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiekolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego zawartości jest niedozwolone bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc.

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.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonane w USA.

Odwiedź naszą stronę www.wizards.com/forgottenrealms

Drowy? Jak wpasować tutaj drowy?

Każda opisana tutaj organizacja posiada w swoich szeregach liczne mroczne elfy, a wiele z nich to osoby dość znaczne – w końcu szefem Pocztu Handlarzy Podmroku jest właśnie drow. Chociaż nie przewodzą one dwóm pozostałym organizacjom, to pełnią w nich znaczące funkcje.

Neutralne lub dobre drowy czasem starają się uciec od politycznego i hałaśliwego społeczeństwa mrocznych elfów, by zostać biegłymi przewodnikami po Podmroku. Ci, którzy podążyli tą drogą, nie tylko mogą pozostać w krainie Poniżej, lecz także wolno im składać krótkie wizyty w swoich Domach, a nawet zatrzymywać się tam na dłużej pomiędzy kolejnymi wyprawami. Złe i chaotyczne drowy, zauroczone powieściami o powierzchni, często zostają członkami Bractwa Anarchistów Podmroku.

Organizacja

Poczet Handlarzy Podmroku jest niewiele mniejszy niż grupa trudniąca się przestępczością zorganizowaną w niszowej dziedzinie. . Posiada ścisłą hierarchię – ci, którzy są na szczycie, żądają absolutnego posłuszeństwa wobec stojących niżej (wymóg ten jest nazywany "posiadaniem respektu wobec senioratu").

Kwatera główna: Poczet Handlarzy Podmroku utrzymuje wiele domów gildii w większych społecznościach na terenie Mrocznych Ziem. Ich biuro może się znajdować właściwie wszędzie, gdzie organizacja prowadzi swoją działalność. Większość liderów i członków wywodzi się z dowolnej wolnej rasy, która dominuje na danym obszarze.

Członkowie: 6000+.

Hierarcha: ścisła. Poczet Handlarzy Podmroku działa wedle ustalonych procedur.

Religie: różne.

Charakter: zazwyczaj praworządny zły.

Tajność: żadna.

Symbol: złota torba na czarnej tarczy.

Przywództwo

Kilka miesięcy temu przywódca Pocztu Handlarzy Czerwony Mag Maltuk zmarł, a ściślej mówiąc, został zamordowany, prawdopodobnie przez jednego ze swoich podwładnych. Bractwo Anarchistów Podmroku zakłóciło ostatnio (i to nie pierwszy raz) kilka istotnych połączeń handlowych. Maltuk starał się wyeliminować to zagrożenie w ubiegłym roku, lecz nie osiągnął wielkich sukcesów, a zyski cały czas spadały.

Sofra (NZ kobieta drow łotrzyk 9/tancerz cienia 7/skrytobócja 3) przejęła kontrolę nad organizacją po nieoczekiwanym upadku poprzednika. Rządzi Pocztem Handlarzy żelazną ręką, jest bezlitosna w eliminowaniu zagrożeń dla jej potęgi, niemniej musi stawić czoła tym samym problemom co Maltuk. Anarchiści stają się coraz bardziej irytujący, a ich działania skierowane przeciwko handlowi są niezwykle dokuczliwe. To, jak długo pozostanie przywódcą, zależeć będzie od tego, czy poradzi sobie z tym zagrożeniem. Niedawno wynajęła drużynę skrytobójców, aby znaleźli i wyeliminowali liderów anarchistów.

Frr'thk (PZ kobieta łupieżca umysłu czarodziej 9) miała kilka możliwości, aby wyzwać Sofrę i jej poprzedników o kontrolę nad organizacją, ale tego nie zrobiła. Wygląda na to, że woli piastować rolę drugoplanową, działając jako doradca i wspierając każdego, kto został oskarżony. Taka postawa kierowała nią przez długą i zyskowną karierę – Frr'thk ma tyle bogactw, władzy i niewolników, ile mógłby zapragnąć łupieżca umysłu.

Rekrutacja

Jedną z rzeczy, które najbardziej interesują członków Pocztu jest rekrutacja nowych kupców, ponieważ mogą oni domagać się od swoich "podopiecznych" części zysków. Niektórzy doszli do wniosku, że taka działalność jest na tyle efektywna, że awansowali do rangi zarządzających podległymi kupcami. Członek organizacji może mieć tylu rekrutów, ilu uważa za dogodnych do kontrolowania, wedle swoich możliwości. Powinien on, kiedy stan rzeczy przekroczy jego możliwości, bardziej potężnych handlarzy "zrestrukturyzować", aby móc przejąć nad nimi kontrolę.

Korzyści i obowiązki członków

Kupcy rzadko są gorliwymi członkami tej organizacji. Płacenie wymaganej prowizji widzą raczej jako konieczny koszt prowadzenia interesów, a doświadczenia osób, które nie należą do organizacji, są bardzo przekonywujące i pomagają zachować lojalność.

Niektórzy jednak chętnie wstępują do Pocztu Handlarzy. Organizacja, o najczęściej praworządnym nastawieniu, ma jasne wymagania, a zasady są proste: członek musi oddawać część zarobków tym, którzy są wyżej w hierarchii. Przynoszący zyski są doceniani i dopuszczani do nadzorowania większej ilości rekrutów, zwiększając tym samym własne dochody. Rekruci podlegający nieprzynoszącym dochodów członkom zostają przydzieleni bardziej efektywnym zarządcom.

Spotkania

Postacie mogą być świadkami zbierania opłat od kupców. Jeśli bohaterowie zajmują się dowolnym rodzajem handlu, takim jak sprzedaż magicznych przedmiotów, które stworzyli lub sprowadzili hurtem do Podmroku, z pewnością zostaną poproszeni o przyłączenie się i uiszczenie standardowej, piętnastoprocentowej opłaty.

Spotkanie z grupą Pocztu Handlarzy Podmroku (PS 9): jeden starszy reprezentant (Wojownik 3/Łotrzyk 5) i dwóch pomocników (Wojownik 2/Łotrzyk 2).

Gildia przewodników po podmroku

Podmrok jest niebezpiecznym miejscem, nawet dla jego rodzimych mieszkańców. Wykwalifikowany przewodnik może zadecydować tu o życiu lub śmierci.

Zarys historyczny

Gildia Przewodników po Podmroku została utworzona, aby podróżni mogli wynająć wykwalifikowanych przewodników. Organizacja

żąda za nich dodatkowych opłat, gwarantując przy tym dobrą jakość usług.

organizacja

Gildia Przewodników po Podmroku jest niezwykle szanowaną organizacją ze względu na jakość zapewnianych usług. Gwarantuje, że jej członkowie otrzymują zapłatę, żądając jedynie nominalnego wynagrodzenia, odkładając część zysków jako emeryturę dla osób zatrudnionych w gildii. Każdy przewodnik, który zostanie ranny podczas wykonywania zlecenia, otrzymuje emeryturę w oparciu o przepracowane lata. Jeśli zginie w pracy, gildia albo przeznacza jego emeryturę na *przywrócenie z martwych* lub *zmartwychwstanie*, albo oddaje pieniądze wyznaczonemu spadkobiercy.

Kwatera główna: Organizacja posiada budynek gildii w prawie każdym dużym mieście. Ze względu na małą liczbę członków i wysokie zapotrzebowanie na usługi, nie we wszystkich ktoś stacjonuje. Mimo to służba i personel zawsze są obecni, aby przekazać wiadomości lub umówić przyszłe zlecenia. Śledzą uważnie trasy i tempo marszu przewodników – mogą dzięki temu powiedzieć ewentualnym klientom, kiedy następny przewodnik będzie dostępny.

Członkowie: 2000+.

Hierarchia: Luźna. Skład rady kierowniczej zmienia się od czasu do czasu. Aktualnie składa się ona z Virgil Rhom, Śpiewaka Chłodnej Wody i Qod Wspakomówcy.

Religia: Różne, ale Grumbar jest szczególnie popularny wśród członków gildii.

Charakter: Każdy nie chaotyczny i nie zły.

Tajność: Żadna.

Symbol: Stylizowana mapa na zwoju.

błogosławiona przystań

Poczet Handlarzy Podmroku postawił sobie obecnie za cel przejęcie kontroli nad społecznością kuo-toa, znaną jako Błogosławiona Przystań (opisana w *Podmroku*). Na ich drodze stoją Pliil Dziecię Morza (szczegółowo opisana w *Podmroku*) i Moolowik Święty.

Moolowik Święty/Przykładowy Inkwizytor Tonącej Bogini.

Moolowik Święty jest ambitny – chce podnieść swój status w społeczności kuo-toa i wierzy, że służy temu kariera inkwizytora Tonącej Bogini. Cieszy się ze wzmocnienia swojej pozycji pomiędzy innymi kuo-toa, a nadto lubuje się strachem, jaki wśród pobratymców wzbudza sama jego obecność.

Moolowik Święty: mężczyzna kuo-toa mnich 5/łotrzyk 1/inkwizytor Tonącej Bogini 2; SW 10; średni humanoid-potwór (wodny); KW 2k8+8 plus 1k6+4 plus 2k8+8; pw 83; Ini +2; Szyb 4,5 m, pływanie 15 m; KP 25 dotyk, 19, nieprzygotowany 23; bazowy atk +6; zwa +10; atk + 8 wręcz (1k4+3, ugryzienie) lub +9 wręcz (1k6+2, uderzenie bez broni) lub +9 wręcz (1k4+3, *stalopłetwy +1*); całk atk +8 wręcz (1d4+3, ugryzienie) lub +9/+4 wręcz (1d6+2, uderzeni bez broni) lub +9/+4 wręcz (1d4+3, *stalopłetwy +1*) lub +7/+7/+2 wręcz (1d6+2, uderzenie bez broni, grad ciosów) lub +7/+7/+2 wręcz (1d4+3, *+1 stalopłetwy,* grad ciosów); SA aura strachu, grad ciosów, podstępny atak +1k6; SC bystre oczy, czystość ciała, lepkie zwarcie, lepkość, niepodatności (paraliż, trucizna), oblicze sprawiedliwości, odporność na elektryczność, oślizgłość, powolny upadek 6 m, ślepota w świetle, spokojny umysł, uchylanie, widzenie w ciemnościach 18 m, wykrywanie pułapek, ziemnowodne; Char PZ; RO Wytr +11, Ref +14, Wola +15; S 14, Zr 14, Bd18, Int 10, Rzt 20, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +2, Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +12, Pływanie +10, Przeszukiwanie +4, Spostrzegawczość +20, Wiedza (religia) +8, Wyczucie pobudek +21, Wyzwalanie się +10, Zastraszanie +8; Atak z doskoku, Czujność, Doskonalsze uderzenie bez broni, Odbijanie strzał, Ruchliwość, Skupienie na broni (uderzenie bez broni), Uniki.

Aura strachu (zn): Jako inkwizytor Tonącej Bogini, Moolowik Święty może roztoczyć aurę strachu o promieniu 6 m na 2 rundy. Każdy wróg na obszarze aury musi wykonać rzut obronny na Wolę (ST 21) – nieudany oznacza, że pada ofiarą czaru *strach*.

Bystre oczy (zw): Moolowik ma doskonały wzrok, który zawdzięcza poruszającym się niezależnie oczom. Jego on tak przenikliwy, że kuo-toa może widzieć poruszające się przedmioty i istoty, nawet jeśli są niewidzialne czy eteryczne. Tylko pozostanie idealnie nieruchomym może uchronić przed wykryciem.

Czystość ciała: Moolowik otrzymuje niepodatność na choroby, za wyjątkiem magicznych, takich jak mumijna zgnilizna i likantropia.

Lepkie zwarcie (zw): Moolowik Święty wie jak efektywnie wykorzystać naturalną lepkość kuo-toa przy wchodzeniu w zwarcie i rozbrajaniu. Zyskuje premię +2 do testów zwarcia wykonywanych w celu doprowadzenia i utrzymania zwarcia oraz premię +2 do testów ataków związanych z rozbrojeniem przeciwnika gołymi dłońmi.

Lepkość (zw): Moolowik może użyć substancji wytwarzanych przez swe ciało do przemienienia tarczy w coś na kształt lepu na muchy – będą się do niej przylepiać istoty lub przedmioty, które jej dotkną. Każda istota, która zaatakuje wręcz kuo-toa i której ów atak się nie powiedzie, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) – nieudany oznacza, iż oręż przykleja się do tarczy i zostaje wyrwany z ręki walczącego. Istoty używające naturalnej broni automatycznie wchodzą w zwarcie. Moolowik nie może normalnie używać tarczy, odkąd koliduje to z jego zdolnościami mnicha.

Niepodatności (zw): Moolowik jest niepodatny na paraliż i truciznę. Jako 5-poziomowy mnich zyskuje także niepodatność na choroby, za wyjątkiem magicznych, takich jak mumijna zgnilizna i likantropia.

Oblicze sprawiedliwości (zw): Moolowik otrzymuje premię z olśnienia +4 do testów Wyczucia pobudek i Zastraszanie (obydwie uwzględniono w powyższych statystykach).

Oślizgłość (zw): Moolowika pokrywa śliska substancja, powodująca, że ciężko go złapać w sidła i doprowadzić do zwarcia. Nie działają na nią sieci, magiczne ani zwyczajne. Jest w stanie bez problemu wyślizgnąć się z więzów wszelkiej postaci.

Powolny upadek: Kiedy ma ścianę w zasięgu ręki, Moolowik może użyć jej, aby spowolnić swoje spadanie. Otrzymuje obrażenia tak, jakby spadał z wysokości o 6 metrów niższej niż naprawdę.

Spokojny umysł: Moolowik Święty otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych na czary i efekty ze szkoły oczarowania.

Ślepota w świetle (zw): Nagłe wystawienie na działanie jaskrawego światła (takiego jak promienie słoneczne lub czar *światło dnia*) oślepia Moolowika na jedną rundę. W następnych rundach jest on olśniony jeśli działa w świetle.

Uchylanie: Jeżeli Moolowikowi uda się rzut obronny na Refleks przeciw atakowi, który normalnie zmniejsza obrażenia o połowę, nie otrzymuje żadnych ran.

Wykrywanie pułapek: Jako łotrzyk, Moolowik może wykonać test Przeszukiwania w celu znalezienia pułapek, nawet jeśli Skala Trudności jest wyższa niż 20.

Ziemnowodne (zw): Chociaż Moolowik oddycha za pomocą skrzeli, może przetrwać na lądzie przez nieokreślony czas.

Dobytek: *karwasze zdrowia +2, rękawice ogrowej siły, pierścień ochrony +1, stalopłetwy +1, wisiorek roztropności +2.*

przywództwo

Gildia Przewodników po Podmroku działa jako merytokracja (rządy zasłużonych fachowców). Najlepsi z nich mają okazję do awansowania i samodoskonalenia się. Większość z bardziej doświadczonych woli pozostać w terenie, ale niektórzy przyjmują obowiązki zarządców, traktując to jako krótką przerwę. Przywódcy tworzą radę, w której skład wchodzi od czterech do sześciu członków. Zatwierdza ona przyjmowanie nowych członków, wysokość cen oraz nadzór nad funduszem emerytalnym.

Virgil Rhom (PN mężczyzna ziemny genasi łotrzyk 7/Harfiarz 5/biegły przewodnik po Podmroku 5) jest głównym przedstawicielem Harfiarzy w Podmroku. Pełni funkcję szefa Gildii Przewodników po Podmroku, lecz pozostaje lojalnym Grającym. Jego pierwszym priorytetem jest ułatwianie ich interesów.

Śpiewak Chłodna Woda (N mężczyzna grimlok barbarzyńca 7/tropiciel 7) czerpie radość z działania w gildii. Dołączył do zarządu podczas odzyskiwania zdrowia, po tym jak został ranny w czasie ostatniego zadania, ale jest już prawie gotowy do powrotu do pracy przewodnika.

Qod Wspakomówca (ND kobieta chityniak łotrzyk 5/biegły przewodnik po Podmroku 5; patrz przykładowy biegły przewodnik po Podmroku w pobliskiej ramce) kocha wyzwania, jakich dostarcza

przykładowy biegły przewodnik po podmroku

Qod odczuwała niezwykły zew przygody, gdy mieszkała w spokojnej wiosce pod Odległym Lasem. Chciała czegoś więcej niż prostego życia rzemieślnika, jakie wiedli inni mieszkańcy osiedla. Pragnęła nadać sens swojemu życiu, zrobić kilka dobrych rzeczy i pomóc innym.

Kiedy skończyła szesnaście lat, odeszła, nie oglądając się za siebie. Po kilku latach spotkała biegłego przewodnika po Podmroku i zdecydowała, że ten fach oferuje jej możliwości, które pozwolą jej na samorealizację.

Qod: kobieta chityniak łotrzyk 5/biegły przewodnik po Podmroku 5; mały humanoid-potwór; KW 2k8+2 plus 5k6+5 plus 5k6+5; pw 56; Ini +8; Szyb 9 m, wspinanie 6 m.; K 21, dotyk 16, nieprzygotowany 21; bazowy atk +8; zwa +9; atk +16 wręcz (1k4+3/19–20, *krótki miecz +2*) lub +14 dystansowo (1k4+2/x3, *refleksyjny krótki łuk +1* [premia z siły +1]); całk atk +16/+11 wręcz (1k4+3/19–20, *krótki miecz +2*) lub +14/+9 dystansowo (1k4+2/x3, *refleksyjny krótki łuk +1* [premia z siły +1]); SA podstępny atak +3k6; SC nieświadomy unik, ostrzeżenie +1, pomaganie grupie, pomaganie sprzymierzeńcowi na odległość, premia do zwarcia +4, słabość w świetle słonecznym, uchylanie, utrudnione rozbrajanie, widzenie w ciemnościach 18 m, wiedza o Podmroku, wędrowanie po Podmroku +3, wyczucie niebezpieczeństwa +4, wyczucie pułapek +1; Char ND; RO Wytr +7, Ref +16, Wola +8; S 13, Zr 18, Bd 12, Int 10, Rzt 14, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +11, Dyplomacja +10, Język obcy (dowolne trzy), Sztuka przetrwania +12, Ukrywanie się +8, Używanie liny +11, Wiedza (lochoznastwo) +5, Wiedza (lokalna [Podmrok]) +9, Wspinanie się +19, Zachowanie równowagi +6, Zbieranie informacji +10; Doskonalsza Inicjatywa, Edukacja (Wiedza [lochoznastwo], Wiedza [lokalna – Podmrok]), Finezja w broni, Skupienie na broni (krótki miecz), Walka kilkoma orężami.

Nieświadomy unik (zw): Qod zachowuje premię ze Zręczności do KP (jeżeli takową posiada), nawet jeśli da się zaskoczyć nieprzygotowana lub gdy atakuje ją niewidzialny przeciwnik. Traci jednak wspomnianą premię, jeżeli jest unieruchomiona.

Ostrzeżenie (zn): Qod może szybko ostrzec swoich towarzyszy przed niebezpiecznymi sytuacjami, dając im chwilę na reakcję. Ta zdolność umożliwia jej podzielenie się następującymi premiami z pięcioma sojusznikami: premią z olśnienia +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu uniknięcia pułapek lub naturalnych zagrożeń, premią unikową +1 do Klasy Pancerza względem ataków pułapek i naturalnych zagrożeń oraz premią z olśnienia +1 do testów Spostrzegawczości wykonywanych w związku z dostrzeżeniem stworzeń na początku spotkania (patrz reguły w rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Pomaganie sprzymierzeńcowi na odległość (zw): Qod, aby użyć akcji pomagania sprzymierzeńcowi, nie musi być na polu sąsiadującym ze wspieranym stworzeniem. Może pomagać sprzymierzeńcowi w testach Pływania, Skakania, Sztuki przetrwania Używania lin, Wspinaczki oraz Zachowania równowagi w odległości nieprzekraczającej 9 metrów, jeżeli sojusznik ją widzi lub słyszy.

Pomaganie grupie (zw): Qod może pomagać pięciu sojusznikom w testach Pływania, Skakania, Sztuki przetrwania Używania lin, Wspinaczki oraz Zachowania równowagi w odległości do 9 metrów, jeżeli ten ją widzi lub słyszy.

Premia do zwarcia (zw): Cztery ramiona zapewniają Qod premię +4 do testów zwarcia, w wyniku czego nie ustępuje ona postaciom średniego rozmiaru.

Słabość w świetle słonecznym (zw): W świetle słonecznym lub jaskrawym świetle magicznym (takim jak czar *światło dnia*) Qod ma karę -1 do testów ataku i obrażeń.

Uchylanie (zw): Jeżeli Qod pada ofiarą efektu normalnie uprawniającego do rzutu obronnego na Refleks pozwalającego obniżyć obrażenia o połowę, wykonując udany rzut obronny, nie otrzymuje ran.

Utrudnione rozbrajanie (zw): Ze względu na haczyki na dłoniach Qod zyskuje premię +4 do spornego testu , kiedy ktoś próbuje ją rozbroić.

Wędrowanie po Podmroku (zw): Qod jest obeznana z kulturą i etykietą wielu społeczności Podmroku. Otrzymuje premię +3 do wszystkich testów Dyplomacji, Przebierania, Wyczucia pobudek i Zbierania informacji wykonywanych względem członków ras Podmroku.

Wiedza o Podmroku: Biegły przewodnik po Podmroku bardzo sprawnie gromadzi informacje. Qod posiada zdolność przypominania sobie legend i danych na różne tematy tak jak bard z wiedzą bardów. Dodaje +5 do właściwego testu Wiedzy, aby określić, czy wie cokolwiek na dany temat (patrz: opis wiedzy bardów umieszczony przy klasie barda w *Podręczniku Gracza*). Opisywana zdolność dotyczy wyłącznie informacji odnoszących się do Podmroku.

Wyczucie niebezpieczeństwa (zw): Qod posiada szósty zmysł, ostrzegający ją przed nadchodzącym niebezpieczeństwem. Otrzymuje premię z olśnienia +4 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu uniknięcia pułapek lub naturalnych zagrożeń, premię unikową +4 do Klasy Pancerza względem ataków pułapek i naturalnych zagrożeń oraz premię z olśnienia +4 do testów Spostrzegawczości wykonywanych w związku z dostrzeżeniem stworzeń na początku spotkania (patrz: reguły w rozdziale 3 *Przewodnika Mistrza Podziemi*).

Wyczucie pułapek (zw): Qod zyskuje premię +1 do rzutów obronnych na Refleks wykonywanych w celu unikania pułapek oraz premię unikową +1 do KP przeciw atakom wykonywanym przez pułapki.

Wykrywanie pułapek: Qod może wykonać test Przeszukiwania w celu znalezienia pułapek, jeżeli Skala Trudności tego zadania przekracza 20.

Języki: Elfi, Krasnoludzki, Kuo-Toa, Podwspólny, Smoczy, Terański Wspólny.

Dobytek: *Ćwiekowana skórznia +2*, *pierścien ochrony +1*, *płaszcz odporności +1*, *krótki miecz +2*, *refleksyjny łuk krótki +1* (premia z siły +1), *buty elfów*, *eliksir leczenia średnich ran* (3), zestaw wspinaczkowy, nekody, 250 sz.

życie przewodnika, jest także zadowolona ze swojego bieżącego stanowiska zarządcy.

Rekrutacja

Proces odsiewania członków w Gildii Przewodników po Podmroku jest bardzo rygorystyczny. Kandydaci muszą wykazać się swoimi umiejętnościami w Dyplomacji, Językach obcych (dowolnych czterech), Profesji (przewodnik po Podmroku), Sztuce przetrwania, Wiedzy (lochoznastwie), Wspinaniu się, Zachowaniu równowagi i Zbieraniu informacji. Dodatkowo bada się charakter i filozofię, którą przyszły członek się kieruje, aby mieć pewność, że nie jest umotywowany żadnymi kapryśnymi czy nikczemnymi poglądami. Mówiąc w skrócie, kandydat musi przejawiać wiele ze zdolności biegłego przewodnika po Podmroku (patrz *Podmrok*), chociaż nie jest koniecznym posiadanie nawet jednego poziomu w tej klasie prestiżowej. Niewielu spełnia wymagania, ale ci, którym się to udaje, są chętnie przyjmowani.

Korzyści i obowiązki członków

Mieszkańcy Podmroku zazwyczaj dołączają do organizacji, ponieważ lubią zajmować się oprowadzaniem innych przez tą mroczną krainę. Można powiedzieć, że jest to swoiste powołanie, któremu chcą poświęcić swoje życie. Zostanie członkiem gildii jest wyznacznikiem pozycji – oznacza to, że kandydat jest najlepszy w swojej dziedzinie. Przewodnicy są tak serdecznie witani w miastach, że nawet jeśli któryś z nich wywodzi się z nietolerowanej lub zniewolonej w danym otoczeniu rasy, może wędrować po nim, nie będąc prześladowanym.

Pensja i inne finansowe sprawy, w tym emerytura, również są atrakcyjne. Przewodnikom zapewnienia się ciepłe powitanie w domach gildii, gdzie mają dostęp do żywności, noclegu, a zazwyczaj także leczenia.

Każdy członek Gildii Przewodników po Podmroku posiada *medalion posłańca* (patrz rozdział 5 w *Podmroku*) i jest zobowiązany użyć go przed opuszczeniem domu gildii i w punktach docelowych swych podróży, nie rzadziej niż raz w tygodniu.

Spotkania

Postacie pochodzące z powierzchni mają wiele powodów, aby wynająć kogoś obeznanego z Podmrokiem na przewodnika. Alternatywnie mogą spotkać inną grupę podróżników, przemierzającą tę krainę tą samą drogą z pomocą członka Gildii.

Spotkanie z Gildią Przewodników po Podmroku (PS 7): jeden przewodnik karawany (bard 6/biegły przewodnik po Podmroku 1), dwóch kupców (fachowiec 3) i czterech strażników (zbrojny 2). Ze względu na duży popyt na swoje usługi, przewodników można zwykle spotkać podczas wykonywania pracy.

Bractwo Anarchistów Podmroku

Dla niektórych wyrażenie "organizacja anarchistów" wydaje się być oksymoronem. To kaleczące prawo stowarzyszenie jest jednakże w rzeczywistości wysoce zorganizowane, chociaż tylko kilka osób spoza niej zdaje sobie z tego sprawę.

Bractwo działa głównie w Górmroku, chociaż jest również sporadycznie aktywne w Śródmroku. Przywódcy organizacji odkryli mnóstwo sposobów, aby zatrzymać członków w pracy na górnych poziomach. Zazwyczaj doradzają swoim agentom unikanie dziwnego świata Dolmroku.

Zarys historyczny

Bardka Marlowe Rodan w ciągu wielu lat poszukiwania przygód wyjątkowo dużo podróżowała. Z biegiem czasu rozwinęły się u niej określone poglądy na temat ludzi i tego, jak powinni być traktowani. Uznała, że każdy, bez względu na rasę, zasługuje na szacunek, zatem drażniły ją kraje bazujące na niewolnictwie, takie jak Thay. Kiedy zawędrowała do Podmroku, odkryła ku swojemu przerażeniu, że wiele rodzimych dla tego nieprzyjaznego terenu ras opiera się na niewolnictwie. Przez lata, razem ze swoimi towarzyszami, działała przeciwko nim, lecz nigdy nie czuła, żeby jej starania spowodowały jakieś większe zmiany.

Osiemnaście lat temu ostatni z jej przyjaciół i towarzysz przygód zrezygnował z wypraw. W wieku pięćdziesięciu dwóch lat, cały czas poszukując przygód, Marlowe postanowiła rozpocząć na nowo swoją prywatną krucjatę – walkę z niewolnictwem w Podmroku.

Równie przebiegła jak i zaangażowana Marlowe dostrzegła, że bezpośrednie uderzenie, mające na celu zakończenie niewolnictwa w Podmroku odniosłoby niewielki skutek. Oczywiście, mogłaby przyciągnąć do siebie mężnych paladynów i innych wysłanników dobra do pomocy w jej antyniewolniczych działaniach, lecz ich liczba byłaby zbyt mała, a kampania szybko by umarła. Gdyby było ich więcej, stare sposoby na pewno by poskutkowały. Zamiast tego opracowała plan polegający na sprowadzeniu dużej liczby żądnych ryzyka osób, których talenty mogłaby wykorzystać do swoich celów.

Mając swój cel na uwadze, stworzyła Bractwo Anarchistów Pomroku. Z powodu swojego antyinstytucjalnego podejścia, raczkująca organizacja miała problemy ze znalezieniem rekrutów. Liderka znalazła jednak rozwiązanie – zauważyła, że mieszkańcy Pomroku są niezadowolenie z panującego status quo, a wielu miało ochotę go naruszyć i wypróbowac swoje możliwości w działaniu. Dzięki organizacji bardka stworzyła możliwość ujścia tych emocji.

Dziś Bractwo nadal dobrze się rozwija. Marlowe zachowuje swoje osobiste motywacje w sekrecie – wie o nich tylko nieliczna elita zarządzająca. Widzi panujące niezadowolenie jako doskonałe narzędzie, które pomoże jej osiągnąć wyższy cel i znacznie zwiększy liczbę rekrutów.

Publicznie rozgłaszaną misją Bractwa Anarchistów Podmroku jest powszechny bunt. Odpowiedź na pytanie "Przeciwko komu i jak?" różni się w zależności od tego, co wedle rekrutującego przyniesie najbardziej pozytywną reakcję u potencjalnego członka.

Marlowe uważa, że należący do bractwa nie muszą znać jej prawdziwych zamiarów tak długo, jak długo pomagają jej je urzeczywistniać. Do tej pory główną misją organizacji było zakłócanie ruchu karawan – zwłaszcza tych przewożących niewolników, tak aby handel z nimi stał się nieopłacalny.

Jedną z najlepszych i najbardziej skutecznych taktyk band jest pieczętowanie *portali* za pomocą *rozłączenia Mordenkainena* albo *zapieczętowania portalu* (patrz *ZAPOMNIANE KRAINY: Opis świata*). Wśród członków bractwa funkcjonuje ona pod kryptonimem "kruszyciel *portali*". Aby pomóc sobie w niszczeniu magicznych bram, organizacja używa kilku *bereł znajdowania portali* (patrz Rozdział 5 w *Podmroku*). Marlowe poszukuje również słabego artefaktu, znanego jako *niszczyciel portali* (patrz rozdział 5 w *Podmroku*).

Organizacja

W niemal każdej społeczności znajdują się małe grupki anarchistów – mieszkańców, którzy mają dość ustalonych z góry ścieżek i starają się to zmienić z pomocą niepraworządnych środków. Wielu niewolników korzysta z ograniczonej swobody, aby obalić (lub przynajmniej gnębić) swoich panów; jednak nawet najbardziej chaotyczni rewolu-

cjoniści często odkrywają, że potrzeba im pomocy ze źródła, które dostarczyłoby środków i informacji, takich jak luźne siatki Bractwa Anarchistów Podmroku.

Tworzenie organizacji z tak wieloma osobami posiadającymi własne agendy jest wysiłkiem, którego mogła się tylko podjąć istota cechująca się taką wyobraźnią i zuchwałością jak Marlowe. O dziwo, Bractwo funkcjonuje. Zawdzięcza to swojej pozycji, którą zdobyło dzięki walce ze złem, represjami i szerzącym się w społeczeństwach Podmroku niewolnictwem.

Kwatera główna: mała część Labiryntu służy za kwaterę główną Bractwa Anarchistów Podmroku. Marlowe Rodan, Cashimier Celest, Miska, Dagnal Strakeln i pół tuzina dzielnych najemników są jedynymi mieszkańcami tej enklawy.

Poza nimi jedynie ponad dwudziestu członków wie o położeniu kwatery głównej, a tylko połowa z nich z nich została przeszkolona, by bezpiecznie do niej dojść. Ta zaufana grupka to jedyne osoby, które osobiście znają przywódców w ich nieujawnionej postaci.

Kilka lat temu Marlowe Rodan zdała sobie sprawę, że Bractwo tak polega na jej osobie, że mogłoby się rozpaść po jej śmierci. Dlatego przestała podejmować bezpośrednie ryzyko i zarządza z bezpiecznej kryjówki w centrum Labiryntu.

Członkowie: 5000+. Dokładny spis wszystkich agentów anarchistów nie istnieje. Czasami do tej liczby dolicza się sprzymierzeńców lub osoby powiązane z organizacją.

Hierarchia: Luźna i segmentowa. Członkowie przychodzą i odchodzą, ze względu na chaotyczną naturę, mało kto decyduje się na stałą przynależność. Większość z nich zna tylko jednego lub dwoje innych członków. Wszystkie przedstawione komórki organizacji kontaktują się tylko z jedną lub dwoma innymi grupami, a niektóre działają całkowicie niezależnie. Z tego powodu przekazywanie wiadomości okazuje się często nie lada wyzwaniem dla przywódców.

Religia: Różne.

Charakter: Zazwyczaj niepraworządny; często chaotyczny.

Tajność: Średnia. Wielu ludzi słyszało o Bractwie Anarchistów Podmroku, a kilku zna nawet ich sprzymierzeńców lub członków, ale tylko nieliczni znają prawdziwy cel organizacji.

Symbol: Przerwany łańcuch.

przykładowy rzeźbiarz cieni

Miska szybko się nudzi, toteż podróżuje przez Podmrok, poszukując wrażeń. Największą przyjemność odczuwa, kiedy ma możliwość udziału w zmienianiu dotychczasowego porządku rzeczy, a kiedy pierwsze efekty jego działania stają się widoczne, zaczyna się rozglądać za czymś nowym.

Kiedy dowiedział się o Bractwie Anarchistów Podmroku, z zapałem oddał się ich sprawie, nie trwoniąc czasu na ceremonie inicjacyjne. Jak dotąd powierzane mu zadania dostarczają takich przeżyć, że kapryśność charakteru jeszcze nie doszła do głosu i na razie Miska nie rozważa nawet szukania nowego zajęcia.

Miska: Mężczyzna zmierzchowiec zaklinacz 8.rzeźbiarz cieni 7; SW 11; mały przybysz (rodowity); KW 8k4+8 plus 7k4+7; pw 52; Ini +3; Szyb 6 m, latanie 12 m (przeciętna); KP 19, dotyk 16, nieprzygotowany 16; bazowy atk +7; zwa +1; atk +12 wręcz (1k3-1/19-20, *sztylet +1*); całk atk +12/+7 wręcz (1k3-1/19-20, *sztylet +1*); SC cechy przybyszów, cieniste oblicze, cieniste przenikanie czarem, luminescencja, odporność na iluzję, spotęgowane przywoływanie poprzez cienie, premie do rzutów obronnych, spotęgowane wywoływanie poprzez cienie, ślepota w świetle, widzenie w słabym świetle; Char CN; RO Wytr +5, Ref +7, Wola +11; S 6, Zr 16, Bd 12, Int 10, Rzt 11, Cha 24.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie się +9, Czarostwo +9, Koncentracja +5, Przebieranie +13, Ukrywanie się +9,Wiedza (miejscowa – Podmrok), Wiedza (tajemna) +4; Finezja w broni, Przenikanie czarem, Potężniejsze przenikanie czarem, Potężniejsze skupienie na czarze (iluzja), Skupienie na czarze (iluzja), Wyciszenie czaru, Wyczuwanie *portali**.

*Nowy atut w *Podmroku*.

Cieniste oblicze (zn): Miska zyskuje premię +2 do testów Przebierania i Ukrywania się (uwzględnione w statystykach powyżej).

Cieniste przenikanie czarem (zw): Miska zyskuje premię +2 do testów poziomu czarującego wykonywanych w celu pokonania odporności na czary wroga dotyczących wszystkich czarów iluzji (cienia). Premia ta kumuluje się z premią wynikającą z atutu Przenikanie czarem i Potężniejsze przenikanie czarem.

Luminescencja (zw): W akcji standardowej Miska może rozświetlić swoją skórę, dając w efekcie takie same światło co pochodnia lub słabsze. Ewentualnie ma też możliwość przygasić blask całkowicie.

Odporność na iluzje (zw): Miska ma premię +2 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim czarom i efektom ze szkoły iluzji.

Premie do rzutów obronnych: Jako rzeźbiarz cieni Miska zyskuje premię +2 do rzutów obronnych przeciwko wszystkim czarom ze szkoły iluzji. Dodatkowo posiada rasową premię +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom ze szkoły iluzji (cienia) i rasową premię +4 przeciwko zdolnościom czaropodobnym łupieżców umysłu. Miska jest odporna na zdolność illithidów wyrwanie mózgu.

Spotęgowane przywoływanie poprzez cienie (zn): Przywoływania poprzez cienie Miski są silniejsze o 20%. Skutkiem tego jej *przywoływanie poprzez cienie* jest realne w dwóch piątych lub ma 40% siły prawdziwego, a *potężniejsze przywoływanie poprzez cienie* jest realne w czterech piątych lub ma 80% siły prawdziwego.

Spotęgowane wywoływanie poprzez cienie (zn): Cieniste wywoływania Miski są silniejsze o 20%. Skutkiem tego jej *wywoływania poprzez cienie* jest realne w dwóch piątych lub ma 40% siły prawdziwego, a *wywoływania przywoływanie poprzez cienie* jest realne w czterech piątych lub ma 80% siły prawdziwego.

Ślepota w świetle (zw): Gwałtowne wystawienie na jaskrawe światło (jak promienie słoneczne lub czar *światło dnia*) oślepia Miskę na 1 rundę. Dodatkowo, działając w jasnym świetle, podlega karze z okoliczności -1 do testów ataków, rzutów obronnych oraz wszelkich działań .

Znane czary zaklinacza (6/8/8/8/7/7/7/5; ST rzutu obronnego 17 + poziom czaru lub 19 + poziom czaru dla czarów iluzji): 0-*dłoń maga, odczytanie magii, otumanienie, otwarcie/zamknięcie, przyklejenie*, raca, widmowy odgłos, wykrycie magii;* 1-*magiczny pocisk, milczący obraz, pomniejszenie osoby, przebranie, tarcza;* 2-*analiza portalu* (ZK:OŚ), *hipnotyczny wzór, lustrzane odbicie, ślepowidzenie*, widzenie w ciemnościach;* 3-*pajęcza skóra*, przemieszczanie, przyzwanie potwora III, zaawansowany obraz;* 4-*kleista maź, niewidzialność, potężniejsza, przywoływanie poprzez cienie†, widmowy zabójca;* 5-*długotrwały obraz, ściana mocy, ściana rozproszenia magii, wywoływanie poprzez cienie†;* 6-*przejście światem cieni†, wyładowanie łańcuchowe, zasłona; niewidzialność, zbiorowa, potężniejsze przywoływanie poprzez cienie†.*

*Nowy czar z *Podmroku*.

†Zmierzchowce mają rasowe uzdolnienie do zaklęć związanych z cieniem. Dodają +1 do poziomu czarującego wszystkich czarów ze szkoły iluzji (cienia).

Dobytek: *Karwasze pancerza +5, pierścień ochrony +2, płaszcz charyzmy +4, sztylet +1, perła mocy* (czar 1. poziomu), *różdżka szkodliwej polimorfii* (15 ładunków), *eliksir postaci gazowej, eliksir leczenia średnich ran* (2), 49 sz.

przywództwo

Marlowe, mając siedemdziesiąt lat, planuje wkrótce przekazać przywództwo organizacji komuś innemu. Zdecydowana, aby dzieło, które stworzyła, było kontynuowane po jej śmierci, spędziła ostatnie dziesięć lat rekrutując i przygotowując do objęcia tego stanowiska osoby, które uważa za zdolne do udźwignięcia ciężaru krucjaty. Liczbę kandydatów zawęziła do poniższej trójki. Każdy z nich wnosi coś zupełnie odmiennego do organizacji, zarówno jeśli chodzi o umiejętności, jak i sposób przewodzenia. Jeśli wierzyć plotkom, Marlowe ma zamiar ogłosić swojego następcę w ciągu roku.

Marlowe Rodan (ND kobieta człowiek bard 16) jest założycielką organizacji. Wciąż działa aktywnie jako przywódczyni, chociaż chce wkrótce przejść na emeryturę. W zanadrzu ma kilka przygotowanych kilka prób, którym chce poddać Cashimiera Celestiego, Miski i Dagnaly Strakeln, aby ustalić imię swojego następcy.

Cashimier Celest (ND mężczyzna aasimar kapłan 7/boski sługa 7 Liiry) bezpośrednio doznał okrucieństw niewolnictwa w Podmroku. Był niewolnikiem w społeczności svirnfneblinów. Jego pan odciął mu skrzydła jako karę za próbę ucieczki. Osiem lat temu, dzięki pomocy bractwa, udało mu się w końcu odzyskać wolność. Poświęcenie Cashimiera dla sprawy Marlowe jest niewątpliwe. Czci bóstwo radości i wolności – sumiennie pomaga innymi w realizowaniu tych aspektów życia, jednak jego doświadczenia życiowe zostawiły na nim emocjonalne blizny do tego stopnia, że stał się zgorzkniały i całkowicie pozbawiony osobistej radości. Marlowe zastanawia, czy Cashimier ma usposobienie do inspirowania podwładnych i przewodzenia organizacji.

Miska (CD mężczyzna zmierzchowiec zaklinacz 8/rzeźbiarz cieni 7; patrz przykładowy rzeźbiarz cieni w pobliskiej ramce) jest z Bractwem Anarchistów Podmroku od trzech lat. Okres ten jest najdłuższym z tych, jakie poświęcił na pozostanie w jednym miejscu, towarzyszach czy z konkretnego powodu. Sądzi, że Marlowe rozpatruje jego osobę jako przyszłego przywódcę organizacji. Perspektywa ta jest dla niego jednocześnie zachwycająca i przerażająca. Uwielbia siać spustoszenie w dobrej sprawie. Nie odczuł jeszcze typowego dla siebie zamiłowania do wędrówki i znudzenia, ale nie jest pewien, czy chce być skrępowany przez tę funkcję. Marlowe szanuje umiejętności i charyzmę Miski, ale ma wątpliwości co do tego, czy posiada dość wytrzymałości o oddania, aby zostać w organizacji.

Dagnali Strakeln (N kobieta złoty krasnolud łotrzyk 6/agent Harfiarzy 5) daleko do najbardziej dyplomatycznej i towarzyskiej z tej trójki. Jest przy tym najmniej oddana sprawie. Dagnal to osoba stosunkowo nowa w organizacji – jest z nią zaledwie od dwóch lat. Chociaż okazała się charyzmatyczną liderką i kompetentną pomocniczką Marlowe, krasnoludka nie jest przekonana, czy chce brać odpowiedzialność za prowadzenie tej całej hołoty.

Cashimier, Miska i Dagnal ze wszystkich sił pracują w swoim obszarze działania. Używają przebrania i podstępu, aby podróżować do największych i najbardziej skutecznych komórek anarchistów, zarówno w celu rekrutacji nowych członków, jak i ustalenia konkretnych manewrów działania.

rekrutacja

Rekrutacja w Bractwie Anarchistów Podmroku odbywa się przeważnie wśród niewolników i niższych warstw społecznych. Każdy, kto chce obalać grupy będące u władzy, jest chętnie przyjmowany do organizacji. Nawet osoby, które nie są jej zwolennikami do tego stopnia, aby się przyłączyć, mogą sympatyzować z ich ideami i korzystać – w zależności od potrzeb – z pomocy bractwa, jeśli ryzyko działania jest niskie. Ten poziom współpracy jest nieoficjalny i bardzo ogólny. Osoby na wyższych szczeblach uważają tych, którzy w ten sposób pomagają organizacji, raczej jako powiązanych współpracowników, aniżeli rzeczywistych agentów.

Jeśli postać wykona dla bractwa kilka misji i nieustannie udowadnia przy tym, że jest kompetentnym, godnym zaufania nabytkiem, jej imię jest przekazywane do przywódców organizacji jako potencjalnego agenta. Jeden z nich, po ciężkich dyskusjach, odbywających się wśród "góry" Bractwa, spotyka się z nią i zleca zadanie do wykonania. Jeśli zakończy się ono pomyślnie, kandydat zostaje agentem i w przyszłości powierzane są mu inne misje.

Najlepszym, najbystrzejszym i najbardziej godnym zaufania agentom zawierza się informacje o położeniu kwatery głównej bractwa, a także dodatkowe obowiązki.

korzyści i obowiązki członków

Korzyści, które otrzymują członkowie i współpracownicy są często, magiczne. Najważniejszą z nich jest wiedza, która jest potęgą zdolną zaszkodzić innym

Czasami bardziej praktyczne korzyści również są przyznawane. W szczególności dotyczy to niewolników – mogą otrzymać wolność (chociaż często tylko chwilową) dzięki działaniom organizacji. Niestety, nieudane próby ucieczki zwykle kończą się pobiciem, okaleczeniem, a nawet śmiercią. Operacje Bractwa Anarchistów Podmroku rzadko są pozbawione ryzyka.

Tych, którzy udowadniają, że są wystarczająco kompetentni, aby zostać agentami, rekrutuje się do utrzymywania kontaktu z siatką pozostałych pośredników. Większość z nich działa niezależnie, chociaż konkretne zlecenia są im okazjonalnie przekazywane poprzez starszych agentów. Czasem dana osoba pokazuje, że potrafi planować i organizować śmiałe napady i inne działania, chociaż zwykle nie uczestniczy w nich osobiście – raczej obserwuje operacje z bezpiecznej odległości, aby móc się ewakuować i zdać przełożonym raport o sukcesie lub porażce.

spotkania

Postacie w Podmroku mają wiele okazji, aby skrzyżować swoje drogi z Bractwem Anarchistów Podmroku. Na początku mogą podsłuchać plotki o organizacji – być może w tawernach rozmawia się o domniemanym miejscu zamieszkania kogoś powiązanego z grupą. Alternatywnie, jeden z kupców może narzekać, jak to korzystanie z wcześniej bezpiecznych szlaków i połączeń handlowych stało się bardzo ryzykowne.

Skład drużyn anarchistów jest bardzo zróżnicowany. Czasem dwóch lub trzech agentów zapuszcza się w teren, aby zniszczyć *portal*, most lub inny fragment miejscowej geografii. Innym razem samotny wysłannik bractwa wkracza w dany obszar w celu wzniecenia buntu niewolników. Prawie zawsze jednak, miejscowy przedstawiciel

władcy mroku i podmrok

Wiele innych organizacji działa aktywnie w Podmroku: kościół Cyrica infiltruje lub już kontroluje kilka komórek Bractwa Anarchistów Podmroku; członkowie Kultu Smoka czają się w pobliżu drakoliczy; nawet wiecznie szukający nowych źródeł dochodu Czerwoni Magowie z Thay schodzą pod powierzchnię. Niestety, do Podmroku dotarły także beholdery, które – czy to pojedynczo, czy to w grupach – stanowioną śmiertelne zagrożenie dla wszystkich opisanych tu grup.

agitatorów i osób związanych z organizacją posiada ludzi do pomocy przy misjach.

Spotkanie z anarchistami i towarzyszącymi im kuo-toa – niewolnikami na terenie svirfneblinów (PS 9): Jeden agent bractwa (CN człowiek bard 7) i dwaj miejscowi przywódcy ruchu oporu (NZ kuo-toa łotrzyk 5). Spotkanie z nimi powinno się odbyć, kiedy planują wyzwolenie niewolników. Jeśli nastąpi po pomyślnej akcji, to grupie spiskowców towarzyszy 10k10 oswobodzonych kuo-toa (plebejusz 1, fachowiec 1, zbrojny 1). Ludzki bard niemal na pewno jest przedstawicielem innej rasy, używającym magicznego przebrania do ukrycia swej prawdziwej natury i wyglądu.

o autorze

Gwendolyn F. M. Kestrel jest redaktorem w dziale Wizards of the-Coasts Roleplaying Games R&D. Pracowała przy redakcji i rozbudowywaniu ulepszonej wersji *Przewodnika Mistrza Podziemi* i *Księgi Potworów*. Miała swój wkład w *Czarcim Foliale*, *Wyznaniach i Panteonach*, *Krainach Wschodu* i *Magii Faerunu*, a także napisała część *Księgi Wyzwań* i liczne artykuły w *DRAGON® Magazine*. Często współpracuje przy stronie internetowej Wizards of the Coast. Odwiedź również stronę jej męża, Andy'ego Collinsa, którą stworzyła <www.andycollins.net>.

wersja polska

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik
Tłumaczenie: Adam "iron_master" Janik
Redakcja: Zbigniew "hallucyon" Jasienica
Skład: Adam "iron_master" Janik
Kierownik projektu: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczuk

Tłumaczenie tekstu za zgodą wydawnictwa ISA, właściciela praw do polskiej edycji D&D.
©2008 dnd.polter.pl. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź naszą stronę: dnd.polter.pl
Odwiedź stronę Wydawnictwa: isa.pl