

Serwis internetowy



i jego subsystem

DnD.polter.pl

prezentują:

Piotr 'Rebound' Brewczyński

Pająk z Cormanthoru

Część II: Pajęczne Gniazdo

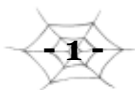
Podkład graficzny i ilustracje: Piotr 'Rebound' Brewczyński

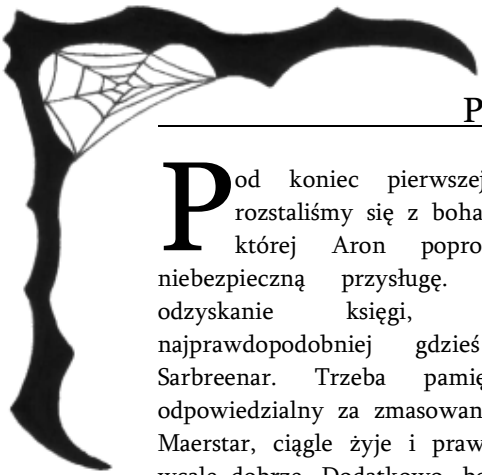
Warszawa 2005



„d20 system” i logo „d20 system” są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Ich użycie zgodne jest z warunkami d20 Licence. Dungeons & Dragons i Wizards of the Coast są znakami handlowymi Wizards of the Coast i użyto ich za pozwoleniem. Cały tekst niniejszej publikacji, za wyjątkiem odniesień do określeń pojawiających się w linii podręczników do *Zapomnianych Krain*, do których wszelkie prawa posiadają Wizards of the Coast, jest Otwartą Zawartością Gry w rozumieniu Otwartej Licencji na Gry w wersji 1.0a. Tekst Licencji znajduje się na końcu dokumentu.

Do gry niezbędny jest *Podręcznik Gracza* Dungeons & Dragons 3ed, *Podręcznik Mistrza Podziemi* Dungeons & Dragons 3ed i *Księga Potworów* Dungeons & Dragons 3ed wydane przez Wizards of the Coast [www.wizards.com]. Polskim wydawcą podręczników jest wydawnictwo ISA [www.isa.pl].





Przypomnienie

Pod koniec pierwszej części kampanii rozstaliśmy się z bohaterami w chwili, w której Aron poprosił ich o dość niebezpieczną przysługę. Mianowicie - o odzyskanie księgi, znajdującej się najprawdopodobniej gdzieś w miasteczku Sarbreenar. Trzeba pamiętać, że Derezz, odpowiedzialny za zmasowany gobliniński atak na Maerstar, ciągle żyje i prawdopodobnie ma się wcale dobrze. Dodatkowo, bohaterowie nie mają pojęcia kim może być „moja droga” czarnego maga, o której dowiedzieli się ze znalezionej w obozie listu. Na koniec pozostaje sprawa tajemniczej postaci, którą herosi prawdopodobnie ścigali uliczkami Maerstar po tym, jak wyszli z, jeszcze wtedy opuszczonego, domu Arona (chyba, że ta sytuacja miała miejsce kiedy indziej). To wszystko to jednak pestka, w porównaniu z tym, co nastąpi już niedługo...

Część druga

Wiadomość

Pamiętamy, że Aron miał się udać do Sarbreenar sam. Dopiero w momencie, w którym jego księga zostanie mniej-więcej zlokalizowana, miał w jakiś sposób zawiadomić o tym bohaterów. Tak więc Aron wyruszy do miasteczka niezwłocznie, jak tylko załatwi wszystkie sprawy w Maerstar. To, co przez czas „ciszy” będą robić bohaterowie pozostawiam tobie, Mistrzu Podziemi. Jeżeli jednak gracze mieli problem z pojedynczymi walkami w pierwszej części, proponuję jakieś niewielkie zadanie poboczne, które pozwoli im nieco dostosować się do niebezpieczeństw, które napotkają na swojej drodze już za niedługi czas. Oczywiście – purpurowy mag pozostawił im do dyspozycji własny dom, wraz ze sporą ilością jedzenia i najprzeróżniejszych, niejednokrotnie bardzo ciekawych, ksiąg.

Mniej więcej po 5-6 dniach od wyjazdu Arona, do drzwi jego domu zapuka mężczyzna. Wypytany - oznajmi herosom, że przysłał go jego wieloletni przyjaciel Aron, z informacją, że namierzył księgę. Nie będzie chciał ujawnić jaki typ relacji łączy go z magiem, a wszelkie natarczywe pytania będzie zbywał dość błahymi odpowiedziami lub pozostawiał po prostu bez nich. Jeżeli gracze zażądają dowodu na to, że półelf (bo posłaniec jest półelfem) jest rzeczywiście przysłany przez Arona,

ten opowie im całą wcześniejszą historię związaną z Maerstar, Derezzem i goblinami, wraz ze szczegółami (oczywiście – oprócz tego, o czym wiedzą tylko gracze). Innego dowodu przybysz nie ma, więc bohaterowie po prostu będą musieli mu zaufać... Do twojej wiadomości już teraz podaję, Mistrzu Podziemi, że kiedy posłaniec opowiada herosom o postępach w poszukiwaniach (o tym zaraz), Aron dopiero wysłał wiadomość do swoich przyjaciół–Harfiarzy, z prośbą o pomoc i paru ludzi. Jak więc łatwo się domysleć, posłaniec rozmawiający z graczami został przysłany przez kogoś innego... Kogo? O tym za chwilę.

To, co opowie (i przy okazji w większości skłamię – dozwolony jest test na **Wycucie Pobudek** przeciwko **Blefowaniu**, jednak tylko wtedy, jeśli gracze sami się czegoś domyślają) goniec, można ująć w paru punktach:

- Aron podobno bez większych problemów namierzył księgę w jakiejś posiadłości niedaleko Sarbreenar, prawdopodobnie należącej do Derezza. Posiadłość jest niestrzeżona z zewnątrz, jednak łatwo można się domysleć, że wewnątrz może roić się od wszelkiej maści pułapek itp.
- Derezza (ani nikogo, kto mógłby być z nim kojarzony) nie ma teraz w Sarbreenar, a dom wydaje się być pusty.
- Aron zostawia bohaterów w rękach Njala (tak ma na imię posłaniec), który ma im zapewnić niezbędny ekwipunek, potrzebny do odzyskania księgi. Sam mag natomiast wyrusza do Kruczego Urwiska, aby sprowadzić swoich przyjaciół (cel tego przedsięwzięcia pozostanie dla graczy nieznanym).
- Resztę szczegółów bohaterowie poznają, kiedy wraz z Njałem dotrą już do kryjówki niedaleko posiadłości Derezza. Tam też czeka na nich trochę ekwipunku i zapasów.
- Herosi wraz z posłańcem mają wyruszyć niezwłocznie w drogę powrotną i odzyskać księgę jak najszybciej.

Prawda ma się tak, że Aron jest w mieście i rzeczywiście czeka na odzew od przyjaciół. W miasteczku nie ma też Derezza, ani jego „mojej drogiej”, ale Njal (oraz jego przełożeni – o czym później) nie ma pojęcia kiedy ta sytuacja ulegnie zmianie. Dlatego właśnie chce on wykraść Księgę najszybciej jak to możliwe. Cała reszta to prawda, a bohaterowie dopóty będą bezpieczni, dopóki nie zaczną czegoś podejrzewać... Kim jest naprawdę posłaniec – wiesz na razie tylko ty, Mistrzu Podziemi:

Prawda o Njalu

Njal jest członkiem organizacji, która do tej pory nie pojawiła się jeszcze na drodze graczy. Mianowicie, Zhentarimu. Jego przełożeni chcą wykraść księgę dla własnych, nieczynych celów (dlaczego - o tym niestety dopiero pod koniec kampanii), a półelf jest ich agentem, który szczęśliwie znalazł się w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie. Jego przełożoną jest kobieta, którą herosi bezskutecznie ścigali ulicznymi Maerstar. Kobieta owa jest jednocześnie agentem w innej organizacji, z którą gracze już się zetknęli, ale na ich nieszczęście, nawet o tym nie wiedzą. Tą organizacją jest niebezpieczny Kult Smoka, do którego należy Derezz i jego „moja droga”. Cel, dla którego Kult chce zdobyć księgę Arona jest zgoła odmienny od pobudek Zhentarimów, jednak również nie można zaliczyć go do szlachetnych i dobrych. Jednym słowem, gracze pakują się w niezłą kabałę, zupełnie nie zdając sobie z tego sprawy. Co do Zhentów, to, odwrotnie niż kultysty, postanowili oni wykorzystać herosów do swoich celów, wiedząc o nich od swojego żeńskiego agenta terenowego. Po całej akcji planują wcielić ich do organizacji lub, w razie braku chęci do dalszej współpracy po odkryciu prawdziwych celów Czarnej Sieci, po prostu zlikwidować. Jak okaże się już niedługo, plan nie całkiem się powiedzie...

Oczywiście, może zdarzyć się tak, że gracze w jakiś sposób odkryją prawdziwe pobudki Njala. W tym wypadku trudno właściwie przewidzieć co zrobią. Dam jednak parę wskazówek: Po pierwsze, tak naprawdę to niewielkie znaczenie ma, na czyje zlecenie bohaterowie wykradną księgę. Tak czy siak, pod koniec trafią najprawdopodobniej w to samo miejsce. Njal i jego przełożona to tylko dodatek, który ma za zadanie ubarwić sesję i sprawić, że pod koniec bohaterowie będą mieli naprawdę solidny orzech do zgryzienia. Niemniej jednak, jeśli Njal poniesie klęskę, to nie wszystko jeszcze będzie dla Zhentarimów stracone. Będą starali się oni wykraść księgę w późniejszym czasie, co prawdopodobnie zaowocuje większą konfrontacją. Co by jednak nie mówić, w dalszej części tekstu przyjmę założenie, że herosi się „nabrali”. Zaznaczę jednak, że parę dni po fałszywym posłańcu, do miasteczka przybędzie prawdziwy wysłannik Arona. Jeśli zostanie gracy, wszystko potoczy się mniej lub bardziej tak, jak prowadzi scenariusz (z tym, że zlecniodawcą rzeczywiście będzie znany bohaterom mag). Jeśli nie (i tak przyjmujemy w tekście), to właśnie on będzie osobą, która powiadomi Arona, że coś jest

nie tak, co w efekcie doprowadzi do wydarzeń, które opisuję dalej.

Droga do Sarbreenar

Podczas całej drogi Njal będzie zachowywał się przyjacielsko w stosunku do bohaterów, a w razie potrzeby, będzie nawet walczył w ich obronie (jednak na pewno nie odda za nich życia itp.). Wszystko to po to, by gracze jak najmniej podejrzewali i w rezultacie – dali się jak najlepiej i najefektywniej wykorzystać. Dla uwiarygodnienia całej sytuacji proponuję jakieś spotkanie z grupką typowo górskich stworów (w tej okolicy o nie nietrudno) lub zwykłych bandytów. Jako, że droga z Maerstar do miasteczka docelowego herosów jest niedługa, to cała podróż powinna potrwać najwyżej 3-4 dni. Nie przewidziałem większych atrakcji na jej czas (zaznaczę tylko, że na drodze do miasteczka leży inna wioska: High-Haspur), więc dobrze by było (przynajmniej dla klimatu i atmosfery) nie przedłużać zbytnio opisu wędrówki itp. Każdy MP dobrze wie, że nie ma nic gorszego niż szczegółowe opisywanie każdego dnia podróży z osobna... Jednak, po tym kilkudniowym odpoczynku od walki i stresów, przyjdzie wreszcie czas na działanie. Jego miejscem będzie niewielka posiadłość, leżąca nieco na północ od...

Sarbreenar

Wprawdzie, jak napisałem wyżej, to posiadłość Derezza będzie głównym celem herosów, jednak nie zaszkodzi powiedzieć też coś-niecoś o miasteczku, w pobliżu którego leży ów dworek.

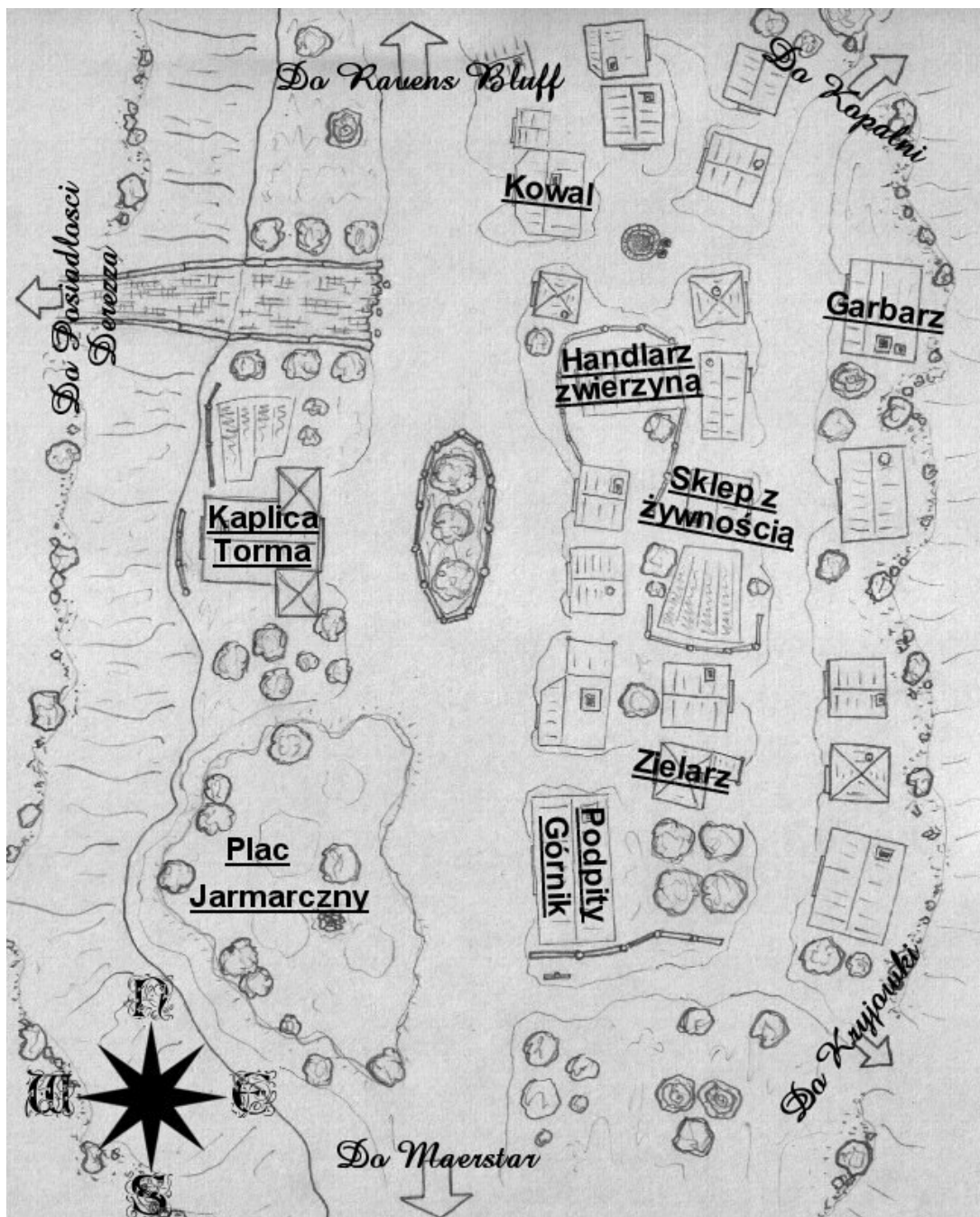
W **Sarbreenar (Wioska):** Konwencjonalna; Char N; 500 sz limit (miasteczko na skrócie do Kruczego Urwiska); Dobra 10,500 sz; Populacja 480; Mieszana.

Autorytety: Burmistrz Thord Ponury, N mężczyzna półelf Wjk3.

Ważne Osobistości: Monther, N mężczyzna krasnolud Wjk3; Seanne Aelle, PD kobieta aasimar Pal2; Dowódca milicji Rad Terion, ND mężczyzna człowiek Zbr3.

Inni: Stała milicja (5), ludzie i krasnoludy Zbr1.

Opis: Wioska wygląda dość nietypowo, jeśli wziąć pod uwagę inne wioski i mniejsze miasta Torilu. Mianowicie, domy i warsztaty stoją tylko po jednej stronie głównego traktu, biegnącego wzdłuż osady. Po drugiej stronie, opadającej dość gwałtownie i przechodzącej po paruset metrach w najeżoną skałami polanę z jeziorem pośrodku, stoi tylko



kaplica Torma oraz jest miejsce, na którym co parę dni odbywa się miejscowy targ (a także, w większych odstępach czasowych, również jarmark). Zabudowa miasteczka jest dość prosta i zarazem schludna. Porządne, drewniane domy, wzmocnione gdzieś podmurówką. Niewielka dróżka, biegnąca równolegle do drogi głównej, tuż za zabudowaniami wioski, prowadzi do prywatnej kopalni soli, w której znajduje zatrudnienie spora część męskiej populacji miasta. Kopalnia to własność Monthera – skąpego krasnoluda, który wie wiele o otaczających wioskę górach i wzgórzach. Mieszka on na stałe w chatce, stojącej tuż przy wejściu do kopalni (może warto dać

graczom jakieś mniejsze zadanie, polegające na wytypowaniu z kopalni plagi jakiś pomniejszych potworów?). Jeśli do miasta przybędzie znużony podróżnik, znajdzie schronienie w karczmie „Podpity Górnik”, która stoi przy samym wejściu do osady. Prowadzi ją wesoły, chuderlawy karczmarz, który zawsze służy dobrym, sprowadzanym piwem i najnowszymi wieściami (oczywiście za drobną opłatą). Budynek karczmy jest spory, z uwagi na porę letnią, kiedy przez miasto przejeżdżają kupcy, pragnący skrócić sobie drogę do Kruczego Urwiska (Ravens Bluff). Kaplica, a właściwie mini-świątynia Torma, prowadzona przez ekscentryczną paladynkę Seanne, jest odwiedzana niemal równie często jak

karczma. Okolica nie należy do najbezpieczniejszych, więc każdego niemal dnia do wioski przybywa ktoś, kogo w drodze poturbowały orki bądź inne górskie bestie. Samo w sobie miasteczko jest jednak spokojne. Utrzymywaniem porządku zajmuje się milicja, której główna siedziba znajduje się w małym, niepozornym ratuszu, stojącym naprzeciw kaplicy Torma. Oczywiście, oprócz wszystkich tych zabudowań, w osadzie, a właściwie trochę poza nią, znajduje się jeszcze spory dworek, który obecnie jest w rękach jakiegoś maga (to wiedzą mieszkańcy – chodzi oczywiście o Derezza). Posiadłość należała niegdyś do okrutnego właściciela wioski, który jednak został wygnany przez zbuntowanych mieszkańców. Nie stała długo pusta, bo jakiś rok temu do miasta przybył ów nieprzyjemny czarodziej i odkupił dom od tymczasowych mieszkańców za duże pieniądze. Od tego czasu bywał tam sporadycznie. Widziano też nieraz, jak do domu wchodzi jakaś kobieta, również wyglądająca na adeptkę magii. Do dworku przylega spory laszek oraz parę akrów ziemi, która ze względu na górskie gleby nie ma specjalnie wielkiej wartości. Te informacje to podstawowa wiedza o Sarbreenar. Resztę pozostawiam jak zwykle tobie, Mistrzu Podziemi. Do bardziej szczegółowego opisu dworku przejdę za moment – teraz zajmiemy się bohaterami, wiedzionymi przez Njale do kryjówki niedaleko miasteczka i domu Derezza.

Kryjówka i Polecenia

Nie ma co owijać w bawełnę: Njale dostał wyraźne rozkazy od przełożonych, by jak najszybciej wydostać księgę z rąk Derezza. Nie dziwi Cię więc chyba, Mistrzu Podziemi, że półelf będzie bardzo naciskał na bohaterów, zastrzegając się kłamstwami mówiącymi o ponagleniach Arona i tym podobnymi. Tak więc, jeżeli herosi przybędą do Sarbreenar (a właściwie w jej okolice) późnym wieczorem, to Njale będzie chciał, by akcję przeprowadzić już podczas następnej nocy. Jeśli natomiast bohaterowie nadjadą rankiem, jeszcze tego samego wieczora będą stawiać czoła zabezpieczeniu posiadłości. Poczekajmy z tym jednak jeszcze chwilę i spójrzmy na lokację graczy oraz to, w co zaopatrzy ich zhent.

Kryjówka, będąca tak naprawdę przystosowaną naprędce jaskinią, leży około kilometra od posiadłości i ok. 600 m. za Sarbreenar w kierunku południowo-wschodnim. Jaskinia jest niewielka i ślepa. Ma ok. 100 metrów średnicy i 2 do 3 metrów wysokości. Wejście do pieczary przysłonięte jest kłującym, rozrośniętym krzakiem jałowca, więc dostanie się do niej w stanie kompletnie

nienaruszonym graniczy niemal z cudem. Oczywiście, jaskinia jest usytuowana w dość skalistej okolicy, gdzie podobne groty, mniejsze lub większe, są chlebem powszednim. Wejście do kryjówki zabezpieczone jest czarem *Alarm* (werbalnym - Poziom czarującego 4). W środku pieczara umeblowana jest prowizorycznymi sprzętami, wykonanymi z powszechnych typów drewna. Pod ścianą stoją koślawe stoliki i półeczki; na środku - okrągły stół. W pomieszczeniu jest też parę krzeseł i taboretów oraz niewielka liczba posłań (sterta słomy i dwa koce) – ich liczba uzależniona jest od liczebności drużyny.

Aby dostać się do groty, drużyna musi przejechać przez miasteczko i skręcić w prawo w pierwszą przesiekę między krzakami, porastającymi bujnie okolice Sarbreenar. Ścieżka wiedzie przez paręnaście metrów pod górę, aby potem raptownie opaść. Kończy się ona na niewielkiej polance, z której pozornie nie ma wyjścia. Pozornie, bo możliwe jest przecisnięcie się między dwoma głazami, tworzącymi południową ścianę zagłębienia. Zaraz za nimi należy iść w dół, między dzikimi krzakami malin i jeżyn, by wreszcie dojść do większej otwartej przestrzeni. Tu już wystarczy trochę poszukać (test na **Przeszukiwanie** o **ST 15**) i jaskinia staje otworem. Nie muszą chyba dodawać, że przywiedzenie tu koni byłoby nie lada sztuką. Jeżeli więc postaci posiadają wierzchowce, muszą wykombinować dla nich jakiś nocleg (w Sarbreenar jest oczywiście stajnia dla podróżnych).

Kiedy tylko herosi dotrą do punktu przeznaczenia i uporządkują się trochę, Njale wyciągnie zza pazuchy jakiś pergamin i rozłoży go na stole. Dokument będzie zawierał dość szczegółową mapę Sarbreenar wraz z okolicami, włączając w to posiadłość Derezza i kryjówkę. Zhent objaśni postaciom „co i jak” w miasteczku, po czym przejdzie do trudniejszej kwestii – włamania. Oto, co powie:

- Przede wszystkim, bohaterowie w ogóle nie powinni pokazywać się w Sarbreenar, nie mówiąc już o noclegu czy pogawędce z mieszkańcami (Njale będzie argumentował, że Derezz może mieć w wiosce swojego człowieka. W rzeczywistości chodzi mu o to, by herosi nie zostali zaobserwowani przez Arona, goszczącego obecnie w „Podpitym Górniku”).
- Do posiadłości bohaterowie mogą dostać się, przecinając drogę biegnącą z miasteczka do Kruczego Urwiska. Nie ma potrzeby, żeby przechodzili przez osadę.
- Njale wolałby, żeby włamanie przebiegało bezgłośnie i bez żadnych ekscesów - szybka

robota i zatarcie śladów (o ile będzie to możliwe). Nie wie on dokładnie, gdzie jest księga, ale wiadomym jest, że pod dworkiem jest jakaś piwnica, czy coś podobnego. To właśnie tam prawdopodobnie trzymany jest przedmiot.

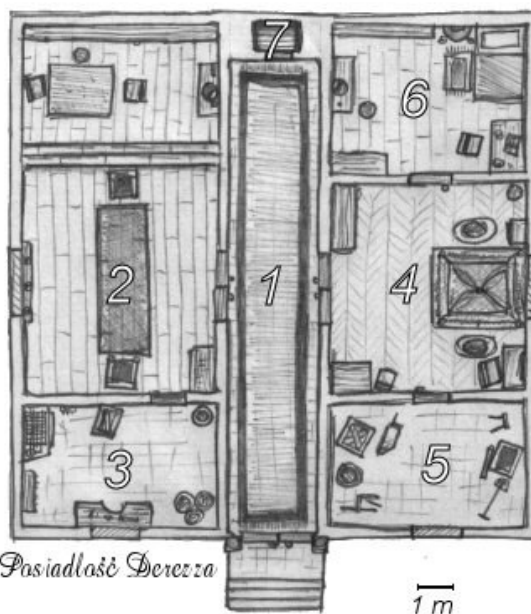
- Njal zasugeruje też jednak, żeby herosi nie cackali się za bardzo z zadaniem. Jeżeli nie będzie innego wyjścia, zezwala na tłuczenie szyb i tym podobne.
- Dom ma tylko jedno wejście, które na pewno jest zabezpieczone przed włamaniami. To samo tyczy się okien. Dlatego Njal do bohaterom parę drobiazgów, które mogą okazać się pomocne (o nich za sekundkę).
- Nie wiadomo, jak dworek wygląda w środku. Herosi będą zdani tylko na siebie i swój zmysł orientacji.
- I ostatnia rzecz: jeśli okazałoby się, że dom jednak nie pozostał bez nadzoru (lub też, co gorsza, byłaby to pułapka), to herosi będą musieli radzić sobie sami. Njal pozostaje w kryjówce i czeka na Arona, który może zjawić się w każdej chwili (tak naprawdę czeka na kogoś innego, ale o tym dopiero później). Jeśli dojdzie do większej konfrontacji, o której dowiedziałby się zhent, spróbuje on pomóc graczom, ale nie będzie narażał własnego życia (o tym ostatnim, rzecz jasna, już nie powie).

Zaraz po wykładzie streszczającym powyższe punkty, Njal da bohaterom owe „parę drobiazgów”. Będą to:

- ✓ Mistrzowsko wykonane narzędzia złodzieja.
- ✓ Zwoje (wszystkie na Poziomie czarującego 4): *Dostrzeganie niewidzialnego*, 2x *Kołatka, Szepczący Wiatr* (gdyby bohaterowie mieli poważne kłopoty, mają użyć tego czaru by poinformować Njale stacjonującego w kryjówce), *Widzenie w ciemnościach*, 2x *Wykrycie sekretnych drzwi*.
- ✓ 2x *Nieruchoma różdżka*.

Po tej czynności nadejdzie standardowy czas na pytania. Njal cierpliwie odpowie na wszystkie, po czym, zależnie od pory dnia, poleci bohaterom udać się na spoczynek lub też przygotować się do akcji. Jeżeli herosi spytają o wygląd księgi, to mężczyzna powie, że on osobiście jej nie widział, choć wie od Arona, że jest ona bardzo charakterystyczna. Njal rzeczywiście nie ma pojęcia jak wygląda wolumin, a co do drugiej części odpowiedzi, to ma całkowitą rację. Niezależnie od tego, co herosi zrobią w tej chwili, kiedyś będą musieli udać się do posiadłości - czas więc teraz na jej opis.

Posiadłość Derezza



Posiadłość Derezza

Dworek zamieszkiwany przez Derezza to dość spory okaz domostwa. Budowla jest ceglana i, co dość dziwne, otynkowana: niegdyś na biało - teraz na szaro z prześwitującymi tu i ówdzie ceglami. Posiadłość zbudowana jest na planie kwadratu i ma tylko parter (oraz bardzo obszerną, rozbudowaną piwnicę). Dwa okna frontowe, po jednym na każdej ścianie bocznej i drzwi wejściowe, ozdobione kolumnkami tworzącymi estetyczny portal, to jedyne drogi do środka. Dach, pokryty wyblakłą, czerwoną dachówką, jest spadzisty, ale nie na tyle by mógł znajdować się pod nim strych. Dworek, leżący paręset metrów na zachód od Sarbreenar, został zbudowany na niewielkim, naturalnym, skalistym wzniesieniu. Jest otoczony młodymi drzewami, które zapewniają jego mieszkańcom przyjemny cień. Oczywiście, oprócz drzew są jeszcze pola, które jednak nie należą do szczególnie żyznych (ogólnie gleba w okolicy jest kiepska, głównie z powodu wszechobecnych skał). Teraz pola są zarośnięte chwastami i nic nie wskazuje na to, by ta sytuacja miała się wkrótce zmienić. Z posiadłości do miasteczka prowadzi brukowana, wygodna droga, jednak równie łatwo można się dostać do budynku z jakiegokolwiek innej strony. Co do wnętrza, to jest ono podzielone na parę części, które opisuję poniżej, wraz z ważniejszymi szczegółami. Mam nadzieję, że taki schemat ułatwi ci życie, Mistrzu Podziemi.

1. Przedpokój – Przedpokój to podłużne pomieszczenie długości około 8 metrów. Ściany i

sufit wyłożone są sosnową boazerią, której zadaniem jest wzrokowe powiększenie pokoju wejściowego. Z przedpokoju odchodzą 4 pary drzwi, z czego jedno są zamaskowane. Pierwsze to oczywiście drzwi frontowe. Zamek w nich jest dość potężny i z definicji zamknięty (**Otwieranie zamków ST 25**). Same odrzwia są dodatkowo zabezpieczone dwoma magicznymi pułapkami: Mentalną wersją czaru *Alarm* oraz zdecydowanie nie-mentalną *Kulą ognia* :

☞ **Pułapka magiczna – Kulą ognia:** SW 3; Kula wybucha 6 metrów w linii prostej od zamka (6k6); Refleks (ST 13) połowa obrażeń; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Pułapki uaktywniają się, gdy do zamka dostanie się coś innego niż właściwy klucz, lub gdy drzwi zostaną w jakikolwiek sposób gwałtownie poruszone. Drzwi po bokach korytarza prowadzą do innych pomieszczeń domowych i nie są w żaden sposób zamknięte ani zabezpieczone.

Co innego natomiast tyczy się przejścia na wprost wejścia do domostwa. Jest ono sekretne i prowadzi do wspomnianych już przeze mnie piwnic. Wypatrzenie i odgadnięcie sposobu działania mechanizmu zarządzającego drzwiami (będącymi po prostu częścią drewnianej ściany) jest bardzo trudne (**Przeszukiwanie ST 28; Otwieranie zamków ST 28**). Aby się do niego dostać, trzeba właściwie zrobić niewielką wyrwę w boazerii. Ukryte za nią koła zębate mają za zadanie wsunąć sekretne drzwi w specjalną wnękę, gdy odpowiednia procedura zostanie wykonana. Procedura ta wiąże się z pokojami **2 i 6**, oraz ze znajdującymi się w nich kryształowymi kulami, ale o tym zaraz. Oprócz drzwi, w przedpokoju na uwagę zasługują jeszcze dwie rzeczy: puszysty, egzotyczny (i na pewno niewiarygodnie drogi) srebrny dywan ze szkarłatnym obszyciem, oraz spory, kryształowy żyrandol, wiszący na suficie pośrodku pomieszczenia. Kandelabr jest wyrzeźbiony na kształt pająka, który na końcu każdego z ośmiu odnóży ma wprawione miejsce na świecę. Kryształowy pająk wisi na sznurze, który odchodzi z jego odwłoka – niewątpliwie pustego w środku, gdyż w przeciwnym razie żyrandol byłby zbyt ciężki. Do twojej wiadomości, Mistrzu Podziemi, podaję jeszcze jeden fakt: otóż to kryształowe cacko jest magicznie ożywionym przedmiotem, który atakuje każdego intruza, który znajdzie się bezpośrednio pod nim.

☞ **Kryształowy pająk:** pw 22.

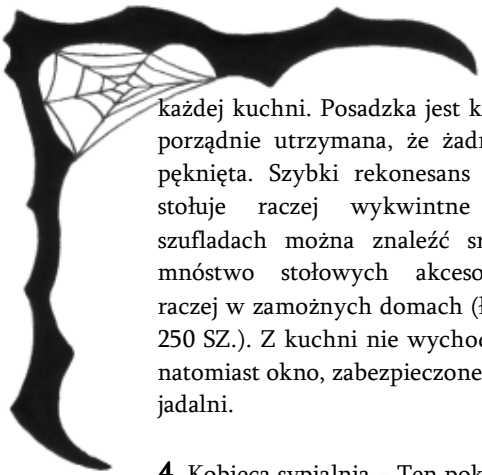
2. Jadalnia z biblioteką – To pomieszczenie jest największym ze wszystkich w całej posiadłości. Jego podłoga jest pokryta sosnową klepką, a mniej więcej w jego jednej trzeciej, pokój przecinają dwustopniowe schodki, prowadzące na podwyższenie będące niewielką biblioteką. Niemal całość części stanowiącej jadalnię zajmuje ogromny, mahoniowy stół, ozdobiony tylko w niewielkim stopniu motywami liści. Na jego obu końcach stoją masywne krzesła, mające podobną stylistykę i fakturę. Naprzeciwko drzwi wejściowych do pomieszczenia znajduje się okno, wychodzące na niedgysiejsze pola. Jest ono zabezpieczone czarami *Alarm* (werbalny) oraz *Magiczny pocisk*:

☞ **Pułapka magiczna – Magiczny pocisk:** SW 2; Pociski (3) trafiają automatycznie (3k4+3); Przeszukiwanie (ST 26); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 26).

Czary zostają uwolnione, jeśli okno zostanie gwałtownie „naruszone”. Biblioteczka to nic innego jak jeden sosnowy regał zajmujący całą północną ścianę pomieszczenia. Na jego półkach znaleźć można wiele dzieł traktujących o teorii magii, zwierzętach (ze szczególnym uwzględnieniem pajaków oraz innych „milusińskich”, na których widok przeciętna kobieta zaczyna uciekać na drugi koniec pomieszczenia) oraz parę ksiąg zawierających słabsze zaklęcia (wybór pozostawiam Mistrzowi Podziemi – nie należy zapominać o testach **Przeszukiwania**). Oprócz regału, na podwyższeniu stoi jeszcze niewielki stół, niewysoka drabinka oraz para wygodnych krzeseł i taborecik.

Na osobną uwagę zasługuje dębowe biurko przy ścianie, a właściwie to, co na nim stoi. Otóż jest to kryształowa kula o dość ograniczonym działaniu. Kiedy się w nią spojrzy, widoczne jest pomieszczenie po drugiej stronie domu, w którym również usytuowana jest podobna kula (to właśnie z „jej” perspektywy widać drugi pokój). Tuż obok kuli ustawiony jest srebrny świecznik z trzema ramionami, którego nie da się ruszyć z miejsca (oczywiście – na wszystko jest metoda, ale nie o to chodzi). Po co to wszystko? Otóż obydwie kule to część mechanizmu potrzebnego do bezkonfliktowego otwarcia tajnego przejścia w przedpokoju. Dokładniej powiem o nim już za chwilę. Ostatnia rzecz w całym pomieszczeniu to południowe drzwi prowadzące do kuchni. Nie są one w żaden sposób zabezpieczone.

3. Kuchnia – Jest to najzwyczajniejsze na świecie pomieszczenie gospodarcze. Znajduje się tu duży piec kaflowy, ruszt, sosnowy stół, rząd haków do mięsa i stos innych drobiazgów przydatnych w



każdej kuchni. Posadzka jest kafelkowa, ale na tyle porządnie utrzymana, że żadna z płytek nie jest pęknięta. Szybki rekonesans ujawni, że kuchnia stołuje raczej wykwintne podniebienia. W szufladach można znaleźć srebrne sztucce oraz mnóstwo stołowych akcesoriów, widywanych raczej w zamożnych domach (łącna wartość to ok. 250 SZ.). Z kuchni nie wychodzą żadne drzwi, jest natomiast okno, zabezpieczone identycznie jak to w jadalni.

4. Kobięca sypialnia – Ten pokój jest zdecydowanie najwykwintniej umeblowanym pomieszczeniem w całym domostwie. Wszystkie meble (niemal filigranowe i zdające cudem trzymać się i nie rozlatywać), nie wyłączając wielkiego łóża przykrytego jedwabnym baldachimem, zrobione są z pięknych okazów drzewa sandałowego. Posadzka co prawda jest z tego samego drewna, co w przedpokoju, jednak ozdabiają ją puchate, piękne, niebieskie dywaniki, przedstawiające nieregularne wzory i arabeski (ich wartość to ok. 300 SZ. za oba), leżące obok łóża. W sandałowym, niewysokim regale stoją najprzeróżniejsze publikacje, nie ma jednak wśród nich żadnych przydatnych zwojów czy ksiąg. Co można łatwo zauważyć po dłuższym przestudiowaniu zawartości mebla, większość dzieł traktuje o zjawiskach pogodowych, głównie związanych z szeroko pojętym deszczem. Burze, pioruny itp. zdają się pasjonować właścicielkę pokoju. Na uwagę zasługuje niewielki sekretarzyk stojący w rogu pomieszczenia. Zwieńczony srebrnym, idealnie wypolerowanym lustrem, stanowi prawdopodobnie szczyt marzeń większości młodych panienek z prowincji. Nie to jest jednak ważne. W mebelku znajduje się wiele przedmiotów osobistych właścicielki. W trzech szufladach leżą kolejno (licząc od góry) – drogie kosmetyki, których kobieta akurat nie zabrała; „nie-wizytowa” biżuteria o wartości 150 sztuk złota i listy, których „moja droga” (gdyż jest to niewątpliwie jej pokój) zdaje się dostawać całe mnóstwo. O ile dwie pierwsze szufladki są całkiem „bezbronne”, o tyle ostatnia (ta zawierająca pisma) jest obłożona czarami *Tajemny zamek* i *Płomienie Aganazzara* (Poziom czarującego 4; **Przeszukiwanie ST 27** – tylko w otwartej szufladzie; **Unieszkodliwienie mechanizmów ST 27** – tylko w otwartej szufladzie; czar z podręcznika *Zapomniane Krainy: Opis Świata*) i dodatkowo zamknięta na dość dobry zamek. Schemat działania pułapek jest dość przemyślny. Mianowicie, *Płomienie Aganazzara* uwalniają się tylko wtedy, kiedy czar *Tajemny zamek* zostanie zdjęty lub źle rozproszony. W takim przypadku płomień uwalniany jest po 3 sekundach do środka szuflady, by strawiona została

jej zawartość (sama szuflada wyłożona jest materiałem ognioodpornym). Jeśli natomiast szuflada zostanie otwarta bez usuwania magicznego zabezpieczenia, ogień w ogóle się nie pojawia. Aby otworzyć szufladę wytrychem, należy zdać test na **Otwieranie zamków o ST 25** (*Tajemny zamek* wliczony).

Jeśli bohaterom uda się jakoś odzyskać listy, to dowiedzą się oni paru interesujących rzeczy. Pierwszą z nich jest to, że „moja droga” Derezza nie jest wyłącznie jego „moją drogą”. Z pism (niejednokrotnie obfitujących w dość pikantne kawałki i szczegóły) jasno wynika, że kobieta o imieniu Diriel Thundersurge nie prowadzi bynajmniej purytańskiego trybu życia. Istotne jest, Mistrzu Podziemi, byś zaimprovizował na karteczkach ze dwa lub trzy typowe, miłosne liściki, obfitujące w różne obiecanki, propozycje erotyczne, opisy piękności, wiersze itp. Dlaczego? Ano dlatego, że w szufladzie jest jeszcze jeden list, opatrzony datą sprzed 7 dni, którego treść może mocno zaważyć na postępowaniu graczy. Oto on:

Ukochana!

Nawet nie zdajesz sobie sprawy, w jakiej piekielnej agonii znajduje się moje serce, nie mogące widzieć cię już cały miesiąc. Wyobrażenia twojej piękności nie wystarczają, a moja biedna dusza niemal usycha ze smutku i tęsknoty. Strach i rozpacz ściskają moje gardło, kiedy przypominam sobie, że nasza rozłąka ma potrwać jeszcze cały dekadzień. Jedyne ukojenie przynosi mi myśl, że będę mógł czekać na ciebie w twoim pokoju już w przeddzień twojego powrotu. Dzień ten będzie najpewniej najszcześniejszym dniem mego życia. Wreszcie będę mógł napawać serce głębokością twych niebiańskich oczu, delikatnością twego boskiego ciała i miękkością twych anielskich włosów. Do tego dnia – dusza moja wyje rozdzierana bólem...

Twój na zawsze – Bernard

List ten zawiera dwie przydatne dla graczy informacje. Jedna jest oczywista, a nad drugą trzeba się trochę zastanowić. Ta pierwsza to to, że cel miłosnych wynurzeń prawdopodobnie wróci do posiadłości za niecałe 3 dni. Druga natomiast wyjaśnia bohaterom, dlaczego okno w pokoju Diriel nie jest w żaden sposób zabezpieczone magicznie. Jeśli więc herosi nie sprawdzili wszystkich okien przed próbą włamania – ich problem. Jeśli natomiast weszli do posiadłości przez to właśnie, bezpieczne wejście, przyznaj im, Mistrzu Podziemi,

dodatkowe punkty doświadczenia za zmyślność i cierpliwość. Nadal nie rozumiesz, dlaczego okno było niezabezpieczone? Już tłumaczę. W liście stoi jak wół, że Bernard powita swoją ukochaną w jej pokoju i będzie mógł na nią czekać już dzień wcześniej (prawdopodobnie młodzieńca również w tym momencie nie ma jeszcze w miasteczku). W takim razie będzie on musiał się tam jakoś dostać, nie narażając się jednocześnie na gwałtowną śmierć. Kwestią domysłu jest wydedukowanie, iż kochankowie ustalili, że Diriel pozostawi okno na tyle niestrzeżone, by Bernard mógł się przez nie dostać do środka i czekać wewnątrz. Powód, dla którego nie dała mu klucza jest dość ponury, groźny i nazywa się Derezz. Teraz chyba już wszystko jasne? Jeśli tak, przejdźmy do następnego pomieszczenia...

5. Magazyn – Temu pomieszczeniu dużo brakuje do statusu normalnego pokoju. „Obdrapany”, „zaniedbany” i „zakurzony” to słowa, które najlepiej pasują do jego opisu. W magazynie stoją zniszczone krzesła, poobijane kufry; leżą części mebli itp. Najwyraźniej nikt nie zaglądał tu od wieków i nie wygląda na to, by miało się to zmienić w najbliższym czasie. Nawet najbardziej udane przeszukanie nie ujawni kompletnie nic, co warte byłoby chociaż szczątkowej uwagi. Niemniej jednak, okno jest zabezpieczone tak, jak w innych pokojach (nie licząc sypialni Diriel).

6. Męska sypialnia – Sypialnia Derezza (bo chyba nie uchodzi wątpliwości, do kogo mogłaby należeć) to pokój wyjątkowo mroczny, acz zadbane i urządzony z precyzją i gustem. Wszystkie meble w pomieszczeniu są proste i wykonane z hebanu lub innego czarnego drewna. Ogólnie zdaje się, że Arachnofil po prostu przepada za kolorem czarnym. W pomieszczeniu panuje duchota – nie ma tu jakichkolwiek okien, a drzwi były cały czas zamknięte. Na regale (i przed nim – ustawionych w regularne kupki) znajduje się wiele książek o tematyce biologiczno-fizjologicznej, włączając w to oczywiście sporo prac na temat *arachnae*, sporo traktatów na temat życia i zachowań drowów (w tym dotyczących także drowiego panteonu), a także wiele, wiele prac dotyczących Podmroku jako takiego (brak zwojów z zaklęciami lub przedmiotów poszukiwań bohaterów). Stół w kącie pomieszczenia zastawiony jest wszelkiego rodzaju obrzydlistwami, ułożonymi jednak tak, by wszystko było na widoku i łatwe do znalezienia. Są tu między

innymi okazy wypchanych pajaków, wyciągi z trucizn, rysunki poglądowe itp. Łóżko Derezza jest na pewno miejscem jego nocnego (czy też dziennego – kto wie?) spoczynku. Jednak zajmijmy się tym, co najważniejsze...

Pośrodku zachodniej ściany ustawiony jest hebanowy stolik, na którym stoi marmurowy postument z kryształową kulą, na oko tego samego rozmiaru, co ta w pomieszczeniu **2** (tak naprawdę ich rozmiary są identyczne). Kiedy spojrzeć przez kulę, widać jak na dłoni jadalnię, z tym, że z perspektywy kuli stojącej na stoliku w owym pomieszczeniu. Tuż obok kuli w sypialni Derezza stoi brązowy, pięcioramienny świecznik (którego oczywiście nie można przesunąć nie używając większej siły). Jak już wspominałem przy okazji jadalni, kule i świeczniki to mechanizm, za pomocą którego łatwo da się otworzyć sekretne przejście, prowadzące do piwnicy. Jak to działa? Otóż, głównym wymaganiem jest to, że operacji otwarcia muszą dokonać dwie osoby. Każda z nich ustawia się naprzeciwko jednej kuli i chwytając środkowe ramię świecznika stojącego obok (jeden ma trzy ramiona, drugi pięć). Jako że kule nie przesyłają dźwięku, a tylko obraz, otwierający muszą ustalić jakiś sygnał, na który jednocześnie pociągną do siebie za ramię świeczników. Jeśli akcja przebiegnie sprawnie, da się słyszeć charakterystyczny łomot w ścianie przed nimi (to właśnie w niej znajduje się mechanizm otwierający). Najlepiej by było, aby sygnał do pociągnięcia dała trzecia osoba – wtedy herosi unikną sytuacji, w której postać krzycząca (czy cokolwiek) pociągnęłaby wcześniej. Mechanizm oczywiście da się rozbroić, ale nie od strony któregośkolwiek ze stolików (też zresztą nie dających ruszyć się z miejsca). Jak to zrobić, pisałem o tym przy okazji pomieszczenia **1**.

Notka do MP

Pamiętaj, że zwykle postaci z powierzchni mogły nawet nie słyszeć o istnieniu drowów, a co dopiero o samej Lolth. Jeśli jednak test wypadnie pozytywnie, to gracze na pewno dostaną niewielki zastrzyk adrenaliny

W sypialni Derezza jest jednak jeszcze coś, co może zainteresować bohaterów. Mianowicie, tuż obok łóżka maga, w niewielkiej przestrzeni pomiędzy nim a regałem, znajduje się przedziwny sekretarzyk. Już pierwsze spojrzenie da wyraźną sugestię, że jest to pewnego rodzaju kapliczka. Na szczycie stoliczka ustawiony jest niewielki posążek pajaka z kobiecą głową (zdany test na **Wiedzę [religia]** o **ST 20** ujawni, że

jest to niewątpliwie symbol Lolth – Pajęcznej królowej mrocznych elfów). Statuetka jest z dwóch stron obstawiona niewielkimi, czarnymi ceramicznymi świecznikami. Taki mini-ołtarzyk powinien dać do myślenia herosom. To jednak nie

wszystko. W sekretarzyku są dwie szufladki, zawierające coś, co może w przyszłości przydać się bohaterom. W pierwszej od góry, zabezpieczonej zamkiem (**Otwieranie zamków ST 10**) i mechaniczną pułapką z zatrutym kolcem, jest 1k4 zwojów z czarami trzeciego poziomu (do wyboru MP).

☞ **Pułapka mechaniczna – zatruty kolec:** SW 1; trafia automatycznie, jeśli postać szarpnie za uchwyt (1, plus trucizna – zielonokrwisty olej); Refleks (ST 20) unika; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 15).

Drugi schowek natomiast to już zdecydowanie większe wyzwanie. Oprócz czaru *Tajemny zamek* (**Otwieranie zamków ST 20**) jest on obłożony zaklęciem-pułapką *Błyskawica*, wyzwalającym się w takim samym przypadku jak powyżej.

☞ **Pułapka magiczna – Błyskawica:** SW 3; zaklęcie jest wycelowane na wprost od kapliczki (6k6); Refleks (ST 13) połowa obrażeń; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

W szufladce znajduje się niewielki, wykonany z ciemnego metalu klucz oraz pewne notatki. Możesz przeczytać graczom następujące fragmenty, zaznaczając jednocześnie, że reszta jest nieczytelna lub nic nowego nie wnosi:

[...] Księga wydaje mi się tym, za co na początku ją brałem. Czymś podobnym do naszej, traktującym jednak o zupełnie odwrotnym typie gadów. Nie wiem jeszcze jak będziemy mogli ją wykorzystać, niemniej na razie ważne jest, by nie dostała się w łapy grających [...].

[...] Trudno mi jest przebić się przez ten język. Przez lata nieużywania wyleciał mi z głowy. Pozatym różni się nieco od tego, z czym miałem do czynienia. Zdaje mi się, że na razie nie natrafiłem jeszcze na przepis, którego poszukujemy [...].

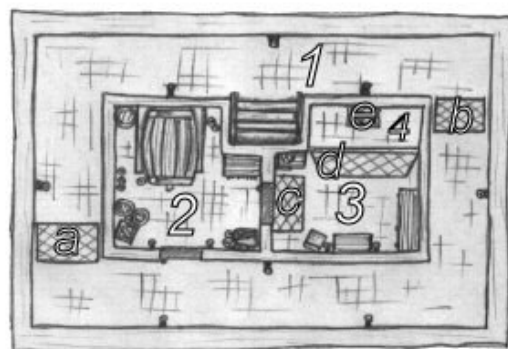
[...] Ilustracje nie mówią mi wiele. A w każdym razie nie więcej niż pismo. Wiem jednak jedno – nie przedstawiają typów, z którymi mam do czynienia na co dzień... Jeśli można tak to ująć [...].

Moja droga – z racji tego, że jako jedyna prócz mnie masz klucz do tej szufladki, to zostawiam ci w niej klucz do schowka z księgą i notatki jej dotyczące (nie ma w nich praktycznie nic ponad to, co już wiedzieliśmy, ale jednak postaraj się ich nie zgubić). Sama tam nie wejdiesz, ale zależy mi, byś dbała o naszą wspólną zdobycz. Notatki schowaj w bezpiecznym miejscu (nie zostawiaj ich w szufladzie!), a kluczyczek noś zawsze przy sobie. I, na jedwabne włosy Lolth, nie szwędaj się nigdzie podczas mojej nieobecności!

Ostatnia notka nosi datę sprzed 10 dni i prawdopodobnie miała być przeznaczona dla oczu Diriel (tak naprawdę jest zupełnie inaczej, jednak o tym zdecydowanie później), która zapewne została poinstruowana przez Derezza, by zaraz po jego wyjeździe zapoznała się z jej treścią... Czego najwidoczniej nie uczyniła. Dlaczego? A któż to może wiedzieć (zdaje się, że zalatana kokietka po prostu zapomniała o instrukcjach maga)? Notatki w szufladzie nie są dziennikiem i, oprócz treści odnoszącej się do księgi, nie ma w nich nic innego. Co herosi z nimi zrobią? To już ich decyzja. Jeśli jednak w odpowiednim momencie połączą pewne fakty, być może wpadną na to, w jaką kabałę się wplątali...

7. Schody do piwnicy – Warto o nich napisać tylko po to, by cała mapka została opisana. Schody to najzwyczajniejsze w świecie kamienne bloki, zabezpieczone metalową balustradą. Stopni jest 10 i dość stromo prowadzą one do piwnicy, w której to Derezz i Diriel trzymają cel, dla którego gracze narażają swoje cenne postacie. Nim jednak uda im się go zdobyć, trzeba przebrnąć przez te paręnaście metrów dusznych korytarzy...

Piwnica



Piwnica posiadłości

1 m

Loszek pod siedzibą Arachnofila to typowy przedstawiciel swojego gatunku. Ściany zbudowane są ze sporych kamiennych bloków, które mimo upływającego czasu pozostają nienaruszone – to samo tyczy się podłogi. Sklepienie jest oczywiście również kamienne i solidne. Oprócz tego, nie mogło obejść się bez zwisających tu i ówdzie pajęczyn, wszechobecnego zapachu wilgoci i kamiennego chłodu. Oczywiście posiadłość średnio zamożnego pana ziemskiego nie może dysponować zbyt rozległymi lochami. Nie ma przecież ku temu żadnych racjonalnych powodów. Dlatego właśnie mag Kultu Smoka zadowolił się tym, co było, dodając jednak kilka ulepszeń, które uważał za niezaprzeczalnie niezbędne. Zalicza się do nich niewielki arsenał pułapek (niezbyt jednak mocnych, gdyż Derezz nie spodziewał się w swoim domu intruzów na tyle potężnych, by dotrwali aż do nich), więcej miejsc na pochodnie oraz solidne meble stojące tu i ówdzie, zawierające nieco więcej przydatnych rzeczy, niż ich odpowiedniki na górze. Dokładne rozeznanie, Mistrzu Podziemi, otrzymasz poniżej. Jest ono pisane w formie identycznej, jak poprzednie.

1. Korytarz okalający – Nie różni on się zupełnie niczym od standardowego opisu piwnicy, który zaprezentowałem powyżej. Jedynymi dodatkami są drzwi prowadzące do środkowej części loszku i dwie pułapki (**a** i **b**, obie o takim samym działaniu):

☞ **Pułapka mechaniczna – samozamykająca się zapadnia z kolcami (6 m głębokości):** SW 2; brak rzutu na trafienie (2k6), +10 wręcz (1k4 kolców za 1k4+2 punktów obrażeń za każde udane trafienie); Refleks (ST 20) unika; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Pułapki mają szerokość 2 metrów i długość 1,5 metra. Ściany w środku nie różnią się niczym od tych piwnicznych (**Wspinaczka ST 15**).

2. Piwniczka z napojami – Drzwi do tego pomieszczenia są dość solidne, ale trochę nadgryzione przez wilgoć. W środku znajduje się paręnaście przeróżnych beczek na napoje, oraz przejście do dalszej części piwnicy. W beczkach i butelkach (stojących na niewielkiej, specjalnie przystosowanej półce) znajduje się głównie wino, mające od 3 do 10 lat. Nic specjalnego, ale na drogę wystarczy. Jednak nas bardziej interesują drzwi, prowadzące do tajemniczego pokoju...

3. Zabezpieczony magazyn – I tu zaczynają się schody. Na początek – należy otworzyć drzwi: dębowe i dysponujące dość skomplikowanym

zamkiem. Bez wytrycha się nie obejdzie (**Otwieranie zamków ST 25**). Oczywiście, jeśli gracze pamiętają, co robili na górze przed dosłownie paronastoma minutami, to spróbują klucza, który znaleźli w szufladce w damskiej sypialni. Klucz ten oczywiście zadziała, jednak nie zakończy problemów związanych z pokojem. Oprócz potężnego zamka w drzwiach, strzegą go jeszcze dwie pułapki. Pierwsza z nich (**c**) jest dość finezyjna, ale mało bolesna. Mianowicie, kiedy tylko coś ciężkiego (wystarczy 20 kg) znajdzie się na zaznaczonym obszarze, płyta podłogowa lekko opada, uruchamiając mechanizm znajdujący się w ścianie po lewej. Z dość dużego otworu zaczyna wydobywać się pod ciśnieniem łatwopalny gaz, który na swej drodze napotyka wysuniętą pochodnię. W efekcie istota, która stanęła na płycie, zostaje trafiona strumieniem płomieni. Pułapka ta może zostać uruchomiona najwyżej 5 razy – potem gaz się kończy.

☞ **Pułapka mechaniczna – strumień płomieni:** SW 2; 1,5 metra szerokości, 5 metrów długości strumienia płomieni (3k6); Refleks (ST 15) unika; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie urządzeń (ST 20).

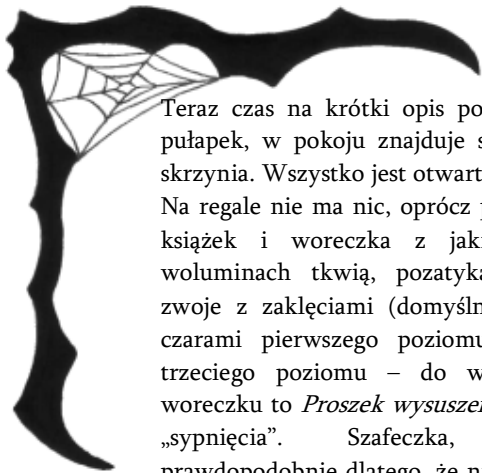
Druga pułapka znajdująca się w pokoju (**d**) jest zdecydowanie bardziej zabójcza, z racji na jej trzy efekty. Pierwszym z nich jest uwolnienie czaru *Śmierdząca chmura*, który obszarem swego działania ogarnia całe pomieszczenie. Zaraz po uwolnieniu pierwszego zaklęcia, aktywuje się drugie, sprowadzając do pokoju żywiołaka powietrza. Ostatnim, mechanicznym już, efektem jest zamknięcie się drzwi wejściowych do pomieszczenia (drzwi można ponownie otworzyć kluczem lub próbować innych środków).

☞ **Pułapka kombinowana – ‘Śmierdząca Śmierć’:** SW 7; następujące efekty:

- **Śmierdząca chmura:** SW 3; ogarnia całe pomieszczenie; Wytrwałość (ST 13) neguje (zobacz zaklęcie); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28) – unieszkodliwienie pierwszego efektu automatycznie unieszkodliwia dalsze.
- **Przywołanie potwora V:** SW 5; przyzwany na środek pomieszczenia:

☞ **Żywiołak powietrza (średni):** pw 26; patrz: *Księga Potworów* – str. 190.

- **Mechaniczny zatrask:** SW -; zatraskuje i zamyka drzwi.



Teraz czas na krótki opis pomieszczenia. Oprócz pułapek, w pokoju znajduje się regał, szafeczka i skrzynia. Wszystko jest otwarte i niezabezpieczone. Na regale nie ma nic, oprócz paru bezużytecznych książek i woreczka z jakimś proszkiem. W woluminach tkwią, pozatykane między strony, zwoje z zaklęciami (domyślnie - 2k6 zwojów z czarami pierwszego poziomu i 1k4 z czarami trzeciego poziomu – do wyboru). Proszek w woreczku to *Proszek wysuszenia*, starczący na dwa „sypnięcia”. Szafeczka, zniesiona tu prawdopodobnie dlatego, że nie pasowała do mebli na górze (jest raczej normalna i bez zbędnych upiększeń), zawiera butelki z magicznymi miksturami. Są to eliksiry: *Charyzmy*, *Leczenia średnich ran* (2), *Pajęczej wspinaczki* (2). Do tego Mistrz Gry, o ile jesteś szczodry, możesz dodać ze dwa flakoniki zawierające losową miksturę. Ostatni mebel w pomieszczeniu – skrzynia - na pewno od razu zainteresuje graczy. Zwykły, dębowy kuferek z metalowymi okuciami zawiera parę ciekawych i cennych przedmiotów. Jeżeli nie podoba ci się mój wybór, zastąp go śmiało swoim własnym lub losowym. Moja propozycja to: *Ożywiona mała drewniana tarcza +1*, *Pierścień ochrony +1* oraz *Perła mocy (druga)*. Kiedy gracze nacieszą się już swoimi nowymi zdobyczami, na pewno zaczną się zastanawiać, dlaczego nigdzie nie ma książki, po którą tak naprawdę tu przybyli. Już śpieszę z odpowiedzią. Otóż jedna ze ścian w pomieszczeniu, w którym herosi aktualnie się znajdują, jest wykonana z gipsu. Łatwo to zauważyć, gdy tylko przyjrzeć się jej bliżej. Przegrodę ową można bardzo łatwo zniszczyć (Siła ST 5; Twardość 2; pw 8), a za nią znajduje się cel naszych herosów...

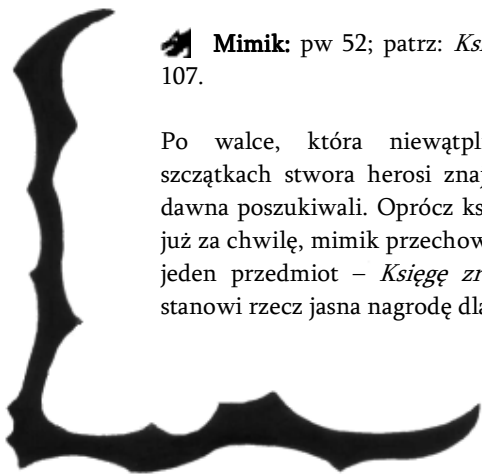
4. Skrytka z Księgą – Tutaj kończy się podróż po mini-loszku Derezza. Pomieszczenie jest niewielkie i prawie nie ma w nim tlenu, z racji tego, że płonące wcześniej pochodnie zużyły cały. Mniej więcej na środku pokoju stoi ozdobny kufer, zawierający bez wątpienia tak cenną dla Arona książkę. Kufer ów nie jest zabezpieczony. Dlaczego? Ano dlatego, że sam w sobie stanowi pułapkę. Jest to bowiem nic innego, jak magicznie oswojony przez Derezza mimik.

Mimik: pw 52; patrz: *Księga Potworów* – str. 107.

Po walce, która niewątpliwie wyniknie, w szczątkach stwora herosi znajdą to, czego od tak dawna poszukiwali. Oprócz książki, o której napiszę już za chwilę, mimik przechowywał w sobie jeszcze jeden przedmiot – *Księgę zrozumienia +1*, która stanowi rzecz jasna nagrodę dla graczy...

Księga Arona?

No właśnie. Wnętrznosci mimika kryły dwie książki. Jedna z nich jest niewątpliwie magiczna i przydatna dla herosów. A druga? Cóż, druga to nic więcej jak tylko ładna okładka i paręset kartek w środku, zapisanych dziwnym, niezrozumiałym pismem. Niezrozumiałym dla nikogo, ponieważ są to tylko bazgroły, mające zmylić intruzów i wpoić im, że trzymają to, czego naprawdę szukali. Tak, tak – nie mylisz się, Mistrzu Podziemi! Cała wyprawa do dworku Derezza to nic więcej niż przysłowiowy „Pic na wodę”. Skupmy się jednak jeszcze przez chwilę na duplikacie (historię prawdziwej książki przytoczę przy okazji jej właściwego opisu). Otóż jest on, ku niewiedzy graczy, niemal identyczny z oryginałem. Twarda okładka obłożona jest wyprawioną skórą (łuskami) młodego białego smoka, a na samym jej środku widnieje coś na kształt stalowej pieczęci, z pojedynczym kamieniem półszlachetnym, umieszczonym w płytkim zagłębieniu. Jeśli chodzi o inne szczegóły, to na brzegach tylnej strony książki poprzyszywane są, w równych odstępach, skórzane rzemienie. W połączeniu z pętelkami na pierwszej stronie okładki, dają one możliwość „zawiazania” woluminu. Ostatnim elementem oprawy są stalowe rogi obłożenia. Co do właściwości magicznych kopii (która tylko zawartością różni się od oryginału), to można powiedzieć, że są one równie wielkie, co zdolności mistyczne przeciętnej kanapki z złotym serem. Tom jest więc bezużyteczny, a jego strony wypełnione są pismem tylko po to, aby nie dać nikomu podejrzenia w stosunku do trzymanego w rękach przedmiotu. Co ważne - w środku nie ma żadnych ilustracji (przypomnij sobie, Mistrzu Podziemi, notatki zostawione w szufladzie w sypialni Derezza). Dodam jeszcze tylko, że książka zabezpieczona jest mentalną wersją czaru *Alarm*, który odzywa się w głowie Diriel, kiedy tylko ktoś inny niż ona lub Derezz dotknie woluminu. Jak pewnie się domyślasz Mistrzu Podziemi, kobieta doskonale go słyszy, gdyż jest już w bezpośredniej okolicy swojej posiadłości... Co na to gracze? Przekonamy się za krótką chwilę.



Oczywiście możliwe jest, że gracze zorientują się, że coś jest nie tak. W takim wypadku nagrodź wspaniałomyślnie ich dedukcję.

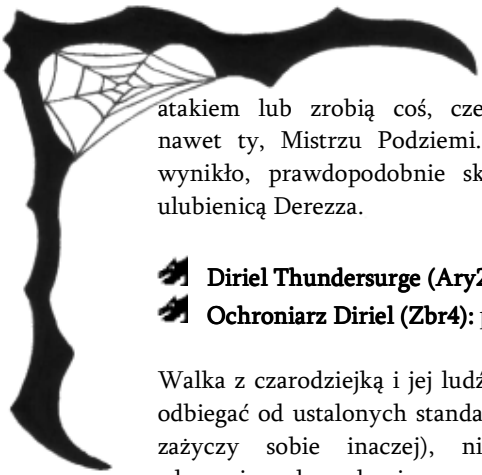
Diriel

A więc herosi zdobyli księgę i uśmiechnięci i pewni siebie wychodzą z posiadłości (mniejsza o to którym wejściem - przyjmijmy, że tym, którym dostali się do środka). Być może tkwi w nich jeszcze doza ostrożności w stosunku do najbliższych okolic dworu, jednak dla bohaterów prawdopodobnie wygląda na to, że kampania ma się już ku końcowi. Nic bardziej mylnego. Na zewnątrz domu Derezza czeka ich bowiem niemiła niespodzianka. „Niemiła” to właściwie słowo pretensjonalne, zależne w dużym stopniu od punktu widzenia. Otóż, kiedy herosi wygramolą się już z budynku i nieco odetchną, usłyszą kroki. Kroki owe nie będą bynajmniej stawiane przez kogoś, kto chciałby je ukryć – wręcz przeciwnie. Niezależnie od akcji bohaterów, wkrótce zza najbliższego rogu wyjdzie niewielka kompania, prowadzona przez urodziwą kobietę. Powiem więcej – bardzo urodziwą. Jeśli chcesz, by jej wejście było bardziej efektowne, drogi Mistrzu Podziemi, postaraj się, by herosi stanęli z nią twarzą w twarz zaraz po wyjściu z dworku. Jak pewnie łatwo się domyślić, owa urodziwa dziewczyna to nikt inny, jak Diriel Thundersurge, wspomniana w listach Derezza... Co się teraz stanie? O tym za chwilę – najpierw kilka słów tylko dla oczu Mistrza Podziemi:

Na pewno pamiętasz, jak pod koniec pierwszej części kampanii zaznaczałem, że list znaleziony w obozowisku przez Arona może być niczym więcej, jak tylko zwykłą podpuchą. W rzeczy samej tak właśnie jest, chociaż wynikło to raczej niezamierzenie. Otóż, kiedy tylko Derezz przybył do swej posiadłości po walce w Maerstar, przypomniał sobie, że w obozie została owa notatka (która notabene naprawdę miała trafić do Diriel). Postanowił wykorzystać ten fakt, by zwabić w pułapkę zarówno Arona, jak i jego nowo nabytych kompanów. Owa sztuka udało mu się połowicznie (jak widać), Aron bowiem jest w tej chwili przy bohaterach nieobecny (z powodów dość prostych, jak okaże się niebawem). Zamysł zasadzki nie był skomplikowany: pozwolić włamać się do posiadłości (w razie możliwości nie ujawniając nawet miejsca ukrycia „lewego” woluminu) i złapać sprawców na gorącym uczynku, by, w razie problemów z miejscowymi przedstawicielami prawa, mieć wytłumaczenie dla radykalnych działań. Na wszelki wypadek mag postanowił posłużyć się kopią księgi (jak widać – słusznie).

Jednak to nie Derezz miał nadzorować operację, gdyż postanowił odtransportować właściwą księgę w bezpieczniejsze miejsce (o tym potem). Całe zadanie spadło więc na barki Diriel. Ta jednak widziała się z magiem tylko przez jeden dzień i, tuż po uzgodnieniu planu, wyruszyła do Procampur nagłona niecierpiącymi zwłoki sprawami (miała tam zamówione niezwykle cenne perfumy). To właśnie z tej okazji Derezz zostawił jej w szufladzie kopie swoich notatek (to te dotyczące księgi – czarodziejka miała się z nimi zapoznać po powrocie) oraz fałszywą instrukcję dla intruzów i kluczyk do schowka. Kobieta jednak zmienną jest, więc magiczka zabawiła w mieście nieco dłużej i nie zdążyła do posiadłości przed bohaterami. Druga część planu jednakże pozostała niezmieniona: należało rozprawić się z intruzami w sposób permanentny. A jako, że płeć piękna należy raczej do delikatnych, to czarodziejka przywozła ze sobą eskortę w postaci czterech wyćwiczonych drabów o słusznym rozmiarach... Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze sprawa kochanka Diriel – Bernarda. Oczywiście Derezz nie wie nic o owym mężczyźnie. Bernard miał się zjawić w posiadłości już po całej sprawie z włamaniem, co prawdopodobnie uczyni, a wtedy... Ale przejdźmy już do konkretów.

Tak więc Diriel stoi przed naszymi, niewątpliwie nieco zdziwionymi, bohaterami. Początkowo na jej twarz wypełnia tylko szeroki uśmiech, gdyż kobieta do tego momentu nie była pewna, czy zdąży do posiadłości przed intruzami. Po pierwszej chwili radości, magiczka wygłosi obowiązkową przemowę do bohaterów, pełną znanych ci na pewno Mistrzu Podziemi odniesień do głupoty herosów, zapewnień, że ich droga kończy się właśnie tutaj itp. Przede wszystkim, czarodziejka obśmieje głupotę bohaterów i to, że tak prosto dali się wprowadzić w pułapkę. Potem ujawni im, że księga to tylko duplikat i że od samego początku cała wyprawa skazana była na porażkę. Wreszcie zacznie nieco rozwodzić się nad tym, jaką ogromną przyjemność sprawi jej usunięcie przeszkody w postaci bohaterów. Podczas przemowy Diriel będzie raczej prowadzić monolog (nie przywykła do tego, by jej przerywano), a po całości, powstrzymana jeszcze szybkim „Czekaj! Ale co z...?” herosów, zdawkowo odpowie na ich pytania, zaznaczając standardowo, że to i tak teraz nieważne, gdyż czeka ich... bla, bla, bla... Podczas gdy magiczka będzie perorować, jej czterech zbirów zacznie dyskretnie zachodzić postacie graczy tak, by nie mogli uciec. Prawdopodobnie skończy się na tym, że bohaterowie zostaną uwięzieni pomiędzy ścianą dworku, a półkolem wrogów. Oczywiście może też zdarzyć się tak, że herosi zaskoczą Diriel własnym



atakiem lub zrobią coś, czego nie przewidzisz nawet ty, Mistrzu Podziemi. Co jednak by nie wynikło, prawdopodobnie skończy się walką z ulubienicą Derezza.

🦇 **Diriel Thundersurge (Ary2/Zak2):** pw 15.

🦇 **Ochroniarz Diriel (Zbr4):** pw 30, 31, 31, 32.

Walka z czarodziejką i jej ludźmi nie będzie raczej odbiegać od ustalonych standardów (chyba, że MP zażyczy sobie inaczej), nie licząc pewnego zdarzenia pod sam koniec.

Odsiecz?

Otóż, kiedy tylko bitwa zacznie zbliżać się do końca (ale tylko wtedy, gdy będzie to koniec na korzyść bohaterów), do potyczki włączy się nie kto inny, jak... Njal. Z jego pomocą (oraz jeszcze dwóch zakapturzonych postaci), herosi prawdopodobnie szybko uporają się z pozostałymi przy życiu przeciwnikami (o ile ci wcześniej nie uciekną)...

Po zakończonej utarczce Njal powita herosów, nie prezentując im jednak swoich kompanów, po czym dość obcesowo i bez zbędnej gadki spyta, czy udało im się odzyskać księgę. Od wypowiedzi graczy w tym momencie zależy to, jak bardzo zostaną poharatani w najbliższym czasie.

Jeśli gracze będą chcieli współpracować z Najlem i powiedzą mu wszystko, czego się dowiedzieli, ten wysłucha ich cierpliwie (zaklnie szpetnie, kiedy dowie się, że księga to podpucha), po czym zaproponuje postaciom dalsze szukanie woluminu. Jeśli gracze spytają o Arona, mężczyzna odpowie, że mag został odwołany do innych zajęć, a misja przejęcia księgi została powierzona właśnie Njalowi.

Jeżeli jednak bohaterowie z jakiegoś powodu nie będą chcieli podzielić się z agentem Czarnej Sieci swoimi odkryciami (zarówno wiadomościami, jak i samą księgą), Njal najpierw będzie starał się im wyperswadować takie zachowanie, po czym, jeśli to nie przyniesie skutku, po prostu ich zaatakuję. To samo będzie miało miejsce, jeśli łotrzyk wyczuje, że herosi nie mówią mu całej prawdy.

🦇 **Njal (Wjk1/Łtr3):** pw 18.

🦇 **Kompan Njala (Łtr2):** pw 10, 10.

Niezależnie od tego, jak postąpią bohaterowie, do tej wesołej gromadki wkrótce dołączy jeszcze parę postaci...

Kiedy bowiem cała czereda wesoło sobie konwersuje, nie specjalnie zwracając uwagę na otoczenie, nagle pojawia się... Aron. Tak, mag już dość długo przysłuchiwał się całej konwersacji (włączając w to nawet walkę z Diriel), a teraz postanowił się ujawnić. Zrobi to dość prosto, a mianowicie - rozproszy czar *Poprawionej niewidzialności*, który do tej pory nosił. Zhent na pewno nie będzie zadowolony, ale nie zaatakuje maga. Wręcz przeciwnie - nadeszła pora, by gracze samodzielnie wybrali sojusznika.

Konfrontację słowną rozpocznie Aron, zarzucając Njalowi kłamstwa (na które sam jest dowodem) oraz przynależność do organizacji chcącej popsuć mu szyki (sam na razie nie wie jeszcze jakiej). Nie będzie tłumaczył bohaterom co i jak, bo w tym momencie nie ma na to zupełnie czasu, czego nie zawaha się stwierdzić. Njal natomiast zacznie się przede wszystkim tłumaczyć. Powie herosom, że owszem – skłamał co do nieobecności Arona, ale tylko dlatego, że mag jest niebezpiecznym szpiegiem Kultu Smoka w organizacji, której nazwy nie wolno mu ujawniać, a do której on należy. Doda też, że właśnie dlatego trzeba Arona jak najszybciej zlikwidować. Oczywiście ty, Mistrzu Podziemi, wiesz, który z Bohaterów Niezależnych kłamie, ale czy wiedzą to twoi gracze?

Jeśli herosi opowiedzą się po stronie Njala i zaatakują Arona, ten początkowo będzie chciał jeszcze przeciągnąć ich na swoją stronę, powstrzymując atak najprostszymi czarami. Jeżeli to nie poskutkuje, z ukrycia (zaklęcie *Niewidzialności*) wyjdzie jego dwóch kompanów, a walka rozpocznie się na dobre. Niezależnie od jej wyniku, gracze mogą uważać się za przegranych. Nie uświadamiaj ich o tym jednak, Mistrzu Podziemi – może warto rozwinąć incydent i, wykorzystując następne części kampanii, wplątać w ich jakąś intrygę Czarnej Sieci?

🦇 **Człowiek Arona (Wjk2/Łtr1):** pw 20, 21.

Ja jednak zakładam, że bohaterowie przejrzą na oczy i staną do walki u boku Arona i jego towarzyszy. W takim wypadku herosów czeka krótka walka (łatwo zauważyć, że Njal i jego kompani nie mają w niej wielkich szans – będą raczej próbowali salwować się ucieczką), a po niej, niezbędne...

Wyjaśnienia

Nadszedł czas, aby wreszcie opowiedzieć o tym, co robił Aron, kiedy gracze trudzili się nad zadaniem zleconym im przez Njala.

Otóż mag rzeczywiście był w Sarbreenar (jak już wcześniej pisałem) i, po sprowadzeniu z Ravens Bluff dwójki swoich przyjaciół, zaplanował akcję identyczną z tą, jaką przeprowadzili bohaterowie. Jednak, kiedy jego kompan wysłany do Maerstar po herosów wrócił bez nich, czarodziej domyślił się, że coś poszło nie tak, jak sobie tego życzył. Początkowo przyjął, że bohaterowie po prostu zrezygnowali z zadania, jednak po dłuższym przemyśleniu sprawy postanowił zaczekać. Wiedząc, że prędzej czy później będzie musiał odzyskać księgę, zaczął szukać jej po całym miasteczku. Niebawem dowiedział się od jego mieszkańców, że w pobliżu znajduje się posiadłość należąca do ponurego maga oraz pewnej kobiety, o której można powiedzieć wszystko, ale na pewno nie to, że jest ponura. Tam właśnie Aron trafił na ślad zaginionego woluminu. Kłopot polegał na tym, że czarodziej nie był w stanie ustalić dokładnej lokalizacji poszukiwanego przedmiotu. Jako, że poszukiwanie Derezza nie przyniosło rezultatów (mag prawdopodobnie skrył się za jakimiś magicznymi barierami), Aron skoncentrował się na księdze, nie wiedząc jednak, że to kopia (poprzez czar użyty do jej poszukiwania nie był w stanie tego stwierdzić). Czarodziej-Harfiarz miał zamiar sam (lub wraz z dwoma kompanami) włamać się do willi, jednak ów plan pokrzyżowali mu... bohaterowie, którzy uczynili ten krok dosłownie około godziny przed nim. Czarodziej, nie wiedząc kto buszuje w pustej posiadłości, postanowił czekać na rozwój wypadków. Jakież było jego zdziwienie, kiedy z domostwa wychynęli bohaterowie, dzierżąc jego drogocenną księgę. Zdziwił się jednak jeszcze bardziej, kiedy do gry weszła najpierw Diriel, a potem Njal wraz ze swoimi wykidajłami. Aron podsłuchał przeprowadzone rozmowy, po czym, dowiedziawszy się wszystkiego, wyszedł z ukrycia. Resztę historii herosi już znają.

Po zakończonej walce bohaterowie na pewno będą chcieli poznać powody, dla których Aron nie przysłał po nich posłańca. Mag będzie odpowiadał zgodnie z prawdą, jednak jak ognia będzie unikał pytań dotyczących organizacji, do której przynależy (koniec końców skłamię i powie, że to tylko pomówienia jego wrogów). Kiedy już zarówno Aron (w końcu czarodziej nie wie nic o wydarzeniach, w które wpłatali się bohaterowie podczas jego nieobecności), jak i gracze będą wiedzieć wszystko, przyjdzie czas na fundamentalne pytanie.

No właśnie. Diriel nie żyje (albo ledwo dyszy), Njal leży (prawdopodobnie) w kałuży krwi, a księgi jak nie było, tak nie ma. Co na to poradzić? Odpowiedź powinna nasunąć się tuż po tym, jak bohaterowie przeszukają powabne ciało panny Thundersurge. W jednej z kieszeni jej szaty znajdą mianowicie notatkę o takiej treści:

Urwisko, port – Ośmiornica.

Cóż to może znaczyć? Na to muszą wpaść sami gracze. Ty jednak, Mistrzu Podziemi, dowiesz się tego już teraz. Otóż „Urwisko” to nic innego, jak drugi człon nazwy pobliskiej metropolii – Kruczego Urwiska. Wiedząc, że owo osiedle to świetnie prosperujące miasto portowe, łatwo się domyśleć, że „Ośmiornica” to nazwa czegoś, co stoi w porcie... A konkretniej? Tego gracze dowiedzą się w trzeciej części kampanii – teraz mogą się tylko domyślać...

Może oczywiście zdarzyć się tak, że gracze nie zechcą, by ich herosi towarzyszyły Aronowi w dalszej podróży. Ów Bohater Niezależny może wydawać im się jednym z tych postaci, które sprowadzają wyłącznie kłopoty (wszak nie wiedzą, że mag tak naprawdę jest jednym z Grających). Miejmy jednak nadzieję, że chęć przeżycia kolejnej przygody przeważy i po paru dniach kompania, już pod przewodnictwem Arona (by uniknąć dalszych incydentów w stylu pojawienia się Njala), wyruszy w stronę Kruczego Urwiska.

Teraz pozostaje rozdać Punkty Doświadczenia (pamiętaj, drogi Mistrzu Podziemi, by uwzględnić właściwe i niewłaściwe wybory graczy), po czym zasiąść do trzeciej, ostatniej już, części kampanii...

C.D.N.

Dodatek A: Statystyki

Sojusznicy

Człowiek Arona: mężczyzna człowiek Wjk2/Łtr1; SW 3; średni humanoid (człowiek); KW 2k10+1k6; pw 20 (przeciętnie); Inic +5; Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 11, zaskoczenie 13); Atak +4 wręcz (1k6+3/19-20, *Miecz krótki +1*); SA Ukradkowy atak +1k6; SC --; Char ND; MRO Wytrw +4, Ref +6, Wola +0; S 14, Zr 12, Bd 10, Int 10, Rzt 8, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +2, Jeździectwo +7, Pływanie +8, Przeszukiwanie +2, Wspinaczka +8; Błyskawiczny refleks, Poprawiona inicjatywa, Szczęście bohaterów**, Uniki, Zogniskowanie broni (miecz krótki).

**atut z podręcznika *Zapomniane Krainy: Opis świata*.

Wyposażenie: *Miecz krótki +1*, sztylet (mistrzowsko wykonany), ćwiekowana skóra, eliksiry: *Leczenia lekkich ran* (2), *Pajęczej wspinaczki*, *Ukrywania* (2), *Niewidzialności*, 25 sz, 100 ss.

Charakterystyka postaci: Dwóch przybocznych Arona to ludzie, którzy mają u maga dług wdzięczności za pewną sprawę, która miała miejsce parę lat temu. Nie należą do Harfiarzy, ale zdają sobie sprawę, że Aron jest członkiem tej organizacji. Obydwaj lubią zakosztować dobrej przygody, dlatego służą czarodziejowi pomocą z tym większą przyjemnością. Są raczej małowinni (wymóg profesji) i starają się nie wyróżniać z tłumu.

Walka: W walce towarzysze Arona łączą skuteczność Ukradkowych ataków Łotrzyka z wyszkoleniem Wojownika. Swoich drogich *Eliksirów niewidzialności* używają tylko w ostateczności, którą definiują jako sytuację, w której jeden z ich towarzyszy może niemal na pewno wkrótce postradać życie.

Wrogowie

Kryształowy pająk: Kryształowy pająk jest pod każdym względem identyczny z dużym ożywionym przedmiotem (patrz: *Księga Potworów* – str. 124), posiadającym następujące cechy: Szybkość 12 m (wielonożny), Tratowanie, stale działający czar *Pajęcza wspinaczka*. Kryształowy pająk jest także wrażliwy na wszystkie czary, które działają na stworzenia zbudowane z kryształu (jak *Roztrzaskanie* itp.).

Diriel Thundersurge: kobieta człowiek Ary2/Zak2; SW 3; średni humanoid (człowiek);

KW 2k8+2k4-4; pw 15; Inic +5; Szyb 9 m; KP 13 (dotyk 11, zaskoczenie 12); Atak +1 wręcz (1k4-2/19-20, sztylet); SA --; SC Chowaniec (brak); Char NZ; MRO Wytrw -1, Ref +1, Wola +8; S 6, Zr 12, Bd 9, Int 12, Rzt 8, Cha 18.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +11, Czarostwo +8, Dyplomacja +9.5, Koncentracja +6, Wyczucie pobudek +5; Poprawiona inicjatywa, Rzucanie w walce, Żelazna wola.

Czary dziennie (6/5; Bazowy ST = 14 + poziom czaru): 0 – *Odporność*, *Oszłołomienie*, *Kaszlnięcie Horizikaula**, *Wstrząs elektryczny**, *Wyciszenie odrzwii**; 1 – *Huk Horizikaula**, *Wstrząsający chwyt*.

*czar z suplementu *Magia Faerunu*.

Wyposażenie: Sztylet (mistrzowsko wykonany, inkrustowany – warty ok. 100 SZ), *Karwasze ochrony +2*, *Różdżka błyskawic* (10 ładunków - Poziom Czarującego 3), zwoje: *Elektryczna pętla Geedla** (Poziom Czarującego 5), *Magiczny pocisk* (2), *Tarcza*, *Zbroja maga*, eliksiry: *Charyzmy*, *Leczenia lekkich ran* (2), *Lotu*, 10 sp, 400 sz, 100 ss.

*czar z suplementu *Magia Faerunu*.

Charakterystyka postaci: Diriel to ludzka kobieta, na oko mająca około 30 lat. Jest niewątpliwie piękna w sposób, który 95% mężczyzn określiłoby jako diabelski. Szeroki uśmiech nie schodzi ani przez chwilę z wąskich, krwiste czerwonych (zapewne za sprawą jakiejś wyjątkowo drogiej szminki) warg, podkreślanych przez wielkie, głębokie, zielone oczy, osadzone tuż nad wysmukłym, nieco zadartym nosem. Pociągła, niemal elfia twarz osadzona jest na gładkiej, długiej szyi. Sylwetka czarodziejki również nie pozostawia wiele do życzenia, szczególnie jeśli chodzi o biodra i nogi. Całokształt przyobleczonej jest w trawiaście zieloną szatę, ozdobioną tu i ówdzie złotem, rubinami i ciemnymi granatami. Rozpuszczone, tak ciemnobrązowe, że niemal czarne włosy idealnie komponują się z kolorami kamieni szlachetnych i jedwabiu, z którego w większości wykonana jest gustowna szata. Diriel Thundersurge to bez cienia wątpliwości kobieta dystygowana i obyta, nie stroniąca jednak od kokieterii i uwodzicielstwa. Jej głos, nawet wypowiadający groźby i złorzeczenia, brzmi bardzo zmysłowo i przywodzi na myśl roztopioną, gorącą czekoladę. Owa czekolada ma jednak bardzo gorzki posmak. Diriel trafiła do Kultu Smoka właściwie przez przypadek – tuż po tym, jak uciekła z domu znudzona szlacheckim życiem. Oportunistyczna szlachcianka zdradziła i doprowadziła do śmierci grupę poszukiwaczy przygód, z którą podróżowała, tylko po to, by przypodobać się pewnemu magowi pożądanego magicznego pierścienia znajdującego się w posiadaniu przywódcy drużyny. Tym magiem okazał się Derezz. Od pierwszego spotkania z Arachnofilem Diriel nie zmieniła się zanadto –

nadal jest bardzo przebiegła i perfidna, a ponadto dobrze zdaje sobie sprawę ze swojej urody. Wszystkie te cechy składają się na charakter, z którym wytrzymać mogą tylko najcierpliwszy z cierpliwych.

Walka: Diriel upodobała sobie aspekt magii, który w jej mniemaniu najlepiej oddaje jej osobowość – na ogół spokojną, a straszliwą w sporadycznym gniewie. Chodzi o szeroko rozumianą magię „pogodową”, ze szczególnym uwzględnieniem błyskawic i elektryczności (oraz hałasu, które powodują te zjawiska). Z racji takich zainteresowań, w walce Diriel woli polegać w głównej mierze na najemnikach, których zazwyczaj zatrudnia do ochrony – sama trzyma się na uboczu, rażąc przeciwników swoją ulubioną *Różdżką błyskawic*. Mocno zagrożona, stara się wypić *Eliksir lotu*, po czym na obchodne poczęstować oponenta *Elektryczną pętlą Geedla*, którą ma zapisaną na zwoju.

Ochroniarz Diriel: mężczyzna człowiek Zbr4; SW 3; średni humanoid (człowiek); KW 4k8+8; pw 31 (przeciętnie); Inic +0; Szyb 6 m; KP 17 (dotyk 10, zaskoczenie 17); Atak +9 wręcz (1k10+3/19-20, miecz półtoraręczny); SA --; SC --; Char N; MRO Wytrw +6, Ref +1, Wola +0; S 16, Zr 10, Bd 14, Int 9, Rzt 8, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Skakanie +10, Zastraszanie +6; Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Potężny atak, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Wyposażenie: Miecz półtoraręczny (mistrzowsko wykonany), sztylet, zbroja kryta, mała stalowa tarcza, *Eliksir leczenia średnich ran*, 10 sz, 200 ss.

Charakterystyka postaci: Jest to czterech najzwyklejszych w świecie ludzkich ochroniarzy. Służą pomocą Diriel, ponieważ dobrze im zapłaciła, a pozatym mogą sobie popatrzeć na jej długie nogi i niemal perfekcyjne biodra. Zostają tylko przy patrzeniu, ponieważ wiedzą, że ich pracodawczyni ma do dyspozycji nieprzyjemną magię. Organoleptycznie przekonał się o tym ich piąty towarzysz, spopielony przez wściekłą Diriel jedną z jej *Błyskawic*.

Walka: Podczas potyczki mężczyźni starają się otoczyć przeciwników, którzy mogą najbardziej zaszkodzić Diriel, czyli głównie wojowników. Magami i innymi czarującymi postaciami na ogół zajmuje się osobiście panna Thundersurge. Najemnicy Diriel polegają przede wszystkim na sile swych ramion – z mocą przedzierają się przez obronę przeciwników, zwiększając zadawane obrażenia za pomocą Potężnego ataku. W razie przeważającej siły wroga, ochroniarze czarodziejki nie będą walczyć do ostatniego tchnienia – wolą

raczej skapitulować i uratować życie, niż walczyć do śmierci za pieniądze kobiety, która potrafi zabić za niewinne uszczypnięcie.

Njal: mężczyzna półelf Wjk1/Ltr3; SW 4; średni humanoid (półelf); KW 1k10+3k6-4; pw 18; Inic +6; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 12, zaskoczenie 15); Atak +6 wręcz (1k8+2/19-20, *Miecz długi skakania** +1); SA Ukradkowy atak +2k6; SC Nieświadomy unik (Premia ze Zr do KP), Półelfie zdolności rasowe, Uchylenie; Char NZ; MRO Wytrw +2, Ref +7, Wola +1; S 12, Zr 15, Bd 8, Int 12, Rzt 10, Cha 9.

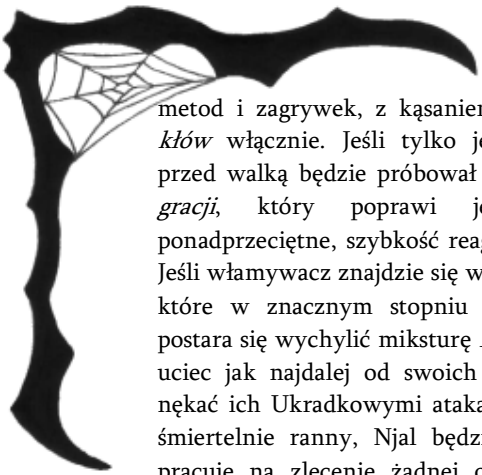
Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +17 (+7), Skakanie +5, Otwieranie zamków +7, Pływanie +5, Przeszukiwanie +6, Równowaga +7, Szacowanie +3, Unieszkodliwianie urządzeń +5, Wspinaczka +6; Błyskawiczny refleks, Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie broni (miecz długi).

Wyposażenie: *Miecz długi skakania** +1, sztylet (mistrzowsko wykonany), *Skórznia* +1, *Buty elfiej rasy*, *Maska kłów**, eliksiry: *Kociej gracji*, *Leczenia lekkich ran* (3), *Pajęcznej wspinaczki* (2), 110 sz, 250 ss.

*przedmiot magiczny lub specjalna moc broni z suplementu *Magia Faerunu*.

Charakterystyka postaci: Njal to niezbyt wysoki, chuderlawy mężczyzna, mający na oko około 20 lat. Ciągłe zmierzwione, krótkie, rudawe włosy stoją na sztorc, nadając złodziejaszkowi wygląd typowego chuligana. Wrażenie to potęgują małe, zielone oczka, niewielki nos (ozdobiony srebrnym kolczykiem) i zapadnięte policzki. Młodzieniec ubiera się dość stereotypowo – w skórzany kaftan i także spodnie, pasujące kolorem do czupryny. Pod kaftanem daje się zauważyć ciemna koszula, która najwyraźniej nieczęsto widuje mydło. Łotrzyk nie lubi zwracać na siebie uwagi. Przyzwyczał się do tego jeszcze w Twierdzy Zhentil, gdzie był przywódcą niewielkiego gangu włamywaczy, znanego jako Koty. Kariera owego gangu szybko się skończyła. Większość jego członków zginęła podczas wykonywania pewnego wyjątkowo niebezpiecznego zlecenia – przeżył tylko Njal i inny chłopak, który następnie został uśmiercony przez ambitnego półelfa. Włamywacz swoimi działaniami zdołał zyskać przychylność pewnego wysoko postawionego członka Czarnej Sieci, który umożliwił mu wejście w szeregi Zhentarimu. Po wykonaniu szeregu próbnych misji, Njal został przydzielony jednej z agentek polowych Sieci, rozpracowującej Kult Smoka.

Walka: Njal preferuje atak z zaskoczenia – najlepiej od tyłu i w ciemnościach. Do tego typu działań przyzwyczał się podczas bytowania w Twierdzy Zhentil i raczej nie zamierza z nich rezygnować. W otwartej konfrontacji łotrzyk walczy za pomocą wszystkich dostępnych mu



metod i zagrywek, z kłasnieniem za pomocą *Maski kłów* włącznie. Jeśli tylko jest taka możliwość, przed walką będzie próbował wypić *Eliksir kociej gracji*, który poprawi jego, i tak już ponadprzeciętne, szybkość reagowania i zręczność. Jeśli włamywacz znajdzie się w niebezpieczeństwie, które w znacznym stopniu zagraża jego życiu, postara się wychylić miksturę *Pajęczej wspinaczki* i uciec jak najdalej od swoich wrogów, by potem nękać ich Ukradkowymi atakami. Przydybany lub śmiertelnie ranny, Njal będzie twierdził, że nie pracuje na zlecenie żadnej organizacji. Pozatym będzie milczał jak grób – wie, że za wygadanie się czeka go z rąk przełożonych kara gorsza niż śmierć.

Kompan Njala: mężczyzna półelf Łtr2; SW 2; średni humanoid (półelf); KW 2k6; pw 10 (przeciętnie); Inic +1; Szyb 9 m; KP 14 (dotyk 11, zaskoczenie 13); Atak +3 wręcz (1k6-1/19-20, miecz krótki) lub +2 dystansowy (1k4, sztylet); SA Ukradkowy atak +1k6; SC Półelfie zdolności rasowe, Uchylenie; Char N; MRO Wytrw +0, Ref +4, Wola -1; S 9, Zr 13, Bd 10, Int 10, Rzt 9, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +5, Ciche poruszanie +6, Kradzież kieszonkowa +6, Przeszukiwanie +5, Ukrywanie +6, Zastraszanie +5, Zauważanie +2; Finezja w broni (miecz krótki).

Wyposażenie: Miecz krótki (mistrzowsko wykonany), sztylet (5), ćwiekowana skóra, eliksiry: *Leczenia lekkich ran*, *Pajęczej wspinaczki*, 10 sz, 50 ss.

Charakterystyka postaci: Dwaj drobni łotrzykowie, których Njal najął dla efektu psychologicznego. Mieli stać za jego plecami i wyglądać na tyle groźnie, by herosi bez zbędnego marudzenia wydali mu księgę. Ponadto agent Czarnej Sieci złożył im obietnicę, że w wypadku walki dostaną 50% łupów. Słowa oczywiście nie zamierzał dotrzymywać.

Walka: W razie walki obydwaj mężczyźni będą starali się zrobić użytek ze swoich Ukradkowych ataków, lub rzucać sztyletami z bezpiecznej odległości. Jeśli zrobi się naprawdę gorąco, nie będą oglądać się na pracodawcę i po prostu dadzą drapaką najbezpieczniejszą możliwą drogą. Njal nie zapłacił im tyle, by ryzykowali własnym życiem za jego osobę. Schwytani, będą błagać by puścić ich wolno i powiedzą wszystko, co wiedzą... Czyli praktycznie nic, czego nie wiedzieliby bohaterowie.

LICENCJA OTWARTEJ GRY - wersja 1.0a

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisję, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) „Użytek”, „Użyty” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) „Ty”, „Twój” i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.
2. Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.
3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.
4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnowiatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.
5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.
6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.
7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znak Towarowego lub Znak Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.
8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie

dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określani Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.

11. Użycie danych Udziałającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udziałających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udziałającego.

12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregośkolwiek warunku niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowności.

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pająk z Cormanthoru – Część II: Pajęcze Gniazdo Copyright 2005, Piotr 'Rebound' Brewczyński.