

ROZSZERZENIE SIECIOWE DO PODMIROKU

LOCHY PODMIROKU

Podmrok to rozległy obszar pełen niebezpiecznych miejsc, zarówno naturalnych, jak i utworzonych. Te dzikie obszary obejmują różnorodnych mieszkańców i są doskonałymi lokalizacjami do poprowadzenia przygód. Niektóre z nich są szczególnie warte uwagi. Te opisane poniżej zawierają zalążki przygód, lecz możesz je przekształcić tak, jak uważasz za stosowne. Sekcja Częściowo Oznaczone Lochy przedstawia dwa bardziej rozbudowane miejsca, do których dołączono mapy.

Górmrok

Górmrok jest miejscem dość gęsto zaludnionym i dobrze zbadanym, lecz istnieją wciąż miejsca, których nie poznał niemal nikt, poza ich mieszkańcami. Jednym z nich jest Szkoła Pokutników.

szkoła pokutników

Dziewięć małych grup, składających się z czterech lub pięciu pobożnych wyznawców Ilmater'a zebrało się tutaj, aby rozpowszechnić pośród mieszkańców Podmroku dogmaty trwania w cierpieniu. Utrzymują swoją enklawę w Górmroku, skąd obiecują specjalną łaskę ich bóstwa każdemu, kto zacznie kroczyć jego drogą.

Dolmrok

Dlaczego inteligentne istoty, posiadające choć odrobinę rozsądku, wybierają życie w tak nieprzyjaznym środowisku? Niektóre rasy żyją tu od wielu pokoleń, więc Dolmrok jest dla nich domem. Inne istoty osiedlają się w nim dla osiągnięcia korzyści, zapewnianych przez unikalne właściwości magiczne, rzadkich rud metali lub schronienia przed zniechęcającym słońcem. Niektórzy widzą pobyt w Dolmroku jako tymczasowe rozwiązanie problemu, albowiem obszary martwej magii i nieprzyjazne terytorium mogą być idealną kryjówką dla przestępców.

Krasnoludy tarczowe były znane z zakładania tymczasowych kopalni w Dolmroku, by móc wydobywać szczególnie cenne kruszce z trzewi ziemi. Dla szukających wiedzy lub skarbów archeologicznych Dolmrok jest niezwykle kuszący, ponieważ leżą tutaj pozostałości antycznych imperiów Netherilu i Imaskaru. Niektórzy pozostają w tym nieprzyjaznym miejscu, ponieważ mają ku temu osobiste powody lub kieruje nimi określona filozofia.

Oczywiście nie wszyscy żyją w Dolmroku z własnego wyboru. Kilkoro nieszczęśliwców znalazło się tutaj ponieważ zlekceważyli konieczność sprawdzenia, dokąd prowadzi *portal*, z którego skorzystali. Inni zostali wygnani ze społeczności Śródmroku, Górmroku

pozostali autorzy

Autor: Gwendolyn F.M. Kestrel

Redakcja: Penny Williams

Skład: Nancy Walker

Kierownik projektu: Christopher Perkins

Stworzenie strony: Julia Martin

Projekt strony: Mark A. Jindra

Projekt grafiki: Cynthia Fliege, Dee Barnett

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

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

Wszystkie postacie, nazwy postaci i cechy szczególne tychże są

znakami handlowymi należącymi do firmy Wizards of the Coast. Materiał ten jest fikcją. 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.

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

Odwiedź naszą stronę www.wizards.com/forgottenrealms

lub nawet świata powierzchni. Niektóre matrony drowów pozbywają się potencjalnie zagrażających ich pozycji podwładnych przez wysłanie ich do eksploracji lub grabieży w Dolmroku. Ocaleli zwiadowcy, powracający z misji w otchłani, mogą niespodziewanie odkryć, że stali się bardzo niewygodni dla opiekunek, które ich wysłały.

Kilka ras Śródmroku przeprowadza liczne najazdy na Dolmrok. Niektóre robią to z żądzą ekspansji, inne – ponieważ potrzebują bogactw mineralnych, nieliczne czynią to dlatego, że chcą czegoś dowieść. Grimloki i orogi często umieszczają w Dolmroku przedmiot próby dla młodych wojowników, gdy nadchodzi odpowiedni wiek, aby dowiedli, że są gotowi wejść w dorosłość. Typowa wersja takiego sprawdzianu polega na wysłaniu młodzieńca – czasem uzbrojonego jedynie w sztylet – z nakazem powrócenia z trofeum, świadczącym o jego kompetencjach i zdolnościach, które mogą przysłużyć się społeczności.

Różne inteligentne stworzenia stworzyły osady w Dolmroku. Społeczności te są dobrym obiektem do zbadania dla poszukiwaczy przygód.

Płaszczowce

Społeczeństwa płaszczowców skupiają się głównie w Schronieniu Płaszczowców i Szerokim Skrzydle. Te dwie, bardzo stare osady, są miastami wedle ich miary, choć ich populacja nie jest tak liczna, jak choćby wioska humanoidów ze świata powierzchni. Niemniej, osady te zaopatrują wspomniane istoty w to, czego potrzebują. Tutejsza architektura jest dziwaczna i niezrozumiała dla nie-płaszczowców. Poniżej opisano Szerokie Skrzydło; opis Schronienia Płaszczowców znajduje się w *Podmroku*.

SZEROKIE SKRZYDŁO

Społeczność ta liczy w przybliżeniu stu płaszczowców. Położona jest w wielopoziomowym kompleksie, składającym się z tuzinów połączonych ze sobą pieczar, które rozchodzą się promieniście od wielkiej groty. Z perspektywy płaszczowców główną zaletą Szerokiego Skrzydła jest komin ciepły.

W podłogach i sufitach głównej pieczary, bocznych przejść i innych komnat znajdują się liczne otwory wentylacyjne, przez które wpływa do pomieszczeń ciepłe powietrze, ogrzane przez wolno stygnące jezioro magmy, położone wiele mil głębiej. Unosi się przez nie gorące powietrze, ogrzane przez wolno stygnące jezioro magmy wiele kilometrów głębiej. Zimne, świeże powietrze przechodzi przez nieustannie otwarty *portal* (przepuszczający tylko materię nieożywioną) do Planu Żywiotu Powietrza.

Mieszające się ciepłe i zimne powietrze tworzy niezwykle, wiejące ku górze prądy – płaszczowce uwielbiają w nich szybować. Przepływy powietrza są źródłem dudnień słyszalnych w odległości wielu mil.

Nietypowe parę

Stare przysłowie mówi: "Jeśli myślisz, że coś jest niemożliwe, to zdarza się to w Dolmroku". Faktycznie, ciekawe osobliwości nie znają wielu, o ile w ogóle, ograniczeń w podziemnej krainie. Jedną z najbardziej specyficznych i nietypowych par jest illithid Ralayana zaprzyjaźniony z beholderem Tobuluxem. Obydwaj zostali wyrzuceni ze swoich społeczności, ponieważ żaden z nich nie podzielał moralnych i etycznych

zasad pobratymców – obaj są mają charakter neutralny dobry. Połączyli siły, aby zbudować własny dom w Dolmroku, gdzie mało kto ich prześladowa. Ralayan jest 9-poziomowym illithidzkim trenerem ciała, natomiast Tobulux tropicielem 3/mistrzem jaskiń 3.

DOM WYRZUTKÓW

Pomimo że Ralayan i Tobulux uciekli od ciągłych prześladowań ze strony pobratymców, wciąż muszą stawić czoła przejawom wrogości z każdej strony. Żaden illithid ani beholder nie chce mieć z nimi nic wspólnego. Inne społeczności patrzą na przedstawicieli ras dwójki wyrzutków ze strachem lub odrazą, dlatego nie proponują im gościny. Poza Podmrokiem mają jeszcze mniejszy wybór, ponieważ mieszkańcy powierzchni są skłonni zabić ich, gdy tylko znajdą się w zasięgu wzroku.

Dwójka stara się ze wszystkich sił znaleźć swe miejsce w Dolmroku. Migracje innych ras zmuszają ją do częstego przemieszczania się, więc nie posiadają niczego ponad to, co mogą przenieść.

Dridery

Tam gdzie są drowy, są także drowi wygnańcy. Dridery – na zawsze napiętnowani przez Lolth – często czają się na obrzeżach miast mrocznych elfów, tęskniąc za dawnym życiem. Są to jednostki ze społeczności drowów, porzucone przez rodzinę i przyjaciół, a także pozbawione domu i dorobku całego życia. Większość driderów to samotni myśliwi, nieustannie wędrujący w poszukiwaniu pożywienia. Niektórym jednak udało się utworzyć gwarantującą bezpieczeństwo społeczność.

ZAPOMNIANA WIOSKA

Ta społeczność driderów znajduje się niedaleko drowiego miasta T'lindhet. Tamtejsze mroczne elfy czują szczególny dyskomfort z powodu wyrzutków i nigdy o nich nie mówią – znaczna część driderów pochodzi właśnie z tego miasta. Niemal 25% drowów z T'lindhet, którzy osiągnęli 6 poziom nie zdała testu Lolth i została przemieniona w obrzydliwe wynaturzenia.

Dridery z T'lindhet wołają na siebie "Zapomniani" na cześć bohaterkiego rebelianta, który mienił się jako Zapomniany. Wielu z nich osiedliło się w Dolmroku w czymś na kształt obozowiska. Ich liczebność zwiększyła się gwałtownie, więc szybko znaleźli korzystny dla siebie sposób organizacji – osada jest teraz odpowiednikiem małej wioski.

Niedawno Zapomniani otrzymali nieco informacji i wsparcia od Wspólnoty Anarchistów Podmroku (patrz *Organizacje Podmroku* na stronie Wizards of the Coast, a także tłumaczenie na dnd.polter.pl). Jej przedstawiciel pokierował negocjacjami w sprawie paktu wzajemnego wsparcia pomiędzy driderami a grupą chityniaków. Zawarte porozumienie niedawno przekształciło się w plan wspólnego ataku na T'lindhet.

Drowy

Większość mrocznych elfów wybiera życie w wielkich drowich miastach Podmroku, gdzie spędza całe dnie na intrygach i obmyślaniu ambitnych planów. Niektórzy jednak odrzucają je, wiodąc życie samotników.

Czarci foliati Dolmrok

Dolmrok jest idealnym miejscem na rozpoczęcie inwazji kaorti. Nieszczelne *portale* do Odległej Dziedziny mogą zapewnić stabilne źródło dla ich torbieli.

WYROZCZNIA

Hijith (CZ kapłan Lolth 7/arachnomanta 1) twierdzi, że jest wyrocznią Pajęczej Królowej, która przez nią przemawia. Wśród innych drowów panuje opinia, że jest ona święta, chociaż szalona.

Rozmowa z Hijith to czynność bardzo nieprzyjemna, po części dlatego, że życie w samotności odzwyczaiło ją od kontaktów z innymi. Zapytana o przyszłość zaczyna wpatrywać się w pająki (które w dużej ilości przebywają w jej miejscu zamieszkania w Dolmroku) i modli się. Następnie szepcze do nich, obserwując ich ruchy podczas rzucania czaru *szpiegowanie*. Kiedy uzna, że zna odpowiedź, rozkazuje pytającej osobie połknąć żywego pająka.

Niektórzy petenci są tak ciekawi lub zdesperowani, że zjadają małe stworzenie. Ci, którzy nie spełnią polecenia, są bezceremonialnie wypraszani z jaskini, nie dostając odpowiedzi, po którą przybyli. Posłuszni Hijith otrzymują korzyści z jej wróżenia. Przepowiednie drowki są niezmiennie tajemnicze i często mają sens ukryty między wersami. Zawsze są bardzo dokładne, przynajmniej takie się okazują po czasie.

formity

Jedna kolonia formitów powoli i metodycznie zaczęła rozprzestrzeniać się po Dolmroku. Są względnie nowi na tym obszarze. Przybyli przez okresowo działający *portal*, który leży w centrum ich niedawno założonego roju. Nie wiedzą o nim za wiele i nie rozumieją niebezpieczeństwa związanego z położeniem *portalu* tak blisko królowej.

RÓJ FORMITÓW W DOLMROKU

Kolonia składa się z 1 królowej, 6 myrmarchów, 5 nadzorców (zdominowane istoty: 1 drow, 1 duergar, 2 ludzi i jeden grimlok), 32 wojowników i 253 robotników. Podobnie do innych formitów, te również robią wszystko, by opanować otaczające je środowisko i istoty.

zmierzchowce

Zmierzchowce żyją w niewielkich grupkach wewnątrz rozmaitych społeczności Dolmroku, wliczając w to miasta drowów i *svirfneblinów*. Niektóre kształtują autonomiczne zespoły, które wędrują, kierując się rozmaitymi celami.

KOMPANIA OŚMIU

Pewna grupa składająca się z dziewięciu zmierzchowców, z niezrozumiałych dla nikogo powodów, zaczęła zwać się Kompanią Ośmiu. W jej skład wchodzi dwóch bardów, jeden zaklinacz, dwóch iluzjonistów, dwóch tropicieli i dwóch druidów. Zgają ta podróżuje po rozległym Dolmroku pod pretekstem sporządzania map obszaru i badania pozaplanarnych *portali* i *wróć*, które prowadzą do i z tej części Podmroku. Zmierzchowce sprzedają niektóre ze swoich map Gildii Przewodników po Podmroku. Niekiedy udaje im się zasilić swoje przychody odrobiną skarbów. Bardowie grupy przekazują jej część pieniędzy, które zarabiają na pisaniu piosenek i poematów, inspirowanych własnymi przygodami lub nieszczęściami spotkanymi w Dolmroku. Można ich spotkać również w miastach Śródmroku i Górnmroku.

ludzie

Członkowie Tajemnej Gildii Silverymoon utworzyli *portal*, łączący ich siedzibę z odległą częścią Dolmroku. Poszukiwali odizolowanej przestrzeni, na której znajduje się zarówno sfera martwej magii, jak i obszar dzikiej magii. Drużyna czarodziejów i zaklinaczy gildii w końcu zlokalizowała miejsce odpowiadające tej specyfice. Jak udało im się stwierdzić, nie jest ono zamieszkałe przez żadne zwierzę lub robactwo o rozmiarze większym niż Drobny.

OBSZAR DOŚWIADCZEŃ TAJEMNEJ GILDII SILVERMOON

Wybrany przez gildię obszar ma około 1500 metrów kwadratowych, z czego mniej więcej 300 to obszar martwej magii, a 150 dzikiej magii. Kilka utworzonych za pomocą czarów *ścian kamienia*, zabezpiecza ten sektor przed wtargnięciem podróżnych.

Wzniesiono tu rozmaite budynki, rozmieszczone na podobieństwo uczelni: obszary dzikiej i martwej magii otoczono rozległymi laboratoriami, a pozostałą przestrzeń przeznaczono na kwatery mieszkalne. Gildia gwarantuje obecność kapłanów (między 5 a 7 poziomem), posiadających odpowiednie umiejętności, zobowiązanych tworzyć dla badaczy jedzenie i wodę. Zapewniają także leczenie, które może być konieczne z powodu nieudanych eksperymentów lub innych, bardziej przyziemnych wypadków.

Rozważni badacze płacą 1000 sz tygodniowo za przywilej bezpiecznego studiowania w tym specjalnie przygotowanym środowisku.

illithidy

Niektórzy z łupieżców umysłu trzymają się starych tradycji. Illithidy te czczą *Ilsensine*, jednocześnie opiekując odejście innego bóstwa swojego panteonu – *Maanzecorian*.

PEN'SERRE

Imię tej społeczności illithidów tłumaczy się w przybliżeniu jako "Miejsce Zamyślenia i Nauki". Tutejsi łupieżcy umysłu żyją w zgodzie z Dogmatem Oczekującego, który skupia się na cierpliwym gromadzeniu faktów i starannym planowaniu, z uwzględnieniem wszystkich okoliczności. Badacze zajęci są analizowaniem rozchodzących się wiadomości o śmierci *Maanzecorian* i tym, jak to wydarzenie wpłynie na ich rasę. Niewielkie grupy bardziej ezoterycznych myślicieli zastanawiają się, czy *Ilsensine* może spotkać podobny koniec i jakie mogą być następstwa śmierci jedyne bóstwa Illithidów.

W ramach swoich prac badacze z *Pen'Serre* dążą do zlokalizowania, odzyskania i zabezpieczenia pozostałości z obszernej biblioteki *Maanzecorian*. Jakkolwiek niewiele wiadomo o tym bóstwie, wszystko wskazuje na to, że miało ono zgubne pragnienie, by poznać wszystko. Z tego powodu zbierał on książki, dotyczące wszelakich tematów w każdym języku. Wiele z nich było zapisanych *qualith* – illithidzkim pismem, po części opartym na zmyśle dotyku. uzupełnianych tekstem i szkicami w formie najlepiej znanej illithidom.

Po śmierci bóstwa liczne frakcje napadały na bibliotekę, rozpraszając tamtejsze zbiory w multiwersum. Odzyskiwanie ksiąg może okazać się trudnym wyzwaniem dla kontemplujących illithidów.

koboldy

Grupa piętnastu niepospolitych koboldów, z których każdy posiada przynajmniej pięć poziomów, koczowniczo podróżuje przez Dolmrok. Członkowie bandy praktycznie czczą potężną istotę zwaną Łuskowym Pięknem, którą uważają za awatara swojego boga.

POSZUKIWACZE ŁUSKOWEGO PIĘKNA

Łuskowe Piękno to w rzeczywistości praworządna zła półsmoczyca/półnimfa zaklinacz 5. Bardzo lubi towarzyszące jej koboldy i stara się e chronić najlepiej, jak potrafi. Uważa je za coś w rodzaju wiernych jej zwierzątek domowych. Trzymanie ich z dala od niebezpieczeństw staje się jednak coraz trudniejsze, a to ze względu na prowadzone przez nią poszukiwania, mające na celu odnalezienie jej smoczego rodzica - kieruje ją to w coraz niebezpieczniejsze obszary.

Cała grupa wie, że jej ojcem jest niebieski smok *Vr'tark*. Niedawno poradziła się w tej sprawie kapłana, który rzucił czar *szpiegowania*,

aby pomóc ustalić miejsce przebywania rodzica. Zakłęcie wskazało, że zamieszkuje on obecnie obszar zwany Cmentarzyskiem.

W rzeczywistości kilka lat temu niebieski smok stał się wbrew swojej woli drakoliczem (patrz Cmentarzysko, rozdział 8 *Podmroku*). Jeśli Łuskowe Piękno dowie się, jak naprawdę wygląda sytuacja, może zacząć szukać poszukiwaczy przygód, którzy dadzą mu wieczny spoczynek.

władcy wód Dolmroku

Abolethy i kuo-toa rywalizują ze sobą o władzę nad akwenami Dolmroku. Pierwsi panują nad większością słodkowodnych wód i rzek, podczas gdy drudzy kontrolują przeważającą część słonych basenów. Stosunki pomiędzy dwoma rasami wahają się od przytłumionej wrogości do otwartej wojny.

HALOKLINY

W nielicznych miejscach, gdzie słodka woda miesza się ze słoną, ciecz taka staje się burzliwa i mętna. Obszary te, zwane haloklinami, to jednocześnie miejsca pokrywania się krain dwóch podwodnych ras. Taka sytuacja nieuchronnie prowadzi do wojny.

Abolethy zazwyczaj trzymają małą kadrę kuo-toa pod swoją kontrolą, za pomocą zdolności umożliwiających im zniewalanie innych istot. Czasem zdominowane stworzenie jest wysyłane z powrotem do swojej społeczności jako szpieg lub sabotażysta.

Ze swojej strony kuo-toa bezustannie napadają na abolethy, ze wszystkich sił mszcząc się za wyrządzone szkody. Grupy biczów pracują wspólnie przy tworzeniu siejących spustoszenie błyskawic. Obecność kuo-toa lewiatana (patrz rozdział 6: Potwory w *Podmroku*) jest wystarczająco skuteczną samoobroną zatrzymującą abolethy.

chytraki

Kilkoro godnych uwagi chytraków podróżuje w Dolmroku. Większość z nich ma reputację szaleńców.

JASNOWIDZ

Grrl Deepdelver (N druid 4/znawca poznań 3/podziemny znawca poznań 4) wędruje przez najniższe głębie Dolmroku. Każdemu, kogo spotka, oznajmia z radością, że jest "głęboko szukającym tego, czego nikt jeszcze nie poszukiwał" po to, aby "poznać ponownie to, co zostało zapomniane". Te fragmenty starożytniej przepowiedni posiadają wielorakie interpretacje. Grrl odrzuca powszechne przekonanie, jakoby słowa te miały związek z powrotem Podziemnego Imaskaru. Uważa, że są one związane z anihilatorami, o których słyszał tylko pogłoski i doniesienia z trzeciej ręki. Szuka okazji do ujżenia tych istot, a może nawet porozmawiania z nimi.

WIELBICIEL ROBACTWA

Vfush Słodkowodne Jezioro (ND druid 5/łowca 4/hodowca robactwa 3) podróżuje ze swoim towarzyszem, ogromnym karaluchem (patrz rozdział 6: Potwory w *Podmroku*). Ta niezależna chytraczka jest samozwańczą obrończynią i opiekunką robactwa Dolmroku. Posiada sporą bibliotekę książek i zwojów traktujących o insektach i pajęczakach. Trzyma je w *tomie wielu ksiąg* (patrz Rozdział 5: Ekwipunek i magiczne przedmioty w *Podmroku*) razem z wieloma katalogami robactwa Podmroku, a także licznymi dziennikami, w których spisała swoje szczegółowe obserwacje. Do tej pory odkryła 248 odrębnych gatunków, wliczając w to wiele niebiańskich i czarcich odmian. Twierdzi także, że odnalazła rodzaj nieumarłego karalucha.

nieumarli

Dla nieumarłych, którzy nie potrzebują jedzenia, wody ani powietrza, Dolmrok jest miejscem nieomal gościnnym. W tej części Podmroku są tak różnorodni i liczni jak grzyby na głębszych poziomach.

ŚMIERĆ, CHOROBA I ZNISZCZENIE

Ta trójka nieumarłych nawiedza jaskinie Dolmroku. Hamezaar (patrz Cmentarzysko w Rozdziale 8: Geografia w *Podmroku*) usiłował zwerbować ich pod swój sztandar, lecz nie byli tym zainteresowani.

Śmierć (PZ mężczyzna przerażające widmo) i Choroba (PZ kobieta mumia mnich 7) podróżują ze Zniszczeniem, znanym także jako Jessek (PZ mężczyzna beholder). Obecnie trójka poluje na anihilatory (patrz Rozdział 6: Potwory w *Podmroku*). Kiedy tylko jakiegoś odnajdą, beholder użyje swojego promienia z oka z *zauroczeniem potwora*, aby przejąć nad nim kontrolę.

Gdy już im się to uda, planują zapolować w niższych obszarach Podmroku na Ralayana i Tobuluxa (patrzy Nietypowe Pary wyżej) i zabić ich. Grupa nie żywi żadnej specjalnej urazy do illithida, jednak jeśli chodzi o Tobuluxa, Jessek uważa, że musi on zginąć, ponieważ jest wynaturzeniem – dobrym beholderem.

YUREK

Jedną z najbardziej kapryśnych i niebezpiecznych istot zamieszkujących Dolmrok jest nocna łowczyni Yurek. Z sobie znanych powodów podróżuje nieoświetlonymi, rzadko zamieszkałymi tunelami tej części Podmroku. Kiedy za pomocą swojej zdolności wyczuwania drgań wykryje jakąś istotę, przywołuje nieumarłych – zazwyczaj cienie – aby pomogły jej upolować zdobycz.

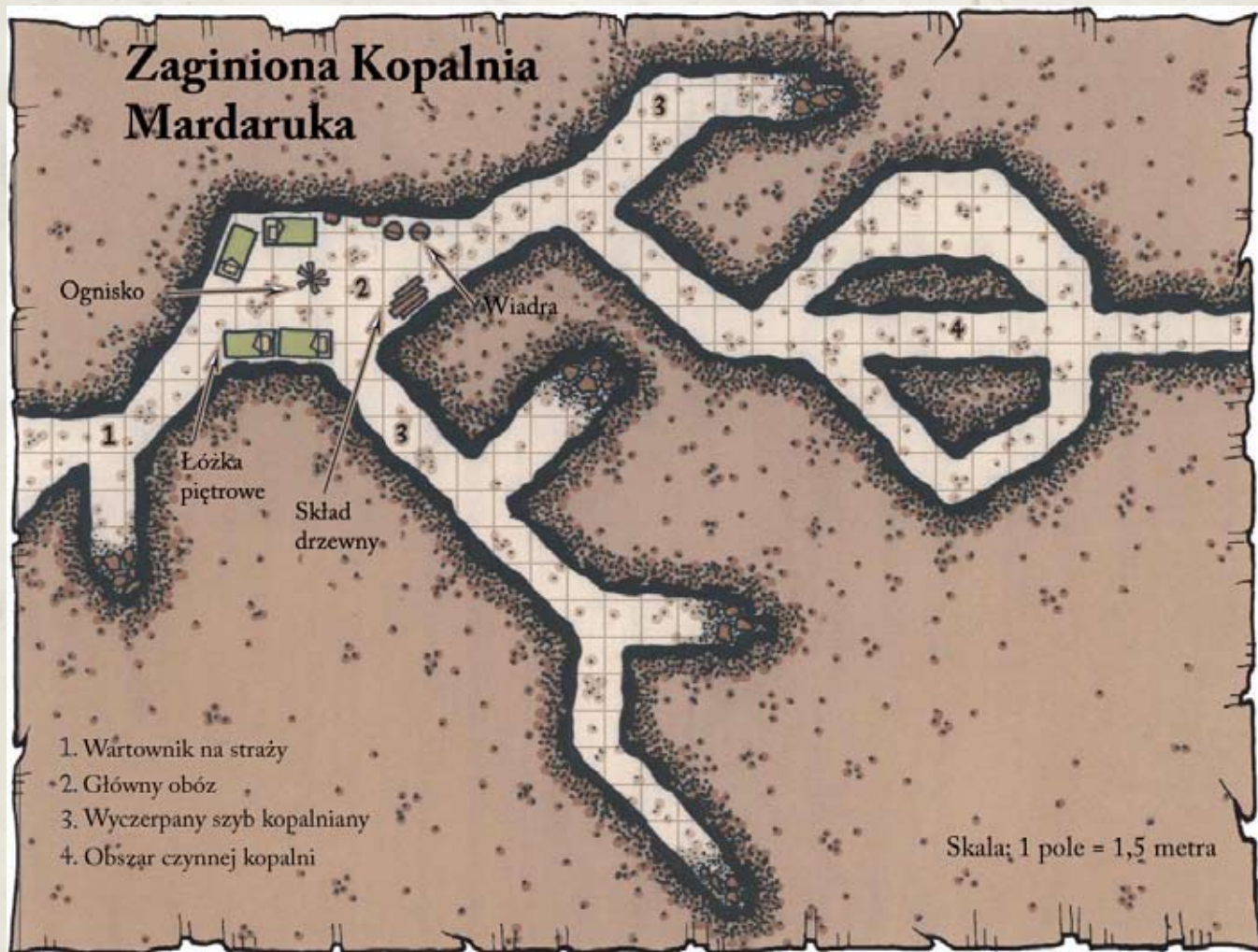
częściowo oznaczone lochy

Do poniższych obszarów załączono mapy. Jako MP możesz zaadaptować je, wedle potrzeb, do własnej kampanii. Każdy opis zawiera informacje ogólne o lokacji i kilku miejscach, pojawiających się na mapie. Możesz użyć opisanych miejsc spotkań, jednocześnie zapewniając inne obszary mapy własnymi pomysłami.

zaginiona kopalnia Mardaruk

Stare legendy mówią o okazałych złożach rudy adamantytu, którą tarczowe krasnoludy ze społeczności Mardaruk wydobywały w Dolmroku. Kilkoro z nich zdało sobie sprawę, że obszary te były jedną z ważniejszych podpór, które utrzymywały królestwo Xonathanur. Informacje zawarte dalej ujawni udany test Wiedzy bardów (ST 20) lub Wiedzy (lokalnej [Podmrok]) (ST 25). Wspomniane państwo upadło wiele wieków temu z powodu niekończących się wojen z goblinami. Niewielka liczba ocalałych tarczowych krasnoludów stała się Wędrowcami, skazanymi na wieczną tułaczkę. Wielu z nich opuściło Podmrok, wyruszając do świata naziemnego, aby odegrać wspomnienia. Ich kopalnie jednak zostały, nieeksploatowane i prawie nieznanne.

W ciągu kilku ostatnich dekad, tarczowe krasnoludy z osady w Zachodnich Ziemiach Centralnych wyczerpały kopalniane zasoby srebra i mithrilu w naziemnych wyrobiskach. Jej przywódcy zdali sobie sprawę, że stanęli przed poważnym problemem: bez głównego źródła dochodów, jaką była sprzedaż rud, mieszkańcy zdecydowali się przeprowadzić. Żaden członek społeczności nie mógł sobie wyobrazić,



że spadkobiercy Xonathanur znowu będą musieli błąkać się po świecie.

Krasnoludzki bard zaproponował rozwiązanie problemu przez odnalezienie zaginionej kopalni Mardaruk. Za sprawą wielu badań i poszukiwań zdesperowanym krasnoludom udało się ją zlokalizować. Większość starożytnych tuneli zawaliła się, lecz jeden odcinek ciągle nadaje się do eksploatacji. Krasnoludy niezwykle się ucieszyły – niewykorzystane źródło cennego metalu było w zasięgu ich ręki!

Tarczowi natychmiast utworzyli *portal* z ograniczonym użyciem, łączący Zachodnie Ziemie Centralne z pożądanym odcinkiem zaginionej kopalni Mardaruka. Następnie ustalili harmonogram pracy, którego się cały czas trzymają. Dwustronny *portal* otwiera się raz na dekadzie. Górnicy pracują w kopalni, robiąc zmianę co dziesięć dni, po których wracają do domu., gdy tylko przybędzie kolejna grupa. Mały kontyngent strażników zmieniający się w ten sam sposób zapewnia pracującym bezpieczeństwo podczas wydobywania cennej rudy metalu.

Górnicy są świadomi niebezpieczeństw, jakie istnieją w środowisku ich pracy, tak samo jak znaczenia kopalni dla społeczności. Nauczyli się już, że zło może występować pod niewinnym przebraniem. Dwa różne spotkania z pozornie przyjacielskimi podróżnikami o dobrym charakterze, zmieniły się w śmiertelne niebezpieczeństwo, kiedy zrzucili oni fałszywe przebrania i wykorzystali dobrotliwą naturę krasnoludów. Obecnie są one przesadnie ksenofobiczni, a każdy intruz na obszarze kopalni jest atakowany bez ostrzeżenia.

Wszystkie ściany w tym miejscu zostały wykute przez górników. Niedawno postawione drewniane podpory podtrzymują mniej stabilne sufit.

1. WARTOWNIK NA STRAŻY

Jest to jedyne miejsce łączące kopalnię z pozostałą częścią Podmroku. Przez cały czas stacjonuje tutaj czujny strażnik (kobieta wojownik 5, statystyki znajdziesz w Rozdziale 4: Bohaterowie Niezależni w *Przewodniku Mistrza Podziemi*). Jeśli usłyszysz jakikolwiek nietypowy dźwięk, zauważysz błysk światła lub wypatrzy intruza, woła swoich towarzyszy w obozie kopalnianym. (obszar 2).

2. GŁÓWNY OBÓZ

Tutaj w wolnym czasie odpoczywa dwoje innych strażników (tarczowy krasnolud wojownik 5). Zazwyczaj śpią lub siedzą przy ognisku w centrum pomieszczenia. Przy wschodniej ścianie znajdują się cztery dwupiętrowe łózka polowe. Wiadra rudy, kłody na podpory i różne produkty kopalniane są schludnie układane wokół ścian. Najbardziej godnym uwagi elementem pomieszczenia są para kamiennych filarów w jego północnej części. Do znajdującej się za nimi ściany prowadzi wydeptana ścieżka. To właśnie ta jej część jest *portalem*, który co dekadzie przenosi górników i owoce ich pracy do domu.

W czasie odpowiadającym nocy na powierzchni, robotnicy (ośmiu fachowców 8) odpoczywają w tym obozie.

3. WYCZERPANY SZYB KOPALNIANY

Tunele te były jednymi z tych, w których znaleziono żyłą adamantytu. Górnicy zaprzestali prac, kiedy ruda wydobywanego metalu stała się niewarta tego wysiłku.



4. OBSZAR CZYNNEJ KOPALNI

Sześciu krasnoludzkich górników (fachowiec 5) pracuje tutaj w czasie trwania ich dziesięciodniowej zmiany. Niedawno trafili na szczególnie bogate złoża adamantytu i są w trakcie eksploataowania go.

obóz oswobodzonych niewolników

Dwa dni temu Bractwo Anarchistów Podmroku zorganizowała rewoltę w mieście Śródmroku Undrek'Thoz, umożliwiając tym samym ucieczkę piętnastu svirfneblinom. Uwolnieni pośpiesznie udali się do jaskini na wschód, gdzie zaplanowano spotkanie z biegłym przewodnikiem po Podmroku, który miał wyprowadzić grupę na powierzchnię. Niestety, żadnego przewodnika tam nie było.

Wyzwoleńcy zastanawiają się, co teraz mają zrobić. Biegająca przez jaskinię podziemna rzeka dostarcza im w bród pitnej wody, jednak nie mają oni jedzenia i posiadają tylko prowizoryczną broń.

Kilkoro z nich wątpi w słuszność ucieczki. Wolą oni oddać się ponownie do niewoli w nadziei, że ich panowie okażą łaskę. Inni chcą przedrzeć się przez nachylone wzniesienie na północnym wschodzie, licząc na to, że poprowadzi ich na powierzchnię. Kolejna grupa uważa, że udanie się skierowanym w dół tunelem może być najlepszym sposobem na uniknięcie pościgu. Jeden svirfneblin zasugerował nawet podróż rzeką, której nurt biegnie przez południową ścianę jaskini. Ufa, że niewielkie umiejętności pływania podziemnych gnomów pozwolą im dotrzeć do bezpiecznego miejsca.

ZACHODNI TUNEL

Niewolnicy nie wiedzą, że przewodnik, z którymi mieli się spotkać, został zaskoczony i zabity przez przerażające widmo, przybyłe z zachodniego tunelu. Na tę chwilę dwa nieumarłe stwory okupują korytarz, czekając na więcej ofiar. Mapa pokazująca bezpieczną drogę na powierzchnię przez południowo-wschodni tunel wciąż znajduje się przy ciele przewodnika.

PÓŁNOCNO-WSCHODNI TUNEL

Północno-wschodni tunel jest nachylony w górę, lecz prowadzi bezpośrednio do społeczności grimloków Reeshov. Jej mieszkańcy zdecydowanie nie przywitają obcych z otwartymi rękoma.

POŁUDNIOWO-WSCHODNI TUNEL

Południowo-wschodni tunel prowadzi na dół i cechuje się licznymi rozgałęzieniami. Staranne podejmowanie decyzji przy każdym z nich prowadzi do bezpiecznego wyjścia na powierzchnię.

PODZIEMNA RZĘKA

Prąd rzeki biegnie przez wiele mil niezwykle głębokiego kanionu i ostatecznie wpada do Jeziora Pary, niedaleko społeczności beholderów.

O autorze

Gwendolyn F. M. Kestrel jest redaktorem w dziale Roleplaying Games R&D w Wizards of the Coast. Niedawno pracowała przy edytowaniu poprawionej wersji *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* i Księgi *Potworów*. Redagowała też *Czarci Foliał*, *Wyznania i Panteony*, *Krainy Wschodu* i *Magię Faerunu*. Miała swój wkład w napisanie *Księgi Wyzwań* i licznych artykułów w DRAGON Magazine. Często współpracuje przy tworzeniu strony Wizards of the Coast. Poza tym stworzyła stronę swojego męża, patrz www.andycollins.net.

wersja polska

Projekt tłumaczenia: Adam "iron_master" Janik

Tłumaczenie: Adam "iron_master" Janik

Redakcja: Zbigniew "hallucyon" Jasienica
Marek "Planetourist" Golonka

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