

ROZSZERZENIE SIECIOWE DO WYŻPĄŃ I ΡΑΠΤΕΟΝΩ

ERIC L. BOYD

LIŚCIE ΠΑΥΚΙ

Dodatek ten, stanowiący kompletny opis świątyni bóstwa wiedzy Oghmy, nie został zamieszczony w podręczniku *Wyznania i Panteony* ze względu na ograniczenie objętości. Prezentujemy go tutaj jako darmowy suplement do wykorzystania w kampanii ZAPOMNIANYCH KRAIN[®], dołączając kolorową mapę, statystyki BN-ów oraz pomysły na przygody. Więcej dodatkowych materiałów do ZAPOMNIANYCH KRAIN znajdziesz co tydzień na oficjalnej stronie settingu: www.wizards.com/forgottenrealms.

świątynia

Charakteryzująca się smukłymi iglicami, świątynia Oghmy, znana jako Liście Nauki, góruje nad ulicami miasta Highmoon, położonego na południowym krańcu Wzgórza Highmoon w Głębokiej Dolinie. W grubych, kamiennych ścianach centralnej wieży mieści się jedna z najwspanialszych bibliotek na wschód od Świecowej Wieży, spowita magicznymi barierami, które chronią ją przed ogniem, zimnem, czy pleśnią. Wieża Tomiszczy otoczona jest dwoma kruzgankami,

zwróconymi wejściem ku otoczonemu murem, zalesionemu ogrodu, gdzie kaskady bezustannie pompowanej wody, szemrzą wśród wielu małych altanek i zakątków służących do kontemplacji. Na samym krańcu Wschodniego Kruzganka znajduje się Dom Zwojów, w którym świątynna służba krząta się wśród nowo zdobytych ksiąg oraz zwojów, naprawiając i katalogując je.

Pod przywództwem Uczonego Ojca Hasicora Danaliego (dzierżącego również tytuł Wzniosłego Atlara), kler Wiążącego zgromadził niespotykaną kolekcję zapisków dotyczących życia we wschodnich Ziemiach Centralnych. Wiele z nich zostało niedawno opracowanych, wliczając w to pamiętniki, historie wojenne, a nawet relacje z rozmów przy ognisku z tego regionu. Kapłani zajmują się kupnem nowych ksiąg, czytaniem tych sprowadzonych do świątyni oraz zadawaniem specyficznych pytań starszym mieszkańcom okolicy i spisywaniem ich odpowiedzi. Słudzy Wiążącego pracują również nad przepisywaniem ksiąg i traktatów dla tych, którzy chcą je nabyć i których stać na odpowiednią opłatę. Liście Nauki słynne są również z *Indeksu Danaliego*, inspirującego dzieła stworzonego przez arcykapłana świątyni. Indeks składa się ze ściśle uporządkowanego kompendium welinowych arkuszy – po jednym na każdy tom – opisujących szczegółowo wybraną tematykę i temat zainteresowania. Geniusz *Indeksu Danaliego* objawia się w tym, że pozwala odwiedzającym od-

pozostali autorzy

Redakcja: Gwendolyn F.M. Kestrel i Penny Williams

Kartograf: Dennis Kauth

Skład: Sue Weinlein Cook

Stworzenie strony: Julia Martin

Projekt strony: Mark A. 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 Jonathan'a Twesta, 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. 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 użycie 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

wiedza zaginiona wśród murów bibliotek

Wiążący uczy nas, że pomysły nic nie ważą, a jednak mogą poruszać góry; nie mają wzrostu, a jednak mogą zdominować naród; nie mają ciężaru, a jednak mogą zepchnąć na dalszy tor całe imperia. Wiedza jest naszym najlepszym narzędziem, gdyż pomysły są nasionami tworzenia. Lecz podobnie jak wyrastające z ziaren rośliny, wiedza w końcu zwiędnie i zostanie zapomniana, jeżeli nie będzie odpowiednio pielęgnowana. Umysł może pomieścić część wiedzy, jednak spustoszenie dokonane przez upływ czasu zbiera żniwo we wspomnieniach osoby, zaś śmierć zabierze ze sobą niechybnie wiedzę, która nie zostanie przekazana i zapamiętana. Część wiedzy zapisywana jest w księgach, jednak welinowe strony nie są odporne na upływ lat i trzeba je od czasu do czasu przepisywać. Możliwe, że największe zagrożenie stwarzane przez księgi bierze się z natury ich budowy. Pojęcia zawarte wewnątrz niej odejdą w niepamięć, jeżeli zamknie się ją w zakurzonej skrzyni. Podobnie jak klejnoty, pomysły rozbłyszczą, jeżeli ujrzą światło dnia. Musimy więc dbać, by nasze biblioteki tętniły życiem, nie pozwalając woluminom popaść w zapomnienie. Dla tych szczytnych celów pracujemy, aby czynić wszelką wiedzę dostępną, a wszystkie idee żywymi.

– *Hasicor Danali, Uczony Ojciec i Wzniosły Atlas*

należeć dokładnie tę księgę której poszukują; przedstawia informacje zawarte w każdym wymienionym woluminie tak dokładnie, że niewiele wiedzy ginie pod zakurzonymi, nienaruszonymi oprawami.

Przybyłe do świątyni Oghmy osoby są mile witane, zaś wielu przejeżdżających przez Highmoon podróżników zatrzymuje się tu, by odwiedzić słynny dom wiedzy. Czarodzieje nie znający reputacji świątyni, mogą czuć się zawiedzeni dowiedziawszy się, że kapłani z zasady nie przechowują w murach biblioteki żadnych magicznych ksiąg i woluminów traktujących o magii wtajemniczeń (uważają, że taka polityka znacznie zmniejsza ilość skutecznych kradzieży, lub ich prób). Na terenie obiektu zawsze przebywa jeden lub kilku bardów, grających na swoich harfach spokojną muzykę, która unosi się nad ogrodem. Wielu mieszkańców Highmoon uważa siebie za parafian, a większość dzieci, urodzonych w Głębokiej Dolinie na przestrzeni ostatniej dekady, spędza popołudnia wysłuchując opowieści o przygodach, czytanych przez jednego z noszących okulary kapłanów.

Personel Liści Nauki stanowią sympatyczni starsi kapłani, w większości roztargnieni, ze skłonnościami do mamrotania pod nosem. Odpowiadają bezpośrednio przed Danalim. Ich szeregi zostały uzupełnione przez rosnącą liczbę uczonych mnichów z oddanego Oghmie zakonu Dzieci Biernego Głosu, poświęconemu obronie bibliotek i opactw. Lord Theremen Ułath trzyma również w pogotowiu lojalny oddział Straży Wieży. Podobnie jak w przypadku Głębokiej Doliny, w Liściach Nauki można spotkać przedstawicieli ludzi, półelfów i elfów, a większość z nich ma dobry charakter.

W ciągu ostatnich kilku lat, niestrudzone działania Danaliego sprawiły, że jego sławny Indeks powiększył się o pozycje nie znajdujące się w zasobach biblioteki. Osoby szukające rzadkich lub unikatowych tomów, mają coraz większe szanse na odnalezienie w Wieży Tomiszczy ich streszczenia, a także wzmianki o ich ostatnim znanym położeniu, nawet jeśli jest ono tak odległe jak Silvermoon czy Calimport. Dla tych, którzy nie chcą wędrować setki mil po faerunskich traktach w poszukiwaniu zaginionego skrawka wiedzy, wartość informacji zainicjowanych przed wyruszeniem w drogę w *Indeksie Danaliego*, jest nieoceniona.

ceremonie

Kapłani i mnisi Oghmy przestrzegają codziennie dwóch rytuałów wiary: Wiązania i Przymierza. Wiązanie jest porannym obrzędkiem, w czasie którego w milczeniu przeprowadza się modlitwy pochwalne i zapewnia Wiążącego o wierności, a także rysuje się w popiele na kamiennym ołtarzu symbole Oghmy. Z kolei Przymierze jest wieczorną ceremonią, podczas której odczytuje się na głos lub recytuje z pamięci fragment dzieła, zawierającego w sobie mądrość, śpiewa pieśń lub czyta poematy ku chwale Oghmy, a także przedstawia się na głos bóstwu i zgromadzonemu, wiedząc, jaką poważani członkowie kleru zebrali w ciągu całego dnia. Podczas tej drugiej ceremonii, Danali ma w zwyczaju odczytywać na głos każdą stronę dodaną w danym dniu do *Indeksu*.

Liście Nauki celebrują również wszystkie święte dni, z których dwa najważniejsze to Śródlęcie i Tarczowy Wiec. Z racji tego, że większość umów, zobowiązań i podobnych pism spisywana jest

w czasie tych dwóch dni, personel świątyni jest niezwykle zajęty spisywaniem dokumentów, przez kilka tygodni poprzedzających oba święta. Większość nich jest osobiście podpisywana przez osoby, które przekazały duży datek do świątynnych kufrów. Danali tradycyjnie zaprasza w czasie tych świąt do ogrodów, a wielu mieszkańców Głębokiej Doliny korzysta z tej okazji by pospacerować w chłodnym cieniu altanek, słuchając melodyjnych dźwięków wydobywających się spod palców zgromadzonych w ogrodzie utalentowanych harfistów.

usługi

Liście Nauki pełnią rolę jednej z najlepszych bibliotek w Dolinach. Dzięki lekturze tomów, które znajdują się w świątyni, można uzyskać premię do niemal każdego testu Wiedzy. Postacie, korzystające z obecnych w bibliotece zbiorów, otrzymują premię z okoliczności +10 do dowolnego testu Wiedzy, oprócz Wiedzy (tajemnej).

Odwiedzający Liście Nauki mogą pod nadzorem minimum dwóch duchownych studiować, maksymalnie przez jedną dobę, księgi, które znajdują się w bibliotece, po uiszczeniu opłaty 15 sz (wyznawcy Oghmy płacą jedynie 1 sz, jednak cena ta nie dotyczy ich spragnionych wiedzy przyjaciół). Dozwolone jest jedynie czytanie i dyskutowanie o wybranych woluminach, nie wolno ich jednak samodzielnie kopiować. Personel świątyni może skopiować wybrane strony na następny dzień, co kosztuje 1 sz za stronę lub 2 sz, jeśli zawierają one mapy, diagramy, symbole lub ilustracje, które muszą zostać skopiowane bardzo dokładnie (odręczne przepisywanie zajmuje 1 dzień na 100 skopiowanych stron). W przypadku zlecenia większej pracy, ceny podlegają negocjacji. Książki mogą być również skopiowane magicznymi sposobami, co kosztuje 3 sz za stronę i dotyczy tomów o minimum 50 stronach. Czynność ta wymaga całonocnej analizy, lecz wykonanie kopii zajmuje jedynie jeden dzień dla tomu o maksymalnie 500 stronach (duże dzieło, o rozmiarach pięciokrotnie większych od typowej księgi czarów).

Wszystkie kopie map sprzedawanych przez świątynię uważa się za dokładne lub, jeżeli posiadają jakiś błąd, najlepszej możliwej jakości. Kapłani mogą zostać również zaangażowani do odcyfrowania niewyraźnego fragmentu, zapisanego w zapomnianym języku. Usługa ta kosztuje 1 sz za godzinę pracy, wliczając w to czas potrzebny na ewentualne badania.

Liście Nauki są domem dla kilku najzdolniejszych introligatorów w Dolinach (patrz *Magia Faerunu*, gdzie umiejętność ta została dokładnie opisana). W związku z tym, wiele bogatych osób z tak odległych krajów jak Sembia czy Cormyr, przywozi do świątynnych murów księgi w celu ich odrestaurowania. Koszt usługi waha się od 10 sz do 100 sz, w zależności od czasu i materiałów niezbędnych w procesie odnowienia. W przypadku tytułów, których nie ma w zasobach biblioteki, kapłani odstępują zwykle od opłaty, w zamian za pozwolenie właściciela księgi na wykonanie kopii.

Ponadto, personel świątyni przygotowuje i sprzedaje papier (2 ss), pergamin (2 ss) i niezapisane księgi (5 sz, nie dostosowane do używania jako księgi czarów). Świątynia może stworzyć na zamówienie księgę, przeznaczoną jako księgę czarów, a nawet wykonać bardziej wyszukany wolumin, którego okładka wykonana będzie z drewna, metalu, lub jeszcze bardziej egzotycznych materiałów.

Zwoje z czarami kapłańskimi również są sprzedawane w Liściach Nauki, chociaż duchowni są z reguły tak zajęci innymi czynnościami, że wytwarzają mniej tego typu przedmiotów magicznych niż inne świątynie Wiażącego. Zazwyczaj dostępne są następujące zwoje z czarami objawień: *glif strażniczy, języki, czytanie magii, prorocтво, rozumienie języków, scalenie, szukanie pułapek, wykrycie magii i wykrycie trucizny*. Od czasu do czasu, przebywający w świątyni Harfiarze i bardowie oddają swoje zwoje, które są dostępne na sprzedaż, jednak w ograniczonych ilościach. Zwykle dostępne są następujące zwoje bardów i zwiadowcy Harfiarzy: *identyfikacja, języki, magiczne usta, czytanie magii, rozumienie języków, wykrycie myśli i zlokalizowanie przedmiotu*.

Hierarchia

Oprócz Uczonego Ojca Hasicora Danali, Liście Nauki są domem dla siedmiu starszych kapłanów Wiażącego i pięciu czczących Oghmę mnichów z zakonu, którego członkowie zajmują się ochroną bibliotek i opactw. W gronie kapłanów znajduje się czterech Poszukiwaczy odpowiadających przed dwoma Strażnikami Wiedzy, którzy z kolei składają meldunki Pierwszej Strażniczce Wiedzy Tessele Whitehorn. Przywódcą Dzieci Biernego Głosu jest Opiekunka Wiedzy Rowana Silvercrown. Obie grupy odpowiadają przed Danalim, chociaż tak naprawdę codzienne życie świątyni w dużej mierze toczy się samo. Kapłani są w swych zajęciach bardzo obowiązkowi, prawdopodobnie kontynuowaliby swą codzienną pracę, nawet gdyby Highmoon znalazło się w niebezpieczeństwie, najechane przez hordę orków. Wszelkie sprawy związane z bezpieczeństwem świątyni Danali w znacznym stopniu powierza Rowanie, pozostawiając mnichom całkowitą swobodę w zakresie obrony kompleksu.

Oprócz wyznawców Oghmy, Lord Theremen Ulath (władca Highmoon) utrzymuje w świątyni niewielki kontyngent Strażników Wiedzy. Zmiana strażników trwa osiem godzin, po upływie których przybywa następna grupa, zwalniając poprzednią z obowiązków. Dowodzący kontyngentem strażników, sierżant Mourn Deepwood jest wyznawcą Oghmy, który mieszka na terenie świątyni; pozostali strażnicy mają swe domy poza obszarem opactwa.

Wreszcie, Grający na Harfach posiadają w pobliżu nieformalną grupę obserwacyjną przyglądającą się działalności Liści Nauki. Każdego dnia, na terenie kompleksu lub przynajmniej w jego okolicach, przebywa zazwyczaj jeden Harfiarz. Ostatnio jest nim przeważnie Jhenna Iliathor, która mieszka w świątyni, gdy nie znajduje się akurat

w trakcie wykonywania misji dla Harfiarzy.

Uczony Ojciec Wzniosły Atlar Hasicor Danali: mężczyzna, człowiek Kapłan 9/Boski sługa 3 Oghmy; SW 12; średni humanoid; KW 12k8-24; pw 30; Ini -1; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 9, nieprzygotowany 15); Atak +7/+2 wręcz (1k8/19-20 *jaśniejący długi miecz* +1); SA odpędzanie nieumarłych 6/dzień; SC boski wysłannik, napełnienie zdolnością czarową, uświęcona obrona +1; Char PD; RO Wytr +7, Ref +3, Wola +14; S 8, Zr 8, Bd 6, Int 19, Rzt 20, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +9, Dyplomacja +8, Koncentracja +4, Leczenie +7, Rzemiosło (intrologatorstwo) +16, Rzemiosło (tkactwo) +12, Wiedza (geografia) +13, Wiedza (historia Dolin) +14, Wiedza (lokalna Doliny) +13, Wiedza (natura Dolin) +13, Wiedza (religia Dolin) +14, Wiedza (szlachta i władcy Dolin) +12, Wiedza (tajemna) +6, Występy (piszczalka, długi róg) +5; Biełłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Stworzenie cudownej rzeczy, Wykształcenie (historia Dolin, religie Dolin), Wykucie pierścienia, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [intrologatorstwo]).

Boski wysłannik: Hasicor potrafi komunikować się telepatycznie z każdym przybyszem w promieniu 18 metrów od niego, który służy Oghmie lub ma praworządny dobry charakter.

Uświęcona obrona: Hasicor otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych przeciw zaklęciom objawień, a także czaropodobnym i nadnaturalnym zdolnościom przybyszy.

Przygotowane czary (6/8/6/6/5/5/3; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0. – *czytanie magii* (2), *leczenie drobnych ran* (2), *wykrycie magii* (2); 1. – *boskie względy* (2), *schronienie, tarcza wiary, wykrycie chaosu, wykrycie sekretnych drzwi**, *wykrycie zła, zagłada*; 2. – *mniesze odnowienie, osłonięcie kogoś, przepowiednia, wspomnienie**, *wstrzymanie osoby, znalezienie pułapek*; 3. – *modlitwa, piekące światło, sugestia**, *usunięcie choroby, usunięcie klątwy, usunięcie ślepoty/głuchoty*; 4. – *języki, neutralizacja trucizny, odnowienie, wieszczenie**, *wykrycie kłamstwa*; 5. – *krag leczniczy, obcowanie, prawdziwe widzenie**, *przywołanie z martwych, wrózenie*; 6. – *geas/poszukiwanie, uzdrowienie, znalezienie ścieżki**.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako akcja darmowa), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1), Szcześnie (uśmiech fortuny 1/dzień).

Ekwipunek: długi róg, *jaśniejący długi miecz* +1, *miłbrilowa koszulka* +2, *pierścień wiedzy, szata wielu pieczęci*.

Uczony Ojciec spędził niemal całe swe życie wśród murów High-

Ekwipunek danaliego

Jaśniejąca (Moc Broni)

Kowale słonecznych elfów z Evermeet znają tajemnicę obdarzania ostrzy niniejszą mocą. Broń ta jaśnieje i świeci niczym polerowane srebro. Nigdy nie matowieje i nie jest podatna na ataki korodujące. Na rozkaz posiadacza, dwa razy dziennie, broń rozbłyskuje jasnym światłem. Wszyscy w promieniu 6 metrów, oprócz dzierżącego oręż, muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 14) – nieudany oznacza osłepienie na 1k4 rundy.

Ta moc broni pojawiła się po raz pierwszy w podręczniku *Magia Faerunu*.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Stworzenie magicznej broni i pancerza, *piekące światło, ślepoty/głuchota*; **Cena rynkowa:** premia +2.

Pierścień wiedzy

Stworzenie noszące ten pierścień może rzucić, za pomocą słowa rozkazu, zaklęcia *wiedza o legendach* i *pogawędka z kamieniem*, każde raz na dekadzie. Może również, po udanym teście Przeszukiwania odnajdywać magiczne pułapki, glify, runy, pieczęcie i symbole, podobnie jak robi to łotrzyk.

Poziom czarującego: 12; **Wymagania:** Wykucie pierścienia, *pogawędka z działaniem, wiedza o legendach, znalezienie pułapek*; **Cena**

rynkowa: 23 250 sz; **Koszt stworzenia:** 14 750 sz + 680 PD.

Szata wielu pieczęci

Strój ten to czarna szata, kunsztownie zdobiona mithrilowymi nićmi, utkany na kształt wielu run i pieczęci. Nałożone na szatę zaklęcia umożliwiają wplecenie w materiał inskrypcji czarów, tak jakby był on zwykłym zwojem.

Osoba nosząca tę szatę może rzucać wplecione w tkaninę zaklęcia jakby używała zwoju, lecz bez używania rąk, a czary te mogą pochodzić z dowolnej części szaty, nawet pleców. Umieszczone w szacie zaklęcia mogą być rzucone jedynie przez noszącą ją osobę.

Zapisywanie czarów w szacie wymaga posiadania atutu Zapisanie zwoju oraz 8 rang w umiejętności Rzemiosło (tkactwo). W pozostałych aspektach należy kierować się zasadami dotyczącymi zapisywania zwoju. Szata może w danej chwili przechowywać do 10 zapisanych czarów. Po rzuceniu z szaty zaklęcia, można na jego miejsce zapisać kolejne.

Oprócz wymienionych właściwości, szata pozwala noszącej ją osobie czytać magię trzy razy dziennie.

Poziom czarującego: 3; **Wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Zapisanie zwoju, *czytanie magii*; **Cena rynkowa:** 7300 sz.

pośród zbiorów

Oto częściowy spis tytułów jakie można znaleźć wewnątrz Wieży Tomiszczu:

Tytuł	Ilość tomów	Rok publikacji	Autor
<i>Dove o Świcie</i>	1	1329	Ardreth, Harfiarz wysokiej rangi z Berdusk
<i>Przewodnik Harfiarza</i>	1	1264	Alustriel, Jaśnie Pani Silverymoon
<i>Pieśń Harfiarza</i>	1	?	Storm Silverhand
<i>Życie Mistrza Kupieckiego</i>	1	?	Asargrym z Wrót Baldura
<i>Kupiecka Roztropność</i>	1	?	Blackthorne Baldağar
<i>Opowieść Kupca</i>	1	?	Jarn Tiir z Lantan
<i>Absurdy Myth Drannan</i>	3	1337	Elminster z Cienistej Doliny
<i>Droga Tropiciele</i>	1	?	Thaulavvan Tridentstar
<i>Mała acz Zdradliwa Książeczka</i>	1	1359	Albaertin z Marsember
<i>Traktat ku Jedności: Porównania Ludu i Ludzkości w Sztuce i Życiu</i>	2	503	Arun Maerdrymm z Myth Drannor
<i>Spojrzenie Wojownika</i>	1	?	Galgarr Thormspur, Marszałek Maligh
<i>Mały Podręcznik Wędrowca</i>	1	?	Rasthiavar z Iriaebor, Mędrzec
<i>Droga Starego Wojownika</i>	1	?	Dathlance z Selgaunt
<i>Ballady i Nauki o Zakurzonej Drodze</i>	2	1350	Sharanralee
<i>Złamane Kości i Strzaskane Czaszki: Życie Krasnoludzkiego Bohatera</i>	3	?	Rauthglur Ormyndake
<i>Księga Wybrzeża</i>	1	?	Mespert z Wrót Baldura
<i>Bolesne Dni w Daerlun: Moje Wygnanie z Cormyru</i>	1	?	Jalduth Mimbraer
<i>Uciechy Sokola</i>	1	1344	Edwin Narlok z Waterdeep
<i>Lud Sławy</i>	3	?	Glasgert Himlothrith, Skryba z Iriaebor
<i>Złoty Wiek Goblinów</i>	1	1289	Artur Shurtmin, mistrz wiedzy z Berdusk
<i>Dźwięk Harfy Przy Świetle Księżyca: Podejścia do Życia</i>	1	?(lata 1330-te)	Elminster z Cienistej Doliny
<i>Zostanę Zapamiętany: Wspomnienia Zabójcy Smoka</i>	2	?	Aernstag Oeblym z Gwiezdnego Płaszcza
<i>Gram Tak, Jak Postrzegam</i>	1	1365	Abranthar "Dwupióry" Foraeren
<i>Kolejna Księga Jakich Wiele: Ostatnie Stronice Bibliotekarza</i>	1	?	Beldrim Bessart z Wrót Baldura
<i>Lekcje Dla Dzieci</i>	7	?(lata 1310-te)	Aglasz Jhavidar, mędrzec z Teziiru
<i>Listy Do Syna Chronionego</i>	1	?	Oblut Thoim, Mistrz Kupiecki z Teziiru
<i>Liry, Harfy i Rogi: Sześćdziesiąt Lat na Dworze w Suzail i Poza Nim</i>	3	?(lata 1360-te)	Aglasz Jhavidar, mędrzec z Suzail
<i>Dumanie Nad Krainami</i>	1	?	Oren bel Dannar, mędrzec z Triel
<i>Moje Przygody w Krainach</i>	6	?	Dathlyr "Młot" Greybold
<i>Moje Podróże Wokół Morza Spadających Gwiazd</i>	3	1298	Nelve Harssad z Tsurlagol
<i>Nikt Poza Nieumierającymi: Me Dni Polowań Na Tych Którzy</i>	2	?	Albaer Dree, Bicz na Nieumarłych
<i>Krocza</i>	1	1350	Destrar Gulhallo
<i>Pośmiertne Przemyslenia Magika Zhentarimu</i>	1	?	Halvidon Maeraed, Bard z Elturel
<i>Brzęczące Ostrza: Opowieść o Północy</i>	1	?	Syluné z Cienistej Doliny
<i>Opowieści Na Dobranoc Dla Młokosów</i>	1	Lata 1330-te	Thargrin "Trzy Buty" Ammatar
<i>Przemowy Najznamienitszego Mędrca</i>	1	?	Jej Królewska Mość Księżniczka Alusair Nacacia
<i>Przewodnik Polowy Stalowej Księżniczki o Taktikach Purpurowych Smoków</i>	1	1364	Obarskry z Cormyru
<i>Struny Strzaskanej Liry</i>	1	1342	Tammarast Tengloves, Bard z Elupar
<i>Rozmowy z Tawern</i>	1	?	Tasagar Winterwind, Skryba z Gildii Selgaunt
<i>Opowieści Wysokiego: Żywot Tropiciele</i>	1	?	Amhritar Wysoki
<i>Nauki Chwały Poranka</i>	4	?	Thorndar Erlin, Arcykapłan Lathandera
<i>Mysli o Lepszym Faerunie</i>	1	1340	Albryngundar od Śpiewających Mieczów
<i>Grać na Harfie i Pomagać</i>	1	1271	Alustriel, Jaśnie Pani Silverymoon
<i>Rządzenie Królestwem, od Baszt po Gnojowisko</i>	1	1346	Ralderick Hollowshaw, Błazen
<i>Traktat o Byciu Dobrą Żoną</i>	1	1298	Miriam Buttercake z Brodu na Ashabie
<i>Traktat o Florze Jałowych Pustkowi</i>	1	1313	Gaspæril Gofar z Arabel
<i>Plugawe Rytuały Bhaala</i>	3	ok. 200+	Anonimowi kapłani Bhaala
<i>Dzielnicy i Pokonani: Zmarli Bohaterowie Faerunu</i>	1	?	Glimmerdath Gulprin "Gnomi Mędrzec"
<i>Przewodnik Vola po Cormyrze</i>	1	1367 – 1368	Volothamp Geddarm
<i>Przewodnik Vola po Dolinach</i>	1	1368 – 1369	Volothamp Geddarm
<i>Przewodnik Vola po Morzu Księżycowym</i>	1	1357 – 1358	Volothamp Geddarm
<i>Przewodnik Vola po Vast</i>	1	1358 – 1360	Volothamp Geddarm
<i>Przewodnik Vola po Wrotach Zachodu i Smoczym Wybrzeżu</i>	1	1360 – 1362	Volothamp Geddarm
<i>Dlaczego Zostałem Harfiarzem</i>	1	1366	Belbradyn Tralaer
<i>Słowa Pierwotnego Krasnoluda</i>	1	?	Salhmitarr "Mędrzec" Sorndar

moon, lecz rzadko wychodził z najgłębszych komnat Liści Nauki. Przez ponad 40 lat aktywnie angażował się w cichą i skrytą pracę, jaką było tworzenie *Indeksu*, dzięki której zyskał silną aprobatę Oghmy. Wiążący ukazywał się od czasu do czasu w wizjach hierarchom kościoła, nakazując im za każdym razem promowanie pracy ulubionego kapłana. W rezultacie, wiele Oghmatyckich delegacji z innych świątyń, także tych starszych i większych, przybywa do Highmoon, by na własne oczy ujrzeć wyniki pracy Danaliego. Obecnie on sam służy jako arcykapłan Liści Nauki.

Chociaż pozycja Danaliego chroni go przed wieloma niebezpieczeństwami, wydaje się on być gotowy i zdolny do obrony ukochanej biblioteki zawsze, gdy zajdzie taka potrzeba. Posiada pokaźny arsenał zaklęć, dostępny dzięki jego *szacie wielu pieczęci*. Poza tym całkiem nieźle włada swym elfim długim. (Ostrze jest jednym z podarunków, które wysłała Królowa Amlaruil z Evermeet w podzięcie za wysiłki Uczonego Ojca w odnowieniu kilku religijnych elfich woluminów zaginionych podczas upadku Myth Drannor.)

Pomimo poważnego wyrazu twarzy, łysiejący Danali lubi dobrą zabawę, a w jego sercu kryje się nieco niewinności. Niedawno spotkał wreszcie kobietę zdolną odciągnąć go na kilka godzin od stert książ. Obecnie spędza większość wieczorów w świątynnym ogrodzie, grając na swym długim roku w akompaniamencie harfy Jhenny Iliathor.

❖ Pierwsza Strażniczka Wiedzy Tessele Whitehorn: kobieta człowiek Kapłan 5 Oghmy; SW 5; średni humanoid; KW 5k8-5; pw 17; Ini -1; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 9, nieprzygotowany 12); Atak +3 wręcz (1k6-1, mistrzowski drag); SA odpędzanie nieumarłych 5/dzień; Char PN; RO Wytr +3, Ref +0, Wola +8; S 8, Zr 8, Bd 8, Int 17, Rzt 18, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (intrologatorstwo) +9, Wiedza (geografia) +12, Wiedza (historia Dolin) +8, Wiedza (lokalna Doliny) +12, Wiedza (natura) +8, Wiedza (religia Dolin) +6, Wiedza (szlachta i władcy Dolin) +8, Wiedza (tajemna) +5, Zbieranie informacji +3; Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [intrologatorstwo]), Zogniskowanie umiejętności (Wiedza [geografia]), Zogniskowanie umiejętności (Wiedza [lokalna Doliny]).

Przygotowane czary (5/5/4/3; bazowy ST = 14 + poziom czaru): 0. – czytanie magii, naprawa, odporność, światło, wykrycie magii; 1. – błogosławieństwo, boskie względy, rozkaz, rozumienie języków, zauroczenie osoby; 2. – milczenie, odporność żywiołowa, przepowiednia, uspokojenie emocji; 3. – jasnosłyszenie/jasnowidzenie*, magiczny ornat, sugestia.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako darmowa akcja), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1).

Ekwipunek: skórzna +1, mistrzowski drag, diadem rozumienia języków i czytania magii (jak hełm), okulary widzenia szczegółów, olejki wieczności, zwój scalania, szata uczonego.

W młodości Tessele Whitehorn była sławną poszukiwaczką przygód, znaną z szalonych wyczynów, swego piękna oraz nieprzerwanego strumienia mężczyzn przewijających się w jej życiu. Ostatecznie zakochała się w jednym ze swych towarzyszy, jedynie po to, by być świadkiem jego śmierci w paszczy drakolicha podczas przygody, która miała być ich ostatnią. Ze złamanym sercem, Tessele osiadła w Liściach Nauki, przystosowując się przez wiele lat do życia w cichej kontemplacji. Dziś, będąc już po sześćdziesiątce, odnalazła radość w zwykłej przyjemności bycia w społeczności oraz spisywaniu hi-

storii tych, którzy przeżyli wiele lat.

Chociaż minęło sporo czasu odkąd Tessele dzierżyła swój drag w bitwie, jej myśli pozostały wyostrome; nie utraciła także wiedzy o taktyce bitewnej. Utrzymuje swą zaufaną skórną zawsze natłuszczonej i nalega, aby inni duchowni towarzyszyli jej w codziennych treningach.

Ostatnio Tessele doświadczyła serfi niepokojących wizji Większość z nich ukazywała spadającą gwiazdę roztrząskującą się w wielkim lesie, pochłaniającą w ogromnej połodze drzewa i zamieszkujące je elfy. Jest zupełnie nieświadoma, że wizje te są świadectwem upadku Ziem Wiedzy Uvaeren, elfiej cywilizacji oddanej zarówno magicznej jak i zwykłej wiedzy, która niegdyś kwitła na obszarze dzisiejszej Mglistej Doliny. Powstanie i upadek Uvaeren miały miejsce wiele tysięcy lat zanim nad Myth Drannor wzniesiono mythał. Co owe sny oznaczają, wie tylko sam Wiążący.

❖ Strażnicy Wiedzy (2): mężczyzna i kobieta człowiek Brd 1/Kap 2 Oghmy; SW 3; średnie humanoidy; KW 1k6-1 plus 2k8-2; pw 9; Ini -1; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 9, nieprzygotowany 12); Atak +0 wręcz (1k6-1, drag); SA odpędzanie nieumarłych 5/dzień; SC muzyka bardów 1/dzień (*fascynacja*, inspirowanie odwagi, kontrpieśń), wiedza bardów +6; Char PD; RO Wytr +2, Ref +3, Wola +10; S 8, Zr 8, Bd 8, Int 16, Rzt 17, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (intrologatorstwo) +11, Wiedza (geografia) +8, Wiedza (historia Dolin) +9, Wiedza (lokalna Doliny) +9, Wiedza (natura) +6, Wiedza (religia Dolin) +5, Wiedza (szlachta i władcy Dolin) +8, Występy +6, Zbieranie informacji +3; Błyskawiczny refleks, Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [intrologatorstwo]), Żelazna wola.

Znane czary barda: (2; bazowy ST = 12 + poziom czaru; 15% szans niepowodzenia czaru): 0. – czytanie magii, odporność, światło, wykrycie magii.

Przygotowane czary (4/4; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – naprawa (2), przewodnictwo, wykrycie magii; 1. – błogosławieństwo, schronienie, tarcza entropii, wykrycie sekretnych drzwi*.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako akcja darmowa), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1).

Ekwipunek: ćwiekowana skóra, drag, obręcz Wiążącego, szata uczonego.

❖ Poszukiwacze (4): mężczyzna i kobieta człowiek Kap 1 Oghmy; SW 1; średnie humanoidy; KW 1k8-1; pw 3; Ini +0; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 10, nieprzygotowany 12); Atak -1 wręcz (1k6-1, drag); SA odpędzanie nieumarłych 5/dzień; Char PD lub ND; RO Wytr +1, Ref +2, Wola +5; S 8, Zr 10, Bd 9, Int 16, Rzt 17, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Rzemiosło (intrologatorstwo) +7, Wiedza (geografia) +6, Wiedza (historia) +6, Wiedza (lokalna Doliny) +6, Wiedza (natura) +5, Wiedza (religia) +6, Wiedza (szlachta i władcy) +5, Zbieranie informacji +3; Błyskawiczny refleks, Zogniskowanie umiejętności (Rzemiosło [intrologatorstwo]).

Przygotowane czary (3/3; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0. – czytanie magii, naprawa, światło; 1. – błogosławieństwo, rozumienie języków, zauroczenie osoby*.

*Czar domenowy. Bóstwo: Oghma. Domeny: Zauroczenia (premia +4 do Charyzmy przez 1 minutę, 1/dzień jako akcja darmowa), Wiedza (rzuca czary ze szkoły poznać na poziomie czarującego +1).

Ekwipunek: skórzna, drag, naszyjnik modlitewnych paciorków (błogosławieństwo), szata uczonego.

❖ Opiekunka Wiedzy Rowana Silvercrown: kobieta człowiek Mch 4; SW 4; średni humanoid; KW 4k8; pw 18; Ini +2; Szyb 12 m; KP 16 (dotyk 15, nieprzygotowany 14); Atak +4 wręcz (1k8+1, uderzenie bez broni) lub +5 wręcz (1k6+1, mistrzowski siągham); SA grad ciosów, oszłamiający atak 4/dzień; SC powolny upadek (6 m), spokojny umysł, szybkie poruszanie, uchylanie; Char PN; RO Wytr +5, Ref +7, Wola +8; S 12, Zr 14, Bd 10, Int 14, Rzt 16, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +8, Koncentracja +2, Nasłuchiwanie +9, Równowaga +10, Rzemiosło (intrologatorstwo) +4, Skakanie +6, Ukrywanie +4, Upadanie +9, Wiedza (geografia) +4,

obrzecz wiążącego

Do tego wykonanego z niebieskozielonego metalu diadem przybito czysty zwój – symbol Oghmy. Poza możliwością rzucenia przez noszącego trzy razy dziennie zaklęcia *czytanie magii*, bard, mający na głowie ów diadem, otrzymuje uświęconą premię +4 do rzutów na wiedzę bardów.

Poziom czarującego: 3; *Wymagania:* Stworzenie cudownej rzeczy, czytanie magii, twórca musi być bardem; *Cena rynkowa:* 2600 sz; *Waga:* –.

Wspinaczka +7, Występy (piszczałka) +1, Zauważanie +5; Odbicie strzał, Poprawiony atak bez broni, Ruchliwość, Uniki, Wyszczepianie.

Grad ciosów: Rowana może wykorzystać akcję pełnego ataku do wykonania dodatkowego ataku na rundę za pomocą uderzenia bez broni lub specjalną bronią mnicha z najwyższą bazową premią do ataku, lecz ten i każdy inny atak wykonywany w tej rundzie będzie miał karę -2. Kara ta dotyczy jednej rundy, więc odnosi się również do okazynego ataku, jaki Rowana mogłaby mieć przed następną akcją. Jeżeli jest uzbrojona w kamę, nunchaku lub siangham, dodatkowy atak może wykonywać albo tym orężem, albo bez broni. Jeżeli jest uzbrojona w dwie bronie z wymienionych powyżej, wykorzystuje jedną z nich do zwykłego ataku, drugą zaś do dodatkowego. W każdym z tych przypadków, premia do obrażeń podczas ataku drugą ręką nie jest zmniejszona.

Oszałamiający atak (zn): Raz na rundę (lecz nie częściej niż 4/dzień) Rowana może oszołomić stworzenie zranione przez jej atak bez broni. Trafiony w ten sposób przeciwnik musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15) lub oprócz otrzymania zwykłych obrażeń zostanie oszołomiony na okres 1 rundy. Stworzenia odporne na trafienia krytyczne nie mogą zostać oszołomione za pomocą tego ataku.

Powolny upadek: Jeżeli Rowana znajduje się na odległości wyciągniętego ramienia od ściany, może wykorzystać ją do spowolnienia swojego upadku. Odnosi obrażenia takie, jak gdyby upadek był o 6 metrów krótszy niż w rzeczywistości.

Spokojny umysł: Rowana otrzymuje premię +2 do rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom ze szkoły zaklinania.

Uchylenie (zw): Jeżeli Rowana wykona udany rzut obronny na Refleks przeciwko atakowi, który normalnie przy udanym rzucie obronnym wyrządza połowę obrażeń, nie odnosi żadnych ran.

Ekwiipunek: karwasze pancerza +1, mistrzowski siangham, płaszcz odporności +1, mistrzowska piszczałka, szata mnicha.

Rowana urodziła się w Ordulin, wychowała zaś w Cesze Tegala, jako córka introligatora, który zaszczerpił w niej miłość do książek i wstręt do tych, chcących je zniszczyć. W młodym wieku dołączyła do Dzieci Biernego Głosu i szybko awansowała w ich szeregach.

W walce Rowana zazwyczaj szybko ocenia swoich przeciwników zanim rzuci się w wir walki. Odkryła, że jeżeli skoncentruje się na unikaniu ataków oponenta, prędzej czy później pojawią się szanse na zadanie celnego ciosu. Podobnie jak większość członków jej zakonu, ulubioną bronią Rowany jest "Kolec Oghmy" (siangham).

Opiekunka Wiedzy bardzo poważnie traktuje swoje obowiązki obrony Liści Nauki. Często doszukuje się przewinień wśród przydzielonych do świątyni członków Straży Wieży, którzy nie są tak samo czujni jak ona. Jest dla podstarzałych kapłanów w świątyni kimś w rodzaju kwoki, mającej na nich baczne oko, gdy błakają się pośród świątynnych murów.

☛ Dzieci Biernego Głosu (zmiennie): mężczyzna i kobieta człowiek Mch 2; SW 2; średnie humanoidy; KW 2k8; pw 9; Ini +1; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 14, nieprzygotowany 14); Atak +3 wręcz (1k8+2, uderzenie bez broni) lub +3 wręcz (1k6+2, siangham); SA grad ciosów, oszałamiający atak 2/dzień; SC szybkie poruszanie, uchylenie; Char PN; RO Wytr +3, Ref +4, Wola +8; S 14, Zr 12, Bd 10, Int 13, Rzt 16, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +4, Koncentracja +2, Nasłuchiwanie +6, Równowaga +3, Rzemiosło (introligatorstwo) +2, Skakanie +4, Ukrywanie +3, Upadanie +5, Wiedza (geografia) +3, Wspinaczka +4, Występy (piszczałka) +1, Zauważanie +5; Odbicie strzał, Poprawiony atak bez broni, Uniki, Żelazna wola.

Grad ciosów: Mnich może wykorzystać akcję pełnego ataku do wykonania dodatkowego ataku na rundę za pomocą uderzenia bez broni lub specjalną bronią mnicha, z najwyższą bazową premią do ataku, lecz ten i każdy inny atak wykonywany w tej rundzie będzie miał karę -2. Kara ta dotyczy jednej rundy, więc odnosi się również do okazynego ataku, jaki mnich mógłby mieć przed następną akcją. Jeżeli jest uzbrojony w kamę, nunchaku lub siangham, dodatkowy atak może wykonywać albo tym orężem, albo bez broni. Jeżeli jest

uzbrojony w dwie bronie z wymienionych powyżej, wykorzystuje jedną z nich do zwykłego ataku, drugą zaś do dodatkowego. W każdym z tych przypadków, premia do obrażeń podczas ataku drugą ręką nie jest zmniejszona.

Oszałamiający atak (zn): Raz na rundę (lecz nie częściej niż 2/dzień), mnich może oszołomić stworzenie zranione przez jej atak bez broni. Trafiony w ten sposób przeciwnik musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) lub oprócz otrzymania zwykłych obrażeń zostanie oszołomiony na okres 1 rundy. Stworzenia odporne na trafienia krytyczne nie mogą zostać oszołomione za pomocą tego ataku.

Uchylenie (zw): Jeżeli mnich wykona udany rzut obronny na Refleks przeciwko atakowi, który normalnie przy udanym rzucie obronnym wyrządza połowę obrażeń, nie odnosi żadnych ran.

Ekwiipunek: karwasze pancerza +1, siangham, piszczałka, szata mnicha, eliksir kociej gracji, eliksir leczenia lekkich ran i eliksir pajęczej wspinaczki.

☛ Sierżant Mourn Deepwood: mężczyzna półelf Zbr 2; SW 1; średni humanoid (elf); KW 2k8-2; pw 7; Ini +1; Szyb 6 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +3 wręcz (1k8/19-20, mistrzowski długi miecz) lub +5 dystansowy (1k8/x3, mistrzowski długi łuk); SC półelfie cechy rasowe; Char PD; RO Wytr +2, Ref +1, Wola +0; S 10, Zr 12, Bd 9, Int 10, Rzt 10, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +4, Nasłuchiwanie +3, Pływanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +2, Przeszukiwanie +1, Zastraszanie +2, Zauważanie +1; Zogniskowanie broni (długi łuk).

Półelfie cechy rasowe: Niepodatność na czary i efekty związane ze uśpieniem; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i efektom ze szkoły zaklinania; widzenie w słabym świetle (potrafi widzieć dwa razy dalej niż człowiek w warunkach kiepskiego oświetlenia); premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Zauważania i Przeszukiwania (uwzględnione w statystykach).

Ekwiipunek: kołczuga +1, mistrzowski długi miecz, mistrzowski łuk, piszczałka, eliksir kociej gracji, eliksir leczenia lekkich ran (2), kołczan z 20 strzałami, ubranie podróżnika.

☛ Strażnicy Wieży (8): mężczyzna i kobieta człowiek Zbr 1; SW 1/2; średnie humanoidy; KW 1k8+3; pw 7; Ini +2; Szyb 6 m; KP 14 (dotyk 10, nieprzygotowany 14); Atak +1 wręcz (1k8/19-20, długi miecz) lub +2 dystansowy (1k8/x3, mistrzowski długi łuk); Char PD; RO Wytr +2, Ref +0, Wola +0; S 11, Zr 11, Bd 11, Int 10, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (koń) +3, Pływanie +1, Postępowanie ze zwierzętami +2, Zastraszanie +2, Zauważanie +4; Skrwawiony, Twardość.

Ekwiipunek: zbroja huskowa, długi miecz, mistrzowski długi łuk, piszczałka, eliksir leczenia lekkich ran, kołczan z 20 strzałami, ubranie podróżnika.

☛ Jhenna Iliathor: kobieta półelf Brd 7/Zwh 5; SW 12; średni humanoid (elf); KW 12k6; pw 42; Ini +3; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 13, nieprzygotowany 17); Atak +9/+4 wręcz (1k8+1/17-20, cormanthyrskie elfie ostrze) lub +11/+6 dystansowy (1k8/x3, refleksyjny długi łuk); SC muzyka bardów (fascynacja, inspirowanie odwagi, kontrapieśń, podniesienie kompetencji, sugestia) 7/dzień, oko Deneira, półelfie cechy rasowe, serce Lliiry, stworzenie przedmiotu Harfiarzy, ulubiony wróg (Kult Smoka +2, Zhentarim +1), uśmiech Tymory, wiedza bardów/Harfiarzy +14; Char ND; RO Wytr +3, Ref +12, Wola +11; S 10, Zr 16, Bd 10, Int 14, Rzt 10, Cha 18.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +9, Ciche poruszanie +8, Czaroństwo +7, Dyplomacja +16, Koncentracja +5, Nasłuchiwanie +6, Odcyfrowywanie zapisków +4, Pływanie +2, Przebieganie +9, Przeszukiwanie +5, Równowaga +4, Skakanie +1, Stosowanie magicznych urządzeń +9, Tajniki dziczy +2, Ukrywanie +5, Upadanie +8, Wiedza (lokalna Doliny) +9, Wycucie pobudek +5, Występy +16, Zastraszanie +6, Zauważanie +3, Zbieranie informacji +11; Biegiłość w broni żołnierskiej (długi miecz), Biegiłość w broni żołnierskiej (refleksyjny długi łuk), Czujność, Skrwawiony, Tropienie, Zogniskowanie umiejętności (Występy), Zogniskowanie umiejętności (Zbieranie infor-

ekwipunek Jhenny

Harfa Rhingalada

Na tej mistrzowskiej harfie (premia z okoliczności +2 do testów Występów [harfa]) wyrzeźbiono rysunki mnóstwa harfistów grających w chórze. Raz dziennie może rzucić na użytkownika jednocześnie czary *migotanie* i *lustrzany obraz* (oba efekty trwają 6 rund). Użycie tego przedmiotu wymaga posiadania przynajmniej 1 rangi w umiejętności Występy (harfa).

Poziom czarującego; 6.; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *migotanie, lustrzany obraz; Cena rynkowa:* 5400 sz.

Balsam słabej odporności na czary

Balsam ten zrobiono na podstawie drowiej formuły. Rozsmarowanie go na skórze jest akcją całorundową. Sprawia on że postać zyskuje OC 17 na okres pięciu minut.

Poziom czarującego; 5.; Wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *odporność na czary; Cena rynkowa:* 1250 sz.

macji), Żelazna wola.

Muzyka bardów: Jhenna może użyć swojej pieśni lub poezji, aby wpływać na otaczające ją osoby poprzez następujące efekty:

- **Kontrpieśń (zn):** Jhenna może odeprzeć magiczne efekty oparte na dźwięku wykonując test Występów w każdej rundzie działania kontrpieśni. Każda istota w promieniu 9 metrów od niej, która jest zaatakowana magią opartą na dźwięku bądź słowach, może użyć wyniku z testów Występów Jhenny zamiast wyniku swojego rzutu obronnego jeżeli sobie tego zażyczy. Kontrpieśń trwa 10 rund.
- **Fascynacja (zn):** Jhenna może *zafascynować* jedno stworzenie znajdujące się w promieniu 27 metrów od niej, które ją widzi i słyszy. Rezultat testu Występów Jhenny jest jednocześnie ST rzutu obronnego na Wolę jaki musi wykonać jej przeciwnik. Dowolne oczywiste zagrożenie przerywa działanie tego efektu. Fascynacja trwa 7 rund.
- **Podniesienie kompetencji (zn):** Każdy sojusznik znajdujący się w promieniu 9 metrów otrzymuje premię za biegłość +2 do testu danej umiejętności, dopóki widzi i słyszy Jhennę.
- **Inspirowanie odwagi (zn):** Sojusznicy, którzy słyszą Jhennę otrzymują premię z morale +2 do rzutów obronnych przeciw urokom i efektem strachu oraz premię z morale +1 do testów ataku i obrażeń. Efekt trwa 5 rund od momentu, w którym sojusznik przestanie ją słyszeć.
- **Sugestia (zc):** Jhenna może rzucić *sugestię* (jak czar) istocie, którą wcześniej *zafascynowała*. Rzut obronny na Wolę (ST 17) neguje działanie tego efektu.

Oko Deneira (zn): Jhenna otrzymuje uświęconą premię +2 do rzutów obronnych przeciw glifom, runom i symbolom.

Półelfie cechy rasowe: Niepodatność na czary i efekty związane z uśpieniem; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i efektem ze szkoły Zaklinania; widzenie w słabym świetle (potrafi widzieć dwa razy dalej niż człowiek w warunkach kiepskiego oświetlenia); premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania, Zauważania i Przeszukiwania (uwzględnione w statystykach).

Serce Lliiry (zn): Jhenna otrzymuje uświęconą premię +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom przymusu i strachu.

Stworzenie przedmiotu Harfiarzy: Ta wyspecjalizowana wersja atutu Stworzenie cudownej rzeczy pozwala Jhennie tworzyć instrumenty muzyczne, znaczki Harfiarzy oraz niektóre eliksiry (*charyzmy, wykrycia myśli, krasomówstwa, języków oraz prawdomówności*). Zdolność ta sprawia, że Jhenna nie musi posiadać innych atutów tworzenia przedmiotu, aby wykreować którąś ze wspomnianych rzeczy. Jej poziom czarującego dla tych przedmiotów wynosi 12. Wszystkie zwykłe wymagania dotyczące tworzenia przedmiotów (takich jak rasa czy wymagane czary) nadal należy brać pod uwagę. Stosuje się również wszelkie inne zasady tworzenia cudownych przedmiotów oraz eliksirów.

Ulubiony wróg: Jhenna wybrała Kult Smoka jako swego pierw-

szego ulubionego wroga oraz Zhentarim jako drugiego. Otrzymuje wymienioną premię do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dzicy, Wyczucia pobudek oraz Zauważania, jak również premię do rzutów na obrażenia zadane bronią do walki wręcz (oraz rzutów na obrażenia zadane bronią dystansową w zasięgu 9 metrów) wykonywanych przeciwko członkom obu tych grup.

Uśmiech Tymory (zn): Raz dziennie, Jhenna może otrzymać premię ze szczęścia +2 do jednego rzutu obronnego. Ma prawo ją dodać po rzucie kością i po tym, gdy ustali, czy test zakończył się sukcesem, czy niepowodzeniem.

Wiedza bardów/Harfiarzy: Jhenna może wykonać test wiedzy bardów z premią +14, aby sprawdzić czy zna jakieś istotne informacje na temat miejscowych godnych uwagi osób, legendarnych przedmiotów lub ciekawych miejsc.

Znane czary barda: (3/4/3/1; bazowy ST = 14 + poziom czaru; 20% szans niepowodzenia czaru): 0. – *czytanie magii, kuglarstwo, odporność, oszołomienie, widmowy odgłos, wykrycie magii*; 1. – *spadanie jak piórko, szybki odwrót, uśpienie, zbroja maga*; 2. – *leczenie średnich ran, lustrzany obraz, splendor ortal, szepczący wiatr*; 3. – *przyspieszenie, wrócenie*.

Znane czary Harfiarza: (2/2/1; bazowy ST 14 + poziom czaru; 20% szans niepowodzenia czaru): 1. – *pajęcza wspinalczka, rozumienie języków, zaurczenie osoby, zmiana siebie*; 2. – *dostrzeganie niewidzialnego, kocia gracia, widzenie w ciemnościach, wykrycie myśli*; 3. – *języki, sugestia*.

Ekwipunek: *elfia kolczuga +2, refleksyjny długi łuk, cormanthyrskie elfie ostrze (długi miecz ostrości +1) z symbolem Rodu Iliathor, słaby znaczek Harfiarzy (działa jak pierścień umysłowej tarczy), harfa Rhingalada, eliksir charyzmy, eliksir krasomówstwa, eliksir prawdomówności, balsam słabej odporności na czary, kolczan z 40 strzałami.*

Jhenna Iliathor jest uzdolnioną artystką, której talenty są doceniane w południowych Dolinach oraz miastach Sembii. Przez wiele osób jest podejrzana (podobnie jak większość bardów w tym rejonie) o powiązania z Harfiarzami; mimo to niewielu zdaje sobie sprawę z prawdziwych rozmiarów jej zaangażowania w sprawy tej organizacji. Jhenna nadzoruje aktywność Grających na Harfach w całej Głębokiej Dolinie i okolicach Jeziora Sember, dbając, by region ten pozostał wierny pierwotnemu porozumieniu z elfami z Cormanthoru.

Choć walka nie jest jej obca, Jhenna woli działać za pomocą mniej bezpośrednich metod, takich jak zbieranie informacji o Wyznawcach Łuskowatej Drogi i upewnienie się, że dostaną się one w ręce tych, którzy przeciwstawiają się działalności Kultu Smoka. Gdy walka staje się nieunikniona, Harfiarka preferuje strzelanie ze swojego łuku i rzucanie zaklęć, co pozwala jej uniknąć bezpośredniego starcia z wrogiem. Niezwykle rzadko jest zmuszona używać swojego rodowego ostrza, lecz kiedy do tego dochodzi, włada nim z gracją elfich przodków.

Ostatnio Jhenna spędza wiele czasu w Liściach Nauki, mieszkając głównie u boku Uczzonego Ojca. Początkowo łączyła ich tylko miłość do wiedzy, lecz nieoczekiwanie dla nich samych zaczęli łączyć do siebie.

inicjacja

Wiążący przyjmuje do swego kościoła wszystkich prawdziwych poszukiwaczy wiedzy, a Liście Nauki nie są w tym przypadku wyjątkiem. Jediną rzeczą, której wymaga się za możliwość pomodlenia się lub studiowania w Liściach Nauki, jest złożenie szczerej deklaracji wiary w nauki Wiążącego (patrz informacja pod czarem *sfera prawdy*, przenikającym cały obszar świątyni) oraz chęć wniesienia własnego wkładu do skarbnicy wiedzy zgromadzonej w świątyni. Ten drugi warunek jest zazwyczaj interpretowany jako podarunek w postaci księgi lub zwoju, którego treści próżno szukać wewnątrz murów świątynnej biblioteki. Osoby nie będące wystarczająco zamożnymi, aby złożyć taki datek, mogą ofiarować świątyni starą opowieść lub fragment pieśni, które są następnie spisywane.

Oczywiście podobna szczerść wiąże się z ryzykiem – każdy, nie będący dobrze znanym duchownym, jest w trakcie pobytu wśród murów świątyni uważnie obserwowany. Dzieci Biernego Głosu znani są z umiejętności podążania dyskretnie za podejrzanymi osoba-

mi, gdy tylko opuszczą one teren Liści Nauki, aby przekonać się czy faktycznie są tymi, za których się podawali. Rowana przymyka oko na te praktyki gdyż "jak rzeczce Wiązacy, dalsza pogoń za wiedzą może być grzechem".

sprzymierzeńcy i wrogowie

Lud Highmoon, rozwijającego się i tętniącego życiem centrum kulturalnego, jest dumny z dobrej reputacji, jaką nadają miastu kapłani z Liści Nauki. W związku z tym, świątynia zyskała silne poparcie mieszkańców, którzy nie będą tolerowali żadnego spisku mającego na celu podkopanie autorytetu ich ukochanej biblioteki. Lord Theremen Uloth jest również silnym zwolennikiem wysiłków Danaliego, ofiarując mu polityczne wsparcie i oddział żołnierzy, aby zapewnić świątyni dalsze powodzenie. Również Grający na Harfach trzymają pieczę nad Liśćmi Nauki, ponieważ Oghma jest jednym z boskich patronów Harfiarzy. Dodatkowo świątynia zapewnia zachowanie opowieści i nauk z przeszłości, co jest jednym z nadrzędnych celów tej organizacji.

Pomimo posiadania takich sojuszników, świątynia ma również wrogów, bowiem nie każdy jest zadowolony z nieustannego rozprzestrzeniania się wiedzy. Najczęstszym zagrożeniem są złodzieje. Wysłani przez sembijskich kupców, cormyrskich arystokratów, czy też różne tajemne stowarzyszenia z celem odszukania lub zniszczenia pewnych mało znanych informacji, mogących unieważnić czyjeś racje lub ujawnić jakiś sekret ich rodu, który woleliby zachować w tajemnicy. Chciwi czarodzieje są znacznie mniejszym zagrożeniem niż można przypuszczać, gdyż członkowie duchowieństwa otwarcie mówią, że wewnątrz murów ich biblioteki próżno szukać choćby słowa na temat magii.

Największe długofalowe zagrożenie dla Liści Nauki pochodzi z najmniej oczekiwanej strony. Illithidzi z podziemnego miasta Oryndoll, położonego głęboko pod Lśniącymi Równinami, daleko na południowy zachód od Highmoon, szczycą się wysoko rozwiniętą teologicznie kulturą. Nieprzerwanie plądrują oni wszelką wiedzę, którą gromadzą później wewnątrz własnej świątyni. Łupieżcy umysłu dążą do zdobywania wiedzy, jednocześnie nie przekazując jej nikomu innemu, tak więc przeciwstawiają się wysiłkom kleru Oghmy, któ-

ry najlepiej jak potrafi rozpowszechnia posiadaną przez siebie mądrość. Wieści o tworzonym przez Danaliego *Indeksie* dotarły ostatnio do przywódców Oryndoll, którzy rozpoznali w nim zagrożenie dla ambicji ich miasta. Z tego powodu cicha, nie rzucająca się w oczy świątynia, stała się nieświadomie celem spisku jednej z najstarszych kultur Faerûnu.

Legenda do mapy

Dominującym budynkiem Liści Nauki jest Wieża Tomiszczy, której większa część wznosi się na wysokość sześciu pięter, a jej dach wieńczy balustrada i mniejsza iglica. Budynek ten góruje nad dużym i zalesionym wewnętrznym dziedzińcem, którego przeważającą część stanowią niewielkie sadzawki i kręte ścieżki. Piętrzy się na nim również niezależna, dwupiętrowa budowla znana jako Dom Mnichów. Ogród otaczają zaś wąski, pozbawiony gzymsów zewnętrzny mur, dwa krużganki oraz wewnętrzna ściana Domu Zwojów.

1. SALA POWITALNA

Goście przybywający do Liści Nauki witani są w skromnej komnacie w Domu Zwojów zwanej salą powitalną. Gdy świątynia jest otwarta dla przyjezdnych, służbę pełni tu przynajmniej jeden mnich oraz jeden członek Straży Wieży. W pozostałych przypadkach komnatę tę z rzadka odwiedzają patrole Strażników Wieży. Wykonane ze zmierzchochrzewu drzwi są zazwyczaj otwarte w ciągu dnia, zaś każdej nocy rygluje się je solidną zasuwą, zrobioną również z pnia zmierzchochrzewu.

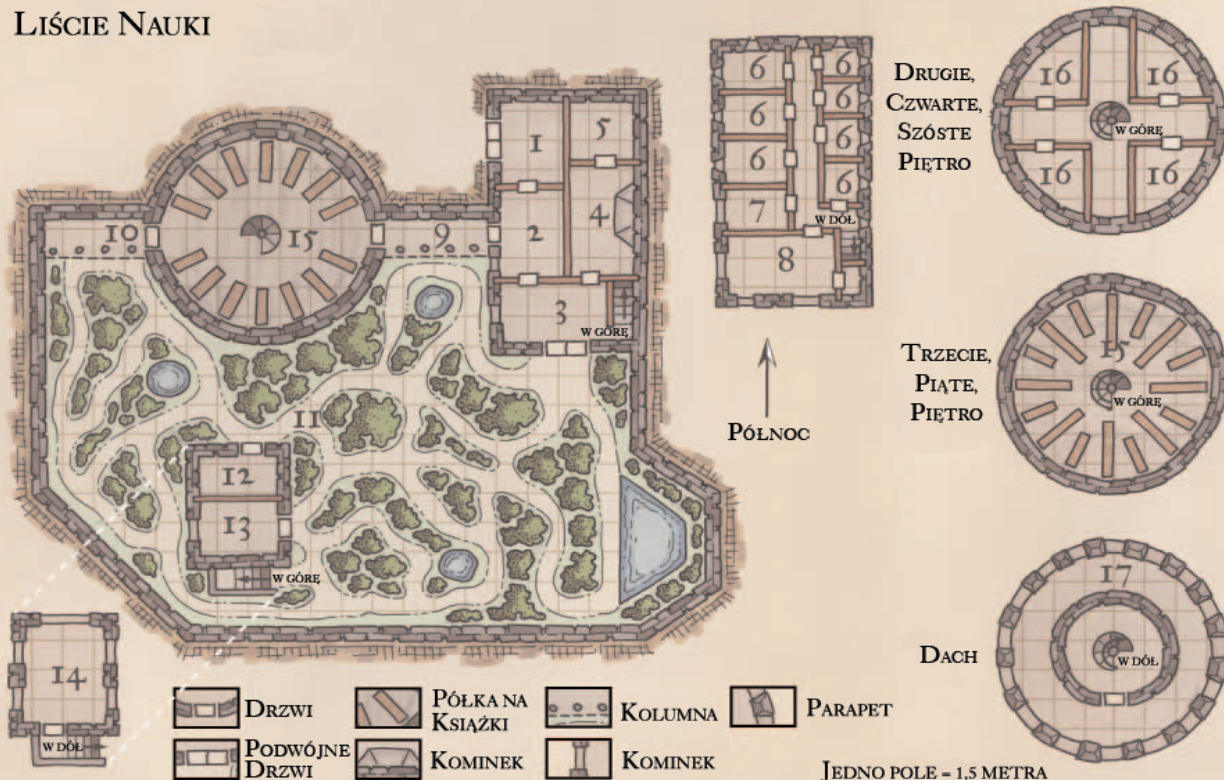
2. SALA UMÓW

Zdobiona Sala Umów w Domu Zwojów poszczycić się może misternie rzeźbioną boazerią, przedstawiającą sceny ze świętych tekstów Oghmy. W pomieszczeniu dominują otoczone krzesłami biurka. Goście, którzy chcą podpisać umowę, akt lub inny dokument, są zaprowadzani przez jednego z kapłanów do tego pomieszczenia. W ciągu dnia w komnacie tej pracuje co najmniej jeden duchowny.

3. JADALNIA

To duże, obite drewnianą boazerią pomieszczenie wychodzi na we-

LIŚCIE NAUKI



wewnętrzny dziedziniec. W czasie letnich miesięcy drzwi zazwyczaj pozostają otwarte, wpuszczając do środka więcej światła oraz świeże powietrze. Centralną część pomieszczenia zajmują dwa duże drewniane stoły. Wąskie schody prowadzą stąd na drugie piętro Domu Zwojów. Mieszkańcy Liści Nauki zajmują ten pokój zazwyczaj podczas posiłków oraz zimowych wieczorów, ponieważ jest to wtedy jedno z najcieplejszych miejsc na terenie świątyni. Poza wymienionymi porami jest on rzadko odwiedzany przez patrole Straży Wieży.

4. KUCHNIA

Przeważającą część tego pomieszczenia zajmuje, znajdujący się we wnętrzu komin i dwa stoły do przygotowywania posiłków. Na ścianach i suficie wiszą narzędzia kuchenne, wraz ze świeżymi zapasami. Drzwi do jadalni są przeważnie otwarte, aby umożliwić łatwy dostęp do spiżarni (patrz obszar 11) tressymom. Poza tym, gotowanie w świątyni jest czynnością powodującą ciągły ruch pomiędzy kuchnią a jadalnią. Podczas każdego z trzech posiłków przebywa tutaj kilku kapłanów i/lub mnichów. Poza tym pomieszczenie to rzadko jest odwiedzane przez Strażników Wieży.

5. SPIŻARNIA

W tej ciemnej i chłodnej spiżarni znajduje się żywność Domu Zwojów. Jako że Liście Nauki leżą w obrębie miasta, mieszkańcy świątyni nie muszą przechowywać tu dużej ilości jedzenia. Większość ze znajdujących się tu produktów to różnego rodzaju zboża i korzenie. Drzwi do tego pomieszczenia są zazwyczaj otwarte, co pozwala hasającym po ogrodzie tressymom polować na chowające się tu gryzonie. Straż Wieży rzadko patroluje to miejsce, zaś pozostali mieszkańcy odwiedzają je tylko podczas przygotowywania posiłków lub w trakcie roznoszenia żywności.

6. KWATERY KAPŁANÓW

Siedem komnat na drugim piętrze Domu Zwojów służy za kwatery dla zamieszkujących świątynię wiekowych kapłanów. W przeciwieństwie do pokoi znajdujących się bezpośrednio nad kuchnią, może być w nich całkiem chłodno zimą, gdyż brak w nich kominków. W każdej z kwater znajduje się łóżko, prosta półka na książki, zapelniona woluminami, które kapłani akurat studiują, komoda z przechowywanym w niej dobytkiem, miska do mycia oraz niewielka kamienna kapliczka. Pod każdym łóżkiem znajduje się nocnik. Przez większość czasu komnaty są puste, za wyjątkiem nocy, kiedy to ich mieszkańcy śpią lub czytają.

7. KWATERY DANALIEGO

Kwatery Uczonego Ojca wyglądają identycznie do tych, które zamieszkują pozostali kapłani; czasami oprócz Danaliego gości w nich Jhenna Iliathor. Jest to jedyna sypialnia z oknem wychodzącym na wewnętrzny dziedziniec. Wykazując się odrobiną odwagi, można się stąd dostać przez okno na dach Wschodniego Krużganka. Uczony Ojciec znany jest z tego, że w letnie noce rozkłada się na kocu na dachu krużganka i podziwiał usiane gwiazdami niebo, nie zważając przy tym na przestrogi Strażników Wiedzy.

8. POMIESZCZENIE INTROLIGATORSKIE

Największe pomieszczenie na drugim piętrze Domu Zwojów przeznaczone jest do katalogowania i drukowania nowo nabytych ksiąg i zwojów. Wykonywana jest tu również większość prac introligatorskich. Pokój ten zajęty jest w głównej mierze przez cztery duże stoły warsztatowe, na których znajdują się sterty przeróżnych ksiąg i zwojów. W ciągu dnia przybywa tutaj zazwyczaj jeden mnich i przynajmniej dwóch kapłanów. Nocą jest to rzadko odwiedzany przez patrole Strażników Wieży.

9. WSCHODNI KRUŻGANEK

Jest to po prostu portyk łączący Dom Zwojów z Wieżą Tomiszczu. Wzdłuż południowego krańca Wschodniego Krużganka biegną cztery filary, umożliwiające przechodniom widok na zalesiony wewnętrzny dziedziniec. Każdy filar ozdobiono misternymi wolutami, spletającymi się z rzeźbionymi winoroślami, którymi udekorowana jest spódnia powierzchnia dachu krużganka. W ciągu dnia na por-

tyku panuje spory ruch, gdy mnisi, kapłani i przyjezdni przemieszczają się w te i z powrotem z Domu Zwojów do Wieży Tomiszczu. W nocy, na dachu Wschodniego Krużganka stacjonuje zazwyczaj jeden Strażnik Wieży, po części dlatego, aby zapobiec ryzyku upadku Danaliego, gdy ten postanowi się nań wspiąć.

10. ZACHODNI KRUŻGANEK

Jest to prosty portyk identyczny jak Wschodni Krużganek, lecz mniej uczęszczany. Łączy Wieżę Tomiszczu z zachodnim murem świątyni. Kilka drewnianych ławek do czytania czyni zeń cichy zakątek, idealny do kontemplacji. Wieczorami jest rzadko odwiedzany, gdyż kapłani i mnisi korzystają przeważnie z cichszego odosobnienia. W nocy, na dachu Zachodniego Krużganka stacjonuje zazwyczaj jeden Strażnik Wieży, do którego można się dostać, wspinając się po gałęziach pobliskiego drzewa.

11. WEWNĘTRZNY DZIEDZINIEC

Na wewnętrznym dziedzińcu znaleźć można palmy betelowe, lśniące niebieskolistce, sztywne niczym strzały zmierzchochrzewy, pnączopodobne helmowe ciernie, wygięte hieksle, przysadzyste laspary, górujące fandary, kolczaste pinie, gigantyczne jazodrzewy, a nawet pojedynczy przejrysty dąb dzwonczkowy, przeszczepiony z gwieźdnego drzewa Cormanthoru. Pod drzewami rośnie jeszcze szersza gama kwiatów, krzewów, paproci i innych roślin. Asortyment gatunków jest większy, od tego jaki można normalnie znaleźć w naturalnym środowisku na tak niewielkim obszarze. Wszystkie rośliny są rodzime dla Dolin lub Cormanthoru. Mimo iż wyznawcy Ogmy nie mogą równać się z kapłanami Chauntei, wiedza wystarczająco wiele o tym, jak dbać o florę. Większość kapłanów oraz mnichów spędza każdego dnia na zewnątrz kilka godzin, pielęgnując ich zalesiony ogród.

Przez ścianę lasu wije się labirynt wąskich ścieżyn, łączących ze sobą krużganki, Dom Zwojów oraz Sadržawkę Refleksji. Pod każdą polaną drzew znajdują się niewielkie altany, zaś przy sadzawkach stoją drewniane ławki, dając okazję do spokojnej kontemplacji, pisanie oraz przygodnej lektury. Zbudowany przez inżyniera Gondara system ukrytych pomp sprawia, że znajdująca się tu sieć malutkich strumyków przeplata się ze ścieżkami wewnętrznego dziedzińca.

Klika dzikich tressymów schroniło się tu, po tym jak cormyrscy kupcy przywieźli je do Głębokiej Doliny z Eveningstar, aby sprzedać je na Wielkim Rynku. Obrali sobie za nowy dom teren wewnętrznego dziedzińca Liści Nauki. Mieszkańcy świątyni uwielbiają je, a poza tym stworzenia potrafią zaalarmować ich, gdy któryś z przyjezdnych uczyni coś podejrzanego lub podczas rzadkich wydarzeń, kiedy intruz zechce dostać się do środka wspinając się po świątynnych murach.

Zarówno w nocy jak i w dzień, dziedziniec patrolowany jest przez dwójkę Strażników Wieży i mówi się, że jest to jedna z najprzyjemniejszych zmian, jakie straż może mieć w całych Dolinach.

12. SKŁAD NARZĘDZI

Na pierwszym piętrze Domu Mnicha, w północnej części budynku, mieszkańcy świątyni składują ogrodowe przybory oraz inne narzędzia, niezbędne do konserwacji świątynnego terenu i budynków. Z rzadka przebywa w nim wizytujący patrol.

13. KOMNATA GOŚCINNA

Chociaż nominalnie jest to komnata przeznaczona dla honorowych gości, w praktyce, znajdujący się w Domu Mnicha pokój służy za kwatery sierzantowi Straży Wieży. Umeblowany jest podobnie jak kwatery kapłanów (patrz obszar 6). Przez większość nocy można tu spotkać sierżanta Mourna Deepwooda, lecz pozostali strażnicy rzadko odwiedzają to pomieszczenie.

14. KWATERY MNICHÓW

Drugie piętro Domu Mnicha służy zarówno za sypialnię, jak i salę treningową. Każdy z jego mieszkańców posiada jeden siennik, który zwija każdego poranka przed ćwiczeniami. Podłogę tego pomieszczenia pokrywa siano, a na ścianach wiszą proste treningowe bronie – dragi, kamy, lekkie kusze, maczugi, nunchaku, sianghamy oraz sztylety. W nocy pomieszczenie zajmują śpiący mnisi, zaś wczesnym rankiem ćwiczą w nim codziennie Dzieci Biernego Głosu. Poza tym

odwiedza je niewiele osób, poza okazjonalnymi patrolami straży.

15. WIEŻA TOMISZCZY: PIĘTRA PEŁNE PÓŁEK

Pierwsze, trzecie i piąte piętro Wieży Tomiszczy znane są pod nazwą Piętra Pełne Półek. Każde z nich posiada metalowe, kręte schody, prowadzące do góry przez dziurę pośrodku podłogi (z wyjątkiem pierwszego piętra), aż do kolejnej dziury na środku sufitu. Pozostałą część pomieszczenia zajmują kolejne rzędy półek na książki, wznoszące się na wysokość 4,5 metra. Przy każdej z nich stoi drabina, dzięki której mieszkańcy świątyni mogą osiągnąć znajdujących się najwyżej pozycji. Na szczycie każdej półki stoi skrzynia wypełniona starannie skatalogowanymi welinowymi arkuszami – są to fragmenty legendarnego *Indeksu Danaliego* (kopie wszystkich, składających się na *Indeks* arkuszy, które ukończono przez ostatni dekadzień, przechowywane są również w Wieży Wschodzącego Księżyca w Highmoon). W ciągu dnia zarówno kapłani, jak i patroli Dzieci Biernego głosu, regularnie odwiedzają te pomieszczenia. W nocy spotkać tu można jedynie, będące na obchodzie, grupki mnichów.

Najniższa Podłoga Pełna Półek posiada mniejszy zbiór pozycji te powyżej. Z owego pomieszczenia do Wschodniego i Zachodniego Krużganka prowadzą dwoje drzwi zrobione ze zmierzchodrzewu. Nocą zaryglowane są przy pomocy zasuw również wykonanej z tego drewna.

16. WIEŻA TOMISZCZY: CZYTELNIANE PODŁOGI

Drugie, czwarte i szóste piętro Wieży Tomiszczy znane są pod nazwą Czytelnianych Podłóg. Każde z pięter zawiera metalowe kręte schody, prowadzące do góry przez dziurę pośrodku podłogi, aż do kolejnej dziury na środku sufitu. Pozostałą część podzielono na cztery komnaty oraz korytarz w kształcie krzyża. Pod każdą ze ścian, nawet pod tymi wewnątrz Czytelni, poustawiane są półki z książkami, wznoszące się na wysokość 4,5 metra. Przy każdej z nich stoi drabina, dzięki której mieszkańcy świątyni mogą osiągnąć najwyżej położonych pozycji. Na szczycie każdej półki stoi skrzynia wypełniona starannie skatalogowanymi welinowymi arkuszami, stanowiącymi fragmenty legendarnego *Indeksu Danaliego*. Pośrodku każdej Czytelni stoi drewniany stół z kilkoma krzesłami. Goście biblioteki prowadzeni są do jednej z Czytelni, gdzie mogą zapoznać się ze stosownymi arkuszami *Indeksu*, by następnie wypożyczyć żadaną księgę do dalszych studiów. W ciągu dnia zarówno kapłani, jak i patroli Dzieci Biernego głosu, regularnie odwiedzają te pomieszczenia. W nocy spotkać tu można jedynie, będące na obchodzie grupki mnichów.

17. WIEŻA TOMISZCZY: DACH

Wieża Tomiszczy składa się z niewielkiej komnaty oraz prowadzących w dół krętych schodów. W pomieszczeniu dominują różne niemagiczne relikty poświęcone Wiążącemu. Komnata ta służy mieszkańcom świątyni podczas ich posługi za prywatną kaplicę.

W pokoju znajdują się drzwi prowadzące na balustradę, skąd rozciąga się widok na Highmoon. Na szczycie komnaty znajduje się iglica wystająca około 9 metrów w górę. Dzień i noc na balustradzie pełni straż dwoje Strażników Wieży. Mogą stąd bez trudu wysłać przy pomocy piszczałek sygnał z prośbą o posiłki do Wieży Wschodzącego Księżyca lub położonych niżej Baraków Władcy.

WŁAMYWANIE SIĘ

Większość ludzi uważa, że do osławionej biblioteki Liści Nauki łatwo się dostać, pukając po prostu do frontowych drzwi i czekając na wypuszczenie przez jednego z rezydujących tam kapłanów. Koszt wypożyczenia księgi w archiwach świątyni jest dla większości osób wygórowany, więc zawsze znajdzie się ktoś gotów zaryzykować dokonania kradzieży.

Osoby, próbujące naruszyć świątynne bariery lub zinfiltrować teren kompleksu, szybko odkrywają, że cała budowla znajduje się wewnątrz obszaru działania zaklęcia *poświęcenie* połączonego z czarem *sfera prawdy*, sprawiając że nieszczerze deklaracje wiary w nauki Wiążącego są dużo łatwiejsze do wykrycia. Na zewnętrznych i wewnętrznych murach świątyni wyrzyto różne runy. Większość z nich jest niemagiczna, lecz kilka działa jak *glify strzeżenia*, które uruchamiane są

przeważnie osoby chcące przedostać się przez mur lub próbujące przejść chroniony obszar bez wypowiedzenia odpowiedniej frazy. *Glify* znajdujące się na zewnętrznych murach oraz łatwo dostępnych miejscach zazwyczaj wyzwalają czar *powodowanie strachu* lub *wstrzymanie osoby*. Te na terenach biblioteki, dozwolonych wyłącznie dla kapłanów, mogą uruchamiać zaklęcie *ślepoty/głuchoty* lub *wstrzymanie osoby*, jeżeli osoba nie wypowie odpowiedniego hasła. W przypadku gdy intruzi wznicią alarm, za pomocą zwykłego dźwięku piszczałek (które w dużych ilościach ozdabiają całą świątynię) wzywane są posiłki z pobliskiej Wieży Wschodzącego Księżyca, a nawet grupa Strażników Highmoon z położonych za wzgórzem baraków.

Infiltracja Liści Nauki jest szczególnie kłopotliwa ze względu na bliskość żyjącej ze sobą społeczności. Jednym ze sposobów może okazać się dołączenie do Strażników Highmoon z nadzieją na przydział do Straży Wieży, co jednak może trwać miesiącami. Nawet wówczas plan może się nie powieść, gdyż większość zmian w Liściach Nauki przypada starszym członkom Straży. Kolejnym sposobem może być przebranie się za elfa z okolic Semberholme. Czasami przedstawiciele Smukłego Ludu wymykają się późną nocą z pobliskich lasów, chcąc uniknąć uciążliwości dostania się do Highmoon, jakimi są zgiełk i harmider codzienności miasta i pukają o północy do drzwi świątyni. Z powodu tego typu różnic kulturowych, Danali poinstruował duchownych, aby wpuszczali elfów o każdej porze. Z tego powodu istnieje prawdopodobieństwo, że zmęczony strażnik zapomni zażądać od nocnego gościa złożenia przysięgi Wiążącemu lub przysięnie zamiast odpowiednio nadzorować wizytę. Marzeniem wielu przyszłych złodziejasków jest wkradnięcie się do lochów pod Wieżą Wschodzącego Księżyca i dostanie się do świątyni poprzez dawno zapomniany tunel. Jednakże, jeżeli takie przejście w ogóle istnieje, to do tej pory nikt go nie odkrył.

PRZYSTOSOWANIE ŚWIĄTYNI DO GRY

Świątynie Oghmy spotkać można w wielu dużych i w stosunkowo znacznej liczbie mniejszych miast. Liście Nauki da się bez trudu przenieść do tych miejsc, zmieniając po prostu imiona mieszkańców na odpowiednie dla danego regionu. Świątynię można również łatwo przekształcić w położone w dziczy opactwo, jednak w takim wypadku powinno się znacząco zwiększyć jego obronę, chociażby poprzez umiejscowienie budowli wewnątrz większego kompleksu, obsadzonego przez wielu obrońców.

Liście Nauki można również bez problemu zastosować jako przybytki innych religii, szczególnie tych o bardziej naukowym podejściu. Wszystkie zamieszczone powyżej opisy dotyczące pozostałych miejsc, można wykorzystać w przypadku świątyni innej wiary. Zmienić po prostu charakter, ulubione bronie oraz dogmat. Jeżeli świątynia położona jest na dzikich obszarach lub poświęcona jest mniej dobrotliwemu bóstwu, zastąp również zaklęcie *glif* jakimś bardziej zabójczym czarem. Jeżeli religia charakteryzuje się chaotycznym usposobieniem, zamień mnichów na łotrzyków lub wojowników.

Azuth: Patron Magów nakazuje swym kapłanom gromadzenie i archiwizowanie wszelkiego rodzaju zaklęć, tak by żadne dzieło Sztuki nie przepadło w razie śmierci lub zniknięcia czarodzieja. Świątynia staje się więc skarbnicą wiedzy tajemnej i drogocennych czarów, z godną tych skarbów ochroną. Zastąp Dzieci Biernego Głosu czarodziejami i zaklinaczami, z których część stanowić będą mistyczni wyznawcy.

Deneir: Liście Nauki mogą służyć za świątynię Władcy Wszystkich Glifów i Obrazów praktycznie bez żadnych zmian. Zastąp po prostu Dzieci Biernego Głosu bardziej wojowniczymi członkami Obrońców Uporządkowanej Drogi.

Milil: Liście Nauki mogą również służyć za świątynię Pana Pieśni. Ogranicz zawartość biblioteki do poematów, pieśni i elokwentnych przemówień, a także zastąp Dzieci Biernego Głosu wojownikami, paladynami oraz bardami z Harmonijnego Kolegium.

Shar: Świątynie Pani Nocy skrywają wiele sekretów Cienistego Splotu i chronione są przez mnichów z zakonu Ciemnego Księżyca. Budowla staje się więc posępną, spowitą w ciemnościach forte-

ca, po której nocami grasują cienie oraz inne potworności zrodzone z materii cienia.

Waukeen: Niektóre świątynie Przyjaciółki Kupców działają jako domy kontraktowe, gdzie przechowuje i archiwizuje się rachunki ze sprzedaży, akta, testamenty oraz umowy, w celu dążenia do usystematyzowania handlu. Zastęp Dzieci Biernego Głosu oraz Straż Wieży wynajętymi najemnikami i ogranicz dostęp do świątyni tylko tym osobom, których interesy wymagają dostępu do konkretnych fragmentów dokumentacji.

ANGAŻOWANIE GRACZY

Liście Nauki mogą stanowić ważne źródło pomocy dla postaci pochodzących z Dolin, zachodniej Sembii lub północnego Cormyru. Początkowo świątynia może służyć za skarbnicę informacji dla postaci szukających przygód w okolicy, zapewniając dostęp do dość dokładnych map, prowadzących do częściowo zbadanych lochów oraz do ksiąg czarów dla rozpoczynających swą awanturniczą karierę czarodziejów. Później postacie mogą sprzedać tu znalezione w zakurzonych kryptach lub opuszczonych posiadłościach księgi lub wymienić je na użyteczne zwoje. Mają również możliwość wykorzystać zasoby świątynnej biblioteki do poszerzenia swej wiedzy o sojusznicznych lub wrogich grupach, z którymi skrzyżowały się ich ścieżki, takich jak Kult Smoka lub Harfiarze. Wreszcie, postacie mogą zostać powołani wplątane w niebezpieczeństwo, jakie Liściom Nauki grozi ze strony illithidów z Oryndoll, będąc świadkami rosnącej powoli liczby tajemniczych ataków, które postawią siły obronne w stan wzmożonej aktywności i osłabiają rolę jaką ma odgrywać świątynia.

FALSZYWA MAPA

Wiążący nalega, aby jego kler sprzedawał tylko dokładne kopie map, a jeżeli są one nieścisłe, powinny być jak najbliższe rzeczywistości. Późnym popołudniem, członek Kompanii Srebrnego Szybu odkrywa starą mapę wetkniętą pomiędzy kartami wypożyczonego do dalszych studiów woluminu. Uda mu się ją schować za koszulę, po tym jak eskortujący go starszek zdrzemnął się podczas pełnienia swych obowiązków. O świcie następnego dnia, Kompania Srebrnego Szybu wyrusza śplądrować zaginione elfie miasto Tsonryl, położone w lasach na północ od Highmoon i na wschód od Jeziora Sember.

Wieści docierają do Danaliego dopiero następnego popołudnia, gdy pijany członek kompanii wsuwa "znalezisko" tawernianej dziewczyny w gospodzie Dąb i Włócznia. Uczony Ojciec natychmiast wynajmuje pierwszą grupę awanturników jaką może znaleźć do pogoni za Kompanią Srebrnego Szybu. Danali tłumaczy, że mapa jest starą fałszywką sporządzoną stulecia temu do zwabiania poszukiwaczy przygód na śmierć w samym sercu Mrocznej Straży i jej obecność między stronicami księgi przeoczono podczas katalogowania. Dopuszczenie do tego, że opuściła mury świątyni, zważywszy nawet na fakt iż została skradziona, jest w oczach Wiążącego grzechem, który musi zostać natychmiast zmaszany poprzez ostrzeżenie pechowych złodziei o grożącym im niebezpieczeństwie (to, czy usłuchają tych ostrzeżeń, nie jest już zmartwieniem Danaliego). Oczywiście, jako że świątynia nie posiada prawdziwej mapy Mrocznej Straży, Danali będzie niezwykle wdzięczny i odpowiednio nagrodzi bohaterów, jeżeli pokuszą się oni o sporządzenie takowej podczas pościgu.

NOCNI ZŁODZIEJE CZARÓW

Pomimo szeroko rozpowszechnionych informacji, mówiących że pośród murów Liści Nauki nie ma żadnych tomów wiedzy tajemnej, zawsze znajdują się czarodzieje, którzy uważają podobne plotki jedynie jako dowód na to, iż wewnątrz zwieńczonej iglicą wieży Liści Nauki ukryte są wszelkiego rodzaju księgi magiczne. Ostatnio pojawiła się pogłoska, że Danali uczynił wyjątek dla kolekcji magicznych tomów, zgromadzonych przez nieżyjącego już Rhauntidesa, pomimo istnienia prawdziwszych opowieści, mówiących, że dziedzictwo mędrca leży obecnie gdzieś w lochach pod Wieżą Wschodzącego Księżyca. Bohaterowie dowiadują się przypadkowo o planowanej próbie infiltracji, której chce dokonać znany zaklinacz/lotrzyk z Saerloon. Zyskują przy tym sposobność pokrzyżowania jego planów. Jeżeli zdołają tego dokonać, Danali wynajmie ich jako uzupełnienie

strażników strzegących wieży. W przeciągu następnego dekadnia, nie mniej niż dwunastu nie mających ze sobą nic wspólnego czarodziejów lub ich agentów, próbuje wykraść kolekcję Rhauntidesa z Liści Nauki.

CIENISTY ATRAMENT

Chociaż w zbiorach Liści Nauki próżno szukać ksiąg, które zawierają wiedzę tajemną, ich treść może być dla czytającego niebezpieczna. Kilka dni temu świątynia otrzymała od Rodu Ithivisk z Selgaunt przesyłkę z książkami, w ramach zapłaty za sporządzenie kilku umów, które ustanowiły przymierze handlowe pomiędzy sembijskimi rodami kupieckimi, a handlarzami Rodu Silverhand z Highmoon. Wśród sprawozdań z umów handlowych oraz notatek z życia codziennego datowanych na więcej niż stulecie temu, znalazła się, dawno zapomniana, niewielka książeczka. Tomik o tytule *Pieśni Zgorzkniałego Serca* zawierał mroczne i melancholijne pieśni autorstwa Esvele Ithivisk, zmarłej dawno temu stryjecznej babki obecnego patriarchy rodu. Podczas katalogowania dzieł Esvele, jeden z kapłanów przekartkował pobieżnie książkę, po czym pokazał ją Jhennie Iliathor, aby zasięgnąć opinii bardki. Jhenna zgodziła się z nim, uznając książkę za nic nadzwyczajnego, po czym dzieła Esvele bezzwłocznie skatalogowano, odłożono na półkę i zapomniano o nich.

Jednak Jhenna i kapłan nie zdawali sobie sprawy, że oboje zostali zarażeni kontaktową trucizną nadnaturalnego pochodzenia, znaną jako *cienisty pomiot*. Znajdowała się ona, nie aktywna wewnątrz atramentu, którym napisano książkę. Zachęcona obietnicami Shar, Esvele spreparowała zatruty atrament, jako pułapkę dla kochanka który ją odrzucił w nadziei, że będzie cierpieł równie mocno jak ona, gdy przeczyta o jej mękach. Intryga Esvele nie zebrała jednak owoców, gdyż jej były kochanek zginął na morzu zanim zdążyła przekazać mu książkę. Stara Ithivisk zmarła niedługo potem z powodu wyniszczającej choroby, zaś jej poezja została odłożona na półkę.

Cienisty pomiot wpływa jedynie na ciepłokrwiste stworzenia – rozdziela od nich w trakcie snu ich własne cienie. Każdej nocy o zmroku, ofiary zapadają w pełen cierpień sen, tracąc tymczasowo 1k6 punktów Siły. Nie można ich obudzić, aż do świtu. W tym czasie, ich cień zostaje przetransformowany w nieumarłą, grasującą po okolicy istotę o tym samym imieniu. Wszystkie udane ataki przeciw cieniowi, odbijają się krwawymi ranami na prawdziwym ciecie ofiary, zadając jej odpowiednią liczbę obrażeń. Jeżeli cień zostanie w jakikolwiek sposób zniszczony, ofiara umiera. Kiedy Siła ofiary zostanie zredukowana do 0, umiera, zaś cień zyskuje własną wolę. Codzienne rzucanie czarów *mniejse odnowienie* i *odnowienie* pozwala utrzymać ofiarę przy życiu poprzez przywrócenie punktów Siły, nie kończy jednak niszczącego działania *cienistego pomiotu*. Tę siejącą spustoszenie truciznę można powstrzymać tylko poprzez rzucenie zaklęcia *ochrona przed negatywną energią* i *neutralizacja trucizny*. Wiedza ta znana jest jednak tylko niektórym wyznawcom Shar.

Następnej nocy po przybyciu książki, Jhenna i kapłan zapadają na chorobę i nie można ich dobudzić. W tym samym czasie ich cienie zaczynają prześladować mieszkańców świątyni. Danali niszczy cień kapłana, zanim zdaje sobie sprawę z tego, jaka łączyła go z ofiarą, powodując śmierć duchownego. Zdawszy sobie sprawę z niebezpieczeństwa, Danali rozkazuje wszystkim mieszkańcom opuszczenie świątyni, zostając sam ze swą ukochaną. Proces ten powtarza się przez siedem kolejnych dni, w ciągu których Jhenna staje się coraz słabsza, a Danali nie potrafi znaleźć lekarstwa. Wreszcie, pewnej nocy ktoś uruchamia niektóre z *glifów strzeżenia*. Danali widzi jak kilka postaci znika w ciemnościach. Wiedząc, że w świątyni nie ma ani podstarzałych kapłanów, ani Strażników Wieży, Uczony Ojciec wynajmuje grupę odważnych awanturników, którym ufa na tyle, aby powierzyć im ochronę świątyni przed intruzami oraz zadanie odpierania ataków cienia, jednocześnie nie niszcząc go. Następnie zamyka się w świątynnej bibliotece, desperacko próbując odnalezienia lekarstwa. Danali nie ma pojęcia, że intruzi są mnichami z zakonu Ciemnego Księżyca, którzy zostali wysłani przez ich mroczną panią do odzyskania od dawna utraconej książki, uznawanej przez oddanych Shar za święty tekst. Powracają oni kolejnej nocy, tym razem przygotowani na działanie świątynnych barier i wdają się w walkę z bohaterami na terenie Liści Nauki. Jeżeli postaciom graczy uda się ustalić czego

poszukują napastnicy lub śledzić ich aż dotrą do swojego mistrza, Danali zyska nadzieję na odkrycie trującego sekretu książki i wyleczenie swej ukochanej.

O AUTORZE

Eric L. Boyd to nazwisko dobrze znane wśród fanów Krain, dzięki wkładowi w poprzednią i obecną edycję settingu. Eric jest współautorem *Wyznań i Panteonów*, oraz autorem opisu grup etnicznych ludzi oraz podras krasnoludów w podręczniku *Rasy Faerunu*.

wersja polska

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik

Tłumaczenie: Piotr "Cahir" Wiankowski

Redakcja: Adam "iron_master" Janik

Obróbka grafiki: Adam "iron_master" Janik

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