

ROZSZERZENIE SIECOWE DO SREBRNYCH MARCHII

SEAN K. REYNOLDS

WIĘCEJ MARCHII

Pękane przez orków oraz dzikie stworzenia, a także starające się bronić swych granic i ugruntować narodową tożsamość, Srebrne Marchie są miejscem, w którym niebezpieczeństwo czai się na każdym kroku, zaś pomysłowa magia zawsze jest w cenie. To rozszerzenie sieciowe dostarcza twojej kampanii 18 nowych magicznych przedmiotów i czarów. Niektóre z nich są powszechnie używane przez lud *Srebrnych Marchii*, inne z kolei zostały utracone lub w najlepszym wypadku zapomniane dawno temu. Ponadto przedstawiamy legowisko Ponurego Światła, behira z Zimnej Doliny, potwora znanego ze złośliwej i sprytnej natury.

W celu wykorzystania prezentowanego rozszerzenia sieciowego, powinieneś posiadać podręcznik *Srebrne Marchie* autorstwa Eda Greenwooda i Jasona Carla. Ten dodatkowy materiał ukazał się na łamach oficjalnej strony internetowej FORGOTTEN REALMS®: <www.wizards.com/forgottenrealms>.

ściśle określony pancerz

Srebrna kolczuga Królowej Jednorożców: Na centralnej części tej *elfiej kolczugi* +1 widnieje symbol Lurue. Osoba mająca na sobie ten pancerz jest chroniona tak, jakby nosiła *wisiorek odporności na trucizny*, a ponadto może trzy razy dziennie rzucić czar *leczenie lekkich ran*. Oprócz tego osoba nosząca tę zbroję zyskuje premię +4 do testów opartych na Charyzmie, wykonywanych w kontaktach z magicznymi bestiami o dobrym charakterze, takimi jak jednorożce, pegazy i ogromne orły.

Stworzenie, które nie jest dobre, a włoży tę zbroję, otrzymuje jeden negatywny poziom. Należy go brać pod uwagę aż do zdjęcia pancerza. Negatywny poziom nie powoduje efektywnej utraty poziomu, nie można go jednak zwalczyć w żaden sposób (nawet czarem *przywrócenie energii życiowej*), dopóki postać ma na sobie zbroję.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *leczenie lekkich ran*, *neutralizacja trucizny*; **Cena rynkowa:** 23 950 sz; **Koszt stworzenia:** 14 050 sz + 792 PD

pozostali autorzy

Redakcja i skład: Sue Weinlein Cook
Pomoc w redakcji: Penny Williams
Stworzenie strony: Julia Martin
Projekt strony: Mark Jindra
Projekt grafiki: Robert Campbell, Robert Raper

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 Adkinsóna.

Loga i nazwy DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FOGOTTEN 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. Jakikolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe.

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.

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.

©2002 Wizards of the Coast, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonane w USA.

Odwiedź naszą stronę www.wizards.com/forgottenrealms

ściśle określone bronie

Szary brat: Ta wykonana w starym stylu *krótka włócznia* +2 jest niewątpliwie wytworem orczych rąk. Jej szara, drewniana rękojeść i tępe stalowe ostrze, pokryte są orczymi runami oznaczającymi morderstwo, nienawiść i potęgę. Broń ta zadaje dodatkowe +2k6 obrażeń ludziom i elfom. W przeciwieństwie do normalnych oręży zguby, premia z usprawnienia tej włóczni nie wzrasta o +2 przeciw ludziom i elfom. Broń ta jest legendarna wśród zielonoskórych z Północy. Wielu wodzów plemion przez stulecia przetrząsało ruiny i mroczne miejsca w poszukiwaniu tej broni, gdyż kapłani Gruumsha twierdzą, że ten kto ją dzierży stanie się ulubieńcem Tego Który Patrzy i będzie mógł zebrać wielką, niepokonaną armię, która będzie w stanie podbić ziemię ludzi i elfów, zaś ich mieszkańców wziąć w niewolę.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*; **Cena rynkowa:** 32 302 sz; **Koszt stworzenia:** 16 302 sz + 1280 PD.

Łamacz nocy: Ten *widmowy ciężki buzdygan niszczenia* +1 jest świętym przedmiotem dla kościoła Pana Poranka, używanym przez kolejnych dowódców z Zakonu Astra. Przedmiot został utracony w 1344 RD, gdy dzierżący go paladyn wyruszył zniszczyć legowisko widziadeł i którego więcej potem nie widziano. Niektórzy członkowie kleru wierzą, że przedmiot ten jest "prawdziwym znakiem" łaski Lathandera, opisanym we fragmencie podręcznika *Srebrne Marchie* dotyczącym Jutrzni Rhyestera – świątyni Pana Poranka w Silverymoon.

Poziom czarującego: 14; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *uzdrowienie, zamiana planów*; **Cena rynkowa:** 32 312 sz; **Koszt stworzenia:** 16 312 sz + 1280 PD.

Oślepiacz orków: Na rozkaz Jaśnie Pani Alustriel, kler i czarodzieje Srebrnych Marchii otrzymali zlecenie wykonania dużej ilości tych *strzał* +1, udekorowanych charakterystycznym pierzyskiem, na którym widnieją znaki w kształcie oczu. Mówi się, że strzały te przeszywają oczy orków z zadziwiającą skutecznością, zadając im dodatkowe +2k6 obrażeń. W przeciwieństwie do normalnych oręży zguby, premia z usprawnienia takiej strzały nie wzrasta o +2 przeciw orkom. Strzały te zostają po wykorzystaniu zniszczone, tak jak zwykłe pociski. Istnieją także bełty z podobnymi mocami, lecz są o wiele rzadziej spotykane.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*; **Cena rynkowa:** 167 sz; **Koszt stworzenia:** 87 sz + 7 PD.

Czyszczące słońce: Ten *święty lekki buzdygan* +1 po wyciągnięciu emanuje światłem. Broń tą wienczą trzy duże klejnoty – czerwony, pomarańczowy i jasnożółty. Wszystkie ozdobione są świętym symbolem Lathandera. Raz dziennie buzdygan może wywołać efekt analogiczny do czaru *piekące światło*. Oręż ten został utracony podczas krucjaty przeciw siłom Ghaunadaura, drowiego bóstwa szlamów, i nie widziano go przez kolejne 100 lat. Niektórzy członkowie kleru wierzą, że przedmiot ten jest "prawdziwym znakiem" łaski Lathandera, opisanym we fragmencie podręcznika *Srebrne Marchie* dotyczącym Jutrzni Rhyestera – świątyni Pana Poranka w Silverymoon.

Poziom czarującego: 5; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *piekące światło, święte porażenie*, twórca musi mieć dobry charakter; **Cena rynkowa:** 28 305 sz; **Koszt stworzenia:** 14305 sz + 1120 PD.

Księżycowe strzały Selune: Te pokryte srebrem *strzały* +1 wykonywane są przez kościół Księżycowej Dziewicy. W ostatnich latach stworzono dużą ilość tych strzał do walki z Ludem Czarnej Krwi. Strzały te zadają dodatkowe +2k6 obrażeń złym likantropom. W przeciwieństwie do normalnych oręży zguby, premia z usprawnienia takiej strzały nie wzrasta o +2 przeciw likantropom. Zostają one

po wykorzystaniu zniszczone, tak jak zwykłe pociski.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*; **Cena rynkowa:** 167 sz; **Koszt stworzenia:** 87 sz + 7 PD.

Burzowa gwiazda: Te magiczne morgenszterny zostały wykonane w starożytnym stylu i uważa się, że powstały w Netherilu. Bronie te są wykonane z pokrytej elektrum stali i wytwarzają po wyjęciu niewielkie łuki elektryczności, skaczące po całej długości oręża, nie powodujące jednak szkody ani osobie dzierżącej oręż, ani istotom przez nią trafionym. Raz dziennie broń może wywołać efekt analogiczny do osłabionego *łańcucha błyskawic* (8. poziom czarującego). Większość burzowych gwiazd posiada premię z usprawnienia +1, lecz niektóre zostały stworzone z premią +2 lub +3.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *łańcuch błyskawic*, poziom czarującego twórcy musi być trzy razy większy niż premia z usprawnienia; **Cena rynkowa:** 20 308 sz (+1), 26 308 sz (+2), 26 308 sz (+3); **Koszt stworzenia:** 10 308 sz + 800 PD (+1), 13 308 sz + 1040 PD (+2), 18 308 sz + 1440 PD (+3).

Łamacz klów: Ten *długi miecz zguby orków* +1 został stworzony przez młodego elfiego czarodzieja. Posiada elfie imię, które oznacza „Ostrze, które sprawia że orki padają jak krople deszczu podczas najpotężniejszej burzy”, jednak większość osób nazywa je nadanym mu we wspólnym przydomkiem. Jego rękojeść udekorowana jest nakładającymi się na siebie wzorami liści, pokrytymi zielonymi i białymi znakami. Na ostrzu wygrawerowane są, w spiralnym wzorze, setki spadających kropel, wysadzanych lśniąca miedzią. Pod odpowiednim kątem, ich fragmenty układają się w nazwę miecza zapisaną runami Espruar.

Poziom czarującego: 8; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *wezwanie potwora I*; **Cena rynkowa:** 18 315 sz; **Koszt stworzenia:** 9 315 sz + 720 PD.

Niemagiczny przedmiot

Chardalyn: Te rzadkie, czarne kamienie potrafią w naturalny sposób pochłaniać i uwalniać magię. Większe okazy są w stanie przechowywać potężniejsze zaklęcia. Występują jedynie w północnej części Wybrzeża Mieczy, a do działania nie potrzebują magicznych przygotowań. Posługująca się czarami postać może zakląć w chardalynie pojedyncze zaklęcie (rzucając je nań), a następnie poprzez rozbicie kamienia uwolnić czar (najczęściej uderzając nim o twardą powierzchnię), którego cel będzie się znajdował w miejscu rozbicia chardalynu. Może on pozostawać naładowany zaklęciem w nieskończoność. Pozostałe resztki chardalynu nie mogą zostać wykorzystane do ponownego przechowywania czaru. Sprytnie postacie ładują kamień *kulą ognistą* i przymocowują go do tarczy lub broni obuchowej, takiej jak buzdygan, co powoduje uwolnienie magii gdy przeciwnik trafi w kamień znajdujący się na tarczy, lub gdy właściwa część buzdyganu trafi oponenta. Oczywiście podobne ataki odnoszą najlepszy skutek gdy atakujący jest niewrażliwy lub odporny na ogień.

Niektóre, szczególnie rzadkie, okazy chardalynu posiadają podobno moc pochłaniania magii związanej z ogniem i elektrycznością, która nie jest skierowana bezpośrednio na kamień (negując tym samym całkowicie efekt czaru i ładując kamień zaklęciem na potrzeby późniejszego jego uwolnienia), lecz nie spotkano takich odmian od kilku lat. Osoby, które są w posiadaniu podobnych rzadkości, z całą pewnością zachowują je dla siebie.

Cena rynkowa: 1000 sz (do 3. poziomu czarów), 3500 sz (do 6. poziomu czarów), 8000 sz (do 9. poziomu czarów).

pierścień

Pierścienie posłania: Każdy z tych prostych pierścieni zawiera jeden kawałek krukowca, lśniąco czarnej odmiany turmalinu. Wygrawerowano na nim symbole oka i gwiazdy. Każdy z tych pierścieni jest częścią zestawu; kamień zawarty w każdym jego elemencie, jest obrobionym fragmentem większego, nieoszlifowanego krukowca (typowy zestaw pierścieni posłania składa się z pięciu do jedenastu sztuk). Raz na dekadzie osoba nosząca pierścień może aktywować jego moc, w celu przesłania krótkiej wiadomości do wszystkich właścicieli pozostałych pierścieni z danego zestawu, tak jakby używał czaru posłania w stosunku do wielu podmiotów. Każdy posiadacz pierścienia, który otrzymał wiadomość, może wysłać krótką odpowiedź (patrz opis czaru *posłanie*). Pierścień nie może wysłać lub odebrać wiadomości, jeżeli nie jest założony. Nie ma możliwości, aby osoba nosząca pierścień wiedziała, kto może być posiadaczem pozostałych (na przykład, jeżeli został skradziony i dostał się w niepowołane ręce), więc tajne wiadomości najlepiej wysłać w postaci szyfru lub w inny sposób.

Pierścienie te są najczęściej tworzone w większych ilościach i rozdawane osobom mieszkającym w dużej odległości od siebie, którzy potrzebują kontaktu w nagłych wypadkach. Kilka z nich z jednego zestawu zostało podarowanych zarządom kluczowych fortyfikacji położonych wzdłuż granic Srebrnych Marchii, pozwalając na szybkie ostrzeżenie innych miast o nadchodzących inwazjach.

Poziom czarujący: 9; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, *posłanie*, *telepatyczna więź Rarygo*; **Cena rynkowa:** 10 000 sz.

cudowne przedmioty

Prosty naszyjnik miecza: Ten prosty i wyglądający na wysłużony stalowy naszyjnik ma kształt miecza, który przypomina święty symbol Tempusa lub innego bóstwa, którego symbolem jest miecz. Na rozkaz może przekształcić się w mistrzowsko wykonany długi miecz lub powrócić do pierwotnego kształtu. Naszyjniki te są cennie przez osoby podróżujące niebezpiecznymi obszarami, które nie chcą ryzykować noszeniem broni na widoku. Niektóre z tych przedmiotów zostały stworzone na kształt broszy zamiast amuletu, zaś część z nich może przekształcać się w broń inną niż długi miecz.

Poziom czarujący: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *skurczenie przedmiotu*; **Cena rynkowa:** 1315 sz; **Koszt stworzenia:** 802 sz + 40 PD.

Potężniejszy naszyjnik miecza: Ten naszyjnik działa analogicznie do *prostego naszyjnika miecza*, z tą różnicą, że przekształca się w *długi miecz +1*.

Poziom czarujący: 5; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Stworzenie magicznej broni i pancerza, *skurczenie przedmiotu*; **Cena rynkowa:** 4315 sz; **Koszt stworzenia:** 2315 sz + 160 PD.

Gargulcowa czaszka Klena: Ten magiczny przedmiot został stworzony przez zakłinnacza Klena, kiedy planował zbadać rojącą się od gargulców warownię w Złej Przełęcz. Ma on kształt czaszki gargulca pokrytej grubą, przezrystą warstwą wzmocnionej, błękitnej żywicy (powszechna cecha przedmiotów tworzonych przez Klena). Jeżeli użytkownik trzyma czaszkę i skoncentruje się na niej, przedmiot jest w stanie wykrywać gargulce w odległości 18 metrów, stając się wtedy nienaturalnie chłodny w dotyku.

Poziom czarujący: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *zlokalizowanie stworzenia*; **Cena rynkowa:** 3000 sz.

Różana maska: "Maska" ta została wykonana z twardego, różowego kryształu i kształtem przypomina bardziej przednią część otwartego hełmu niż tradycyjną maskę. Na jej czole wyrzyto symbol Lathandera. Osoba nosząca maskę zyskuje premię z morale +4

do rzutów obronnych przeciw strachowi i premię z usprawnienia +4 do Budowy. Niektórzy członkowie kleru wierzą, że przedmiot ten jest "prawdziwym znakiem" łaski Lathandera, opisanym we fragmencie podręcznika *Srebrne Marchie* dotyczącym Jutrznii Rhyestera – świątyni Pana Poranka w Silvermoon.

Poziom czarujący: 14; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *uzdrowienie*, *zamiana planów*; **Cena rynkowa:** 21 000 sz.

Księga dwunastu pieczęci: Okładka tej dziwnej książki została wykonana ze skóry czerwonego smoka, a 12 stron z cienkiej czarnej skóry. Do każdej z nich przymocowano jeden metalowy dysk z wygrawerowanymi na nim runami, niczym pieczęć na urnie, drzwiach lub komodzie. Mimo iż oryginalnie wszystkie 12 pieczęci lśniło złotem, siedem z nich wyblakło i zwęgliło się, a ich magia wygasła.

Każda pieczęć zawiera czar wezwania powiązany z innym stworzeniem, zaś runy na nich wygrawerowane są słowami rozkazu aktywującymi daną pieczęć. Po jego wypowiedzeniu wezwane zostaje odpowiednie stworzenie, które służy właścicielowi książki przez 17 rund, analogicznie do czaru *wezwanie potwora*. Po użyciu, pieczęć traci swój złoty kolor i czernieje, a jej magia wygasa.

Chociaż odnaleziono tylko jeden egzemplarz książki dwunastu pieczęci, mogą istnieć również podobne tomy, z innymi stworzeniami związanymi z pieczęciami lub posiadającymi inne okładki. Niektóre wersje mogą nawet zawierać zwykłe strony z książki czarów lub mapy prowadzące do zapomnianych skarbów.

Zachowane strony jedyne go znanego egzemplarza książki wzywają następujące stworzenia: wielki żywiołak powietrza, duży żywiołak ognia, wielki żywiołak ziemi, bełkoczący paszczowiec, džann.

Poziom czarujący: 17; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Wydłużenie czaru, *wezwanie potwora V*, *wezwanie potwora VI*, *wezwanie potwora VII*, *wezwanie potwora VIII*; **Cena rynkowa:** 25 500 sz.

czary

Lanca jednorożca

Wywoływanie [Moc]

Poziom: Kap 2, Drd 2 (Lurue)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Bliski (7,5 m + 1,5 m/poziomy)

Efekt: Róg jednorożca

Czas działania: 1 runda/poziom

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Tak

Z twojego czoła wyrasta róg mocy, zbliżony kształtem i rozmiarem do rogu jednorożca. W dowolnej chwili w trakcie działania czaru, możesz w ramach akcji darmowej wystrzelić róg w kierunku jednego przeciwnika. Trafienie celu wymaga udanego ataku dotykowego na dystans. Jeżeli będzie udany, róg zostaje zniszczony, zadając przeciwnikowi 3k6 obrażeń od mocy i otacza go na czas działania czaru srebrnym ogniem faerie. Jeżeli atak się nie uda, czar zostaje rozproszony.

Chorągiew Alustriel

Iluzja (Ułuda)

Poziom: Brd 1, Czar/Zak 1

Komponenty: W, S, M

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Efekt: Ułuda chorągwi oraz dźwięku trąbki lub rogu

Czas działania: 1 runda/poziom (P)

Rzut obronny: Wola powoduje niewiarę (jeśli dojdzie do interakcji)

Odporność na czary: Nie

Czar ten jest jednym z pierwszych stworzonych przez Alustriel. Krąży wśród posługujących się magią wtajemniczonych mieszkańców Silvermoon. Ta uproszczona wersja *mniejszego obrazu*, powołu-

je do istnienia chorągiew (taką jak bojowy sztandar, herb rodzinny, lub inny przedmiot identyfikacyjny), która pojawia się w wybranym miejscu na obszarze działania czaru, przy akompaniamentcie fanfar lub dźwięku rogu. Może być dużego lub małego rozmiar (maksymalnie 3 metry), nowa lub wyglądająca na wysłużoną, czysta lub brudna, a także być dowolnego koloru i wzoru, oraz mieć symbol identyfikacyjny jaki sobie tylko zażyczysz. Chorągiew świeci analogicznie do czaru *światło*. Możesz ją przesunąć w dowolne miejsce znajdujące się w zasięgu działania czaru, co jest akcją będącą odpowiednikiem ruchu. Zazwyczaj fanfary lub dźwięk rogu zapowiadają obecność ważnej osobistości lub jednostki wojskowej, jednak czar może wytworzyć dowolny rodzaj sygnału. Zwykle rzucający czar używają tego zaklęcia do mobilizowania wojsk lub kierowania ludzi do określonego miejsca, szczególnie w nocy, gdy wytwarzane przez nie światło jest najbardziej użyteczne.

Komponent materialny: Róg albo trąbka rozmiaru normalnego lub miniatura jednego z tych instrumentów.

Łaska Yathaghery

Transmutacja

Poziom: Kap 3, Drd 3 (Lurue)

Komponenty: W, S, KO

Czas rzucania: 1 akcja

Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)

Cel: Jeden jednorożec lub zwierze o charakterystyce konia

Czas działania: 10 minut/poziom (P)

Rzut obronny: Brak

Odporność na czary: Nie

Obdarzasz wybrane stworzenie dużymi, pierzastymi skrzydłami, podobnymi do skrzydeł pegaza, umożliwiającymi mu latanie z szybkością 30 metrów (średnia zwrotność). Stworzenie traktuje się tak, jakby skrzydła były naturalną częścią jego ciała, których może używać natychmiast. Testy jeździectwa wykonywane w celu oddziaływania na wierzchowca, wykonywane są tak, jakby ten nie latał (tak więc jeździec obyty z końmi, da sobie radę z latającym koniem równie łatwo jak ze zwykłym).

Zaklęcie wzięło swą nazwę od elfiego miana Lurue: Yathaghery Skrzydlatej Królowej, władczyni pegazów i jednorożców z Everme-et.

Legowisko: wąwóz ponurego światła

Zimna Dolina jest niebezpiecznym miejscem, pełnym niespodziewanych, głębokich wąwozów, z których wiele zamieszkałych jest przez trolle i inne dzikie stworzenia. Jeden z nich jest domem Ponurego Światła, bardzo dużego behira o bystrym umyśle i złośliwej naturze, uwielbiającego krasnoludzkie mięso i złoto. Ponure Światło zebrał wokół siebie cztery podobnie myślące trolle i z ich pomocą wybudował lekko ufortyfikowane legowisko. Owe pięć stworzeń używa leża jako bazy wypadowej do ataków na podróżnych i rywalizujące potwory (patrz mapa obszaru obok).

Wąwóz został wyłobiony przez rzekę, która dawno temu zmniejszyła się, rozdzielając na kilka mniejszych strumieni. Jeden z nich wciąż przepływa przez wąwóz, jednak raz na kilka lat zmienia swój bieg pomiędzy dwoma istniejącymi korytami. Ściany wąwozu są dość strome (Wspinaczka ST 25) i wyrastają w górę z jego podłoża na wysokość 15 metrów (poziom otaczającego wąwóz obszaru). Strumień, którego głębokość nie przekracza 0,6 metra, płynie z południowo-zachodniej części parowu

w kierunku północno-wschodniego krańca. Po kolejnych trzydziestu metrach spływa do małego stawu, który wlewa się w skały, prosto do Podmroku.

W środkowej części wąwozu znajduje się wzgórze, w części którego potwory wydrążyły niewielką jaskinię. W parowie porożrzucanych jest wiele głazów – mniejsze posłużyły trollom do zbudowania dwóch murów otaczających wejście do jaskini. Aby móc szybko opuścić wąwóz, trolle wykuły w północno-wschodnim krańcu strome, szerokie na 3 metry schody i przymocowały dużą, grubą linę na wschodniej ścianie urwiska. Ponure Światło posiada szybkość wspinaczki 4,5 metra, może więc z łatwością wspiąć się na dowolne z urwisk, bez konieczności używania sztucznych dróg.

W trakcie dnia behir i trolle zazwyczaj śpią, lecz jeden zawsze strzeże jaskini rankiem, a kolejny po południu. Po zmroku potwory opuszczają grotę udając się na polowanie (zawsze jeden z nich zostaje strzec skarbów). Ponure Światło poluje samotnie, chociaż wszystkie stwory żerują przeważnie po tej samej stronie wąwozu, mogą więc sobie pomóc jeżeli natrafią na poważniejsze zagrożenie.

A. wejście do jaskini (ps 5)

Stojący na straży troll czuwa przeważnie tuż przy wejściu jaskini, nasłuchując zbliżających się wrogów. Ponure Światło nauczył trolle jak unikać ataków dystansowych (takich jak *kule ogniste* i bronie oddechowe), dlatego potrafią one w efektywny sposób korzystać z osłony wobec nadciągających przeciwników. Trolle przechowują przy wejściu kilka 20-kilogramowych głazów, których mogą używać jako broń rzucaną (+6 wręcz, 1k8+6 obrażeń).

Jeżeli strzegący wejścia troll usłyszy lub zauważy intruzów, alarmuje pozostałe (jeśli są obecne). Jeden z zaalarmowanych trolli, biegnie natychmiast zawiadomić Ponure Światło.

➤ **Troll:** pw 63; patrz strona 226 w *Księdze Potworów*®.

B. Legowisko trolli (ps 8)

Jest to miejsce spoczynku trolli. Chociaż stworzenia te tolerują brud i smród, Ponure Światło preferuje czystsze leże i zmusza trolle do utrzymywania tego miejsca stosunkowo mało cuchnącym. W trakcie dnia w pomieszczeniu śpią trzy trolle; w nocy jest ono puste. Stworzenia posiadają mizerny skarb, gdyż większość łupów zagarnia Ponure Światło, lecz odżywiają się dobrze, więc rzadko narzekają.

➤ **Trolle (3):** pw 63 każdy; patrz strona 226 w *Księdze Potworów*®.

Skarb: 320 sz, srebrny pierścion z dwoma kamieniami księżycowymi (300 sz).

C. Legowisko ponurego światła (ps 10)

Tutaj znajduje się miejsce spoczynku Ponurego Światła. Wzorem smoków, rozrzucił on monety i skarby po całym pomieszczeniu (podobnie jak pokryte kwasem fragmenty pancerzy i broni, których nie udało mu się w pełni strawić) i wykorzystuje je jako łoże. Przedstawiony poniżej skarb obejmuje przedmioty zabrane trollom.

Skarb: 1740 sz, 4120 ss, szlachetny oliwkowo zielony perydot (500 sz), dwie perły (100 sz każda), złota opaska z czterema małymi diamentami (1500 sz), złoty naszyjnik z zestawem 11 kamieni księżycowych (300 sz), kolczuga dla konia ze złotymi akcentami (400



sz), skarabeusz z kości słoniowej ozdobiony zestawem pięciu agatów (tygrysiach oczu) (150 sz), platynowy diadem (500 sz), zestaw sześciu kości do gry wykonanych z kości słoniowej (25 sz całość), srebrna żołądek z jednym zielonym spinelem (150 sz), srebrna karafka z wieloma cyrkoniami (1500 sz), *eliksir leczenia średnich ran*.

Ponure Światło: samiec rozwinięty behir; SW 10; olbrzymia magiczna bestia (elektryczność); KW 18k10+126; pw 225; Ini +5; Szyb 12 m, wspinaczka 4,5 m; KP 18; dotyk 7, nieprzygotowany 17; Atak +26 wręcz (2k6+12, ugryzienie), +24 wręcz (1k6+6, 6 pazurów); Front/Zasięg 3 m na 18 m/3 m; SA broń oddechowa (błyskawica), duszenie (2k8+18), połykanie w całości, poprawione łapanie; SC nie do przewrócenia, niepodatność na elektryczność, węch, widzenie w ciemnościach 18 m, widzenie w słabym świetle; Char NZ; Wytr +18, Ref +12, Wola +10; S 34, Zr 13, Bd 25, Int 12, Rzt 14, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ukrywanie +9, Wspinaczka +22, Zauważanie +18; Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Wielokrotny atak, Żelazna wola.

Broń oddechowa (zn): Raz na pięć minut Ponure Światło może zionąć linią błyskawicy o wysokości 1,5 metra, szerokości 1,5 metra i długości 6 metrów. Jego broń oddechowa zadaje 7k6 obrażeń od elektryczności (Refleks ST 26 zmniejsza o połowę).

Duszenie (zw): Po udanym teście zwarcia, Ponure Światło może zmiażdżyć złapanego przeciwnika rozmiaru kolosalnego lub mniejszego, zadając mu 2k8+18 miażdżonych obrażeń. Może również użyć w stosunku do złapanego stworzenia swoich pazurów.

Nie do przewrócenia (zw): Ze względu na wiele odnóży, Ponure Światło jest niepodatny na ataki przewracające.

Połykanie w całości (zw): Ponure światło może, wykonując udany test zwarcia, połknąć jedno stworzenie o rozmiarze dużym lub mniejszym (premia do zwarcia +42), zakładając że jego przeciwnik znajduje się już w jego szczękach (patrz Poprawione łapanie, poniżej). Po połknięciu przeciwnika, Ponure Światło może wykorzystać atut Rozszczepienie do ugryzienia i złapania kolejnego przeciwnika. Ofiara znajdująca się wewnątrz Ponurego Światła otrzymuje 2k8+12 obrażeń miażdżonych i 8 obrażeń od kwasu co rundę, wynikających z kwasów żołądkowych behira. Udana test zwarcia pozwala ofiarze wydostać się z żołądka i wspiąć się w kierunku paszczy, gdzie do całkowitego uwolnienia potrzebny jest kolejny udany test zwar-

cia. Uwięziona istota może również spróbować wyciąć sobie drogę ucieczki za pomocą ugryzienia, lekkiej broni kłującej lub tnącej. Aby to zrobić, ofiara musi zadać żołądkowi co najmniej 25 obrażeń (KP 20). Po uwolnieniu się w ten sposób jednego stworzenia, otwór w żołądku natychmiast się zasklepia i kolejna ofiara musi w celu uwolnienia się wyciąć jeszcze jeden otwór. Paszcza Ponurego Światła może pomieścić 2 duże, 8 średnich, 16 małych, 64 malutkie lub 256 drobnych lub mniejszych stworzeń.

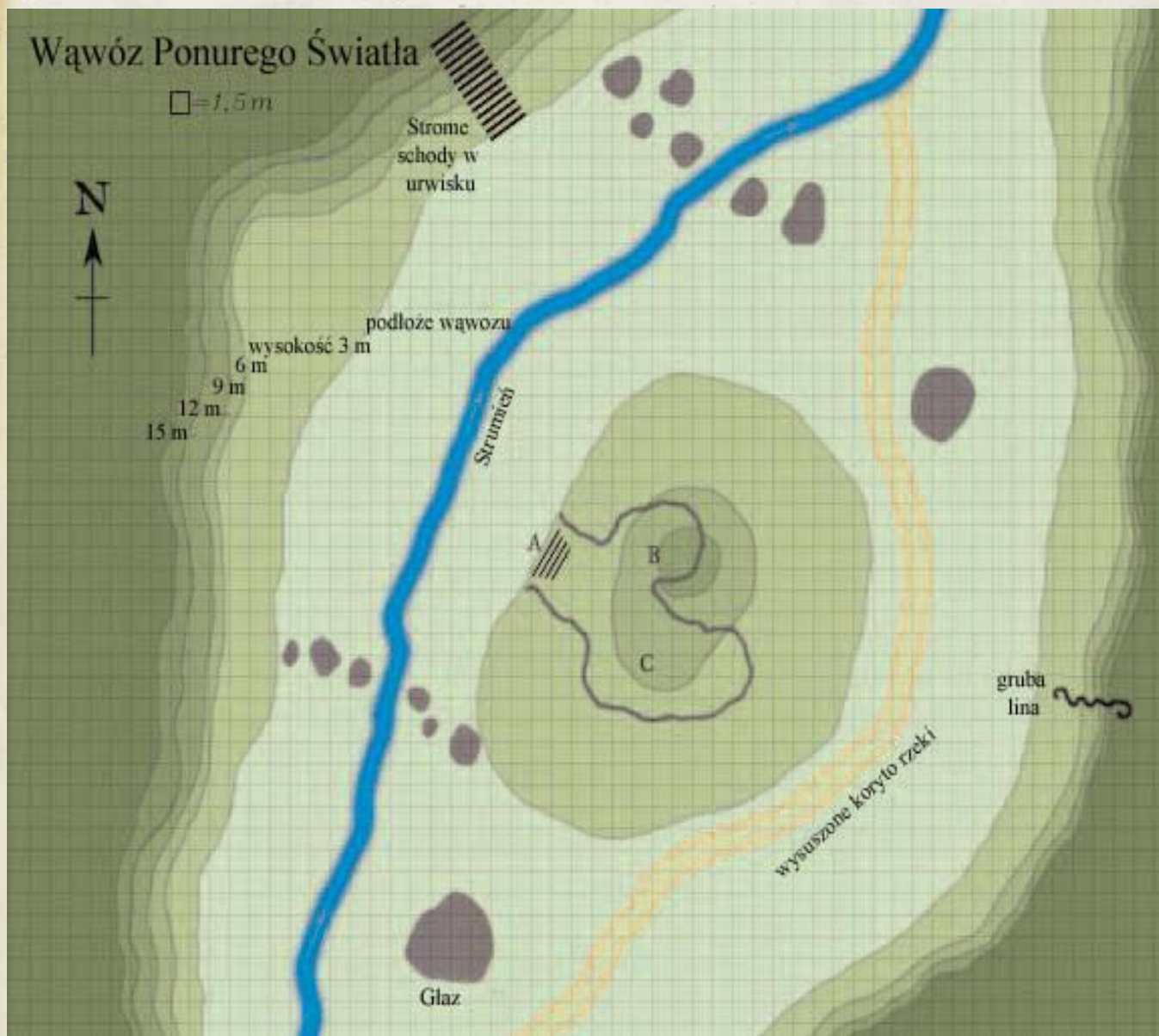
Poprawione łapanie (zw): Jeżeli Ponure Światło trafi ugryzieniem przeciwnika o rozmiarze wielkim lub mniejszym, zadaje normalne obrażenia i może podjąć w ramach akcji darmowej próbę zwarcia, bez prowokowania ataku okazyjnego (premia do zwarcia +42). Jeżeli uzyska trzymanie, może w tej samej rundzie rozpocząć duszenie ofiary i spróbować ją w następnej rundzie połknąć w całości. Następnie, Ponure Światło ma możliwość utrzymywania w zwykły sposób zwarcia, lub po prostu użyć swych szczęk do trzymania przeciwnika (kara -20 do zwarcia, lecz Ponure Światło nie jest traktowany, jakby był w zwarcu). W obu przypadkach, każdy udany test zwarcia wykonany przez niego w kolejnych rundach, automatycznie zadaje obrażenia od ugryzienia i duszenia.

Węch (zw): Ponure Światło może wyczuć zbliżające się stworzenia, wywąchując ukrytych wrogów i tropić ich za pomocą zapachu.

Mapa na następnej stronie ilustruje układ wąwozu, w którym znajduje się legowisko Ponurego Światła.

O Autorze

Sean K. Reynolds urodził się w nadbrzeżnym mieście w południowej Kalifornii. Od 1998 jest profesjonalnym projektantem gier i współautorem *Zapomnianych Krain: Opis Świata* oraz *Living GREYHAWK® Gazetteer*, jak również wielu innych książek. Swój wolny czas spędza na czytaniu i malowaniu figurek. Inny z jego produktów, *Skyren's Register: The Bonds of Magic*, ukazał się nakładem wydawnictwa Malhavoc Press jesienią 2002 roku. Więcej informacji o nim można przeczytać na stronie <www.seankreynolds.com>.



wersja polska

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik
Tłumaczenie: Piotr "Cahir" Wiankowski
Redakcja i skład: Adam "iron_master" Janik
Pomoc w redakcji: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczyk
Obróbka grafiki: Piotr "CE2AR" Stachurski
Kierownik projektu: Mateusz "Zsu-Et-Am" Kominiarczyk

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