

New RPG Order

Prezentuje

D&D 3.0 - Księga Wyzwań

New RPG



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 131
Rozdzielczość.....: 2420x3160
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2003
Data release'u.....: 2008.08.26

Opis:

Zagrożenie czai się za każdym rogiem i każdym ekranem.

A największym z nich jest przebiegły Mistrz Podziemi. Książkę tę wypełniają pomysły równie subtelne, co podstępne, dzięki którym każda sesja będzie dla postaci niebezpieczna.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją, Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.



KSIĘGA WYZWAŃ

Podziemia, łamigłówki i pułapki



Daniel Kaufman, Gwendolyn Kestrel,
Mike Selinker, Skip Williams

KSIĘGA WYZWAŃ

Podziemia, łamigłówki i pułapki

Wykonanie

Projekt: Daniel Kaufman, Gwendolyn F.M. Kestrel,
Mike Selinker, Skip Williams

Rozwinięcie: Andy Collins, Stan!

Redakcja: Brian Campbell, Andy Collins

Dyrektor kreatywny: Ed Stark

Dyrektor graficzny: Dawn Murin

Ilustracja na okładce: Todd Lockwood

Ilustracje wewnątrz: David Day, Wayne Reynolds

Kartografia: Todd Gamble

Typografia: Erin Dorries

Projekt graficzny: Dee Barnett

Zarządzanie projektem: Anthony Valterra

Kierownik projektu: Martin Durham

Kierownik produkcji: Chas DeLong

Testujący oraz autorzy pomysłów: Peter Adkison, Wolfgang Baur, Tim Beach, Bob Blake, Brian Campbell, Jason Carl, Michele Carter, Andy Collins, Adam Conus, Monte Cook, Mike Davis, Mike Donais, Dale Donovan, Brian Drolet, David Eckelberry, James Ernest, Rick Fish, Evon Fuerst, Cory J. Herndon, Matt Hyra, Michael Lee, Rob Lightner, Angel Leigh McCoy, Will McDermott, Todd Meyer, Tyson Moyer, Rei Nakazawa, David Noonan, Rasmus Pechuel, Lenny Raymond, Rich Redman, Thomas M. Reid, Monica Shellman, Mat Smith, Douglas Steves, Ken Swanson, Christine Tromba, Jonathan Tweet, Jessica Verweij-Anderson, Maggie Vining, Mark Waldron, Jennifer Clarke Wilkes, Penny Williams, Teeuwynn Woodruff, Warren Wyman, Justin Ziran oraz gracze z „Jigsaw” i M:TAG.

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

Ten produkt WIZARD OF THE COAST® nie podlega kaluzuli 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 znajdziesz na stronie www.wizards.com/d20.

Informacje dotyczące tworzenia łamigłówek do scenariuszy D&D® pochodzą z artykułów „Power Word Baffle” (DRAGON® Magazine nr 271) oraz „Logic Missiles” (DRAGON® Magazine nr 282), autorstwa Mike'a Selinkera.

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-88168-001-EN

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: (0-22) 846-27-59
email: isa@isa.pl



Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Marcin Kowalczyk
Korekta merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Aleksandra Gietka-Ostrowska
Skład i łamanie: Michał W. Dagajew

Logo DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, MISTRZA PODZIEMI i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.

Logo d20 jest znakiem handlowym należącym do Wizards of the Coast, Inc.

Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.

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

Materiał ten jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, jest całkowicie przypadkowe.

©2001, 2003 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

Odwiedź strony: www.wizards.com/dnd
www.isa.pl



SPIS TREŚCI

Paskudny sekretik

MP 3

- Jak korzystać z tej książki 3
- Rozgrywanie sprytnego lochu 3
- Rozgrywanie sprytniej łamigłówki 4
- Rozgrywanie sprytniej pułapki 4
- Poziom spotkania powtarzających się pułapek (ramka) 5
- Dziesięć niezastąpionych czarów ... 5
- Redukcja skali trudności wyzwania ... 6

Spotkania 7

- PS 1
 - Zabawa w chowanego 7
- PS 2
 - Ciasne kwatery 9
 - Kici, kici koteczku 10
 - Świątynia Draxiona 12
- PS 3
 - Na arenie niedźwiedźka 15
 - Brak luźnych końców 17
 - Sadzawka niekończących się żabuludów 18
- PS 4
 - Wodna pułapka z kabestanami 21
 - Żelazna gracia 23
 - Szaleństwo mimików 24
- PS 5
 - Pułapka mrocznych wód 26
 - Labirynt złudnej bestii 27
 - Kłopoty do sześcianu 29
 - Wodny grób 30
- PS 6
 - Same skarby, żadnych pułapek 32
 - Sześcienna psiarnia 34
 - Grota elektrycznych jaszczurek 36
 - Szaleństwo wzgórzowych gigantów 37
- PS 7
 - Lekcja pogładowa 38
 - Woda i ogień 41
 - Raz mnie nabrałeś 45
 - Troll i jego zwierzątka 46
- PS 8
 - „Magikowy Sklepp Chuka” 47

- Spadając jak kamień 49
- Kryjówka dzanny 51
- Strzegąc umarłych 53

PS 9

- Światło w ciemnościach 54
- Jak radzić sobie z pułapką z klatkami (ramka) 55
- Problem Aavaarda 57
- Panie jeziora 60
- Zachowaj równowagę 62

PS 10

- Jaskinia węża 64
- Pozory mylą 69
- Ścieżka podstępna 72
- Gnijąca śmierć 73

PS 11

- Potężni przeciwnicy 75
- In Media Res 77
- Wypuście ogary 79
- Tajemnicza księga czarów Zyfura 80

PS 12

- Tylko przechodzimy 82
- Objazdowe kasyno meduzy 88
- Z niewielką pomocą przyjaciół 91

PS 13

- Mroczne łowy 93
- Wprost szokujące 95

PS 14

- Cisza i spokój 96
- Splątane sieci 98

PS 15

- Kopuła beholdera 101
- Zagadki i nagrody 104

PS 16

- Co dwanaście głów, to nie jedna 107

PS 17

- Gdzie jest drużyna? 110

PS 18

- Przede wszystkim myśleć 113

PS 19

- Ogromni umarli 116

PS 20

- Po trzykroć przeklęty 118

PS 22

- Zdmuchnięci 123

- Legenda do map 127

Rady dla MP

- Ale ja wiem, że ta pułapka tam jest! (ramka) 32
- Bezcielesne stworzenia w walce ... 87
- Chowańce jako zwiadowcy 57
- Dziwni towarzysze 47
- Gdy dobro walczy z dobrem (ramka) 35
- Jak zdobywać przyjaciół i wpływać na BG 92
- Konstruowanie problemów logicznych 45
- Kryptogramy (ramka) 82
- Labirynty 41
- Labirynty a postacie na wysokich poziomach (ramka) 112
- Odgrywanie potworów sprytniejszych od ciebie 68
- Ostona a efekty fali (ramka) 74
- Prowadzenie spotkań z wieloma przeciwnikami 95
- Przygody w trzech wymiarach 30
- Przygotowania na wysokich poziomach: gracze 122
- Przygotowania na wysokich poziomach: MP 122
- Rozwijanie potworów (ramka) 78
- Rysowanie map a labirynty (ramka) 27
- Stworzenie miejsca oszukańczej sprzedaży 49
- Uspokajające podejście (ramka) 7
- Używanie stref antymagii (ramka) 79
- Walka i ruch pod wodą 71
- Modyfikatory walki w wodzie 71
- Walka podczas wspinaczki (ramka) 63
- Walka w celu obezwładnienia 9
- Walka w ciasnocie (ramka) 10
- Wariant: co oznacza unieszkodliwienie mechanizmu (ramka) 33
- Zagadki 106
- Zagadki z dodawaniem liter (ramka) 23
- Zwój (ramka) 43

PASKUDNY SEKRECİK MP

Wyobraź sobie taką sytuację: Bohaterowie widzą gestykulującego czarodzieja unoszącego się nad mroczną rozpadliną. Nagle, jakby za sprawą magii, jeden z graczy doznaje olśnienia. Stwierdza, że jego postać szarżuje ponad krawędź klifu, oczekując, iż dalej przebiegnie po niewidzialnym moście, który niewątpliwie spina brzegi przepaści.

Co zrobisz?

Choć powinieneś pozwolić graczowi zabić jego postać, prawdopodobnie zadziałasz odruchowo. Zaśmiesz się, uniesiesz brwi lub też zakrzutujesz się napojem i powiesz „Taak? Tak?!”. Nagle gracz zda sobie sprawę z tego, że może istnieje inne wyjaśnienie faktu, iż czarodziej przeczy prawu grawitacji. Może, zaledwie może, pozwolisz mu powstrzymać szarżę, zanim osobiście sprawdzi głębokość rozpadliny.

Potem zdasz sobie sprawę, że znów padłeś ofiarą paskudnego sekreciku MP: tak naprawdę trzymasz stronę graczy. Używasz swojej wszechwiedzy i wszechmocy, by utrzymywać ich przy życiu i w pełni szczęścia (przynajmniej na jakiś czas, gdyż *wskrzeszenia* są tym, czym są). Nie mów jednak tego swoim graczom, bo zaczną doprowadzać do sytuacji, w których będziesz musiał ratować skórę ich postaci przed poparzeniem *kulą ognistą*. W końcu masz obowiązek sprawiać, by wciąż chcieli grać.

I pewnego dnia zrozumiesz. Nie jesteś przecież piątym, szóstym czy siódmym BG. Jesteś Mistrzem Podziemi. Dlatego też w końcu dopadnie cię chęć, by udowodnić im, że nie jesteś po ich stronie i że masz dość władzy oraz sprytu, by pokazać, kto tu rządzi.

Witamy na stronach podręcznika stworzonego właśnie na takie paskudne dni. *Księga Wyzwań: Podziemia, łamigłówek i pułapki* zawiera dziesiątki najsprytniejszych i najbardziej podstępnych spotkań, jakie mogliśmy sobie wyobrazić. Przeczytaj, a wykrzykniesz: „O rety!” i „Nie wierzę!” albo „Nabieracie mnie!”. Pamiętaj, że opisane dalej sytuacje są wyważone pod względem poziomu spotkań. Dostaniesz nawet wskazówki, które możesz dać swoim graczom. Najważniejsze jednak, że we wszystkich spotkaniach kryje się jakiś podstęp. Jeśli w jednym z nich gracz oznajmi, że jego postać biegnie za krawędź klifu, na pewno osiągnie swój cel.

Czasami i nam zdarzają się takie dni.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Księga Wyzwań opisuje spotkania, które możesz umieścić w swoich ulubionych podziemiach. Większość stworzono z myślą o „typowych” lochach, ale przy odrobinie przygotowań możesz je uczynić częścią dowolnej przygody. Spotkania te zazwyczaj nie wy-

magają skomplikowanego wprowadzenia. W większości przypadków gracze idą korytarzem i widzą, co znajduje się w danym pomieszczeniu (czasem im się to nie udaje, jeśli użyto *niewidzialności*). Pokonują wyzwanie, liżą rany, a potem przechodzą do innej części podziemi.

Książkę uporządkowano według poziomów spotkań (PS). Chcąc wybrać wyzwanie odpowiednie dla swoich graczy, ustal średni poziom grupy. Następnie wybierz spotkanie o PS równym lub zbliżonym do tego poziomu.

Oczywiście, musisz zapoznać się z możliwościami przedstawionych tu przedmiotów i istot. W większości przypadków typowych stworzeń w książce tej podano jedynie różnice między ich opisem z *Księgi Potworów* a opisem zamieszczonym tutaj. Podkreśla to jedynie pewne aspekty tych spotkań, ale nie zwalnia MP z przygotowań na własną rękę.

Znajdziesz tu także wiele przypisów zawierających wskazówki dla Mistrza Podziemi. Możesz je wykorzystać, by dostosować zaproponowane tu spotkania do potrzeb swojej gry lub by móc samemu stworzyć podobne. Legendę do wszystkich zamieszczonych tu map odnajdziesz na stronie 127.

W opisie większości spotkań umieszczono akapit „Zmiana trudności spotkania”. Zawarte w nim informacje pomogą ci stworzyć wyzwania z wyższym lub niższym PS niż podane przy tytule. Zatem nawet jeśli wszyscy twoi BG są na 10. poziomie, możesz wykorzystać spotkania o innych PS, o ile znajdziesz akapit dotyczący zmiany poziomu trudności. Zmieniając poziom spotkania, nie zapomnij również zmienić ilości przyznawanych skarbów. Skarby odpowiednie dla spotkania o PS 5, przy PS 9 wydadzą się śmiesznie małe, ale będą zbyt hojne dla spotkania o PS 3.

ROZGRYWANIE SPRYTNEGO LOCHU

W każdej chwili możesz rzucić sześciu orków biegnących na bohaterów twoich graczy szerokim na 3 metry korytarzem. Dla pewnych grup może i byłaby to trudna walka, ale bardzo mało wyrafinowana. Jeśli orkowie zostaną ostrzelani, wówczas tylko część z nich dotrze do pierwszej linii BG, zaś żaden nie dostanie się do postaci stojących z tyłu.

Bardziej wyrafinowane spotkanie wykorzystuje przewagę wynikającą ze zdolności i taktyki BN lub potworów. Sprytnie istoty powinny spędzić nieco czasu zastanawiając się, jak przeżyć spotkanie z dobrze uzbrojonymi BG. Sześciu orków w dziewięćdziesięciu procentach ukrytych za osłoną, z ciężkimi kuszami, zabezpieczonych dołem wykopany przed nimi – to może być wyzwanie. Czterej orkowie rozstawieni w ten sposób plus dwaj na półce za śmiałkami – tym bardziej. Czterej orkowie uciekający przed szalejącym gigantem wzgórzowym... No cóż, wiesz, o co chodzi.

Oto sześć podstawowych strategii, maksymalizujących efektywność potworów i BN, których rzucasz przeciwko BG.

Otocz ich: Większość graczy myśli o walkach w jedną stronę – tę, z której zbliżają się do napastników. BG atakowani z kilku kierunków, automatycznie znajdują się w gorszej sytuacji, ponieważ muszą zdecydować, gdzie rzucić czary obszarowe, martwić się o ewentualny atak z flanki oraz rozdzielić się, by walczyć z wieloma wrogami.

Rozdziel ich: Jeśli zdołasz rozdzielić członków drużyny, nie będą mogli ze sobą współpracować. Oddziel zwiadowców barierą, poślizgaj czary osoby w dół zapadni lub użyj sieci i byczych szarzy, by odciągnąć od siebie wierzgających i krzyczących śmiałków. Wypuść w powietrze fruujące stworzenia, by latający BG musieli zostawić przyjaciół i zaatakować takich wrogów wręcz. Tę taktykę stosuj jednak ostrożnie. Podzielenie drużyny neguje współpracę w grupie, co w nadmiarze wcale nie jest zabawne.

Pokaż im jedno stworzenie, wyślij inne: Grupa na średnich poziomach dostanie ataku paniki na widok zbliżających się żelaznych golemów. Ale gigant wzgórzowy zaklinacz może z łatwością okryć siebie i dwóch kompanów iluzją, która spowoduje, że będą wyglądać jak żelazne golemy – zapewne powstrzyma więc BG przed rzucaniem czarów, ponieważ błędnie uwierzą, iż te nie skutkują przeciw konstruktom. Podstęp okaże się użyteczny ledwie przez kilka rund, ale i tak osiągnie swój cel – samoograniczająca się drużyna jest dużo mniej niebezpieczna.

Uderz ich po kieszeni: W norze lodowych istot tylko zaklinacze mogą rzucić wystarczająco wiele czarów ognia, by wygrać. Użycie licznej grupy istot tego samego typu wyczerpie pewien rodzaj zasobów, nawet nie naruszając potencjału innego typu, co zadziała na korzyść ofiar gniewu BG.

Wystaw ich, zwał ich z nóg: Dwie istoty z podobnymi zdolnościami mogą połączyć siły, by być bardziej efektywne. Trucizna wywerna obniża wartość Budowy, a zdolność achajersa do wywoływania oblędu wymaga rzutu obronnego na Wytrwałość. Jeżeli ten drugi stworzenie natychmiast po tym, jak wywerna obniży Budowę BG do jednocyfrowego poziomu, ofiara najprawdopodobniej nie obroni się przed oblędem. Dwa niemal jednoczesne ataki oznaczają jednego martwego bohatera. W tego typu walkach twoje potwory będą prawdopodobnie działać w tym samym momencie inicjatywy – jeden z nich zawsze może chwilę opóźnić akcję.

Gdy nie mają poczucia humoru, pal ich sześć: Upewnij się, że istnieje droga ucieczki dla istoty, która chce umknąć. Latające stworzenie na krawędzi klifu ma większą szansę na ucieczkę w zamkniętym pomieszczeniu. BG zyskają doświadczenie, ale tracą wszelkie skarby, które niósł uciekający BN. To sprawi, że na przyszłości będą lepiej planować swoje posunięcia.

ROZGRYWANIE SPRYTNEJ ŁAMIGŁÓWKI

Wielu MP unika tworzenia łamigłówek. Inni kreuja ich zbyt wiele, czasem nie zdając sobie sprawy ze złożoności niektórych zagadek. Chcąc ustalić właściwy dla siebie poziom – złoty środek, ustal typ łamigłówek, którą chcesz stworzyć, a potem ćwicz, aż uzyskasz taką, którą długo się będzie pamiętała.

Tworząc łamigłóvkę, przede wszystkim zdecyduj, jaką ma spełniać funkcję. Czy ma dostarczyć wiadomość, być wskazówką do tajemnicy czy też rozwiązanie jej to jedyne wyjście ze śmiertelnej pułapki? Kiedy już podejmiesz decyzję, wybierz typ łamigłówek. Kilka przykładów znajdziesz w tej książce wraz z przepisami pozwalającymi stworzyć inne, podobne. Labirynty, zagadki literowe i kody mają proste zasady, które możesz wykorzystywać. Oczywiście, przepisy nie zastąpią sprytu, którego potrzebujesz, by zaskoczyć graczy.

Potem spróbuj stworzyć łamigłóvkę. Użyj podanych tu strategii i testuj je, aż uznasz, że sam chciałbyś rozwiązać taką zagadkę, gdyby inny MP ci ją przedstawił.

Spróbuj dostosować zagadkę do swoich potrzeb. Musi ona mieć sens w świecie, który zamieszkuje twoi BG. Nie dawaj im zagadki o muzyce rockowej lub samochodach, gdyż bohaterowie nigdy o nich nie słyszeli. Zamiast tego, użyj odniesień do BN i miast wymyślonego świata lub też potworów, które śmiałkowie mogli kiedyś napotkać.

Zanim przedstawiś bohaterom łamigłóvkę, sporządź listę odpowiedzi. Zazwyczaj powinny być one nagrodą za wykonanie udanych testów umiejętności. Na przykład, zagadka o magicznych przedmiotach może wymagać testu Wiedzy (tajemnej). W każdym przypadku zwykły test Intelaktu powinien dostarczyć wskazówek, z jakim typem łamigłówek bohaterowie mają do czynienia. Możesz też zasugerować, że otwarcie magicznie zamkniętego kufra z wizerunkiem ghula wymaga użycia konkretnego czaru lub zdolności klasowej – choćby kapłańskiego odegnańcia nieumarłych.

Kiedy BG rozwiążą łamigłóvkę, przyznaj im nagrodę. Co prawda fakt, że znaleźli odpowiedź, przyniósł im satysfakcję, ale jeszcze bardziej ucieszy ich nagroda – magiczny przedmiot.

ROZGRYWANIE SPRYTNEJ PUŁAPKI

Postacie zwykle padają ofiarą pułapki, gdy są nieprzygotowane, nieostrożne lub zbyt słabe. Gracze są dumni z jej pokonania, gdyż myślą, iż oznacza to, że dowiedli sprytu większego od twórcy podziemi. Analogicznie wstydzą się, gdy wejdą wprost do niej.

Opisując dobrą pułapkę w lochu posłużymy się przykładem z naszego świata – pułapką na myszy. Składa się ona z trzech części: przynęty, mechanizmu i iluzji bezpieczeństwa. Przynęta (odrobina sera) przyciąga mysz, która uruchamia mechanizm (reagujący na nacisk ła-

macz karku), co powoduje zaskoczenie (ponieważ łamacz karku wydaje się być odległy od sera). Choć twoi BG są (miejmy nadzieję) odrobinę sprytniejsi od myśw, w lochach stosuje się te same zasady.

Przynętą zawsze powinno być coś, czego BG pragną. Zanim zaczniesz przerzucać strony dotyczące skarbów w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*, zastanów się głębiej, czego naprawdę chcą. Chcą doświadczenia. Chcą oszczędzić swoje zasoby. A – co najważniejsze – chcą czuć się bezpiecznie, włamując się do siedziby jakiejś istoty i zabijając ją. Takie postacie łatwo zmotywować, ponieważ właściwie skonstruowany opis drzwi zapewne da im złudzenie, że mogą przejść spokojnie przez niebezpieczny obszar.

Mechanizm pułapki może być magiczny, mechaniczny lub taki i taki. Jeśli chwilę się nad tym zastanowić, niemal każdy czar i urządzenie może stać się pułapką. Nawet niezwykle dobroczynne *przywołanie z martwych* użyte do przywrócenia życia czemuś, co BG woleliby wciąż widzieć martwym. Jeśli twoi bohaterowie są w stanie przetrzymać obrażenia odniesione w pułapce z kuszą, użyj zamiast niej balisty. Najlepszy mechanizm to taki, który spowoduje jakiś zabawny, upokarzający lub inny pamiętny efekt – na przykład ukryta katapulta, która wystrzeli śmiałka prosto do zimnej rzeki.

Iluzja bezpieczeństwa jest najważniejszym elementem. Pułapka powinna się uruchomić, gdy śmiałkowie czują się bezpiecznie. Skrzypiący most łączący brzegi szczeliny nie wydaje się bezpieczny, ale drzwi, w których BG właśnie rozbroili pułapkę o małej ST testu Przeszukiwania, już tak. Zaalarmuj ich, gdy się zagapią, i zaskocz, gdy mają się na baczności.

Więcej informacji o tworzeniu pułapek znajdziesz w Rozdziale 4 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* oraz dodatku *Pieśń i Cisza: Przewodnik dla bardów i lotrzyków*.

DZIESIĘC NIEZASTĄPIONYCH CZARÓW

Ta książka wymaga od graczy sporej elastyczności. W dużej mierze zależy ona od czarów wybranych przez bohaterów. Śmiałkowie uzbrojeni jedynie w *kule ogniście* i *byskawice*, którzy znajdują się w opisanych dalej nietypowych sytuacjach, zapewne będą musieli często odwiedzać najbliższego kapłana posiadającego *przywołanie z martwych*.

Opisane dalej zaklęcia – bez względu na to, czy zostały przygotowane, czy też umieszczone w magicznych przedmiotach – są niezbędne, by poradzić sobie z pomysłowymi wyzwaniem z tej książki. Nie powinienes czuć się zawiedziony, gdy gracze użyją ich, by pokonać stworzone przez siebie zagrożenia. Przeciwnie, powinienes być dumny z tego, że są na tyle bystrzy, by tak skutecznie wykorzystać swoje możliwości.

Dłoń maga: Ten czar ma tu dwa zastosowania. Pierwszym z nich jest poruszanie małych przedmiotów oraz uruchamianie pułapek. Drugim bywa odkrycie, że ich poruszenie jest niemożliwe, ponieważ za pomocą *dłoni maga* można podnieść jedynie przedmioty o wadze do 2 kilogramów,

których nikt nie trzyma. Zatem jeżeli nie da się poruszyć małego obiektu, bohater powinien zdać sobie sprawę z tego, że przedmiot nie jest tym, na co wygląda. *Telekineza* i *niewidoczny służący* mogą okazać się do tego nawet bardziej przydatne, podobnie jak przyzwanie istoty, która rozumie rzucającego czar, a zatem może zrobić coś więcej, niż po prostu atakować.

Jasnosłyszenie/jasnowidzenie: Uprzedzony znaczy uzbrojony, a ten czar najlepiej ostrzega o niebezpieczeństwie. Na wyższych poziomach gracze powinni brać pod uwagę *przezorność*, *wrózenie* i *prawdziwe widzenie*, by zyskiwać lepsze rezultaty. *Przepowiednia* może być pomocna, ale nie każdy podejmie ryzyko błędu związane z tym czarem, szczególnie w sytuacji zagrożenia życia (ślepowidzenie chowańca nietoperza może dać podobne rezultaty, ale gracz, który posyła swego gacka do każdego pomieszczenia, wkrótce będzie musiał szukać nowego chowańca).

Lot: W kilku sytuacjach (ale zdecydowanie nie we wszystkich), fizyczne bariery znajdujące się w tych spotkaniach można pokonać dzięki lataniu. Imponująca prędkość i wszechstronność tego czaru pozwalają postaciom działać w trzech wymiarach, nie w dwóch, czemu ich przeciwnicy z trudem będą mogli sprostać. Jeśli śmiałkowie nie mają dostępu do tego zaklęcia, wówczas zalecane są *lewitacja*, *skok*, *pajęcza wspinaczka* i *spadanie jak piórko*.

Magiczny pocisk: Ten czar zadaje mniej obrażeń niż *kula ogniasta* czy podwójny topór, jednak zaklęcia energetyczne oraz ataki wręcz często są w tych spotkaniach neutralizowane przez czynniki zewnętrzne, takie jak woda, odporność czy bariery. *Magiczny pocisk* trafia bezbłędnie, nawet pomimo większości typów osłony i ukrycia.

Niewidzialność: Wyzwania wykorzystujące stworzenia są mniej skuteczne, jeśli istoty te nie mogą znaleźć postaci. Często może się więc zdarzać, że *niewidzialność* i jej bardziej potężne odpowiedniki zakończą spotkanie, zanim przeciwnicy w ogóle zaczną cokolwiek robić. Oczywiście, niektóre opisane tutaj istoty widzą niewidzialnych, choć mogą się z tym nie zdradzić od razu.

Rozproszenie magii: Kiedy postacie wiedzą już, że mają do czynienia z magią, powinny rozważyć możliwość pozbycia się jej – przynajmniej na jakiś czas. W wielu sytuacjach – choćby w przypadku kilku magicznych efektów – wymaga to mnóstwa testów rozpraszania, z których część z pewnością się nie powiedzie. I znowu przyda się *wykrycie magii*. Na wyższych pozio-

Poziom Spotkania powtarzających się pułapek

Wiele pułapek tego samego typu nie zawsze musi mieć taki sam wpływ na Poziomy Spotkania jak wiele potworów tego samego typu. Jeśli wykorzystasz jedną z nich – o konkretnym SW – dodanie kolejnej identycznej zwiększy PS o 1. Dodanie jednak większej liczby takich pułapek może zwiększyć PS o 1, ale wcale nie musi. Dzieje się tak dlatego, że jedno rozwiązanie, które pozwała poradzić sobie z pojedynczą pułapką, zazwyczaj wystarcza na dowolną liczbę podobnych.

Wyobraź sobie, na przykład, długi rząd wykopanych dołów. Jeśli BG użyją czaru *lot*, by przedostać się przez pierwszy z nich, mogą użyć tego samego zaklęcia, by pokonać pozostałe. Zatem dodatkowe pułapki nie stanowią żadnego większego wyzwania i nie zmniejszają zasobów BG.

Kiedy w tej książce pojawia się obok siebie wiele identycznych pułapek, podajemy SW za każdą pułapkę z osobna, a potem za całą serię. To pozwoli ci określić maksymalną liczbę PD, jaką drużyna może dostać w nagrodę za to, że poradziła sobie z tą grupą pułapek.

mach w podobnym celu można użyć *większego rozproszenia, kuli niewrażliwości i pola antymagii*. Dobry pomysł to również *rozłączenie Mordenkainena*, ale zazwyczaj jego zastosowanie to już przesada.

Stan lotny: Większość wyzwań opisanych w tej książce ma charakter materialny. Kiedy postacie chcą je po prostu ominąć, niematerialność okazuje się niezwykle pomocna. Ten czar – oraz potężniejszy od niego *powietrzny spacer* – są w tych sytuacjach nawet skuteczniejsze niż *polimorfowanie siebie* lub *polimorfowanie kogoś*. W końcu zamiana w ptaka z pewnością nie zapewni BG redukcji obrażeń 20/+1 oraz zdolności do przesączania się przez szczeliny w ścianie.

Swoboda ruchu: Wiele wyzwań znajdujących się w tej książce ogranicza swobodę poruszania bohaterów. Możliwość normalnej walki pod wodą, w sieciach lub w innych trudnych warunkach neguje naturalną przewagę istot i pułapek, z jakimi przyjdzie im się zmierzyć.

Teleportacja: Kiedy wszystko inne zawiedzie, uciekaj. *Teleportacja, wymiarowe drzwi, słowo odwołania, fazowe drzwi* i inne podobne czary bardzo ułatwiają natychmiastowe zastosowanie tej taktyki.

Wykrycie magii: Wiele wyzwań opiera się na nieoczekiwanym wykorzystaniu magii. Wiedza o jej obecności może niezwykle pomóc graczom. Rzucający czary zawsze powinni starać się o jak najdokładniejsze informacje dotyczące liczby, położenia, szkół i sił aur, które wykryli. To pozwoli im stawiać hipotezy, z czym mają do czynienia.

Do innych przydatnych czarów należą *dezintegracja, dostrzeganie niewidzialnego, kołatka, kształtowanie drewna, milczenie, ochrona przed żywiołami, oddychanie pod wodą, odporność żywiołowa, pogawędka z kamieniem, przelamanie zaklęcia, przemieszczenie, przewodnictwo, roztrzaskanie, spowolnienie, światło dnia, światło, tajemny zamek, wiadomość, widmowy odgłos, wstręt, wstrzymanie portalu, wyczyszczenie niewidzialności, wykrycie myśli, wykrycie wyników i jam, wyświetlony obraz, wytrzymałość żywiołowa, zagaszenie, znalezienie pułapek, znalezienie ścieżki – i, oczywiście, przywołanie z martwych*.

REDUKCJA SKALI TRUDNOŚCI WYZWAŃ

W Księdze Wyzwań przedstawiono różne spotkania zaprojektowane tak, by maksymalnie wykorzystać nie tylko możliwości graczy i ich postaci, ale także stworów. Księga Potworów zawiera szczegółowe zasady zwiększania siły istoty poprzez zwiększanie liczby jej Kości Wytrzymałości, podczas gdy *Podręcznik Gracza* i *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI* zawierają narzędzia przydatne przy obdarzaniu jej poziomami postaci oraz uzupełnianiu jej siedziby pułapkami.

Dla odmiany być może MP zechce osłabić potwora. Możliwych przyczyn redukcji trudności spotkań jest mnóstwo, podobnie jak metod ich wprowadzania.

Najbardziej skomplikowanym sposobem osłabienia istoty jest odwrócenie procesu wzmacniania jej. Odjęcie Kości Wytrzymałości wpływa na jej umiejętno-

ści i zdolności bojowe. Może też zmniejszyć skuteczność zdolności czaropodobnych lub liczbę dostępnych jej dziennie zaklęć. Zmniejszenie rozmiaru istoty (na przykład: z dużego do średniego) nie tylko obniża fizyczne współczynniki, ale może również dostarczyć interesujących pomysłów na przygody (choćby cherlawy minotaur, chcący zdobyć szacunek pobratymców).

Oslabianie potworów w ten sam sposób, w jaki MP osłabia BG, może oznaczać mniej pracy przy identycznych efektach. Być może ettin stracił maczugę, a nie ma młota bojowego. Istoty z ograniczoną liczbą użyć pewnej mocy dziennie – choćby gorgona lub mantikora – mogły już wykorzystać w danym dniu część lub całość swej mocy. Ta taktyka sprawdza się tak długo, jak długo gracze są świadomi ograniczenia. Być może ogrowy mag użył *stożka zimna* nieco wcześniej, by zabić sowoniedźwiedzia. Jeśli śmiałkowie znajdują częściowo zamarnięte ciało sowoniedźwiedzia, zapewne zorientują się, że ich przeciwnik nie jest w pełni sił.

Rozważ możliwość umieszczenia potężnej istoty w środowisku, które jest jej wrogiem lub po prostu w jakiś sposób ją ogranicza. Być może kuo-toa wracając do sadzawki, skrzył w złą stronę i znalazł się na dziedzińcu opuszczonego zamku. Jeżeli wkrótce ma wzejść słońce, śmiałkowie mogą poczekać w stajni na chwilę dogodną do ataku. Jeśli gryf, przed którym ucieka grupa, był na tyle głupi, by gonić ją aż do gęstego zagajnika, sam sobie ograniczył zwrotność. Analogicznie jak w przypadku odgrywania inteligencji istoty, by uczynić ją niebezpieczniejszą, możesz odegrać jej głupotę i wyrównać szanse. Nawet sprytny potwór czasem podejmuje złe decyzje.

Spotkanie „Szaleństwo wzgórzowych gigantów” pokazuje inną metodę ograniczania: redukcję jednego z atrybutów z powodu choroby. Użycie przeklętych przedmiotów może dodatkowo zmniejszyć potęgę istoty, jak to spotkało Motty'ego. Stworzenia mogą nawet podlegać trwałym efektom poprzednich przeżyć, takim jak *ślepotą* czy *obłożenie kłatwą*.

Najmniej pożądane, lecz w pewnych sytuacjach wciąż do zaakceptowania bywa zwyczajne obniżenie liczby punktów wytrzymałości. Wyobraź sobie mimikę, który nie miał czasu wyleczyć się po spotkaniu z grupą goblinów.

Podobnie jak w przypadku większości sztuczek z tej książki, powinieneś rzadko korzystać z możliwości osłabiania potworów. A już na pewno nie rób tego, gdy drużyna spotyka jakąś istotę po raz pierwszy. Wykorzystywanie osłabionych potworów może spowodować, iż gracze będą nieprzygotowani, lekkomyślni, albo w ogóle nie zareagują, spotkawszy normalnego przedstawiciela danego gatunku. Nawet jeśli widzieli już wcześniej takiego potwora, mogą czuć się oszukani, wciąż wpadając na jego osłabioną wersję.

Co więcej, redukcja SW jest w najlepszym razie niedokładna i może prowadzić do komplikacji podczas przyznawania punktów doświadczenia. Jednakże wykorzystana z umiarem, dostarczy wielu okazji do stworzenia sprytnie zaprojektowanych spotkań.

SPOTKANIA

Teraz przejdźmy do sedna tej książki: wszak znajdująca się w niej kolekcja różnych złooczyńców, sztuczek, zagadek, łamigłówek i innych niebezpieczeństw to podstawowy powód, dla którego ją kupiłeś. Te spotkania uporządkowano według PS; jeśli znajdziesz takie, które ci się spodoba, a będzie miało nieodpowiedni poziom dla BG, przeczytaj akapit „Zmiana trudności spotkania”. Przede wszystkim jednak wykorzystaj ten podręcznik, by D&D dostarczało więcej zabawy wszystkim zaangażowanym w grę.

ZABAWA W CHOWANEGO (PS I)

Umieść to spotkanie w pobliżu wejścia do podziemi i to najlepiej takich, które znajdują się niedaleko jakiegoś sioła, wsi czy osady. To wyzwanie oferuje interesującą możliwość rozegrania przygody niezwiązanej z walką, ponieważ oparte jest bardziej na używaniu umiejętności, zdrowym rozsądku i rozwiązywaniu problemów niż na walce.

Kilka tygodni temu gnomia zaklinaczka imieniem Eliat przybyła do sklepu z czarodziejskim wyposażeniem w pobliskim miasteczku. Chciała kupić zwierzę, które miało stać się jej chowańcem. Nie było jednak wówczas żadnego na składzie, zatem Eliat umówiła się, że kupiec dostarczy różne stworzenia w ustalone miejsce. Nie powiedziała jednak sprzedawczyni, że tym miejscem są podziemia, które zamierzała zbadać.

Właścicielka sklepu, Marina, otrzymała z góry zapłatę za pięć zwierząt, wskazówki, jak dotrzeć do siedziby Eliat, oraz klucz do jej komnaty. Kiedy sprowadziła zestaw wspaniałych istot, posłała pomocnika, Prufrocka, by dostarczył je zaklinaczce. Prufrock zaniósł wszystkie klatki w miejsce wyznaczone przez kupującą, ale ustawiając ostatnią z nich, potknął się i upadł na nie. Ten niefortunny wypadek otworzył lub uszkodził wszystkie klatki, zaś potencjalne chowańce uciekły. Gdy postacie graczy przybędą na miejsce, będą musiały zmierzyć się z trudnym wyzwaniem: powinni wsadzić zwierzęta z powrotem do klatek, nie czyniąc im krzywdy.

Kiedy postacie zbliżą się do tego obszaru, każ im wykonać test Nasłuchiwanie (ST 0, +1 na każde 3 metry odległości). Jeśli test się powiedzie, przeczytaj następujący tekst.

Z głębi korytarza, słyszycie głos młodego mężczyzny mówiącego błagalnym tonem.

– Chodź, no! Zejdź na dół. Bądź dobrą dziewczynką, co? No, zejdź.

To Prufrock stara się namówić jastrzębia do zejścia z półki. Niezbyt mu to wychodzi.

Pokój Eliat

Kiedy postacie tu wejdą, przeczytaj im następujący tekst.

Pokój wygląda dość przytulnie – przynajmniej jak na miejsce znajdujące się w podziemiach. Na dużym łóżku w jednym z rogów komnaty stoi syczący kot. U stóp łóżka znajduje się zamknięty kufer. Przez całą długość pomieszczenia rozciąga się sznur z praniem. Kolejny róg zajmują stół i krzesło. Na półce nad sznurem siedzi jastrząb, machając skrzydłami i skrzecząc donośnie. W pobliżu drzwi ustawiono kilka otwartych klatek. Na progu stoi niechlujnie wyglądający młody człowiek, który nawołuje jastrzębia.

Ta komnata jest bazą wypadową Eliat – wyrusza stąd na badanie podziemi oraz okolic. Zaklinaczka urządziła ją dość wygodnie. Drzwi są zazwyczaj zamknięte na bardzo prosty zamek (Otwieranie zamków, ST 20), ale Prufrock ma do niego klucz. Pranie jest suche, a ubrania pasują na małą postać. Test Przeszukiwania (ST 15) pozwoli stwierdzić, że pokój nie był używany przez przynajmniej tydzień.

Stworzenia: Prufrock, ów młody człowiek, próbuje schwytać uwolnione z klatek istoty – nietoperza, kota, jastrzębia, szczura i malutkiego węża (żmiję).

Nietoperz zwisa z sufitu w przeciwnym kącie pokoju. Kot stoi na łóżku, sycząc i parskając. Jastrząb siedzi na półce 3 metry nad podłogą. Szczur dostał się do kufra przez mały otwór. Wąż chowa się pod stołem.

➤ **Prufrock:** człowiek mężczyzna Plb1; pw 2; 4 ss, 6 sm, świeży owoc, paski mięsa, ziarna słonecznika.

➤ **Jastrząb:** pw 8; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Kot:** pw 4; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Nietoperz:** pw 2; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Szczur:** pw 2; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Wąż, malutka żmija:** pw 2; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Jeśli BG nie użyją na powitanie przemocy, Prufrock zapyta ich, czy któraś z postaci nie jest przypadkiem Eliat, po czym poprosi o pomoc w schwytaniu zwierząt. Jest bardzo przejęty tym, że jego podopiecznym może stać się krzywda, więc poprosi BG, aby byli bardzo ostrożni. Piśnie ze strachu, gdy któraś z postaci dobędzie broni, przerażony, że jakiś zwierzak może zginać, a wówczas on straci pracę.

Uspokajające podejście

W rozwiązaniu tego problemu w prosty sposób może pomóc graczom szereg umiejętności i czarów. Pamiętaj, że te istoty nie są jeszcze chowańcami, a wciąż zwierzętami (nie zaś magicznymi bestiami).

Zwierzęca empatia może poprawić nastawienie zwierzęcia po udanym teście (patrz *Przewodnik Mistrza Podziemi*). Zależnie, że kot ma początkowo wrogie nastawienie, zaś pozostałe zwierzęta są nieprzyjazne. Każde zwierzę, którego nastawienie zostanie zmienione na przyjazne, wróci do swej klatki.

Hipnotyzm (Brd 1, Czar/Zak 1) pozwala postaci rzucającej czary wydać ofiarom zaklęcia krótki i rozsądny rozkaz, którym może być np. „Wróćcie do swych klatek”.

Uspokojenie zwierzęcia (Drd 1, Zwierzę 1) uspokaja i ucisza zwierzęta, sprawiając, że stają się potulne. Nie będą ani atakować, ani uciekać, dzięki czemu BG będą mogli delikatnie je złapać i z powrotem umieścić w klatkach.

Uśpienie (Brd 1, Czar/Zak 1, Trp 2) rozwiązuje cały problem przez uśpienie zwierząt – teraz BG mogą z łatwością włożyć je do klatek.

Zauroczenie osoby lub zwierzęcia (Drd 2) sprawia, iż pojedyncze zwierzę uważa rzucającego czar za swego zaufanego przyjaciela. *Zauroczone* zwierzę chętnie wróci do klatki.

Zwierzęca przyjaźń (Drd 1, Trp 1) pozwoli zdobyć lojalność zwierzęcia, ale tylko pod warunkiem, że rzucający ten czar chce naprawdę zostać jego przyjacielem. W tej sytuacji wydaje się to nieprawdopodobne.

Zwierzęcy trans (Brd 2, Drd 2) efektywnie hipnotyzuje zwierzęta, co sprawia, iż łatwiej sobie z nimi poradzić.

Jest bardzo niezdeterminowany, więc załóż, że to bohaterowie będą działać.

Nietoperz przestraszył się i nie chce się ruszyć. Ponieważ sufit jest wysoki na 4,5 metra, postaci nie mogą go dosięgnąć, nawet długą bronią. Jeśli BG przesuną stół bezpośrednio pod nietoperza, stojący na blacie śmiałek z bronią zasięgowa dosięgnie gacka. Poza tym, na sznurze do bielizny może stanąć postać używająca umiejętności Równowaga (ST 20).

Kot nie chce wracać do klatki. Zaatakuj każdego, kto się zbliży, chyba że ta osoba wcześniej go uspokoi. Jeśli drzwi zostaną otwarte, ucieknij przez nie, gdy tylko ktokolwiek mu zagrozi (to może spowodować okazyny atak postaci).

Jastrząb siedzi na półce 3 metry nad ziemią i zaledwie 1,5 metra nad sznurkiem. Może go trafić postać z bronią zasięgową, a złapać bohater balansujący na linie. Zaatakowany, będzie się bronił.

Jeżeli ktoś wetknie rękę w dziurę w skrzyni, szczur spróbuje go ugryźć. Kufer zamknięty na prosty zamek (Otwieranie zamków, ST 20), ale nie jest zabezpieczony pułapką. Jeśli zostanie otwarty, bohater może z łatwością złapać szczura i włożyć go z powrotem do jego klatki. Kufer zawiera również magiczne materiały warte 100 sz, konieczne do pozyskania chowańca (patrz Podręcznik Gracza).

Dopóki wąż znajduje się pod stołem, ma 1/2 osłony (premija z osłony +4 do KP oraz premija z osłony +2 do rzutów obronnych na Refleks). Syczy na każdego, kto się zbliży,

ale atakuje tylko w obronie własnej. Woli uciec przed atakującymi go osobami, dzięki czemu sprytni BG powinni zagnać go do klatki.

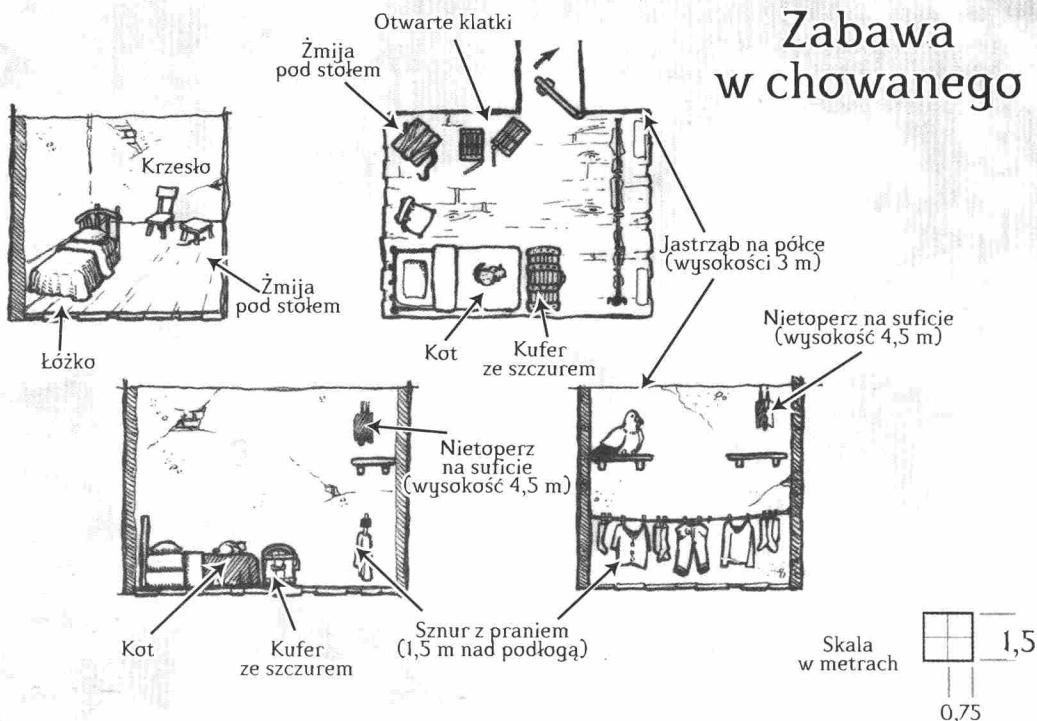
Rozwój wydarzeń: Jeżeli postaci pozostawią otwarte drzwi, zwierzęta mogą przez nie uciec, zwłaszcza gdy zostaną zaatakowane lub przestraszone. To zapewne doprowadzi do pogoni korytarzami podziemi, co z kolei może zainteresować żyjące w pobliżu potwory, a wtedy zabawna z początku sytuacja stanie się niebezpieczna.

Skarb: Kufer, w którym chowa się szczur, zawiera wystarczająco wiele magicznych surowców, by postać mogła zdobyć chowańca (wartych 100 sz).

Dostosowanie PD: Poza PD za zwierzęta, przyznaj bohaterom PD za Prufrocka, zakładając, że odpowiednio go potraktują.

Zmiana trudności spotkania

PS 2: Jeśli chcesz, by to spotkanie stało się bardziej niezwykle, pozwól zwierzętom znaleźć trzymane przez Eliat miski. Rzucić losowo z listy słabych eliksirów w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI albo wybierz te, które spowodują powstanie interesującej sytuacji. Na przykład, powiększone lub pomniejszone zwierzęta zapewne trudniej będzie złapać. Zamazanie spowoduje, iż bohaterom trudniej będzie schwytać istotę w zwarcie (z powodu 20% szansy pudła). Zwierzę pod wpływem eliksiru skakania lub niewidzialności łatwo może



uciec postaciom. Przyznaj 150% normalnych PD za każde magicznie zmienione zwierzę, które bohaterowie zdołają złapać.

PS 2: Być może zwierzęta uwolnił potężny druid, który nie chciał, by żyły w niewoli. Tuż przed przybyciem bohaterów rzucił na nie *wzrastanie zwierzęcia*, podwajając liczbę KW każdego z nich i powiększając ich rozmiar o jedną kategorię na czas trwania czaru (10 minut minus czas, jaki już upłynął – by to ustalić, możesz rzucić 1k6+2, określając pozostały czas działania w minutach). Przyznaj 200% normalnych PD za każde schwyte powiększone zwierzę.

Walka w celu obezwładnienia

Jeśli postacie nie chcą zabić lub zranić zwierząt, mają dwa wyjścia: stłuczenia i walkę w zwarciu.

Stłuczenia

Postacie mogą spróbować pozbawić stworzenie przytomności, ogłuszając je przed włożeniem do klatki.

Ataki bez broni: Postać może wykonać atak bez broni z normalną bazową premią do ataku, co prowokuje okazyjny atak zaatakowanej istoty. Atak bez broni automatycznie powoduje stłuczenia.

„Uzbrojony” atak bez broni: Niektórzy bohaterowie wyszkoleni w walce bez broni – choćby mnisi – są uważani za uzbrojonych, zatem uderzając, nie prowokują okazyjnych ataków. Mogą oni zdecydować się na zadawanie stłuczeń, wykonując normalny test ataku.

Broń powodująca stłuczenia: Niektóre rodzaje broni – choćby tłuk – w sposób naturalny powodują stłuczenia. Testy ataku i obrażeń orężem wykonuje się normalnie.

Stłuczenia bronią, która normalnie ich nie powoduje: Większość rodzajów broni – miecze czy topory – została stworzona po to, by zadawać normalne obrażenia. Atakując takim orężem z zamiarem ogłuszenia, postać otrzymuje karę –4 do testu ataku.

Zwarcie

Postać może starać się złapać zwierzę w zwarciu. Rozpoczęcie zwarcia prowokuje okazyjny atak ofiary. Jeśli okazyjny atak spowoduje obrażenia, bohaterowi nie uda się rozpocząć zwarcia (ale może spróbować ponownie przy następnym ataku).

Wykonaj sporny test zwarcia: bazowa premia do ataku + modyfikator z Siły + specjalny modyfikator wynikający z rozmiaru – duży +4, średni +0, mały –4, mały –8 (kot, jastrząb, szczur, wąż), drobny –12 (nietoperz).

Jeśli wynik testu zwarcia postaci jest wyższy niż rezultat testu zwierzęcia, należy uznać, że bohater rozpoczął zwarcie. Wtedy w swoim momencie inicjatywy może zdecydować się zadawać ofierze stłuczenia (1k3 punkty w przypadku średnich atakujących lub 1k2 w przypadku małych, plus modyfikator z Siły). Postać może również przyszpilić zwierzę, trzymając

je nieruchomo przez rundę i zapewniając innym przeciwnikom premię +4 do testów ataku. W tej sytuacji, z racji niewielkiego rozmiaru zwierząt, śmiałek może poruszać się z połową prędkości (akcja będąca odpowiednikiem ruchu).

W swoim momencie inicjatywy istota stara się uwolnić, wykonując test Wyzwalania się (sporny z testem zwarcia przeciwnika), co jest akcją standardową. Sukces oznacza, że udało jej się wymknąć (jeśli była tylko w zwarciu) lub też przeszła do zwarcia (jeśli była przyszpiloną). Jeżeli zwierzę ucieknie ze zwarcia, odsunie się od przeciwnika tak daleko, jak to tylko możliwe.

CIASNE KWATERY (PS 2)

To spotkanie zaczyna się, gdy bohaterowie wchodzi do pomieszczenia o wymiarach 4,5 metra na 4,5 metra. Sufit znajduje się 6 metrów nad ich głowami. Gdy rozglądają się po pomieszczeniu, przeczytaj następujący tekst.

Z kupki ziemi po drugiej stronie pomieszczenia wyrasta kilka krzaczastych, wiecznie zielonych roślin. Otaczają one coś, co wygląda na małe wejście do tunelu o średnicy około metra. Na ziemi, między chwastami, błyszczą kilka monet. W wylocie tunelu siedzi mały smok o zielono-czarnych łuskach. Na wasz widok zaczyna syczeć.

Tę częściowo zapadłą sieć tuneli stworzyła niegdyś jakąś ryjąca istota. Udany test Wiedzy (natura) o ST 20 pozwoli stwierdzić, że był to ankeg.

W powietrzu czuć dziwną, chemiczną woń. Test Alchemii (ST 10) pozwoli ustalić, że jest to odor chloru.

Stworzenie: Svetreth, zielone smoczątko, wykorzystuje ograniczoną przestrzeń tunelu na swoją korzyść. Ma nadzieję, że postacie podążą za nim do wysokiego na 1,2 metra korytarza. Tunel ten wije się przez około 30 metrów, po czym kończy się rumowiskiem w miejscu, gdzie reszta korytarza się zapadła.

☛ **Svetreth:** samiec zielonego smoka, smoczątko; SW 2; mały smok; KW: 5k12+5; pw 37; Inic +4; Szyb 12 m, pływanie 12 m, latanie 30 m (przeciętna); KP 15 (dotyk 11, nieprzygotowany 15); Atak +7 wręcz (1k6+1, ugryzienie) oraz +2 wręcz (1k4, 2 pazury); SA broń oddechowa; SC niepodatność na kwas, smocze cechy, oddychanie pod wodą; Char PZ; MRO Wytrw +5, Ref +4, Wola +4; S 13, Zr 10, Bd 13, Int 10, Rzt 11, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Dyplomacja +2, Nasłuchiwanie +9, Przeszukiwanie +7, Ukrywanie +4, Zastraszanie +2, Zauważanie +10; Czujność, Poprawiona inicjatywa.

Broń oddechowa (zn): Długi na 6 metrów stózek gazu (kwas), który powoduje korozję (2k6 obrażeń; udany rzut obronny na Refleks [ST 13] redukuje je o połowę).

Smocze cechy: Niepodatność na efekty *uśpienia* i *paraliż*, ślepowidzenie 9 m, wyostrome zmysły.

Ślepowidzenie (zw): Istota porusza się i walczy równie sprawnie, co postać widząca, ale wykorzystuje zmysły inne niż wzrok (głównie słuch i węch, ale również wyczuwając wibracje i inne zmiany w otoczeniu). *Niewidzialność* i *ciemność* są bez znaczenia, lecz stworzenie nie potrafi wyczuć istot eterycznych. Zazwyczaj nie potrzebuje wykonywać testów *Nasłuchiwanie* i *Zauważania*, by dostrzec istoty znajdujące się w zasięgu ślepowidzenia (w tym przypadku – 9 metrów).

Wyostrome zmysły (zw): Stworzenie widzi w ciemnościach na zasięg 30 metrów, w słabym świetle cztery razy dalej niż człowiek, a w normalnym – dwa razy dalej.

Taktyka: Smok zaczyna walkę, wydychając chmurę żrącego gazu. Jego broń oddechowa wypełnia całe pomieszczenie i rozciąga się na 1,5 metra na korytarz. Jeśli nie zostanie zaatakowany wręcz, ucieknie na 12 metrów w głąb tunelu. W przeciwnym wypadku cofnie się o 1,5 metra w szczelinę, gdzie ma 3/4 osłony (premia z osłony +7 do KP i premia z osłony +3 do rzutów obronnych na *Refleks*) względem każdego, kto nie stoi u wylotu tunelu. Ta taktyka prawdopodobnie zmusi bohaterów do atakowania go pojedynczo.

Jeśli postaci nie będą go ścigać, Svetreth wróci, gdy znów będzie w stanie użyć broni oddechowej. Między zionęciami muszą upłynąć 1k4 rundy.

Jeżeli jedna lub więcej postać podąży za Svetrethem, smok na przemian będzie wykonywać akcję pełnego ataku i podwójnego ruchu, aby wciągnąć BG w głąb tunelu. Gdy tylko będzie mógł ponownie użyć broni oddechowej, postara się, by zaatakować nią przynajmniej dwóch BG.

Skarb: Przekopując ziemię przy wejściu do tunelu, BG znajdą 60 sm, 24 ss, 10 sz i 2 sp. Na drugim końcu tunelu Svetreth przechowuje stos kosztowności – 200 sz, 50 sp i czarną perłę (wartą 500 sz).

Dostosowanie PD: Smok, dzięki skutecznej taktyce, ma w tym spotkaniu przewagę, pomimo iż nie może latać w ciasnym

tunelu. Przyznaj 110% normalnych PD.

Walka w ciasnocie

Wąski tunel utrudnia większości bohaterów ruch i walkę. Małe postacie mogą poruszać się tu z normalną prędkością. Nie otrzymują kar w walce wręcz, chyba że używają broni o średnim rozmiarze, wówczas podlegają karze z okoliczności –2 do testów ataku.

Średnie postacie mogą poruszać się z połową normalnej prędkości, otrzymując karę z okoliczności –2 do testów ataku bronią małą lub mniejszą, a karę z okoliczności –4 do testów ataku orężem rozmiaru średniego. Istoty o rozmiarze większym niż średni nie mogą w ogóle walczyć w ciasnym tunelu. Podobnie nie da się w nim też posługiwać orężem rozmiaru przekraczającego średni.

Przy ustalaniu powyższych kar traktuj każdą broń kłutą (z wyjątkiem tych, które wymagają zamachu – takich jak nadziak, kosa, gnomy młot z hakiem czy kolczasty łańcuch), jakby była o jeden rozmiar mniejsza.

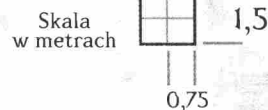
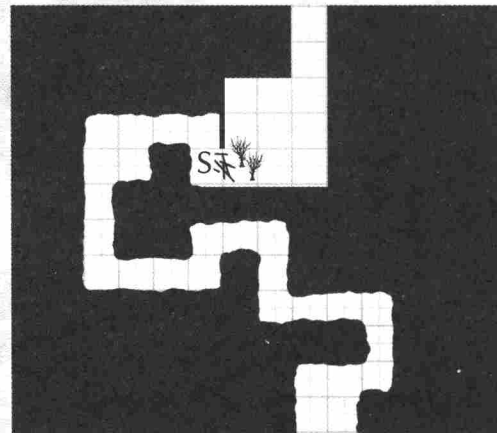
Kusza to jedyna broń strzelecka, której można użyć w pozycji leżącej – można z niej strzelać z karą z okoliczności –4 do testów ataku. Pamiętaj, że jeżeli inny bohater blokuje pole widzenia postaci, cel otrzymuje osłonę (zazwyczaj 1/2, która zapewnia premię z osłony +4 do KP). Tę zasadę stosuje się również w przypadku postaci używających broni zasięgowej i atakujących przez pole sojusznika.

Zmiana trudności spotkania

Opisane wcześniej wąskie tunele i ciasna przestrzeń nadają się dla wielu innych istot. Wybierz małe stworzenie, najlepiej ryjącego potwora, albo też takiego, który wybrał starą norę na swoje leże. Bardziej wiarygodne



Ciasne kwatery



byłoby, gdyby istota zastawiająca pułapkę należała do stworzeń inteligentnych, ale nawet zwierzę może zastosować taką strategię, jeśli doświadczenie nauczyło je, że jest skuteczna.

PS 1: Trzy złowieszcze szczury. Rozważ dodanie w tunelach kilku rozwidleń, by umożliwić szczirom atakowanie bohaterów z flanki.

PS 2: Borsuk lub imp spolimorflowany w szczura bądź potwornego pająka.

PS 4: Skrzat. Rozważ dodanie zwisających ze sklepienia tunelu korzeni, by mógł użyć czaropodobnej zdolności *oplątanie*.

PS 6: Trzy niebieskie smoczątka, które wyrują tunele tak, by rozdzielić grupę i mieć okazję do ataków z flanki.

KICI KICI, KOTECZKU (PS 2)

Mała społeczność żyjących blisko powierzchni svirfneblinów (patrz *Księga Potworów*) straciła strażnika – wychowanego od kociaka samca krenshara. Zwierzak strzegł siola, krążąc po jego obrzeżach i śpiąc w przypadkowo wybranych miejscach. Nie ma go już od trzech dni.

Uwagę krenshara przyciągnęła przechodząca w pobliżu samica, która szukała partnera. Samiec opuścił jaskinię i oba stwory osiedliły się razem w pobliżu wioski. On chciałby powrócić, ale ona nie ufa gnomom.

Jeśli BG uda się znaleźć parę, mogą przekonać ją, by wróciła do wioski. Jeżeli im się to nie uda, mogą przynajmniej donieść, że „kot” jest bezpieczny.

Witamy w Przeszle

Gdy bohaterowie po raz pierwszy zbliżą się do sióła svirfneblinów, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

W dużej komorze schodzi się wiele korytarzy. W ścianach widzicie dużą liczbę małych jaskiń, z których część służy za domy. Parę budynków skupiono wokół gorących źródeł. Najwyraźniej kilka rodzin podziemnych gnomów założyło tu małą społeczność. Wydają się przyjazne i pokojowo nastawione, zajmując się codziennymi zadaniami, takimi jak przygotowywanie jedzenia, naprawa ubrań czy opieka nad małym stadem kóz. Większość gnomów nosi u pasa noże. Niektóre mają zapewne schowaną inną broń.

Spółnością rządzi rada czterech starszych. W chwili gdy przybywają bohaterowie, właśnie obradują, zastanawiając się, co począć w sprawie zaginionego krenshara. Nikt w tej małej wiosce nie zna się na tropieniu, zaś tylko dwóch strażników umie walczyć. Ponadto svirfnebliny obawiają się, że coś zabiło krenshara i że same nie zdołają sobie z tym poradzić. Co więcej, żaden ze starszych nie chce opuścić wioski, by zbadać sprawę.

Svirfnebliny potraktują przybycie bohaterów jako doskonałą okazję, by przybysze z zewnątrz rozwiązały problem za nich. Nie mają zbyt wiele skarbów, mogą jedynie na czas poszukiwań (do tygodnia) zaoferować darmowy nocleg i wyżywienie w lokalnej gospodzie. Starsi obiecują także wynagrodzić bohaterów dobrami wartymi do 200 sz, które przekażą wtedy, gdy krenshar powróci cały i zdrowy.

Test Zbierania informacji (ST 15) ujawni, że krenshar dzień przed zniknięciem zachowywał się niespokojnie, krążąc wokół i nie zatrzymując się nawet na moment. Ktoś słyszał dochodzące z północy miauczenie.

Przeszło (sióło): niestandardowe; Char ND; limit 40 sz; zasoby 200 sz; populacja 50 dorosłych; odosobniona (100% svirfneblinów).

Przedstawiciele władzy: starszy Mayhew Narnottle Nook Garrick, mężczyzna svirfneblin Kap1; starsza Mardnab Duvamil Springnoth Fletchmip, kobieta svirfneblin Wjk1; starszy Jebeddo Geerch „Płaskostopy” Schapper, mężczyzna svirfneblin Łtr1; starsza Tuntulla Portsack Gelflim, kobieta svirfneblin Fach4.

Ważne postacie: Merrival „Dwuguzik” Glenth, kobieta svirfneblin Fach3 (właścicielka gospody); Rolth Jebeddo „Napraw To” Schapper Garrick, mężczyzna svirfneblin Fach2 (zaopatrzeniowiec/kowal).

Inni: Strażnicy, Zbr1 (2); Fach1 (3); Plb1 (39).

Uwagi: W osadzie jest mała gospoda, w której można wynająć dwa pokoje, ze standardowym wyżywieniem (z wyjątkiem bardzo dobrego piwa) oraz sklep, który oferuje podstawowe wyposażenie – postacie mogą tu nabyć i sprzedawać przedmioty o wartości do 40 sz.

Możesz z tej osady uczynić bezpieczną przystań, w której bohaterowie będą wypoczywać pomiędzy przygodami. Niski poziom mieszkańców sióła oraz jego małe rozmiary oznaczają, że jeśli śmiałkowie będą wykorzystywać je jako bazę wypadową, to wraz ze wzrostem poziomów będzie ich ono coraz bardziej ograniczało. Być może zatem zechcesz, by osada rozrastała się wraz z awansem postaci na kolejne poziomy, co umożliwi im nabywanie i sprzedaż droższych dóbr. Niektórzy z mieszkańców również powinni zdobywać kolejne poziomy, by trzymać śmiałków (i złoczyńców, którzy ich śledzą) w szachu.

Ślad

Bohaterowie z atutem Tropienie mogą wykonać test Tajników dziczy (ST 13), aby znaleźć ślady sprzed trzech dni. Kotopodobna istota średniego rozmiaru (krenshar) poszła szerokim na 3 metry korytarzem, zmierzając na północ od jaskini mieszczącej sióło. Tropiciel może podążać tym śladem z połową normalnej prędkości. Po mniej więcej kilometryrze drugi test (ST 13) ujawnia podobne ślady należące do istoty, która dołączyła do śledzonego. Prowadzą one przez około czterysta metrów do małej jaskini.



W przypadku braku atutu Tropienie, test Przeszukiwania (ST 13) umożliwi znalezienie śladów, ale nie podążanie nimi. To oznacza, że przy każdym rozwidleniu tunelu bohaterowie muszą ponownie znaleźć ślady (Przeszukiwanie, ST 13) lub zgadywać, w którą stronę iść. Rzuć 1k4+1, by określić, ile razy postacie muszą wykonać taki test.

Legowisko krensharów

Okrągła jaskinia ma około 6 metrów średnicy, z sufitem na wysokości 3 metrów.

Stworzenia: Na drugim końcu jaskini leżą dwa zwinięte w kłębek krenshary (nie śpią). Oba wykonują test Nasłuchiwanie (ST 10, +1 na każde 3 metry odległości), by sprawdzić, czy usłyszą nadchodzących bohaterów. Jeżeli postacie się podkradają, test Nasłuchiwanie jest sporny z najgorszym testem Cichego poruszania BG.

➤ **Krenshary** (2): pw 12, 11; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Kiedy tylko krenshary wyczują nadchodzące postacie, użyją umiejętności wystraszenie, połączonej z głośnym piskiem, aby odstraszyć intruzów. Nie zaatakują, chyba że któryś z bohaterów zrobi to pierwszy lub też podejdzie do nich na 1,5 metra.

Chcąc uspokoić krenshary, BG mogą użyć umiejętności Zwierzęca empatia (z karą -4, ponieważ te istoty są magicznymi bestiami). Zamiast tego mogą wykorzystać Dyplomację, by uspokoić samca, ponieważ przywykł on do dźwięku słów, choć ten test również podlega karze -4. Samiec na początku ma nastawienie obojętne, samica zaś nieprzyjazne.

BG mogą też spróbować obezwładnić, ogłuszyć lub schwycić krenshara (patrz „Walka w celu obezwładnienia”). Na magiczne bestie nie działają czary takie jak *uspokojenie zwierzęcia* oraz *zauroczenie osoby lub zwierzęcia*.

Skarb: W rogu jaskini leży mała sakiewka, pozostawiona tam dawno temu przez jakiegoś wędrowca. BG mogą ją znaleźć po udanym teście Przeszukiwania (ST 15). Zawiera 2 sp, 13 sz, 25 ss oraz granat wart 100 sz.

Jeśli bohaterowie sprowadzą krenshara do wioski całego i zdrowego, gnomy wynagrodzą ich dobrami i usługami wartymi 200 sz (żaden z przedmiotów nie będzie wart więcej niż 40 sz).

Dostosowanie PD: Przyznaj pełne PD za każdego krenshara sprowadzonego do sióła svirfneblinów. Jeśli BG wrócą tylko z informacją, że samiec jest bezpieczny, przyznaj połowę normalnej nagrody w PD. Bohaterowie, którzy zabijają krenshara, dostaną pełne PD, ale wzbudzą w svirfneblinach wrogość i nie będą już mile widziani w Przeszle.

Zmiana trudności spotkania

PS 1: Samiec połknął trochę mchu id i jest nieprzytomny. Samica stoi nad pozbawionym zmysłów ciałem, chroniąc partnera przed każdym, kto się zbliży.

PS 5: Samica zaprowadziła samca do swego stada. W jaskini zamiast dwóch stworów przebywa sześć dorosłych krensharów i dwa nie biorące udziału w walce młode. Tylko jeden z dorosłych na początku ma nastawienie obojętne. Reszta jest nastawiona nieprzyjaźnie.

ŚWIĄTYNIA DRAXIONA (PS 2)

W tym spotkaniu BG będą mieli do czynienia z kilkoma słabymi przeciwnikami na dobrych pozycjach obronnych, czeka ich zatem opracowanie planu ataku i trzymanie się go, nawet gdy okoliczności się zmieniają. Tym razem obrońcy starają się zwieść bohaterów. Gracze gotowi wziąć na wiarę wszystkie słowa MP mogą uciec lub poddać się bez walki.

Obszar przedstawiony w tym spotkaniu był niegdyś tajemną świątynią Erythnula. Większość kompleksu zapadła się, ale dwóch ambitnych ludzkich zbójców, Creigh i Keir, zorganizowało tu kwaterę główną. Zaczęli rekrutować innych podobnych sobie osobników, chcąc stworzyć bandę. Jak na razie udało im się pozyskać jedynie kilka koboldów.

1. Zablockowane przejście

Ten korytarz może być częścią starych kanałów pod miastem albo po prostu korytarzem w lochu – zależnie od tego, gdzie zdecydowałeś się umieścić spotkanie. Zachodnią połowę wypełnia gruz z zawału. Sufit podtrzymują drewniane podpory rozmieszczone co około 4,5 metra.

Test Przeszukiwania lub Profesji (górnik) o ST 10 wykazuje, że zawał miał miejsce dawno temu, ale przejście zostało niedawno oczyszczone i podparte. Test Przeszukiwania (ST 10) jednej z podpór ujawni, iż jest ona w miarę nowa. Krasnolud lub inna postać z rasową cechą skalny zmysł otrzymuje do tych testów premię +2.

Gruz całkowicie blokuje przejście na północ od sekretnych drzwi, których znalezienie wymaga testu Przeszukiwania (ST 15).

2. Główne wejście

Sekretne drzwi otwierają się na korytarz oświetlony pojedynczą pochodnią. W powietrzu czuć gryzący zapach, chyba dymu. Na drugim końcu korytarza widzicie dużą płaskorzeźbę, przedstawiającą twarz o złym spojrzeniu – to twarz półdemon-półdzika. Pomiędzy wami a płaskorzeźbą, po lewej stronie, zaczynają się zniszczone stopnie prowadzące ostro w górę. Na kolumnie w pobliżu podstawy schodów wisi pochodnia, która oświetla cały ten obszar.

Nie zdążyliście nawet przyjrzeć się szczegółom, gdy pomieszczenie wypełnia dźwięk gongu.

Dźwięk dochodzi z obszaru 2B. Gong ma niski ton, który dobrze niesie się poprzez ściany tego obszaru, przez co trudno jest zlokalizować jego źródło. Udany test Na-

sluchiwania (ST 15) pozwoli BG wykryć, że dźwięk dochodzi z za płaskorzeźby.

Pochodnia na kolumnie to *wieczna pochodnia*, umieszczona tu, by zapewnić światło strażnikowi w obszarze 2A.

2A. Podium i posąg

Kiedy Creigh i Keir odkryli zrujnowaną świątynię, stał tu wielki, zniszczony, pusty w środku posąg boga Erythnula. Był on poważnie uszkodzony, więc bandyci oczyścili go, a Keir zmodyfikował, tworząc ruchomą drewnianą rzeźbę przypominającą czerwonego smoka. Ani Creigh, ani Keir nigdy nie widzieli jednak takiego gada, zatem ich dzieło przypomina wielką czerwoną zmiję.

Pustą w środku rzeźbę wyposażono w zestaw dźwigni, poruszających nią w ograniczonym zakresie, palenisko na węgiel (by dostarczać dymu), urządzenie do miotania ognia alchemicznego oraz kilka otworów i szczelin, dzięki którym znajdujący się wewnątrz posągu widzą, co dzieje się na zewnątrz. Pierwotny posąg Erythnula posiadał również dużą mosiężną tubę, za sprawą której „mówił”, a bandyci zatrzymali ten jego element.

Kiedy ktoś spojrzy w górę schodów, przeczytaj następujący tekst.

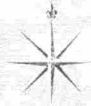
Schody są wytarte i popękane, ale nadają się do użytku. Na drugiej kolumnie, znajdującej się w połowie drogi, osadzono kolejną płonącą pochodnię, która dostarcza wam dość światła, byście widzieli, co się tam znajduje. Na szczycie schodów dostrzegacie jaskrawoczerwoną, węzowatą postać spowitą kłębam czarnych oparów. Macki dymu wydostają się z nozdrzy stwora i wznoszą z podium, na którym stoi. Oczy istoty świecą jasnym, szkarłatnym światłem. Nie potraficie ocenić, jak duży jest to stwór, ponieważ widzicie jedynie jego głowę – trójkątną jak u zmii.

Dym i słabe oświetlenie powodują, iż ciężko odkryć prawdziwą naturę posągu. Test Zauważania (ST 15, +1 na każde 3 metry odległości) umożliwia stwierdzenie, iż „smok” jest tak naprawdę jakąś konstrukcją.

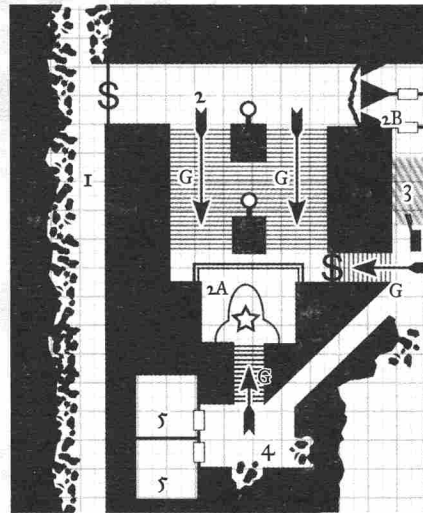
Schody prowadzące w górę, do obszaru 2A, wznoszą się pod kątem 45 stopni. Podstawę schodów od podestu w obszarze 2A dzieli 10,5 metra. Każde 3 metry, o które postacie przemieszczają się po schodach w górę lub w dół, to tak naprawdę ruch o 4,5 metra; traktuj pierwsze pole jak 1,5 metra, drugie jak 3 metry, trzecie jak 1,5 metra – i tak dalej. Jeśli postacie poruszają się po schodach pod kątem, każdy krok na ukos liczy się jako ruch o 3 metry.

Stworzenia: Jeden z dwóch bandytów, Creigh lub Keir (50% szans na każdego), przebywa na warcie wewnątrz posągu. Drugi z nich na początku spotkania śpi w obszarze 4, ale dołączy do znajdującego się w posągu towarzysza 5 rund po tym, jak rozlegnie się dźwięk gongu.

Creigh: człowiek mężczyzna Fach1; SW 1/2; średni humanoid (człowiek); KW 1k6+1; pw 4; Init +5; Szyb 9 m; KP 13 (dotyk 11, nieprzygotowany 12); Atak +1 wręcz (1k4+1/19-20, sztylet) lub +1 dystansowy (1k10/



Świątynia Draxiona



Skala
w metrach

1	1,5
0,75	

19-20, ciężka kusza); Char NZ; MRO Wytrw +1, Ref +1, Wola +2; S 12, Zr 12, Bd 13, Int 13, Rzt 10, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +4, Nasłuchiwanie +6, Przebijanie +4, Szacowanie +3, Ukrywanie +5, Unieszkodliwianie mechanizmów +5, Wyzwalanie się +5, Zauważanie +6, Zbieranie informacji +2; Czujność, Poprawiona Inicjatywa.

Wyposażenie: Skórznia, ciężka kusza, 10 beltów, *eliksir leczenia lekkich ran*, torba pajęczków.

Keir: człowiek mężczyzna Plb1; SW 1/2; średni humanoid (człowiek); KW 1k4+4; pw 6; Init +0; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 10, nieprzygotowany 12); Atak +2 wręcz (1k6+3, drąg); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +0, Wola +0; S 14, Zr 10, Bd 13, Int 8, Rzt 10, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +2, Postępowanie ze zwierzętami +2, Rzemiosło (ciesielstwo) +3; Biegłość w broni prostej (drąg), Twardość, Wielka wytrwałość.

Wyposażenie: Skórznia, drąg, *eliksir leczenia lekkich ran*, torba pajęczków, 21 sz.

Taktyka: W chwili gdy bandyta w obszarze 2A zobaczy BG u podstawy schodów, krzyknie:

– Kto wchodzi do świątyni potężnego Draxiona?

Jeżeli to Keir stoi na straży, powie „smoka” zamiast „Draxiona”, chyba że powiedzie mu się test Intelaktu o ST 10. Strażnik odgrywa smoka tak długo, jak to możliwe, wydając władcze rozkazy w rodzaju:

– Intruzi! Poddajcie się potężnemu Draxionowi! Pożeraczowi miast! Pladze z powietrza! Władcy wszystkich, co widzi!

Bohaterowie mogą spróbować wykonać test Wycucia pobudek (sporny z testem Blefowania strażnika), aby przejrzeć ten podstęp.

Jeśli drużyna się podda, strażnik będzie w kropce. Spodziewa się (i ma nadzieję), że grupa wyzwie „smoka”. Jeśli jakakolwiek postać wejdzie na szczyt schodów, strażnik uruchomi wbudowany w statuę „miotacz płomieni”, wystrzelując w ten sposób dwie flaszki ognia alchemicznego przez dyszę w paszczy posągu. Wszystko wygląda tak, jakby smok ział ogniem – powstaje długi na 6 metrów stożek płomieni. Każda istota na jego obszarze otrzymuje 1k6 obrażeń od ognia; udany rzut obronny na Refleks (ST 15) zmniejsza ich liczbę o połowę. W przypadku nieudanego rzutu, postać zostaje podpalona (udany rzut obronny na Refleks o ST 15 neguje ten efekt). Patrz ramka „Płonący bohaterowie” w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

Każde użycie tego „miotacza płomieni” zmusza operatora do wykonania rzutu obronnego na Refleks (ST 15) – jeśli się nie powiedzie, rzeźba ulega podpaleniu, otrzymując w każdej rundzie 1k6 uszkodzeń. Jeżeli do tego dojdzie, jeden z bandytów ruszy do obszaru 4 po wodę, by ugasić płomienie. Droga w obie strony zabierze mu 2 rundy.

Przeładowanie „miotacza płomieni” zajmuje 2 pełne rundy i wymaga dwóch flaszek alchemicznego ognia. Dysza może być nakierowana albo na schody, albo dokładnie na wprost. Zmiana kąta to akcja całorundowa. Kiedy postacie po raz pierwszy tu wejdą, „miotacz” będzie ustawiony w kierunku, z którego nadeszły.

W czasie, w którym „miotacz” nie jest używany, Creigh strzela z kuszy (a Keir przeładowuje „miotacz płomieni”). Jeśli BG zaatakują posąg, obaj bandyci złapią pozostały im ogień alchemiczny (patrz „Skarb”, dalej) i uciekną w dół schodów, rzucając na stopnie za sobą pajęczki.

☛**Posąg smoka:** 5 cm grubości; trwałość 5; pw 20; KP 4; ST zniszczenia 23. Postacie w posągu mają 9/10 osłony.

Skarb: Bandyci trzymają tu zapas sześciu flaszek ognia alchemicznego (nie wliczając użytych do pierwszego strzału płomieniami).

2B. Posterunek strażniczy/brama wypadowa

W murze na końcu przejścia wyrzeźbiono olbrzymią twarz o złym spojrzeniu – twarz półdemona-półdzika.

Udany test Wiedzy (religii) o ST 10 pozwoli stwierdzić, że to twarz będąca symbolem Erythnula. Kamienne oblicze stanowi jednocześnie sekretne drzwi (trwałość 8; pw 180; ST wyważenia 32) z ukrytymi dwoma otworami strzelniczymi. Udany test Przeszukiwania (ST 20) pozwoli odkryć zarówno oba otwory strzelnicze, jak i sekretne drzwi, które otwiera się, pociągając za dźwignię znajdującą się w obszarze 3. Ponieważ owe wrota zajmują aż tak duży obszar, zakłęcie *kołatka* nie zdoła ich otworzyć, chyba że rzuci go postać rzucająca czary 10. poziom.

Stworzenie: Tu na straży stoi jeden uzbrojony w lekką kuszę kobold.

☛**Kobold:** pw 2; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Jak stwierdzono wcześniej, strażnik uderza w gong, gdy tylko zobaczy, że otwierają się sekretne drzwi w obszarze 1. Jeśli postacie pójdą w górę po schodach do obszaru 2A, kobold opuści swoje stanowisko i dołączy do pobratymców w obszarze 4 (patrz dalej).

Jeżeli BG pozostaną na tym obszarze lub też pójdą w kierunku płaskorzeźby, kobold zacznie strzelać z kuszy. Jeśli zauważy, że bohaterowie mają szansę go dopaść, wycofa się do obszaru 4.

3. Mechanizm bramy wypadowej

Ta dźwignia otwiera sekretne drzwi znajdujące się w obszarze 2B – pociągnięcie jej w dół otwiera wspomniane wrota i jednocześnie obniża blok skalny, który blokuje przejście pomiędzy obszarami 2B a 4. Kamień służy nie tylko jako przeciwwaga dla sekretnych drzwi, ale również uniemożliwia intruzom przejście. Pozycję głazu wskazuje zacieniony obszar na mapie. Przesunięcie dźwigni w górę podnosi blok i zamyka sekretne drzwi.

4. Koszary

Koszary mieszczą się w byłej zakrystii. Obecnie znajdują się tu cztery prymitywne posłania z sienników (łóżka koboldów) oraz narzędzia do kopania i zapasy (woda, suchary, koboldzie piwo, suszone mięso i także owoce). Koboldy używały tych narzędzi, by oczyścić prowadzące tu przejście.

Stworzenia: W pomieszczeniu zawsze śpią przynajmniej trzy koboldy.

☛**Koboldy (3):** pw 2; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Koboldy budzą się natychmiast, gdy tylko słyszą gong. Od razu się uzbrajają i czekają na polecenia – albo bandytów (2A), albo strażnika (2B). Dwie rundy po przybyciu strażnika z obszaru 2B dwa koboldy udadzą się tam, by strzelać z kuszy do uciekających BG; dwa kolejne przejdą do obszaru 3, by móc w mgnieniu oka otworzyć wejście ukryte w płaskorzeźbie. Jeśli koboldy – już po zajęciu pozycji – usłyszą walkę w obszarze 4 (czyli jeżeli śmiałkom uda się przedostać do tego pomieszczenia), natychmiast tam powrócą.

Koboldy unikają walki wręcz tak długo, jak to możliwe. Jeżeli BG uda się je tak zaatakować, rzucają się do ucieczki, gdy tylko pierwszy z nich polegnie, starając się dostać do sekretnych drzwi w obszarze 1.

Jeżeli grupa zdoła się przedrzeć przez posąg w obszarze 2A, bandyci, Creigh i Keir, stoczą tu swój ostatni bój. Użyją przeciwko śmiałkom ognia alchemicznego, po czym przygotowują broń do walki wręcz. Żaden z nich nie będzie miał ochoty walczyć na śmierć i życie. Gdy tylko jeden z nich straci połowę punktów wytrzymałości, podda się, a drugi podąży za jego przykładem.

Skarb: W jednym z łóżek ukrytych jest 12 sz oraz kawałek lapis lazuli wart 14 sz (zapłata Creigha dla koboldów za ich dotychczasową pracę).

NA ARENIE NIEDŹWIEŻUKA (PS 3)

Rozwój wydarzeń: Jeżeli BG schwytają kogoś z koboldów, będzie on twierdził, że wraz z towarzyszami dał się nabrać bandytom i ich „smokowi”. Powie, że służył im ze strachu przed bestią. Tak naprawdę jednak wszystkie koboldy doskonale wiedziały, co robią bandyci. Postanowiły do nich dołączyć, bo myślały, że to będzie łatwa robota.

Schwytany Keir będzie rozsądnie milczał. Creigh wyjaśni, że on i jego towarzysze są jedynie prostymi ludźmi uwięzionymi i zmuszonymi do służby przez bezwzględne koboldy (jeżeli któryś z koboldów został schwytany żywcem, będzie temu energicznie zaprzeczał). Creigh potrafi doskonale kłamać i udawać pokorę. Należy wykonać test sporny jego Blefowania oraz Wyczucia pobudek bohaterów.

Jeśli BG oddzieli Keira od Creigha, pierwszy będzie uparcie utrzymywał, że został schwytany przez około tysiąc koboldów i zmuszony do budowy smoka, któremu mogłyby oddawać cześć. Jest nędznym kłamcą, więc jego opowieść będzie stawała się coraz bardziej fantastyczna. Stwierdzi, że sam powstrzymywał połowę atakujących koboldów w drzwiach świątyni, podczas gdy kobiety i dzieci z jego wioski uciekały tylnym wyjściem (nie potrafi jednak podać nazwy osady). Stwierdzi też, że dzięki swemu wierzniemu drągowi trzymał koboldy na dystans – do czasu, aż jeden z nich nie „zakrat sie” za niego i nie uderzył go w głowę.

Wykonany w najbliższym mieście udany test Zbierania informacji (ST 15) pozwoli odkryć, że Creigh mieszkał w okolicy przez kilka lat. Ma nie najlepszą reputację, choć nigdy nie schwytano go na gorącym uczynku. Ten sam test pozwoli ustalić, że nigdzie w pobliżu nie miał miejsca żaden najazd koboldów, choć trochę tych istot mieszka w pobliżu. Ponadto pozwoli stwierdzić, że niedawno doszło do serii dziwnych kradzieży – zginął między innymi ładunek drewna i kilka wiader czerwonej farby.

Dostosowanie PD: Z powodu dobrej pozycji do obrony i przewagi strategicznej przeciwnika, przynajmniej na pokonane tu istoty 125% normalnych PD.

5. Cele

Te komnaty służyły niegdyś za kwatery mieszkalne kapłanów świątyni. W każdej celi stoi stare łóżko (niedawno naprawione), stół i zapasy (podobne do tych w obszarze 4).

Zmiana trudności wyzwania

PS 1: Usunąć Keira i zmniejszyć liczbę koboldów do trzech.

PS 3: Zrobić z Creigha łotrzyka 1. poziomu, a z Keira wojownika 1. poziomu. Zwiększyć liczbę koboldów do sześciu. Zwiększyć obrażenia powodowane przez „miotacz płomieni” do 2k6 (to podwoi ilość ognia alchemicznego potrzebnego do jego napełnienia).

Potężny niedźwieżuk Jeeshank, poddając się skłonnościom swej rasy do oszustw i bandytyzmu, wymyślił nowy sposób zastawiania pułapek na nieostrożnych. Wyzywa wrogów do walki sam na sam na opuszczonej podziemnej arenie. Kiedy pojedynek się rozpoczyna, jego goblinscy pomocnicy wychodzą z ukrycia na kamiennych balkonach nad areną i spuszczają deszcz oszczepów na nieświadomego zagrożenia przeciwnika niedźwieżuka. MP powinien wymyślić odpowiedni powód, dla którego postaci będą chciały walczyć z Jeeshankiem. Być może niedźwieżuk terroryzował pobliską wioskę i obiecał, że się wycofa, jeżeli przedstawiciel osady zdoła go pokonać. Być może ukradł miejscowy skarb, na przykład cenny kielich lub część biżuterii. Niezależnie od powodu, postaci mogą udać się do siedziby Jeeshanka na ustalonych warunkach lub też natrafić na nią, nie wiedząc, jakie niebezpieczeństwa w sobie kryje.

Jeeshank i gobliny nie używają źródeł światła, więc MP powinien dostosować odczytywany tekst zależnie od źródeł światła grupy i jej zdolności do widzenia w ciemnościach.

Główny balkon

Wysłużone metalowe schody prowadzą w dół na balkon. Przy każdym kroku słychać skrzypienie zardzewiałego metalu. Z wilgotnych kamiennych ścian kapie woda.

Schody prowadzą na mały kamienny balkon, znajdujący się 3 metry nad dużą areną. Stare, skrzypiące schody utrudniają ciche chodzenie – testy Cichego poruszania podlegają karze z okoliczności –5.

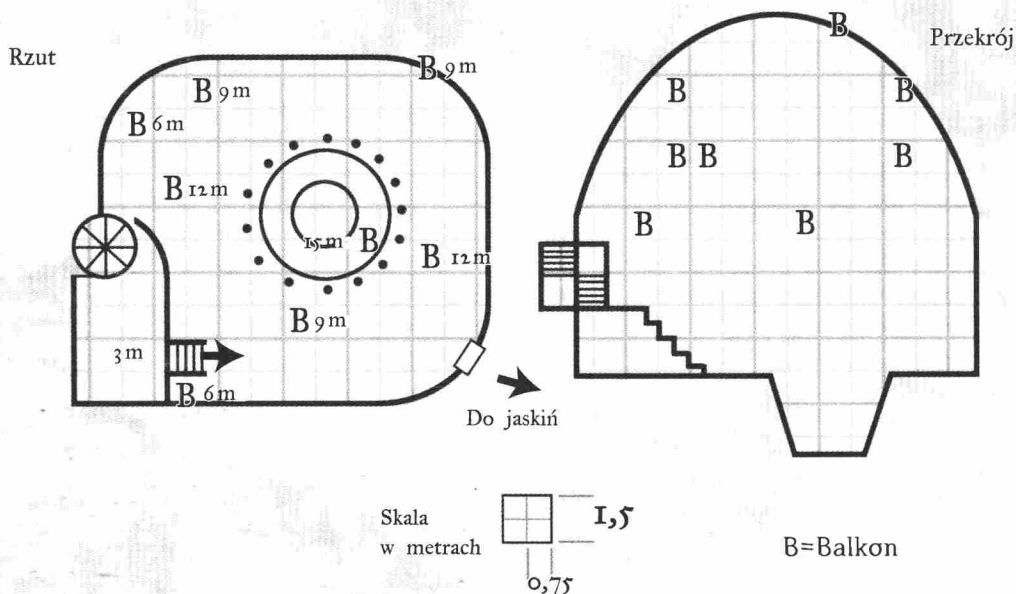
Balkon – wyciosany w całości z jednego kamiennego bloku – pokrywają kałuże rdzawej wody skapującej ze schodów. Małe krople spadają dalej z zaokrąglonych brzegów. Od spodniej strony osadziły się minerały, tworząc stalaktyty wyglądające niczym na wpół stopione sople. Z krawędzi balkonu na arenę prowadzą kolejne metalowe schody.

Łukowe sklepienie w najwyższym miejscu ma 16,5 metra wysokości. Wzdłuż ścian umieszczono osiem kamiennych balkonów, każdy o szerokości około 1,5 metra. Na czterech z nich kryją się gobliny (patrz „Stworzenia”, dalej). Aby je spostrzec, bohaterowie muszą wykonać udany test Zauważania (ST 16, +1 na każde 3 metry odległości).

Arena

W podłodze na środku tej komnaty wyciosano kamienną jamę w kształcie leja, głęboką na 4,5 metra i szeroką u wylotu na 6 metrów, zwążającą się na dnie do 3 metrów. Strumyki rdzawej wody dotarły od podstawy schodów do dołu, przez co niektóre fragmenty podłogi są mokre.

Na arenie niedźwieżuka



Wokół jamy osadzono kilka zardzewiałych i wygiętych żelaznych słupków, każdy wysoki na około 1,5 metra. W ścianie naprzeciwko schodów znajdują się drewniane drzwi.

Kamienna podłoga obniża się nieco w kierunku jamy, co sprawia, iż woda płynie w jej stronę.

W nachylnych ścianach jamy znajduje się kilka wytartych uchwytów dla rąk, ale ściana jest mokra (test Wspinaczki o ST 15, by wejść lub zejść). Na dole wywiercono mały otwór, przez który odpływa woda. Podłogę pokrywają plamy zakrzepłej krwi.

Drzwi wyjściowe zamknięto na sztabę od drugiej strony. Dwa nie biorące udziału w walce gobliny pilnują sztaby, by pomóc Jeeshankowi w ucieczce.

Stworzenia: Jeżeli BG z góry ustalili zasady walki, Jeeshank stoi w pobliżu jamy, by zwabić wrogów. W przeciwnym razie czeka pod balkonem obok schodów, poza zasięgiem wzroku śmiałków. Niezależnie od pozycji niedźwieżuka, na znajdujących się powyżej ocienionych balkonach czają się cztery gobliny.

➔ **Jeeshank, niedźwieżuk:** pw 22; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Gobliny (4):** pw 4 każdy; patrz *Księga Potworów*. Każdy goblin ma 10 oszczępów i dwie flaszki alchemicznego ognia.

Taktyka: Jeśli spotkanie pod balkonem rozpocznie Jeeshank, rzuci się (bycza szarża) na pierwszą postać, która zejdzie na główny poziom pomieszczenia, i postara się zepchnąć ją do jamy. W normalnej sytuacji taka akcja prowokuje okazyjny atak, ale nieprzygotowane osoby nie mogą wykonywać okazyjnych ataków, chyba że posiadają atut Zmysł walki. Następnie Jeeshank i zaatakowany bohater wykonują sporny test Siły (premia Jeeshanka wynosi +4; +2 z Siły i +2 z szarży). Jeśli niedźwieżuk wygra, odepchnie BG w tył o 1,5 metra, plus 30 centymetrów za każdy punkt, o który jego wynik przekroczył rezultat gracza (i możliwe, że wepchnie go do jamy).

Jeżeli początkowa próba zakończy się niepowodzeniem lub też bohaterowie będą świadomi obecności niedźwieżuka, postara się on wykonać byczą szarżę bądź doprowadzić do zwarcia, by wrzucić postać do jamy. Jeśli będzie walczył z przeważającymi siłami, okaże wystarczająco dużo sprytu, by wykorzystać balkon jako osłonę przed BG. Nie będzie miał też nic przeciwko ucieczce przez drzwi, każąc goblinom zaryglować je za sobą.

Śliska podłoga – zarówno na poziomie głównym, jak i w jamie – utrudnia bohaterom walkę. W każdej rundzie muszą wykonywać test Równowagi (ST 5) – nieudany oznacza, że postać poślizgnęła się i upadła. Po-

nieważ jednak Jeeshank jest przyzwyczajony do tych warunków, otrzymuje do tych testów premię z okoliczności +2.

Kiedy rozpoczyna się walka, gobliny zaczynają miaotać oszczepami w pozostałe postaci. Jeżeli któryś z bohaterów wygląda na kogoś, kto potrafi rzucać zaklęcia, jeden z potworów przygotowuje akcję, by zaatakować go, gdy tylko zacznie czarować. Gobliny wolą użyć ognia alchemicznego przeciwko tym postaciom, które próbują się wspinać, lewitować czy wręcz lecą na balkony połączone ze sobą siecią tuneli. Jeśli nie chcesz rysować mapy tych tuneli, możesz przyjąć, że każdy goblin może przejść na inny balkon w akcji podwójnego ruchu. Sieć korytarzy prowadzi do szybu (i żelaznej drabiny), która kończy się po drugiej stronie drzwi.

Skarb: Poza wyposażeniem, każdy goblin ma sakiewkę z 1k12 sz, 3k6 ss i 2k6 sm. Jeeshank posiada małą sakiewkę zawierającą rubin wart 100 sz, 45 sz oraz 60 ss. Oprócz tego nosi trzy złote kolczyki (warte 75 sz każdy) oraz złoty ząb, który można przetopić i uzyskać metal wart 1 sz. W bucie ukrywa mistrzowski sztylet wyrzeźbiony z dużego (smoczego) zęba, na którym znajduje się inskrypcja w smoczym, głosząca: „Czerwonokieł”.

Rozwój wydarzeń: Jeeshank jest groźnym przeciwnikiem – potworem wystarczająco sprytnym, by uciec, gdy sprawy przybiorą zły obrót, i wystarczająco upartym, by pragnąć zemsty. W większej kampanii MP może wykorzystać to spotkanie jako początek serii przygód, przez co Jeeshank stanie się powracającym czarnym charakterem, który zdobywa poziomy w takim samym tempie jak bohaterowie (Jeeshank zazwyczaj awansuje na poziomy wojownika lub barbarzyńcy, ale może zyskać jeden czy dwa poziomy łotrzyka – dla lepszego efektu).

Dostosowanie PD: Jeeshank i jego goblinscy podwładni mają nad BG przewagę taktyczną. Przyznaj zatem za pokonanie każdego z wrogów 110% normalnych PD.

Zmiana trudności spotkania

PS 4: Obdarz Jeeshanka poziomem barbarzyńcy, wojownika lub łotrzyka, by stał się groźniejszym przeciwnikiem. Zamiast tego możesz dodać cztery gobliny na balkonach.

PS 5: Dodaj drugiego niedźwiedzika albo umieść w jamie głodnego złowieszczonego borsuka, atakującego każdą postać, która spadnie na dół.

PS 5: Dodaj pułapkę z kwasem w jamie, uruchamiającą się, gdy Jeeshank pociągnie za jeden z żelaznych drągów (który w rzeczywistości jest dźwignią). Uruchomiona pułapka rozpyla kwas na każdego, kto znajduje się w dziurze. Jeeshank może uruchomić tę pułapkę raz na rundę, co wymaga akcji standardowej. W pułapce jest dość kwasu na dziesięć użyć.

➤ **Pułapka z kwasem:** SW 2; test ataku niepotrzebny (1k6 obrażeń od kwasu – wszyscy w jamie – plus toksyczne opary, 1 Bd/1k4 Bd, chroni udany rzut

obronny na Wytrwałość o ST 13); udany rzut obronny na Refleks (ST 15) redukuje obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). Więcej informacji na temat kwasu znajdziesz w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI.

BRAK LUŻNYCH KOŃCÓW (PS 3)

W jaskini w pobliżu podziemnej rzeki znajduje się leże ogra i jego dwóch orkowych pomocników. Jediną drogą przez rzekę jest zdradziecki most.

Kiedy BG zbliżą się do jaskini, przeczytaj następujący tekst.

Przeście rozszerza się, wychodząc na większą pieczarę. Słyszycie plusk znajdującego się przed wami strumienia lub rzeki. W tym właśnie kierunku prowadzi wydeptana ścieżka.

Udany test Przeszukiwania lub test Tajników dziczy (ST 11) postaci z atutem Tropienie pozwoli znaleźć ślady humanoidów, pochodzące sprzed kilku godzin.

Kiedy grupa zbliży się do mostu, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Ścieżka prowadząca poprzez ciemną jaskinię kończy się przy linowym moście przerzuconym nad szeroką na 6 metrów rozpadliną. Trzy i pół metra niżej płynie rzeka.

Postacie mające dość światła lub odpowiedni typ widzenia mogą dostrzec wylot jaskini znajdujący się po drugiej stronie rozpadliny (jest to leże mieszkańców tej pieczary), a także chowającego się przy moście orka (patrz dalej).

Osoba, która zbada most linowy, może odkryć (Przeszukiwanie, ST 10), że jego deski nie zostały przyćepione do lin – leżą luźno, bez zabezpieczenia. Wykonując udany test Przeszukiwania (ST 12), postać odkryje, że nic nie trzyma mostu w całości. Właściwie cała konstrukcja wydaje się zawieszona na jednej linie, która łączy się z drugą krawędzią rozpadliny. Sznur wygląda na solidnie przyćepiony do filarów osadzonych na krawędzi.

Sznur ten to tak naprawdę *lina wspinaczki*, czar wykrycie magii wykaże zatem, że emanuje słabą aurą magiczną. Po 3 rundach koncentracji i udanym teście Czarostwa (ST 16) można ustalić, że to aura szkoły transmutacji.

Stworzenia: Po drugiej stronie mostu, tuż przy wylocie jaskini, siedzi ork. Ściana grotu zapewnia mu 3/4 osłony. Dzięki widzeniu w ciemnościach może bez problemów obserwować BG po drugiej stronie. Jeżeli bohaterowie widzą na tę odległość, mają szansę go spostrzec (Zauważanie, ST 17, +1 na każde 3 metry odległości). Jeżeli uzyskają wynik większy od ST o co naj-

mniej 5, zauważą, że ork trzyma koniec sznura, który biegnie w kierunku mostu. Jest to *lina wspinaczki*, podtrzymująca całą konstrukcję mostu.

Drugi ork razem z ogrem, szefem bandy, przebywa w jaskini znajdującej się poza zasięgiem wzroku.

➔ **Orki (2):** pw 5, 4; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Ogr:** pw 26; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Kiedy tylko któraś z postaci dojdzie na środek mostu, ork wymruczy słowo rozkazu, odwiązując nim linę. Każda postać na moście spada do rozpadliny, otrzymując 2k6 obrażeń od upadku. Udany rzut obronny na Refleks (ST 15) pozwala bohaterowi chwycić się *liny wspinaczki*, ale otrzymuje on wtedy obrażenia wynikające z uderzenia w ścianę rozpadliny (1k6 za 3 metry odległości od krawędzi) lub leci na dno (jeśli stał na początku mostu). Rzeka nie zdoła zamortyzować upadku. Wędrówka w górę lub w dół wymaga udanego testu Wspinaczki (ST 25).

W przypadku kłopotów, ogr i drugi ork wychodzą z jaskini. Ork niesie sześć oszczepów (do rzucania w BG), a ogr wielką długą włócznię (by atakować postacie w rozpadlinie) oraz ogromną maczugę (na przeciwników znajdujących się bliżej).

Jeśli postacie będą się wahać dłużej niż 5 rund albo zostaną przekraczać rzekę w inny sposób niż przez most, wówczas pierwszy ork zawoła ogra i swego pobratymca.

Skarb: *Lina wspinaczki* stanowi większą część majątku tych istot. Każdy ork ma 4k4 ss, ogr zaś sakiewkę z 20 sz i 8 ss. W jaskini znajduje się należący do orków zapas 20 oszczepów.

Zmiana trudności wyzwania

✓ **PS 5:** Zastąp orki ogromami i wyposaż tego, który kryje się przy moście, w *płaszcz elfów* (+10 do testów Ukrywania).

PS 7: Daj każdemu z orków trzy poziomy lotrzyka (z dużą liczbą rang w Ukrywaniu), ogrowi zaś trzy poziomy wojownika. Spotkanie w tej wersji może mijać się z celem, gdyż postacie na tym poziomie mają prawdopodobnie dostęp do magii umożliwiającej latanie, zatem mogą z łatwością obejść most linowy.

SADZAWKA NIEKOŃCZĄCYCH SIĘ ŻABOLUDÓW (PS 3)

Tym razem śmiałkowie docierają do skrzyżowania leżącego na końcu lochu. Sádzawkę znajdującą się na środku tych podziemnych rozstajów zaprojektowano jako zabezpieczenie, mające zapobiec łatwemu przejściu z jednej części lochów do drugiej. Postacie z łatwością tu wejdą, ale wyjść





mogą tylko przez jedno z wyjść, i to pod warunkiem że znają rozwiązanie znajdującej się na ryglu łamigłówki. Ponieważ żabuludów jest naprawdę wielu, MP powinien przygotować się do poprowadzenia spotkania, w którym występują liczne małe stworzenia.

Kiedy bohaterowie wkroczą na ten obszar, przeczytaj następujący tekst.

Ściany tej wielkiej komnaty wykonano z gładkich, dużych cegieł dopasowanych tak dokładnie, że nie widać między nimi nawet śladu zaprawy. Podłogę oraz sufit wyrzeźbiono z naturalnego, dobrze wygładzonego kamienia. Jedyne źródło światła w pomieszczeniu to znajdująca się na środku podłogi sadzawka z zielonego marmuru o mętnej wodzie, poruszającej się na tyle, by wydobywający się z niej blask migotał i tańczył na ścianach oraz suficie. Światło odbijające się w marmurze nadaje pomieszczeniu niesamowity zielony blask.

W każdej z czterech ścian komnaty znajdują się wielkie żelazne drzwi z dużą, ruchomą żelazną klamką. W środek każdego wprawiono ramę wypełnioną dziwnymi symbolami. Obok znajduje się mały piedestał.

W kilka rund po tym, jak postacie wejdą do pomieszczenia, drzwi zamkną się za nimi pod wpływem własnej wagi, po czym automatycznie się zaryglują. Rzut obronny na Refleks (ST 15) pozwoli postaci znajdującej się blisko wrót zatrzymać ich ruch, zanim zdążą się zatrzaskać. Zarówno te drzwi, jak i pozostałe, wykonano z grubego na 5 centymetrów żelaza (trwałość 10; 60

pw; ST wyważenia 28) i zabezpieczono dobrze wykonanymi zamkami (Otwierania zamków, ST 40).

Zagadka: Ramy oraz piedestały tworzą razem klucz pozwalający wydostać się z pomieszczenia. Wszystkie ramy są identyczne i zawierają cztery rzędy szerokich na 10 centymetrów ośmiościennych kamiennych płytek pokrytych symbolami. W każdym rzędzie znajduje się po jednym z następujących symboli: ryba, homar, waleń oraz wąż (patrz rysunek). Piąty, najniższy rząd zawiera cztery puste miejsca: cztery zestawy ośmiu wąskich (ale najwyraźniej głębszych) otworów tworzących ośmiokąt.

Na każdym z kamiennych piedestałów (zaznaczonych na mapie kołami) stojących w pobliżu drzwi znajdują się cztery płytki, po jednej z każdym symbolem. Wszystkie mają pod spodem osiem cienkich metalowych pręcików. Mogą one być umieszczone w otworach na odpowiednich miejscach w ramie.

Pamiętaj, że manipulowanie przy „zamku” w czasie walki wymaga poświęcenia akcji całorundowej, która prowokuje okazyjny atak.

Wskazówki: Możesz pozwolić postaciom wykonać test Intelaktu, co odzwierciedli ich zdolność do rozwiązania zagadki (w przeciwieństwie do umiejętności dokonania tego przez graczy). Udany test o ST 10 pozwoli bohaterowi zdać sobie sprawę z tego, że kolejne obrazki są po prostu obrócone wokół centralnego punktu; o ST 15 pozwoli śmiałkowi rozpoznać, iż symbole tworzą wzór, którego jednak nie będzie w stanie rozszyfrować, zaś dzięki ST 20 zauważy, że każdy obrazek przy kolejnym powtórzeniu jest obrócony o tę samą liczbę „stopni” (czyli ścianek).

Nie zdradz tych wskazówek zbyt szybko. Zanim pozwolisz graczom skorzystać z tej metody, niech sami przynajmniej przez chwilę popracują nad łamigłówką.

Rozwiązanie: Brakujące płytki działają jak klucze do przesuwających się w drzwiach rygli. Umieszczenie wszystkich czterech we właściwych miejscach i właściwym ustawieniu sprawi, że drzwi otworzą się z głośnym „BRZĘK”. Raz odryglowane, pozostaną w tym stanie do czasu, aż zostaną ponownie otwarte, po czym znów się zamkną i zaryglują.

Właściwe położenie każdej z płytek można ustalić metodą prób i błędów, chociaż zajmie to naprawdę dużo czasu. Ponieważ każdy element ma osiem potencjalnych pozycji, istnieje 4096 różnych możliwych rozwiązań. Zakładając, że postać może wypróbować jedną kombinację na rundę, BG spędzą tu od 3 do 6 godzin (rzuc 1k4+2, by ustalić czas losowo), zdejmując i wkładając płytki. Takie próby powodują też zużycie wkładanych elementów. Na każde 30 minut spędzonych nad rozwiązywaniem zagadki postać musi wykonać test Zręczności (ST 10) – nieudany oznacza uszkodzenie jednej z płytek, przez co stanie się ona kompletnie bezużyteczna (możesz przyznać śmiałkowi premię za biegłość +2, jeżeli ma 5 lub więcej rang w Koncentracji bądź Unieszkodliwianiu mechanizmów). Bohaterowie mogą zastąpić je płytkami z innego piedestału (każdy zestaw jest identyczny), ale nie zdołają usunąć elementów pierwotnie znajdujących się ramie.



Postacie mogą również ustalić właściwe ustawienie, odkrywając wzór kryjący się za położeniem pozostałych czterech płytek tego samego typu. W każdej sytuacji obrazek jest „obrócony” w stosunku do poprzedniego w kolumnie o tyle ścianek, ile wynosi liczba liter w nazwie przedstawionego na nim stworzenia. Na przykład, na pierwszym (górnym) obrazku ryba patrzy w prawo (lub, jeżeli przyjmiesz, że na górze jest północ – na wschód). Druga ryba jest obrócona o cztery ścianki i patrzy na lewo (zachód). Trzecia została obrócona o kolejne cztery ścianki i znów skierowana na wschód, podczas gdy czwarta, obrócona o kolejne cztery, jest głową zwrócona na zachód. Zatem piąta płytka z rybą powinna być umieszczona tak, by jej głowa była skierowana w prawo. Homar obraca się o pięć ścianek za każdym obrotem (północ, południowy-zachód, wschód, północny-zachód i w końcu południe), podobnie jak waleń (wschód, północny-zachód, południe, północny-wschód i w końcu zachód). Wąż obraca się o trzy ścianki (wschód, południowy-zachód, północ, południowy-wschód i w końcu zachód).

Postać może też użyć umiejętności Unieszkodliwiania mechanizmów, by „obejść” pojedyncze miejsce na płytkę. Wymaga to 2k4 rund pracy i udanego testu Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 25) za każde takie miejsce. Taka metoda może okazać się użyteczna, jeżeli BG stracą cierpliwość lub też uszkodzą płytki.

Stworzenia: Minutę po wejściu tu grupy z sadzawki zaczną wydostawać się żabołudy. W ciszy z wody wy-

dzie dziesięć malutkich, dwunożnych, uzbrojonych we włócznie istot, sprowadzonych tu z Planu Żywiołu Wody przez jednostronną bramę znajdującą się na dnie sadzawki. Kolejnych 2k6 żabołudów wychodzi z sadzawki co 1k3 rundy do czasu, aż w pomieszczeniu nie będzie już żadnych żywych istot.

➔ **Żabołudy (nieskończenie wiele):** SW 1/10; malutki żywiołak (wody); KW 1/4k8; pw 1; Inic +0; Szyb 3 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowany 12); Atak +0 wręcz (1k4–2, mała krótka włócznia), SC trujący gaz; Char N; MRO Wytrw +2, Ref +0, Wola –2; S 7, Zr 10, Bd 11, Int 4, Rzt 6, Cha 1.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +2, Zauważanie +2; Uniki.

Trujący gaz (zw): Zabity żabołud znika z głośnym puknięciem, pozostawiając po sobie chmurę toksycznego gazu na obszarze sześcianu o krawędzi 1,5 metra – w miejscu, gdzie znajdował się stwór; opar unosi się przez 5 rund. Każda znajdująca się na tym obszarze postać musi wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 10) albo wartość jej Budowy zostanie obniżona o 1 punkt. Za każde pięć chmur na tym samym obszarze bohater otrzymuje do rzutu obronnego karę z okoliczności –2. Trucizna nie zadaje drugorzędnych obrażeń, zatem wykonywanie drugiego rzutu obronnego jest niepotrzebne.

Taktyka: Żabołudy zaatakują chmarą każdego obecnego w pomieszczeniu śmiałka. Zauważ, że ich malutki rozmiar oznacza, iż aby zaatakować, muszą wejść na pole bohatera, prowokując tym samym okazyjny atak.

To sprawi, że kilka z nich spróbuje skupić się na jednej postaci (i wszystkie wybiorą tego BG za cel Uników, co da im premię unikową +1 do KP). Chcąc zwiększyć szansę na zadanie obrażeń, grupy żaboludów użyją taktyki „pomoc innemu”, opisanej w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*. Do czterech potworków może wykonać test ataku przeciwko KP 10; sukces oznacza, że piąty z nich otrzymuje przeciwko temu przeciwnikowi premię z okoliczności +2 do testów ataku. By pomóc sprzymierzeńcowi w ataku, żaboludy muszą oczywiście znajdować się na polu, na którym stoi ich przeciwnik.

Rzucenie na sadzawkę czaru *oczyszczenie jedzenia i wody* powstrzyma przez jedną rundę proces powstawania żaboludów; podobnie zadziała wlanie do niej fiołki święconej wody (lub przeklętej wody). Namierzone *rozproszenie magii* może zatrzymać efekt na 1k4 rundy (traktuj bramę, jakby miała 5. poziom rzucającego). Postać zdolna odganiać lub niszczyć stworzenia wody (na przykład kapłan z domeną ognia) może zamknąć bramę na minutę, wykonując udany test odegnania przeciwko istocie o KW 5 (ale taki test w pierwszej kolejności obejmie żaboludy). Czar *ochrona przed złem* (lub chaosem, dobrem albo prawem) zapobiega kontaktowi cielesnemu z potworkami, zaś *magiczny krąg przeciw złu* (lub chaosowi, dobru albo prawu) może osłonić przed ich atakami całą drużynę.

Skarb: Na dnie sadzawki leżą pozostałości pechowego krasnoludzkiego poszukiwacza przygód – teraz

kupka kości i zniszczonej skóry. W kości zaplątane są mistrzowski krasnoludzki topór bojowy oraz przegniła sakiewka ze 100 sz. Wykonując udany test Przeszukiwania (ST 18), postać może również znaleźć mały diament (wart 400 sz).

Dostosowanie PD: Daj grupie, która rozwiąże lub unieszkodliwi tę łamigłówkę, nagrodę odpowiadającą zwycięstwu w spotkaniu o SW 3.

WODNA PUŁAPKA Z KABESTANAMI (PS 4)

Ciekawość przeciętnego śmiałka często bierze górę nad ostrożnością. To osadzone pod ziemią spotkanie wykorzystuje ów fakt oraz to, że większość bohaterów nie jest na tyle dobrze wyposażona, by skutecznie poradzić sobie z wodą. MP powinien zaznajomić się z zasadami pływania z *Podręcznika Gracza*, ze znajdującym się w innym miejscu tej książki akapitem „Walka i ruch pod wodą” oraz z ramką „Toniecie” z Rozdziału 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Kiedy pomieszczenie zacznie wypełniać się wodą, MP musi dokładnie mierzyć liczbę wpływających rund, gdyż w pewnym momencie może się okazać, że podjęcie niektórych akcji będzie trudniejsze niż zwykle.

Pomieszczenie z kabestanami

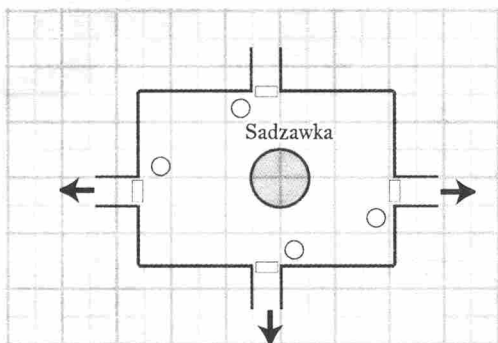
Do tego obszaru prowadzą odsuwane na bok drzwi. Kiedy ktoś wejdzie do komnaty, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Komnata zbudowana jest z gładkiego kamienia. Po obu jej stronach znajdują się duże kabestany. I jeden, i drugi mają cztery drewniane ramiona, a umieszczone zostały w środku znajdującej się odrobinę wyżej wnęki. Każde ramie ma stylowo rzeźbione uchwyty dla rąk, zakończone srebrną gałką.

Wokół komnaty biegnie znajdujący się na wysokości niemal 2,5 metra kamienny balkon szeroki na 30 centymetrów, od którego do ścian odchodzą pod kątem dwadzieścia trzy dekoracyjne podpory. Nad każdą z podpór czai się kamienny gargulec stojący na balkonie i patrzący złowrogo w dół. Rzeźby są w opłakanym stanie – nadłupane, wyblakłe, zniszczone przez czas. Gargulce mają szponiaste stopy i dłonie, zaś na ich kamiennych skrzydłach widać lata zaniedbań. Każdy z posągów ma zamknięte rybie usta i obojętnie patrzące rybie oczy.

Kabestany spełniają jedną funkcję – zamykają i zalewają pomieszczenia. Gdy któryś z nich zostanie obrócony (test Siły o ST 10), odsuwane kamienne drzwi zamkną się i zaryglują (Otwieranie zamków, ST 30). Każda postać znajdująca się obok wejścia – po jego dowolnej stronie – może przeskoczyć na drugą stronę drzwi, zanim te się zamkną, wymaga to jednak udanego rzutu obronnego na Refleks (ST 18).

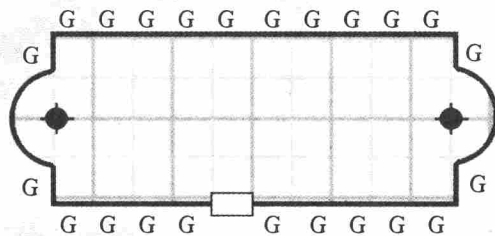
Sadzawka niekończących się żaboludów



Skala
w metrach

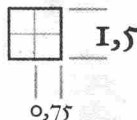
1,5
0,75

Wodna pułapka z kabestanem



◆ Kabestan
G Gargulec

Skala
w metrach



◆ **Kamienne drzwi:** 15 cm grubości; trwałość 8; pw 90; KP 5; ST wyważenia 28.

Lewy kabestan

Kabestan znajdujący się po lewej stronie obraca się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Każde przekręcenie oznacza obrócenie go o 90 stopni. Pierwsze zamknięcie i rygluje wejście do komnaty (jak opisano to wyżej) oraz „uruchamia” gargulce – usta każdej z rzeźb otwierają się i wypływają na podłogę strumień wody (by poznać konkretne efekty, patrz „Gargulce”, dalej). Drugie przekręcenie podwaja ilość wody wydostającą się z ust posągów. Trzecie powoduje do istnienia efekt *ciemności* o środku w miejscu, gdzie znajduje się kabestan. Czwarte przywraca kabestan do pierwotnej pozycji i zatrzymuje napływ wody (choćby *ciemność* pozostaje przez swój czas trwania – 30 minut).

Prawy kabestan

Kabestan znajdujący się po prawej stronie obraca się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ale poza tym działa dokładnie tak, jak ten po lewej. Napływ wody powodowany przez dwa kabestany kumuluje się. Woda będzie napływać, póki oba nie znajdą się w pierwotnym położeniu.

Jeśli oba kabestany osiągną pozycję trzech-czwartych obrotu (podwójny napływ wody wraz z *ciemnością*), cztery gargulce magicznie wezwą małe czarcie żmije, które wijąc się, wypadną z ust rzeźb do wody. Wężę pozostaną w komnacie przez 5 rund, chyba że wcześniej postaci je zabiją.

➤ **Wężę, małe czarcie żmije (4):** pw 5, 4, 3, 4; patrz Księga Potworów.

Gargulce

Dwadzieścia trzy kamienne gargulce są w rzeczywistości magicznymi konstruktami, które wytwarzają wodę w błyskawicznym tempie (każdy ponad 75 litrów na rundę). Zwykły jej napływ wystarczy, by wypełniała pomieszczenie w tempie 2,5 centymetra na rundę. Przy podwójnym napływie tempo to zwiększa się do 5 centymetrów. Ponieważ ilość napływającej wody tworzonej przez dwa kabestany się kumuluje, maksymalna prędkość jej napływu wynosi 10 centymetrów na rundę.

Siła płynącego z ust gargulca strumienia wody zmienia się od małego strumyczka po potężny gejzer. Przy normalnym tempie napływu woda nie powoduje żadnych niebezpiecznych efektów. Traktuj każdą postać w odległości do 1,5 metra od gargulca jak znajdującą się w deszczu (kara –4 do ataków dystansowych; kara –4 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania; płomienie zostają ugaszone – 50% szans, nawet gdy są chronione).

Jeżeli któryś z kabestanów tworzy podwójną ilość wody (co oznacza, że pomieszczenie napełnia się w tempie 5 lub 7,5 centymetra na rundę), strumień z ust każdego gargulca przybiera na sile i rozlewa się na 3 metry w głąb komnaty. Traktuj tę sytuację tak, jakby bohaterowie znajdowali się w środku burzy (ataki dystansowe są niemożliwe; kara –8 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania i Zauważania; płomienie gasną – 50% szans, nawet gdy są osłonięte).

Jeżeli oba kabestany tworzą podwójną ilość wody (czyli pomieszczenie napełnia się w tempie 10 centymetrów na rundę), strumień wody z ust każdego z gargulców zmienia się w potężny gejzer. Oprócz efektów podanych wyżej przy prędkości napływu 5 lub 7,5 centymetra na rundę, każdy, kto znajduje się w odległości do 3 metrów od rzeźby, musi wykonać udany test Siły (ST 15) lub zostanie powalony. Jeżeli ten test się nie powiedzie o 10 lub więcej punktów, postać zostaje również na rundę otumaniona i może zacząć tonąć. Rzucenie w tych warunkach czarów wymaga udanego testu Koncentracji (ST 10 + poziom czaru).

Każdy z gargulców ma trwałość 8 oraz 60 punktów wytrzymałości. Uszkodzenie posągu nie wpływa na prędkość napływu wody, jednak jego zniszczenie kończy ten efekt. Jeśli jednak BG nie zniszczą w ten sposób przynajmniej kilku rzeźb, tylko minimalnie wpłyną na prędkość napływu wody.

Odcięcie wody

W podłodze osadzony jest kamienny odpływ o wymiarach 1,5 metra na 1,5 metra. Można go znaleźć, wykonując test Przeszukiwania (ST 25), analogicznie do szukania sekretnych drzwi. Kiedy oba kabestany zostaną przywrócone do pierwotnej pozycji, woda przestanie napływać, zaś płyta odpływu odsunie się na bok, odsłaniając dużą żelazną kratownicę. Woda spłynie do niej, przy czym jej poziom opadnie w tempie 2,5 centymetra na rundę. Kiedy resztką wody zniknie w odpływie,

drzwi odblokują się z głośnym „BRZĘK”, a płyta odpływu się zamknie.

Płytę można otworzyć przed czasem (to znaczy, gdy woda wciąż napływa), wykonując udany test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 30), przy czym wówczas zostanie ona zablokowana w pozycji otwartej.

🔸 **Płyta odpływu:** grubość 5 cm; trwałość 8, pw 30; KP 6; ST wyważenia 23;

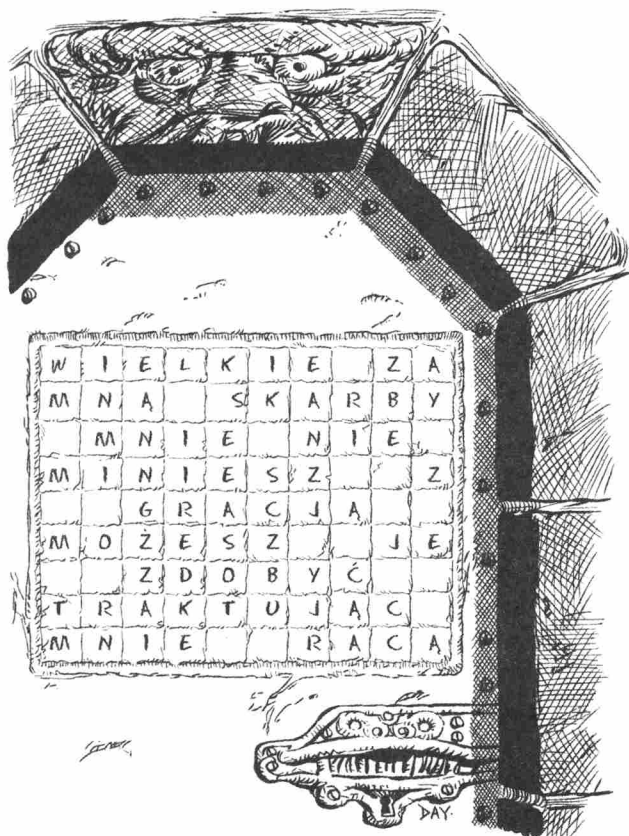
Zmiana trudności spotkania

PS 8: Zamiast małych czarcich żmij, gargulce wezwą wodne mefity (czas istnienia 13 rund). Wodny mefit korzysta z mocy szybkie leczenie 2, jeżeli znajduje się w deszczu lub jest zanurzony przynajmniej do pasa w wodzie.

PS 10: Zamiast strumieniem wody, gargulce plują żrącym ciałem kwasem, który powoduje 1k6 obrażeń w rundzie wystawienia na jego działanie, a 10k6 obrażeń na rundę zanurzenia w nim przynajmniej do pasa. Ponadto opary kwasu to trucizna działająca przy wdychaniu (Wytrw o ST 13, 1 Bd/1k4 Bd)

ŻELAZNA GRACJA (PS 4)

Te żelazne drzwi kryją zagadkę oraz zabójczą odpowiedź dla tych, którzy nie umieją jej rozwiązać. Napis sugeruje, że za wrotami znajduje się wielki skarb – możesz wykorzystać naszą propozycję lub opracować własne spotkanie na zakończenie tego.



Przed wami znajdują się duże żelazne drzwi. Są niemal gładkie, z wyjątkiem wyrzeźbionej na ich powierzchni wielkimi literami wiadomości.

Wiadomość zapisano na 5-centymetrowych płytkach, na których znajdują się wielkie litery. Jej treść jest taka, jak na pobliskiej ilustracji.

Wielkie drzwi nie mają ani klamki, ani widocznego zamka. Mechanizm służący do otwierania umieszczonego w drzwiach przeciętnego zamka (Otwieranie zamków, ST 25) można odsłonić, naciskając właściwe wielkie litery wiadomości (patrz „Zagadka”, dalej). Jednakże jeżeli zagadka nie została prawidłowo rozwiązana, wszelkie próby otwarcia zamka wytrychem podlegają karze z okoliczności –5 (ze względu na to, iż zamek jest częściowo zablokowany i ukryty przez pułapkę); nieudany test uruchamia pułapkę (patrz dalej).

Zagadka: Każdą z płytek z literą można nacisnąć – wystarczy dotyk. Dotknięcie niewłaściwych liter (patrz „Rozwiązanie”, dalej) uruchamia pułapkę ze *wstrząsającym chwytem* (patrz dalej). Po chwili litery wracają do pierwotnego położenia.

Wykrycie *magii* pozwoli ustalić, że mechanizm jest magiczny i związane z nim sześćdziesiąt dziewięć oddzielnych efektów transmutacji (elektryczność) – po jednym na każdą inną literę niż te stanowiące rozwiązanie. Efekty te przeplatają się, nie da się zatem ustalić, które litery są niebezpieczne. Można rozbroić każdą literę w pułapce osobno, wykonując test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 26).

Rozwiązanie: Prawidłowym rozwiązaniem jest naciśnięcie liter G oraz J w piątym rzędzie, tak by słowo „GRACJA” zmieniło się w „RACA”. Za tymi literami nie kryje się pułapka; wciska się je ze słyszalnym „KLIK”, potem pozostają w tej pozycji. Pozostałe litery wysuwają się na cienkich prętach kilka centymetrów naprzód. Zapewnia to łatwy dostęp do zamka za płytkami, pozwalając na testy Otwierania zamków bez kar (i bez dawanania obrażeń przy nieudanym teście).

Wskazówki: Udany test Intelaktu (ST 15) wyjawia, że zagadka jest jakiegoś rodzaju grą słów. Udany test Przeszukiwania (ST 20) pozwoli stwierdzić, że płytki z literami można wcisnąć. Z kolei zakończony sukcesem test Czarostwa ujawni, że czar *raca* nie wpływa na przedmioty, a zatem zagadka musi mieć coś wspólnego z samym doborem słów. Ponadprzeciętny udany test Czarostwa (ST 25) pozwoli zrozumieć, że *raca* oraz *kocia gracia* są czarami wtajemniczeń, ale przy okazji słowa „raca” i „gracja” brzmią bardzo podobnie.

➤ **Przyciski ze wstrząsającym chwytem (69):** SW 2 (4 dla całej pułapki); *wstrząsający chwyt* (1k8+1 od elektrycz-

Zagadki z dodawaniem liter

W tej zagadce zastosowano sztuczkę, którą gracze muszą dostrzec. Chodzi o to, że słowo może stać się innym, gdy doda się doń litery (RACA + G + J = GRACJA).

Można dodać lub usunąć litery, tworząc zupełnie inny wyraz. Literę można dołączyć lub odjąć z przodu (ROŃ zmienia się w BROŃ), z tyłu (LEN w LENO) lub pośrodku (BAT w BRAT). Możesz dodawać lub odejmować wiele liter, na przykład wyciąć większość nazwy czaru TELEPORTACJA, by uzyskać nazwę innego – LOT.

W tym spotkaniu widoczne są zarówno krótsze, jak i dłuższe słowa. Z zagadki mamy do czynienia wówczas, gdy wokół tych wyrazów zbudowana jest wiadomość. Obecność innych słów powoduje takie zaciemnienie sytuacji, że może się wydawać, iż „gracja” i „raca” są nazwami czarów, a nie tylko słowami.

ności); udany rzut obronny na Refleks (ST 11) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 26); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 26).

☛ **Żelazne drzwi:** grubość 10 cm; trwałość 10; pw 120; KP 5; ST wyważenia 33. Zaatakowanie drzwi wyzwala 1k10 *wstrząsających dotyków*.

Skarb: Za drzwiami znajduje się komnata o wymiarach 3 metry na 3 metry, zawierająca 300 sz, jedwabny gobelin przedstawiający szalejącego smoka wart 400 sz oraz platynowy posążek jednorożca wart 500 sz.

Zmiana trudności spotkania

Jeżeli postacie muszą działać pod presją czasu, cała pułapka staje się dużo większym wyzwaniem. Rozważ dodanie do scenariusza któregoś z opisanych dalej zwrotów akcji.

PS 5: Kiedy ktoś uruchomi jeden ze *wstrząsających dotyków*, całe pomieszczenie zacznie się szybko napełniać wodą (15 centymetrów na rundę). Zakładając, że postacie nie mogą zatrzymać napływu wody, muszą się pospieszyć z rozwiązywaniem zagadki. Przyznaj grupie 150% normalnych PD za pokonanie tej pułapki.

PS 8: Kiedy ktoś uruchomi jeden ze *wstrząsających dotyków*, ściana po drugiej stronie komnaty zacznie powoli przesuwać się w kierunku drzwi z pułapką i w ciągu 2 minut dotrze do przeciwległej ściany, zadając 20k6 obrażeń każdej postaci, która będzie znajdować się w pomieszczeniu. Przyznaj BG doświadczenie odpowiadające pokonaniu wyzwania o SW 8.

SZALEŃSTWO MIMIKÓW (PS 4 I WIĘCEJ)

Podobnie jak galaretowaty sześcian (patrz „Kłopoty do sześcianu”), mimik doskonale nadaje się jako dodatek do wielu spotkań. Wspomniane stwory wykorzystują element zaskoczenia, co czyni z nich śmiertelnie groźnych przeciwników w sytuacji, gdy postacie będą nieprzygotowane. Mimiki są nie tylko przebiegłe, ale również inteligentne. Potrafią przybrać kształty zwykłych mebli, a także czekać w zasadzce z niewyczerpaną cierpliwością. Jedno dobre spotkanie z mimikiem wprowadzi grupę w stan nienaturalnej paranoi, trwającej aż do końca przygody. Ta część książki zawiera kilka spotkań z mimikami, które można przeprowadzić w dowolnym miejscu podziemi.

Stojak na broń (PS 4)

W zakurczonym zakątku podziemi za drewnianymi drzwiami znajduje się pomieszczenie o wymiarach 9 metrów na 9 metrów, zawierające dwa przedmioty.

Przed wami rozciąga się pusta komnata. Na jednym jej końcu leży kilka starych tarcz strzelniczych ze zbutwiałego drewna, słomy i skórzanych pasków – są w fatalnym stanie. Z drugiej strony pomieszczenia znajduje się duży stojak na broń, na którym pozostało kilka sztuk oręza, między innymi gizarma, długa włócznia, wielki miecz oraz sieć.

Stojak na broń jest wysoki na 1,8 metra, długi na 3 metry i szeroki na 60 centymetrów. Tarcze strzelnicze wyglądają na używane, ale poza tym nie mają żadnych cech szczególnych.

Stworzenie: Stojak na broń to w rzeczywistości mimik, jednak broń jest prawdziwa. Pozwól graczom wykonać test Zauważania (ST 22), by spostrzec, że coś jest ze stojakiem nie tak – mogą na przykład dostrzec mrugające oko albo niewielki ruch.

☛ **Mimik:** pw 53; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Mimik może zaatakować trzymany orężem, chociaż otrzymuje wtedy karę –4 do testów ataku ze względu na brak biegiwości. Może też atakować kilkoma sztukami broni, choć podlega normalnym wynikającym z tego karom (kara –6 do testów ataku pierwszą bronią i kara –10 pozostałymi). Jako istota duża, może używać każdego oręza jedną maczką.

Mimik mistrzowską gizarmą stara się przewrócić pierwszą postać, która zbliży się do niego na odległość 1,5 metra. To wymaga udanego ataku dotykowego (premia do ataku +5, włączając w to mistrzowską jakość broni). Jeśli ten atak się powiedzie, cel musi wykonać test Siły lub Zręczności, sporny z wynikiem testu Siły mimika (premia +12, ponieważ ma on rozmiar duży, zaś jego obecna forma jest bardzo stabilna) – nieudany oznacza upadek.

Potwór użyje też sieci, by oplotać ewentualnych przeciwników posługujących się czarami, po czym postara się przyciągnąć ich w zasięg walnięcia (powodzenie tej akcji wymaga udanego spornego testu Siły). Może również wykorzystać mistrzowską długą włócznię przeciwko szarżującym (premia do ataku +5); trafienie zadaje podwójne obrażenia (2k8+8). Każdą przylepioną ofiarę zaatakuje mistrzowskim wielkim mieczem (zamiast ataku walnięciem), gdyż powoduje on większe obrażenia (atak wręcz +5, obrażenia 2k6+6/19-20).

Skarb: Oprócz broni, mimik ma również na stosie pod sobą 75 sz i 300 ss.

Ulepszenia domu (PS 4)

Jedną z najrzadziej używanych zdolności mimika jest umiejętność mówienia we wspólnym. Dzięki temu może twierdzić, że jest ożywioną częścią umeblowania, by zbliżyć postacie bliżej. Zachowując się życzliwie, może nawet przekonać śmiałków, by zabrali go ze sobą do domu. Wyobraź sobie kłopoty jednego z bohaterów, gdy jego goście zaczną w tajemniczy sposób znikać.

Podczas pierwszego spotkania z mimikiem postać, której powiedzie się test Wycucia pobudek (ST 12), będzie czuła, że przedmiot (potwór) nie powiedział jej całej prawdy o sobie. Lepszy rezultat pozwoli stwierdzić, że przedmiot jest potencjalnie niebezpieczny (ST 20) lub nawet, że ma złe intencje (ST 25).

Odrobinę zmieniony mimik – umiejący mówić innym językiem poza wspólnym – stwarza dodatkowe możliwości. Może przekonać postacie, że jest uwięzionym w biblioteczce duchem elfa lub zamkniętą w solidnym drewnianym stole duszą krasnoluda, każdą z tych historyjek

osłabiając czujność bohaterów. Jeśli uda mu się zdobyć zaufanie postaci, może zaatakować jednego z BG w noc, w czasie snu.

Mimiczne usta (PS 5)

Ten mimik używa blefu, by odwrócić uwagę bohaterów od znajdującego się tuż przed nim wilczego dołu.

Znajdujący się przed wami oszlifowany kamień przykrywa duży kwadrat z gładkiego drewna. To może być jakaś tablica. Nagle w środku drewna formują się usta i mówią głośnym, głębokim głosem w płynnym wspólnym:

– Witajcie! Podejdźcie i wysłuchajcie mej zagadki! Czeka na was wielki skarb! Podejdźcie wszyscy!

Stworzenie: Ten udający drewniany panel mimik znajduje się w małej alkwie, głębokiej na 3 metry, o wymiarach 1,5 metra na 1,5 metra. Umieszczona jest ona w ścianie, tuż przy typowym wilczym dole. Mimik nie ma żadnej zagadki. Chce po prostu zwabić postacie bliżej, by wpadły do dołu. Test Wyczucia pobudek (ST 12 – wliczono już modyfikator +2 do ST związany z faktem, że potwór nie korzysta z języka ciała), pozwoli podejrzliwej osobie stwierdzić, że głos może coś ukrywać.

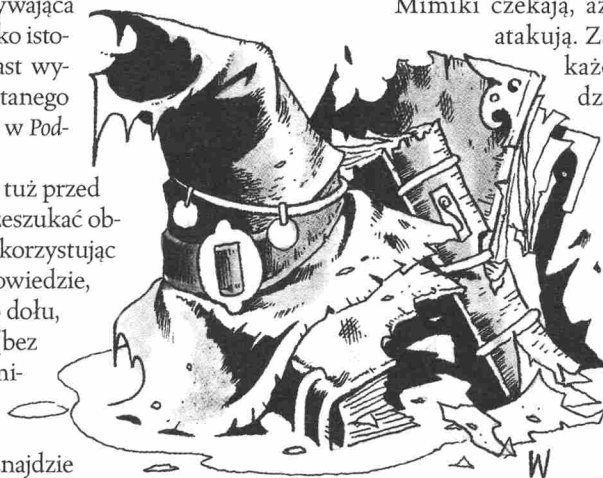
➤ **Mimik:** pw 53; patrz *Księga Potworów*.

Pułapka: Tuż przed niszą mimika znajduje się wilczy dół – szeroki na 1,5 metra, głęboki na 6 metrów – który wypełnia całe przejście.

➤ **Wilczy dół (głębokość 6 metrów):** SW 1; test ataku niepotrzebny (2k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Taktyka: Kiedy tylko któraś postać wpadnie do dołu, mimik wyskoczy z niszy i wskoczy do dołu za ofiarą. Traktuj ten atak jak szarżę (premia +2 do testu ataku), zadając dodatkowo 3k6 obrażeń, wynikających z impetu upadku. Potwór przy okazji otrzymuje 2k6 obrażeń od upadku. Gdy mimik znajdzie się w jamie, rozpocznie zwarcie z bohaterem, używając walnięcia i lepkości oraz wykorzystując zasięg wobec postaci, które będą próbowały zejść do dołu z pomocą. Każda osoba używająca broni dystansowej przeciwko istocie w zwarciu może zamiast wybranego celu trafić schwytanego bohatera (patrz Tabela 8-8 w *Podręczniku Gracza*).

Jeśli postać zatrzyma się tuż przed dołem (na przykład, by przeszukać obszar), mimik zaatakuje, wykorzystując zasięg. Jeżeli ten atak się powiedzie, stwór wciągnie śmiałka do dołu, wpadając tam wraz z nim (bez rzutu obronnego). Niech mimik i jego ofiara wykonają sporny rzut obronny na Refleks. Przegrany znajdzie się pod spodem, gdy obie istoty uderzą



o dno, i otrzyma dodatkowe obrażenia ze względu na to, że upadł na niego przeciwnik (patrz „Spadające przedmioty” w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Skarb: W alkwie znajdują się rozrzucone monety (100 sz i 200 ss) oraz małe, wykonane ręcznie i zaryglowane pudełko (Otwieranie zamków, ST 25) warte 75 sz. Zawiera trzy małe klejnoty (każdy wart 50 sz) oraz eliksir *prawdomówności*.

Mimika luster (PS 7)

Dwa mimiki wspólnie zastawiły pułapkę, wspomagane specjalnym magicznym przedmiotem. To spotkanie najlepiej sprawdzi się w korytarzu szerokim na 6 metrów. Opis zakłada, że postacie mają źródło światła – jeżeli wszyscy BG korzystają z widzenia w ciemnościach, dostosuj odpowiednio następujący tekst.

Na ścianach po obu stronach korytarza wiszą ozdobne ramy, a w każdej z nich osadzone jest duże lustro. Oba zwierciadła mają wymiary około 60 centymetrów na 120 centymetrów, same ramy zaś mają po 60 centymetrów szerokości. Wprawiono w nie setki małych klejnotów odbijających światło. Lustra znajdują się dokładnie naprzeciwko siebie, więc wydają się tworzyć setki odbić, zwielokrotnionych w nieskończoność. Klejnoty, odbijające się tysiące tysięcy razy, wydają się liczniejsze i piękniejsze niż gwiazdy na niebie.

Ramy to tak naprawdę dwa mimiki, które zastawiły tu pułapkę na pechowych przeciwników. Jedno z luster to z kolei *zwierciadło zakłopotania*. Stając pomiędzy lustrami, postać uruchamia efekt *zakłopotania*, o środku w zwierciadle.

Zwierciadło zakłopotania: Raz dziennie humanoid, który zobaczy swoje odbicie w tym lustrze, powołuje do istnienia efekt *zakłopotania* (neguje rzut obronny na Wolę o ST 16) o środku w lustrze. *Zakłopotanie* działa tylko na humanoidy.

Poziom rzucającego czary: 7; wymagania: Stworzenie cudownej rzeczy, *zakłopotanie*; cena rynkowa: 4500 sz.

Mimiki czekają, aż zadziała *zakłopotanie*, po czym atakują. Zasięg umożliwia im flankowanie każdej postaci znajdującą się pomiędzy nimi.

Każdy atak wymierzony w któregoś potwora wiąże się z 20% szansą trafienia lustra, które ów trzyma w ramie (trwałość 1, pw 1). Rozbicie lustra zadaje mimikowi normalne rany od broni: +1k6 obrażeń. Zniszczenie *zwierciadła zakłopotania* nie kończy wywołanego wcześniej efektu.

Skarb: Każdy mimik jest inkrustowany klejnotami – 120 wartych 1 sz każdy oraz 50 wartych 5 sz każdy.

PUŁAPKA MRO CZNYCH WÓD (PS 5)

Kiedy w tym korytarzu zgasną światła, bohaterowie otrzymają twardą lekcję na temat krasnoludzkiej obrony. Dowiedzą się też, jak duergarowie potrafią wykorzystać ciemności na swoją korzyść. Pułapka mrocznych wód może stanowić samodzielne spotkanie lub też być kluczową częścią większej twierdzy lub lochów.

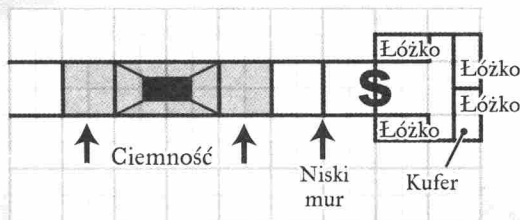
Sufit korytarza przed wami obniża się do wysokości 1,5 metra. Z ciasnego przejścia wieje mocna bryza.

Ta bryza to ciągle efekt *podmuchu wiatru*, który automatycznie gasi nieosłonięte płomienie i ma 50% szans na rundę, by zgasić chroniony ogień, taki jak latarnie.

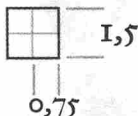
Każdy, kto ma więcej niż 1,5 metra wzrostu, musi się schylić, by wejść w głąb korytarza. Takie postacie oraz wszystkie istoty używające dużej broni, otrzymują w tym korytarzu karę -2 do testów ataku.

W środku znajdującego się przed postaciami wilczego dołu unosi się pusta szklana kula pokryta *olejkiem nocy* (patrz dalej) i przyczepiona do utrzymującej ją w miejscu kotwicy. Ten przedmiot sprawia, iż widzenie w ciemnościach staje się chwilowo bezużyteczne, a także czasowo przerywa działanie dowolnego magicznego światła znajdującego się w posiadaniu grupy śmiałków. W połączeniu z ciągłym *podmuchem wiatru* najpewniej osłepi bohaterów.

Pułapka mrocznych wód



Skala
w metrach



Pułapka: Środkowe 6 metrów korytarza zajmuje głęboki na 12 metrów, wypełniony wodą wilczy doł, który rozciąga się od ściany do ściany. Jeżeli postacie nie mają światła lub też nie widzą w takich warunkach, pozwól prowadzącemu (lub prowadzącym) wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20), by uniknąć pułapki. Jeśli bohaterowie badają teren przed sobą (na przykład 6-metrową tyczką), wykonywanie tego rzutu nie jest potrzebne.

Wzdłuż lewej krawędzi jamy widać szeroką na 60 centymetrów kłapę na zawiasach. Obecnie znajduje się w pozycji opuszczonej (w wodzie, przylegając do ściany); znalezienie jej wymaga więc udanego testu Przeszukiwania (ST 20). Kłapę można podnosić i opuszczać za pomocą dźwigni znajdującej się w strażnicy na drugim końcu korytarza.

Na dnie dołu leży kilka orkowych szkieletów w zgnitych skórzniach. Przy źródle wody i odpływie znajdują się duże włazy – teraz zardzewiałe i nie do ruszenia.

➔ **Wilczy doł z wodą (głęboki na 12 metrów):** SW 2; test ataku niepotrzebny (patrz „Tonięcie” w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Stworzenia: Czterech niewidzialnych duergarów czuwa w strażnicy na drugim końcu korytarza (obszar na mapie pomiędzy niskim murem i sekretnymi drzwiami). Wysoki na 60 centymetrów mur przecinający korytarz zapewnia 1/2 osłony istotom znajdującym się za nim.

➔ **Duergarowie strażnicy (4):** mężczyzna duergar Wjk1; SW 1; średni humanoid (krasnolud); KW 1k10+3; pw 13; Inic +1; Szyb 4,5 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowany 18); Atak +5 wręcz (1k10+2/×3, mistrzowski krasnoludzki topór bojowy) lub +2 dystansowy (1k10/19-20, ciężka kusza); SA zdolności czaropodobne; SC cechy rasowe; Char PZ; MRO Wytrw +5, Ref +1, Wola +1; S 15, Zr 13, Bd 16, Int 10, Rzt 12, Cha 4.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie -1, Nasłuchiwanie +6, Skakanie -2, Wspinaczka -2, Zauważanie +6; Biegiłość w broni egzotycznej (krasnoludzki topór bojowy), Czujność, Zogniskowanie broni (krasnoludzki topór bojowy).

Zdolności czaropodobne: 1/dzień niewidzialność, powiększenie - 3. poziom rzucającego czary; może użyć ich jedynie na sobie.

Cechy rasowe: premia rasowa +1 to testów ataku przeciwko orkom i goblinoidom; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i efektom czaropodobnym; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wytrwałość przeciwko wszystkim truciznom; premia unikowa +4 przeciwko gigantom; widzenie w ciemnościach (36 metrów); skalny zmysł; premia rasowa +2 do testów Szacowania oraz tych testów Rzemiosła bądź Profesji, które związane są z kamieniem lub metalem; premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania i Zauważania; premia rasowa +4 do testów Cichego poruszania; niepodatność na paraliż, złudzenia oraz magiczne i alchemiczne trucizny; wrażliwość na światło.

Wrażliwość na światło (zw): Duergarowie otrzymują karę z okoliczności -2 to testów ataku, rzutów obron-

nych i testów umiejętności, gdy przebywają w jasnym świetle słonecznym lub w zasięgu czaru *światło dnia*.

Wyposażenie: Zbroja kryta, duża stalowa tarcza, mistrzowski krasnoludzki topór bojowy, ciężka kusza, 20 bełtów, *eliksir leczenia średnich ran*, 2k8 sz, 4k6 ss.

Taktyka: Kiedy tylko duergarowie usłyszą nadchodzącą drużynę, wystrzelą z ciężkich kusz. Zrobią to, nawet jeżeli musieliby razić na oślep, w ciemność, ale wtedy postacie mają całkowite ukrycie. Jednakże korytarz jest wąski, duergarom wystarczy więc strzelić prosto w przejście, by mieli szansę trafić BG, który stoi na linii lotu bełtu. Krasnoludy strzelają z kusz na przemian, po dwóch w rundzie. W trakcie przeładowywania para z przodu klęka, by umożliwić strzał parze znajdującej się za nimi.

Jeżeli bohaterom uda się przejść przez dół i dojść do stanowiska duergarów, dwóch z nich weźmie krasnoludzkie topory bojowe i zajmie pozycję przy murze, podczas gdy druga dwójka wystrzeli z za nich z kusz, nie dbając o bezpieczeństwo towarzyszy.

W ścianie, przy stanowisku duergarów, umocowano duży, zardzewiały kołowrót. Krasnoludy używały go niegdyś do zalewania i osuszania dołu, ale teraz jest bezużyteczny. Obok koła znajduje się dźwignia, której pociągnięcie uruchamia mechanizm podnoszący lub opuszczający kłapę służącą za ścieżkę wzdłuż jamy (patrz wcześniej). Pociągnięcie za dźwignię wymaga udanego testu Siły (ST 12) i poświęcenia akcji całorundowej.

Za stanowiskiem duergarów znajdują się sekretne drzwi (Przeszukiwanie, ST 25), prowadzące do ich kwatery – komnaty z czterema prostymi łóżkami połowymi, niskim stołem oraz rozrzuconymi blaszanymi naczyniami i garnkami.

Skarb: Zamknięty kufer (Otwieranie zamków, ST 20) pod jednym z łóżek zawiera 3200 sz i trzy fiołki *olejku nocy* (patrz dalej). Klucz do niego ukryty jest w obiciu jednego z łóżek (Przeszukiwanie, ST 20).

Olejek nocy: Ten atramentowy płyn można używać na dwa sposoby. Kiedy rzuci się nim o twardą powierzchnię i fiołka się rozbije, zadziała moc analogiczna do zaklęcia *ciemność*. Jeśli natomiast ostrożnie nałoży się go na jakiś przedmiot, przez jeden dzień emanuje on magiczną aurą, które czasowo neguje wszelkie czary światła (z 3. lub niższego poziomu) rzucone w odległości do 6 metrów od niego. To pole uniemożliwia też korzystanie z widzenia w ciemności na danym obszarze.

Poziom rzucającego czary: 3; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, Warzenie eliksirów, *głębsza ciemność*, *ślepotą/głuchota*; **cena rynkowa:** 900 sz.

Zmiana trudności spotkania

PS 4: Zmniejsz liczbę duergarów do 2.

PS 6: Dodaj *glif strzeżenia* na sekretnych drzwiach, który powoła do istnienia wyładowanie elektryczności, gdy drzwi otworzy nie-krasnolud. Możesz uznać, że mokra postać, z powodu zwiększonego przewodnictwa, podlega karze z okoliczności –2 do rzutu obronnego na Refleks, wykonywanego w celu otrzymania połowy obrażeń.

Glif strzeżenia: SW 4; 5k8 obrażeń od elektryczności; udany rzut obronny na Refleks (ST 14) redukuje je o połowę; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

PS 7: Uczyni każdego duergara wojownikiem 2. poziomu.

LABIRYNT ŻŁUDNEJ BESTII (PS 5)

Wielu bogatych właścicieli ziemskich, od królów po emerytowanych poszukiwaczy przygód, upiększa swe ogrody misternie zaprojektowanymi labiryntami z żywopłotów. Często te wzbogacone o wysokie ściany i sekretne drzwi miejsca wymagają lat starań i pracy mistrzów ogrodnictwa. Jednak nie każdy labirynt z żywopłotu musi się znajdować w słonecznym ogrodzie. Żywopłot opisany w tym spotkaniu zasadził zmarły dawno temu druid, upamiętniając w ten sposób świat powierzchni.

Choć zazwyczaj labirynty służą rozrywce właściciela i jego rodziny, mogą stać się również leżem jakiejś bestii. Nadają się zwłaszcza dla stworzeń, które zanim upolują ofiarę, lubią wprawić ją w zakłopotanie. Tradycyjnie labirynty wiąże się z minotaurami, jednak i inne istoty mogą czerpać przyjemność z wędrówek zdezorientowanej grupy śmiałków.

Postacie potrzebują jakiegoś powodu, by zbadać taki labirynt. Ucieczka z jego środka, gdzie trafiły za sprawą pułapki *teleportacyjnej*, może wystarczyć, ale konieczność polowania byłaby zapewne znacznie silniejszym bodźcem do rozwiązania takiej misternej łamigłówki.

Bluszczowy labirynt

To, w którym punkcie labiryntu znajdują się postacie, zależy od sytuacji na wstępie spotkania. Dalej podajemy ogólny opis, który MP może dopasować do konkretnego miejsca.

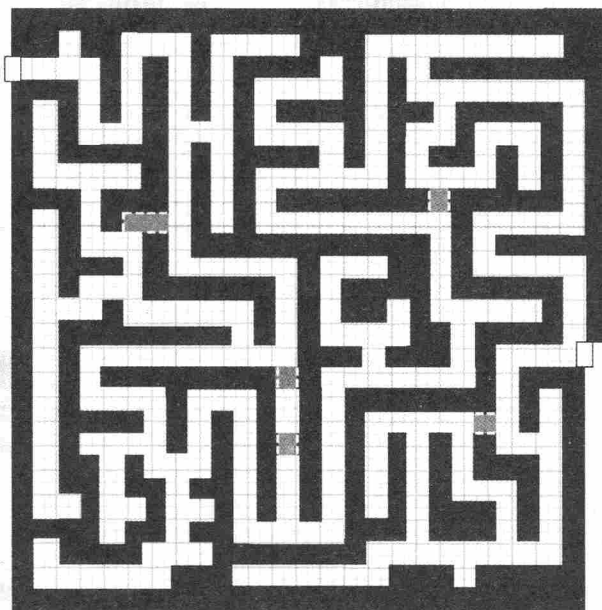
Otoczający was dziewiczy labirynt żywopłotu to mieszanina życia i rozkładu. Na górujących nad wami kratownicach rośnie splątana i gruba kurtyna bluszczu. Roślinne ściany wokół były niegdyś dokładnie przycięte, jednak lata zaniedbań nadały im nierówne kształty. Liście zlewają się w roślinny gobelin, zabarwiony kolorem rozgniecionych winogron. Nie widać żadnego śladu konstrukcji podpierającej ściany, które sięgają na przynajmniej 3 metry w górę.

Ściany labiryntu mają 1,5 metra grubości i 3 metry wysokości. Ktoś pierwotnie ustawił rusztowanie kratow-

Rysowanie map a labirynty

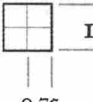
Różne kampanie wykorzystują różne zasady rysowania map. W typowej scenerii podziemnej dokładne wymiary nie są zwykle tak istotne jak ogólny kształt i kierunki korytarzy. Szczerze mówiąc, niektóre grupy rysują przypominające diagramy mapy, gdzie korytarze to linie, a miejsca spotkań reprezentują kwadraty.

Jeżeli MP uzna to za stosowne, labirynty mogą dostarczyć dodatkowego wyzwania, jakim jest rysowanie map. MP może postanowić, że ułatwi bohaterom zadanie, i podawać dokładne wymiary, co pozwoli im sporządzić szczegółowe mapy korytarzy. Dla odmiany, może też opisywać tunele w bardziej ogólny sposób, na przykład: „Korytarz biegnie kilka metrów w górę, po czym skręca w lewo”. W konkretnych sytuacjach – takich jak spotkanie ze złudną bestią w labiryncie – zwykłe typowe zadanie rysowania mapy może samo w sobie stać się doskonałą okazją do odgrywania postaci. Bohaterowie mogą nie mieć czasu na sporządzanie dokładnych map pomiędzy dokonywanymi przez bestię atakami o taktyce „uderz-i-odskocz”



Labirynt złudnej bestii

■ Sekretne przejście

Skala
w metrach  1,5
0,75

nic tak, by pozwolić bluszczowi rosnąć zarówno w szereg, jak i w górę. Każda 1,5 metrowa sekcja kratownicy ma trwałość 5 i 20 punktów wytrzymałości. Postać chcąca się przebić siłą, musi wykonać test Siły (ST 18). Stworzenia atakujące z drugiej strony rusztowania mają 1/2 osłony (premia z osłony +4 do KP, premia z osłony +2 do rzutów obronnych na Refleks) oraz 1/2 ukrycia (20% szansy pudła). Testy Zauważania wykonywane w celu dostrzeżenia czegoś po drugiej stronie kratownicy otrzymują karę z okoliczności -4.

Wspięcie się na szczyt kratownicy wymaga testu Wspinaaczki (ST 15). Każda część rusztowania może utrzymać około 250 kilogramów. Chodzenie po szczycie konstrukcji wymaga testu Równowagi (ST 10). Postać balansująca na kratownicy traci premię ze Zręczności do KP (chyba że ma 5 lub więcej rang w umiejętności Równowaga), podczas gdy ataki wymierzone w nią wykonuje się z premią +2. Jeżeli stojący na rusztowaniu bohater otrzyma obrażenia, musi wykonać kolejny test Równowagi, by uniknąć upadku.

Ponadto w kratownicach znajduje się kilka „słabych punktów”, w których kraty zostały uszkodzone, umożliwiając przejście przez „ścianę” labiryntu. Znalazienie takiego miejsca wymaga testu Przeszukiwania (ST 15), a przecięnięcie się przez nie wiąże się z testem Wyzwalania się (ST 12).

Stworzenia: Po labiryncie włóczy się złudna bestia, która poznała wszelkie jego zakamarki i zakręty.

➔ **Złudna bestia:** pw 54; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Złudna bestia dobrze zna rozkład labiryntu, łącznie z położeniem wszystkich słabych punktów w ścianach, dzięki czemu nigdy się nie zgubi. W praktyce sama natura labiryntu działa na korzyść stworzenia, które woli atakować postacie z ukrycia, chodząc równoległe do nich po drugiej stronie kratownicy (dostrzeżenie jej wymaga udanego testu Zauważania o ST 27). Jeśli tylko będzie to możliwe, zaatakuje samotną postać lub taką, która znajduje się z tyłu grupy.

Złudna bestia może zaatakować przez kratownicę mackami (dzięki ich 4,5-metrowemu zasięgowi), choć nadal podlega normalnym, podanym wcześniej karom związanym z osłoną i ukryciem. Stosuje taktykę „uderz-i-uciekaj”, skupiając się – jeśli to możliwe – na jednej postaci.

Zauważ, że naturalne ukrycie złudnej bestii i ukrycie wynikające z położenia za kratownicą się nie kumulują. Użyj większej premii i wyższej szansy chybienia.

Skarb: Złudna bestia nosi obrożę wysadzaną 10 małymi szafirami (wartymi 150 sz każdy).

Dostosowanie PD: Unikatowa natura tego labiryntu oraz zdolność złudnej bestii do wykorzystania otoczenia na swoją korzyść sprawiają, że spotkanie to jest warte więcej PD. Przyznaj 150% normalnych PD postaciom, które pokonają tu złudną bestię.

Zmiana trudności wyzwania

PS 3: Zastąp złudną bestię lampartem. Zamiast wykonywać zasięg, lampart użyje umiejętności Równowaga, by poruszać się po szczycie kratownicy i z niej skakać do walki. Drugi lampart zmieni PS spotkania na 5.

PS 7: Dodaj drugą złudną bestię. To pozwoli potworom atakować BG z flanki. Rozważ umieszczenie nad labiryntem sufitu na wysokości 4,5 metra, by utrudnić wykorzystanie latania lub lewitacji, które popsułyby naturę tego spotkania.

PS 9: Dodaj trzecią złudną bestię.

KŁOPOTY DO SZEŚCIANU (PS 5)

Galaretowaty sześcian jest świetnym dodatkiem do zwykłych wilczych dołów. Normalne spotkanie z jednym z tych pełzających podziemnym korytarzem stworów może stanowić problem co najwyżej dla niskopoziomowej grupy. Użycie tych istot w połączeniu z pułapkami sprawia, iż są równie groźne dla bohaterów wysokiego poziomu. Dalej przedstawiono kilka krótkich spotkań z galaretowatymi sześcianami. MP może włączyć je do każdej przygody po niewielkich przygotowaniach – wystarczy dowolny prosty korytarz.

Wilczy dół i spadająca krata (PS 5)

Korytarz kończy się skrzyżowaniem w kształcie litery T – boczne tunele odchodzą od głównego pod kątem prostym.

Pułapka: Łukowato sklepiony, zdobiony wylot głównego korytarza kryje w sobie żelazną spadającą kratę. Opadnie ona z głośnym brzękiem, gdy minie ją któraś z postaci. Nie zrani bohatera, ale może oddzielić go od towarzyszy.

➤ **Ukryta spadająca krata:** SW 1; udany rzut obronny na Refleks (ST 23) pozwala postaci wybrać, po której stronie bramy się znajdzie, gdy ta opadnie; Przeszukiwanie (ST 15); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

➤ **Żelazna spadająca krata:** 5 cm grubości; trwałość 10; pw 60; KP 5; ST wyważenia 28; ST podniesienia 25.

Stworzenie: Na końcu lewego korytarza, 6 metrów od skrzyżowania, czeka galaretowaty sześcian. Kiedy tylko krata opadnie, rusza w kierunku skrzyżowania, by wchłonąć następny posiłek. Uwieczona postać może użyć dzwigni znajdującej za pierwotną pozycją sześcianu i przywrócić kratę do poprzedniego położenia (test Siły o ST 13).

➤ **Galaretowaty sześcian:** pw 58; patrz *Księga Potworów*.

Pułapka: Na drugim końcu korytarza (przeciwnym niż ten z galaretowatym sześcianem), znajduje się głęboki na 6 metrów wilczy dół. Każda postać uciekająca przed sześcianem ma sporą szansę, że do niego wpadnie. Sześcian podąży tam za bohaterem, wchłaniając go automatycznie.

➤ **Wilczy dół (głębokość 6 m):** SW 1; test ataku niepotrzebny (2k6); udany rzut obronny na Refleks (ST

20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Lepki wilczy dół (PS 5)

Umieszczenie galaretowatego sześcianu na szczycie lub dnie wilczego dołu to nic nadzwyczajnego. Umieszczenie go na półce w połowie drogi w dół będzie po prostu złośliwe.

Pułapka: Umieść ten głęboki na 9 metrów wilczy dół w dowolnych podziemiach. Postać, która do niego wpadnie, zleci zaledwie 3 metry w dół, nurkując w galaretowaty sześcian i przelatując przezeń (patrz „Stworzenia”, dalej). Zatem otrzyma tylko 1k6 obrażeń od upadku – całość z drugiej jego części.

➤ **Wilczy dół (głębokość 9 m):** SW 2; test ataku niepotrzebny (1k6 plus paraliż plus 1k6 obrażeń od kwasu); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Stworzenie: Szeroka na 30 centymetrów półka, zbudowana 3 metry nad dnem szybu, pozwala masywnemu galaretowatemu sześcianowi balansować w połowie drogi w dół. Każda istota, która wpadnie do dołu, automatycznie zanurkuje w sześcian i przeleci przez niego, otrzymując 1k6 obrażeń od kwasu. Ponadto ofiara musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 16) albo zostanie sparaliżowana na 3k6 rund.

➤ **Galaretowaty sześcian:** pw 58; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Zasięg pozwala potworowi atakować postać znajdującą się na dnie dołu. Zamiast tego, może po prostu opaść 3 metry na bohatera. To zada 1k6 obrażeń sześcianowi i 5k6 obrażeń postaci, a ponadto sześcian automatycznie wchłonie śmiółka (bez rzutu obronnego). Jeżeli sześcian zostanie zabity w czasie, gdy znajduje się na półce, spadnie na wszystkie osoby znajdujące się pod spodem z podobnym efektem (w normalnej sytuacji przedmiot o masie galaretowatego sześcianu spadając na postać, zadałby większe obrażenia, ale bezkształtna forma zmniejsza skalę zniszczeń; jeżeli chciałbyś umieścić to spotkanie w głębszym dole, zwiększ zadawane obrażenia o 1k6 punktów na każde 3 metry głębokości).

Galaretowaty pająk (PS 5)

Choć galaretowaty sześcian nie może używać większości magicznych przedmiotów, nie ma powodu, dla którego nie miałby zostać poddany efektowi wchłoniętego (przypadkiem) eliksiru.

Szeroki na 3 metry szyb prowadzi z korytarza w górę, w ciemność.

Szyb może prowadzić gdziekolwiek zechcesz – na inny poziom, do kolejnego spotkania albo nawet do sekretnej wyjścia z podziemi.

Stworzenie: W tym przypadku galaretowaty sześcian niedawno (w ciągu ostatnich kilku minut) wchłonął kras-

noludzkiego łotrzyka imieniem Beldok, wśród przedmiotów którego znajdował się *eliksir pajęczej wspinaczki*. Potwór zaabsorbował miksturę wraz z resztkami Beldoka. Teraz czyha 12 metrów w górze szybu, czekając na postać, która zacznie się wspinać. Dostrzeżenie sześcianu wymaga testu Zauważania (ST 15, +1 na każde 3 metry odległości). Takie spotkanie to prawdopodobnie ostatnia rzecz, jakiej wspinająca się, lewitująca lub latająca osoba może się spodziewać. Sparaliżowana postać natychmiast spada w dół szybu (otrzymując 4k6 punktów obrażeń), chyba że znajduje się pod wpływem magicznego efektu, który pozwoliłby jej pozostać w miejscu (wówczas sześcian wchłonie ją i powoli rozpuści).

➤ **Galaretowaty sześcian:** pw 58; patrz *Księga Potworów*;

Dostosowanie PD: Przyznaj 150% normalnych PD postaciom, które pokonają potwora.

Odmiany: Inne eliksiry, które mogą sprawić, iż spotkanie z sześcianem będzie bardziej interesujące: *skakania* (wyobraź sobie galaretowaty sześcian przeskakujący przez rozpadlinę, by cię zaatakować), *pływania* (w przypadku spotkań podwodnych), *wytrzymałości* (więcej punktów wytrzymałości), *byczej siły* (premie do testów ataku i rzutów na obrażenia), *lewitacji* (by móc gonić postacie uciekające w górę szybu), *lotu* (aby gonić latających bohaterów), *ochrony przed żywiołami*, *przyspieszenia* oraz *heroizmu*.

Wiele sześcianów (PS różny)

Sześciany zazwyczaj spotyka się pojedynczo, jednak szalony czarodziej, który zaprojektował tę pułapkę w najgłębszym zakątku swego lochu, umieścił w niej kilka tych istot. Opracował też system komnat połączonych szerokimi korytarzami, których z pewnością użyliby intruzi, po czym zbudował wąskie sekretne przejścia na własny użytek. Szerokie korytarze patroluje kilka sześcianów, zjadając szczyry i walcząc z poszukiwaczami przygód, którzy mieli pecha i nie odkryli sekretnych dróg.

Jeśli chcesz, by to spotkanie stało się bardziej zabójcze, wykorzystaj dwa sześciany na raz. Postacie, które postarają się przejść korytarzami dookoła, by zaatakować sześcian z flanki, przekonają się, że ich plan spalił na panewce. Ponadto możesz umieścić po jednym sześcianie na obu końcach korytarza i dać tym stworzeniom premię wynikającą z flankowania.

Przygody w trzech wymiarach

Jednym z kierunków, o którym się najczęściej zapomina w typowej kampanii *DUNGEONS & DRAGONS*[®], jest – no cóż – każdy inny kierunek niż poziomy. Postacie poruszają się po korytarzach podziemi czy biegają po dziedzińcach zamków, a gracze przesuwają figurki po płaskiej powierzchni (zazwyczaj po stole). Gracze (a nawet MP) często zapominają, że wyzwania mogą nadejść z każdej strony, nie tylko z korytarza po lewej czy z głębokiego na 3 metry wilczego dołu znajdującego się przed bohaterami. Niektóre potwory latają, a śmiałkowie – w odpowiedzi – za pomocą magii również unoszą się w powietrzu. Mimo to wię-

szość spotkań w trakcie wieczornych przygód ma miejsce w dwóch wymiarach.

Pospolity wilczy dół to chyba jedyne „pionowe spotkanie”, które pojawia się w każdej kampanii czy przygodzie. Choć te jamy irytują grupy śmiałków na niemal każdym poziomie, po drugim czy trzecim tego typu wyzwaniu przeciętny gracz po prostu przewróci oczami i poszuka na karcie postaci zwoju liny, by wyciągnąć niezgrabnego towarzysza. Jednym ze sposobów na nudę bywa wówczas dodanie odrobiny pikanterii tym pułapkom. Umieszczenie na dnie kolców, sekretnych przejść prowadzących do ukrytych pomieszczeń, czy też śmiertelnych pułapek z wodą – oto kilka metod, dzięki którym wspomniana jama lepiej zapadną w pamięć.

Istnieją również inne rozwiązania tego problemu. Kilka spotkań z tej książki w różny sposób wykorzystuje trzeci wymiar. Twórczy Mistrz Podziemi może sam rozwinąć te spotkania, ale wiele ogólnikowych pomysłów pomoże mu zaprojektować własną przygodę.

Najprostszym rozwiązaniem jest odwrócenie zwykłego schematu. Zamiast wilczych dołów w podłodze, można przecież stworzyć wilcze doły w suficie. Kiedy sufit otworzy się po raz pierwszy i na twoich bohaterów spadną kamienie, będzie to dość zabawne. Pułapki w suficie mogą być zabójcze (klasyczna ulewa gorącego oleju) lub tylko irytujące (nie aż tak klasyczna powódź gorącej melasy). Ukryte drzwi w suficie pozwalają potworom chować się nad postaciami, w odpowiedniej chwili na nie spadać. Na użytek stworzeń, które nie potrafią latać, pomyśl też o balkonach czy wnękach. Inne mogą chować się na suficie wysokich jaskiń.

Nawet w twojej wymyślonej scenarii słońce wznosi się na niebie, a woda spływa w dół. Nie zapomnij zatem uwzględnić też „góry” i „dołu” w swoich spotkaniach.

Zmiana trudności wyzwania

+2 PS: Wypełnij dolne 3 metry dowolnego opisanego wcześniej wilczego dołu wodą. Sparaliżowana postać nie może wstrzymać oddechu i automatycznie zaczyna tonąć. Za takie spotkanie przyznaj 200% normalnych PD.

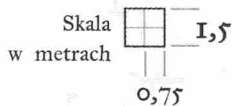
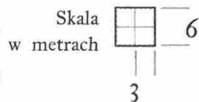
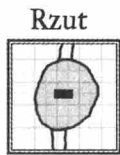
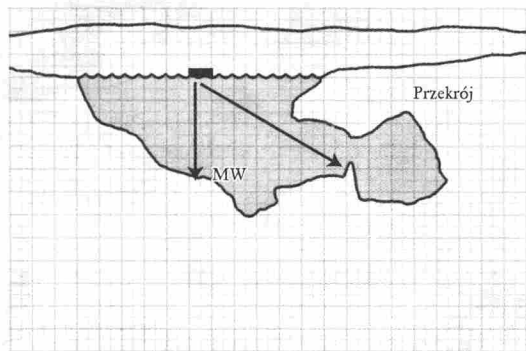
WODNY GRÓB (PS 5)

Ta pozornie spokojna sadzawka kryje skarb, który można zdobyć, płacąc jednak wysoką cenę. Przed poprowadzeniem tego spotkania zapoznaj się z zasadami tonięcia w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* oraz z częścią „Walka i ruch pod wodą” znajdującą się dalej w tej książce. Grupa będzie miała większe szanse przeżycia, jeżeli będzie miała dostęp do *oddychania pod wodą* oraz *swobody ruchu*.

Znajdującą się przed wami pieczęć rozjaśniają fosforyzujące grzyby, oświetlając okrągłą sadzawkę o średnicy około 18 metrów, pełną czystej, nieruchomej wody. W niektórych miejscach na powierzchni pływają wodorosty. W połowie drogi na drugą stronę unosi się futerał na zwoje.



Wodny grób



Postacie pragnące dostać się do futerału mogą wykorzystać różne metody, takie jak pływanie, latanie, chodzenie po wodzie, a nawet bardziej niezwykle. Zamiast tego mogą starać się zdobyć futerał na inne sposoby, na przykład chwytając go lassem lub siecią (traktuj futerał, jakby miał KP 9) lub poruszając go za pomocą magii. Zauważ, że ani *niewidoczny służący*, ani *dłoń maga* nie mogą złapać futerału, gdyż jest on przyczepiony do liny (patrz dalej). Bez względu na to, jakiej metody bohaterowie użyją, akcja zacznie się w chwili, gdy ktoś dotknie futerału (nawet pośrednio, na przykład liną lub siecią).

Pułapka: Futerał na zwoje pokrywa lepka, wodoodporna warstwa morskiego osadu, a do jego dna przyczepiona została zrobiona z wodorostów lina. Jeden jej koniec trzyma Agnetha, morska wiedźma, drugi kończy się przy wciągarkę w podwodnej siedzibie wiedźmy. Każdy, kto dotknie futerału, przylepi się do niego. Rzut obronny na Refleks (ST 15) pozwala postaci przytrzymać go ostrożnie, bez przylepienia się, choć w każdej kolejnej rundzie takiego ostrożnego obchodzenia się z futerałem należy wykonać kolejny rzut obronny na Refleks (ST 15). Jeżeli postać użyje do schwywania futerału liny, sieci lub innego przedmiotu, ten rzut obronny automatycznie się nie udaje. Otwarcie futerału jest akcją całorundową.

Kiedy tylko Agnetha uzna, że postać przylepiła się do futerału, puści swój koniec liny, a wciągarka zacznie wciągać bohatera pod wodę (jej efektywna Siła wynosi 27). Nieudany test Siły oznacza, że ofiara zostanie przyciągnięta do miejsca, gdzie znajduje się wciągarka, i tam przytrzymana.

➤ **Pułapka z wciągarką oraz futerałem z wodorostami:** SW 3; wciąga pod wodę (z Siłą 27); udany rzut obronny na Refleks (ST 15) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). Składa się z trzech części, wymienionych dalej.

❖ **Lina z wodorostów:** 2,5 cm grubości; trwałość 0; pw 2; KP 5; ST zniszczenia 23.

❖ **Żelazna wciągarka:** 5 cm grubości; trwałość 10; pw 20; KP 5; ST zniszczenia 26.

❖ **Lepki drewniany futerał na zwoje:** 2,5 cm grubości (pusty); trwałość 5; pw 10; KP 9; ST zniszczenia 13. Morski osad jest tak lepki jak płaczonożny worek (patrz Rozdział 7 *Podręcznika Gracza*), choć nie powoduje opłątania.

Stworzenie: Agnetha, morska wiedźma, ukrywa się wśród wodorostów na dnie sadzawki. Miejsca, w którym przebywa (oznaczone na mapie literami MW), nie da się dostrzec z wejścia do jaskini, choć BG znajdujący się nad nim lub też po drugiej stronie sadzawki mogą mieć je w polu widzenia. Wodorosty i mętna woda dają wiedźmie całkowite ukrycie przed wszystkimi osobami znajdującymi się od niej w odległości większej niż 9 metrów i 3/4 ukrycia przy mniejszym dystansie (aby ją dostrzec, należy wykonać test Zauważania o ST 19). Względem obszaru bezpośrednio nad nią (w miejscu, gdzie znajduje się futerał) ukrycie spada do 1/4 (dostrzeżenie jej wymaga testu Zauważania o ST 15).

➤ **Agnetha:** morska wiedźma; pw 22; patrz *Księga Potworów*. Nosi *plaszcz charyzmy +2*. Wybrane przez nią *Rzemiosło to tkactwo (+4)*.

Taktyka: Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem morskiej wiedźmy i któryś BG przyklei się do futerału, Agnetha postara się zwrócić uwagę swojej ofiary (test Zauważania o ST 12, gdyż już się nie ukrywa). Jej straszliwy wygląd zmusza bohatera do wykonania rzutu obronnego na *Wytrwałość* (ST 12, wliczając zwiększoną premię z *Charyzmy*) – nieudany oznacza utratę 2k8 punktów Siły. Niezależnie od efektu, wiedźma wypuści linę, aby wciągarka szarpnęła śmiałka do wody (patrz „Pułapka”, wcześniej). Jeżeli z powodu utraty Siły bohater stanie się bezbronny, Agnetha pozwoli mu utonąć. W przeciwnym razie podpłynie do niego i zaatakuje pazurami, używając, jeśli będzie musiała, złego oka (patrz dalej).

Jeżeli BG zauważy ją, zanim zajmie się futerałem, Agnetha skieruje na niego złe oko, powodując katatonię (75% szans) lub śmierć (25%) – udany rzut obronny na *Wytrwałość* o ST 12 pozwala uniknąć tych efektów.

Agnetha zrobi wszystko, co w jej mocy, by uniknąć walki na powierzchni bądź lądzie. Jeśli będzie bez szans, spróbuje uciec lub podda się, zamiast walczyć do śmierci.

Skarb: Wodoodporny futerał zawiera zwoj w tajemniczej z czarem *niewykrywalny charakter*. Pod wodorostami w leżu Agnethy BG mogą znaleźć (Przeszukiwanie, ST 15) trzy warte 90 sz ciemnozielone spinele oraz *eliksir rozmawiania ze zwierzętami*.

Zmiana trudności spotkania

PS 7: Dodaj wodnego ogra (merrowa) czekającego w leżu wiedźmy na to, by zaatakować ofiarę przyholowaną przez wciągarkę.

PS 8: Dodaj drugą morską wiedźmę, czekającą w leżu.

PS 12: Dodaj dwie morskie wiedźmy. Grupa będzie mogła ożywić martwe postacie, stworzyć *klatkę mocy* wokół tonącego BG oraz polimorfować śmiałków w przedmioty, które idą na dno jak kamień. Wiedźmy mogą również użyć *mirażu*, by ukryć swoje położenie, albo sprawić, by futerał na zwoje wyglądał jak coś innego.

SAME SKARBY, ŻADNYCH PUŁAPEK (PS 6)

W wijącym się korytarzu bohaterowie mijają pewną liczbę pułapek, które już wcześniej zostały uruchomione. Kiedy docierają do środka spirali, przypadkowo przywracają wszystkie pułapki do poprzedniego stanu! W tym spotkaniu przydatne może być użycie mapy i figurek, które pokażą dokładne położenie wszystkich postaci. W chwili gdy pułapki ponownie się uaktywnią, może się okazać, że niektóre z osób znajdują się na zagrożonych obszarach.

Ale ja wiem, że ta pułapka tam jest!

BG, którzy znają położenie i efekt pułapki (na przykład wiele uruchomionych pułapek w tym spotkaniu), powinni łatwiej ich unikać lub też spróbować je unieszkodliwić. Kiedy postać podejrze do takiej pułapki, rozważ przyznanie jej premii z okoliczności od +2 do +4 do testów Przeszukiwania, by ją znaleźć, oraz do rzutów obronnych na Refleks, by jej uniknąć.

➤ **Wahadło w suficie:** SW 3; +15 wręcz (1k12+8/×3, wielki topór); Przeszukiwanie (ST 15); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 27).

2. Pułapka *kula ognista* (PS 5)

Ściany tuż za wahadłowym ostrzem wyglądają na przypalone i osmalone.

Podobnie jak pozostałe pułapki, również ta została wcześniej uruchomiona. Test Czarostwa (ST 23) wykazuje, że ślady spalenizny pochodzą od *kuli ognistej*.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Pułapka w tym korytarzu spowoduje wybuch *kuli ognistej*, gdy tylko postać przejdzie przez zaznaczony obszar.

➤ **Kula ognista:** SW 5; *kula ognista* 8-poziomowego czarodzieja, udany rzut obronny na Refleks (ST 14) redukuje obrażenia o połowę, 8k6 obrażeń od ognia; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 28).

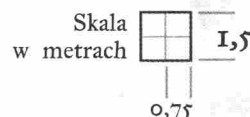
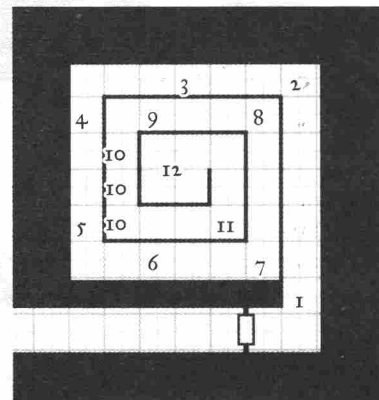
1. Pułapka wahadłowe ostrze (PS 3)

Ten wysoki na 3 metry korytarz ciągnie się przez 12 metrów, po czym skręca w lewo. 3 metry w głąb korytarza z sufitu zwisa nieruchomo wahadłowe ostrze.

Pułapka (patrz dalej) została już wcześniej uruchomiona i można jej z łatwością uniknąć. Test Przeszukiwania (ST 10) pozwoli znaleźć na ostrzu świeży krew.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Umieszczone w suficie wahadłowe ostrze zagrazi obszarowi dokładnie poniżej, gdy ktoś stanie na zaznaczonych polach.

Same skarby, żadnych pułapek



3. Pułapka z kosą (PS 4)

W miejscu, gdzie kończą się ślady spalenizny, ze ściany wystaje ostrze kosy.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Gdy tylko postać wejdzie na zaznaczony obszar, ze ściany wyskoczy tnące po łuku ostrze.

➤ **Kosa w ścianie:** SW 4; +20 wręcz (2k4+8/×4, kosa); Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 18).

4. Wilczy dół (PS 4)

Tuż za rogiem otwiera się ziejąca ciemnością dziura w ziemi.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Zwykle dół przykrywa zapadnia. Gdy pułapka ponownie się uaktywni, każda postać, która stanie na zaznaczonym obszarze, może wpaść do dziury.

➤ **Wilczy dół (głębokość 24 m):** SW 4; test ataku niepotrzebny (8k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 20).

5. Pułapka roztrzaskanie (PS 5)

Dostrzegacie ślady po przypaleniu na ścianie po prawej stronie, znajdujące się tuż przed miejscem, gdzie korytarz znów skręca w lewo.

Ślady po przypaleniu są rezultatem pułapki *błyskawica* znajdującej się w obszarze 7. Udany test Czarostwa (ST 18) pozwala zidentyfikować ten ślad i ustalić, że piorun uderzył z głębi korytarza.

Każda osoba, która przeszuka ten obszar, może znaleźć (Przeszukiwanie o ST 20) pokrywające go małe odłamki szkła, prawdopodobnie pochodzące z przynajmniej jednej fiolki na eliksir.

Pułapki (aktualnie unieszkodliwione): Każdy, kto przechodzi przez ten obszar, uaktywnia dwa czary *roztrzaskanie* o środkach na przeciwległych ścianach.

↗ **Roztrzaskanie (2):** SW 3; *roztrzaskanie* 3-poziomowego kapłana, przedmioty wykonane z niemagicznego kryształu zostają zniszczone; Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27). Są dwie pułapki – po jednej z każdej strony korytarza.

6. Pułapka *wystraszenie* (PS 3)

Na obu ścianach korytarza widzicie ślady przypalenia.

Ślady po przypaleniu są rezultatem pułapki *błyskawicy* znajdującej się w obszarze 7. Udany test Czarostwa (ST 18) pozwala je zidentyfikować i ustalić, że piorun uderzył z głębi korytarza.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Każdy, kto przejdzie przez ten obszar, uaktywni czar *wystraszenie*, który oddziałuje na wszystkie istoty w promieniu 4,5 metra.

↗ **Wystraszenie:** SW 3; *wystraszenie* 3-poziomowego czarodzieja, udany rzut obronny na Wole (ST 13) neguje; Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27).

7. Pułapka *błyskawica* (PS 4)

Ślady po przypaleniu ciągną się wzdłuż ścian aż do rogu, gdzie korytarz znów skręca w lewo.

Ślady po przypaleniu są rezultatem pułapki *błyskawicy*. Udany test Czarostwa (ST 18) pozwoli je zidentyfikować i ustalić, że piorun uderzył z miejsca gdzieś w rogu korytarza (można to również ustalić dzięki temu, że nigdzie za rogiem nie ma śladów przypalenia).

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Każda postać wchodząca na zaznaczony obszar uruchamia czar *błyskawica*. Szeroki na 1,5 metra piorun leci w głąb korytarza, wypełniając go całkowicie.

↗ **Błyskawica:** SW 4; *błyskawica* 5-poziomowego czarodzieja, udany rzut obronny na Refleks (ST 14) pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę, 5k6 obrażeń od elektryczności; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

8. Pułapka *plaga* (PS 3)

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Każda postać o dobrym charakterze wchodząca na oznaczony obszar uruchamia wydłużony czar *plaga*, którego działanie

obejmuje wszystkie dobre istoty w promieniu 15 metrów. Efekt trwa 6 minut.

↗ **Wydłużona plaga:** SW 3; wydłużona *plaga* 3-poziomowego kapłana, udany rzut obronny na Wole (ST 13) neguje; Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27).

9. Wilczy dół z palami (PS 5)

Korytarz przed wami przecina głęboka dziura w podłodze.

Jeśli postacie mają dość światła lub widzą w taki sposób, by zobaczyć dno dołu, mogą tam dostrzec pale.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Normalnie dół przykrywa zapadnia. Gdy pułapka ponownie się uaktywni, każda postać, która stanie na zaznaczonym obszarze, może wpaść do dołu.

↗ **Wilczy dół z palami (głębokość 24 m):** SW 5; test ataku niepotrzebny (8k6) i +10 wręcz (1k4 pale, każdy po udanym trafieniu powoduje 1k4+5 obrażeń; udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

10. Pułapka wirujące ostrza (PS 6)

Długi na 4,5 metra fragment tego korytarza pokrywają okrągłe ostrza wystające z podłogi.

Test Przeszukiwania (ST 15) pozwala ustalić, że ostrza pokryte są inną substancją niż krew, którą *wykrycie trucizny* pozwala zidentyfikować jako toksynę. Postać rzucająca czar może spróbować wykonać test *Roztropności* lub *Alchemii* (ST 20), by odkryć, że jest to jad purpurowego robala.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Kiedy postać stanie w oznaczonym miejscu znajdującym się najdalej na południe, we wszystkich trzech zaznaczonych punktach wysuną się z podłogi wirujące, zatrute ostrza.

Otwarcie ukrytego w ścianie zamka (Przeszukiwanie, ST 25; Otwieranie zamków, ST 30) unieszkodliwia pułapkę.

↗ **Wirujące zatrute ostrza:** SW 6; +10 wręcz (1k4+4/19-20 plus trucizna, sztylet); trucizna (trucizna purpurowego robala, udany rzut obronny *Wytrwałość* o ST 24 pozwala oprzeć się działaniu trucizny, 1k6 S/1k6 S); wiele celów (jeden cel w każdym z trzech pól 1,5 metra na 1,5 metra); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).

Wariant: co oznacza unieszkodliwienie mechanizmu

Udało ci się wykonać test Unieszkodliwienia mechanizmów w przypadku pułapki. Co to oznacza? W tej zasadzie opcjonalnej wszystko zależy od liczby, o jaką wynik testu przekroczył ST. Sprawdź znajdujący się dalej akapit, który odpowiada różnicy, jaką udało ci się uzyskać, porównując wynik testu z ST.

0-3: Następnym razem, kiedy mechanizm powinien uruchomić pułapkę, nic się nie stanie. Potem jednak będzie działał normalnie i do ponowne rozbrojenie pułapki będzie wymagać kolejnego testu Unieszkodliwienia mechanizmów.

4-6: Sporaś sprawę. Pułapka nie będzie znowu działać – do czasu, aż nie zostanie przywrócona do pierwotnego stanu. Jeżeli jest to pułapka, która automatycznie wraca do normalnego stanu, użyj następnego poniższego rezultatu.

7-9: Naprawdę ją zepsułeś. Pułapka nie uruchomi się ponownie do czasu, aż ktoś jej nie naprawi, używając umiejętności *Rzemiosła* (zakładanie wyników). Jeżeli nie chcesz niszczyć mechanizmu pułapki, możesz zdecydować się tego nie robić.

10+: Możesz zepsuć pułapkę, jak powyżej, lub też dodać do niej element – „obejście”. To ostatnie pozwala ci albo przejść obok pułapki, nie uruchamiając jej, albo też uniknąć jej efektu. Na przykład, możesz stworzyć wąską ścieżkę prowadzącą przez płytki naciskowe, które uruchamiają strzelające ze ścian strzałki, lub też zauważyć małą niszę w ścianie, która pozwala schować się przed toczącym się głazem.

Więcej zasad dotyczących pułapek i ich tworzenia znajdziesz w *Pieśni i Ciszy: Przewodniku dla bardów i totrzyków*.

11. Pułapka z kłatwą (PS 4)

Czujecie dochodzący zza rogu mdlący smród palonego ciała.

Smród pochodzi od ciała martwej kobiety łotrzyka, leżącego w obszarze 12.

Pułapka (aktualnie unieszkodliwiona): Każda postać o dobrym charakterze wchodząca na ten teren uaktywnia czar *obłożenie kłatwą* o środku w tym właśnie bohaterze. Nieudany rzut obronny oznacza, iż postać otrzymuje karę z usprawnień -4 do wszystkich testów ataku, rzutów obronnych, testów umiejętności i atrybutów do czasu, aż kłatwa nie zostanie zdjęta.

➤ **Obłożenia kłatwą:** SW 4; *obłożenie kłatwą* 5-poziomowego kapłana, udany rzut obronny na Wolę (ST 14) neguje; Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

12. Środek spirali (PS 6)

Nareszcie środek labiryntu! W przeciwnym rogu pomieszczenia dostrzegacie przykucnięte ciało ludzkiej kobiety w zakrwawionym, przypalonym i podartym ubraniu, pochylające się nad czymś, czego nie widzicie. Podłogę komnaty pokrywa sadza.

Kobieta łotrzyk przykucnęła nad zamkniętym, ale niezaryglowanym kufrem. Udało jej się otworzyć dobrej jakości zamek (Otwieranie zamków, ST 30), ale nie zdołała rozbroić ostatniej pułapki, co przypieczętowało jej los. Każdy, kto zbada pokrytą sadzą podłogę lub martwą złodziejkę, może po wykonaniu udanego testu Czarostwa (ST 25) odkryć, że ten efekt spowodował czar *ogniste uderzenie*.

Pułapka: Każdy, kto otworzy kufer, uaktywni czar *ogniste uderzenie* o promieniu 1,5 metra, wycentrowany na środku pomieszczenia. Pułapka przeładowuje się automatycznie natychmiast po uruchomieniu, zatem jest nadal aktywna, mimo że zabiła wcześniej pechową złodziejkę.

➤ **Ogniste uderzenie:** SW 6; *ogniste uderzenie* 9-poziomowego kapłana, udany rzut obronny na Refleks (ST 17) redukuje obrażenia o połowę, 9k6 obrażeń od ognia; Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

Pułapka: Na nieszczęście dla BG, kufer został umieszczony na płycie naciskowej, która przeładowuje wszystkie pułapki w spirali. Jeżeli ktoś poruszy skrzynię lub wyjmie (bądź włoży) z niej więcej niż 0,5 kilograma (50 monet), przeładują się wszystkie pułapki w obszarach od 1 do 11. Pozwól każdej postaci wykonać test Nasłuchiwania (ST 15), by usłyszeć warkoty i kliknięcia z korytarza za plecami. Osoby wciąż znajdujące się w przejściu mogą nawet zobaczyć (Zauważanie, ST 15), jak przeładowuje się jedna lub więcej z mechanicznych pułapek.

Postacie mają dokładnie 2 rundy na podjęcie jakichś działań, zanim wszystkie pułapki staną się ponownie aktywne. To może pozwolić BG przejść przez część zagrożonych obszarów, ale jest bardzo prawdopodobne,

iż zdezorientowani bohaterowie pozostaną w miejscu do czasu, aż będzie za późno.

➤ **Pułapka przeładowująca:** SW 1; działanie specjalne (przeładowuje wszystkie pułapki na tym terenie z dwurundowym opóźnieniem); Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

Skarby: Martwa kobieta łotrzyk ma przy sobie następujący sprzęt: *plaszcz odporności +1*, mistrzowską ćwiekowaną skórę, mistrzowski puklerz, mistrzowski rapier, mistrzowski potężny łuk refleksyjny (premia z Siły +1) oraz kołczan zawierający 12 mistrzowskich strzał. W sakiewce przy pasku znajdują się pozostałości po czterech fiołkach na eliksiry. U jej stóp leży rozrzucony zestaw mistrzowskich narzędzi złodziejskich. Kufer zawiera 5000 ss i 500 sp oraz piękną diament wart 3500 sz.

Dostosowanie PD: Przyznaj BG pełne PD za każdą aktywną pułapkę, którą napotkają.

Zmiana trudności spotkania

Należy zauważyć, że samo dodanie kolejnych pułapek niekoniecznie utrudni to spotkanie, gdyż (najprawdopodobniej) BG mają duże możliwości uniknięcia większości z nich lub nawet wszystkich. Zamiast tego rozważ taką zmianę pojedynczych pułapek, by stały się one bardziej niebezpieczne (na przykład używając *błyskawicy*, która zadaje 10k6 zamiast 5k6 obrażeń, co zmieni SW tej pułapki z 4 do 6). Uważaj jednak, by nie przesadzić, gdyż takie działanie może doprowadzić do tego, iż grupa zgromadzi dużo PD, nie ponosząc znacznego ryzyka.

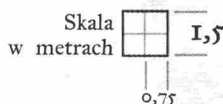
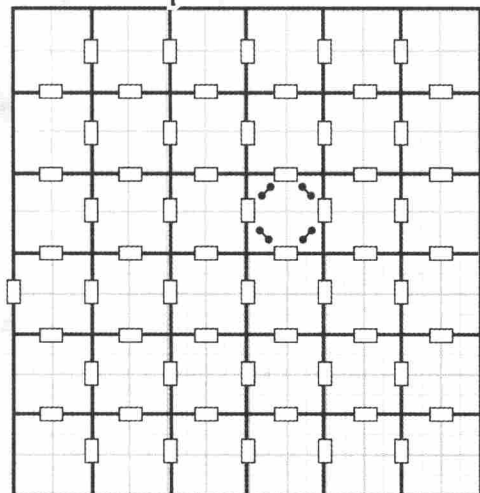
Zamiast tego możesz utrudnić powrót BG przez (prawdopodobnie) pełen pułapek korytarz, zmieniając pułapkę przeładowującą tak, by równocześnie uwalniała ona jednego lub kilka potworów, z którymi bohaterowie będą zmuszeni walczyć. Przykłady takich stworów to czarci wilk, mała salamandra, piekielny ogar, a nawet mastiff mroku. Mogą one ścigać bohaterów po całym obszarze, prawdopodobnie również odczuwając działanie pułapek na własnej skórze.

SZEŚCIENNA PSIARNIA (PS 6)

Przedstawione tu trójwymiarowe leże zmusza bohaterów do zmierzenia się z odwiecznym problemem: jak pokonać przeciwnika, który nie chce stanąć do walki? Znajdujące się tym obszarze metalowe sześciany powinny spowolnić ruch śmiałków, ale mieszkające wewnątrz migopsy mogą przemieszczać się eterycznie w dowolnym kierunku, jaki wybiorą.

Motywy migopsów stanowią pole do popisu dla MP, zatem przejrzyj ramkę „Gdy dobro walczy z dobrem”, aby znaleźć zarówno ogólne sugestie, jak i konkretne pomysły, jak napuścić potwory o dobrym charakterze na postacie o dobrym charakterze. Spotkanie to można też połączyć ze złudnymi bestiami z „Labiryntu złudnej bestii”. Być może obie grupy potworów walczą o terytorium znajdujące się pomiędzy ich legowiskami. A może obie są własnością bogatego ekscentryka, który trzyma je w naturalnym, zoopo-dobnym środowisku. Mogą też stanowić wymyślną pułapkę zastawioną przez złego czarodzieja lub tropiciela.

Sześcienna psiarnia



Jeśli zdecydujesz się połączyć oba spotkania, łatwiej ci będzie wymyślić motywację potworów – migopsy nie mówią i nie rozumieją żadnych języków poza własnym, a poza tym nie dysponują żadną niezawodną metodą ustalenia charakteru czy intencji postaci. Grupa dobrze uzbrojonych humanoidów, na których wciąż znajduje się zapach złudnych bestii, nie będzie mile widziana w ich legowisku.

Spotkanie to stanowi spore wyzwanie dla postaci, które polegają na broni dystansowej i efektach obszarowych. MP powinien pamiętać położenie źródeł światła i śledzić je, gdyż może się zdarzyć, iż postacie się pogubią.

Gdy bohaterowie przybędą do pierwszego pomieszczenia, przeczytaj im zamieszczony dalej tekst.

Obszar przed wami ma wymiary 3 metry na 3 metry. Weszliście jedynym wejściem. Wszystkie inne powierzchnie i ściany pomieszczenia, włączając w to sufit i podłogę, wykonane są z metalowych płyt osadzonych w kamiennych złączach. W środku każdego metalowego kwadratu o wymiarach 30 centymetrów na 30 centymetrów znajduje się kwadratowa siatka gładkich otworów o średnicy około 2,5 centymetra. Poprzez dziurki wieje lekka bryza, w której czuć zapachy zwierzęcego legowiska i słychać ciche wycie.

Chwilę później słyszycie zniekształcony skowyt, który brzmi niczym jęk bólu lub szczek podnieconego psa.

Cały obszar jest sześciannem złożonym z bud o rozmiarach 3 metry na 3 metry na 3 metry, ustawionych po sześć na krawędź. Otwory nie tylko dostarczają bestiom powietrza, ale również umożliwiają im śledzenie ofiar węchem. Badanie pozwoliło z łatwością określić grubość żelaznych płytek (2,5 centymetra). Przepuszczają one dostatecznie dużo światła, by standardowe jego źródło umożliwiło użycie w sąsiednim pomieszczeniu widzenia w słabym świetle. Postacie jednak mogą nie zdawać sobie z tego wszystkiego sprawy, dopóki nie odkryją modułowej budowy leża.

Każdą ze ścian można podnieść na tyle, by dostać się do sąsiedniego sześciannu (z wyjątkiem, oczywiście, ściany, przez którą postacie dostały się na ten obszar). W otwory wentylacyjne można włożyć palec i podnieść ścianę na tyle wysoko, aby chwycić ją od spodu (nie wymaga to testu).

Dzięki wymyślnemu systemowi przeciwwag każdą ze ścian można podnieść po udanym teście Siły (ST 15). Jednakże wymaga to poświęcenia akcji całorundowej, zaś samo podniesienie prowokuje okazyny atak. Ścianę może utrzymać w górze jedna postać – po wykonaniu udanego testu Siły (ST 10) – jest to akcja standardowa.

Centralny komin umożliwia podróż pomiędzy zagrodami w pionie, a trzymanie się drabiny i otwieranie bramy wejściowej wymaga udanego testu Równowagi (ST 15), by uniknąć upadku, i dodatkowo powoduje karę z okoliczności –2 do testu Siły wymaganej do podniesienia ściany.

Stworzenia: W klatkach żyją migopsy, poruszając się eterycznie z sześciannu do sześciannu. Bez problemu mogą opuścić to miejsce, ale uznały je za swoje leże – miejsce bezpiecznego odpoczynku.

➤ **Migopsy (6):** pw 22 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Ponieważ w każdej ścianie znajdują się otwory, migopsy mogą śledzić postacie węchem i starać się odciąć osoby niosące źródła światła. Następnie ustawią się u góry i u dołu, po czym zaatakują ze wszystkich stron, zachodząc postacie z flanki, gdy tylko będzie to możliwe. MP powinien umożliwić częściowe szarżę tym migopsom, których śmiałkowie jeszcze nie dostrzegli, nawet jeśli bohaterowie są już zaangażowani w walkę.

Skarb: Chociaż migopsy nie mają żadnego własnego skarbu, MP może w ich leżu ukryć jakiś cenny przedmiot lub nawet szczątki przybyłego tu wcześniej śmiałka.

Gdy dobro walczy z dobrem

Dramaturgia niemal każdej przygody sięga do klasycznej walki dobra ze złem. Chociaż gracze mogą wybrać postacie o charakterze neutralnym, większość drużyn poszukiwaczy przygód jest dobra. Może to być oczywiste – paladyn zabójca demonów – lub też bardziej pośrednie – łotrzyk grabiący legowiska złych potworów. Tak czy inaczej, większość czasu bohaterowie działają w dobrej sprawie.

Nie wszystkie jednak dobre istoty wywodzą się z tego samego rodzaju dobra. Twórczy MP, który prowadzi kampanię z naciskiem na odgrywanie postaci, może wprowadzić bardzo interesujące rozterki moralne, gdy dwie grupy dobrych stworzeń działają przeciwko sobie. Spotkanie opisane obok jest dobrym tego przykładem.

Jeżeli twój BG są w większości dobrzy, w którymś momencie powinni zdać sobie sprawę z tego, że migopsy po prostu bronią swego terytorium. MP może podnieść napięcie, łącząc to spotkanie ze spotkaniem ze złudnymi bestiami lub też z poszukiwaniem cennego przedmiotu, który migopsy posiadają.

Może się okazać, że bohaterowie będą musieli rozważyć, czy chcą użyć siły przeciwko migopsom, opowiadając się przy tym po różnych stronach. Dopóki gracze nie pozwolą sobie na prawdziwe emocje, takie odgrywanie postaci może być równie ekscytujące, jak spotkania powiązane z walką – i MP powinien ich do tego zachęcać.

GROTA ELEKTRYCZNYCH JASZCZUREK (PS 6)

Ta podziemna grota umożliwia BG sprawdzenie się w nietypowym pomieszczeniu, którego wygląd sugeruje łatwy do zdobycia skarb. Nieuważne postacie, które ruszą naprzód, czeka nieprzyjemna niespodzianka.

Znajdujący się na wysokości niemal 4 metrów sufit tej jaskini podtrzymuje ponad dziesięć naturalnych filarów z piaskowca, pokrytych ciemnozielonym mchem i różnokolorowymi grzybami. Ich żłobione korony i podstawy sprawiają wrażenie leśnego gąszczu. Znajdujące się w suficie cztery długie szczeliny wpuszczają do komory światło, sprawiając, iż płytka sadzawka położona na środku kawerny błyszczy niczym diament. Sadzawkę otacza gruby dywan z mchu, na którym gdzieś leżą opadłe liście, co wzmacnia jeszcze wrażenie przebywania w lesie. Tu i ówdzie widzicie w mchu błysk złota. Dostrzegacie też coś, co może być jednym końcem łuku wystającym z mchu około 3 metrów na zachód od sadzawki.

Naturalne ściany i filary komory są chropowate, lecz wilgotne (Wspinaczka, ST 20). Poruszanie się po nierównej podłodze wymaga testu Równowagi (ST 10), z dodatkową karą -5 dla osób poruszających się szybciej niż z połową prędkości. Niemożliwe jest tu bieganie czy też szarżowanie.

Szczeliny w suficie są na tyle szerokie, by wpadało przez nie światło i ziemia z powierzchni. Elektryczne jaszczurki wykorzystują te otworki, by czasami wspinać się na górę. Stworzenia o rozmiarze małym i mniejsze mogą przecisnąć się tymi samymi przejściami (otrzymując premię +10 do testów Wspinaczki, ponieważ mogą wspierać się o przeciwnie ściany). Stworzenia średnie mogą przecisnąć się jedynie, jeśli wykonają udany test Wyzwalania się (ST 30). Większe istoty nie zmieszczą się tam w ogóle. Powierzchnia znajduje się około 6 metrów nad poziomem sufitu.

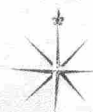
Sadzawka w jaskini osiąga na środku głębokość mniej więcej 6 metrów i ma dość strome brzegi. Woda jest czysta, nieruchoma i zimna.

Filary mogą dostarczyć dowolnej osłony – aż do pełnej – stworzeniom małym lub mniejszym oraz do 1/2 osłony istotom o rozmiarze średnim lub dużym.

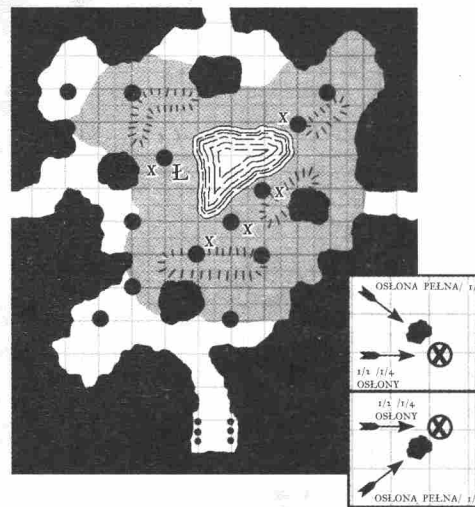
Stworzenia: W tej jaskini osiedliło się stadko pięciu elektrycznych jaszczurek, które używają jej jako niemal doskonałego legowiska.

➔**Elektryczne jaszczurki (5):** pw 15, 15, 14, 13, 13; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Elektryczne jaszczurki trzymają się małych kolumn znajdujących się obok sadzawki i czekają, aż zbliży się zwierzyzna (małe litery x na mapie oznaczają położenie jaszczurek). Każdy z gadów zajął pozycję na występie filara znajdującym około 3 metrów nad podłogą komnaty. Kolumny nie tylko dostarczają osłonę (patrz wcześniej), ale również chronią jaszczurki przed zauważeniem, kryjąc je przed wzrokiem BG.



Grota elektrycznych jaszczurek



Skala
w metrach \square 1,5
0,75

Przykłady osłony

Jeżeli jaszczurka ma pełną osłonę przed bohaterem, nie znajduje się ona w jego polu widzenia. Postacie mające jaszczurki w polu widzenia mogą je dostrzec, wykonując udany test Zauważania (ST 25, +1 na każde 3 metry odległości). Jeżeli bohater ma w polu widzenia więcej niż jedną jaszczurkę, wykonaj tylko jeden test Zauważania i zastosuj jego rezultat (zmodyfikowany o odległość) do każdej istoty, którą postać może dostrzec.

Jaszczurki są dobrze odżywione i niezbyt agresywne. Gdy zauważą BG, najbliższa z nich wyda ostrzegawczy odgłos, który brzmi jak seria nagłych kliknięć. Każda postać, która zbliży się do gada na odległość 3 metrów, poczuje nieprzyjemne elektryczne mrowienie na całym ciele. Jeżeli bohater będzie dalej się zbliżał (lub gdy zaatakuje stworzenie), wówczas całe stadko dokona śmiertelnościanego porażenia.

Zrządzeniem natury filary znajdują się w odległości 7,5 metra od siebie, zatem wszystkie jaszczurki mogą się przyłączyć do śmiertelnościanego porażenia, nie ruszając się z miejsca. Porażenie wyzwolone przez całe stadko zadaje 10k8 punktów obrażeń od elektryczności w promieniu 7,5 metra; rozprysk może mieć środek w dowolnej z używających mocy jaszczurek. Udany rzut obronny na Refleks (ST 15) zmniejsza obrażenia o połowę.

Raz rozgniewane, jaszczurki będą twardo bronić swego legowiska, instynktownie ustawiając się tak, by jak największa liczba przeciwników znalazła się w zasięgu kolejnych śmiertelnych porażen. Najlepszym sposobem na skontrowanie tej taktyki jest użycie czaru ofensywnego o efekcie, który ma postać fali, takiego jak *śmierdząca chmura* czy *kula ognista*.

Skarb: Na pokrytej mchem podłodze rozrzuconych jest dwadzieścia sztuk złota, łatwych do znalezienia po teście Przeszukiwania (1 sz za każdy punkt rezultatu testu do maksimum 20). Pod korzeniami znajdującymi się w pobliżu sadzawki leżą rozrzucone kości (włączając w to szkielety małych istot zabitych przez jaszczurki) oraz różne elementy ekwipunku poszukiwaczy przygód. Potężny luk refleksyjny (premia z Siły +1) znajduje się w punkcie oznaczonym na mapie literą Ł i może go dostrzec każdy, kto zajrzy do pomieszczenia. W pobliżu leży także kilka klejnotów, które jednak trudno zauważyć (znalezienie ich wymaga testu Przeszukiwania o ST 15): dwa paskowane agaty (warte 8 sz i 50 sz), czerwony granat (60 sz), oraz złoto-żółty topaz (300 sz).

Zmiana trudności spotkania

Możesz z łatwością zarówno utrudnić, jak i ułatwić to spotkanie, zmniejszając lub zwiększając liczbę jaszczurek. Upewnij się, że wszystkie gady zaczynają akcję w odległości do 7,5 metra od siebie nawzajem, by zwiększyć do maksimum efekt ich śmiertelności porażenia.

PS 4: Zmniejsz liczbę elektrycznych jaszczurek do 2.

PS 5: Zmniejsz liczbę elektrycznych jaszczurek do 3.

PS 8: Dodaj kolejne trzy jaszczurki.

SZALEŃSTWO WZGÓRZOWYCH GIGANTÓW (PS 6)

Na początku tego scenariusza do postaci zwraca się o pomoc delegacja mieszkańców miasta. Trzej wzgórzowi giganci wędrują po okolicznych łąkach, terroryzując ludność, niszcząc gospodarstwa i zjadając bydło.

Gdy przedstawisz tę sytuację graczom, mogą zdębieć. Potem zapewne zaczną gorączkowo poszukiwać na kartach bohaterów jakiejś ukrytej informacji, którą najwyraźniej przegapili – mocy, która sprawi, że grupa niskopoziomowych śmiałków będzie w stanie poradzić sobie z wyzwaniem w postaci trzech wzgórzowych gigantów. Jeśli gracze starają się być prawdziwymi herosami, wówczas i tak przyjmą to zadanie, po czym natychmiast zaczną śledztwo.

W tym momencie twoi gracze przekonają się, że dobry MP może z równym powodzeniem osłabić potwora, co go wzmacnić. Z powodu chorób, obniżonych wartości atrybutów, przekłętą magicznego przedmiotu i słabej taktyki, przedstawieni tu giganci nie są tak niebezpieczni, jak byli niegdyś. Nie zakładaj jednak, że to spotkanie będzie dla BG proste. Pomimo różnych uposłedzeń, potwory wciąż mogą zadać duże obrażenia, zwłaszcza po kilku szczęśliwych rzutach.

Możesz umieścić akcję tego scenariusza w pobliżu dowolnego małego miasteczka lub wioski w świecie swojej kampanii. Jeżeli potrzebna ci będzie mapa leża gigantów, wykorzystaj jedną z map z tej książki lub stwórz ją samemu.

Wysocy wędrowcy

Mieszkańcy miasteczka obserwowali poczynania gigantów i mogą dostarczyć użytecznych informacji. Udany test Zbierania informacji (ST15) pozwoli jednej z postaci dowiedzieć

się, że wszystkie potwory wyglądają dość chuderlawo, a jeden z nich wydaje się być niemal ślepy. Gdy śmiałkowie w końcu wytropią gigantów – obojętnie czy znajdując ich leże, obserwując prawdopodobny cel ich ataku, czy też po prostu przeczesując teren – przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Zauważacie trzech wzgórzowych gigantów. Pierwszy z nich ma potargane, tłuste długie włosy oraz straszliwą bliznę na piersi. Możecie z łatwością dostrzec, że dwie głębokie rany klute znajdujące się na jego lewym ramieniu otacza czerwone, zainfekowane ciało. Inne odkryte fragmenty ciała są straszliwie wychudzone, a skóra jest sucha i złuszczone.

Drugi gigant ma gęste, rude włosy. Jego skóra jest sucha i plamista – jedną ręką co chwilę zdrapuje duże jej płaty. Na dłoniach nosi parę świecących rękawic, maczugę zaś trzyma z zacięciem tonącego człowieka chwytającego się brzytwy.

Trzeci gigant jest niemal całkiem łysy – na jego głowie wyrasta jedynie kępka włosów. Spogląda wokół zamglonymi, odrobinę szalonymi oczami. Patrzy, jakby starał się skupić albo obudzić ze złego snu. Ma na sobie jedynie workowate spodnie oraz czapkę, lecz mimo to obficie się poci – nagi tors oraz ramiona błyszczą od wilgoci.

Stworzenia: Trzej bracia, giganci wzgórzowi – Jotty, Motty i Skar – przez lata siali zniszczenie w okolicy. Niegdyś byli potężni, ale ostatnio spotykało ich nieszczęście za nieszczęściem.

Cztery dni temu cała trójka zawędrowała do pobliskiego grobowca i natknęła się na strażnika – mumię. Skar Pechowiec cierpi obecnie na mumijną zgniliznę, która w połączeniu z czerwonym bólem (nabytym w wyniku paskudnego wypadku, w którym brały udział widelec, pieczona świnia oraz irytująca mucha) bardzo go osłabiła. W ciągu czterech dni mumijna zgnilizna spowodowała utratę 13 punktów Budowy, a czerwony ból w ciągu trzech dni doprowadził do łącznej utraty 4 punktów Siły.

Motty Rudy, który również nabawił się mumijnej zgnilizny, zdobył w walce z nieumarłym łup – parę rękawic. Były to jednak rękawice niezdarności, więc teraz ma taki problem z trzymaniem maczugi, jak Skar z jedzeniem. W ciągu czterech dni mumijna zgnilizna spowodowała u niego łączną utratę 12 punktów Budowy.

Jotty'emu udało się uniknąć mumijnej zgnilizny, ale za to zaczęła go dręczyć mieszkająca niedaleko wiedźma nocy. Poci się pod wpływem nieustającej demonicznej gorączki. W ciągu trzech dni spowodowało to u niego łączną utratę 7 punktów Budowy (z czego 1 na stałe). W dodatku wiedźma – nawiedzając sny giganta – spowodowała dalszą stałą utratę 1 punktu Budowy. Co gorsza, gigant cierpi z powodu rozwijającej się katarakty, niewątpliwie spowodowanej przez zbyt wiele kuksańców w oczy od Motty'ego i Skara. W praktyce ma takie problemy ze znalezieniem rankiem ubrania, że nosi jedynie luźne spodnie i czapkę. Traktuj wszystkie cele Jotty'ego, jakby miały 3/4 ukrycia (30% szansy pudła).

➤ **Skar, gigant wzgórzowy:** pw 30; jak w *Księdze Potworów* z wyjątkiem: SW 3; Atak +14/+9 wręcz (2k6+7, ogromna maczuga) lub +8/+3 dystansowy (2k6+5, głazy); Wytrw +6; S 21, Bd 6; Skakanie +7, Wspinaaczka +7.

➤ **Motty, gigant wzgórzowy:** pw 30; jak w *Księdze Potworów* z wyjątkiem SW 3; Init -2; KP 19 (dotyk 7, nieprzygotowany 19); Atak +16/+11 wręcz (2k6+10, ogromna maczuga) lub +7/+2 dystansowy (2k6+7, głazy); Wytrw +6, Ref +6; Zr 6, Bd 7. Motty nosi *rękawice niezdarności* (kara -2 do Zręczności, uwzględnione w statystyce, oraz szansa 50% w każdej rundzie na upuszczenie trzymanego przedmiotu).

➤ **Jotty, gigant wzgórzowy:** pw 54; jak w *Księdze Potworów* z wyjątkiem SW 4; KP 17 (dotyk 7, nieprzygotowany 17); Wytrw +8; Bd 11.

Taktyka: Cierpiący giganci wzgórzowi są obecnie zbyt niecierpliwi, by stosować jakkolwiek subtelną taktykę. Zaatakują w możliwie najbardziej bezpośredni sposób, najprawdopodobniej działając w grupie. Nawet w mieście mogą ciskać głazami.

Całe spotkanie może przyjąć bardziej dramatyczny obrót, jeśli MP zechce uwzględnić pewne aspekty trapiących gigantów chorób. Chociaż mumijna zgnilizna nie jest zaraźliwa, jednak czerwony ból i demoniczna gorączka z pewnością przeniosą się przez kontakt krwi zakażonych nimi ofiar z otwartymi ranami. Sprawy staną się jeszcze bardziej niepewne, jeżeli giganci zdecydują się na zwanie. Rozstrzygając tę sytuację, MP powinien kierować się zdrowym rozsądkiem. Grupy, w których jest kapłan lub paladyn – a więc mające dostęp do *usunięcia choroby* – z łatwością poradzą sobie z tą komplikacją, jednak dla innych drużyn skutki mogą być zabójcze.

Giganci, choć nie zażądają tego, chętnie skorzystają z propozycji wyleczenia ich przez którąś z postaci. Jeżeli bohaterowie zaoferują taką pomoc, przyznaj im premię z okoliczności +10 do testów Dyplomacji wykonywanych w celu uspokojenia chorych istot. Giganci zaczynają to spotkanie z wrogiem nastawieniem, ale jeśli BG uda się uzyskać rezultat przyjazny (patrz „Zachowania BN” w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*), wyleczone potwory zgodzą się opuścić okolice.

Skarb: Giganci w trakcie przygód pozostawili lub stracili większość swoich kosztowności. Każdy z nich posiada k% ss, 3k12 sz oraz 1k4 klejnotów wartych 10 sz każdy. Jeżeli MP pozwoli bohaterom znaleźć leże potworów, w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI* znajdzie odpowiednią ku temu tabelę losowania skarbów.

Dostosowanie PD: Skala Wyzwania podana dla każdego z gigantów została zmieniona, by odzwierciedlić ich zmniejszone możliwości. Przyznaj PD oparte na tych zmierzonych SW.

Zmiana trudności spotkania

Strzeż się przed dalszym obniżaniem trudności tego spotkania. W końcu możesz osiągnąć punkt, w którym nie uda ci się w sposób wiarygodny przyznać PD za pokonanie gigantów. Możesz przypadkowo albo nadmiernie ich

osłabić, albo też niewystarczająco zmniejszyć ich potęgę. Nawet opisani tu osłabieni giganci wciąż są w stanie zadać poważne obrażenia. Najprostszym sposobem utrudnienia tego spotkania jest usunięcie niektórych z wad gigantów.

PS 7: Zmniejsz utratę Bd Jotty'ego o 6 punktów, utratę Bd Motty'ego o 4 punkty, zaś Skara o 4 punkty. To sprawia, iż mają odpowiednio SW 4, SW 4 i SW 5.

PS 8: Wylecz Jotty'ego z czerwonego bólu, Motty'emu zabierz *rękawice niezdarności*, zaś Skarowi ulecz kataraktę. To sprawi, iż mają odpowiednio SW 5, SW 5 i SW 6.

LEKCJA POGLĄDOWA (PS 7)

Dawno temu krasnoludscy rzemieślnicy-artycy stworzyli wspaniały labirynt wypolerowanych kamiennych korytarzy. Opuścili go jednak w pośpiechu, gdy istota z Zewnętrznych Planów zamieniła ich życie w chaos. Teraz śmiałkowicie wkraczający do labiryntu odkrywają, że ściany z nimi walczą.

Tuż za drzwiami korytarz skręca w lewo. Zbudowane z łupków ściany zostały wypolerowane do niemal lustrzanego połysku.

Ściany tego kamiennego labiryntu mają tylko 2,1 metra wysokości i niewątpliwie było to wygodne otoczenie dla budowniczych – krasnoludów.

Przemierzając się wzdłuż starannie wyciosanych murów, postacie nieustannie dostrzegają cieniste sylwetki przemykające przez ciche korytarze podziemi. Są to ich odbicia. Te niewielkie złudzenia powodują karę z okoliczności -2 do wszystkich testów Zauważania wykonywanych w labiryncie.

Wyglądzone ściany labiryntu pokrywa gdzieniegdzie kilka prostych, lecz pięknych rzeźbień. Każdy krasnolud natychmiast rozpozna te „zdobienia” – to schematy dziwnych urządzeń krasnoludzkiego projektu. Poza nimi w labiryncie nie ma żadnych ozdób. W tej niezwyklej podziemnej krainie znajdują się jedynie BG oraz kilka obiektów.

Większość murów wykonano z grubego na 30 centymetrów ciosanego kamienia (trwałość 8, pw 180). Mury zaznaczone na mapie linią przerywaną są grubymi na 7,5 centymetra *ścianami kamienia* (trwałość 8, pw 45).

Wszystkie przedmioty znajdujące się na tym obszarze zostały ożywione dzięki magii uwięzionego w środku labiryntu rawida. Spraw, by bohaterowie czuli, iż każdy element otoczenia w dowolnej chwili może ożyć i ich zaatakować. Ponieważ czas trwania ożywienia jest ograniczony do 20 rund, kiedy tylko postacie napotkają ożywiony obiekt, rzuć 1k20, by ustalić pozostały czas trwania tego efektu.

A. Ruchoma ściana

Postacie wchodzą do labiryntu przez zwykłe drewniane drzwi. Może im się wydawać, że obszar za wrotami jest końcem poskręcane tunelu, jednak test Przeszukiwania (ST 20; krasnoludy i inne postacie z rasową cechą skalny zmysł otrzymują do tego testu premię +2) pozwoli bohaterowi zauważyć, że frag-

ment muru po prawej stronie nie jest połączony z pozostałymi ścianami (taka konstrukcja pozwalała krasnoludom zaskakiwać intruzów i zamykać ich w labiryncie).

Stworzenie: Dwie rundy po tym, jak BG wejdą do tunelu, wpływ znajdującego się w obszarze I rawida ożywi luźną ścianę położoną na północ od drzwi, zmieniając ją w duży ożywiony przedmiot.

➤ **Ożywiona ściana:** duży ożywiony przedmiot; pw 22; Atak +5 wręcz (1k8+4, walnięcie); SC trwałość 8; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Ożywiona ściana wykonuje byczą szarżę na najbliższego BG (prawdopodobnie tego, który znajduje się na końcu drużyny). Ta akcja prowokuje okazyjny atak, ale tylko od osoby, która nie jest nieprzygotowana. Rozstrzygnij byczą szarżę za pomocą spornego testu Siły; całkowita premia ściany wynosi +7 lub też +9, jeśli ma możliwość wykonania szarży. Jeżeli atakowany przegra, ściana zacznie pchać go w tył (1,5 metra + 30 centymetrów za każdy punkt, o który jej rezultat testu przewyższył wynik bohatera), maksymalnie o 6 metrów. Jeśli przez to postać wpadnie na przeciwną ścianę, automatycznie otrzyma obrażenia od walnięcia.

Ściana całkowicie blokuje przejście, chyba że zdybie postać na zakręcie, wtedy bowiem bohater może przetrzulić się obok niej, tak jakby przetaczała się przez obszar zajęty przez przeciwnika (Upadanie, ST 25).

Ożywiona ściana porusza się bez jakiegokolwiek wdzięku czy zwinności. Postać może usłyszeć jej nadejście, wykonując test Nasłuchiwanie (ST 5, +1 na każde 3 metry odległości).

B. Stojaki na tarcze

Korytarz prowadzi do pomieszczenia o wymiarach mniej więcej 3 metry na 4,5 metra. Na jego środku stoją obok siebie dwa żelazne stojaki z czterema pawężami każdy.

Stworzenia: Te dwa duże stojaki na tarcze zostały już ożywione przez rawida. Cierpliwie czekają, aż bohaterowie zbliżą się do nich na 3 metry, ewentualnie atakują z dystansu.

➤ **Ożywione stojaki na tarcze (2):** duże ożywione przedmioty; pw 22; Atak +5 wręcz (1k8+4, walnięcie); SA tratowanie; SC trwałość 10; patrz *Księga Potworów*.

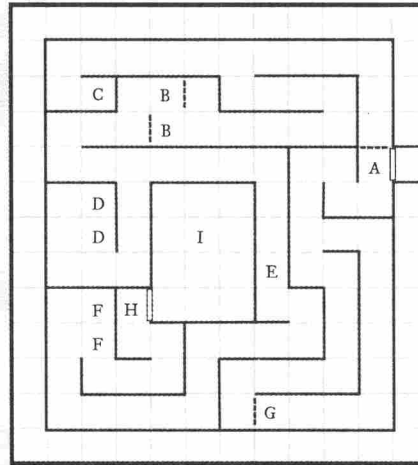
Taktyka: Stojaki na tarczach polegają na walnięciu, chyba że w polu ich rażenia znajdują się małe postacie. Ożywiony stojak może tratować takie istoty, automatycznie zadając im obrażenia od walnięcia. Wróg, który nie wykona okazyjnego ataku przeciwko stojakowi, może spróbować wykonać rzut obronny na Refleks (ST 12), by zmniejszyć o połowę otrzymane w wyniku tratowania obrażenia.

Skarb: Na stojakach znajduje się osiem pawęży.

C. Gobeliny

Na północnej i południowej ścianie tej alkowy wiszą gobeliny przedstawiające walki między krasnoludami i orkami.

Lekcja poglądowa



Skala
w metrach 1,5
0,75

Stworzenia: Oba gobeliny zostały ożywione dzięki magii rawida.

➤ **Ożywione gobeliny (2):** duże ożywione przedmioty; pw 22; Szyb 6 m; latanie 3 m (kiepska); SA oślepienie; SC Odporność na broń miażdżącą; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Kiedy tylko jakaś postać wyjdzie zza rogu, gobeliny odzcpią się od ścian, starając się oślepić lub walnąć przeciwników. W celu oślepienia gobelin wykonuje test zwarcia (premia do ataku w zwarciu +10; patrz „Ataki specjalne i obrażenia” w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). Jeżeli gobelin pomyślnie rozpocznie zwarcie, oślepiiony przeciwnik nie może wykonywać testów Przeszukiwania i Zauważania ani próbować tropić za pomocą testów Tajników dżicy oraz otrzymuje karę z okoliczności -6 do innych testów powiązanych ze spostrzegawczością. Jeżeli gobelinom przeszkodzi się w pełnieniu w stronę przeciwnika, mogą niezgrabnie unieść się w powietrze.

D. Stojaki na miecze

W tym pobocznym pomieszczeniu znajdują się dwa stojaki z mieczami.

Stworzenia: Ożywione stojaki na broń używają mieczy jak naturalnej broni, atakując, gdy tylko jakaś postać pojawi się w polu widzenia. Liczne nogi umożliwiają pościg z zadziwiającą prędkością.

➤ **Ożywione stojaki na miecze (2):** duże ożywione przedmioty; pw 22; Szyb 12 m; Atak +5 wręcz (1k8+4/19-20, 3 długie miecze); SC trwałość 10; patrz *Księga Potworów*.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli postacie pokonają stojaki, ale pozostawią za sobą miecze, owa broń może później zostać ożywiona. Potraktuj ją jak małe ożywione przedmioty, ale zadające obrażenia analogicznie do długich mieczy.

E. Stojak na włócznie

Ten korytarz blokuje prowizoryczna bariera z włóczni. Na drewnianym stojaku znajdują się dwie długie włócznie skierowane grotami w waszą stronę.

Stworzenie: Na stojaku znajdują się dwie długie włócznie skierowane w głąb korytarza. Stojak nie może ruszać się zbyt daleko, gdyż problem sprawia mu przemieszczenie włóczni za róg. Długie włócznie mają zasięg 3 metrów i stojak może używać ich jak broni naturalnej.

➤ **Ożywiony stojak na włócznie:** wielki ożywiony przedmiot; pw 44; Atak +9 wręcz (1k8+7/×3, 2 długie włócznie); Front/Zasięg 1,5 m na 3 m/3 m; SC trwałość 5; patrz *Księga Potworów*.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli postacie pokonają stojak, ale pozostawią włócznie, broń może później zostać ożywiona. Traktuj ją jak średnie ożywione przedmioty, ale zadające obrażenia analogicznie do długich włóczni.

F. Sznurowa zasłona

W tym korytarzu wzdłuż długiej na 3 metry części muru wisi zdobiona koralikami sznurowa zasłona.

Stworzenie: Zasłona została przyczepiona do sufitu, więc nie może się poruszać, chyba że ktoś ją odetnie. Może natomiast sięgnąć i zacząć dusić przeciwników znajdujących się na sąsiednich polach. Próba duszenia to sporny test zwarcia (premia do testu ataku w zwarcu +10); jeżeli ten test się przedmiotowi powiedzie, automatycznie zada on obrażenia od walnięcia. Zasłona może wykonywać ataki duszące przeciwko wielu przeciwnikom rozmiaru małego lub mniejszego naraz.

➤ **Ożywiona zasłona sznurowa:** duży ożywiony przedmiot; pw 22; Szyb 0 m; SA duszenie; SC niepodatność na broń miazdząca; patrz *Księga Potworów*.

G. Chodząca zbroja

W tym korytarzu stoją na baczność trzy komplety pełnych zbroi płytowych.

Stworzenia: Komplety zbroi są ożywionymi przedmiotami rozmiaru średniego. Postacie mogą mimowolnie wziąć je w pierwszej chwili za nieumarłych (zwłaszcza jeśli jeszcze nie napotkały w tym labiryncie żadnych innych ożywionych przedmiotów). Zbroje zaatakują pierwszą postać, która wyjdzie zza rogu.

➤ **Ożywiona zbroja płytowa (3):** średni ożywiony przedmiot; pw 11; Szyb 12 m; Atak +2 wręcz (1k6+1, walnięcia); SC trwałość 10; patrz *Księga Potworów*.

Skarb: Jeżeli BG uda się pokonać ożywione zbroje bez zmniejszenia ich punktów wytrzymałości do 0, mogą je później wykorzystać lub odsprzedać.

H. Ochronne drzwi

Na powierzchni tych żelaznych drzwi wyrzeźbiono kilka run. Ich zawiasy są wyłamane, ale w skrzydła wbito kilka gwoździ, przytwierdzając je do framugi.

Każdy, kto umie czytać w języku krasnoludzkim, może przetłumaczyć znajdujące się na drzwiach ostrzeżenia: „Zabronione! Nie wchodzić! Wewnątrz znajduje się niebezpieczna istota!”. Każdy z sześciu gwoździ można usunąć, wykonując udany test Siły (ST 20) lub test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 20). Znajdujący się w drzwiach przeciętny zamek można pokonać za pomocą testu Otwierania zamków (ST 20).

Stworzenie: Usunięcie gwoździ jest niebezpieczne, ponieważ te drzwi również zostały ożywione (choć nie mogą się ruszać, gdy są przybite). Zaatakują natychmiast, kiedy tylko postacie wyciągną ostatni gwoździe. Mogą trutować w ten sam sposób jak stojak na tarczy w obszarze B.

➤ **Ożywione żelazne drzwi:** duży ożywiony przedmiot; pw 22; SA trutowanie; SC trwałość 10; patrz *Księga Potworów*.

I. Stworzenie wewnątrz (PS 5)

Komnatę tę zaśmiecają połamane meble, podarte gobeliny i strzaskany oręż. W powietrzu wije się błada, weźwata istota o jednej szponiastej dłoni, dziko machając ogonem.

Mieszkające nigdy w labiryncie krasnoludy uwięziły rawidą w tej komnacie, po czym uciekły, pozostawiając za sobą chaos, który wniósł w ich życie.

Stworzenia: Rawida otaczają trzy (dość zniszczone) szafy, które natychmiast atakują. W każdej rundzie ożywione zostają również kawałki połamanych sprzętów z podłogi (traktuj je jako małe ożywione przedmioty).

➤ **Rawid:** pw 16; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Ożywione szafy (3):** duże ożywione przedmioty; pw 22; SA polykanie w całości; SC trwałość 5; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Ożywione przedmioty:** małe ożywione przedmioty; pw 2; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Szafy starają się rozpocząć zwarcie z istotami o rozmiarze średnim lub mniejszym, używając ciężkich drzwi (premia do ataku w zwarcu +10). Inne ożywione przedmioty będą atakować postacie najlepiej jak potrafią.

Rawid postara się uciec niezauważony lub przynajmniej bez otrzymania ran. Jeśli jednak bohaterowie przystąpi do walki. Oprócz użycia zdolności do ożywiania losowych przedmiotów, może również walić ogonem oraz pazurami. Jego uderzenie pozytywnej energii rani jedynie nieumarłe istoty.

Skarb: Kiedy krasnoludy uwięziły rawida, porzuciły swoje skarby znajdujące się w szafach. Jedna z nich nadal zawiera 3000 ss, druga – 700 sz oraz trzy 5-kilogramowe złote posążki warte 400 sz każdy, a trzecia – *hełm rozumienia języków i czytania magii* oraz *zbroję półpłytkową +1*.

Dostosowanie PD: Ponieważ ożywione przedmioty znajdujące się w tym labiryncie zostały stworzone dzięki magii rawida, normalnie nie przyznawałbyś PD za ich pokonanie (tak jak nie przyznajesz PD za pokonanie wezwanych potworów – są one uwzględnione w SW wzywającej istoty). Jednakże fakt, iż zanim postacie dotrą do rawida, mogą napotkać wiele ożywionych przedmiotów, odróżnia tę sytuację od zwykłego starcia ze wspomnianą istotą.

Masz dwie możliwości przyznania dodatkowego doświadczenia. Pierwszą z nich jest przyznanie małej liczby PD za każdy z ożywionych przedmiotów pokonanych w obszarach od A do H. Dwadzieścia pięć procent normalnej ilości PD za przedmiot powinno być dostateczną nagrodą. Druga opcja to nagrodzenie postaci, które przebijają się przez labirynt i pokonają rawida, przyznaniem im 200% normalnych PD za pokonanie wspomnianej istoty (rawid jest potworem o SW 5).

Labirynty

Opisany wcześniej labirynt jest bardzo prosty, ale możesz użyć kierujących jego konstrukcją zasad, by zaprojektować własny – i to taki, który będzie dużo większy i bardziej złożony. Jeśli chcesz zaprojektować labirynt, weź kartkę papieru milimetrowego i wykorzystaj podane dalej wskazówki.

Na początek określ cel, jakiemu ma służyć twój labirynt. Czy ma być mały czy duży? Czy chcesz uwięzić kogoś lub coś w środku, czy też sprawić trudności osobom wchodzącym do wnętrza? Czy przeznaczony jest dla postaci nisko- czy wysokopoziomowych? Czy ma to być prosta łamiągłówka, czy też śmiertelna pułapka, po której korytarzach wędrują potwory? Odpowiedzi na te pytania powinny pomóc ci określić podstawy twojego labiryntu.

Chcąc stworzyć niewielki labirynt – taki jak opisany wcześniej – wykorzystaj siatkę 10 kratek na 10 krater. W celu wykreowania większego, wykorzystaj siatkę 20 na 20 lub nawet większą. Możesz nawet stworzyć labirynt w wielu wymiarach lub na wielu poziomach.

Jeżeli chcesz uwięzić BG w labiryncie, zacznij od określenia centrum z dużą liczbą wyjść. Jeśli chcesz zmylić osoby wchodzące, dodaj wiele wejść lub stwórz liczne ścieżki w pobliżu jednego wejścia.

W przypadku nisko- i średniopoziomowych śmiałków, rozbuduj labirynt od punktu (lub punktów) początkowego w prawidłową ścieżkę – właściwą drogę poprzez labirynt – która powinna prowadzić zygzakami do określonego przez ciebie wyjścia. Określiwszy prawidłową ścieżkę, stwórz fałszywe odnogi odchodzące od niej, a nawet od innych fałszywych dróg, aż wypełnisz całą powierzchnię labiryntu. Upewnij się, że istnieje tylko jedna prawidłowa ścieżka i sprawdź, czy nadal prowadzi ona do celu.

Mając do czynienia z wysokopoziomowymi bohaterami, będziesz musiał liczyć się z różnymi czarami, które niszczą samą ideę labiryntów, takimi jak *przejście w ścianie*,

znalezienie ścieżki czy *dezintegracja*. Przeciwno takim „czołgom” możesz wykorzystać *teleportujące kręgi*, przenoszące BG z jednego krańca labiryntu na drugi, *iluzoryczne ściany*, nieprzeniknioną *ciemność* (by utrudnić im pomiar odległości) oraz przesuwające się przejścia, które zmieniają ustawienie, gdy tylko przejdą nimi bohaterowie. Uaktywniane czary labirynt mogą dodatkowo wywołać zamęt w głowach BG, którzy idą tam, gdzie nie powinni.

Na koniec wypełnij labirynt niebezpieczeństwami i mieszkańcami, wliczając w to oczywiście minotaury. Bezcielesne stworzenia nie muszą się przejmować takimi drobiazgami jak ściany. Pułapki mogą być zarówno karą dla tych, którzy zejść z kursu, jak też stać na drodze tym, którzy znajdą prawidłową ścieżkę. Możesz też stworzyć przeszkodę, które oddzieli zwiadowców od trzymającej się z tyłu reszty grupy, przez co zadanie odnalezienia wyjścia zmieni się w poszukiwanie zagubionego BG.

WODA I OGIEŃ (PS 7)

Przedstawiony dalej podstępny przedsionek zawiera prostą zagadkę logiczną oraz kilka stworzeń, których zadaniem jest ożywienie całej sytuacji. Istnieje też możliwość, że postaciom uda się wyłgać od walki. Grupy, które najpierw atakują, a potem pytają, będą miały trudniejsze zadanie niż te, które walczą tylko wtedy, gdy muszą. Oczywiście, BG lepiej powiodą się negocjacje, jeżeli jeden z nich będzie dysponował wysoką wartością atrybutu Charyzmy.

1. Przedsionek (PS 4)

Wkraczacie do długiego, wąskiego pomieszczenia o niskim, łukowym sklepieniu. Wzdłuż całej komnaty ciągnie się umieszczony na środku podłogi rząd pięciu dźwigni. Każda z nich jest skierowana w prawo i ma inny kolor. Zaczynając od dźwigni najbardziej oddalonej, widzicie czerwoną, żółtą, zieloną, niebieską i purpurową. Po obu stronach rzędu w podłodze umieszczono dwie kraty, a oprócz tego kilka kratownic znajduje się w suficie nad nimi. Na prawo od dźwigni widzicie dwa łukowate wyjścia zablokowane przez spuszczone kraty. W pobliżu leżą pozostałości dwóch mocno zwęglonych ciał. Sądząc z ich ułożenia, istoty padły, uciekając od łukowatych przejść.

Sklepiony sufit przedsionka ma u szczytu 5,5 metra wysokości, obniżając się do 2,5 metra przy północnej i południowej ścianie. Murowane ściany są odrobinę popękane (Wspinaczka, ST 15), ale poza tym nietknięte. Dostateczna liczba uchwytów pozwala wprawnym wspinaczom dotrzeć na górę sklepienia (Wspinaczka, ST 25).

Kraty przykrywają pionowe szyby o wymiarach 60 centymetrów na 60 centymetrów, które opadają 9 metrów w dół do znajdującego się poniżej odpływu o wymiarach 90 centymetrów na 90 centymetrów, łączącego się z piramidą w obszarze 2 (patrz rysunek) i prowadzącego do podziemnej komnaty z magmą i jeziora.



▼**Kraty:** 5 cm grubości; trwałość 10; pw 60; KP 6; ST zniszczenia 25.

W południowej ścianie przedsionka, około 5 metrów nad podłogą, znajduje się pięć pokrytych kratownicami nisz. W każdej umieszczono instrument muzyczny (od zachodu na wschód są to: dzwon, bęben, gong, róg i gwizdek) podłączony do urządzenia zdolnego do gry na nim. Kratownice znajdują się w sklepieniu, na południe od najwyższego punktu sufitu, około 5 metrów nad ziemią.

▼**Kratownice:** 2,5 cm grubości; trwałość 10; pw 30; KP 6; ST zniszczenia 23.

Spuszczane kraty są zablokowane. Każda ma szerokość 3 metrów i wysokość 3,6 metra. Obie kraty podnosi pociągnięcie za purpurową dźwignię (patrz „Pułapka”). Pręty obu spuszcanych krat rozstawiono dość szeroko, zatem małutka lub mniejsza istota może z łatwością przejść między nimi, mała zaś może przecisnąć się przez nie, poświęcając akcję ruchu. Stworzenie o rozmiarze średnim lub większe musi wyłamać pręty. Kraty nie blokują efektów czarów, ale jeżeli przedostanie się przez nie jakiś atak (na przykład promień), cel otrzymuje 1/4 osłony (premia z osłony +2 do KP, premia z osłony +1 do rzutów obronnych na Refleks).

▼**Żelazne spuszcane kraty:** 5 cm grubości; trwałość 10; pw 60; KP 4; ST wyważenia 28; ST podniesienia 28 (albo ST 38, gdy są zablokowane).

Kiedy tylko BG spowodują jakiś hałas lub zaczną poruszać dźwigniami w obszarze 1, mieszkające w obszarze 2 mefity podejść do kraty, aby zobaczyć, co się dzieje (patrz obszar 2, „Taktyka”).

▼**Łamigłóвка:** Dźwignie są jednocześnie łamigłóvką i pułapką. Każda obsługuje jeden z elementów w którymś

z pomieszczeń oraz „gra” na instrumencie znajdującym się w odpowiadającej jej niszy. Dźwignie są odrobinę zardzewiałe, więc do poruszenia dowolnej z nich wymagany jest test Siły (ST 13). Dopóki BG nie pociągną za czerwoną dźwignię, nie da się poruszyć żadnej z pozostałych.

Czerwona dźwignia odblokowuje dźwignię niebieską i purpurową. Za każdym razem, gdy zostanie poruszona, rozbrzmiewa gong.

Niebieska dźwignia odblokowuje dźwignię żółtą i zieloną oraz opróżnia fosę (ale nie piramidę) znajdującą się w obszarze 2 – zawartość niknie w odpływie. Oczyszczenie fosy zajmuje 4 rundy, w czasie których można proces zatrzymać, ponownie pociągając niebieską dźwignię. Jeżeli wcześniej nie pociągnięto za czerwoną dźwignię, wówczas niebieska będzie zablokowana. Minutę po tym, jak bohaterowie pociągną za niebieską dźwignię, wróci ona do pierwotnego położenia (co zablokuje dźwignię żółtą i zieloną oraz zamknie odpływ z fosy). Za każdym razem, gdy bohaterowie za nią pociągną, zabrzmi róg.

Purpurowa dźwignia unosi lub opuszcza kraty. Będzie zablokowana, dopóki postacie nie pociągną za czerwoną dźwignię. Za każdym jej poruszeniem rozbrzmiewa bęben.

Żółta dźwignia otwiera i zamyka śluzę prowadzącą z piramidy do fosy w obszarze 2. Będzie zablokowana, dopóki postacie nie pociągną za niebieską dźwignię. Za każdym jej poruszeniem rozbrzmiewa dzwon.

Zielona dźwignia odprowadza lawę z piramidy (ale nie z fosy) do pionowego szybu, tak jak to zaznaczono na rysunku. Opróżnienie piramidy zajmuje minutę. Będzie zablokowana, jeżeli wcześniej bohaterowie nie pociągnęli za niebieską dźwignię. Za każdym razem, gdy zostanie poruszona, rozbrzmiewa gwizdek.

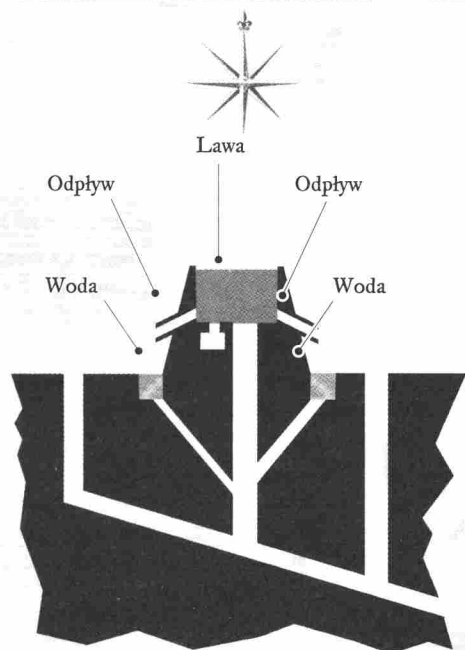
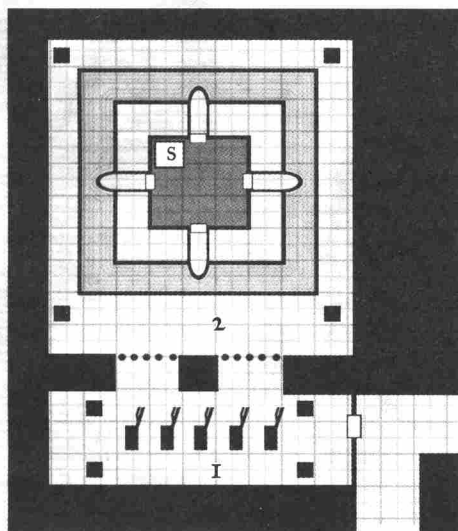
Jeżeli woda i lawa znajdują się w tym samym miejscu (obojętnie, czy w fosie, czy w odpływie), nastąpi jeden z opisanych dalej efektów. By zdobyć skarb, BG muszą przelać wodę do odpływu, a lawę do fosy.

Optymalny porządek poruszenia dźwigni: czerwona (odblokowuje niebieską i purpurową), purpurowa (podnosi kraty), niebieska (odblokowuje żółtą i zieloną oraz wypuszcza wodę z fosy) oraz żółta – już po zamknięciu się odpływu z fosy (odprowadza lawę z piramidy do fosy). To daje BG dostęp do skarbu ukrytego w piramidzie. Jednakże jest mało prawdopodobne, by graczom udało się wpaść na takie rozwiązanie już za pierwszym razem (patrz „Skarby”, dalej, by znaleźć kilka wskazówek, które mogą im w tym pomóc).

▼**Wskazówki:** Test Intelaktu (ST 15) zasugeruje, że postacie mają do czynienia ze swoistego rodzaju zagadką logiczną. Test Przeszukiwania (ST 15) wskaże, że dźwignie powodują poruszanie się niektórych fragmentów piramidy i fosy; zdolność rasowa krasnoluda skalny zmysł zapewni do tego testu premię +2. Test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 20) pozwoli ustalić, że niektórych dźwigni nie da się poruszyć, dopóki nie zmieni się położenia innych.

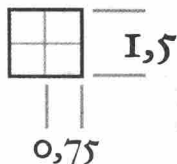
▼**Pułapka:** Jeżeli BG pociągną za żółtą dźwignię w czasie, gdy w fosie jest woda, buchnie z niej chmura oparów, która rozprzestrzeni się na 6 metrów od fosy i rozrzuci

Woda i Ogień



Przekrój

Skala w metrach



wokół kawałki stwardniałej lawy. W pierwszej rundzie każdy, kto znajdzie się w zasięgu wybuchu, otrzyma 2k6 obrażeń miażdżonych. W każdej kolejnej rundzie chmura rozprzestrzeni się na dalsze 3 metry i zada dodatkowe 2k6 obrażeń od ognia. Opary przestaną się przemieszczać i rozwieją się w rundę po tym, jak lawa przestanie wlewać się do fosy (gdy BG ponownie pociągną za żółtą dźwignię lub po upływie minuty).

⚡Pułapka z lawą: SW 4; test ataku niepotrzebny (fala 6 m + 3 m/rundę; 2k6 obrażeń miażdżonych w pierwszej rundzie, +2k6 punktów obrażeń od ognia w każdej następnej); udany rzut obronny za Refleks (ST 15) redukuje obrażenia o połowę.

Pułapka: Jeżeli BG odprowadzą wodę z fosy (niebieska dźwignia) po opróżnieniu piramidy z lawy (zielona dźwignia) lub na odwrót, woda spotka się z lawą w odpływie i zmieni w bardzo gorącą parę. BG natychmiast to usłyszą i poczują pod stopami dudnienie. Po upływie rundy z wszystkich krat w pomieszczeniach 1 i 2 trysną gejzery pary – efekt podobny do pułapki z lawą (włączając w to rozszerzające się chmury), ale bez odłamków. Nakładające się chmury nie zadają żadnych dodatkowych obrażeń. Opary przestaną się rozprzestrzeniać i rozwieją w rundę po tym, jak woda przestanie spływać do odpływu (zarówno wówczas, gdy skończy się woda, jak i wtedy, gdy BG ponownie pociągną za niebieską dźwignię). Odprowadzenie wody z fosy zajmuje 4 rundy.

⚡Pułapka z parą: SW 3; test ataku niepotrzebny (3 m fala plus 3 m/rundę; 2k6 punktów obrażeń od ognia w każdej rundzie); udany rzut obronny na Refleks (ST 15) redukuje obrażenia o połowę.

Tych pułapek nie da się wykryć za pomocą testu Przeszukiwania i nie można ich tak naprawdę unieszkodliwić. Jednakże udany test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 20) pozwoli zablokować dźwignię do czasu, aż nie uwolni się jej podobnym testem.

Skarb: Zwęglone ciało to wszystko, co pozostało po parze śmiałków, którzy ponad rok temu próbowali stawić czoło pułapce, nie poradziwszy sobie wcześniej z mefitami mieszkającymi w pomieszczeniu 2. Mefity splądrowały ich ciała, ale jeden z trupów wciąż ścisną zwój zawierający kilka notatek (patrz ramka). Tworzą one swego rodzaju zagadkę logiczną, dzięki której bohaterowie będą mogli ustalić, za co odpowiadają poszczególne dźwignie i w jakiej kolejności należy za nie ciągnąć.

Jeśli wierzyć zapiskom na zwoju, tajna skrytka pod lawą zawiera pierścień, będący niegdyś własnością Hawrence'a de Rasora. Udany test wiedzy barda lub Wiedzy (tajemnej) o ST 25 wyjawia, że był to mało znany czarodziej, który napisał kilka traktatów o logice.

Zwój

W tajnej skrytce pod lawą znajduje się pierścień Hawrence'a de Rasora.

Odblokujesz dźwignie, pociągając za tę, która powoduje dzwonicie gongu.

Osusz fosę, zanim ruszysz lawę.

Niebieska dźwignia osusza fosę i powoduje dźwięk rogu.

Dźwignie czerwona i purpurowa nie kontrolują lawy.

Gdy lawa zacznie spływać, usłyszysz gwizdek.

Jeżeli lawa wpłynie do fosy, usłyszysz lawonęk.

Dźwignia, która budzi dzwonek, znajduje się obok zielonej.

Dźwignia, która powoduje uderzenie w gong, znajduje się na jednym z końców.

Purpurowa dźwignia nie powoduje dzwonicia.

Dźwignia, która powoduje dźwięk gwizdka, znajduje się obok dźwigni, która budzi dzwonek, oraz tej, która odpowiada za głos rogu.

Opuszczane kraty podnoszą się przy biciu bębna.

Dźwignie żółta i zielona wpływają na lawę.

Ciała są dostatecznie kompletne, by zadziałał na nie czar *rozmawianie ze zmarłymi*. Jednakże nie wiedzą one nic więcej ponad to, co znajduje się na ich liście wskazówek (zwoju). Mapa skarbów, którą znaleźli śmiałkowie, zawierała wskazówki, jak dotrzeć do tego pomieszczenia. Jeśli bohaterowie spytają ich, jak zginęli, ostrzegą postacie przed mieszkającymi w piramidzie „nikczemnymi ognistymi istotami”.

2. Komnata z piramidą (PS 6)

Kiedy BG spojrzą przez dowolną ze spuszcanych krat, przeczytaj następujący tekst.

Za spuszczanymi kratami widzicie dużo większą i wyższą komnatę z piramidą o ściętym wierzchołku otoczoną przez nieruchomą fosę. Na szczycie budowli tańczy słaby płomień, oświetlając pomieszczenie pomarańczowym blaskiem. W powietrzu unosi się zapach rozgrzanego kamienia. Ze szczytu piramidy do fosy prowadzi kamienne słuzy, obecnie zamknięte. Znajdujące się przy każdym jej rogu osadzone w podłodze kraty wyglądają dokładnie jak te znajdujące się obok dźwigni w przedsiionku, w którym stoicie.

Komnata ta przypomina pomieszczenie 1, z tą różnicą, że sklepienie sięga 24 metrów, obniżając się do 13,5 metra w miejscu, gdzie styka się ze ścianami.

Wysoką na 12 metrów piramidę otacza głęboka na 3 metry fosa. Znajdujący się na szczycie piramidy basen z lawą ma głębokość 6 metrów. Wydobywa się stamtąd łatwopalny gaz, przez co cały szczyt skrywają płomienie. Dotknięcie lawy lub płomieni powoduje w każdej rundzie 2k6 punktów obrażeń od ognia. Zanurzenie w magmie zadaje w każdej rundzie 20k6 obrażeń od ognia.

Niemal gładkie ściany piramidy to kamieniarskie arcydzieło. Jeżeli BG nie chcą tracić czasu na zabawę znajdującymi się w obszarze 1 dźwigniami, mogą zrobić dziurę w szczycie piramidy i w ten sposób wypuścić magmę. Jeśli tak zrobią, lawa prawdopodobnie spłynie do fosy, tworząc chmurę gorącej pary (patrz „Pułapka z parą” w pomieszczeniu 1).

❖ **Lepsza murowana ściana:** 90 cm grubości; trwałość 8; pw 270; KP 3; ST przebicia 59; Wspinaczka (ST 20).

Jeśli głęboka na 3 metry fosa jest wciąż pełna wody, upadek do niej nie powoduje obrażeń (choć ofiara może w końcu utonąć). Jeśli natomiast fosa jest pusta, upadająca w nią postać otrzymuje 1k6 ran lub, jeśli jest ona pełna lawy, 20k6 obrażeń od ognia w każdej rundzie.

Stworzenia: Na szczycie piramidy znajduje się leże trzech mefitów – ogniowego, magmowego i parowego. Stwory uważają się za najwyższych władców tej komnaty i panów wszystkiego w okolicy. Nie traktują uprzejmie śmiałków, którzy przybywają tu, by spuścić magmę. Potwory spędzają większość czasu unosząc się na plecach w basenie z lawą. Krawędź basenu wznosi się 15 centymetrów nad powierzchnią magmy. To sprawia, iż postacie nie mogą dostrzec mefitów ani z obszaru 1, ani z poziomu podłogi w tej komnacie.

W ciągu lat pobytu w tym miejscu, mefity odkryły klapę znajdującą się na dnie basenu, ale nie były w stanie jej otworzyć z powodu ciśnienia lawy. Podejrzywały również (słusznie), że otwarcie jej w czasie, gdy w basenie wciąż znajduje się magma, i wpuszczenie tej substancji do środka prawdopodobnie zniszczyłoby schowane pod spodem przedmioty.

➔ **Ogniowy mefit:** pw 13; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Magmowy mefit:** pw 13; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Parowy mefit:** pw 13; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Gdy mefity usłyszą kogoś w obszarze 1 – czy to słysząc rozmowy, czy zabawę z dźwigniami – zbliżą się do krat. Następnie zażądają od intruzów informacji, dla czego się tu znaleźli:

– Zaprzestańcie daremnych wysiłków, niegodni! My, Triumwirat Ognia, rozkazujemy wam opuścić to miejsce, albo poczujecie nasz pałacy gniew. – Mefity przedstawiają swe żądanie we wspólnym, ale między sobą będą rozmawiać w płomiennym.

Potwory zaczynają spotkanie z nieprzyjaznym nastawieniem (patrz „Zachowania BN” w Rozdziale 5 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Jeśli BG uda się zmienić je na obojętne, wówczas mefity zgodzą się „sprzedać” swój basen z lawą za sumę 250 sz na każdego z nich. Jeżeli bohaterowie zmienią ich nastawienie na przyjazne lub lepsze, wówczas cena spadnie do 150 sz na potwora. Jeśli śmiałkowie nie mają dość gotówki, klejnotów czy biżuterii, by zaspokoić żądania stworzeń, wówczas zgodzą się one na dwa razy tyle sz w przedmiotach. Jednak mefity przyjmą w rozliczeniu jedynie rzeczy użyteczne, takie jak magiczne przedmioty. Te istoty są bardzo podatne na pochlebstwa. Bohaterowie, którzy potraktują mefity jak władców, za których się podają, lub też będą wychwalać je jako byty o niezwykłej mocy, otrzymają premię z okoliczności +2 do testów Dyplomacji lub Charyzmy wykonywanych w celu zmiany nastawienia mefitów.

Jeżeli śmiałkowie zaatakują lub zignorują mefity, użyją one broni oddechowej i zdolności czaropodobnych przeciwko dowolnemu celowi znajdującemu się w ich zasięgu. Ponieważ mogą przełożyć głowy przez kraty, BG nie otrzymują premii z osłony do rzutów obronnych na Refleks przeciwko zionięcom. Potwory nie będą też mieć oporów przed wezwaniem innych mefitów (25% szans na sukces).

Ogniowy mefit użyje na dźwigniach *rozgrzania metalu*, by zniechęcić postacie do ich używania. Magma zmieni się w kałużę lawy i przecisnie przez kratę, przy okazji starając się podpalić nieuważnych bohaterów. Jeżeli spowoduje wybuch ognia, użyje *pirotechniki*, by stworzyć oslepiające fajerwerki. Natomiast parowy mefit spuści na postacie, które pozostały jeszcze w pobliżu kraty, deszcz wrzącej wody.

Magmowy mefit korzysta z szybkiego leczenia 2, gdy dotyka basenu lawy. Ogniowy potrzebuje w tym celu płomienia o rozmiarze pochodni, zaś parowy używa go w dowolnym gorącym i wilgotnym obszarze (jeżeli BG za pomocą dźwigni połączyli lawę z wodą, takim właśnie obszarem będzie to pomieszczenie).

Skarb: Kiedy BG poradzą sobie z mieszkającymi tu mefitami i spuszcza lawę, na szczycie piramidy w północno-

zachodnim rogu mogą znaleźć sekretną klapę (Przeszukiwanie, ST 20). Za nią mieści się mała skrytka, a w niej pierścień czarodziejstwa I.

Zmiana trudności spotkania

PS 4: Usuń magmowego i parowego mefita oraz zmniejsz o połowę obrażenia zadawane przez pułapki (co zmieni ich SW odpowiednio na 3 i 2).

PS 6: Usuń parowego mefita i zmniejsz o połowę obrażenia zadawane przez pułapki.

PS 8: Dodaj kolejnego ogniowego mefita.

PS 9: Dodaj po jednym meficie z każdego z tych trzech typów.

Konstruowanie problemów logicznych

Zaprojektuj problem logiczny tak, jakbyś go rozwiązywał: wyselekcjonuj wiele możliwości, które po połączeniu dadzą jedną prawidłową odpowiedź. Rozwiązanie prostego problemu logicznego wymaga znalezienia sensu w dość skomplikowanym zdaniu określającym pewne relacje. Ustal zatem, jakie związki chcesz stworzyć pomiędzy różnymi częściami zagadki. Następnie znajdź określoną drogę na ich opisanie. Potem sprawdź wszystkie możliwości, by się upewnić, że tylko jedna z nich jest prawdziwa.

Bardziej skomplikowany problem logiczny – jak opisany w tym spotkaniu – wymaga już nie jednego, a kilku zdań opisujących pewne złożone związki. Pomyśl, czego będzie dotyczyć logiczna łamigłówka, a następnie wybierz kilka odpowiednich zmiennych, na których będzie oparta. W tej łamigłówce takimi czynnikami są kolory (choćby niebieski), czynności (takie jak podniesienie krat) oraz dźwięki (na przykład gongu).

Potem rozpisz możliwości w tabeli powiązań, rozważającej wszystkie opcje połączeń (w tym przypadku są to połączenia: koloru z czynnością, czynności z dźwiękiem i koloru z dźwiękiem). Oto jedna z wersji.

	Czerwony	Niebieski	Gong	Dzwon
Krata				
Fosa				
Gong				
Dzwon				

Zapisz wszystkie wskazówki, a następnie eliminuj potencjalne możliwości, aż zostaną tylko prawidłowe odpowiedzi. Tworząc wskazówki, eliminuj oraz potwierdzaj istnienie zależności, zaznaczając to w tabeli. Wylimitowane zależności oznaczaj X, podczas gdy potwierdzone – O. Dla przykładu, zdanie „Czerwona dźwignia opróżnia fosę i nie budzi gongu” wymaga umieszczenia O na przecięciu „czerwony” i „fosa”, X na przecięciu „czerwony” i „gong” oraz X na przecięciu „fosa” i „gong”. Ponieważ powyższa próbka jest mała, więc pojedyncza wskazówka może wypełnić całą pokazaną tabelę. Niemniej jednak przy większej liczbie możliwych wyborów potrzebne będzie stworzenie większej liczby wskazówek. Staraj się też zawęzić listę tych ostatnich do najmniejszej możliwej liczby, po czym ponownie sprawdź siatkę i za-

prezentuj zagadkę swoim graczom (razem z tabelą powiązań albo bez niej, zależnie od tego, w jakim jesteś nastroju).

RAZ MNIE NABRAŁEŚ (PS 7)

Postacie gotowe na spotkanie o PS 7 powinny się już przyzwyczaić do najróżniejszych czarów oraz przedmiotów, które ułatwiają przemieszczanie się. Prawdopodobnie chodzą już po ścianach za pomocą *pantofli pajęczej wspinaczki*, zaś rzucający zaklęcia mogą unikać dotyknięcia podłogi, używając takich czarów jak *lot* i *lewitacja*. To krótkie spotkanie przeznaczone jest właśnie dla bohaterów obdarzonych podobnymi mocami.

Dostosuj zamieszczony dalej opis stosownie do posiadania przez bohaterów oświetlenia i specjalnego wzroku.

Jedynym wyjściem z tego obszaru jest pionowy szyb o rozmiarach 3 metry na 3 metry, który ciągnie się mniej więcej na trzydzieści metrów w górę.

Wspinanie się po nierównej kamiennej ścianie tego długiego na 31,5 metra szybu wymaga testu Wspinaczki (ST 25). Szyb nie jest dość wąski, by go uznać za komin, ale postać może wspiąć się w rogu, gdzie da radę wesprzeć się o prostopadłe ściany (zmniejszając w ten sposób ST do 20). Na nieuważnych lub zbyt pewnych siebie bohaterów czekają dwie pułapki.

Pułapka: Na 18 metrze od dna szybu znajduje się *glif strzeżenia*. Jeżeli zostanie uruchomiony, rzuci na otaczający go obszar *rozproszenie magii* jak 16-poziomowy rzucający czary. Ten czar działa na wszystkie magiczne efekty w promieniu 9 metrów od *glifu*.

➤ **Glif strzeżenia:** SW 5; obszarowe *rozproszenie magii* o poziomie rzucającego czary 16.; wiele celów (wszystko w promieniu 9 m); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

Pułapka: Na 30 metrze od dna szybu ukryty jest *większy glif strzeżenia*. Jeśli zostanie uruchomiony, rzuci czar *pole antymagii* o środku w miejscu, gdzie się znajduje. To zawiesi działanie wszystkich zaklęć i efektów magicznych w promieniu 3 metrów od położenia *glifu*. *Pole antymagii* trwa 160 minut od chwili uruchomienia.

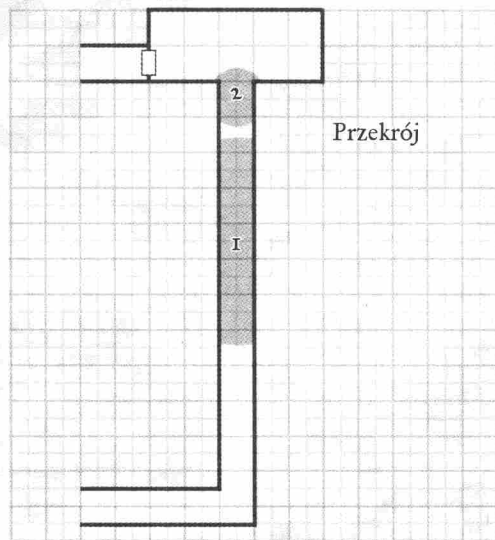
➤ **Większy glif strzeżenia:** SW 6; *pole antymagii* o poziomie rzucającego czary 16.; Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31).

Zmiana trudności spotkania

PS 5: Zmniejsz wysokość szybu do 19,5 metra. Umieść *glif strzeżenia* na wysokości 6 metrów, zaś *większy glif strzeżenia* na wysokości 18 metrów. Przyznaj za *glify* 50% normalnych PD ze względu na mniejsze zagrożenie (mniejsze obrażenia od upadku).

PS 8: Na szczycie szybu umieść *wzgórzowego giganta*. Jeśli usłyszysz on jakikolwiek dźwięk – choćby krzyk postaci, która nagle straci zdolność latania – zacznie wrzucać *glazy* do szybu. Zauważ, że gigant stoi w obszarze *pola antymagii*, co daje mu odporność na wszelkie czary, jakie

Raz mnie nabrałeś



Skala w metrach

1,5	3
-----	---

bohaterowie mogą próbować wykorzystać przeciwko niemu. Atak giganta natychmiast uruchomi *większy glif strzeżenia*, oczywiście, o ile nie zrobił tego wcześniej BG. Przyznaj 150% normalnych PD za pokonanie tego giganta z racji posiadanej przez niego przewagi.

PS 11: Zamiast jednego wzgórzowego, umieść na szczycie szybu dwóch kamiennych gigantów.

TROLL I JEGO ZWIERZĄTKA (PS 7)

Trolle to klasyczne istoty światów DUNGEONS & DRAGONS, posiadające kilka mocy, które utrudniają bohaterom pokonanie ich. Najważniejszą jest zdolność leczenia obrażeń. MP powinien więc zapoznać się ze znajdującymi się we wstępie do *Księgi Potworów* zasadami dotyczącymi regeneracji.

Rdzewiacze to z kolei potwory, które niszczą sprzęt śmiałków. Większość graczy wolałaby śmierć postaci (i wskreszenie, oczywiście) niż nieodwracalną utratę ekwipunku. Pamiętając o tym, ostrożnie umieszczaj rdzewiacze w swojej kampanii.

Gdy postacie zdobywają coraz wyższe poziomy, pochodnie zastępują magiczne źródła światła. To spotkanie jednak będzie znacznie trudniejsze, jeżeli śmiałkowie nie będą posiadali żadnego źródła ognia – czy to normalnego, czy magicznego. Grupy nazbyt polegające na metalowej broni mogą mieć podobne kłopoty.

To spotkanie wykorzystuje tę samą mapę, co „Na arenie niedźwizuka”, brak tu jednak żelaznych schodów,

natomiast dodano drzwi pozwalające postaciom wejść na znajdujący się na wysokości 3 metrów balkon. Kiedy się tam znajdą, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Ze ścian tej komnaty – w miejscach, gdzie skropiła się para – skapuje woda. Nad dużym otwartym obszarem ciągnie się kamienny balkon, wyrzeźbiony z jednego fragmentu naturalnej jaskini i pokryty kałużami rdzawej wody. Gładki sufit pomieszczenia sięga na wysokość niemal 15 metrów.

Zaokrąglone krawędzie głównego balkonu pozwalają wodzie spływać w dół. Na spodzie balkonu osadziły się minerały, przypominając małe stalaktyty. Troll i jego zwierzątka chowają się pod nim, ale to może wcale nie być oczywiste, póki postacie nie zejną na główny poziom pomieszczenia. Po żelaznych schodach, które niegdyś tam prowadziły, ale później stały się posiłkiem rdzewiaczy, pozostało tylko kilka bolców i rur.

Gdy postacie zejną na dół, przeczytaj tekst w zaciętej ramce.

Ten rozległy obszar wyciosano z kamienia i wygładzono przez lata użytkowania. W środku podłogi znajduje się głęboki na 4,5 metra lejkowaty dół. Jego średnica wynosi 6 metrów u góry i 3 metry na dole. Z kamiennego balkonu do dziury płyną strumyczki rdzawej wody.

W kamiennej podłodze wokół niego wywiercono piętnaście małych otworów. Tworzą one koło – niegdyś zapewne podtrzymywały balustradę. Podłoga nieznaną pochyłością opada w kierunku jamy, w której ścianach umieszczono kilka uchwytów dla rąk. Wszystkie są wytarte. Ściany wewnątrz dołu pokrywa wilgoć.

Na pochyłej ścianie dołu znajduje się co prawda kilka wytartych uchwytów, ale ponieważ jest ona mokra, postacie chcące tamtędy wejść lub zejść muszą wykonać test *Wspinaczki* (ST 15). Na dnie dołu znajduje się mały otwór, przez który odpływa woda.

Stworzenia: Pod balkonem wśród drewnianych szczątków urządził sobie siedzibę troll, trzymający tu na smyczach dwa rdzewiacze w skórzanych obrozach.

➔ **Troll:** pw 63; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Rdzewiacze (2):** pw 27 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Jeżeli grupa wysła najpierw na dół dobrze opancerzonego i uzbrojonego wojownika, troll wypuści rdzewiacze, by zajęły się zbroją i bronią tej postaci. Sam zaatakuje tuż po tym, jak metalowy pancerz śmiałka zostanie zniszczony. Jeśli na dół zjedzie inny bohater, troll wyskoczy, by go zaatakować, próbując przy tym wciągnąć go pod schody, gdzie będzie mógł spokojnie rozedrzeć go na maleńkie kawałki.

Potwór wykorzysta każdą sposobność, by za pomocą byczej szarży zepchnąć postacie do dołu, więc je tam, po czym skupi swoje ataki na tych bohaterach, którzy wciąż będą na głównym poziomie. Jeżeli wszyscy bo-

haterowie znajdują się w jamie, troll sięgnie do niej, aby zaatakować ofiary pazurami.

Skarb: Troll wciągnął pod schody pozostałości umeblowania z tego pomieszczenia. Bohaterowie mogą tam znaleźć wspaniale zdobiony, wykonany z ciemnodrzewu stół bankietowy z kunsztownie rzeźbionymi w kształt gargulca nogami oraz dwoma dającymi się odczepić blatami. Jedynie ocalałe krzesło znajduje się na jednym z końców legowiska. Wszystko to cuchnie trollem, ale zostało wykonane z pasującego do siebie ciemnodrzewu i ozdobione skomplikowanym wzorem. Cały zestaw jest wart 1500 sz.

Dziwni towarzysze

Mistrzowie Podziemi często korzystają z *Księgi Potworów* w ten sam sposób, w jaki używają słowników. Otwierają ją, by sprawdzić statystyki oddziały orków lub sfory gorgon – podobnie jak ty wykorzystałbyś słownik, chcąc ustalić pisownię wyrazów „wieprzowina” czy „petryfikacja”. Jednakże tak jak słownik nie nauczy cię składać słów w codzienną mowę, tak i *Księga Potworów* nie podpowie ci, jaka kombinacja istot dobrze współgra ze sobą w konkretnym spotkaniu. Pamiętając o tym, nie ograniczaj swojej „składni” do pojedynczych stworów. Połączenie ich może otworzyć bardziej interesujące możliwości.

Spotkanie „Troll i jego zwierzątka”, w którym występują troll pustelnik i jego oswojone rdzewiacze, pokazuje tylko jedną z wielu możliwych kombinacji, jakie można stworzyć. Szczególnie dobrym wyborem są istoty ze zdolnościami, które dopełniają się nawzajem, np. wampiry i koszmary w „Mrocznych łowach” (spotkaniu o PS 13, opisanym w dalszej części tej książki). Łącząc różne typy istot, nie musisz przestrzegać żadnych zasad, dopóki znajdziesz prawdopodobne wyjaśnienie swojego wyboru.

Na ogół silniejsze istoty pomiatają słabszymi lub je kontrolują. Ta sytuacja jednak może ulec zmianie, jeżeli słabszy stwór będzie zdecydowanie sprytniejszy – np. przebiegły imp rozkazujący niewykształconemu gigantowi wzgórzowemu. Bardzo potężne istoty zazwyczaj nie sprzymierzają się z innymi stworzeniami, ale mogą wykorzystywać je jako sługi, zwierzątka czy niewolników. Z drugiej jednak strony potężne potwory zazwyczaj mają dostatecznie duże zasoby, by samodzielnie poradzić sobie ze zdobyciem tego, czego chcą, czy też po prostu, by przeżyć.

Każde ze stworzeń pracujących w grupie powinno mieć własną motywację. Ich cele mogą być podobne, ale jeśli potrzeby jednej z istot nie są zaspokajane, współpraca zwykle nie trwa zbyt długo. Na przykład, drider i gigant wzgórzowy mogą tymczasowo się sprzymierzyć, by przegonić mieszkańców małej wioski, którą nieświadomie zbudowano nad systemem jaskiń. W tym przypadku drider zdobywa nowe leże, gigant zaś dostaje cenne skarby oraz wioskowe stado bydła. Ta para może już nigdy więcej nie współpracować ze sobą lub też, gdy skończą się krowy, zmówić się ponownie i napaść na małą krasnoludzką wioskę górniczą położoną kilka kilometrów dalej – co niewątpliwie może prowadzić do kolejnego nietypowego spotkania z postaciami graczy.

„MAGIKOWY SKLEPP CHUKA” (PS 8)

Dla śmiałków dobrze zaopatrzonego magicznego sklepu jest niczym Święty Graal. Nieustannie poszukują oni oaz, w których mogą zamienić posiadane przez siebie ciężkie i nieporęczne sztuki złota na... no cóż, Świętego Graala. Po rozegraniu tego scenariusza nadal będą szukać.

Spotkanie powinno mieć miejsce w komnacie podziemi i to najlepiej w miejscu, które nie jest nieustannym polem bitwy. „Magikowy Sklepp Chuka” to wędrujący kram, do którego ciekawscy i naiwni klienci napływają, by nabyć przedmioty o cudownej i z pewnością przesadzonej mocy. Kram ciągle się przemieszcza, gdyż Chuk niezbyt chętnie patrzy na powracających klientów – zazwyczaj przyprowadzają bowiem ze sobą przedstawicieli lokalnego wymiaru sprawiedliwości. Jako złodziej i oszust, Chuk pracuje tylko dla siebie. W dziwny sposób „Magikowy Sklepp Chuka” można uznać za naturalną część mocno nienaturalnej ekologii podziemi.

Nietoperzyca, chowaniec Chuka, Bardzo Ostry Kiel, zwisa w korytarzu prowadzącym do sklepika. Gdy dostrzeże nadchodzących potencjalnych klientów (lub ofiary), wleci do środka (by ją spostrzec, należy wykonać test *Zauważania* o ST 22, +1 na każde 3 metry odległości).

Szyld nad otwartymi drzwiami głosi „MAGIKOWY SKLEPP CHUKA”. Za drzwiami ciągnie się labirynt kontuarów i stołów z towarami, pełnych eliksirów, różdżek i innych dóbr zamkniętych pod szkłem. Za ladą krząta się włochaty niedźwieżuk. Nosi fartuch czarodzieja, na którym namalowano niezgrabne gwiazdy i księżycze wyglądające na dzieło małego dziecka.

Stworzenia: Ubrany w fartuch niedźwieżuk stoi w punkcie oznaczonym na mapie literą C – to Chukt'uktuk, przez niemal wszystkich nazywany „Chuk”. Otaczają go stoły i kontuary. Niektórzy nadgorliwi śmiałkowie mogą go zaatakować od razu; w tym przypadku zajrzyj do znajdującego się dalej paragrafu „Taktyka”. Wszystkich innych niedźwieżuk przywita w sklepie. Jeżeli wcześniej zostanie ostrzeżony, przywita BG życzliwym, dudniącym głosem.

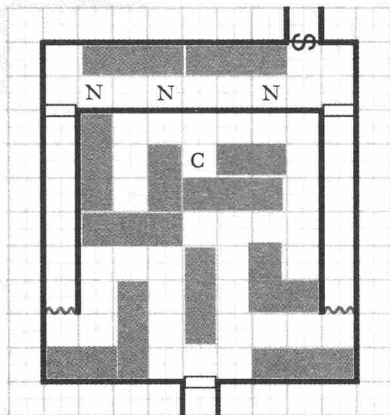
– Witajcie w „Magikowym Sklepie Chuka”. Mamy tu oceany eliksirów, stopy różdżek, sterty zwójów, góry lasek oraz fabryki relikwiarzy! Jeśli coś jest magiczne, a wy jeszcze tego nie macie, z pewnością znajdziecie to u Chuka!


To oświadczenie – choć obiecujące – mija się nieco z prawdą (patrz „Skarb”, dalej).

Trzej pomocnicy Chuka – niedźwieżuki Miażdżyc, Obedrzc i Gotowic – czekają na zapleczu w punktach oznaczonych literą N. Pomagają z tyłu sklepu w miażdżeniu, obdzieraniu ze skóry i gotowaniu składników eliksirów. Potrafią też skutecznie pozbywać się zwłok.



Magikowy Sklepp Chucka



Skala
w metrach  1,5
0,75

➔ **Chukt'yuktuk:** mężczyzna niedźwieżuk Czar5; SW 7; średni humanoid; KW 3k8+3 plus 5k4+5; pw 37; Inic +1; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 16); Atak +5 lub +4 wręcz (1k8+2, morgensztern lub 1k6+2, oszczep); SC widzenie w ciemnościach 18 m, korzyści z chowańca; Char CZ; MRO Wytrw +3, Ref +5, Wola +5; S 15, Zr 12, Bd 13, Int 11, Rzt 10, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Alchemia +4, Ciche poruszanie +6, Nasłuchiwanie +5, Rzemiosło (kowlstwo) +4, Wspinaczka +2, Zauważanie +5; Czujność, Unieruchomienie czaru, Warzenie eliksirów, Zapisanie woju.

Korzyści z chowańca: Zapewnia właścicielowi atut Czujność (gdy znajduje się w odległości do 1,5 metra), wspólne czary z właścicielem, więź empatyczna z właścicielem.

Wyposażenie: 3 zwoje magicznego pocisku, zwoj wtajemniczeń alarmu, zwoj wtajemniczeń rozumienia języków, zwoj wtajemniczeń powiększenia, zwoj wtajemniczeń identyfikacji, zwoj skakania, zwoj wtajemniczeń magicznej broni, zwoj pomniejszenia; klucz do zamkniętej kasetki.

Przygotowane czary czarodzieja (4/3/2/1): 0 – czytanie magii, naprawa, wykrycie magii (2); 1 – magiczny pocisk (3); 2 – unieruchomiony magiczny pocisk (2); 3 – unieruchomiony magiczny pocisk. (Chuk przygotowuje magiczne pociski w komórkach na czary z wyższych poziomów, gdyż jego wartość Intelaktu nie jest dość wysoka, by mógł rzucać zaklęcia z wyższych poziomów).

Księga czarów: 0 – wszystkie; 1 – alarm, identyfikacja, magiczna aura Nystula, magiczna broń, magiczny pocisk, niewykrywalna aura Nystula, pomniejszenie, powiększenie, rozumienie języków, skok, wstrzymanie portalu.

➔ **Miażdżyc, Obedrżyc i Gotowic:** mężczyźni niedźwieżuki; pw 18, 16, 14; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Bardzo Ostry Kiel:** samica nietoperza, chowaniec; SW –; drobna magiczna bestia; KW 8; pw 18; Inic +2; Szyb 1,5 m, latanie 12 m (dobra); KP 19 (dotyk 16, nieprzygotowany 17); Atak –; SC ślepowidzenie, poprawione uchylenie, może przenosić ataki dotykowe, może rozmawiać z właścicielem; MRO Wytrw +2, Ref +6, Wola +7; S 1, Zr 15, Bd 10, Int 8, Rzt 10, Cha 4.

Taktyka: Znajdujący się w podziemiach sklep ze złym właścicielem i mnóstwem magicznych przedmiotów jest kuszącym celem dla śmiałków. Chcąc uniknąć właśnie takich sytuacji, Chuk często się przenosi. Kiedy zjawiają się wrogo nastawieni klienci, niedźwieżuk już ma gotowy plan. Jego trzej asystenci uciekają z zaplecza korytarzami i przez zasłony, a on zbiera wszelkie działające przedmioty i rzuca magiczny pocisk za magicznym pociskiem. Lady zapewniają mu 3/4 osłony. Stara się uciec z magicznymi przedmiotami oraz współnikami, w tej właśnie kolejności. Jeżeli wszystko inne zawiedzie, życie ratują mu znajdujące się na zapleczu sekretne drzwi.

Bohaterowie mogą również spotkać się z Chukiem w innych okolicznościach, choćby stając się nieświadomymi dostawcami towarów do jego „Magikowego Sklepu”. W tej sytuacji Chuk i jego asystenci będą śledzić BG, chcąc się przekonać, czy postacie mają dość magiczny przedmiotów, by warto było ich zaatakować, ale nie na tyle, by mogli odeprzeć napastników. Jeśli niedźwieżuki uznają, że mają przewagę, zastawiają sprytną zasadzkę, najprawdopodobniej wykorzystując kilka magicznych pocisków.

Skarb: Chukt'yuktuk ma na sprzedaż kilka przedmiotów zdobytych w trakcie dość burzliwych podróży, ale zazwyczaj oferuje to, co potrafi sam wytworzyć: zwoje i eliksiry. Te pierwsze trzyma przy sobie. Wszystkie pozostałe zamyka w kasetce (Otwieranie zamków, ST 25 – Chuk ma do niej klucz).

Mag-niedźwieżuk ma na sprzedaż 1k3–1 sztuki następujących eliksirów: *charyzmy, powiększenia, intelektu, skakania, pomniejszenia oraz roztropności*. Warzy mikstury, uzupełniając je o dodatek – grzyb, który zwiększa ostrość umysłu, dając premię alchemiczną +2 do rzutów obronnych na Wolę, ale pod warunkiem, że pijący jest niedźwieżukiem. Dla każdej innej istoty jest to trucizna (Wytrw o ST 17, 1 S/1k6+1 S), chociaż powodująca normalny, magiczny efekt.

Większość magicznej broni, różdżek i innych przedmiotów jest tu tylko na pokaz – innymi słowy, są to falsyfikaty. Co tydzień Chuk rzuca magiczną aurę Nystula na starannie wybrane przedmioty, które jakoby mają być w przyszłości naprawione, lub też mogą ciskać magiczne pociski (ma bzika na tym punkcie). Niedźwieżuk może w dowolnym momencie wystawić na sprzedaż 1k4+1 prawdziwe przedmioty, które albo są słabymi magicznymi przedmiotami z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI, albo pochodzą z zamieszczonej dalej tabeli. Chuk zazwyczaj chce się ich szybko pozbyć. To łupy zdobyte na drużynach poszukiwaczy przygód, które podróżowały w pobliżu. Sprzeda on każdy z tych przedmiotów za 1k12+5 × 5% ceny z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

10	Przedmiot
1	skórznia +1
2	duża stalowa tarcza +1
3	nunchaku +1
4	sztylet +1
5	piersiść skakania
6	laska zmiany rozmiarów (1k4+1 ładunków)
7	różdżka wykrycia sekretnych drzwi (2k8 ładunków)
8	wieczna pochodnia
9	proszek zacierania śladów
10	okulary widzenia szczegółów

Stworzenie miejsca oszukańczej sprzedaży

Czasami twoim zadaniem – zadaniem Mistrza Podziemi – bywa nakłonienie graczy do wiary w jedno, podczas gdy prawda okazuje się całkiem inna. Wspomniane dalej pomysły i sprawdzone techniki sprzedaży są zazwyczaj nielegalne we współczesnym społeczeństwie, ale możesz je wykorzystać w różnych spotkaniach. Są użyteczne nie tylko w takich sytuacjach jak opisane wcześniej spotkanie, ale również w kontaktach z podstępnyymi BN oraz w sytuacjach, które nie są takie, jak się pozornie wydają. Niedźwizek Chuk wykorzystuje takie triki, jeśli tylko uzna, że zwiększy dzięki nim zyski.

Stary numer z przynętą i zamiana: W tej sztuczce sprzedawca oferuje na sprzedaż jakiś przedmiot, ale kiedy klienci zażądają jego wydania, usłyszą, że jest on nieosiągalny – mogą natomiast dostać inny. To gra na żądzy zakupu klienta, który jest gotów kupić wszystko, nawet jeżeli nie jest to pierwotnie wybrany przedmiot. Jeżeli powie się postaciom, że mogą nabyć jakąś rzecz, nawet gdy ostatecznie dostaną coś innego, będą zadowolone. Z drugiej strony może się zdarzyć, że poczują się oszukane, zwłaszcza jeśli uznają, że zastępcze dobra mają mniejszą wartość. Mimo to MP używający przynęty i zamiany ma prawo opisać otrzymaną nagrodę w najlepszym możliwym świetle. Na przykład, jeżeli postacie wierzą, że polują na licza, podczas gdy w rzeczywistości pokonają przebrany za licza szkielet, niech mieszkańcy pobliskiego miasta powitają ich jako zabójców owego nieumarłego – nawet jeżeli prawdziwy przeciwnik uciekł, by knuć i planować zemstę.

Ukryty koszt: Sprzedawca oferujący coś za nic, może również dobrze oferować nic za coś. Przedmiot, który może wydawać się darmowy, często jest albo bezwartościowy, albo ma też jakiś ukryty koszt (zazwyczaj dość wysoki). To gra na ludzkim instynkcie pchającym do brania czegoś, co oferuje się za darmo. Ci, którzy padają ofiarą tego podstępny, często pytają najpierw „Gdzie jest haczyk?”. Dla sprzedawcy to okazja nie do pogardzenia, ponieważ gdy ofiara uwierzy, że odkryła już wszystkie ukryte koszty, wówczas prawie zawsze będzie gotowa zawrzeć umowę. Na przykład, postać nigdy nie zostawi magicznego przedmiotu, jeżeli znajdzie go leżącego bez opieki na środku korytarza. W rzeczywistości może być to jednak urządzenie przeznaczone do śledzenia poczynąń bohaterów, przekłety przed-

miot lub też śmiertelna pułapka. Najważniejszy pozostaje jednak fakt, że nie trzeba za niego płacić.

Puste obietnice: Tam, gdzie nie obowiązują moralność i prawo, ustna obietnica jest warta tyle, co nic. Sprzedawca, który zachwala przedmiot, musi się martwić jedynie o to, by miał on właściwości, które można potwierdzić przed jego nabyciem. Po zawarciu transakcji ekwipunek może się popsuć, wymagać jakiegoś źródła mocy albo nawet nie działać zgodnie z obietnicami. Na przykład, ktoś sprzedający rzekomy *amulet odegnania nieumarłych* nie musi się raczej martwić tym, że potencjalni nabywcy sprowadzą takie istoty, by przetestować jego moc. Musi przejmować się jedynie czarami *identyfikacji* oraz tym, by dało się wykryć magię odpychania, powinien więc podjąć środki ostrożności wystarczające do pomyślnego przejścia takiego testu.

Niegwarantowana gwarancja: Gdy przedmiot nie działa jak powinien, wówczas klient chciałby mieć możliwość oddania go. Chciałby uzyskać zwrot pieniędzy lub zamienić go na inny. Nieuczciwy sprzedawca wie, że gwarancja nie ma znaczenia, jeśli klient nie zdoła znów z nim porozmawiać. Jeżeli zmieni miejsce pobytu i trudno go będzie znaleźć, cała transakcja skończy się z chwilą sprzedaży. Jeśli klient nie może wrócić do kupca (na przykład rzekome urządzenie do teleportacji nie przeniesie go z powrotem po tysiąckilometrowej podróży), transakcja również jest jednorazowa. Na takim założeniu opiera się zasada *caueat emptor*, która oznacza, że bez możliwości do wyegzekwowania gwarancji całe ryzyko ponosi kupujący.

Sprzedaż promocyjna: Ta technika jest legalna, niemniej jednak często nadużywana. Sprzedaż promocyjna polega na pozbywaniu się przedmiotu ze stratą, by zachęcić do dalszych zakupów, które przyniosą handlarzowi zysk. Jeśli kupujący założy, że przyszłe zakupy są dokonywane na takich samych warunkach, jak w przypadku promocji, wówczas cała transakcja jest odrobinę obłudna. Miłośnicy bilardu czy pokera widzieli to wielokrotnie: mistrz przegrywa pierwszą rozgrywkę, by wciągnąć w sidła nieumarłego gracza, ale gdy stawki zaczynają rosnąć, ujawnia swoje prawdziwe możliwości. Jeżeli grupa w podziemiach z łatwością pokona grupę orków, łatwo da się zaskoczyć, gdy w podobnie wyglądającej bandzie istot znajdzie się kilku 5-poziomowych barbarzyńców.

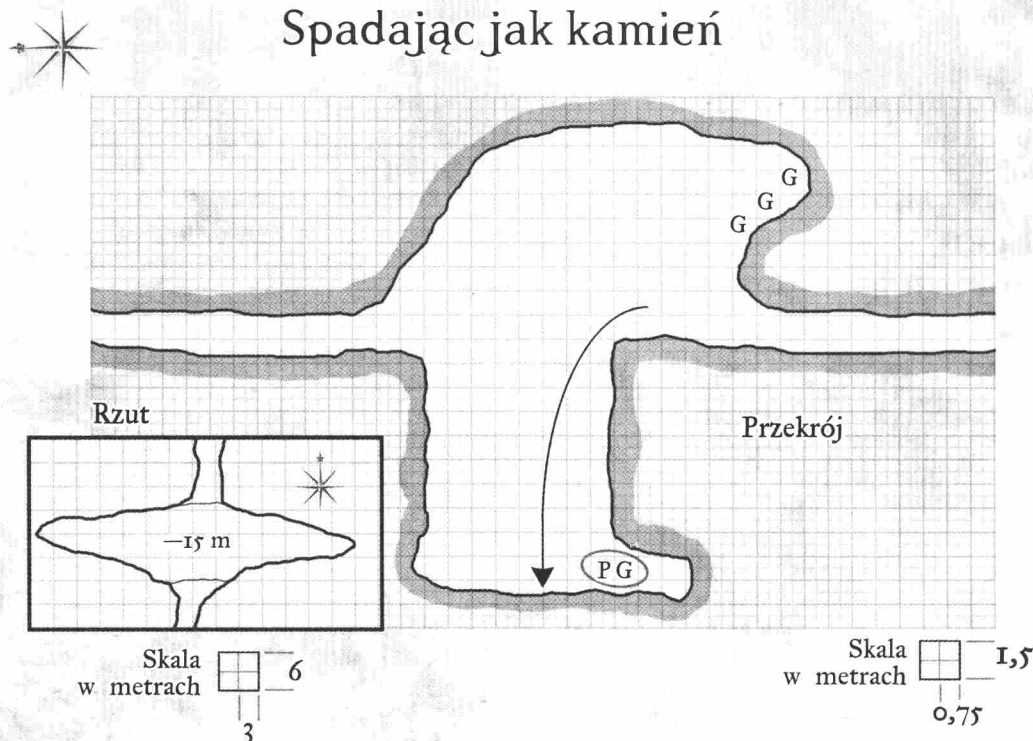
SPADA JĄC JAK KAMIEŃ (PS 8)

Ten scenariusz ujawnia symbiozę łączącą dwa odmienne typy potworów. Bardzo pomocne okażą się tu czary *lot*, *usunięcie paraliżu* oraz *swoboda ruchu*.

Jaskinię przed wami dzieli na pół szeroka rozpadlina. W ścianie po drugiej stronie widzicie korytarz.

Stworzenia: W punktach oznaczonych na mapie literą G siedzą trzy gargulce. Czekały bez ruchu, zlewając się z ociosanymi kamiennymi ścianami jaskini. Dostrzeżenie ich wymaga testu *Zauważania* (ST 27, +1 na każde 3 metry odległości).

Spadając jak kamień



W punkcie oznaczonym literami PG czeka głodny pełzacz gnilny. Tylko postać znajdująca się na skraju rozpadliny albo nad szczeliną ma szansę go dostrzec (Zauważanie, ST 10, +1 na każde 3 metry odległości) i to tylko wówczas, gdy posiada dość światła lub widzi w specjalny sposób na niemal 18 metrów. Ze względu na występ skalny stanowiący brzeg rozpadliny (jak pokazano to na mapie), pełzacz ma 1/2 osłony.

➔ **Gargulce:** pw 40, 39, 38; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Pełzacz gnilny:** pw 24; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Gdy tylko jakaś postać podejdzie do brzegu rozpadliny albo kiedy gargulce zauważą śmiałków, potwory ruszają do szarży. Wolą atakować względnie małych, słabych lub kiepsko uzbrojonych bohaterów. Gargulce użyją byczej szarży przeciwko postaci, która nie wykazuje zdolności do lataania. To prowokuje okazyjny atak przeciwko wrogowi (KP 14 w czasie szarży), ale nieprzygotowane osoby nie mogą wykonywać okazyjnych ataków, chyba że mają atut Zmysł walki.

Następnie gargulec i ofiara wykonują sporny test Siły. Stwór otrzymuje przy tym premię +2 z szarży. Jeżeli potwór wygra, przesunie bohatera możliwie jak najdalej (1,5 metra, + 30 centymetrów za każdy punkt, o który wynik testu stworzenia przekracza rezultat postaci). Jeśli uda mu się zepchnąć śmiałka do rozpadliny, bohater spadnie po łuku i wyląduje mniej więcej 3 metry od pełzacza gnilnego (patrz mapa). Ten upadek spowoduje 5k6 obrażeń.

Gargulce starają się doprowadzić do zwania z latającymi lub lewitującymi postaciami, a następnie je przyspi-

lić. To również prowokuje okazyjny atak (chyba że bohater jest nieprzygotowany). Jeśli potworowi uda się przyspielić postać, użyje pozostałych naturalnych ataków, by zadać rany. Jeżeli pozbawi bohatera przytomności, zrzuci go do rozpadliny.

Jeśli postać wyląduje w pobliżu pełzacza gnilnego, ten wyjdzie z ukrycia i zaatakuje ją paraliżującymi mackami (jedną w rundzie zaskoczenia, a później wszystkimi ośmioma, zgodnie z normalną kolejnością inicjatywy). Jeżeli uda mu się sparaliżować ofiarę, poświęci następną akcję całorundową, by gryźć, wykonać coup de grace. To automatycznie powoduje obrażenia krytyczne (2k4+2) oraz zmusza bohatera do wykonania rzutu obronnego na Wytorność (ST 10 + zadane obrażenia) – nieudany oznacza natychmiastową śmierć. Pełzacz wykona tę akcję tylko, jeśli w pobliżu nie będzie żadnej przytomnej i niesparaliżowanej postaci, która mogłaby mu zagrozić.

Jeżeli gargulce pokonają wszystkich przeciwników, zleca na dół, by zabrać pełzaczowi nieprzytomne, sparaliżowane lub martwe postacie, co oczywiście wcale mu się nie spodoba, więc zaatakuje gargulce, jeśli zrobią się zbyt zachłanne.

Skarb: Niszę pełzacza gnilnego wypełnia mieszanka skarbów pochodzących od poprzednich ofiar, włączając w to mistrzowską pełną zbroję płytową rozmiaru średniego, krasnoludzki *urgrosh* +1, berło wykrycia *minerałów i metali* (10 ładunków), dwa akwamaryny warte 500 sz każdy oraz 650 sz.

Zmiana trudności spotkania

PS 6: Zmniejsz liczbę gargulców do jednego. Ten scenariusz może się zmienić w dwa spotkania o PS 4, ponieważ jeżeli jednemu gargulcowi nie uda się bycza szarża, obie istoty napotyka się osobno. Zmniejsz głębokość rozpadliny do 9 metrów (3k6 punktów obrażeń).

PS 7: Zmniejsz liczbę gargulców do dwóch, a głębokość rozpadliny do 12 metrów (4k6 punktów obrażeń).

PS 9: Dodaj drugiego pęłacza gnilnego. To może doprowadzić do śmierci postaci, która wpadnie do rozpadliny i nie będzie miała szans szybko jej opuścić.

PS 10: Zwiększ głębokość rozpadliny do 24 metrów (8k6 punktów obrażeń) oraz zastąp wszystkie potwory ich rozwiniętymi odpowiednikami o podwójnej liczbie KW. Duże gargulce otrzymują wtedy premię z rozmiaru +4 do byczych szarż.

➔ **Pęłacz gnilny, rozwinięty:** SW 6; wielkie wynaturzenie; KW 6k8+24; pw 51; Inic +1; Szyb 9 m, wspinanie 4,5 m; KP 18 (dotyk 9, nieprzygotowany 17); Atak +9 wręcz (paraliż [ST 17, 2k6 minut], 8 macek) oraz +3 wręcz (1k6+3, ugryzienie); Front/Zasięg 3 m na 6 m/3 m; SA paraliż; SC widzenie w ciemnościach 18 m, węch; Char N; MRO Wytrw +6, Ref +3, Wola +7; S 22, Zr 13, Bd 18, Int 1, Rzt 15, Cha 6.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +8, Wspinaczka +16, Zauważanie +8; Czujność, Zogniskowanie broni (macka).

➔ **Gargulce, rozwinięte (3):** SW 6; duża magiczna bestia; KW 8k10+48; pw 92, 90, 88; Inic +1; Szyb 13,5 m, latanie 22,5 m; KP 16 (dotyk 10, nieprzygotowany 15); Atak +12 wręcz (1k6+4, 2 pazury) oraz +10 wręcz (1k8+2, ugryzienie) oraz +10 wręcz (1k8+2, bodzenie); SC widzenie w ciemnościach 18 m, zastygnięcie w bezruchu, widzenie w słabym świetle; Char CZ; MRO Wytrw +12, Ref +7, Wola +2; S 19, Zr 12, Bd 22, Int 6, Rzt 11, Cha 7.

Umiejętności i atuty: Nasłuchiwanie +4, Ukrywanie +10 (+18 na tle obrobionego kamienia), Zauważanie +4; Wielokrotny atak, Zogniskowanie broni (ugryzienie, pazury, bodzenie), Zogniskowanie umiejętności (Ukrywanie).

KRYJÓWKA DŻANNY (PS 8)

Podziemia dowolnej fortecy mogą kryć wiele niebezpieczeństw czyhających na nieostrożnych śmiałków. W tym spotkaniu pojawia się grupa dżanny (najsłabszych z dżinny), która dopomogła w budowie fortecy, a w zamian otrzymała własną komnatę. Jej spokój – według zapewnień jednego z budowniczych – miał nigdy nie zostać zakłócony. Na nieszczęście, ludzie, którzy zawarli tę umowę, zatrzymali jej treść dla siebie. Teraz, gdy wszyscy budowniczowie nie żyją, nikt się nie pokwapił, by powiadomić o tym fakcie bohaterów.

Zewnętrzne drzwi

Korytarz prowadzący do kryjówki dżanny kończy się nietypowymi drzwiami.

Na końcu tego przejścia znajdują się wypolerowane, dębowe drzwi. Kamienie wokół nich są szorstkie, mają kolor piasku i wyraźnie różnią się od skał, z których zbudowano korytarz. Ich kolor podkreślają drzwi o odcieniu ciemnej zieleni. Całości dopełniają piękne mosiężne wykończenia. Na drzwiach nie widać żadnej gałki czy klamki, ale na samym ich środku, na wysokości piersi, wisi piękna, mosiężna kołatka. Kunsztownie wykonana, przedstawia stylizowany sejmitar spoczywający na rozwiniętym mosiężnym zwoju.

Na zwoju znajduje się linijka tekstu, napisana w języku powietrznym. Każda postać, która umie czytać w tej mowie, może przetłumaczyć zdanie jako: „Nie przeszkadzać”. *Bezpieczna kołatka* (patrz dalej) chroni te drzwi za pomocą *tajemnego zamka* (5. poziom rzucającego czary). Użycie kołatki powoduje głośną, ostrą wibrację, która odbija się po korytarzach oraz na 1 minutę zawiesza działanie *tajemnego zamka*.

Gdy któraś z postaci w końcu użyje kołatki, przeczytaj następujący tekst.

Ciężkie dębowe drzwi otwierają się majestatycznie, ukazując ośmiokątne pomieszczenie o ciemnoniebieskich ścianach i suficie znajdującym się na wysokości 6 metrów. Nad mosiężnym piedestałem wisi zdobiony żyrandol oświetlający światłem setek świec ściany i mosiężne zdobienia komnaty. Piedestał ma 120 centymetrów wysokości, na nim zaś stoi mosiężna, rzeźbiona kunsztownie misa zawierająca około czterech litrów czystej wody.

W trzech kamiennych ścianach znajdują się trzy kamienne łukowe portale wypełnione wirującą mgłą, jakby oczekując na odważnych wędrowców. Portale wykonano z kamienia o piaszczystym kolorze, podobnego do tego użytego w zewnętrznych drzwiach, który chociaż został biegle wmurowany, nadal ma chropowatą powierzchnię.

Każdy nie-dżinni wchodzący do jednego z mglistych portali wychodzi z któregoś z pozostałych dwóch (wybrane losowo). Patrz dalej „Rozwój wydarzeń”, aby zapoznać się z metodą, której postaci mogą użyć, by wejść do komnat za portalami.

Stworzenia: W jedną rundę po użyciu *bezpiecznej kołatki* albo w 1k4 rundy po tym, jak BG wejdą do pomieszczenia, pojawiają się cztery dżanny, by bronić swego domu. Gdy to nastąpi, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Z wirującej mgły wypływa złote światło, krzyżując się na błękitnych ścianach. Z jednego z łuków wychodzi opalona kobieta o stalowych oczach, z pozostałych dwóch dwaj mężczyźni o długich, czarnych włosach. Cała trójka nosi błyszczące żółte turbany owinięte wokół spiczasto zakończonych stalowych hełmów oraz narzucone na kolczugi płaszcze wykonane z grubej tkaniny, na której wyhaftowano różnokolorowe geometryczne wzory. Wszyscy uzbrojeni są w kunsztownie zdobione sejmitary.

Gdy trzy postacie ustawiają się przed odpowiednimi lukami, ze środkowego portalu wychodzi druga kobieta. Nie nosi hełmu, a włosy ma związane kolorowymi nićmi oraz jedwabiem.

➤ **Dżanny (4):** pw 46 (Renha), 35 (Gideon), 32 (Enha), 37 (Loucas), patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Ostatni dżanny, który wszedł do pomieszczenia, to Renha – przywódczyni. Będzie rozmawiać z postaciami, ale jedynie w powietrznym.

– Naruszyliście nasze sanktuarium, nasze miejsce odpoczynku. Odejdźcie stąd natychmiast albo was zniszczymy.

Druga kobieta to Enha, a dwaj mężczyźni to Loucas oraz Gideon. Dżanny są istotami bardzo terytorialnymi (zaczynają z nastawieniem wrogim), toteż bohaterowie niewiele mogą zrobić, by rozładować sytuację. Jeżeli natychmiast nie opuszczą pomieszczenia, dżanny zaatakują.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli któraś z postaci napije się świeżej wody z misy, przeczytaj następujący tekst.

Wirujące mgły stają się coraz cieńsze niczym pajęczyna nad ogniem. Za lukowymi przejściami dostrzegacie pomieszczenia o wymiarach 3 metry na 3 metry. W środkowym pomieszczeniu stoi bardzo duży, wypolerowany dębowy kufer. Ma duże mosiężne zawiasy oraz okucia zdobione wyrzeźbionymi wzorami. Widać też mosiężną zasuwę, ale nie ma nawet śladu zamka. Pozostałe dwa pomieszczenia są puste.

Pułapka: Jeżeli postać wejdzie do pustego pomieszczenia, nic się nie stanie. Jeśli natomiast jakiś nie-dżinni znajdzie się w pomieszczeniu z kufrem, skrzynia natychmiast teleportuje się do jednej z dwóch pozostałych komnat (wybranego losowo). W pozostałych dwóch pokojach (z wyjątkiem tego, do którego przeniósł się kufer), wybuchnie ogień. Ten proces powtarza się za każdym razem, gdy ktoś próbuje wejść do pomieszczenia z kufrem.

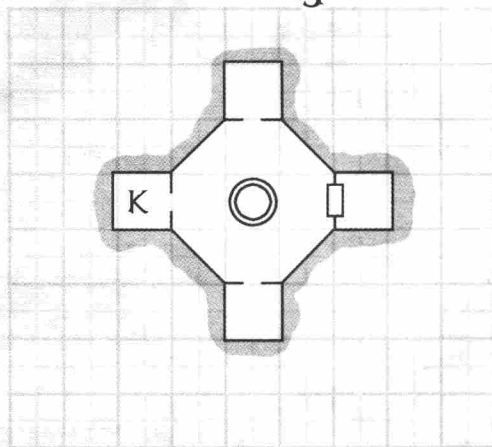
Aby rozwiązać zagadkę dżanny, postać musi stać w pomieszczeniu, do którego przeniesie się kufer. To oznacza, że ktoś dobrowolnie musi wejść do pomieszczenia ze skrzynią lub też śmiałkowie muszą w jakiś sposób przenieść ją przez barierę. Jeżeli ktokolwiek znajdzie się w pomieszczeniu, do którego trafi kufer, zanim to nastąpi, będzie mógł otworzyć niezamkniętą na zamek skrzynię bez dalszych przeszkód. Jednak każdy, kto wejdzie do pomieszczenia później, uruchomi ponownie pułapkę.

Próba usunięcia skrzyni z pomieszczenia zawsze kończy się w ten sam sposób. Gdy tylko kufer dotknie bariery luku, przeniesie się do pustego pomieszczenia, zaś pozostałe dwa obszary wypełnią się ogniem.

➤ **Ognista Pułapka:** SW 5; rozprysk ognia o promieniu 1,5 metra (6k6 obrażeń od ognia); udany rzut obronny na Refleks (ST 14) pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 30).



Kryjówka dżanny



Skala w metrach 1,5
0,75

Skarb: Z drzwi można usunąć bezpieczną kołatkę (patrz dalej).

Każdy dżanny ma przy sobie sakiewkę zawierającą 100 sz. Enha, Loucas i Gideon noszą srebrne kolczyki (razem osiem, każdy wart 25 sz), Renha zaś złotą opaskę na ramię z wyrytymi runami, wartą 500 sz.

Kufer zawiera 800 sz, 3100 ss, małą skórzaną sakiewkę oraz niewielką, niezamkniętą na zamek mosiężną szkatułkę. W sakiewce znajduje się 10 kawałków lapis lazuli (wartych 50 sz każdy) oraz diament wart 500 sz. W szkatułce mieści się kilka pałeczek fosforu, kryształowy pryzmat, 100 gramów soli zasadowych oraz mosiężny klucz, który pasuje do dobrego zamka tejże szkatułki.

Udany test Przeszukiwania (ST 18) pozwoli znaleźć kawałek pergaminu, przylegający płasko do dołu wieka. W rzeczywistości jest to zwój wtajemniczeń, zawierający czary *identyfikacja*, *kołatka* oraz *tajemny zamek*.

Bezpečna kołatka: Kiedy tylko przyczepi się tę kołatkę do drewnianych drzwi, zostaną one zabezpieczone *tajemnym zamkiem*. Uderzenie kołatką w drzwi wyzwala efekt czaru na minutę i wysyła mentalny alarm (jak czar *alarm*) do każdej dostrojonej do przedmiotu istoty (do pięciu istot, które muszą być wybrane podczas instalacji kołatki).

Poziom rzucającego czary: 5; **wymagania:** Stworzenie cudownej rzeczy, *alarm*, *kołatka*, *tajemny zamek*; **cena rynkowa:** 2000 sz.

Zmiana trudności spotkania

PS 6: Zmniejsz liczbę džanny do 2.

PS 10: Zwiększ liczbę džanny do 8.

STRZEGĄC UMARŁYCH (PS 8)

Tę skomplikowaną pułapkę pokonają tylko ostrożni bohaterowie, którzy potrafią rozpoznawać wzory. Lekkomyślnym postaciom grożą obrażenia, choroby, wysączenie energii i inne nieszczęścia.

Pułapkę mogła założyć Eufraia, nekromantka ze scenariusza „Ogromni umarli” (spotkanie o PS 19, opisane w dalszej części tej książki). Jeśli chcesz użyć obu tych spotkań jako elementów kampanii, musisz dostosować PS jednego z nich (albo nawet obu).

BG powinni wejść do tego pomieszczenia przez dowolne z drzwi. Mozaikę z obu stron otaczają solidne mury.

Niemal każdy metr ścian, podłogi i sufitu tego pomieszczenia pokrywa groteskowa mozaika przedstawiająca olbrzymie twarze nieumarłych. Ghoule wyglądają, jakby chciały skoczyć do walki, wampiry obnażają śmiertelne kły. Po drugiej stronie pomieszczenia znajduje się wyjście.

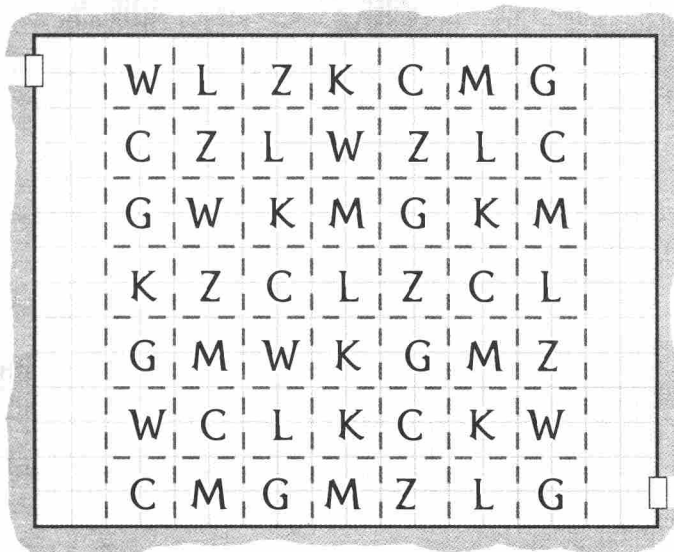
Obrazy nieumarłych pokrywają każdą powierzchnię, z wyjątkiem szerokich na 3 metry pasów podłogi wzdłuż wschodniej i zachodniej ściany. Ozdobiony mozaiką ob-

szar podłogi o wymiarach 21 metrów na 21 metrów zabezpieczają magiczne pułapki. Wykrycie magii wyjawia, że każdy kwadrat o wymiarach 3 metry na 3 metry promieniuje aurą magii odpychania. W przypadku *glifów* aura jest słaba, zaś w przypadku *większych glifów* nieznaczną.

Pułapka: Każdy wizerunek na zabezpieczonym pułapkami obszarze podłogi pokrywa *glif strzeżenia*, który naśladuje specjalną formę ataku przedstawionego potwora. Na mozaice znajduje się 49 *glifów strzeżenia* oraz *większych glifów strzeżenia* ustawionych tak, że zaczynają działać, gdy humanoid (inny niż twórca) wkroczy na dany obszar o wymiarach 3 metry na 3 metry. *Glif uruchamia* również każda nie-eteryczna istota, która wejdzie na taki teren (idąc, lecąc lub lewitując). *Zmylenie kierunku*, *niewykrywalność* oraz *polimorfowanie* mogą oszukać glif, ale czary *niewidzialności* nie.

Jeśli *glif* został wcześniej uruchomiony, można wejść na dany obszar bez obaw, choć znajdujący się pod nim obraz nie zniknął. *Glify strzeżenia* trudno jest znaleźć i unieszkodliwić. Łotrzyk może w tym celu użyć umiejętności Przeszukiwanie oraz Unieszkodliwianie mechanizmów. Ponieważ wiele czarów odpychania (*glifów*) było aktywnych w odległości do 3 metrów od siebie przez 24 godziny lub dłużej, ze względu na ledwo widoczne fluktuacje energii ST znalezienia ich za pomocą umiejętności Przeszukiwanie zmniejsza się o 4.

↗ **Glif strzeżenia (szkielet):** SW 1/2; zadawanie drobnych ran (1 punkt obrażeń); udany rzut obronny na Wolę (ST 14)



W=Wampir G=Ghoul
L=Licz C=Cień
Z=Zombie M=Mumia
K=Szkielet

Skala w metrach 1,5
0,75

Strzegąc
umarłych

neguje; Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

↗ **Glif strzeżenia (zombie):** SW 1; *zadawanie lekkich ran* (1k8+5); udany rzut obronny na Wolę (ST 14) redukuje obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

↗ **Glif strzeżenia (cień):** SW 3; *promień osłabienia* (kara z usprawienia 1k6+1 do S na 7 minut); udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) neguje; Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

↗ **Glif strzeżenia (ghoul):** SW 3; *wstrzymanie osoby* (11 minut); udany rzut obronny na Wolę (ST 14) neguje; Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

↗ **Glif strzeżenia (mumia):** SW 4; *zakażenie* (gorączka brudu, 1k3 Zr i 1k3 Bd); udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 14) neguje; Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28).

↗ **Większy Glif strzeżenia (wampir):** SW 5; *wyczerpanie* (1k4 negatywne poziomy na 11 godzin); bez prawa do rzutu obronnego; Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31).

↗ **Większy Glif strzeżenia (licz):** SW 6; *ogniste uderzenie* o środku na uruchamiającej postaci (11k6, połowa od ognia); udany rzut obronny na Refleks (ST 19) pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31).

Rozwiązanie: Najbezpieczniejsza ścieżka prowadząca przez to pomieszczenie zaczyna się na *glifie* ze szkieletem po zachodniej stronie pomieszczenia lub na *glifie* z zombie po wschodniej stronie. Stąd nieprzerwana droga prowadzi przez najmniej kłopotliwe szkielety i zombie.

Nieumarli wyglądają dość podobnie, więc każdy BG musi dokonać własnej interpretacji tego, co przedstawiają płytki mozaiki. Udany test Wiedzy (tajemnej) o ST 15 pozwoli postaci poznać nazwy wszystkich przedstawionych na mozaice nieumarłych. *Czytanie magii* pozwoli bohaterowi rozpoznać *glif strzeżenia*, jeżeli wykona udany test Czarostwa (ST 13). Identyfikacja *glifu* nie uruchamia go i pozwala BG poznać jego podstawową naturę (wersję, typ powodowanych obrażeń oraz związany z nim czar).

Skarb: Każdy z siedmiu obszarów z liczem przedstawia istotę o dwojgu świecących oczu. W sześciu z nich oczy są w rzeczywistości dwoma wartymi 100 sz czerwonymi spinelami. W siódmym wizerunku (tym znajdującym się na samym środku) jedno oko jest czerwonym spinelem, a drugie kamieniem *Ioun* – ciemnoszkarłatnym tetraedrem. Na te skarby nie działa *ogniste uderzenie glifu* licza. Tylko udany test Przeszukiwania (ST 20) pozwala znaleźć dowolne dwa klejnoty, ale jeśli BG wie, że oczy licza są szlachetnymi kamieniami, nie musi już wykonywać tego testu dla pozostałych wizerunków.

Dostosowanie PD: *Glify* otrzymały niezależne SW, zatem powinieneś przyznać PD za każdy, z którym bohaterowie sobie poradzili (czy to unieszkodliwiając go, czy też cierpiąc od jego efektu). Jeżeli postacie opracują sposób pokonania mozaiki bez uruchamiania *glifów*, przyznaj im tyle PD, ile należy się za pokonanie spotkania o SW 8.

Zmiana trudności spotkania

Podniesienie PS tego spotkania najłatwiej osiągnąć, umieszczając w pomieszczeniu jednego lub więcej potworów. Niech jakies stworzenie zagoni bohaterów do tej komnaty lub też zaatakuje postacie, gdy tylko tu wejdą. Śmiałkowie zagnani na mozaikę muszą walczyć na bardzo ciężkim polu bitwy. Pozbawieni swobody poruszania się, będą podatni na ataki dystansowe i czary, powinni też mieć problem ze zmniejszeniem dystansu do przeciwników. Z drugiej strony, istoty stojące na obszarach otoczonych przez aktywne *glify* nie otrzymają zbyt wielu ciosów wręcz, zwłaszcza kłopotliwych ukradkowych ataków.

Tematycznie rzecz ujmując, najlepszymi potworami tutaj będą nieumarli – wampiry czy nawet licze. Nawet słabi nieumarli – choćby spektry – mogą stać się w tym miejscu niebezpiecznymi przeciwnikami dla wysokopoziomowych BG. Oczywiście, nieumarli są podatni na odegnanie, więc możesz również rozważyć użycie przybyszów, żywiołaków czy też innych nie-humanoidów. Humanoidy uruchamiają *glify*, więc unikaj stosowania ich w tym pomieszczeniu, chyba że do prowadzenia ataków z dystansu.

PS 10: Dodaj spektrum i przykładowego wampira z *Księgi Potworów*.

PS 14: Dodaj dwie spektry i przykładowego licza z *Księgi Potworów*.

Zwiększenie PS poprzez podniesienie śmiertelności samych pułapek nie jest najbardziej efektywną metodą zmiany tego spotkania. Przede wszystkim dlatego, że tej samej metody, jakiej BG użyją do pokonania spotkania o PS 8, mogą również użyć w spotkaniu o wyższym PS. Oznacza to, że otrzymaliby po prostu więcej PD za tę samą pracę.

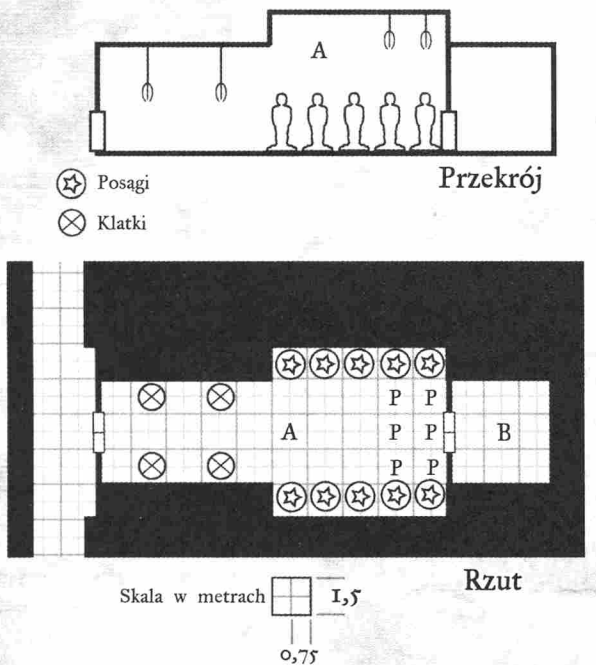
ŚWIATŁO W CIEMNOŚCIACH (PS 9)

Ta skomplikowana mechaniczna pułapka jest leżem istot, które potrafią ją dobrze wykorzystać. Grupy, które lubią główkować, mogą potraktować pułapkę jak łamigłówkę i skutecznie sobie z nią poradzić. Bardzo ostrożne drużyny mogą po prostu złapać skarb i uciec, starając się uniknąć walki.

Przed wami znajdują się wielkie dwuskrzydłowe drzwi z brązu o wysokości około 4,5 metra i szerokości niemal 3 metrów. Stary metal ma niebiesko-zielony połysk. Płaskorzeźba na powierzchni drzwi przedstawia ponurą scenę – ludzi pożeranych przez smoki, gigantów, demony, monstrualne węże i inne przerażające potwory. Na płycie na środku każdego skrzydła widnieje kilka inskrypcji. Drzwi są lekko uchylone.

Na płytkach znajdują się słowa „Nie wchodzić”, napisane w językach: wspólnym, elfim, krasnoludzkim, niebiańskim i piekielnym. Test Wiedzy (religia) lub wiedzy bardów (ST 15) pozwoli stwierdzić, iż drzwi pokazują sceny kary lub sądu nad zmarłymi z wielu czasów i miejsc. Uda-

Światło w ciemnościach



ny test Przeszukiwania (ST 10) zdradzi, że były niegdyś zagrylowane, ale dawno temu ktoś usunął zamek.

A. Przedśionek

Kiedy postacie otworzą drzwi lub zajrzą do środka, przeczytaj następujący tekst.

Widzicie długą, ciemną komnatę o wysokim, łukowym stropie. Na gładkim, gipsowym murze widać gdzieś fragmenty murarki. Powietrze wydaje się stęchłe i cuchnie zgniłym mięsem. Pod prawą i lewą ścianą w szerszej części komnaty stoją rzędy marmurowych posągów.

W miejscu, gdzie sięgające na wysokość trzech lub czterech ludzi łukowe sklepienie zaczyna się zwężać, komnatę przecina kratownica z grubych, drewnianych belek. Z tych dźwigarów na cienkich łańcuchach zwisają cztery zardzewiałe, żelazne klatki. Przypominają one przysadziste, brzydkie jajka z rzeźbionymi prętami zamiast skorupy. Z każdej z klatek zwisa szkielet rąk i nóg. Na podłodze pod nimi leżą rozrzucone kości.

W pewnej odległości od was komnata nieco się rozszerza. Widzicie tam sześć podobnych klatek w podwójnym rzędzie po trzy, wiszące nad parą uchylonych drzwi z brązu. Klatki są oświetlone od tyłu, prawdopodobnie przez parę pochodni lub latarni umieszczonych gdzieś na ich poziomie. Dzięki światłu możecie dostrzec, że kilka z klatek zawiera nietknięte ciała. Być może zadziałała wasza wyobraźnia, ale moglibyście przysiąc, że jedno z ciał właśnie się poruszyło.

Ta komnata to wejście do kompleksu grobowca. Znajduje się tu skomplikowana pułapka, stworzona po to, by zniechęcić rabusiów. Ponieważ kilkakrotnie zawiodła, cały obszar został splądrowany i zniszczony. Jednakże pułapka wciąż działa, zaś cały ten teren jest przynętą na ciekawskich (lub chciwych) badaczy podziemi. Swoje leże założyły tu dwa błędne ogniki (patrz „Stworzenia”), które zaatakują każdego, kto spróbuje unieszkodliwić pułapkę lub uwolnić jej ofiary.

Łukowe sklepienie pomieszczenia ma wysokość od 12 metrów na środku do 6 metrów przy murowanych, pokrytych tynkiem ścianach (Wspinaczka, ST 20). Sieć belek ciągnących się u góry podtrzymuje strop i skrywa mechanizm strzegącej tej komnaty pułapki.

Pułapka: Dostrzeżone przez BG klatki są częścią skomplikowanej pułapki, która nie tylko chwyta intruzów próbujących dostać się do obszaru B, ale również stanowi ostrzeżenie dla przyszłych nieproszonych gości. Uruchamiają ją postacie przechodzące nad kwadratami oznaczonymi na mapie literą P lub symbolem klatki (dotyczy to nawet latających bohaterów). Gdy zostanie uruchomiona, z wysokości 6 metrów opadną ważące pół tony żelazne kleszcze („klatka”). Ich uderzenie zadaje 8k6 punktów obrażeń. Jeżeli ofiara ma rozmiar duży lub mniejszy, kleszcze zacisną się na niej. Potem cofną się, wracając na wysokość 6 metrów. Mogą podnieść do 750 kilogramów.

Chcąc uniknąć schwywania w pułapkę, postać może spróbować wykonać rzut obronny na Refleks (ST 20). Jeżeli jej się powiedzie, otrzyma jedynie połowę obrażeń (BG ze zdolnością uchylenie po wykonaniu udanego rzutu obronnego unikają schwywania i nie otrzymują żadnych obrażeń). Jeżeli rzut obronny się nie powiedzie, postać znajdzie się w pułapce, unieruchomiona i całkowicie bezbronna. Jeżeli w pułapkę wpadną stworzenia o rozmiarach filigranowym lub drobnym, wówczas mogą przedostać się między prętami klatki. Wielkie lub większe istoty zostaną po prostu schwytane w kleszcze.

Schwytane w pułapkę stworzenia mogą próbować wyslizgnąć się na wolność (Wyzwalanie się, ST 30) albo otworzyć klatkę Siłą (ST 30). Jednakże każda postać, która ucieknie z klatki, musi wykonać udany test Wspinaczki (ST 25) albo spadnie na znajdującą się 6 metrów niżej podłogę (i prawdopodobnie ponownie uruchomi pułapkę). Jeśli bohaterowi uda się wydostać z kleszczy, może poczekać na ratunek. Zamiast tego może przejść, huśtając się na rękach, z dźwigara na dźwigar, aż dotrze

Jak radzić sobie z pułapką z klatkami

Bohaterowie graczy mogą na wiele sposobów rozwiązać zagadkę z pułapką.

- Na każdym z obszarów oznaczonych na mapie literą P” znajduje się płytka, która jest bardzo czuła na ciśnienie powietrza. Udany test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 30) unieruchamia jedną z płytek.
- Latający lub wspinający się BG może wejść na szczyt podpór, by dostać się do mechanizmu pułapki. Jeden test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 30) unieruchamia całą pułapkę.
- Postacie mogą Siłą (ST 30) otworzyć klatkę lub spowodować jej otwarcie po wykonaniu udanego testu Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 30). W obu wypadkach bohater musi być w stanie sięgnąć do klatki, co prawdopodobnie oznacza wspinanie się, lewitację lub lot do niej.
- Postać może zaatakować samą klatkę (szczegóły znajdziesz dalej).
- Śmiałkowie mogą wpełznąć lub wciągnąć posąg z obszaru A na płytkę, by wypełnić wszystkie klatki. Każdy posąg wykonany jest z około 162 decymetrów sześciennych marmuru i waży około 550 kilogramów, włączając w to dość solidny i gładki piedestał. Czar ożywienie przedmiotu może spowodować, że jeden z posągów sam przejdzie po płytce.

do ściany, a następnie zejść po niej na dół. Zarówno huśtanie się, jak i zejście wymaga testu Wspinaczki (ST 25).

Pułapka składa się z 10 kleszczy. Sześć z nich zawsze znajduje się w pobliżu wyjścia do obszaru B. Pozostałe cztery wiszą niedaleko głównego wejścia. Wszystkie kleszcze są częścią jednego mechanizmu, który porusza je wzdłuż znajdującego się u góry toru. Cały mechanizm jest czuły na zmianę ciężaru. Po dwóch godzinach bez uruchomienia jakichkolwiek kleszczy te, które są zajęte, automatycznie przeniosą się na zachód, gdzie ich więźniowie mogą służyć za ostrzeżenie dla przyszłych intruzów. Jeżeli wszystkie klatki będą zapełnione, wówczas te znajdujące się w pobliżu wschodniego wejścia wypuszczą więźniów i przesuną się na zachód, aby chwycić kolejnych nieproszonych gości. Ich miejsce zajmą inne pełne kleszcze.

➤ **Pułapka z klatkami:** SW 7; test ataku niepotrzebny; 8k6 punktów obrażeń i uwięzienie; udany rzut obronny na Refleks (ST 20) neguje uwięzienie; Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

❖ **Klatka:** 5 cm grubości; trwałość 10; pw 60; KP 4; ST zniszczenia 30.

Stworzenia: Osiedliła się tu para błędnych ogników, którą przyciągnęły liczne istoty wpadające w pułapkę. Uwięzione stworzenia umierały zazwyczaj powolną śmiercią z głodu i pragnienia, chyba że udawało im się wcześniej uciec. Błędne ogniki zerowały właśnie na słabnącej sile życiowej ofiar.

Obecnie w jednej z klatek uwięziony jest ocalały z ostatniego najścia niedoszłych rabusiów grobów mężczyzna. Nazywa się Amil. Jest jednym z dwóch łotrzyków, którzy znaleźli starą mapę prowadzącą do tego miejsca i postanowili je zbadać, co doprowadziło do ich uwięzienia w pułapce. Jego towarzysz zmarł i stał się pożywieniem dla błędnych ogników. Amil ma obecnie -2 punkty wytrzymałości – jest na skraju śmierci. Światła, które BG widzieli, gdy wchodzili do tej komnaty, to blask ogników niecierpliwie czekających na śmierć łotrzyka.

➤ **Błędne ogniki (2):** pw 41, 37; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Amil:** człowiek mężczyzna Ltr4; SW 4; średni humanoid; KW 4k6+4; pw 21 (obecnie -2); Inicjatywa +7; Szybkość 9 m; KP 16 (dotyk 13, nieprzygotowany 16); Atak +7 wręcz (1k6+1/18-20, mistrzowski rapier) lub +7 dystansowy (1k6+1/×3, mistrzowski potężny refleksyjny łuk krótki [premia z Siły

+1]); SA ukradkowy atak +2k6; SC uchylanie, pułapki, nieświadomy unik (premia ze Zręczności do KP); Char CD; MRO Wytrw +3, Ref +8, Wola +2; S 12, Zr 16, Bd 13, Int 14, Rzt 10, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +10, Nasłuchiwanie +7, Otwieranie zamków +10, Przeszukiwanie +9, Równowaga +5, Skakanie +6, Stosowanie magicznych urządzeń +6, Szacowanie +9, Ukrywanie +10, Unieszkodliwianie mechanizmów +9, Upadanie +10, Wspinaczka +5, Zauważanie +7; Finezja w broni (rapier), Poprawiona inicjatywa, Uniki.

Wyposażenie: 19 sz, mistrzowska ćwiekowana skóra, mistrzowski rapier, mistrzowski potężny refleksyjny łuk krótki (premia z Siły +1), 20 strzał, mistrzowskie narzędzia złodziejskie, płaszcz odporności +1, 4 eliksiry leczenia lekkich ran.

Taktyka: Błędne ogniki nie mają zamiaru pozwolić

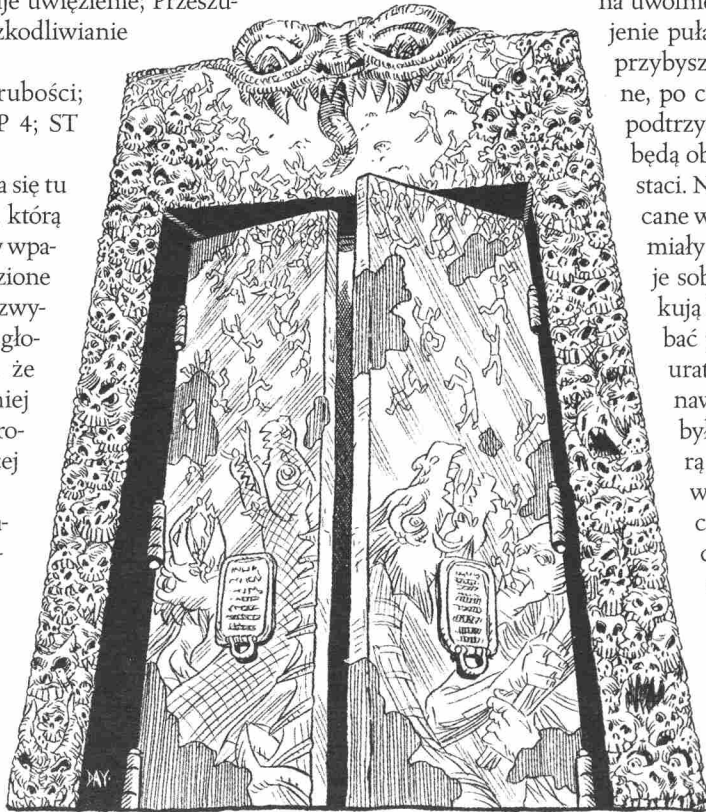
na uwolnienie Amila czy też rozbicie pułapki. Kiedy tylko zauważą przybyszów, staną się niewidzialne, po czym polecą nad dźwigary podtrzymujące komnatę i stamtąd będą obserwować poczynania postaci. Nie interesują ich porzucane wokół skarby, więc nie będą miały nic przeciwko temu, by BG je sobie zabrali. Jednakże zaatakują każdego, kto zacznie grzebać przy pułapce lub spróbuje uratować wciąż żyjącą ofiarę, nawet jeśli jest nią nowo przybyły bohater. Ogniki wybiorą sobie przeciwnika, ustawią się nad jego głową, po czym zaatakują. To zakończy działanie ich niewidzialności.

Jeżeli BG zignorują pułapkę i skoncentrują się na błędnych ognikach, istoty te skupią ataki na postaci, której udało się je zranić.

Amil jest nieprzytomny, nie może więc

pomóc ani sobie, ani śmiałkom, chociaż czasami rzuca się i jęczy. Jeśli zostanie uratowany, z wdzięczności odda BG swoje pieniądze i eliksiry (sam użyłby eliksirów wcześniej, ale nie był w stanie ich dosięgnąć).

Skarb: Stos kości zawiera pięć sakiewek, w których jest łącznie 280 sz, trzy warte 10 sz opalizujące agaty, pięć wartych 50 sz kamieni księżycowych oraz dwa warte 100 sz ametysty. Znajduje się tu również futerał na zwój zawierający jeden czar (*labirynt*, 16. poziom rzucającego czary) oraz złota zapinka do płaszcza wysadzana diamentami (warta 1100 sz). Oprócz tego przy ciele towarzysza Amila leży taki sam ekwipunek, jaki ma łotrzyk.



B. Zrujnowana kaplica pogrzebowa

W tym obszarze znajduje się zrujnowany ołtarz oraz wiele niegdyś zapieczętowanych nisz, które kiedyś mieściły trumny. Zarówno alkowy jak i trumny zostały otwarte siłą. Nie ma tu nic cennego.

Chowańce jako zwiadowcy

Chowańce często są doskonałymi zwiadowcami, zwłaszcza jeżeli potrafią latać. Mogą przemykać przed grupą, szybko się rozejrzeć i przekazać natychmiast to, co widzą – poprzez empatyczną więź z panem. Są prawdziwym skarbem dla drużyny pragnącej ustalić, co znajduje się z przodu. Mogą jednak stanowić prawdziwe utrapienie dla MP, który musi przekazywać informacje, zwłaszcza jeśli chowańiec zniszczy dobrze zaplanowaną pułapkę. Na szczęście Mistrz Podziemi potrafi sprawić, by chowańce nie psuły wszystkich niespodzianek.

Przede wszystkim pamiętaj, że większość istot, które chowańiec napotka podczas zwiadu, jest na tyle wroga lub złośliwa, że chętnie go zaatakują. Na przykład mefity w spotkaniu „Woda i ogień” będą ścigać i niepokoić każdego samotnego chowańca, którego zauważą. Mogą go gonić dla samej uciechy, schwytać i przywiązać mu do ogona stary but, rzucić w niego *magicznym pociskiem* lub nawet spalić go żywcem w sadzawce lawy. Opcja, którą wybierzesz, powinna zależeć od tego, jak często i jak intensywnie graće wykorzystują swoje chowańce.

Mniej kapryśne istoty mogą zareagować bardziej subtelnie. Na przykład, błędne ogniki w spotkaniu „Światło w ciemności” będą po prostu udawać, że nie dostrzegają myszkującego chowańca. Gdy tylko wyjdzie, staną się niewidzialne i zaczekają w zasadzce na drużynę. W takiej sytuacji informacje przekazane przez chowańca będą stosunkowo niedokładne – zauważył światła, ale nie dostrzegł żadnych żywych istot.

Na szczęście większość chowańców ma właściwy instynkt samozachowawczy i dużą dozę zdrowego rozsądku (nawet jeżeli nie mają jej ich panowie). Bez potwierdzenia ze strony właściciela zwierzak będzie niechętnie poruszał się po otwartej przestrzeni. Zamiast tego może szukać miejsc do ukrycia się, zatrzymywać w celu badania okolicy węchem i nasłuchiwać niebezpieczeństw, zanim wejdzie do komnaty lub skręci za róg. Te środki ostrożności spowalniają jego ruch, zmniejszając jakość informacji, które może przekazywać panu.

Kiedy chowańiec znajduje jakąś istotę, prawdopodobnie zamiast udawać bohatera, ostrożnie się wycofa – zanim zostanie dostrzeżony. Oczywiście właściciel może rozkazać mu podjąć odrobinę ryzyka, ale prędzej czy później jego szczęście się wyczerpie. Właścicielowi pozostanie jedynie „nagroda” w postaci martwego chowańca i towarzyszącej temu utraty punktów doświadczenia.

Zmiana trudności spotkania

Możesz odrobinę zmienić to wyzwanie, wpływając na liczbę błędnych ogników.

PS 7: Jeden błędny ognik.

PS 10: Trzy błędne ogniki.

PROBLEM AVAARDA (PS 9)

Wiele lat pobytu w komnacie pozbawionej wyjścia sprawiło, że nekromanta Avaard kompletnie oszalał. Chociaż droga ucieczki jest zwodniczo blisko, dla niego pozostaje niedostępna. Co gorsza, kiedy jego grupa badała podziemia, czarodziej lekkomyślnie stracił komponenty materialne do czarów. Wciąż ma księgę zaklęć, środki do życia oraz różdżkę własnej roboty, ale doskwiera mu poważne ograniczenie – nie wszystkie czary jest w stanie rzucać. W czasie zamknięcia zamordował trzech towarzyszy, których szkielety przez te wszystkie lata pozostały zamknięte wraz z nim. Czasami mówi do nich, ale odpowiedzi, które słyszy, istnieją tylko w jego głowie.

Ten scenariusz najlepiej wykorzystać jako losowe spotkanie osadzone w większym kompleksie podziemi. MP potrzebuje do niego tylko prostego korytarza (pokazanego na mapie jako obszar I). Zanim je poprowadzi, powinien zapoznać się z całym scenariuszem, jako że jednocześnie mają tu miejsce dwa oddzielne wydarzenia. Jeżeli postacie nie są dość bystre, wypadki kilku pierwszych rund mogą im namieszać w głowach.

1. Ruchomy korytarz

Postaciom przemierzającym korytarz typowych podziemi sześć ruchomych ścian (oznaczonych na mapie A-F) grozi uwięzieniem lub nawet zmiażdżeniem.

Kiedy jakaś postać dotrze na środek znajdującej się w korytarzu pułapki, przeczytaj następujący tekst.

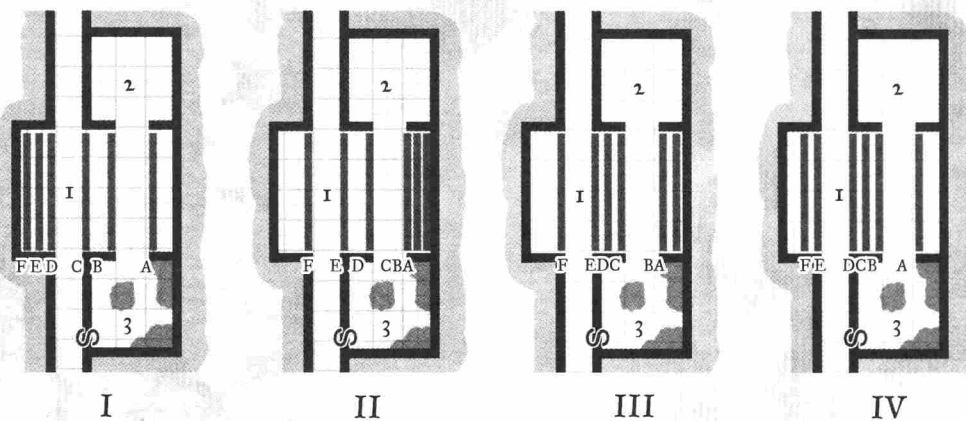
Zwykle dźwięki poruszania się po podziemiach nagle zagłusza zgrzytanie przesuwanego się kamienia. Z gwałtownym szarpnięciem fragment korytarza zaczyna przesuwać się w bok.

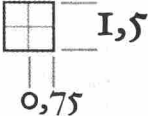
Pułapka: Długi na 12 metrów fragment korytarza przesuwa się do sąsiedniej części podziemi. Jego „ściany” (C i D) stają się ścianami przejścia łączącego pomieszczenia 2 i 3, jak pokazano to na diagramie II. Każda postać w odległości do 1,5 metra od dowolnego końca przesuwanego się korytarza może z niego wyskoczyć (lub wskoczyć do przesuwanego się fragmentu), wykonując udany rzut obronny na Refleks (ST 20). Przesunięcie zajmuje rundę, po której osoby przebywające w przesuwanym się przejściu znajdą się w długim na 18 metrów korytarzu, z komnatą na każdym końcu. Ci, którzy pozostali na zewnątrz, będą przebywać w korytarzu (utworzonym przez ściany E i F, wcześniej umieszczone w niszy w murze po lewej stronie), do czasu aż pułapka się nie przeładuje.

↗ **Ruchome przejście:** SW 0; bez obrażeń; udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

Graczom, których postacie nie zdołały uciec z ruchomego korytarza, przeczytaj następujący tekst.

Problem Aavaarda



Skala w metrach  1,5
0,75

Przez chwilę przód i tył tego korytarza stanowią kamienne ściany, ruch trwa jednak dalej. W końcu krańce ponownie otwierają się na krótkie przejścia. Za wami znajduje się ciemna komnata, podczas gdy z przodu dochodzi światło. W korytarzu odbija się echem szalony rechot.

Wkrótce do śmiechu dołącza dźwięk szurających stóp. Z oświetlonego pomieszczenia wychodzi mężczyzna, nieogolony, wychudły i ubrany w znoszone szaty. Jego głos jest szorstki i niepewny, jakby ściany były jego jedynym towarzyszem przez wiele, wiele lat.

– Patrzcie, moje zwierzątka – krzyczy. – Dobrze się dziś najecie! – Potem wybucha maniackim śmiechem, a w tym czasie stado olbrzymich szczurów przeemyka koło jego nóg i szarżuje w waszą stronę.

Stworzenia: Przed BG stoi szalony nekromanta Aavaard i jego stadko sześciu rozwiniętych złowieszczych szczurów o 3 KW (prowadzonych przez szczurzego chowańca Aavaarda, Wąsacza).

Aavaard: człowiek mężczyzna Nek7; SW 7; średni humanoid; KW 7k4+14; pw 33; Inic +0; Szyb 9 m; KP 10 (dotyk 10, nieprzygotowany 10); Atak +2 wręcz (1k4–1, sztylet) lub +3 dystansowy (1k4–1, sztylet); SC korzyści z chowańca; Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +2, Wola +6; S 8, Zr 10, Bd 14, Int 16, Rzt 13, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Alchemia +13, Czarostwo +13, Język obcy (wspólny, krasnoludzki, elfi), Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +3, Rzemiosło (ciesielstwo) +13, Wiedza (tajemna) +13, Zauważanie +3; Czujność, Przenikanie czaru, Rzucanie w walce, Stworzenie różdżki, Walka na ślepo, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (nekromancja).

Korzyści z chowańca: Zapewnia właścicielowi atut Czujność (gdy znajduje się w odległości do 1,5 metra), wspólne czary z właścicielem, więź empatyczna z właścicielem.

Wyposażenie: Znoszone wełniane ubranie, różdżka strachu (28 ładunków; 4. poziom rzucającego czary), 2 sztylety, księga czarów (patrz dalej), oraz trzy puste skórzane sakiewki.

Przygotowane czary (5/6/5/4/2; bazowy ST 13 + poziom czaru lub 15 + poziom czaru dla zaklęć ze szkoły nekromancji): 0 – kuglarstwo, oszłomienie, przeszkodzenie nieumarłemu*, raca, widmowy odgłos; 1 – powodowanie strachu*, promień osłabienia, magiczny pocisk (2), tarcza, zbroja maga; 2 – widmowa dłoń*, wystraszenie (4); 3 – rozproszenie magii, wampiryczny dotyk* (3); 4 – wyczerpanie*, zakażenie*. Aavaard nie ma komponentów do czarów, więc nie może rzucać żadnych zaklęć wymagających komponentu materialnego (z wyjątkiem tych wymagających wełny, które może wziąć ze swojej koszuli lub pościeli).

* Te czary należą do szkoły nekromancji, która jest specjalnością tej postaci. Szkoła zabroniona – wieszczęnie.

Księga czarów: 0 – wszystkie; 1 – *magiczny pocisk, oziębły dotyk, powodowanie strachu, promień osłabienia, tarcza, zbroja maga*; 2 – *dotyk ghoula, ochrona przed strzałami, widmowa dłoń, wystraszenie*; 3 – *rozproszenie magii, spowolniony rozkład, spowolnienie, wampiryczny dotyk*; 4 – *wyczerpanie, zakażenie*.

➤ **Wąsacz:** samiec szczura, chowaniec; SW –; mała magiczna bestia; KW 7; pw 16; Inicjacja +2; Szyb 4,5 m, wspinaczka 4,5 metra; KP 18; Atak +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); Front/Zasięg 75 cm na 75 cm/0 m; SC węch, poprawione uchylanie, może przenosić czary dotykowe, może rozmawiać z właścicielem, może rozmawiać ze szczurami; Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +4, Wola +6; S 2, Zr 15, Bd 10, Int 9, Rzt 12, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +10, Równowaga +10, Ukrywanie +18, Wspinaczka +12; Finezja w broń (ugryzienie).

➤ **Złowieszcze szczury, rozwinięte (6):** pw 16 każdy; jak w Księdze Potworów, z wyjątkiem SW 1; KW 3k8+3; Atak +6 wręcz (1k4, ugryzienie); MRO Wytrw +4, Ref +6, Wola +4;

Taktyka: Kiedy Avaard usłyszy, że pułapka się uaktywnia, rzuci *widmową dłoń* (przez którą może rzucać *wampiryczny dotyk* i *zakażenie*, najchętniej atakując rzucających zaklęcia). Rozpocznie walkę od użycia *różdżki strachu*. Każdy, komu nie powiedzie się rzut obronny na Wolę (ST 17), prawdopodobnie ucieknie i wpadnie wprost na zielony szlam bytujący w pomieszczeniu po drugiej stronie korytarza.

Złowieszcze szczury starają się otoczyć rzucających zaklęcia. Wąsacz kieruje nimi tak, by rozproszyć owe postacie i uniemożliwić im czarowanie. Sam czeka na sposobność, chcąc ukraść takiemu bohaterowi sakiewkę z paska, licząc na to, że jest to sakiewka na komponenty.

Pułapka: Dwie rundy po tym, jak korytarz się przesuwa, pułapka zaczyna się przeładowywać. Najpierw mur C przesuwa się w poprzek korytarza (jak pokazano na diagramie III). Każda postać schwyta między mury C i D zostaje zmiądzona, co powoduje 6k6 punktów obrażeń, chociaż postać w odległości do 1,5 metra od dowolnego z końców może uskoczyć, jak opisaliśmy wcześniej.

W następnej rundzie mur B również porusza się w poprzek korytarza (jak pokazano na diagramie IV), a mur E zmienia położenie, przecinając oryginalny korytarz. Tak jak poprzednio, przesuwa się ściany miażdżą postacie schwyte między nimi. Każda postać, która nadal będzie znajdować się między ścianami C i D, otrzyma kolejne 6k6 punktów obrażeń.

W kolejnej rundzie pułapka kończy się przeładowywać. Mur D wraca do pierwotnego położenia, co uwalnia postacie uwięzione między ścianami C i D, ale więzi każdego bohatera, który okazał się na tyle głupi, by stać między murami D i E. Każdy, kto znajdzie się pomiędzy murami E i F, otrzyma kolejne 6k6 punktów obrażeń. Postacie między ścianami B i C zostaną uwięzione w małej przestrzeni, która powstała po tym, jak mury powróciły do pierwotnego położenia.

Ta pułapka sprawia, iż bardzo prawdopodobna staje się sytuacja uwięzienia między ścianami jednej lub większej

liczby postaci w chwili, gdy nastąpi jej przeładowanie. Jeżeli członkowie grupy na zewnątrz nie mogą wymyślić sposobu uwolnienia uwięzionych bohaterów, mogą ponownie uaktywnić pułapkę i zacząć wszystko od początku. Udany test Unieszkodliwiania mechanizmów zablokuje urządzenie uruchamiające pułapkę, ale wtedy BG będą zmuszeni do przesuwania ścian Siłą (ST 40). Postacie mogą również umknąć z pułapki za pomocą magii (*przejście w ścianie, wymiarowe drzwi, teleportacja*, wiele innych czarów), przebijając się przez ścianę i otrzymując obrażenia, by znaleźć się we właściwym miejscu, gdy pułapka się przeładuje, albo też wykorzystując sekretne drzwi znajdujące się w obszarze 3.

➤ **Pułapka z ruchomymi ścianami:** SW 6; test ataku niepotrzebny (6k6 obrażeń na rundę); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 15); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

➤ **Ociosana kamienna ściana:** 90 cm grubości; trwałość 8; pw 540; KP 3; ST przebicia 50.

2. Pokój Avaarda

Pokój Avaarda jest skromnie umeblowany, z łóżkiem zrobionym ze zrzucanych na stos ubrań. Ocalały system dostarczania wody wciąż napełnia znajdującą się w jednym z rogów sadzawkę względnie świeżą wodą. Obok stoi drewniana miska z umieszczoną w niej drewnianą łyżką. Podłogę zaścielają kawałki trzech humanoidalnych szkieleatów (dwóch orkowych i jednego ludzkiego). Wszystkie mają na sobie resztki skórzni. Ich sprzęt zrzucano na stos w rogu pomieszczenia: są to dwa sztylety, dwa wielkie topory, długi miecz i mała drewniana tarcza.

Skarb: W pomieszczeniu rozrzuconych jest 369 sz oraz 8675 ss. Drewniana łyżka to tak naprawdę łyżka *Murlynda*. Pod posłaniem Avaarda znajduje się jego księga czarów.

3. Komnata szlamu (PS 7)

Drugie pomieszczenie porasta zielony szlam. Zauważ, że osoby uciekające ze strachu muszą wejść do tej komnaty.

Ten obszar ma dziwny zielony odcień, o niemal świecącej intensywności. Ściany i sufit pokrywa lepka zielona breja, która pokrywa grubo szczeliny w ścianie. Z płam na suficie kapie woda.

Pułapka: W tym pomieszczeniu bytują trzy „kępki” zielonego szlamu, które wmięsały się między normalne porosty z mchu i nieżrącego szlamu. Dwie znajdują się na podłodze, podczas gdy trzecia (ta na środku komnaty 3) jest na suficie.

➤ **Zielony szlam:** SW 4; 1k6 Bd na rundę kontaktu; patrz „Zielony szlam” w Rozdziale 4 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Przeciwny róg komnaty obraca się, co umożliwia przejście z powrotem do głównej części lochu. Nie dość, że do znalezienia mechanizmu trzeba wykonać trudny test Przeszukiwania (ST 30), to jeszcze uległ on zniszczeniu i erozji z powodu panującej tu wilgoci. Uruchomienie mechanizmu wymaga wykonania udanego testu Siły (ST 22).

PANIE JEZIORA (PS 9)

Ta oaza w Podmroku jest domem dwóch baśniowych istot, które nie powinny się tu znaleźć. W pobliżu zielona wiedźma i lamia przygotowały pułapki na tych, którzy zbyt nie oddalą od zielonego raju. Obie łakną skarbów dobrych baśniowych istot, ale nie zdołały pokonać *przebudzonego* drzewa driady ani potężnych czaropodobnych mocy nimfy.

Postacie, które działają, zanim pomyślą, mogą odnieść w tym spotkaniu poważne obrażenia. Bardzo przydadzą im się natomiast *prawdziwe widzenie* oraz *rozproszenie magii*.

W tej dziwacznej podziemnej grocie drzewa wyrastają z gleby równie wysoko, jakby rozwijały się w pełnym słońcu powierzchni. Z sufitu emanuje naturalne światło, równie jasne jak słońca. Wydaje się wam, że w oddali poprzez drzewa dostrzegacie błysk wody.

Wokół czystego jeziora rosną drzewa i kwiaty, wszystkie oświetlone blaskiem mocnym niczym czar *światła dnia*. Cały obszar promieniuje silną magią transmutacji, choć efekt ten jest nieznanym postaciom.

A. Słodka pułapka (PS 0)

Driada i nimfa umieściły wokół jeziora kilka pułapek, wszystkie uzbrojone w tę samą broń – miód. Każdą z nich uruchamia nisko umieszczona winorośl połączona z drzewem. Jeżeli BG wpadną w którąś z tych pułapek, przeczytaj im zamieszczony dalej tekst.

Nagle słyszycie głośny brzdęk. Coś leci w powietrzu w waszą stronę.

Pułapka: Idąca z przodu postać uruchamia pułapkę, dla której należy wykonać test ataku dotykowego na dystans z premią +10 (jeżeli pułapka nie została zauważona, ofiara jest nieprzygotowana). Jeśli test się powiedzie, wówczas BG pokryje brejowaty, kleisty miód, co wiąże się z karą z okoliczności –1k4 do Zręczności – dopóki śmiełek nie zmyje lepu (akcja całorundowa).

➤ **Miodowa Pułapka:** SW 0; +10 dotykowy na dystans (kara z okoliczności –1k4 do Zręczności); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 15).

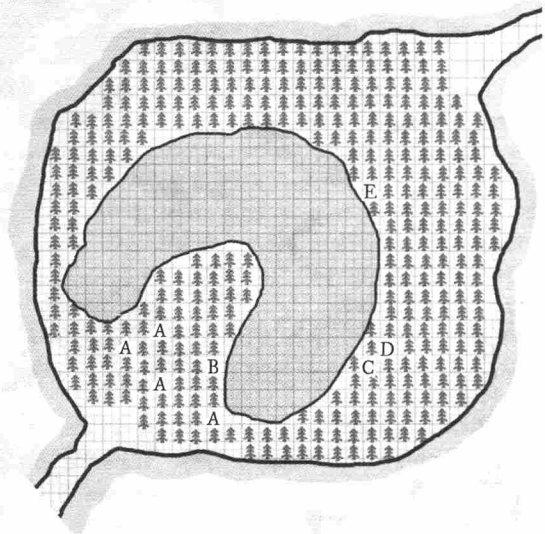
Stworzenia: Ta niewielka pułapka ostrzega driadę i nimfę, że nadchodzą intruzi. Jeśli nie zostanie ona uruchomiona, wówczas obie są nieświadome obecności BG. Jeżeli miód trafi którąś z postaci, z pobliskiego drzewa na ofiarę skoczą trzy leśne stworzenia – szopy pracze, pragnące słodkiej przekąski, nie walki. Jeżeli bohater zamachnie się na któregoś lub nawet gwałtownie się zatrząsie, zwierzaki uciekną. Jeśli któryś z szopów zostanie pochwycony bądź trafiony, najpierw ugryzie bohatera, a potem spróbuje uciec z głośnym piskiem.

➤ **Szopy pracze (3):** pw 2 każdy; patrz *Księga Potworów* (użyj statystyk łasicy).

Rozwój wydarzeń: Znajdująca się w punkcie B nimfa lub driada (bądź obie) może usłyszeć uruchamianą pułapkę (Nasłuchiwanie, ST 0, +1 na każde 3 metry odległo-



Panie jeziora



Skala w metrach



7,5

ści). Jeżeli któraś coś usłyszy, obie zdążą się przygotować, zanim bohaterowie dojdą do obszaru B.

B. Damy czystego serca (PS 8)

Jeżeli grupa nie uruchomiła żadnej z miodowych pułapek, mieszkające nad tym stawem nimfa i driada nie będą spodziewać się intruzów. Bez względu jednak na to, gdy postacie znajdą się po raz pierwszy nad brzegiem jeziora, przed oczami migną im sylwetki obu kobiet.

Spokojny staw pozwala odpocząć od widoku zieleni. Na jego brzegu, pod rzucającym cień drzewem, rozmawiają dwie osoby. Sądząc z sylwetek, są to prawdopodobnie młode kobiety.

Stworzenia: Driada, Alfesiboea, oraz nimfa, Amarantha, są zajęte rozmową. Jeżeli nie usłyszały uruchamianej pułapki, z powodu nieuwagi obie otrzymują karę –5 do testów Nasłuchiwania i Zauważania wykonywanych w celu dostrzeżenia obecności bohaterów. Kilka metrów dalej stoi majestatyczny dąb Alfesiboei, przebudzony dzięki użytkowi przez Amaranthę zwojowi objawień.

➤ **Alfesiboea, driada:** pw 8; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Amarantha, nimfa:** pw 10; patrz *Księga Potworów*.

Przygotowane czary Amaranthy (6/5/4/3/2; bazowa ST 13 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran (3), światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – błogosławiona jagoda, leczenie lekkich ran, oplatanie, zaciemniająca mgła; 2 – rozmawianie ze zwierzętami, wezwanie roju, zauroczenie osoby lub zwierzę-

cia; 3 – leczenie średnich ran, wzrost roślin; 4 – wezwanie naturalnego sojusznika IV.

➤ **Przebudzone drzewo:** wielki ożywiony przedmiot; pw 86; patrz Księga Potworów; Szyb 6 m; SA duszenie (pnąca); SC trwałość 5; Int 11, Rzt 8, Cha 12.

Taktyka: Obie kobiety boją się nieznanym. Będą starały się uciec od każdego, kogo uznają za zagrożenie. Obie użyją wymiarowych drzwi, by uciec od niebezpieczeństwa. Alfesiboea ucieknie do swojego dębu, który może się oddalić. Amarantha uda się w inne miejsce, znajdujące się gdzieś w okolicy.

Jeżeli nie będą mogły uniknąć ataków, driada użyje zauroczenia osoby przeciwko postaciom, które wyglądają na najsilniejsze, podczas gdy nimfa wykorzysta czary takie jak oplątanie, by zneutralizować niebezpieczeństwo w postaci innych BG. Jeżeli przeciwników będzie zbyt wielu, nimfa rzuci wezwanie naturalnego sojusznika IV, by przyzwać złowieszczygo wilka, ogromnego orła lub widmowy grzyb, zależnie od okoliczności.

Każdy patrzący na nimfę humanoid w promieniu 18 metrów musi wykonać udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 15), aby uniknąć permanentnej ślepoty. Jeżeli życie Amaranthy będzie poważnie zagrożone, wówczas może sprawić, by wszystkie widzące ją osoby w promieniu 9 metrów musiały wykonać rzut obronny na Wytrwałość (ST 17) – nieudany oznacza śmierć.

Na początku obie kobiety nie mogą jednak opanować ciekawości. Jeśli postacie nie zachowują się wrogo, baśniowe istoty będą im się uważnie przyglądać. Jeżeli BG nie zabili wcześniej żadnego z szopów, obie zaczną spotkanie z przyjaznym nastawieniem (patrz „Zachowania BN” w Rozdziale 5 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI). Jednak jeśli zabili jedno ze zwierząt, obie będą na początku nieprzyjazne (jeżeli bohaterowie próbują zmienić ich nastawienie, skonsultuj się z tabelą 5-4 w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI).

Interesują je przystojni mężczyźni. Obie użyją na odległość zauroczeń, by zaczarować obiekty swoich uczuć. Ubrana jedynie w chustę nimfa wie, co się dzieje, gdy ludzie patrzą się na nią, więc stara się pozostać w ukryciu. Natomiast driada będzie chowała się tak, by widziały ją jedynie te osoby, które zauroczyła i tylko na skraju ich pola widzenia, przez co będzie wabić je głębiej między drzewa.

Jeżeli nastawienie obu baśniowych istot jest przyjazne lub lepsze, wówczas obie z radością porozmawiają z postaciami. Zapytane o innych mieszkańców jaskini, powiedzą, że ich najgorszym problemem są dwie brzydkie kobiety. Nie znają takich określeń jak „lamia” czy „zielona wiedźma”, ale opiszą te stworzenia. Większość innych mieszkańców lasu to zwykłe rośliny i zwierzęta (przynajmniej dla nich, ponieważ z ich punktu widzenia zabójcze winorośle są normalne). Obie kobiety zostały porwane jako dzieci przez złego druida i wychowane pod ziemią. Tym samym, nie wiedzą nic o krainach na górze. Alfesiboea zbadała jednak całą jaskinię, a zatem podróżowała dalej niż większość żyjących na powierzchni driad.

Obie kobiety wiedzą o skarbie zakopanym przy jeziorze. Jeżeli ich nastawienie zmieni się na pomocne, doradzą bohaterom, by udali się wzdłuż brzegu jeziora, aż znajdą po-

kój. Ubarwią tę wypowiedź, chichocząc nad swoją przebiegłością.

Skarb: Driada i nimfa zgromadziły skarb w górnych gałęziach drzewa Alfesiboei. W dużym zszytym z liści worku znajdują się cztery warte 50 sz krwawniki, pierzasty talizman Quaalaa (drzewo), zwój objawień z czarami wzrost roślin i wezwanie roju oraz eliksir rozmawiania ze zwierzętami.

C. Damy nieczystego serca (PS 8)

Kiedy BG okrążą południowy kraniec stawu i zaczną ponownie iść na północ, zielona wiedźma i lamia postarają się zwabić ich w pułapkę. Kiedy się zbliżą, przeczytaj następujący tekst.

Zza placów dochodzą was kobiece krzyki oraz odgłosy metalu rąbiącego drzewo. Słyszycie cichy, ale rozpaczliwy głos:

– Bohaterowie, pomóżcie nam, proszę! To ja, Amarantha! Ktoś atakuje drzewo Alfesiboei! Proszę, chodźcie.

Stworzenia: Zielona wiedźma o imieniu Lachesis oraz lamia imieniem Jaide starają się zwabić BG w pułapkę (patrz obszar D).

➤ **Lachesis, zielona wiedźma:** pw 49, patrz Księga Potworów. Nosi puklerz osłepiania +1 (KP 23, dotyk 11, nieprzygotowana 22). Wybrana przez nią dziedzi-
na Wiedzy to natura, do której ma +5.

➤ **Jaide, lamia:** pw 60; patrz Księga Potworów. Nosi czapkę przebierania.

Taktyka: Zielona wiedźma oraz lamia, niepewne, czy zdołają powstrzymać grupę samodzielnie, chcą zwabić BG do obszaru D, gdzie znajduje się iluzja skrywająca trzy zabójcze winorośle (patrz dalej).

Zielona wiedźma używa zdolności *zmiana siebie*, by wyglądać jak nimfa (odkrycie przebrania nastąpi po udanym teście Zauważania o ST 18), oraz udaje, że chowa się przed BG (by ją spostrzec, należy wykonać udany test Zauważania o ST 21). Jeżeli postać będzie wyglądać, jakby rozglądała się w poszukiwaniu wiedźmy, Lachesis powie: „Nie, nie patrz na mnie, bo osłepiesz”. Bohater, który patrzy w jej kierunku, widzi ją więc tylko przelotnie, po czym jej sylwetka niknie w lesie. Chcąc uwiarygodnić sztuczkę, Lachesis może użyć zdolności osłepiającego puklerza.

Lamia kryje się za drzewem mniej więcej 15 metrów na wschód, koncentrując się na większym obrazie przedstawiającym giganta wzgórzowego, rąbiącego drzewo potężną siekierą (znajduje się on w obszarze D), podczas gdy Alfesiboea krzyczy o pomoc. Test Zauważania (ST 24, +1 na każde 3 metry odległości) pozwala BG ją dostrzec, chociaż dzięki czapce przebierania wygląda jak driada (udany test Zauważania o ST 21 pozwala przejrzeć przebranie).

Dopóki Jaide koncentruje się na iluzji, może reagować na ataki lub inne działania BG. Ataki „wzgórzowego giganta” wymierzone w bohaterów chybają (by nie zdradzić, że jest to iluzja). Jeżeli postacie wejdą w kontakt z tą iluzją, wówczas rzut obronny na Wolę (ST 14) zdradzi, z czym mają do czynienia. Przyjmując, iż bohaterom nie uda się odkryć

prawdziwej natury tej iluzji, Jaide sprawi, by gigant został „zabity” po tym, jak trzeci z BG „zada” mu obrażenia.

Jeżeli postacie wahają się przyjąć z pomocą „driadzie” lub przejrzą iluzję, lamia przestanie się na niej koncentrować (po czym iluzja trwa jeszcze przez 3 rundy) i użyje *sugestii*, by wymusić na nich takie działanie.

Ani lamia, ani zielona wiedźma nie zbliży się w zasięg działania *opłatania* zabójczych winorośli (9 metrów od każdej z winorośli).

Rozwój wydarzeń: Jeżeli postacie rozpoczną walkę z gigantem, spowodują atak zabójczych winorośli (patrz obszar D). W tym przypadku lamia skończy się koncentrować na iluzji i zaatakuje sztyletem nie związanych walką bohaterów (używając *lustrzanego obrazu* stworzy pięć swoich kopii, by zmylić przeciwników). Lachesis stanie się niewidzialna i użyje osłabienia atakiem dotykowym. Obie wolą atakować tych BG, którzy zostali opłatani lub z innego powodu wyglądają na bezbronnych.

Jeżeli postaciom uda się „pokonać” giganta bez napotkania zabójczych winorośli, „driada” Jaide wyjdzie z ukrycia, by „nagrodzić” wybawcę dość długim pocałunkiem. Każda runda pocałunku powoduje trwałe wyszanie punktu Roztropności śmiałka, sprawiając, iż staje się on bardzo podatny na *zauroczenie osoby* lub *sugestię* lamii (zakładając, że jeszcze nie użyła tych zdolności).

Skarb: Poza magicznymi przedmiotami wspomnianymi wcześniej, Lachesis nosi naszyjnik wysadzany szmaragdami (wart 700 sz), Jaide zaś ma przy sobie nefrytowy grzebień (wart 480 sz).

D. Gorzka pułapka (PS 6)

Iluzoryczny gigant wzgórzowy to przykrywka zasadzki z zabójczymi winoroślami w roli głównej. Tylko udany test *Zauważania* (ST 20) pozwoli je spostrzec, zanim zaatakują. Każdy, kto posiada umiejętność *Tajniki dzicy* lub *Wiedza (natura)*, może użyć ich zamiast testu *Zauważania*, by dostrzec rośliny. Kiedy BG zaatakują giganta wzgórzowego, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Po obu stronach giganta wiją się duszące pnącza, wyciągając w waszym kierunku coś, co wygląda na humanoidalne dłonie.

Stworzenia: Trzy zabójcze winorośle nie są inteligentne i atakują do czasu, aż nie zostaną zabite. Zazwyczaj jedna z nich używa *opłatania*, podczas gdy pozostałe walą, łapią i duszą przeciwników, wykorzystując 6-metrowy zasięg. W końcu wszystkie trzy duszą zdobyc do czasu, aż zyskają pewność, że ją zabiły.

Lamia i zielona wiedźma dobrze wiedzą, że lepiej nie wchodzić w zasięg działania *opłatania* winorośli (9 metrów od każdej z roślin).

➔ **Zabójcze winorośle (3):** pw 33, 31, 29; patrz *Księga Potworów*.

Skarb: W pobliżu miejsca, gdzie rosną winorośle, leży rozrzuconych 50 sz, srebrna menażka warta 500 sz oraz dwie flaszki wody święconej.

E. Ukryty skarb

W tym miejscu na brzegu jeziora znajduje się dąb delikatnie oznaczony wyrzeźbionym przez driady i nimfy na korze słowem w języku leśnym, oznaczającym pokój. Znalezienie tego znaku wymaga testu *Przeszukiwania* (ST 25). Postać otrzymuje premię za biegłość +10, jeżeli umie mówić i czytać w języku elfim, lub premię za biegłość +15, jeśli umie mówić i czytać w leśnym (który wykorzystuje elfi alfabet). Jeżeli napis znajdzie ktoś, kto nie umie czytać w elfim bądź leśnym, nie będzie wiedział, co ów oznacza, ale i tak zrozumie, że znak wyrzeźbiono umyślnie. Jeśli ktoś znajdzie symbol, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Długie, pokryte liśćmi gałęzie niemal całkowicie przesłaniają wyrzeźbione na korze tego dębu, ledwie widoczne elfie pismo.

Skarb: Znajdujący się w górnych konarach drzewa owinięty w liście worek z grubego płótna zawiera skarby, których ani driada, ani nimfa nie potrzebują: posążek z obsydianu wart 800 sz, szkatułkę mieszczącą 100 sp oraz *różdżkę lustrzanego obrazu* (15 ładunków).

Zmiana trudności spotkania

PS 7: Zmniejsz liczbę zabójczych winorośli do jednej.

PS 10: Daj każdej parze dam obrońcę. Driadzie i nimfie pomaga gnilnik, a lamii i zielonej wiedźmie służy szary rozpruwacz.

ZACHOWAJ RÓWNOWAGĘ (PS 9)

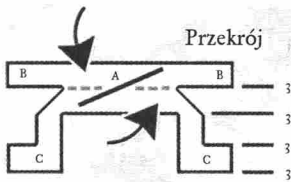
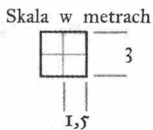
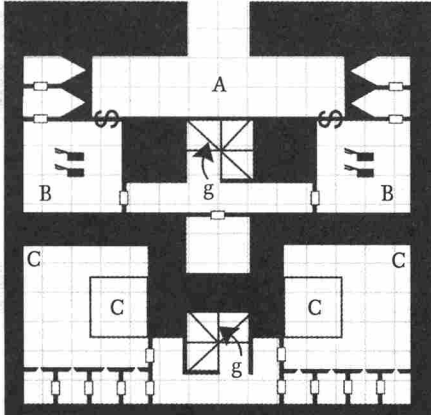
Ten zabójczy korytarz stanowi klasyczną pułapkę, wzmocnioną kilkoma istotami na tyle inteligentnymi, by ją wykorzystać. Spotkania te mogą być zabójcze zwłaszcza dla tych postaci, które nalegają na badanie terenu przed resztą grupy, zwłaszcza jeżeli ich towarzysze nie zdołają (lub nie zechcą) udzielić im szybkiej pomocy.

Ten szeroki korytarz kończy się skrzyżowaniem w kształcie litery T z przejściami prowadzącymi w lewo i prawo. Każde z ramion litery jest długie na pięć, może sześć kroków i kończy się ścianą, w której widnieje para otworów strzelniczych.

Miejsce to zbudowały krasnoludy, by służyło im jako punkt kontrolny. Podłoga jest gładka i wykonana z dobrze dopasowanych kamieni, podobnie jak ściany i sufit. Wspinający się nie mają możliwości wbicia haków czy kołców między ciasno dopasowane kamienie, chociaż czar *kształtowanie kamienia* lub też *cudowne barwniki Nolzura* może pomóc stworzyć wygodne oparcie dla stóp czy też pętle dla zaczepienia liny. ST testu *Wspinaczki* po ścianach wynosi 20. Sufit znajduje się na wysokości 3,6 metra.



Zachowaj równowagę



A. Korytarz z pułapkami

Pod podłogą wykopano dwa wilcze doły – kołyszę się na centralnej osi jak huśtawka. Sekretne drzwi prowadzące do obszaru B są dobrze ukryte. Znalezienie ich wymaga testu Przeszukiwania (ST 30).

Pułapki: Podłoga korytarza to jedna dobrze wyważona kamienna płyta, która obraca się na pojedynczej osi znajdującej się na środku skrzyżowania (patrz rysunek). Pułapkę uruchomi każda postać, która waży powyżej 10 kilogramów i która oddali się o ponad 1,5 metra od środka korytarza. Gdy jedna strona podłogi tego pomieszczenia opada w dół, druga unosi się w górę z równą siłą. Każda osoba znajdująca się na pochyłości spada (otrzymując 2k6 punktów obrażeń od upadku z wysokości 6 metrów) i kończy w obszarze C, pod zapadnią (patrz dalej, „Cele więzienne”). Udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala postaci uniknąć upadku do wilczego dołu.

Unosząca się do góry część podłogi może podobnie potraktować wspinającą się postać. Jeżeli bohater znajduje się w ostatniej 3-metrowej części podnoszącej się strony korytarza (obojętnie czy idąc, wspinając się czy lecąc), podłoga przygniata go do sufitu, zadając 4k6 punktów obrażeń (udany rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala otrzymać połowę obrażeń).

Huśtawka w podłodze wraca do pierwotnego stanu po upływie rundy, chyba że pozostanie na niej jakieś obciążenie. Postać może wspinąć się w górę unoszącej się podłogi, wykonując udany test Wspinaczki (ST 30).

➤ **Wilczy dół z huśtawką:** SW 5; test ataku niepotrzebny (2k6 lub 4k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

Pułapki nie uruchomią dwa podobne ciężary (różniące się o nie więcej niż 10 kilogramów) umieszczone w równej odległości od osi. Zatem dwie osoby mogą poruszać się korytarzem w przeciwnych kierunkach, zakładając, że obie ważą mniej więcej tyle samo i idą z tą samą prędkością. Jeżeli jedna postać odsunie się od osi dalej niż jej towarzysz, podłoga zacznie przekrzywiać się w stronę bardziej oddalonego bohatera. Możliwe jest również użycie do zrównoważenia wagi BG jakiegoś obciążnika, jeśli grupa znajdzie sposób na poruszanie tego ciężaru wraz ze śmiałkiem idącym korytarzem. Gdy pułapka zostanie uruchomiona, obciążenie znajdujące się po obu stronach osi staje się bez znaczenia. Sam mechanizm wystarczy do przechylenia podłogi.

Stworzenia: Krasnoludy, które zbudowały to urządzenie, odeszły dawno temu. Ostatnio sprowadziły się tu natomiast trzy pająki fazowe. Czyhają na Planie Eteryicznym, czekając na pechową istotę, która wpadnie do wilczego dołu.

➤ **Pająki fazowe (3):** pw 48, 45, 42; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Pająki fazowe zgromadziły się w pobliżu skrzyżowania, wypatrując potencjalnej zdobyczy. Jeżeli ktoś wpadnie do dołu, jeden z nich popędzi, by zaatakować ofiarę (otrzymując premię +4, dopóki ta leży), podczas gdy pozostałe dwa rzucą się na resztę grupy.

Jeżeli BG nie zauważą pajaków, zanim te zaatakują (co jest możliwe tylko przy użyciu *dostrzegania niewidzialnego* lub *prawdziwego widzenia*), potwory zaskoczą grupę. Po raz pierwszy zaatakują postacie nieprzygotowane, potem jednak należy wykonać normalny test inicjatywy.

Pająk fazowy, który zostanie trafiony i otrzyma obrażenia, wraca na Plan Eteryiczny. Następnie stosuje taktykę typu „uderz-i-odskocz”, przeskakując pomiędzy Planem Materialnym i Eteryicznym. Podchodząc do postaci, jest zazwyczaj eteryczny. W następnej rundzie przechodzi do Planu Materialnego (akcja darmowa), atakuje, po czym wraca na Plan Eteryiczny; ta operacja nie prowokuje okazjnego ataku.

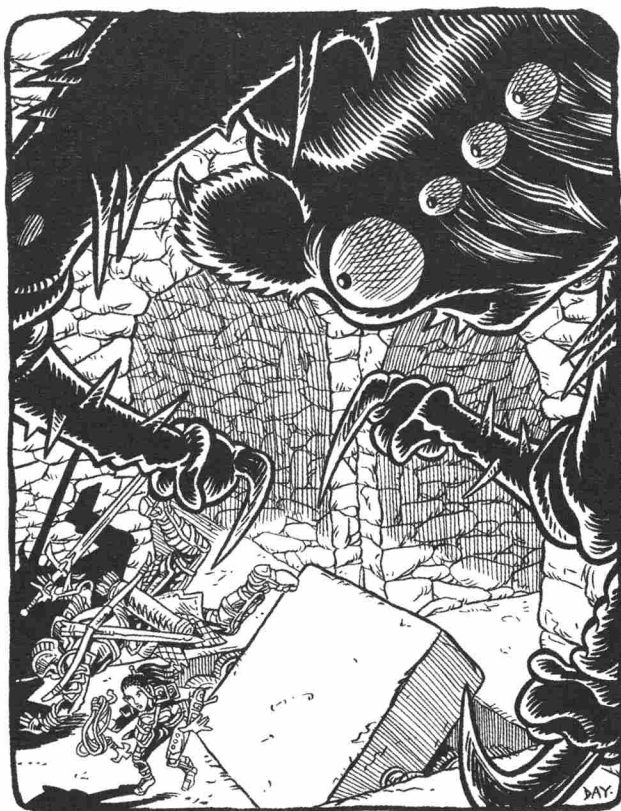
Jeżeli do wilczego dołu wpadnie kilka postaci, dwa pająki zaatakują większą część drużyny, gdziekolwiek się ona znajduje, zaś ostatni ruszy na mniejszą grupkę bohaterów. Jeśli do dołu wpadnie dokładnie połowa grupy, jeden z pajaków zaatakuje te osoby, które spadły, a reszta będzie nękać pozostałych na górze śmiałków.

Oczywiście postacie mogą uniknąć pułapki, odkrywając ją, zanim wejdą do korytarza. W tej sytuacji pająki zaczekają, aż bohaterowie zaczną ją rozbrajać, i dopiero

Walka podczas wspinaczki

Jak podano w opisie umiejętności Wspinaczka w *Podręczniku Gracza*, podczas wspinaczki bohaterowie tracą premię ze Zręczności do Klasy Pancernia. Przeciwnicy atakujący wspinającego się śmiałka otrzymują premię +2 do testów ataku. Wspinające się postacie nie mogą używać tarcz. Za każdym razem, gdy taki bohater otrzyma obrażenia, musi wykonać test Wspinaczki o ST zależnym od powierzchni – w przypadku niepowodzenia spadnie.

Występujące w tym spotkaniu pająki fazowe nie mają takich problemów, gdyż posiadają określoną szybkość wspinaczki. Wspinający się pająk fazowy nie traci premii ze Zręczności oraz może w testie Wspinaczki skorzystać z zasady 10 (wyjątkiem jest wykonywanie testu z powodu otrzymania obrażeń podczas wspinaczki).



wtedy zaatakują. Jeżeli dwaj śmiałkowie o niemal równej wadze złączą się z jednym z nich, by uruchomić pułapkę, z nadzieją zrzucając ją do wilczego dołu (pająk fazowy waży około 150 kilogramów).

Pająki lubią również atakować bohaterów, którym udało się przetrwać wychylenie podłogi i nie wpaść do dołu (patrz ramka „Walka podczas wspinaczki”).

B. Stanowiska strażnicze

Te komnaty zostały opuszczone dawno temu. Znajdujące się w środku dźwignie obsługują pułapkę w obszarze A. Są zablokowane, gdyż od lat nikt ich nie używał, zatem poruszenie każdej wymaga testu Siły (ST 18).

Północna dźwignia w każdym ze stanowisk strażniczych blokuje lub odblokowuje pułapkę. Obie są aktualnie ustawione w pozycji na zachód (stan odblokowany). Jeżeli dźwignie w obu pomieszczeniach zostaną przestawione na pozycję wschodnią, pułapka zablokuje się w obecnym położeniu, a wtedy wystarczy przesunąć dowolną z dźwigni, by znów ją uruchomić. Pająki fazowe czyhające w tym obszarze są wystarczająco sprytny, by o tym wiedzieć. Jeżeli zauważą, że pułapka jest zablokowana, postarają się znów ją odblokować.

Południowe dźwignie obsługują pułapkę. Obie obecnie wskazują górę (pozycja neutralna). Gdy pułapka jest odblokowana, pociągnięcie dowolnej z południowych dźwigni na wschód sprawi, iż podłoga w pułapce przechyli się na wschód, zaś przestawienie dźwigni w pozycję na zachód przechyli podłogę w tym samym kierunku.

Jeżeli pułapka zostanie zablokowana, obie południowe dźwignie znieruchomią w aktualnych położeniach. Nie da się ich poruszyć do czasu odblokowania pułapki.

C. Cele więzienne

Tu kończą postacie, które wpadną do znajdującego się w obszarze A wilczego dołu. Krasnoludy, które zbudowały tę pułapkę, używały umieszczonych w południowych ścianach otworów strzelniczych, by rozprawić się z wrogami, którzy przeżyli upadek.

Drzwi wyjściowe z komnaty są zaryglowane od zewnątrz, zatem testy Otwierania zamków nie umożliwią ich otwarcia, zadziała jednak rzucenie czarnej *kołatki*. W ostateczności postacie mogą je także wyważyć.

▼Kamienne drzwi: 10 cm grubości; trwałość 8; pw 60; ST wyważenia 28.

Zmiana trudności spotkania

Chcąc odpowiednio dopasować to spotkanie, wystarczy zmienić liczbę pajaków fazowych.

PS 7: Jeden pająk fazowy, który zawsze atakuje mniejszą liczbę postaci.

PS 8: Dwa pająki fazowe. Jeden atakuje uwięzione postacie, podczas gdy drugi nęka resztę grupy.

PS 10: Cztery pająki fazowe, działające w parach. Jedna para atakuje uwięzionych bohaterów, podczas gdy druga nęka resztę grupy.

JASKINIA WĘŻA (PS 10)

Yuan-ti są geniuszami i ich taktyka walki to odzwierciedla. Głęboko w podziemnych jaskiniach planują i spiskują, wykorzystując swą przerażającą inteligencję, by wymyślić straszliwe plugastwa, które potem rzucą na wrogów. Za pomocą znajdujących się w tym rozdziale rad, MP może przygotować sprytną taktykę dla tych potworów.

Scenariusz „Jaskinia węża” wykorzystuje większą liczbę istot niż ta, do której kontrolowania możesz być przyzwyczajony. Umieszczenie w spotkaniu znacznej liczby istot oznacza większą ilość pracy dla prowadzącego, pamiętaj jednak, że wielu graczy lubi duże bitwy. Jeżeli twoja grupa ma inny punkt widzenia, zmodyfikuj to spotkanie tak, by yuan-ti atakowały częściej, ale mniejszymi grupami.

MP powinien zapoznać się z niebezpieczeństwami długotrwałego wystawienia na wysoka temperaturę, które opisano w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*.

Wejście do jaskini

Wejście do leża yuan-ti to naturalny otwór jaskini. Szerokie na 1,5 metra przejście wije się i prowadzi w dół, śmiałkowie szybko pozostawiają więc światło słoneczne za sobą. Każdy, kto wykona udany test Roztropności (ST 15), poczuje stopniowy wzrost temperatury na coraz niższych poziomach pod ziemią.

Kiedy będziesz gotów ujawnić pierwsze znaki obecności yuan-ti, przeczytaj tekst w zacienionej ramce.

Przed wami wznoszą się dwie cienkie kamienne kolumny – po jednej po każdej stronie korytarza. Podtrzymują one belkę stropową, która biegnie w poprzek sufitu. Zawila rzeźba dużego węża, wykonana z jednego kawałka drewna, tworzy nad korytarzem łuk. Jej głowa znajduje się po waszej prawej stronie.

Około 18 metrów za rzeźbą wpływ yuan-ti staje się jeszcze bardziej widoczny.

Ściany tego korytarza nie są już obrobionym przez naturę kamieniem, jak do tej pory. Wystają z nich liczne rzeźby głów węży, każda skrupulatnie oddana ze wszystkimi szczegółami. Niektóre mają kły, a inne jedynie zastrzone zęby. Kilka wyrzeźbiono w kształt głowy kobry, zastrzony język innych wystaje z paszczy, jakby smakując powietrze. Wygląd niektórych rzeźb zdradza niepokojące podobieństwo do ludzkich rysów, ale połączonych z wąskimi jak szparki oczami i małymi, zastrzonymi uszami.

Wszystkie szczegóły umieszczono po to, by zaniepokoić każdego, kto będzie tędy przechodził. Nie można jednak domyślić się z nich czegokolwiek, co miałyby znaczenie. Przejście dalszych kilku metrów doprowadzi postacie do leża yuan-ti.

Jaskinie (PS 10)

Jeżeli postacie wciąż nie zauważyły wzrostu temperatury, odczują go teraz. W tych jaskiniach wynosi ona na pewno powyżej 30°C, zaś powietrze jest duszne i wilgotne. W tym momencie MP powinien zacząć liczyć, ile czasu postacie przebywają w jaskiniach, gdyż długotrwały pobyt w tych warunkach powoduje stłuczenia. Yuan-ti przywykły do takiego gorąca, nie odnoszą więc żadnych szkód.

Korytarze są tu ciasne i gorące. Rzeźbione głowy węży ciągną się w głąb korytarza. Powietrze wydaje się duszne i ciężkie. Nagle bez ostrzeżenia z jednej z głów węży znajdującej się o kilka metrów za wami wystrzelują krótki strumień pary.

Ta para to zjawisko naturalne występujące w jaskiniach; krótkie strumienie wystrzelują w losowych punktach korytarzy. Nie zadają obrażeń, ale postacie próbujące rzucić tu czary zmuszają do wykonania testu Koncentracji (ST 10 + poziom czaru).

Chmury pary zapewniają również ukrycie każdemu, kto się w nich znajduje, podobnie do czaru *zaciemniająca mgła*. Opary uniemożliwiają jakiegokolwiek widzenie, łącznie z widzeniem w ciemnościach, na odległość większą niż 1,5 metra. Istota odległa o 1,5 metra ma 1/2 ukrycia (20% szansy pudła). Wiatr może co prawda rozproszyć parę, jak w przypadku *zaciemniającej mgły*, ale odtworzy się ona w ciągu 1k4 rund.

Stworzenia: W tych korytarzach mieszka wiele yuan-ti. Pierwszą falę ataku stanowi pięciu yuan-ti czystej krwi.

➤ **Yuan-ti, czystej krwi (5):** pw 27 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Stwory te starają się przede wszystkim nękać i rozproszyć grupę, próbując ocenić jej siłę i zdolności. Wykrycie yuan-ti używającego mocy kameleona wymaga testu Zauważania (ST 25, +1 na każde 3 metry odległości) i to zakładając, że para dodatkowo nie utrudnia zadania.

Każdy z wężoludzi ma przy sobie siedem złotych monet. Na każdą z nich rzucono czar *głębsza ciemność*, co pozwala posiadaczowi gasić źródła światła lub w inny sposób dezorientować drużynę. Atut Walka na ślepo pozwala yuan-ti dobrze sobie radzić w ciemnościach.

Przeciwko wrogom rzucającym zaklęcia yuan-ti użyją zdolności *polimorfowanie kogoś*, zmieniając ich w węże. Ciężko opancerzone postacie potraktują zaś *powodowaniem strachu* oraz mocą awersji. Łucznicy wężoludzi użyją łuków, by wybić maruderów, którzy odłączyli się od grupy, po czym natychmiast się wycofają, unikając wykrycia.

Jeżeli tym yuan-ti nie uda się pokonać postaci, postarają się zepchnąć je w kierunku Wejścia Kobry (patrz dalej), w stronę czekających tam sojuszników.

Skarb: Każdy yuan-ti czystej krwi jest wyposażony w mistrzowską dużą tarczę, mistrzowski długi łuk, kołczan z 20 mistrzowskimi strzałami oraz mistrzowski sejmitar. Oprócz tego, każdy ma u pasa małą sakiewkę, w której znajduje się 1k8 × 20 sp oraz 1k8 rubinów wartych 100 sz.

Dostosowanie PD: Za pokonanie yuan-ti w tych okolicznościach przyznaj BG 125% normalnych PD, gdyż otoczenie działa na korzyść potworów.

Wejście Kobry (PS 10)

Umieść wejście do piramidy na końcu dowolnego z korytarzy jaskini. Gdy postacie dostrzegą drzwi, przeczytaj następujący tekst.

Na końcu tego skrzyżowania trzech korytarzy znajdują się grube, żelazne drzwi. Z ich środka wystaje misternie wyrzeźbiona głowa kobry z rozwiniętym kapturem, wyglądająca jakby ktoś przepchnął ją od drugiej strony przez metal. Oczy rzeźby to dwa rubiny oświetlone jakimś wewnętrznym źródłem czerwonego światła, przez co drzwi i cały korytarz wokół ma lekko rubinowy odcień. Z rozwartej paszczy węża wystają w dół dwa kły o groźnie zastrzonych końcach – wyglądają na wystarczająco ostre, by przebić krasnoludzką stal. Spomiędzy zębów wystaje długi, rozwidlony język, którego końce wyglądają na równie niebezpieczne. Z obu stron drzwi co jakiś czas wystrzelują strumienie pary.

Głowa kobry wypuszczają parę równie często jak rzeźby znajdujące się we wcześniejszych korytarzach. Test Zauważania (ST 15) pozwala postaci dostrzec, że para rozprasza się tu szybciej, ponieważ jest rzadsza (tylko 1/4 ukrycia w odległości do 1,5 metra oraz 1/2 ukrycia przy 3 metrach).

Chociaż głowa kobry wygląda dość odpychająco, jednak jej język służy przede wszystkim za kłamkę. Grube

na 5 centymetrów żelazne drzwi nie są zaryglowane, toteż otworzy je tylko podniesienie rozwidlonego języka. Kły są dość ostre, więc każda osoba wepchnięta na drzwi (na przykład byczą szarżą) otrzymuje 1k6 punktów obrażeń.

Stworzenia: Tego wejścia pilnują trzy yuan-ti półkrwi oraz dwa czystej krwi, kryjące się w pobliskich niszach oraz bocznych przejściach. Jeśli para nie ogranicza bohaterom pola widzenia, podstawowy ST Zauważenia tych stworów wynosi 25 (+1 za 3 metry odległości).

Wszystkie trzy yuan-ti półkrwi mają głowy węży, przez co ich ugryzienie jest trujące (atak +4 wręcz; 1k6+1 obrażeń; Wytrw ST 14, 1k6 Bd/1k6 Bd), ale nie mogą rzucić czarów. Ponadto każdy węzogłowy yuan-ti ma inną cechę istoty półkrwi (więcej szczegółów – patrz *Księga Potworów*).

Pierwszy z nich ma węże zamiast ramion (atak +4 wręcz; 1k4 obrażenia; Wytrw ST 14, 1k6+1 Bd/1k6 Bd). Nie ma zbroi ani tarczy, więc jego podstawowy atak ugryzieniem otrzymuje premię +9 (i zadaje 1k6+2 obrażeń), zaś jego KP wynosi jedynie 14.

Drugi ma ogon węża zamiast nóg (Szyb 6 m, wspinanie 4,5 m, pływanie 4,5 m). Dusi przede wszystkim wrogów wyglądających na słabych, jednocześnie wytwarzając kwas (1k6 obrażeń na rundę).

Trzeci z yuan-ti półkrwi ma łuski zamiast skóry, co zwiększa jego naturalny pancerz o +4 (całkowita KP 20; dotyk 11; nieprzygotowany 19).

☛ **Yuan-ti, półkrwi (3):** pw 38 każdy; patrz *Księga Potworów*.

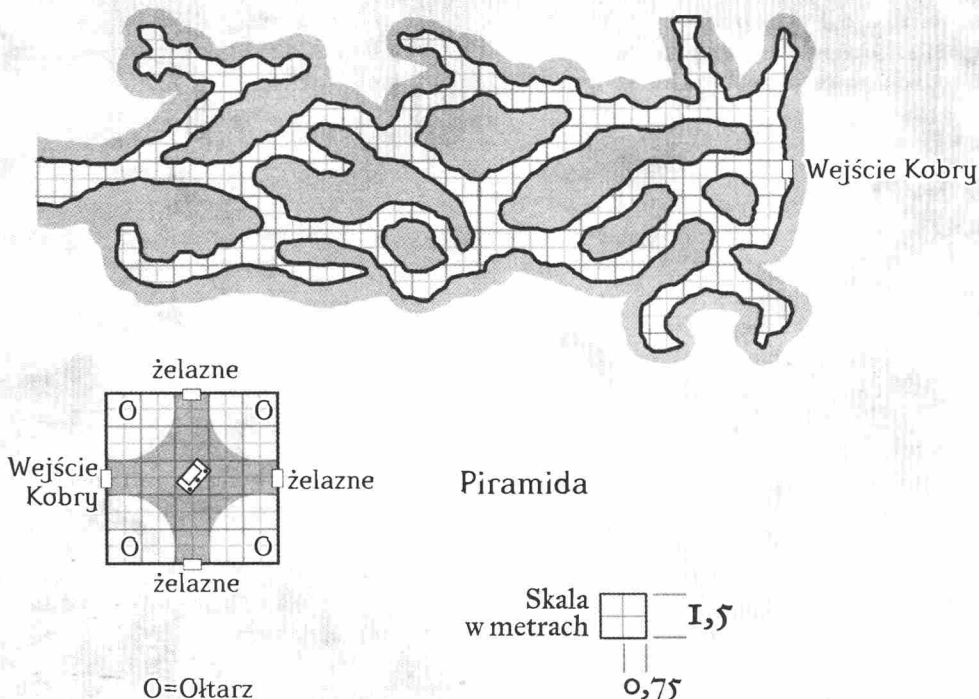
☛ **Yuan-ti, czystej krwi:** pw 27 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Yuan-ti czystej krwi używają taktyki przypominającej postępowanie ich towarzyszy w jaskiniach (patrz wcześniej), starając się okrążyć BG i zdobyć premię z flankowania lub też wykonać zaskakujące ataki z nieoczekiwanych kierunków. Nie mają oporów przed strzelaniem z łuków w mglistą ciemność.

Wężoludzie półkrwi są bardziej ostrożni niż ich czystej krwi podwładni. Pozostają między BG a wejściem, stanowiąc ostatnią linię obrony. Używają zdolności awersji, by trzymać postacie z dala od siebie. Półkrwi yuan-ti mogą też wytworzyć kwas, co będzie elementem ataku dotykowego wymierzonego w zbroję lub tarczę bohaterów.

Skarb: Każdy yuan-ti zdolny do noszenia broni ma dużą tarczę, sejmitar, długi łuk oraz tarczę (wszystko mistrzowsko wykonane). Każdy nosi również małą sakiewkę u paska, w której znajduje się 1k8 × 20 sp oraz 1k8 rubinów wartych 100 sz. Z głowy kobry można również usunąć rubinowe oczy, wykonując udany test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 20); niszczy je niepowodzenie o 5 lub więcej. Każdy z kamieni jest wart 2000 sz.

Jaskinia węża



Dostosowanie PD: Za pokonanie yuan-ti w tym środowisku przyznaj BG 125% normalnych PD, gdyż otoczenie działa na korzyść potworów.

4. Piramida (PS 10)

Jest to świątynia yuan-ti. Kiedy BG uda się wejść do środka, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Spiczasty sufit dostarcza natychmiastowego dowodu na to, że cała komnata jest wnętrzem masywnej piramidy. Jego najwyższy punkt przesłania dym, ale można przyjąć, że znajduje się na wysokości około 30 metrów. Ściany budowli wykonane są z szorstkich cegieł, pokrytych kunsztownymi, dziwnymi symbolami. Ktoś spędził sporą część życia malując te cztery ściany.

Podłogę wykonano z jednego bloku wypolerowanego kamienia. W każdym z czterech rogów znajduje się ołtarz w kształcie węża, który jest źródłem unoszącego się pod sufit dymu. Na środku pomieszczenia duży piedestał podtrzymuje ozdobioną klejnotami platformę. Każdy z rogów platformy wskazuje na jedną ze ścian, w środku których znajdują się duże, gładkie żelazne drzwi.

Każde z trzech pozostałych drzwi są zapieczętowane tajemnym zamkiem (20. poziom rzucającego czary). Oprócz normalnych metod, które można wykorzystać do przejścia przez takie drzwi, postacie mogą się również przez nie przedostać, wykorzystując wysadzaną klejnotami platformę (patrz dalej), o ile tylko użyją jej właściwie.

Ołtarze wykonane są ze zwykłego kamienia; otwarte usta kobry czekają na złożenie ofiary. W głębi gardła każdej z głów płonie normalny ogień, zasilany przez ukryte zapasy oleju, które uzupełniają yuan-ti wynaturzenia. Dym jest gęsty jak latarni lub pochodni, ale poza tym nie ma żadnego innego efektu. Każdy ołtarz oświetla obszar w promieniu 6 metrów.

Stworzenia: W tym pomieszczeniu żyją trzy przerażające wynaturzenia yuan-ti – przywódcy zespołu węzoluździ. Pierwszy z nich ma ludzką głowę (co pozwala mu rzucać czary jak napisano w *Księdze Potworów*), drugi ludzkie ręce (co pozwala mu używać broni), a trzeci nie ma ludzkich cech. Wszystkie się ukrywają (Zauważanie, ST 27, +1 na każde 3 metry odległości, by je zauważyć).

➔ **Yuan-ti, wynaturzenia (3):** pw 67 każdy, patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Ponieważ bohaterowie okazali się na tyle pojętni, by dotrzeć do świątyni, wynaturzenia wolą ucieczkę od walki. To o ludzkiej głowie używa powodowania strachu oraz sugestii, by odwrócić uwagę bohaterów, podczas gdy drugie wykorzystuje awersję i strzela z długiego łuku w każdego zbliżającego się BG. Trzecie podchodzi do wysadzaną klejnotami platformy, by ją aktywować, co pozwoli całej trójce na ucieczkę – szczegóły znajdziesz w części „Wysadzana klejnotami platforma”.

Jeżeli wynaturzenia nie zdołają uciec, będą walczyć aż do śmierci, używając zdolności czaropodobnych, psioniki oraz innych mocy najlepiej jak potrafią.

Skarby: Wynaturzenie o ludzkich rękach posiada ognisty potężny długi łuk refleksyjny +1 (premia z Siły +4), 20 strzał +1 oraz mistrzowski tasak. Nosi też srebrny pierścień, przedstawiający zwiniętą kobrę z małymi rubinowymi oczkami (wart 500 sz). W sekretnej skrytce w jednym z ołtarzy (Przeszukiwanie, ST 25) ukryto sakwę zawierającą 400 sp oraz trzy rubiny warte 500 sz.

Każdy z 576 klejnotów umieszczonych w wysadzonej klejnotami platformie (patrz dalej) jest wart 1 sz.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli BG schwytają jedno z wynaturzeń, mogą zmusić je (po wykonaniu udanego testu Zastraszenia o ST 19, albo za pomocą innych metod odpowiednich do sytuacji) do wyjawienia zasad działania platformy, jak również podstaw jej funkcjonowania (patrz dalej). Jednak nawet pod groźbą śmierci nie jest ono w stanie wyjawić potrzebnego do jej uruchomienia kodu (gdyż ten za każdym razem się zmienia).

Wysadzana klejnotami platforma

Kiedy BG zbliżą się do platformy, przeczytaj następujący tekst.

Wzdłuż tego podium rozmieszczone są małe klejnoty, po dwadzieścia cztery w każdym z dwudziestu czterech rzędów. Zapalają się według losowego wzoru, delikatnymi odcieniami czerwonego, żółtego, niebieskiego, pomarańczowego, zielonego i fioletowego. Każdy klejnot świeci tylko w jednym kolorze, a zmienia się jedynie natężenie światła. Po prawej stronie obok każdego rzędu znajduje się mały szlachetny kamień w kształcie czterościennej piramidki. W tej chwili żaden z klejnotów nie świeci.

Udany test Intelaktu wyjawia, że wzór klejnotów nie jest tak do końca losowy, jak może się to wydawać na pierwszy rzut oka. W każdym z rzędów dwudziestu czterech klejnotów znajdują się dokładnie cztery klejnoty w każdym z sześciu kolorów, choć nie wprawiono ich w oczywistej kolejności.

Każdy z klejnotów można z łatwością nacisnąć. Jeżeli dzieje się to w czasie walki, dwa klejnoty można nacisnąć w akcji będącej odpowiednikiem ruchu, prowokującej okazyjny atak. Kiedy postać naciśnie klejnot, ten przestanie migotać i zacznie świecić, zamiast jedynie błyskać. W tym samym czasie można nacisnąć jedynie cztery klejnoty położone w jednym rzędzie. Wciśnięcie czterech klejnotów umieszczonych w tym samym rzędzie sprawi, że znajdujący się na końcu rzędu klejnot w kształcie piramidy zacznie świecić zgodnie z pewnym wzorem. Jeżeli bohaterowie zdołają dojść do tego, jak zinterpretować ów wzór (patrz „Kod”, dalej), otrzymają wskazówkę pozwalającą rozwiązać cały kod. Naciśnięte klejnoty powrócą do pierwotnego położenia tylko wtedy, gdy we wszystkich dwudziestu czterech rzędach będą znajdowały się po cztery wciśnięte kamienie.

Kod: Naciśnięcie czterech właściwych kolorowych klejnotów w pojedynczym rzędzie zawiesza działanie tajemnych zamków na wszystkich trzech drzwiach na czas

1 minuty. Możesz losowo określić ten kod, rzucając 1k6 oraz 1k4 dla każdego właściwego klejnotu (każdy kolor to inny rezultat na k6, zaś k4 wskazuje, czy pierwszy, drugi, trzeci i czwarty klejnot jest właściwy; jeżeli uzyskasz dwa identyczne rezultaty, rzuć jeszcze raz), albo też zaprojektować siatkę 24 × 24 kolorowych kwadratów (zabawny rekwizyt dla graczy).

Kiedy w danym rzędzie zostanie naciśnięta kombinacja czterech klejnotów (nawet jeżeli postacie naciśkają je losowo), kamień w kształcie piramidy znajdujący się obok tego rzędu dostarcza pewnych informacji. Każdy właściwy kolor naciśnięty w złym miejscu powoduje, że jedna ze ścianek piramidy migocze na białą – zaczyna jednostajnie świecić, gdy kolor jest we właściwym miejscu. Załóżmy, na przykład, że właściwy kod to drugi klejnot czerwony, drugi żółty, pierwszy pomarańczowy oraz trzeci niebieski. Jeżeli BG naciśną pierwszy czerwony, pierwszy żółty, pierwszy pomarańczowy oraz pierwszy zielony, wówczas piramidka na końcu rzędu miałaby dwie migające ścianki (za niewłaściwie wybrane czerwony i żółty klejnot), jedną ściankę świecącą ciągłym białym (za właściwie zlokalizowany pomarańczowy klejnot) oraz jedną ciemną ściankę (za niewłaściwy kolor, zielony).

Metodą prób i błędów, posługując się logiką, postacie mogą odkryć właściwą kolejność. Kiedy jednak wypróbują wszystkie dwadzieścia cztery rzędy, kombinacja zmieni się i postacie muszą zacząć od początku.

Udany test Intelaktu może dostarczyć dodatkowych wskazówek.

ST 11: Kombinacja wciśniętych klejnotów ma wpływ na świecące się ścianki piramidy na końcu rzędu.

ST 14: Świecąca się piramida jest wskazówką, czy któreś z wciśniętych klejnotów są właściwe.

ST 17: Migająca ścianka oznacza prawidłowy dobór koloru, podczas gdy świecąca oznacza właściwy klejnot.

Udany test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 40) zapewni BG jeden „właściwie wybrany” klejnot. Cztery udane testy dają więc efekt analogiczny do rozwiązania zagadki. Jednakże test, który nie powiedzie się o 5 lub więcej, oznacza uszkodzenie mechanizmu, w wyniku którego dany rząd przestaje działać (przez co trudniej jest później rozwiązać łamigłówkę standardowymi metodami).

Jeśli klejnoty zostaną wciśnięte we właściwej kolejności, platforma wygasi się na minutę, zawieszając tajemny zamek. Długa praktyka sprawia, że yuan-ti może aktywować platformę w ciągu 1k4+1 rund.

Wysadzana klejnotami platforma jest magiczna (promieniuje nieznaczną aurą transmutacji), ale kamienie już nie.

Dostosowanie PD: Jeżeli BG uda się ustalić, jak posługiwać się platformą, przyznaj im PD, jakby poradzili sobie ze spotkaniem o SW 8.

Odgrywanie potworów sprytniejszych od ciebie

Mistrzowie Podziemi zazwyczaj należą do jednej z dwóch głównych kategorii: tych, którzy „oszuku-

ją”, oraz tych, którzy nie oszukują. Nawet prowadzący, który zazwyczaj tego nie robi, może czasami nagiąć wynik rzutu kością na korzyść gracza lub dopasować liczbę punktów wytrzymałości potwora tak, by spotkanie potrwało jeszcze przez kolejną rundę; pozwala on jednak dyktować przebieg rozgrywki wbudowanym w grę testom oraz czynnikom równowagującym.

Problemem dla MP mogą stać się bardzo inteligentne potwory – takie jak beholdery, smoki oraz yuan-ti – o ile nie chce takich spotkań utrudnić. W końcu bez względu na twoją inteligencję oraz spryt raczej trudno będzie ci się równać z przebiegłością i zdolnościami przewidywania potwora z wysokimi atrybutami Intelaktu i Roztropności – i niewielu ludziom udałoby się taka sztuka. Jakże może być rozwiązanie tego problemu? Masz kilka możliwości.

Spotkanie zazwyczaj projektujesz wcześniej, rysując mapę otoczenia oraz ustalając miejsca ukrycia potworów. Sprytna grupa śmiałków rozważa taktykę przed walką, tworząc plan, pozwalający skutecznie stawić czoła wrogom. Bez względu jednak na to, jak sprytnie są postacie, MP powinien mieć świadomość, że inteligentny potwór mógł już wcześniej rozważyć wymyślony przez graczy plan – jaki by on nie był. Najprostszym sposobem odegrania tego faktu będzie rozmieszczenie potworów już po tym, gdy bohaterowie opracują strategię. Oczywiście, ta taktyka szybko się zestarzeje, jeżeli MP będzie używał jej dla każdego orka czy hobgoblina, ale jeżeli zastosuje ją tylko w przypadku przebiegłych wrogów, może to pomóc w odzwierciedleniu ponadprzeciętnej inteligencji tych istot.

W tej książce przedstawiono różne sposoby na to, by potwór wydawał się inteligentny bez wykorzystania opisanych powyżej metod. Sprytnie stworzenia potrafią umiejętnie wykorzystywać otoczenie na swoją korzyść. I byłoby lepiej, gdyby nie korzystał z tego byle kobold. Z pewnością jednak każde inteligentne stworzenie jest świadomą nierówności podłogi, obecności losowych szybów z parą czy też istnienia sekretnego przejścia ukrytego pod powierzchnią słonego jeziora.

Największa przewaga, jaką MP ma nad postaciami, to znajomość skłonności graczy, którzy popadają w rutynę równie często jak ty. Jeżeli zawsze rzucają to samo zaklęcie oraz w czasie walki używają tej samej taktyki, możesz to wykorzystać, by nadać istocie pozory geniuszu. Sprytnie potwory z pewnością są zdolne do określenia klas postaci w oparciu o tak skromne wskazówki jak ekwipunek czy język ciała. Bardzo inteligentne zapewne mogą też przewidzieć taktykę grupy, obserwując wcześniej jej działania przez rundę czy dwie.

Jeżeli wykorzystujesz takie pomysły, pamiętaj, by uwzględnić w przygodach kilka potworów, które zachowują się głupio, albo też pozwól postaciom przechytrzyć przeciętne stworzenie. Dzięki temu łatwiej ci będzie sprawić, by sprytny potwór wydawał naprawdę się inteligentny.

POZORY MYŁA (PS 10)

Ten scenariusz ma za zadanie zmylić postacie i może stać się naprawdę zabójczy dla grup, które skupiają się jedynie na oczywistych zagrożeniach. Drużyny mające dostęp do *lotu* oraz *lewitacji* będą miały zdecydowanie łatwiej, podobnie jak te, które dysponują efektywną bronią dystansową. Zastanów się dwa razy, zanim zaproponujesz taką przygodę grupie, która ma łatwy dostęp do *prawdziwego widzenia* lub podobnych zdolności, gdyż w dużej mierze wykorzystuje ono iluzje.

Możesz umieścić to spotkanie w dowolnym fragmencie głębokich, naturalnych jaskiń. Kiedy BG będą zbliżać się do komnaty, powinni usłyszeć dochodzący z przodu plusk spadającej wody. Test Nasłuchiwania (ST 10) pozwoli stwierdzić, że większość tego typu dźwięków powoduje woda leżąca z dużej wysokości, prawdopodobnie wodospad lub bystrzyna. Nie sposób określić odległości od tych katarakt, nie zbliżając się do nich.

Kiedy postacie pójdą dalej, przeczytaj następujący tekst.

Zbliżacie się do zakrzywionego kamiennego występu, który wystaje z szerokiego jeziora pełnego ciemnej, niespokojnej wody. Drugi brzeg skrywają ciemności. Sufit jest niepokojąco blisko – tuż nad waszymi głowami. Znajduje się na nim pełno małych, jasnych stalaktytów, które sprawiają, iż komora wygląda niczym usta olbrzymiej ryby. Woda napływa tu z zachodu, gdzie kaskadami spada ze szczeliny w suficie. Nie widać żadnego odpływu. Cały obszar przesycony jest zapachem bagna.

Przed sobą widzicie tylko kilka małych, kamiennych wysp – na dobrą sprawę jedynie głazów. Na największej z nich, mającej jakieś 9 metrów na 9 metrów, leży zwinęty duży smok o błyszczących czarnych łuskach i rogatym łbie. Masywna istota wygląda na pogrążoną w głębokim śnie. Wyspę smoka z występem skalnym, na którym stoicie, łączy wąski kamienny most.

Większość rzeczy, które widzą BG, jest prawdziwa, ale znajduje się tu też kilka iluzji. Pamiętaj, że postacie zyskują prawo do rzutu obronnego na Wole, by przejrzeć iluzję tylko wówczas, gdy wejdą z nią w kontakt.

Mieszkający tu aboleth wykorzystał *miraż*, by stworzyć szczegółową iluzję: wyspę, na której śpi smok, oraz prowadzący na nią most. Sam gad to *nieustający obraz*, zaś panujący w pomieszczeniu bagienny zapach jest efektem drugiego takiego czaru. Znajduje się tu również *zaprogramowany obraz*, uruchamiany przez jedno słowo aboletha (patrz „Taktyka”, dalej).

Efekt *mirażu* ukrywa również dwa zamknięte, kamienne obszary, gdzie może skryć się aboleth (każdy zaznaczony na mapie przez literę X). Potwór zaczyna spotkanie w jednym z nich (w tym, w którym znajduje się bliżej korytarza, którym wchodzi BG). Dla bohaterów oba te obszary wyglądają na naturalną skałę, ale ponieważ aboleth wie, że są to iluzje, może przez nie widzieć. Potwór umieścił również nad odpływem z je-



ziora *iluzoryczną ścianę*, ukrywając w ten sposób ewentualną drogę ucieczki.

Naturalne kamienne ściany komnaty są dość gładkie i wilgotne (Wspinaczka, ST 22). Kamienne podłoże jest zbyt nierówne, by można było po nim biec lub szarżować. Dno jaskini we wszystkich miejscach znajduje się zaledwie centymetry nad powierzchnią wody, której fale omywają wyspy. Wszystkie stworzenia mogą swobodnie przemieszczać się z wody na skały i z powrotem.

Woda jest głęboka na 6 metrów i dość niespokojna (Pływanie, ST 15). Stworzenia z określoną szybkością pływania nie muszą jednak w większości sytuacji wykonywać testów umiejętności.

Pod wodospadem ukryta jest głęboka na 18 metrów dziura (obszar zaznaczony na mapie linią przerywaną). Każda pływająca tamtędy istota (nawet z określoną szybkością pływania) musi w każdej rundzie wykonać test Pływania (ST 20) – nieudany oznacza wciągnięcie pod wodę i posiniaczenie (1k6 stłuczeń). Płynący pozostaje pod wodą i otrzymuje stłuczenia do czasu, aż ucieknie, wykonując udany test Pływania (ST 25) lub też póki nie zostanie uratowany.

Niespokojna woda ogranicza widoczność pod jej powierzchnią do 6 metrów. Istota znajdująca się pod wodą w odległości 3 metrów ma 1/2 ukrycia (20% szansy pudła), oddalona o 6 metrów – 9/10 ukrycia (40% szansy pudła), a o więcej niż 6 – całkowite ukrycie (50% szansy pudła, a atakujący nie może używać wzroku do wykrycia celu).

Stworzenia: Niedawno wprowadzili się tu aboleth oraz jego sojusznik, smokożółw. Aboleth ma nadzieję, że zdoła zatrzymać i zniewolić kilku mieszkańców

powierzchni, podczas gdy smokożółw liczy po prostu na dobry posiłek.

➤ **Aboleth**: pw 76; patrz *Księga Potworów*. Aboleth nosi na dwóch macach *karwasze zdrowia* +4, które zwiększają wartość Bd do 24 oraz modyfikator do rzutu obronnego na Wytrwałość i umiejętności Koncentracji o +2. Ponadto ST rzutów obronnych pozwalających oprzeć się jego zdolnościom przemiany i słuzowych miazmatów zwiększa się do 21.

➤ **Smokożółw**: pw 138; patrz *Księga Potworów*. Właściwy Front/Zasięg dla tej istoty to 6 m na 6 m/ 3 m.

Taktyka: Aboleth zaczyna spotkanie w jednej z kryjówek, wypatrując i nasłuchując zdobyczy. Smokożółwia ukrywa czarem *zasłona*, sprawiając, iż wygląda on na zwykłą rybę. Stwór pozostaje zanurzony przy północnym skraju komory, od czasu do czasu wystawiając nos, chcąc wywęszyć niewidzialną zdobycz (dostrzeżenie go jest możliwe po udanym teście Zauważania, ST 25, +1 na każde 3 metry odległości).

Gdy tylko jakaś istota zejdzie ze szczytu schodów, uruchamia się *zaprogramowany obraz* budzącego się smoka (jednocześnie ukrywając działający wcześniej *nieustający obraz*). *Zaprogramowany obraz* warczy i domaga się rekompensaty za pobudkę. Rozkaże BG rzucić broń na ziemię, a kosztowności cisnąć do wody.

W tym samym czasie aboleth użyje zniewolenia na jednej z postaci, mając nadzieję, że wymusi na niej spełnienie żądań „smoka”. Nieudany rzut obronny zmusza bohatera do poświęcenia darmowej akcji w następnej rundzie i rzucenia trzymanego oręża i/lub ofensywnych magicznych przedmiotów. Potem postać musi w akcji będącej od-

powiednikiem ruchu wziąć kolejną cenną rzecz, którą ma przy sobie (pieniądze, klejnoty lub pomniejszy magiczny przedmiot), i wrzucić ją do wody. BG nie może w tej rundzie zrobić już nic więcej. W następnej rundzie musi pozbyć się kolejnego cennego przedmiotu, ale może wykonać też następny rzut obronny, by przerwać działanie zdolności aboletha. Wspomniany potwór może zniewolić do trzech BG na raz. W tym samym czasie otoczony *zasłoną* smokożółw ustawia się w takiej pozycji, by działanie jego broni oddechowej objęło przynajmniej kilku bohaterów.

Zaprogramowany obraz działa przez 16 rund, okresowo ponawiając żądania oraz stając się coraz bardziej agresywny. Nie może jednak reagować na akcje postaci, co być może da grupie wskazówkę, że coś tu jest nie tak. Czujni BG będą mieli prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 18), dzięki któremu przejrzą iluzję.

Kiedy wszystko będzie wskazywało na to, że bohaterowie odkryją podstęp, smokożółw zionie chmurą bardzo gorącej pary. Nie jest tak cierpliwy jak aboleth i nie ufa iluzjom w takim stopniu, jak jego towarzysz. Jeśli więc uzna, że postacie zaczęły coś podejrzewać, zaatakuje bez wahania i jeśli w zasięgu znajdzie się jakiś przeciwnik, ruszy do walki wręcz. W przeciwnym wypadku zanurzy się do czasu, aż będzie mógł ponownie wykorzystać broń oddechową.

Kiedy rozpocznie się walka, aboleth za pomocą *zasłony* przemieni się w czarnego smoka, a potem użyje *wyswietlonego obrazu*, by bohaterowie uznali, że znajduje się w zupełnie innym miejscu grotu. Następnie wznowi próby zniewalania (jeżeli jeszcze nie wyczerpał limitu) albo też użyje *hipnotycznego wzoru*, chcąc zafascynować postacie (udany rzut obronny na Wolę o ST 15 neguje). Będzie unikał walki wręcz, chyba że może walczyć sam na sam ze słabym lub rannym przeciwnikiem. Jeśli walka przybierze niekorzystny dla niego obrót, ucieknie do dna jeziora, stając się niemal niewidzialny dla istot znajdujących się na powierzchni. Jeżeli będzie miał mniej niż 30 pw, ucieknie przez wschodnie wyjście z pieczary (ukryte za *iluzoryczną ścianą*). Smokożółw podąży za nim lub też odejdzie, jeżeli aboleth zostanie zabity.

Skarb: Na dnie dziury pod wodospadem leży stos 2051 ss, 1216 sz oraz 38 sp – to skarb, który zebrały oba potwory.

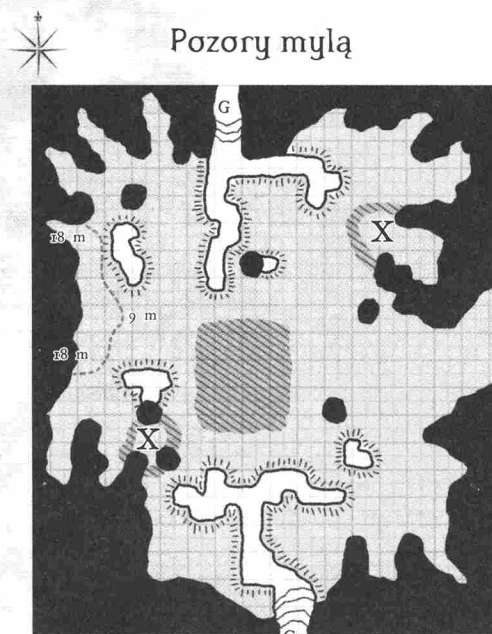
Na dnie jeziora w pobliżu jego środka znajduje się *eliksir przyspieszenia*. Zgubił go dawno temu pewien poszukiwacz przygód, a potwory nie zdają sobie sprawy z jego istnienia. BG mogą go znaleźć, wykonując udany test Przeszukiwania o ST 25 lub rzucając czar *wykrycie magii*.

Zmiana trudności spotkania

Oto kilka wskazówek dotyczących dopasowania spotkania do różnych poziomów grupy.

PS 11: Dodaj kolejnego aboletha. To pozwala potworom na większą elastyczność w dopasowywaniu iluzji do działań postaci oraz podwaja liczbę BG, których mogą zniewolić.

PS 12: Dodaj kolejnego aboletha oraz kolejnego smokożółwia. Rozważ zwiększenie rozmiaru komnaty, by zapewnić potworom więcej miejsca.



Skala w metrach

1	1,5
0,75	

PS 13: Jak w przypadku PS 12, ale użyj rozwiniętych abole-tów o 16 KW (każdy SW 9). To zwiększy ST oparcia się ich nadzwyczajnym oraz nadnaturalnym zdolnościom o +4, ale nie wpłynie na ST przełamania mocy psionicznych.

PS 14: Jak w przypadku PS 13, ale użyj rozwiniętych smokożółwi o 24 KW (każdy SW 11), co zwiększy ST rzutów obronnych na Refleks przeciw ich broni oddechowej do 27.

Walka i ruch pod wodą

Stworzenia żyjące na co dzień na lądzie mają duże problemy w czasie walki w wodzie, która zmienia ich KP, testy ataku i obrażenia oraz szybkość. W niektórych sytuacjach przeciwnicy takiej istoty mogą otrzymać premię do jej atakowania. Ewentualne efekty podsumowano dalej.

Ogień: Pod wodą nie pali się niemagiczny ogień (włączając w to ogień alchemiczny). Zaklęcia oraz zdolności czaropodobne z określnikiem „ogień” są tu nieskuteczne, chyba że rzucająca je postać wykona udany test Czarostwa (ST 15 + poziom czaru). Jeżeli test się powiedzie, zaklęcie wytworzy bąbel pary, nie powodując normalnego ognistego efektu, ale poza tym zadziała jak podano w jego opisie. Nadnaturalne efekty oparte na ogniu nie działają pod wodą, chyba że w ich opisie stwierdzono inaczej.

Powierzchnia wody blokuje linię efektu czarów ognia. Nawet jeżeli rzucający zaklęcie wykonał udany test Czarostwa, by zadziałało ono pod wodą, powierzchnia nadal blokuje linię efektu. Na przykład, rzucona pod wodą *kula ognista* nie może być wycelowana w istoty znajdujące się nad powierzchnią.

Ataki z łądu: Postacie pływające, unoszące się na wodzie, idące lub też brodzące w wodzie głębokiej do piersi mają 1/4 osłony przeciwko atakom wręcz oraz dystansowym wykonywanym przez wrogów znajdujących się na lądzie. Jeżeli ataki wręcz wymierzone w cele znajdujące się w wodzie wykonują osoby stojące na lądzie i mające na sobie *swobodę ruchów*, ignorują tę osłonę. Całkowicie zanurzona isto-

ta ma 1/2 osłony względem wrogów na lądzie, chyba że są oni pod działaniem *swobody ruchów*. Nie dotyczy to efektów magicznych – z wyjątkiem tych, które wymagają testów ataku (traktuje się je jak wszystkie inne efekty), oraz czarów ognia.

Ataki dystansowe pod wodą: Broń rzucona nie jest efektywna pod wodą, nawet jeżeli miota się nią z łądu. Inny oręż dystansowy podlega karze –2 do testów ataku za każde 1,5 metra wody, który musi pokonać, i to w dodatku do wszelkich normalnych kar wynikających z zasięgu.

Widoczność pod wodą: Zanurzone lub pływające stworzenia mogą otrzymać ukrycie od wody – zależnie od jej czystości. Nawet całkowicie przejrzysta wpływa na widzenie (włączając w to widzenie w ciemnościach) na odległość powyżej 60 metrów. Stworzenia w idealnie czystej wodzie mają 1/4 ukrycia w odległości 15 metrów (10% szansy pudła), 1/2 w odległości 30 metrów (20% szansy pudła), 3/4 w odległości 45 metrów (30% szansy pudła) oraz 9/10 w odległości 60 metrów (40% szansy pudła). Powyżej 60 metrów istota ma całkowite ukrycie (50% szansy pudła, a przeciwnicy nie mogą użyć wzroku do jej zlokalizowania).

Woda, która nie jest tak czysta, przesłania widoczność już przy mniejszych odległościach, więc nawet istoty znajdujące się bliżej przeciwników korzystają z ukrycia. Stworzenia mają 1/2 ukrycia przy połowie danego dystansu, 9/10 przy podanej odległości oraz całkowite przy większej. Na przykład, jeżeli mętna woda ogranicza widzenie do 12 metrów, stworzenia otrzymują 1/2 ukrycia w odległości 6 metrów, 9/10 przy 12 metrach, całkowite zaś powyżej 12 metrów.

Maksymalna odległość, na jaką widać coś w mętnej wodzie, to 30 metrów. Może ona być jednak tak nieprzejrzysta, że umożliwi widzenie na odległość zaledwie 1,5 metra lub też nawet 0 metrów. Wodne istoty mogą widzieć w wodzie na dwukrotnie większą odległość niż inne stworzenia (choć 0 metrów to wciąż 0 metrów).

MODYFIKATORY WALKI W WODZIE

Warunki ¹	Atak/obrażenia od broni tnącej/miażdżącej	Atak/obrażenia od pazurów/szponów/ogona	Prędkość poruszania	Pozbawiony równowagi?
<i>Swoboda ruchu</i>	Normalne/Normalne	Normalne/Normalne	Normalna	Nie
Ma określoną szybkość pływania	-2/Połowa	Normalne	Normalna	Nie
Udany test Pływania	-2/Połowa ³	-2/Połowa	1/4 lub 1/2 ²	Nie
Oparcie dla stóp ⁴	-2/Połowa	-2/Połowa	1/2	Nie
Żadne z powyższych	-2/Połowa	-2/Połowa	Normalna	Tak ⁵

1. Modyfikatory stosuje się w czasie pływania, brodzenia w wodzie głębokiej przynajmniej po pas lub chodzenia po dnie.
2. Podane prędkości są standardowe dla umiejętności Pływanie (możesz poruszać się z połową prędkości w czasie akcji ruchu bądź z połową prędkości w czasie akcji całorundowej). Uniknięcie kary wynikającej z pozbawienia równowagi (patrz uwaga 5) umożliwi udany test Pływania (ST 5 + ST wody), na który trzeba poświęcić akcję będącą odpowiednikiem ruchu. Jeżeli test się powiedzie, wspomniana kara jest negowana aż do twojego momentu inicjatywy w następnej rundzie.
3. Istoty nie korzystające ze *swobody ruchu* lub określonej szybkości pływania wykonują pod wodą testy zwania z karą –2, ale w zwarciu zadają normalne obrażenia.
4. Stworzenia mają oparcie dla stóp, gdy idą po dnie, opierają się o ścianę itp. Możesz iść po dnie tylko, jeżeli masz przy sobie coś, co cię dociąży. Wymagana waga zależy od twojego rozmiaru i jest następująca: filigranowy – 0,5 kg; drobny – 1 kg; mały – 2 kg; mały – 4 kg; średni – 8 kg; duży – 16 kg; wielki – 32 kg; olbrzymi – 64 kg; kolosalny – 128 kg. Przedmioty, które niesiesz jako obciążniki, nie mogą mieć ani dużej objętości, ani w naturalny sposób unosić się na wodzie.
5. Istota pozbawiona równowagi traci premię ze Zręczności do Klasy Pancerni, zaś przeciwnicy otrzymują premię +2 do testów ataków w nią wymierzonych.

Niewidzialna istota powoduje poruszenie wody i pozostawia widoczny „bąbel” o kształcie ciała. Mimo to wciąż otrzymuje 1/2 ukrycia (20% szansy pudła).

Wstrzymywanie oddechu: Każda postać może wstrzymać oddech przez liczbę rund równą wartości jej Budowy razy dwa. Po upływie tego czasu bohater musi wykonać test wspomnianego atrybutu (ST 10), aby dalej wstrzymać oddech. W każdej kolejnej rundzie ST zwiększa się o 1. Kiedy śmiałkowi nie powiedzie się test Budowy, zaczyna tonąć. W pierwszej rundzie traci przytomność (0 pw). W następnej rundzie ma -1 punkt wytrzymałości i jest umierający. W trzeciej rundzie się topi.

Energiczny ruch – na przykład walka – szybciej powoduje wyczerpanie powietrza. Każda runda z taką aktywnością liczy się jako dwie rundy wstrzymywania oddechu.

ŚCIEŻKA PODSTĘPU (PS 10)

Zdolność tropienia wykorzystuje się zazwyczaj z korzyścią dla grupy, choć czasami może prowadzić do niebezpiecznych nieporozumień.

Do tego spotkania może dojść w dowolnej jaskini na tyle dużej, by pajakożercy mogli się w niej swobodnie poruszać. Wybierz obszar o średnicy przynajmniej 30 metrów, z sufitem na wysokości 12 metrów. Przydadzą się mapy dla spotkań „Splątane sieci” lub „Zagadki i nagrody”. Postacie zaczynają spotkanie w korytarzu prowadzącym do obszaru, gdzie wszystko ma się wydarzyć.

Ściany, podłogi i sufit tego korytarza pokrywają kępki fosforyzujących grzybów, słabo rozświetlając okolice. W znajdującej się na podłodze kępie utkwiała samotna strzała. Tunel, którym idziecie, rozszerza się, wychodząc na większą jaskinię.

Dwoje krwiożerczych poszukiwaczy przygód – Remmick i Arleth – ścigało tędy araneę. Dosiadali oni pajakożerców. Strzałę wystrzelił z łuku Remmick.

Test Przeszukiwania (lub Tajników dziczy, jeżeli któryś z bohaterów ma atut Tropienie) o ST 20 pozwoli znaleźć prowadzące w głąb tunelu ślady pajaka. Z powodu wysokiej ST tego testu postacie nie będą mogły pójść ich tropem, chyba że któraś z nich posiada atut Tropienie. Ślady, które widnieją na ziemi oraz – czasami – na ścianie, wskazują, że stworzenie poruszało się szybko i zostawiło je najwyżej przed godziną.

Kiedy postacie udadzą się dalej korytarzem, pozwól Remmickowi, Arleth oraz pajakożercom wykonać test Nasłuchiwania – udany oznacza, że usłyszą zbliżających się bohaterów.

Stworzenia: W chwili gdy drużyna przybywa na miejsce, Remmick oraz Arleth stoją nad sparaliżowaną ofiarą, cicho dyskutując, co z nią zrobić (usłyszeć ich pozwala udany test Nasłuchiwania o ST 10, +1 na każde 3 metry odległości). Pajakożercy czekają w pobliżu.



➤ **Aranea:** pw 2 (z 19); patrz *Księga Potworów*. Uwaga: Aranea jest sparaliżowana jadem pajakożerców.

➤ **Pajakożercy (2):** pw 43, 42; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Remmick:** mężczyzna elf Brd7; SW 7; średni humanoid; KW 7k6+7; pw 31; Inic +3; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 13, nieprzygotowany 14); Atak +11 wręcz (1k2+3, +1k6 od ognia, ognisty bicz +1 lub 1k8+3/19-20 mistrzowski długi miecz) lub +7 dystansowy (1k8+1/×3, mistrzowski długi potężny długi łuk refleksyjny [premia z Siły +1]); SC muzyka bardów (inspirowanie odwagi, kontrpieśń, fascynacja, podniesienie kompetencji, sugestia) 7/dzień, wiedza bardów +7, elfie cechy; Char CN; MRO Wytrw +2, Ref +8, Wola +4; S 13 (czasowo 16 z *być siłą*), Zr 16, Bd 10 (czasowo 13 z *wytrzymałością*), Int 10, Rzt 8, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Czarostwo +3, Dyplomacja +9, Jeździectwo (pajakożerca) +5, Koncentracja +5, Nasłuchiwanie +6, Występy +13, Przeszukiwanie +2, Zastraszanie +5, Zauważanie +3; Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Szybki strzał.

Elfie cechy: Niepodatność na czary i efekty powodujące *uśpienie*; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i efektom zaklęcia; widzenie w słabym świetle; test Przeszukiwania w odległości do 1,5 metra od sekretnych bądź ukrytych drzwi; Biegłość w broni żołnierskiej (długi łuk, krótki łuk, długi łuk refleksyjny, krótki łuk refleksyjny oraz długi miecz bądź rapier) jako dodatkowe atuty; premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania oraz Zauważania (uwzględnione w statystykach).

Znane czary barda (3/4*/3*/1; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, kuglarstwo, tańczące światła, światło, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – tłuszcz, wykrycie sekretnych drzwi, zauroczenie osoby, zbroja maga; 2 – bycza siła, lustrzany obraz, wstrzymanie osoby; 3 – zakłopotanie, zauroczenie potwora.

*Remmick rzucił już zbroję maga na siebie oraz byczą siłę na siebie i Arleth. Te czary uwzględniono w ich statystykach.

Wyposażenie: ognisty bicz +1, mistrzowski długi miecz, mistrzowski potężny długi łuk refleksyjny (premia z Siły +1), 14 strzał, eliksir leczenia lekkich ran.

➔Arleth: kobieta elf Kpn7; SW 7; średni humanoid; KW 7k8+7; pw 38; Init +2; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 11, nieprzygotowana 19); Atak +9 wręcz (1k8+3, mistrzowski morderca) lub +8 dystansowy (1k8+4/×3, potężny długi łuk refleksyjny +1 [premia z Siły +4]); SA karcenie nieumarłego 5/dzień; SC elfie cechy; Char CN; MRO Wytrw +5, Ref +5, Wola +9; S 13 (czasowo 16 z byczą siłą), Zr 14, Bd 8 (czasowo 12 z wytrzymałością), Int 8, Rzt 16, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo (pająkożerca) +4, Koncentracja +2, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +1, Tajniki dziczy +6, Zauważanie +7; Czujność, Rzucanie w walce, Tropienie.

Elfie cechy: Niepodatność na czary i efekty powodujące uśpienie; premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i efektom zaklinania; widzenie w słabym świetle; test Przeszukiwania w odległości do 1,5 metra od sekretnych bądź ukrytych drzwi; Biegłość w broni żołnierskiej (długi łuk, krótki łuk, długi łuk refleksyjny, krótki łuk refleksyjny oraz długi miecz bądź rapier) jako dodatkowe atuty; premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania oraz Zauważania (uwzględnione w statystykach).

Przygotowane czary kapłana (6/6/5**/4/2; bazowa ST = 13 + poziom czaru): 0 – cnota, czytanie magii, leczenie drobnych ran (3), odporność; 1 – boskie względy, leczenie lekkich ran (2), magiczna broń, plaga, szybki odwrót*; 2 – leczenie średnich ran, wspomóżenie*, wstrzymanie osoby, wytrzymałość (2); 3 – leczenie poważnych ran, lot*; piekące światło, rozproszenie magii; 4 – boska moc, wymiarowe drzwi*.

*Czar domenowy. Bóstwo: Fharlanghn. Domeny: Podróż (swoboda ruchu), Szczęście (dobry los 1/dzień).

**Arleth rzuciła już wytrzymałość na siebie i Remmicka. Ten czar uwzględniono w ich statystykach.

Wyposażenie: płaszcz odporności +1, pełna zbroja płytowa +1, mistrzowski morderca, potężny długi łuk refleksyjny +1 (premia z Siły +4), 20 strzał, eliksir leczenia lekkich ran, zwój objawień z czarem milczenie, zwój objawień z czarem wezwanie potwora III, 4 sz.

Taktyka: Jeśli to możliwe, jeszcze przed przybyciem BG elfy rzucają na siebie czary, jak wspomniano dalej. Gdy bohaterowie się zbliżą, Arleth oraz Remmick powitają ich jako braci w poszukiwaniu przygód i zaoferują grupie pomoc w jej obecnej misji. Jeżeli podstęp ten zawiedzie, zaatakują. Jeśli nie, będą towarzyszyć postaciom aż do ich następnej poważnej walki, po czym zwrócą się przeciwko drużynie, starając się zabić bohaterów i złupić ich zwłoki.

Jeżeli Remmick ma możliwość przygotowania czarów jeszcze przed przybyciem bohaterów, rzuci lustrzany obraz. W pierwszej rundzie walk, rzuci na jednego z bohaterów zauroczenie potwora, po czym zacznie śpiewać, inspirując odwagę w sojusznikach. Będzie śpiewał przez rundę (ale efekt utrzyma się przez 5 rund). Zanim postacie się zbliżą, rzuci zauroczenie osoby bądź będzie strzelał z łuku. W walce wręcz użyje bicia.

Arleth woli walkę wręcz. Jeżeli zdoła użyć czarów przed walką, rzuci na siebie boską moc, co podniesie jej Siłę do 18. W pierwszej rundzie walki rzuci wstrzymanie osoby, po czym zbliży się do wrogów, by zasmakować walki wręcz. Jeśli będzie trzeba, wyleczy się, a kiedy Remmick zostanie ciężko ranny, zaprzestanie ataków, by pomóc mu czarami leczenia.

Zdolność węchu pająkożerców pozwala im wyczuwać i atakować ukryte lub niewidzialne postacie.

Rozwój wydarzeń: Jeżeli BG wyleczą araneę, ta może stać się cennym sojusznikiem lub źródłem informacji o okolicy.

Zmiana trudności spotkania

Dostosuj trudność tego spotkania, zmieniając poziomy wrogów. Możesz również rozwinąć pająkożerców, by stworzyć silniejsze wierzchowce. Jeśli zwiększysz im liczbę KW, nie zapomnij także zwiększyć ST rzutu obronnego na ich truciznę.

PS 9: Zmniejsz poziomy wrogów do 5.

PS 11: Awansuj wrogów na 8. poziom.

PS 12: Awansuj wrogów na 9. poziom i rozwiń każdego pająkożercę do 6 KW (SW 6).

PS 13: Awansuj wrogów na 10. poziom i rozwiń każdego pająkożercę do 8 KW (SW 7).

PS 15: Awansuj wrogów na 12. poziom i rozwiń każdego pająkożercę do 12 KW (SW 9).

Chcąc dodatkowo utrudnić spotkanie, umieść wzdłuż korytarza wilcze doły. Aranea przeszła po ścianach obok nich lub po prostu przez nie, zaś pająkożercy przelecieli nad nimi, ale BG prawdopodobnie natrafia na nie, idąc po śladach. To niemal na pewno zaalarmuje Remmicka i Arleth.

GNIJĄCA ŚMIERĆ (PS 10)

Niewiele potworów potrafi przestraszyć postacie bardziej niż te, których siłę wzmacniają najpotężniejsze ataki drużyny. To spotkanie dobrze wykorzystają przeciwko grupie uzależnionej od błyskawic.

W scenariuszu „Gnijąca śmierć” wykorzystano tę samą mapę, co w „Grocie elektrycznych jaszczurek” (spotkanie o PS 6). Jeżeli już wcześniej wykorzystasteś tamto spotkanie, możesz przyjąć, że to ma miejsce w podobnej grocie, albo też że gnilniki wprowadziły się do niej po odejściu jaszczurek. Jeżeli chcesz, by to spotkanie było naprawdę paskudne, w grocie umieść oba te gatunki (patrz „Zmiana trudności spotkania”, dalej).

Widzicie grote, której strop podtrzymuje około dziesięciu naturalnych kolumn z piaszkowca. Sklepienie znajduje się na wysokości dwa razy przekraczającej wzrost przeciętnego

człowieka. Żłobione szczyty i podstawy kolumn nadają całemu pomieszczeniu wygląd leśnego gąszczy. Filary porasta ciemnozielony mech oraz wielokolorowe grzyby. Przez cztery długie pęknięcia w suficie do jaskini wpada różnobarwne światło. Większość dna grotu pokrywa gruby dywan z mchów, gałązek i liści. Powietrze przepenia zapach wilgotnego drewna. Gdzieś ze środka jaskini dochodzi odgłos kąpiącej powoli wody.

Gnilniki przyciągnęły z powierzchni mnóstwo liści i rozmieściły je w jaskini, by przygotować sobie legowisko. Widoczną na mapie sadzawkę całkowicie pokrywają pływające śmieci, które skutecznie ją maskują. W praktyce jest to wypełniony wodą wilczy doł (patrz „Pułapka”, dalej).

Naturalne ściany i kolumny są pełne uchwytyów, ale wilgotne (Wspinaczka, ST 20). Poruszanie się po nierównym podłożu wymaga wykonania testu Równowagi (ST 10) z karą -5, gdy prędkość przekracza połowę normalnej. Nie można tu biegać ani szarżować.

Szczeliny w suficie są na tyle szerokie, by wpadało przez nie światło i ziemia z powierzchni. Istoty o rozmiarze małym lub mniejsze mogą się przez nie przecisnąć, otrzymując premię +10 do testów Wspinaczki, ponieważ mogą wesprzeć się o przeciwległe ściany. Istoty średnie mogą się przez nie przedostać, wykonując udany test Wyzwalania się (ST 30). Duże istoty w żadnym wypadku nie przecisną się przez te szczeliny. Powierzchnia znajduje się mniej więcej 6 metrów ponad sufitem.

Sadzawka ma w centrum 6 metrów głębokości oraz dość strome brzegi. Znajdująca się w niej woda jest czysta, nieruchoma oraz zimna.

Kolumny mogą zapewniać nawet całkowitą osłonę istotom o rozmiarze małym lub mniejszym (na przykład elektrycznym jaszczurkom) oraz 1/2 stworzeniom średnim lub dużym.

Stworzenia: W tej komnacie czyhają dwa gnilniki, oczekując na ewentualną zdobycz.

➤ **Gnilniki (2):** pw 60 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Gnilniki ukryły się w zagłębieniach w podłożu. Jeden z nich czyha na północ od sadzawki, między wodą a dużą kolumną znajdującą się na wschód od pokaźnej szczeliny w suficie. Drugi oczekuje na południe od sadzawki, dokładnie naprzeciw pierwszego.

Nawet postaci mające oba gnilniki w polu widzenia nie dostrzegą ich, chyba że wykonają udany test Zauważania (ST 26, +1 za każde trzy metry odległości; uwzględniono premię z okoliczności +4 do testów Ukrywania gnilników, wynikającą z występujących tu bardzo korzystnych dla nich warunków). Jeżeli bohater ma w polu widzenia więcej niż jednego potwora, może wykonać jeden test Zauważania i zastosować jego rezultat (zmodyfikowany ze wzglę-

du na odległość) do każdego z przeciwników, którego mógłby dostrzec.

Gnilniki wolą zaczekać do czasu, aż nieostrożna postać zbliży się do przynajmniej jednego z nich na odległość 3 metrów. Jeżeli ofiara nie zauważyła najbliższego potwora, ten uderzy odnóżem i spróbuje ją przewrócić (wolałby wałnąć, by użyć poprawionego łapania, ale niestety, w tym przypadku musiałby trafić dwoma odnóżami, podczas gdy w rundzie zaskoczenia może wykonać tylko jeden atak). Gnilnik wykonuje test Siły, by przewrócić przeciwnika, z premią +9 (+5 z Siły oraz +4 z rozmiaru; patrz „Przewracanie” w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*). W tym samym czasie drugi z gnilników rusza w kierunku ofiary, okrążając sadzawkę.

Kiedy BG zauważą gnilniki, potwory podejną do nich, próbując zaatakować najmniejsze i najsłabiej wyglądające postacie, które mogą dosięgnąć. Jeżeli uda im się kogoś złapać, pociągną ofiary to sadzawki i zanurkują w niej (będą unikać przy tym zachodniego krańca sadzawki, jak opisano w części „Pułapka”, dalej). Gnilniki poruszają się niezgrabnie i zdają sobie z tego sprawę, więc nie będą biegać czy szarżować. Jeżeli któryś z nich może wykonać tylko jeden atak (na przykład, gdy musi się poruszyć, by zaatakować), postara się podciąć rywala, licząc na akcję pełnego ataku w następnej rundzie.

Pułapka: Gnilniki mimochodem zmieniły sadzawkę w pułapkę. Nie dość, że pływające po jej powierzchni śmieci ukrywają jej istnienie, to jeszcze do jej zachodniej części obecni gospodarze jaskini wrzucili sporo oręża oraz zbroi. Powstały w ten sposób stos żelastwa składa się z dostatecznej liczby ostrych obiektów, by zranić każdego, kto wskoczy do wody w tym miejscu (gnilniki poczuły to już na własnej skórze).

Każdy, kto stanie na polu z sadzawką, natychmiast do niej wpadnie. Jeżeli nastąpi to w jej zachodniej części, padnie przy tym ofiarą dwóch „ataków” ze strony ostrych przedmiotów na dnie. Ponadto każdy, kogo zrani pułapka, może zapaść na gorączkę brudu (Wytrw o ST 12; wylęganie 1k3 dni; 1k3 Zr, 1k3 Bd). Kiedy postać znajdzie się przy dnie, może wypłynąć na powierzchnię (Pływanie, ST 10) lub też wspiąć się na brzeg (Wspinaczka, ST 20). Każdy bohater może usunąć pływające na powierzchni sadzawki śmieci, dlatego pułapka nie ma ST Unieszkodliwiania mechanizmów.

➤ **Sadzawka:** SW 7; 6 m głębokości; udany rzut obronny na Refleks (ST 25) pozwala uniknąć pułapki; +11/+11 wręcz (1k6/1k6 plus choroba); Przeszukiwanie (ST 15); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST -).

Skarb: Żelastwo na dnie sadzawki to stos pogiętej i połamanej broni oraz wgniecionych zbroi (mocno zardzewiałych). Wśród nich znajduje się jednak kilka cennych przedmiotów – 110 sz, srebrna perła warta 90 sz, niebieski szafir gwiazdzisty wart 1200 sz oraz sejmitar +2.

Ośłona a efekty fali

Efekty fali – choćby w przypadku kuli ognistej – mogą rozlać się za osłonę większości rodzajów. Dopóki mogą dotrzeć do miejsca, w którym się znajdujesz, nie uzyskasz przed nimi lepszej osłony niż 1/2 (premia z osłony +2 do rzutów obronnych na Refleks). W przypadku rozprysków i innych efektów, które nie rozlewają się za rogi, osłona daje normalne premie.

Zmiana trudności spotkania

Możesz z łatwością zwiększyć lub zmniejszyć trudność tego spotkania, modyfikując liczbę gnilników. Stanie się ono prawdziwym wyzwaniem, gdy dodasz kilka elektrycznych jaszczurek. To może okazać się szczególnie kłopotliwe, ponieważ gnilnik otrzymuje 1k4 tymczasowe punkty Budowy za każdym razem, gdy pada ofiarą ataku elektrycznego, a za taki należy uznać niebezpieczne porażenie i śmiertonośne porażenie elektrycznych jaszczurek.

Gnilniki zaczynają to spotkanie z Budową 17 (typową dla gnilnika). Otrzymując dodatkowy punkt Budowy, zyskują 8 punktów wytrzymałości oraz premię +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość. Każde otrzymane później 2 punkty Budowy zapewniają im dodatkowe 8 punktów wytrzymałości oraz kolejną premię +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość.

Nawet jeśli gnilniki dzielą siedzibę z elektrycznymi jaszczurkami, ich strategia się nie zmienia. Jaszczurki natomiast stosują taktykę opisaną w spotkaniu „Grota elektrycznych jaszczurek”.

PS 8: Jeden gnilnik.

PS 11: Trzy gnilniki oraz cztery elektryczne jaszczurki ustawione tak, jak to opisano w „Grocie elektrycznych jaszczurek”.

PS 12: Cztery gnilniki oraz osiem elektrycznych jaszczurek ustawionych tak, jak to opisano w „Grocie elektrycznych jaszczurek”.

Dostosowanie PD: Przyznaj 110% normalnych PD za pokonanie każdego gnilnika „sprzymierzonego” z elektrycznymi jaszczurkami.

POTĘŻNI PRZECIWNICY (PS 11)

To spotkanie wykorzystuje paranoję dobrze poinformowanych graczy przeciwko nim samym. Nawet mniej doświadczeni gracze często dają się podejść. BG – stojąc w obliczu walki z samymi sobą – łatwo mogą podjąć pochopne decyzje, co spowoduje, iż wpadną w ręce złych spryciarzy, którzy zaplanowali ten śmiertelny podstęp.

Umieść to spotkanie na szlaku drużyny wędrującej przez lochy. Najlepiej, jeśli nie pozostawisz im wyboru i po prostu będą musieli przejść przez tę komnatę, zamiast wyczajnie zamknąć drzwi i pójść inną drogą.

Kiedy BG znajdą się w tym zaciemnionym, okrągłym pomieszczeniu o średnicy 12 metrów, nie zauważą nic interesującego.

To duże, okrągłe pomieszczenie nie ma żadnych dekoracji i żadnych innych widocznych wyjść.

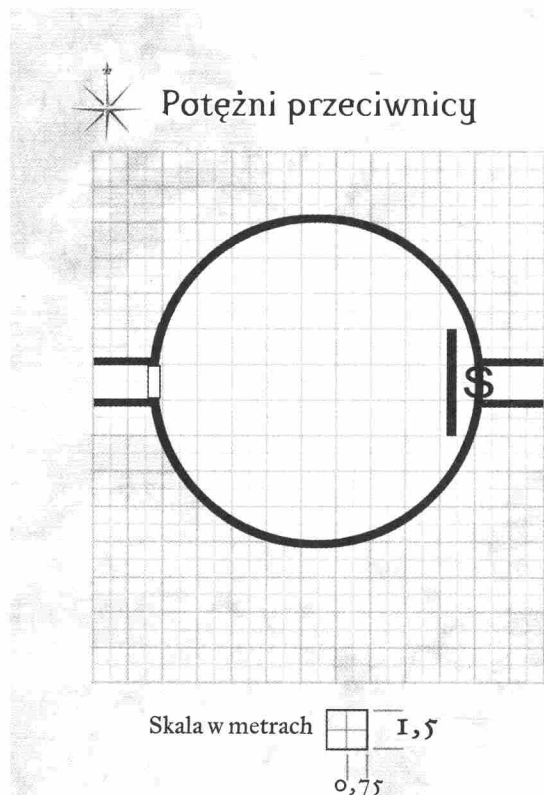
Część ściany po przeciwnej stronie pomieszczenia to w rzeczywistości *iluzoryczna ściana* stworzona przez Faloza, ifryta (patrz dalej). Kiedy przynajmniej czterech BG (lub też wszyscy, jeżeli jest ich mniej) wejdzie do pomieszczenia, rozproszy on czar, odsłaniając opisaną dalej scenę. Dostosuj odpowiednio liczbę przeciwników, jeżeli twoja drużyna liczy mniej niż czterech śmiałków.

W miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą znajdowała się ściana, stoi duże lustro, szerokie na 4,5 metra i wysokie na ponad 2 metry. Przed nim materializują się cztery postacie – wyglądają dokładnie tak jak wy!

Jest to zwykłe lustro, choć ostrożne postacie mogą obawiać się, że drużyna napotkała *zwierciadło przeciwieństw* (patrz *Przewodnik MISTRZA PODZIEMI*).

Stworzenia: Bez względu na to, w co wierzą bohaterowie, znajdujące się przed nimi postacie nie są ich kopiami. Tak naprawdę to przebrane istoty, które wcześniej kryły się za *iluzoryczną ścianą*. Jeżeli doppelgangerzy nie będą w stanie znaleźć broni identycznej jak ta, którą noszą śmiałkowie, wybiorą najbardziej zbliżony odpowiednik, to jednak powinno obudzić czujność bohaterów.

Cleoborn, gnom iluzjonista, rzuca *zmianę siebie*, by naśladować bohatera, który wygląda na osobę rzucającą czary wtajemniczeń. Jeżeli będzie potrzebował kilku dodatkowych centymetrów wzrostu, wykorzysta jeszcze *powiększenie Faloza*. Dwa doppelgangerzy, Festo i Zaine, użyją zdolności przekształcenia siebie, by przybrać kształty wojowników, łotrzyków lub podobnie wyposażonych postaci, po czym wezmą odpowiednią broń z ukrytego za lustrem stojaka. Ifryt Faloz wykorzysta *polimorfowanie siebie*, by przybrać postać innego bohatera rzucającego czary lub też specjalisty od walki. Dostosuj wygląd potworów odpowiednio do biorących udział w tym spotkaniu śmiałków.



Jeżeli w pomieszczeniu przebywa mniej niż czterech BG, wybierz jednego lub więcej przeciwników, którzy zaczną spotkanie z niewidzialnością, przez co liczba widzialnych wrogów będzie odpowiadała liczbie postaci.

Każdy śmiałek może wykonać test Zauważania, by przejrzeć przebrania; ich ST są następujące: Cleoborn – 28 (wliczając premię synchroniczną z Blefowania); Festo – 36; Zaine – 36; Falooz – 20 (wliczając premię synchroniczną z Blefowania). Przy obliczaniu ST założono, że istota naśladuje odmienną rasę, ale powinieneś zastosować dodatkową karę –2, jeżeli próbuje podszyć się również pod inną pleć. Nie zapomnij przyznać BG premii za znajomość, o wysokości od +4 (znajomy z widzenia) do +8 (bliscy przyjaciele).

➤ **Cleoborn:** gnom mężczyzna Łtr3/Ilu5; SW 8; mały humanoid; KW 3k6+6 plus 5k4+10; pw 42; Inic +3; Szyb 6 m; KP 15 (dotyk 14, nieprzygotowany 15); Atak +6 wręcz (1k4/19-20, mistrzowski sztylet); SA ukradkowy atak +2k6; SC cechy gnomów, korzyści z chowańca, uchylanie, nieświadomy unik (premia ze Zręczności do KP), pułapki; Char NZ; MRO Wytrw +6, Ref +11, Wola +6; S 11, Zr 16, Bd 14, Int 13, Rzt 8, Cha 11.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +6, Ciche poruszanie +9, Czarostwo +12, Dyplomacja +8, Koncentracja +6, Nasłuchiwanie +9, Przebieranie +6, Przeszukiwanie +7, Ukrywanie +9, Wyzwalanie się +9, Zastraszanie +2, Zauważanie +7; Czujność, Ruchliwość, Rzucanie w walce, Stworzenie różdżki, Uniki, Zapisanie zwoju.

Korzyści z chowańca: Zapewnia właścicielowi atut Czujność (kiedy jest w zasięgu ramienia), wspólne czary z właścicielem, więź empatyczna z właścicielem.

Cechy gnomów: Sztuczki; widzenie w słabym świetle; premia rasowa +2 do rzutów obronnych przeciwko iluzjom; premia rasowa +1 do testów ataku przeciwko koboldom i goblinoidom; premia unikowa +4 przeciwko gigantom.

Sztuczki: 1/dzień – kuglarstwo, tańczące światła, widmowy odgłos; poziom rzucającego czary 1; ST rzutu obronnego 12.

Wyposażenie: różdżka magicznych pocisków (rzucający czary 7. poziomu, 35 ładunków), amulet naturalnego pancerza +1, płaszcz odporności +2, eliksir leczenia poważnych ran, mistrzowski sztylet, 370 sz.

Przygotowane zaklęcia czarodzieja (5/5/3/2; bazowa ST = 11 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, światło, widmowy odgłos*, kuglarstwo, wykrycie magii; 1 – deszcz kolorów, niemy obraz*, wstrzymanie portalu, zbroja maga, zmiana siebie; 2 – niewidzialność*, sieć, wykrycie myśli; 3 – jasnowidzenie/jasnosłyszenie, większy obraz*.

*Te czary należą do szkoły iluzji, która jest specjalnością postaci. Zabroniona szkoła: zaklinanie.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, światło, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – deszcz kolorów, magiczna aura Nystula, magiczny pocisk, niemy obraz, wstrzymanie portalu, zbroja maga, zmiana siebie; 2 – nieustający płomień, niewidzialność, sieć, wykrycie myśli, zama-

zanie; 3 – jasnowidzenie/jasnosłyszenie, kula niewidzialności, większy obraz.

➤ **Eek:** samica łasicy, chowaniec; SW –; malutka magiczna bestia; KW 8; pw 21; Inic +2; Szyb 6 m, wspinanie 6 m; KP 17; Atak +4 wręcz (1k3–4, ugryzienie); Front/Zasięg: 75 cm na 75 cm/0 m; SC Węch, poprawione uchylanie, może przenosić czary dotykowe, może rozmawiać z właścicielem; Char NZ; MRO Wytrw +2, Ref +6, Wola +6; S 3, Zr 15, Bd 10, Int 8, Rzt 12, Cha 5.

➤ **Falooz:** mężczyzna ifryt; pw 69; patrz Księga Potworów.

Wyposażenie: heksaedr odporności na mróz, pięć czerwonych spineli wartych 120 sz każdy, dwie złote bransolety warte 800 sz, 130 sp.

➤ **Festo:** mężczyzna doppelganger Bbr3; SW 6; średni zmiennokształtny; KW 4k8+4 plus 3k12+3; pw 50; Inic +1; Szyb 12 m; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 17); Atak +7 wręcz (zależnie od broni); SA wykrywanie myśli; SC przekształcanie siebie, widzenie w ciemnościach 18 metrów, szybkie poruszanie, niepodatność na uśpienie oraz uroki, szal 1/dzień, nieświadomy unik (premia ze Zręczności do KP); Char N; MRO Wytrw +8, Ref +6, Wola +7; S 12, Zr 13, Bd 12, Int 13, Rzt 14, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +12, Dyplomacja +3, Nasłuchiwanie +14, Przebieranie +12, Wyczucie pobudek +6, Zastraszanie +13, Zauważanie +8; Czujność, Ruchliwość, Uniki.

Wyposażenie: karwasze pancerza +2, brosza osłony (41 punktów), eliksir heroizmu, 100 sz. Festo wybierze odpowiednią broń (oraz być może tarczę, co podnosi jego KP do 17) spośród wymienionych w części „Skarb”.

➤ **Zaine:** mężczyzna doppelganger Łtr3; SW 6; średni zmiennokształtny; KW 4k8+4 plus 3k6+3; pw 38; Inic +2; Szyb 9 m; KP 17 (dotyk 12, nieprzygotowany 17); Atak +6 wręcz (zależnie od broni); SA wykrywanie myśli, ukradkowy atak +2k6; SC przekształcanie siebie, widzenie w ciemnościach 18 metrów, uchylanie, niepodatność na uśpienie oraz uroki, pułapki, nieświadomy unik (premia ze Zręczności do KP); Char N; MRO Wytrw +6, Ref +9, Wola +7; S 12, Zr 13, Bd 12, Int 13, Rzt 14, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +15, Ciche poruszanie +13, Dyplomacja +3, Nasłuchiwanie +12, Przebieranie +15, Równowaga +6, Skakanie +3, Upadanie +13, Wyczucie pobudek +6, Zastraszanie +3, Zauważanie +8; Czujność, Uniki, Wspecjalizowanie.

Wyposażenie: rękawiczki zręczności +2, proszek zacierania śladów (3 szczypty), eliksir przyspieszenia, 50 sz, różowy kwarc gwiaździsty wart 60 sz. Zaine wybierze odpowiednią broń spośród wymienionych w części „Skarb”.

Taktyka: Jeśli potwory będą miały na to czas, przygotowują się do walki. Cleoborn rzuci wykrycie myśli (by lepiej wiedzieć, co według BG jest prawdą) oraz zbroja maga na siebie (co zwiększy jego KP do 18). Festo wypije eliksir heroizmu (dający mu przez godzinę premię za biegłość +2 do testów ataku, rzutów obronnych i testów umiejętności), a Zaine eliksir przyspieszenia.

Kiedy dojdzie do starcia, potwory będą zachowywać się jak BG, starając się utwierdzić ich w przekonaniu, że natknęli się na *zwierciadło przeciwieństw*. Liczą na to, że śmiałkowie nie wykorzystają wielu mocy, na przykład nie rzucą czarów ognia na fałszywego bohatera, który – jak im się wydaje – jest niepodatny na ogień.

Podtrzymuj iluzję, używając różnych paskudnych sztuczek. Zapytaj wojownika, jaka jest jego premia do ataku (tak jakbyś musiał wyliczyć trafienie potwora), ale korzystaj ze statystyk danego stworzenia. Zobacz, czy Cleoborn i Falooz dysponują takimi czarami jak postacie, i użyj właśnie ich, zanim zaczniesz korzystać z innych mocy.

Jeśli walka nie potoczy się po myśli potworów, te nie zawahają się uciec, Falooz użyje *zamiany planów*, by wrócić na Plan Żywiołu Ognia, a pozostali wykorzystają tajne drzwi za lustrem, by uciec w głąb podziemi.

Skarb: Lustro o wymiarach 2,1 metra na 4,5 metra jest wysadzone mosiądzem i ma posrebrzane szkło, co sprawia, że ma wartość 250 sz. Za nim znajduje się stojak z bronią: długim mieczem, rapierem, wielkim toporem, wielkim mieczem, drągiem, morgenszternem, sztyletem, sejmitem, nunchaku, krótkim mieczem oraz długim lukiem z 20 strzałami. W pobliżu stoją również dwie tarcze: duża stalowa oraz mała drewniana.

Zmiana trudności wyzwania

Oto kilka wskazówek dotyczących dopasowania tego spotkania do różnych poziomów grupy.

PS 7: Obniż poziom Cleoborna do Łtr1/Ilu3, usuń ifryta oraz zastąp dwa opisane tu doppelgangery trzema zwykłymi.

PS 13: Awansuj Cleoborna na Łtr3/Ilu7, a każdego doppelgangera na dwa kolejne poziomy.

IN MEDIA RES (PS 11)

Bohaterowie napotykają dwa walczące między sobą przerażające stworzenia. Tylko od działań postaci zależy, czy grupa będzie musiała zmierzyć się z oboma przeciwnikami, sprzymierzy się z jednym przeciwko drugiemu czy też napuści ich na siebie.

Wielki szary rozpruwacz z tego scenariusza przywiązał się niegdyś do samotnego ziemnego mefita. Z początku ten ostatni nie rozumiał, dlaczego potężne stworzenie znosi mu dary, ale w końcu zaakceptował je jako swego rodzaju zwierzątko, dając mu niezbyt wymyślne imię Szary. Obaj mieszkali w tej jaskini przez wiele lat. Zgodnie z naturą, mefit bardzo interesował się geologią. Z czasem zgromadził sporą kolekcję różnych typów kamieni i klejnotów.

Samica xorna imieniem Xflox odkryła ten obszar podczas żerowania. Wykopała się w środku kolekcji mefita i zaczęła ją konsumować, a wtedy mefit i szary rozpruwacz natychmiast ją zaatakowali. Xflox szybko zabiła mefita.

Postacie graczy nadchodzą tuż po jego śmierci. Szary rozpruwacz walczy z xornem, aby pomścić poległego przyjaciela.

Słyszycie przed sobą odgłosy tytanicznych zmagania. Powietrze wypełnia szaleńcze wycie bestii. Wzdłuż korytarza echem odbija się odgłos uderzającego o kamień ciała.

Kiedy postacie będą już mogły zobaczyć walkę, przeczytaj następujący tekst.

Widzicie trzynogą istotę o kamienistym, przypominającym skałę ciele, z ustami znajdującymi się w środku głowy, otoczonymi przez trzy długie ramiona osadzone na przemian z dużymi oczami. Stwór jest ogromny – ma przynajmniej 4,5 metra wzrostu i waży wiele ton. Ta wielka, przypominająca kamień istota walczy z wyższą od siebie szarą bestią, składającą się wyłącznie z kości i mięśni. Przeciwnik jest bezwłosy i ma sześć małych żółtawych oczu, a jego paszczę wypełniają czarne zęby.

Test Zauważania (ST 13) pozwoli postaciom zauważyć nieruchome ciało niskiej istoty, która wygląda, jakby składała się wyłącznie z ziemi (mefit). Zwłoki spoczywają za szarym rozpruwaczem. Udany test Wyczucia pobudek (ST 20) pozwoli odkryć, że szara istota stoi w takiej pozycji, jakby chciała chronić przed xornem martwe stworzenie.

Stworzenia: Xflox – starsza xorn – oraz Szary – szary rozpruwacz – skupieni są na tytanicznej potyczce i nie przerwą walki, nawet jeżeli słyszą nadchodzących śmiałków.



Rozwijanie potworów

50% zwiększenie liczby Kości Wytrzymałości potwora zwiększa jego SW o 1. Podwojenie KW zwiększa SW o 2. Potrojenie powinno zwiększyć SW o 3 lub 4 – pamiętaj, że musisz ocenić tak powstałą istotę, by zdecydować, która wartość jest odpowiedniejsza. Przedstawione obok dwie istoty mogą służyć za dobry przykład rozwoju potworów.

Xorn zaczął jako zwykły wróg z *Księgi Potworów* o SW 8 oraz 15 KW. Zastosowanie zasad rozwoju potworów dało mu sporo punktów wytrzymałości (15k8) oraz trzy dobre rzuty obronne, co sprawia, że jest też odpowiednio wytrzymałszy. Nadmiarowe atuty też są bardzo przydatne. Dodatkowe punkty wytrzymałości nie przydadzą mu się zbyt w tym spotkaniu. To oznacza wzrost SW o 2, do 10. Potrojenie Kości Wytrzymałości prawdopodobnie oznaczałoby wzrost SW o 4, do 12.

Szary rozpruwacz z *Księgi Potworów* jest istotą o SW 8 i 10 KW. Zastosowaliśmy zasady rozwoju, by uczynić go przeciwnikiem o 30 KW, co potroiło liczbę KW. Stworzenie skupia się na prostej walce wręcz, nic zatem dziwnego, że zyskało dużo punktów wytrzymałości, sporą premię do ataku (jak kapłan) oraz dwa dobre rzuty obronne. Jest więc znacznie silniejszy. Niska liczba punktów umiejętności nie ma dla rozpruwacza znaczenia. Ostatnie spojrzenie na rozwiniętego potwora wydaje się uzasadniać podniesienie SW o 3, więc teraz ma on SW 11.

Jeżeli gracze nie wiedzą, z czym mają do czynienia, pozwól im wykonać test Wiedzy (plany) o ST 20 – udany pozwoli zidentyfikować xorna lub mefita – oraz podobny test Wiedzy (natura) o ST 20 dotyczący szarego rozpruwacza. Każdy zakończony powodzeniem test oznacza również stwierdzenie, że istoty są dużo większe niż normalni przedstawiciele ich gatunków.

➤ **Szary:** rozwinięty szary rozpruwacz; SW 11; wielka bestia; KW 30k10+210; pw 281 (ranny, normalnie 375); Inic +0; Szyb 9 m; KP 18 (dotyk 8, nieprzygotowany 18); Atak +26 wręcz (2k8+6, ugryzienie), +21 wręcz (1k8+3, 2 pazury); Front/Zasięg 3 m na 3 m/4,5 m; SA poprawione łapanie, rozrywanie (3k8+9); SC widzenie w słabym świetle, widzenie w ciemnościach 18 m, węch; Char N; MRO Wytrw +24, Ref +17, Wola +11; S 23, Zr 10, Bd 24, Int 3, Rzt 12, Cha 8.

Umiejętności: Ukrywanie +12, Zauważanie +17.

Poprawione łapanie (zw): Jeżeli rozpruwacz ugryzie przeciwnika (udane trafienie), zadaje normalne obrażenia i może spróbować rozpocząć zwarcie – akcja darmowa nie prowokująca okazyjnego ataku. Jeśli nie podano inaczej, poprawione łapanie działa na istoty o rozmiarze dużym bądź mniejszym. Rozpruwacz może wybrać między normalnym zwarcie a użyciem szczęk do przytrzymania przeciwnika. Każdy udany test zwarcia, który wykona w czasie kolejnych rund, oznacza automatyczne zadanie obrażeń od ugryzienia.

Rozrywanie (zw): Jeżeli rozpruwaczowi uda się uzyskać trzymanie, wczepia się on w ciało przeciwnika, rozrywając je. Ten atak automatycznie zadaje 3k8+9 punktów obrażeń.

Węch (zw): Rozpruwacz może wykryć nadchodzących przeciwników, wywęszyć ukrytych wrogów oraz tropić dzięki zmysłowi węchu.

➤ **Xflox:** rozwinięty starszy xorn, samica; SW 10; wielki przybysz (ziemi); KW 30k8+120; pw 186 (ranny, normalnie 255); Inic +0; Szyb 6 m, rycie 6 m; KP 21 (dotyk 8, nieprzygotowany 21); Atak +35 wręcz (8k6+7, ugryzienie) oraz +33 wręcz (1k8+3, 3 pazury); Front/Zasięg 4,5 m na 4,5 m/3 m; SA rycie; SC cechy przybyszów, przymioty xornów; Char N; MRO Wytrw +21, Ref +19, Wola +19; S 25, Zr 10, Bd 19, Int 10, Rzt 11, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +30, Nasłuchiwanie +32, Przeszukiwanie +34, Ukrywanie +22, Wiedza (geografia) +7, Wiedza (minerały) +31, Wyczucie kierunku +30, Zauważanie +36; Wielokrotny atak, Błyskawiczny refleks, Czujność, Potężny atak, Rozszczepienie, Wielkie rozszczepienie, Zmysł walki, Żelazna wola.

Rycie (zw): Xflox może sunąć przez kamienie, pył i niemal każdą inną powierzchnię z wyjątkiem metalu równie łatwo, jak ryba pływa w wodzie. Ryjąc nie tworzy żadnych tuneli czy otworów ani innych znaków zdradzających jej położenie. Czar *poruszenie ziemi* rzucony na obszar, w którym znajduje się ryjący xorn, odrzuca go o 9 metrów, otumaniając na rundę, chyba że wykona udany rzut obronny na Wytrwałość.

Cechy przybyszów: Widzenie w ciemnościach 18 m; nie może zostać przywrócony z martwych ani wskrzeszony (choć *życzenie* lub *cuł* może powołać go na nowo do życia).

Przymioty xornów: Niepodatność na ogień i zimno; odporność na elektryczność 10; połowa obrażeń od broni tnącej; widzenie we wszystkich kierunkach; wyczuwanie drgań 18 m.

Widzenie we wszystkich kierunkach (zw): Symetrycznie umieszczone oczy pozwalają jej widzieć we wszystkich kierunkach, dając premię rasową +4 do testów Przeszukiwania i Zauważania (wliczone w statystyki). Xorn nie może być flankowany.

Taktyka: Pozwól bohaterom na wykonanie testu inicjatywy, gdy tylko zauważą walkę. Ani xorn, ani szary rozpruwacz nie są nieprzygotowani, ponieważ toczą starcie. Obie istoty będą walczyć wyłącznie między sobą, chyba że postacie zainterweniują.

Jeżeli śmiałkowie zdecydują się tylko przyglądać bitwie, Xflox rozprawi się z rozpruwaczem w ciągu 5 rund (otrzymując przy okazji kolejne 120 obrażeń). Następnie zabierze pozostały skarb i zakopie się w podłodze. Nigdy już tu nie wróci.

Xorn będzie bronić się przed każdą groźbą, ale rozpruwacz skoncentruje się na Xflox do czasu, aż jej nie zabije. Jeżeli BG będą chcieli walczyć z Szarym, ale wcześniej pomogą mu pozbyć się przeciwniczki, ten postara się zabrać ciało mefita i uciec. Jeżeli śmiałkom uda się porozmawiać z rozpruwaczem (niemal na pewno przy użyciu magii), dowiedzą się, że nie chce niczego ponad to, by jego „przyjaciel” wrócił.

Skarb: BG mogą znaleźć w kolekcji kamieni mefita różnorodne klejnoty, warte w sumie 9000 sz.

Dostosowanie PD: Jeżeli BG staną po stronie jednego z potworów, potraktuj go jak członka drużyny i bierz go pod uwagę dokonując podziału PD (czyli potwór dostaje za pokonanie wroga tyle samo PD, co bohaterowie).

Jeżeli gracze pokonają oba potwory, przyznaj im jedynie 75% normalnych PD za każde stworzenie (ponieważ każdy ma na początku tylko około 75% pierwotnych punktów wytrzymałości). Możesz zmniejszyć je jeszcze bardziej, jeżeli BG poczekają chwilę – im dłużej zwlekają, tym łatwiejsza staje się dla nich ta walka.

Zmiana trudności spotkania

PS 8: Użyj normalnego szarego rozpruwacza i starszego xorna.

PS 10: Użyj szarego rozpruwacza o dwukrotnie większej liczbie KW (20 KW, SW 10) oraz starszego xorna opisanego wcześniej.

WYPUŚCIE OGARY (PS 11)

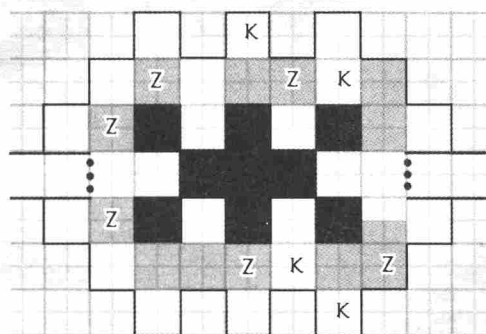
Ten scenariusz wykorzystuje strefy antymagii, której zasady opisano w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMNI*. Być może te miejsca stanowiły część siedziby starożytnego zaklinacza lub zamówił je wysokopoziomowy wojownik, by strzec swego domu. Bez względu na powód, dla jakiego powstały, są niebezpieczną przeszkodą, z którą postacie muszą sobie poradzić, by pokonać przeciwników. To spotkanie prowadzi również do ekscytującej walki z wieloma wrogami naciągającymi z różnych stron. MP powinien dobrze radzić sobie z kontrolowaniem wielu potworów naraz oraz zapoznać się z zasadami dotyczącymi flankowania oraz zasięgu.

Postacie mogą wkroczyć na ten obszar przez dowolne z wejść. Gdy znajdują się tu po raz pierwszy, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Z tego ciemnego przejścia wydobywa się intensywny zapach mokrego futra, a towarzyszy mu słaby odgłos dzwoniących łańcuchów. W powietrzu czuć też straszliwy smród, którego źródła nie widać. Podłogę znajdującej się przed wami pustej celi pokrywa rozrzucona słoma oraz zakrzepłe ślady krwi.

Jeżeli BG nie mają źródła światła, będzie tu ciemno. Na całym tym obszarze znajduje się wiele grubych, krótkich łańcuchów. Zwisają one ze znajdującego się na wysokości 4,5 metra sufitu, opadając tak, że ich dolne końce sięgają 1,5 metra nad podłogę. W pobliżu stropu kryją się cztery kytony, które doskonale widzą w ciemności. Zwisające łańcuchy, których się trzymają, dają im premię z okoliczności +6 do testów Ukrywania (przeciętny wynik 16).

Wypuście ogary



■ Strefa antymagii
K=Kyton
Z=Złowieszczy wilk

Skala w metrach

Długie na 3 metry zwisające łańcuchy nie dotykają siebie nawzajem i żaden z nich się nie porusza. Jednakże zapewniają one 1/4 osłony (+2 KP, +1 do rzutów obronnych na Refleks) przeciwko atakom każdej wyprostowanej istoty rozmiaru średniego lub większej. Nie gwarantują za to osłony przeciwko atakom mniejszych, leżących lub też długich przeciwników rozmiaru średniego lub dużego (takich jak opisane w dalszej części spotkania złowieszcze wilki, które mogą atakować pod łańcuchami).

Pułapka: Kiedy tylko kyton dostrzeże postacie, ożywi łańcuch, by pociągnąć za jedną z dwóch dźwigni (znajdujących się w niszy na południe od każdej ze spadających krat), co spowoduje spuszczenie adamantytowych prętów, prawdopodobnie rozdzielając grupę. Każda osoba znajdująca się w tej chwili pod opuszczanymi kratami może otrzymać od nich obrażenia. Każda dźwignia opuszcza obie kraty równocześnie, ale unosi tylko tę znajdującą się obok. Pręty wykonano z adamantytu o grubości 2,5 centymetra (trwałość 20; pw 40; KP 4; ST podniesienia 30, ST wyważenia 36).

Spadająca krata: SW 2; +10 wręcz (3k6); Przeszukiwanie (ST 28), Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 20). Gdy kraty opadną, postacie nie mogą użyć Unieszkodliwienia mechanizmów do ich zablokowania.

Stworzenia: Te korytarze przemierzają cztery kytony, a każdy z nich chowa się w jednej ze stref antymagii. W celach polują też sześć złowieszczych wilków.

Kytony (4): pw 44 każdy; patrz *Księga Potworów*. Jeden z nich ma *eliksir wspinaczki*.

Złowieszcze wilki (6): pw 44 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Gdy kyton uruchomi pułapkę, złowieszcze wilki ruszą, starając się otoczyć (i flankować) postacie najlepiej jak potrafią, używając węchu w celu zlokalizowania ukrytych lub niewidzialnych bohaterów. Wolą walczyć w strefach antymagii, przewracając przeciwników.

Każda postać, która pozostanie poza strefą antymagii, będzie mogła paść ofiarą ataku ożywionych przez kytona łańcuchów. Każdy kyton może atakować dwoma łańcuchami znajdującymi się w odległości do 6 metrów, zaś każdy z łańcuchów może rozciągnąć się na dodatkowe 4,5 metra (co daje kytonom naprawdę niezwykły zasięg). Starają się one pozostać poza zasięgiem tak długo, jak to tylko możliwe, używając łańcuchów do ataku na znajdujących się pod nimi bohaterów.

Pamiętaj, że potwory również podlegają efektom stref antymagii. Kytony nie mogą w tych obszarach używać żadnej ze swych zdolności nadnaturalnych (takich jak ich tańczące łańcuchy lub też plugawe oblicze).

Używanie stref antymagii

Strefy antymagii wydają się łatwym rozwiązaniem problemu kontrolowania wysokopoziomowych postaci. Niemniej jednak, jak każdej innej taktyki, również tej należy używać z umiarem. Bohaterowie prawdopodobnie zasłużyli na magiczne przedmioty, jakie posiadają, więc używając przeciwko nim pól antymagii za każdym razem, gdy tylko zechcesz utrudnić spotkanie, możesz zniechęcić graczy. Nadużywanie tej taktyki przypomina trochę sytuację, w której dajesz śmiałkowi *piersień odporności na ogień*, wysyłając go na przegrodę pod wodą. Pamiętaj również, że antymagia jest mieczem obosiecznym, ponieważ potężniejsze potwory też zwykły polegać na magicznych lub nadnaturalnych zdolnościach.

Kiedy zdecydujesz się wykorzystać tę taktykę, bądź twórczy i sensownie uzasadnij taką decyzję. Gdyby antymagię łatwo dawało się zdobyć, każda forteca byłaby nią chroniona, by zapobiec magicznej inwazji. Stosuj ją tylko w wyjątkowych okolicznościach, takich jak zagadka czy pułapka, oraz daj graczom możliwość obejścia takiej przeszkody. Gracze czują się mniej manipulowani, jeżeli MP używa pól jedynie po to, by podkreślić trudności spotkania, a nie jako jego sposobu na ograniczanie postaci.



Skarb: Przeszukiwanie tego obszaru nie należy do przyjemności, jednak BG mogą tu znaleźć 6000 ss rozrzuconych po celach. Szkielet w jednej z cel – najwyraźniej pozostałość po poszukiwawcu przygód – ma na sobie starą koszulkę kołczą, ściska mistrzowski długi miecz i trzyma dużą stalową tarczę. Jeden z kytonów ma przy pasku sakiewkę z diamentem wartym 2000 ss oraz eliksir *wspinaczki*.

Dostosowanie PD: Strefy antymagii bardziej pomagają potworom niż BG, za pokonanie wrogów w tym obszarze przyznaj zatem 110% normalnych PD.

Zmiana trudności spotkania

PS 7: Zmniejsz liczbę kytonów do jednego, zaś złowieszczych wilków do dwóch. Kyton woli stosować taktykę „uderz-i-odskocz”.

PS 9: Ogranicz liczbę kytonów do dwóch, zaś liczbę złowieszczych wilków do czterech.

PS 13: Zastąp sześć złowieszczych wilków czterema piekielnymi kotami. Zdolność niewidzialności piekielnych kotów jest nadzwyczajna, więc w strefach antymagii działa normalnie.

TAJEMNICZA KSIĘGA CZARÓW ZYFURA (PS 11)

Ta księga czarów należała niegdyś do czarodzieja używającego dziwnych metod segregowania zaklęć. Zyfur miał jedną księgę z czarami o nazwach tej samej długości; drugą, w której zapisywał zaklęcia o nazwach zawierających liczby rzym-

skie; trzecią dla czarów, których składające się na nazwę słowa zaczynały się na tę samą literę (jak *kształtowanie kamienia* czy *transformacja Tensera*). Opisany tu grimuar to kolejna z jego nietypowych ksiąg, będąca jednocześnie zabójczą pułapką na tych, którzy nie odszyfrują instrukcji jej otwierania.

Duży smok o łuskach w kolorze błyszczącego mosiądzu i cętkowanych zielonych skrzydłach stoi na tylnych nogach, opierając podbródek na jednym z przednich łap. Powodem goszczącego na pysku gada wyrazu zaintrygowania wydaje się być spoczywające tuż przed nim dzieło. Z nozdrzy sfrustrowanego jaszczura wydobywa się cienka wstążka dymu.

Stworzenia: Rezkalar, dojrzały samiec mosiężnego smoka, rozmyśla nad księgą czarów. Chociaż nie jest w stanie jej wykorzystać, bardzo chciałby rozwiązać zagadkę.

Rezkalar: samiec, dojrzały mosiężny smok; SW 11; duży smok (ognia); KW 19k12+76; pw 207; Inic +0; Szyb 18 m, latanie 45 m (słaba), rycie 9 m; KP 27 (dotyk 9, nieprzygotowany 27); Atak + 24 wręcz (2k6+6, ugryzienie), +19 wręcz (1k8+3, 2 pazury), +19 wręcz (1k6+3, 2 skrzydło) oraz +19 wręcz (1k8+9, walnięcie ogonem); Front/Zasięg 1,5 m na 3 m/3 m; SA broń oddechowa, groza, zdolności czaropodobne, czary; SC niepodatność na ogień, smocze cechy, RO 5/+1, OC 20; Char CD; MRO Wytrw +15, Ref +11, Wola +13; S 23, Zr 10, Bd 19, Int 14, Rzt 15, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +13, Czarostwo +24, Dyplomacja +12, Koncentracja +15, Nasłuchiwanie +26, Przebieranie +12, Przeszukiwanie +24, Równowaga +11, Szacowanie +13, Upadanie +11, Wiedza (tajemna) +24, Wyczucie pobudek +13, Zastraszanie +4, Zauważanie +26; Atak z powietrza, Czujność, Przyspieszenie zdolności czaropodobnej, Rzucanie w walce, Unoszenie się.

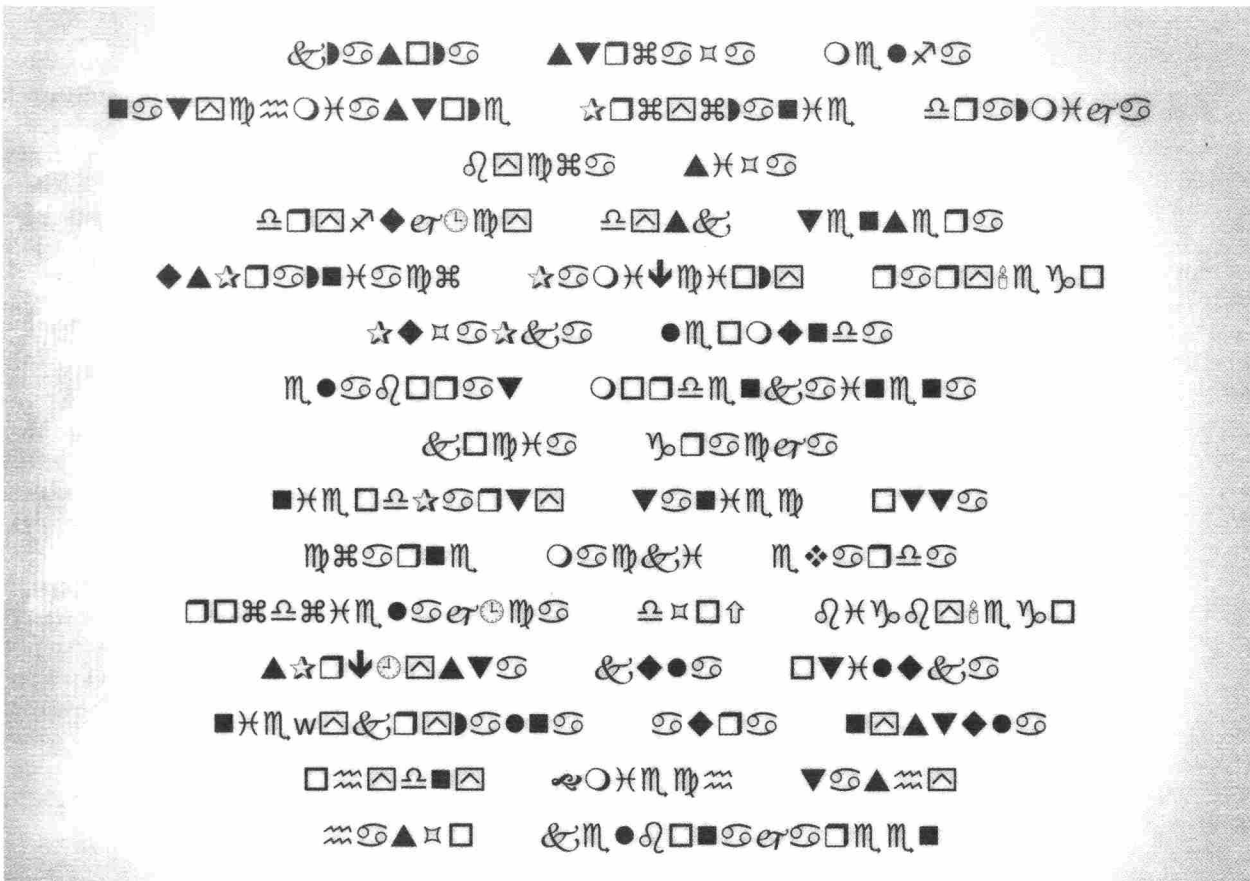
Broń oddechowa (zn): Długi na 24 metry strumień ognia (6k6 obrażeń, udany rzut obronny na Refleks o ST 23 pozwala zmniejszyć je o połowę) lub długi na 12 metrów stożek *uśpienia* (czas trwania 1k6+6 rund; udany rzut obronny na Wole o ST 23 neguje).

Groza (zn): Ta zdolność działa automatycznie, gdy Rezkalar atakuje, szarżuje lub przelatuje nad głowami przeciwników. Dotyczy to tylko wrogów znajdujących się w promieniu 54 metrów i mających mniejszą liczbę Kości Wytrzymałości lub poziomów niż smok. Istota, na którą moc może zadziałać, musi wykonać udany rzut obronny na Wole (ST 21) – nieudany oznacza, że ofiara jest wstrząśnięta. Sukces sprawia, że dana osoba przez jeden dzień jest odporna na grozę tego smoka.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie *rozmawianie ze zwierzętami*; 3/dzień *wytrzymałość żywiołowa* (promień 18 metrów); 1/dzień *sugestia*, *kontrolowanie wiatrów* i *kontrolowanie pogody*. Poziom rzucającego czary 7; ST 12 + poziom czaru.

Smocze cechy: Niepodatność na efekty *uśpienia* i *paraliż*, ślepowidzenie 54 m, wyostrzone zmysły.

Ślepowidzenie (zw): Istota porusza się i walczy równie sprawnie, co widząca, ale wykorzystuje zmysły inne niż



wzrok (głównie słuch i węch, ale również wyczuwając wibracje i inne zmiany w otoczeniu). *Niewidzialność* i ciemność są bez znaczenia, lecz stworzenie nie jest w stanie wyczuć istot eterycznych. Zazwyczaj nie potrzebuje wykonywać testów Nasłuchiwanie i Zauważania, by dostrzec istoty znajdujące się w zasięgu ślepowidzenia (w tym przypadku – 54 metry).

Wyostrome zmysły (zw): Stworzenie widzi w ciemnościach na zasięg 180 metrów. Widzi w słabym świetle cztery razy dalej niż człowiek, a w normalnym – dwa razy dalej.

Znane czary (6/7/7/4; bazowa ST 12 + poziom czaru): 0 – *dłoń maga, czytanie magii, naprawa, odporność, otwarcie/zamknięcie, tajemny znak, wykrycie magii*; 1 – *chmura mgły, identyfikacja, ochrona przed prawem, pomniejszenie, rozumienie języków*; 2 – *niewidzialność, sieć, wykrycie myśli*; 3 – *błyskawica, przyspieszenie*.

Wyposażenie: Amulet mechanicznego strażnika, *bransoleta przyjaciela* (pozostało 5 wisiorków; wszystkie dostrojone do mechanicznego strażnika – patrz dalej).

Taktyka: Smok z początku sprzeciwi się wszelkim ofertom pomocy ze strony BG, jako że wolałby rozwiązać zagadkę samemu. Jednakże, jeżeli postaci zmieniają jego nastawienie z nieprzyjawnego na przyjazne (patrz „Zachowania BN” w Rozdziale 5 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI), z radością przyjmie każdą pomoc.

Frustracja smoka nie doprowadzi do walki, chyba że bohaterowie zmieniają jego nastawienie na wrogie lub sami go zaatakują. Jeżeli rozpocznie się bitwa, Rezkalar zacznie ją od rzucenia na siebie *przyspieszenia*. Ponieważ nie chce zabi-

jać, postara się przerwać starcie, wykorzystując grozę, *usypiającą* broń oddechową, *sieć*, *chmurę mgły* i *przyspieszoną sugestię*. Jeżeli będzie to konieczne, może nawet uciec, rycząc bądź odlatując. Chcąc dostać się w bezpieczne miejsce, może również poruszać się przez obszar zajęty przez przeciwnika, używając umiejętności Upadanie. Jeżeli ta pacyfistyczna taktyka zawiedzie, użyje ognistej broni oddechowej, *błyskawicy* oraz ataków fizycznych. Jeżeli będzie mógł, odleci poza zasięg walki wręcz, po czym stając się niewidzialny, uderzy na bohaterów z powietrza.

Jeśli smok będzie potrzebował pomocy, użyje *bransolety przyjaciela*, by wezwać mechanicznego strażnika dostrojonego do amuletu, który nosi na piersi. Ów konstrukt dawno temu stworzył dla niego przyjaciel i czarodziej w jednej osobie. Strażnik zazwyczaj przebywa w leżu smoka, ale jeżeli zostanie wezwany przez bransoletę, natychmiast się pojawi. Użyje czaru *przyspieszenie*, którym został obdarowany, by bronić Rezkalara podczas jego ucieczki. Gdy smok zdoła już oddalić się na bezpieczną odległość, użyje bransolety, by wezwać strażnika w bezpieczne miejsce (zakładając, że konstrukt przetrwa starcie).

➤ **Mechaniczny strażnik:** pw 82; patrz Księga Potworów.

Skarb: Oprócz podanych wyżej przedmiotów oraz księgi czarów, smok nie ma żadnych skarbów. Okładka tomu to kod, który należy rozszyfrować, zanim będzie można go bezpiecznie otworzyć. Gdy bohaterowie zaczną badanie, przeczytaj zamieszczony w zaciemnionej ramce tekst.

Kryptogramy

Kryptogram to dowolny kod, w którym każda litera została zastąpiona inną literą bądź symbolem. Zazwyczaj, jeżeli w jednym miejscu zastępuje się literę A literą X, taka zamiana następuje też we wszystkich innych miejscach tekstu. Chcąc stworzyć kryptogram, zacznij od wiadomości, którą zamierzasz zakodować. Potem zdecyduj, czy chcesz, aby twój kryptogram był prosty, czy skomplikowany.

Prosty kod otrzymasz za sprawą łatwego do zapamiętania wzoru, który rozwiązujący może zauważyć i zastosować. Przesunięcie każdej litery o jedno miejsce w alfabecie (A = B, B = C i tak dalej, aż do Z = A) łatwo zauważyć, podobnie jak np. odwrócenie alfabetu (A = Z, B = Y i tak dalej).

W trudnym kryptogramie litery zamieniane są losowo – tak jak w niniejszej liście czarów. Przy losowym przydziale, A można zastąpić V, B – J, a C – U (lub też A – ?, B – #, zaś C jeszcze innym symbolem). Możesz nawet utrudnić zadanie, zastępując jedną literę dwoma (A = B oraz X) lub przepisując wiadomość od tyłu przed jej zakodowaniem.

Chcąc zakodować wiadomość, wypisz litery prawdziwego alfabetu, po czym nad nimi umieść zastępujące je znaki. Uważaj, by nie przydzielić tej samej litery zastępczej do dwóch normalnych (chyba że robisz to celowo). Zastąp w wiadomości litery zwykłe nowymi. Sprawdź jeszcze raz przydział liter, a potem wypisz zakodowaną wiadomość i daj kryptogram graczom.

Na zielonej, pokrytej łuskami okładce tej książki znajdują się dziwne runy. Tom spina metalowy zamek, uniemożliwiający jego otwarcie. Księga wydaje się zawierać około stu kartek pergaminu.

Pułapka: Na książkę rzucono *tajemny zamek* o ST pokonania 38. Można go otworzyć kluczem, nie jest to jednak konieczność. Jednakże jeżeli jakaś postać otworzy księgę, nie wypowiedziawszy wcześniej właściwego hasła (patrz dalej), padnie ona ofiarą czaru *pryzmatyczny deszcz* rzuconego przez czarodzieja 16. poziomu. Pułapka przeładowuje się w następnej rundzie po uruchomieniu.

➤ **Tajemny zamek:** trwałość 10; pw 30; KP 5; ST zniszczenia 38; otwarcie możliwe tylko przez zniszczenie, udane *rozproszenie magii* (ST 27) lub *kolatkę*. Otwarcie lub wyłamanie zamka bez wymówienia hasła uruchamia też czar *większe tworzenie*, który tworzy nowy zamek oraz ponownie uruchamia *tajemny zamek*.

➤ **Pryzmatyczny deszcz:** SW 8; stożek *pryzmatycznego deszczu* (patrz opis czaru w Podręczniku Gracza); różne rzuty obronne (patrz czar, ST 20); Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32). Gdy *pryzmatyczny deszcz* zostanie uruchomiony, książka teleportuje się o 30 metrów w losowym kierunku.

Księga

Runy na okładce tworzą kod, który opisuje zawartość księgi. Kiedy odcyfruje je jakaś postać, przekona się, że są to nazwy czterestu czarów. Wspólną cechą owych zaklęć jest obecność w nazwie imienia twórcy lub miana stworzenia, do którego odwołuje się ich działanie. Po odszyfrowaniu zawartość księgi jest następująca:

Strony Czar

1–4	<i>kwasowa strzała Melfa</i>
5–18	<i>natychmiastowe przyzwanie Drawmija</i>
19–22	<i>bycza siła</i>
23–24	<i>dryfujący dysk Tensera</i>
25–32	<i>usprawniacz pamięciowy Rary'ego</i>
33–36	<i>pułapka Leomunda</i>
37–48	<i>elaborat Mordenkainena</i>
49–52	<i>kocia gracia</i>
53–68	<i>nieodparty taniec Otta</i>
69–76	<i>czarne macki Evarda</i>
77–86	<i>rozdzielająca dłoń Bigby'ego</i>
87–94	<i>sprężysta kula Otiluka</i>
95–96	<i>niewykrywalna aura Nystula</i>
97–100	<i>ohydny śmiech Tashy</i>

Piętnasta linijka listy czarów nie jest zaklęciem. Odcyfrowanie jej pozwala odkryć dwa słowa: „hasło Kelbonajareen”. Wypowiedzenie tego wyrazu otwiera zamek bez uruchomienia pułapki.

Wskazówki: Test Intelaktu (ST 15) zasugeruje, że runy to kod. Ponieważ rozumienie języków nie pozwala odcyfrować kryptogramów, więc nie pomoże BG przeczytać również tego (choć niepowodzenie czaru może zasugerować, iż runy stanowią szyfr).

Czar *czytanie magii* lub udany test Czarostwa (ST 20) bądź Stosowania magicznych przedmiotów (ST 25) potwierdzi, iż runy nie są magiczne.

Udany test Odcyfrowywania zapisów może dostarczyć bohaterom użytecznych informacji. Test o ST 15 pozwoli stwierdzić, że tekst to kod. Jedna minuta czytania oraz udany test Odcyfrowywania zapisów o ST 30 zdradzi zaszyfrowane nazwy czarów oraz hasło.

Inne zdolności oraz czary mogą dostarczyć dodatkowych wskazówek, zależnie od woli MP. Dla przykładu, jeżeli grupa podejrzewa lub ustali, że tom jest księgą czarów, test wiedzy barda (ST 30) może pozwolić bohaterowi przypomnieć sobie opowieści o czarodzieju imieniem Zyfur, który używał dziwnych metod do segregowania zaklęć. Rozważaj podobne alternatywne metody rozwiązania zagadki stosownie do sytuacji.

TYLKO PRZECHODZIMY (PS 12 I WYŻSZY)

Wielu graczy zakłada, że gdy ich postacie raz oczyściły pewien obszar podziemi, nie muszą już więcej martwić się o to, co się w nim znajduje. Ten scenariusz opisuje podziemną komorę, która zaprzecza takim założeniom. Za każdym razem, gdy postacie będą „tylko tamtędy przechodzić”, napotkają inne wyzwania. Taka przyгода najlepiej sprawdza się jako część większych podziemi lub kompleksu jaskiń.

Chociaż wszystkie przedstawione tu spotkania są w praktyce walkami, to jednak każda grupa istot w inny sposób wykorzystuje teren. Drużyna musi posiadać magiczną broń dystansową. Bohaterowie pamiętający o tym, co tu wcześniej napotkali, będą mieli zdecydowaną przewagę w następnych spotkaniach.

Gdy śmiałkowie wkroczą tu po raz pierwszy, przeczytaj następujący tekst.

Korytarz przed wami powoli się obniża, prowadząc do szerokiej jaskini o piaszczystym podłożu i sklepieniu na dość dużej wysokości. Trudno powiedzieć, jak wielka jest to kawerna, gdyż nie jesteście w stanie objąć jej w całości wzrokiem. Tu i ówdzie znajdują się naturalne kolumny, dzieląc jaskinię na mniejsze pomieszczenia. Piaszczyste podłoże groty wydaje się suche, ale w powietrzu wyczuwacie wilgoć. Z sufitu zwisają zbite w skupiska stalaktyty.

Naturalne kamienne ściany oraz kolumny tej jaskini są nierówne i dość suche (Wspinaczka, ST 15). Marsz po pokrytym cienką warstwą piasku podłożu nie powoduje zbyt wiele hałasu, dając stworzeniom oraz bohaterom premię z okoliczności +2 do testów Cichego poruszania. Strop znajduje się na wysokości 15 metrów.

Ta komnata była niegdyś korytem podziemnej rzeki, której bieg zmieniło kilka zawałów, osuszając ten obszar i pozostawiając piaszczyste podłoże. Kilka dalszych zawałów nadało jaskini obecny kształt. Stare kamienne dno rzeki jest nierówne. W różnych miejscach może być ono na głębokości od 15 centymetrów do 9 metrów pod powierzchnią piasku.

Pułapka: W komnacie znajduje się kilka głębokich na 7,5 metra łańch ruchomych piasków (nieregularne szare obszary na mapie), uformowanych przez źródła w dawnym dnie rzeki. Każdą z łańch zakrywa cienka warstwa suchego piachu, co sprawia, iż trudno je zlokalizować. Udany rzut obronny na Refleks oznacza, że postać uniknęła wejścia w ruchome piaski.

Postać, której się to nie uda, może utrzymać się na powierzchni, wykonując test Pływania (ST 15) lub uciec dzięki dwóm kolejnym udanym testom Wyzwalania się lub Siły (ST 20). Każdy test wymaga poświęcenia akcji całorundowej. Dwa kolejne nieudane testy oznaczają, że bohater grzęźnie pod powierzchnią. Jeżeli nie może powstrzymać oddechu, zaczyna tonąć. Śmiałek znajdujący się pod powierzchnią musi wykonać dwa udane testy Wyzwalania się lub Siły pod rząd, by wydostać się na zewnątrz. Każda runda spędzona w piasku poza pierwszą dodaje +1 do ST testów wykonywanych w celu utrzymania się na powierzchni, ucieczki bądź też dotarcia na powierzchnię. Postać stojąca na twardym podłożu może rzucić linę towarzyszowi, który utknął w piasku, i wyciągnąć go, wykonując udany test Siły (ST 20).

Doł z ruchomym piaskiem: SW 6; obrażeń brak; udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 25).

Pułapka: Żyjący w pobliżu wielki kopacz stworzył kilka pułapek na ofiary. Tunele zapewniają mu łatwy dostęp do komory, ale są również niebezpieczne dla istot przechodzących po nich. Kopacz stworzył korytarze w dawnym dnie rzeki, wybierając obszary, gdzie pokrywający dno piasek jest najcieńszy. Świadectwem jego działalności są cienkie warstwy kamyków przy wejściach do tuneli. Istoty ważące mniej niż 50 kilogramów mogą bezpiecznie przejść po takim podłożu, ale większy ciężar zniszczy je, zrzucając ofiarę do znajdującego się 6 metrów niżej podziemnego tunelu kopacza. Na warstwie kamyków leży piętnaście centymetrów piasku, co sprawia, iż doły te trudno jest odnaleźć. Ponieważ podłoże po prostu się rozpada, nie ma możliwości unieszkodliwienia tych dołów jak zwykłej pułapki, chociaż grupa może je w jakiś sposób oznaczyć lub też stworzyć „most”.

Postacie, które przebijają się do dołu, zyskują dostęp do tuneli kopacza, przebiegających tak, jak pokazano to na mapie. Korytarze te są szerokie na 3 metry i wysokie na 2,1 metra. Dla postaci mających ponad 1,5 metra wzrostu tu-

nele są za ciasne, przez co otrzymują one karę -2 do testów ataku, testów Zręczności oraz rzutów obronnych na Refleks. Nierówne podłoże tuneli sprawia, iż bieg oraz szarża jest tu niemożliwa.

Wilcze doły kopacza: SW 4; test ataku niepotrzebny (2k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 30).

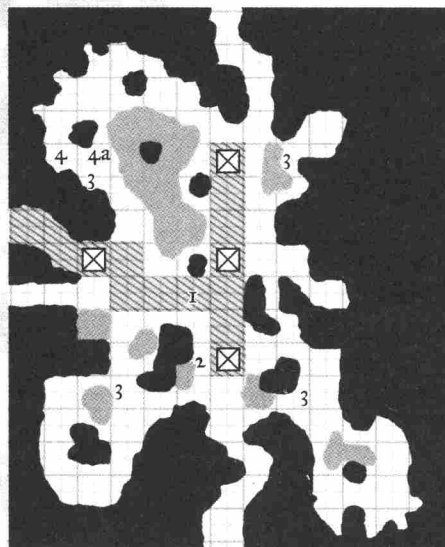
Stworzenia: Prowadzące tutaj trzy korytarze sprawiają, przez komorę przechodzi dużo istot. Wiele różnych stworzeń uznaje tę jaskinię za swój teren łowiecki. Wykorzystują obecność zdobyczy, naturalne niebezpieczeństwa groty (które znają i których unikają) oraz liczne dobre kryjówki, które zapewnia ten obszar.

Oznaczone liczbami miejsca na mapie pokazują, gdzie każda z istot zaczyna spotkanie. Opisane dalej wyzwania podano w zalecanej kolejności, począwszy od kopacza. Zazwyczaj w jaskini przebywa tylko jeden drapieżca lub jedna grupa drapieżców, ale wszystkie są na tyle sprytne, by znać wartość współpracy (choćby tymczasowej). Możesz też połączyć dwa lub więcej z tych spotkań w jedno, większe wyzwanie.

Dostosowanie PD: Zamiast przyznawać PD za każdą pojedynczą łańchę ruchomego piasku czy doł kopacza (co dla biorących udział w tych spotkaniach wysokopoziomowych postaci oznacza stosunkowo małe nagrody), możesz po prostu dodać 25% premii do PD za pokonane w tej komnacie potwory. Ta nagroda oddaje zarówno dodatkowe niebezpieczeństwo zdradzieckiego środowiska, jak i zdolność różnych potworów do wykorzystania go na swoją korzyść.



Tylko przechodzimy



Skala w metrach



1,5

1. Wielki kopacz (PS 12)

Stworzenie: Dość duży i dziki kopacz żyjący w tych tunelach ma ochotę na metal. Poszukując pożywienia, stał się nie zrównoważony i niebezpieczny. Dobrze przygotował kilka miejsc, gdzie może schwytać swe ofiary w zasadzkę.

Rozwinięty kopacz: SW 11; wielkie wynaturzenie; KW 30k8+180; pw 319; Inic +6; Szyb 9 m, rycie 3 m; KP 15 (dotyk 10, nieprzygotowany 13); Atak +29 wręcz (1k6+9, 2 walnięcia); Front/Zasięg 3 m na 6 m/3 m; SA słuź wywołująca erozję (Wytrw, ST 36); SC niepodatność na kwas, widzenie w ciemności 18 m, kształtowanie kamienia, wyczuwanie drgań 18 m; Char N; MRO Wytrw +18, Ref +14, Wola +21; S 29, Zr 15, Bd 23, Int 14, Rzt 14, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +26, Nasłuchiwanie +18, Wiedza (geologia) +16, Wycucie kierunku +16, Zauważanie +18; Błyskawiczny refleks, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Walka na ślepo, Wielka wytrzymałość, Zmysł walki, Żelazna wola.

Taktyka: Kopacz kryje się pod podłogą jaskini, poza zasięgiem wzroku. Używa wyczuwania drgań do wykrycia nadchodzących istot. Zaalarmuje go każdy, kto idzie po ziemi w odległości do 18 metrów od niego. Zatem może odkryć obecność nadchodzących stworzeń, zanim te nawet wejdą do komory.

Gdy kopacz wyczuje nadchodzącą postać, zbliży się do dołu położonego najbliższej potencjalnej ofiary i zaczeka, by zobaczyć, czy ktoś do niego wpadnie. Jeżeli tak, zaatakuje tę osobę spod osłony tunelu. Kopacz ma względem bohaterów atakujących z powierzchni 3/4 osłony (premia z osłony +7 do Klasy Pancerza, premia z osłony +3 do rzutów obronnych na Refleks), dopóki przebywa w tunelu.

Jeżeli nikt nie wpadnie do dołu, kopacz wyjdzie na powierzchnię i zaatakuje każdą postać znajdującą się w zasięgu (traktuj jego atakację jak szarżę cząstkową). Stwór woli pozostać przy wejściu do tuneli i atakować pobliskie istoty. Używając tej taktyki ma 1/4 osłony (premia z osłony +2 do Klasy Pancerza, premia z osłony +1 do rzutów obronnych na Refleks).

Kopacz będzie walczył aż do śmierci, co chwilę rycząc „Dajcie mi metalu!”. Stwór mówi w otchłannym, krasnoludzkim, ziemnym oraz podwspólnym. Jeżeli BG zrozumieją jego ryki, będą mieli możliwość przeprowadzenia z nim negocjacji. Jednakże dopóki kopacz będzie walczył z drużyną, niezbyt chętnie posłucha głosu rozsądku.

Jeżeli bohaterowie zrzucą do tunelu przynajmniej 5 kilogramów metalu, a następnie cofną się na tyle, by nikt z nich nie znajdował się w odległości 3 metrów od „daru” bądź kopacza, ten chwyci i zje pożywienie. Nie wyjdzie, jeżeli zauważy, że ktokolwiek ma pod ręką jakąś broń dystansową. Po przekasce zażąda więcej metalu, grożąc, że zabije wszystkich, jeżeli go nie dostanie. Będzie stawiał kolejne żądania do czasu, aż pożre cały metal znajdujący się w posiadaniu grupy – do ostatniego kawałka.

Drużyna może namówić go do zaniechania dalszych żądań, wykonując udany test Blefowania bądź Zastraszania, sporny z testem Wyczuwania pobudek kopacza, ale ten otrzymuje premię z okoliczności +5 (naprawdę pragnie metalu).



Stwór ponowi ataki, jeżeli w trakcie negocjacji któryś z bohaterów znajdzie się w jego 3-metrowym zasięgu lub zrobi cokolwiek, co istota uzna za wrogie działanie.

Ten konkretny kopacz nie jest tak naprawdę zły, a jedynie uzależniony od metalu. Jego agresywne, bezwzględne zachowanie to po prostu rezultat nieznośnego głodu. Czar uzdrowienie usunie tę dolegliwość (choć kopacz powinien przynajmniej raz zaatakować podchodzącą postać). Wyleczony potwór stanie się bardziej rozsądny i przestanie domagać się metalu – chociaż chętnie by coś przekąsił. Zacznie więc prosić i łkać, ale nie będzie już więcej stawiać żądań czy atakować.

Od twora w tym stanie grupa może próbować wyciągnąć informacje o okolicy. Kopacz może powiedzieć im to, co wie o geologii komory oraz całych podziemi (musisz to wszystko ustalić samodzielnie). Zdradzi również, jakie niebezpieczeństwa czają się w jaskini. Nie ma żadnego skarbu, ale jeżeli drużyna wyjaśni mu, że zniszczył cenny sprzęt, obieca przynieść im wszelkie cenne minerały, jakie znajdzie w najbliższej przyszłości. Grupa musi więc wrócić do tej groty, by otrzymać zapłatę. Oczywiście ten układ ułatwi MP zorganizowanie w tym miejscu spotkań z innymi istotami.

Skarb: Jeżeli drużyna zgodzi się przyjąć zapłatę od uzdrowionego kopacza, po tygodniu wróci on do jaskini z kilkoma kawałkami nieoszlifowanych szmaragdów. W naturalnej postaci kryształują się warte łącznie 1000 sz. Jubiler może jednak oszlifować je tak, by uzyskać klejnoty warte łącznie 10 000 sz (test Rzemiesła [jubilerstwo] o ST 20).

Jeżeli grupa zrobi się zbyt chciwa i spyta kopacza, czy może dostarczyć więcej klejnotów i skąd je wziął, stwórz odpowiedź:

– Było tego więcej, ale resztę zjadłem. Nie obawiajcie się, macie dość na wspaniałą posiłek. – Niemilo odnie się do dalszych żądań i ucieknie, jeśli drużyna zrobi się napastliwa.

2. Banda spektr (PS 12)

Znajdujące się w tej komnacie ruchome piaski oraz tunele kopacza mogą ściągnąć bandę spektr, które mają nadzieję, że to dobry teren łowiecki. Dla grupy, która powróci tu po jakimś innym spotkaniu, spektry mogą okazać się paskudną niespodzianką.

Spektry mówią wspólnym, podwspólnym oraz piekielnym, jednakże gardzą żywymi istotami, więc negocjacje z nimi raczej nie wchodzi w rachubę. Mało prawdopodobne, by sprzymierzyły się z innymi potworami, ale mogą wykorzystać zasadzki kopacza, by zaatakować z zaskoczenia, ponieważ wolą napaść na BG niż na kopacza.

Stworzenia: W kolumnie na lewo od cyfry 2 na mapie ukrywają się cztery spektry. W każdej części filara o wymiarach 1,5 metra na 1,5 metra chowa się jedna z nich. Obserwują wszystkie cztery wejścia do komory. Ze względu na ograniczone widzenie w ciemnościach (18 metrów), nie są w stanie dobrze przyjrzeć się północnej części groty. Niemniej jednak szybko zauważą dowolną widzialną istotę wchodzącą do komory, gdy tylko znajdzie się ona w zasięgu ich wzroku.

Spektry używają umiejętności Ukrywanie, wykorzystując zasadę 10 i otrzymując premię z okoliczności +4. Postać może dostrzec je, zanim zaatakują, wykonując udany test Zauważania (ST 27, +1 na każde 3 metry odległości).

➤ **Spektry (4):** pw 52, 50, 48, 47; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Kiedy spektry zauważą potencjalne ofiary, oczekają rundę lub dwie, aż ktoś wpadnie w ruchome piaski lub do którejś z dziur kopacza. Gdy wreszcie zdecydują się na atak, zaszarżują na przeciwników, przelatując poprzez wszelkie przeszkody, które mogą znajdować się na ich drodze. Ataki skoncentrują przede wszystkim na pojedynczych wrogach, którzy wpadli do dołu lub utknęli w ruchomych piaskach. W trakcie walki starają się ustawić w takiej pozycji, by doły, ruchome piaski czy ściany zaopiekowały otoczeniu ich.

Jeżeli kapłanowi lub paladynowi uda się je odgonić, uciekną przez najbliższą przeszkodę i powrócą, by znów zaatakować, gdy tylko będą mogły (patrz „Odganianie i karzenie nieumarłych” w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*).

Spektry atakują nieprzerwanie, chyba że przynajmniej dwie z nich zostaną zniszczone. Jednak nawet wówczas te, które przetrwały, nie uciekną, dopóki każdej z nich nie zostanie zaledwie 20 lub mniej punktów wytrzymałości.

3. Sfora destrachanów (PS 13)

Destrachany zawsze szukają wszelkiej przewagi, jaką mogłyby zdobyć nad przeciwnikami. Potrafią nawet wykorzystać inne istoty, by pomogły im osiągnąć cel.

Potwory nie przepadają za sobą nawzajem i nie są zbyt skłonne do sojuszków z innymi istotami, jednak chętnie dzielą się wszelkim łupem, który uda im się zdobyć, czy to łącząc siły ze spektrami z poprzedniego spotkania, czy też z marilithem z następnego. Jest nawet możliwe, że porozumieją się z kopaczem, ponieważ nie pragną pożądanego przez tego stwora metalu.

Stworzenia: W komnacie osiedliła się sfora pięciu destrachanów.

➤ **Destrachany (5):** pw 68, 61, 60, 59, 52; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Destrachany kryją się w dalekich końcach komnaty, skąd mogą obserwować wszystkie wejścia. Po jednym z nich znajduje się w każdym z punktów oznaczonych na mapie cyfrą 3, z wyjątkiem punktu położonego w północno-wschodniej części mapy, gdzie kryją się dwa potwory. Ponieważ ślepowidzenie pozwala im wyczuć istoty w odległości do 30 metrów od nich, zatem każde z wejść mogą „obserwować” dwa stwory.

Podobnie jak spektry, destrachany ukrywają się i wykorzystują w testach Ukrywania zasadę 10, a za staranne dobranie kryjówek otrzymują premię z okoliczności +2. Postać musi wykonać udany test Zauważania (ST 19, +1 na każde 3 metry odległości), aby dostrzec potwora, zanim zaatakuje.

Destrachany zaatakują z chwilą, gdy zauważą ofiary. Jeżeli któryś z potworów znajduje się na tyle blisko, by mógł skutecznie użyć ataków dźwiękowych, wykorzystają niszczące dźwięki przeciwko możliwie wielu wrogom, najpierw biorąc za cel należący do grupy metalowy sprzęt. Jeżeli jednemu destrachanowi uda się zaskoczyć zdobycz, w pierwszej akcji wykorzysta atak dźwiękowy. Jeśli zaskoczenie uda się kilku potworom naraz, jeden z nich postara się zniszczyć metalowy sprzęt, podczas gdy inne zaatakują nerwy postaci, powodując stłuczenia. Każdy destrachan, który nie znajduje się wystarczająco blisko, by zaatakować, postara się wykorzystać rundę zaskoczenia na zmniejszenie dystansu.

Po początkowym ataku potwory starają się utrzymać 24 metrowy dystans do wrogów, aby wykorzystać najszerzy możliwy zasięg stożkowych ataków dźwiękowych.

Po jednym lub dwóch atakach w wyposażenie grupy destrachany zajmą się układem nerwowym bohaterów, mając nadzieję na jak najszybsze pozbawienie BG przytomności. W każdej sytuacji starają się trzymać dystans i manewrować tak, by między nimi a przeciwnikami znajdował się dół kopacza lub też łącha ruchomych piasków. Taki ruch może nastąpić zarówno przed, jak i po ataku dźwiękowym wykonanym w danej rundzie. Starają się również rozproszyć, dzięki czemu będą mogły atakować drużynę z kilku stron naraz. Jeżeli grupie uda się doprowadzić do walki wręcz z co najmniej jednym potworem, zaatakowany poświęci podwójny ruch, by się oddalić od bohaterów, podczas gdy pozostałe będą dalej atakowały z dystansu.

Jeżeli grupie uda się skutecznie zneutralizować ataki dźwiękowe destrachanów (być może dzięki kontrpieśni barda lub czarowi *milczenie*), potwory użyją niszczących dźwięków przeciwko sklepieniu jaskini. Ta taktyka spowoduje mały zawał, który dotknie obszaru o promieniu 15 metrów. Przebywające w tym obszarze stworzenia otrzymają 3k6 obrażeń – udany rzut obronny na Refleks (ST 15) pozwoli zmniejszyć ich liczbę o połowę. Destrachan nie wykorzysta tej taktyki, jeżeli sam znalazłby się w obszarze zawału, ale może to zrobić, jeśli ofiarą padnie tam inny z potworów.

Destrachany będą walczyć do czasu, aż wszystkie z wyjątkiem jednego nie polegą lub nie zostaną ogłuszone. Ostatni ocalały postara się zbiec z komory najbliższym wyjściem.

4. Marilith (PS 18)

Jedynie kilka potworów stanowi równie wielkie zagrożenie, co zabójczy marilith.

Stworzenie: Marilith przybył na Plan Materialny w poszukiwaniu odrobiny sportu. Gdy znalazł się w tej komorze, szybko ocenił jej taktyczne możliwości. Demon jest przyzwyczajony do dowodzenia żołnierzami i zawsze uważnie wykorzystuje możliwości zdobycia przewagi w walce. Łatwo rekrutuje tymczasowych sojuszników, zaś jego telepatyczne zdolności znacznie ułatwiają mu porozumiewanie się z nimi. Poszukuje wsparcia, więc może sprzymierzyć się z destrachanami lub spektrami.

➔ **Marilith:** pw 87; jak w *Księdze Potworów* z wyjątkiem: KP 31 (dotyk 14, nieprzygotowany 29); Atak +18/+13 wręcz (1k8+10/19-20, *długi miecz* +3), +17 wręcz (1k6+5/18-20, *sejmitar* +2), +17 wręcz (1k6+5/×4, *ciężki nadziak* +2), +16 wręcz (1k8+4 plus 1k6 przeciwko praworządny/×3, *topór bitewny chaosu* +1), +16 wręcz (1k8+3/19-20, 2 mistrzowskie długie miecze) oraz +15 wręcz (4k6+3, walnięcie ogonem) lub +11/+6 dystansowy (1k8+5/×3, mistrzowski potężny łuk refleksyjny [premia z Siły +4] ze *strzałami* +1); S 25, Cha 18.

Większa wartość Charyzmy dodaje +1 do wszystkich modyfikatorów umiejętności opartych na Charyzmie oraz +1 do ST rzutów obronnych na zdolności czaropodobnych.

Wyposażenie: *długi miecz* +3, *sejmitar* +2, *ciężki nadziak* +2, *topór bitewny chaosu* +1, 2 mistrzowskie długie miecze, mistrzowski potężny długi łuk refleksyjny (premia z Siły +4), 20 *strzał* +1, *pierścień ochrony* +2, *pierścień umysłowej tarczy*, *pas Siły* +4, *diadem charyzmy* +2, 2 *eliksiry ukrywania*, 2 *eliksiry kociej gracji*, 2 *eliksiry zamazania*, 2 *eliksiry latania*, 2 *eliksiry wytrzymałości*, sześć platynowych bransoletek wyznaczonych małymi diamentami (wartych 1000 sz każda).

Taktyka: Marilith udaje poszukiwacza przygód w potrzebie. Wykopał dziurę w piasku w miejscu oznaczonym na mapie cyfrą 4 i wszedł do niej tak, że wystaje stamtąd jedynie głowa oraz górna para ramion. Następnie użył *wyświetlonego obrazu*, by wyglądało na to, że znajduje się w obszarze 4a. Dzięki temu wygląda na kobietę, która ugrzęzła w ruchomych piaskach.

Marilith przygotował się do walki, używając następujących zdolności czaropodobnych: *dostrzeganie niewidzialnego*, *magiczna broń* (na mistrzowskie długie miecze) oraz *magiczny krąg przeciwko dobru* (choć premia z odbicia +2 do KP zapewniana przez ten czar nie kumuluje się z *pierścieniem ochrony* +2). Kiedy tylko wyczuje, że ktoś się zbliża (czy to dzięki udanemu testowi Nasłuchiwanie, czy telepatii), wypije cztery eliksiry: *kociej gracji*, *wytrzymałości*, *ukrywania* oraz *latania*. Zapewni mu to średnio Zręczność 18 (co dodaje +2 do testów inicjatywy, KP, rzutów obronnych na Refleks oraz modyfikatorów z umiejętności opartych na Zręczności) oraz Budowę 24 (dodając 18 punktów wytrzymałości oraz +2 do rzutów obronnych na Wytrzymałość i testów Koncentracji).

Po wypiciu eliksirów zaczyna wołać o pomoc, krzyżąc na zmianę we wspólnym oraz podwspólnym (mówi również otchłannym, niebiańskim, smoczym oraz piekielnym). Postacie mogą usłyszeć kobiece krzyki, zanim jeszcze wejdą do jaskini. Podstęp demona może być szczególnie skuteczny względem tych bohaterów, którzy odwiedzili już wcześniej tę komorę i znają ukryte w niej niebezpieczeństwa.

Jeżeli BG będą chcieli najpierw przepytac „kobietę” lub zaczną się głośno zastanawiać, co robi tu całkiem sama, marilith odpowie coś opryskliwe („Czy możemy zagrać w dwadzieścia pytań już po tym, jak mnie stąd wyciągniecie?”). *Pierścień umysłowej tarczy* pokonuje większość prób poznania jego myśli czy charakteru.

Demon zaczyna działać, gdy postacie znajdą się w jego polu widzenia. Jeżeli nie ma żadnych sojuszników, spróbuje przyzwać 1k4 hezrou (z 50% szansą sukcesu), umieszczając je między sobą a przeciwnikami (tak blisko nich, jak to możliwe). Gdy pojawią się przyzwane tanar’ri, uda, że próbuje ostrzec postacie (udany test Wyczucia pobudek o ST 25 pozwala przejrzeć blef). Jeżeli ma innych sojuszników, poczeka z użyciem zdolności *wezwanie tanar’ri* do czasu, aż zostaną oni pokonani lub uciekną.

Następnie rzuci na siebie *przeklętą aurę*, która zwiększy KP o 2 punkty oraz da premię za odporność +4 do rzutów obronnych. Ponadto każda istota o dobrym charakterze, która trafi demona atakiem wręcz, będzie miała obniżoną o 1k6 punktów wartość Siły. Udany rzut obronny na Wytrzymałość (ST 21) neguje te efekty. Ochronne premie z ostatniego czaru nie kumulują się z premiami z efektu *magicznego kręgu przeciwko dobru* (demon użyłby *przeklętej aury* wcześniej, ale czar ma widoczny efekt, który jego zdaniem mógł wyglądać podejrzanie).

Gdy potyczka rozpocznie się już na dobre, marilith zaatakuje na odległość *młotem chaosu* oraz *przeklętą plagą* te postacie, które wyglądają na najsłabsze w walce. Może również użyć zdolności telekinezy, by wrzucić bohaterów chodzących po ziemi (i ważących do 130 kg) w ruchome piaski lub też do dołu kopacza. Jeżeli zdoła zneutralizować wojowników grupy, wypije *eliksir zamazania* (20% szansy pudła) i teleportuje się do walki wręcz ze śmiałkami rzucającymi zakle-

cia. Przeciwno lekko opancerzonemu przeciwnikowi użyj walnięcia ogonem oraz duszenia. Ogonem może przenieść czar dotykowy, taki jak *obłożenie klątwą* czy *zadawanie poważnych ran*, chociaż aby zadać jednocześnie obrażenia, musi wykonać normalne udane trafienie. Może użyć również *roztrzaskania* przeciwko niesionemu przez wroga przedmiotowi. Ponieważ trzymane przez bohaterów przedmioty korzystają z premii do rzutu obronnego na Wolę właścicieli, woli użyć tej zdolności przeciwko broni wojowników.

Zanim marilith rozpocznie walkę wręcz, postać może dostrzec naturę demona po udanym teście Zauważania (ST 34, +1 na każde 3 metry odległości); ST tego testu uwzględnia premię z okoliczności +2 za przygotowania oraz premię za biegłość +10, uzyskaną dzięki *eliksirowi ukrywania* oraz za sprawą zwiększonej Zręczności. Jeżeli demon zostanie zdemaskowany, zanim będzie gotowy do rozpoczęcia walki, użyj *zabójczej chmury*, by zranić przeciwników i jednocześnie się ukryć (zarówno przez ataki, jak i czarami). Ponieważ jest niepodatny na truciznę, może znajdować się w obszarze działania czaru bez szkody, dotyka go jedynie ograniczenie widoczności.

Ponieważ marilith przybył tu dla zabawy, nie zamierza walczyć do śmierci. Jeżeli zostanie mu 40 lub mniej punktów wytrzymałości, ucieknie dzięki *bezbłędnej teleportacji*. Jeśli jednak nie będzie to możliwe (na przykład za sprawą *wymiarowej kotwicy*), spróbuje odlecieć jednym z korytarzy. Gdy i to się nie powiedzie, będzie walczyć do śmierci. Jeżeli uważa, że ma dużą szansę na wygranie walki, może ją kontynuować pomimo odniesienia ciężkich ran. Jeśli w drużynie znajduje się paladyn lub kapłan praworządnego dobrego boga, jest bardziej prawdopodobne, że zaryzykuje życie, by dłużej atakować tę właśnie postać.

Bezcielesne stworzenia w walce

Najniebezpieczniejszą zdolnością bojową bezcielesnej istoty jest niewątpliwie możliwość uniknięcia obrażeń. Zranienie takiego stwora wymaga magicznej broni, zaś większość ataków cielesnych przeciwników ma 50% szansy pudła (patrz „Bezcielesność” w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI* lub wstęp do *Księgi Potworów*).

Bezcielesna istota ma również przewagę w poruszaniu się. Niemal nic nie jest w stanie ograniczyć jej ruchu. Ponadto ignoruje premie ze zbroi, naturalnej zbroi oraz osłony, chociaż efekty mocy – takie jak *zbroja maga*, *tarca* oraz *ściana mocy* – działają na nią normalnie.

Bezcielesne stworzenia mogą swobodnie przechodzić przez materialne przedmioty. Należy jednak pamiętać, że bezcielesność nie umożliwia widzenia przez nie. Na przykład, spektry z niniejszego spotkania mogły ukrywać się w podłogach, sufitach, kolumnach lub ruchomych piaskach, ale nie mogły przez nie widzieć. Czekając w zasadce wewnątrz materialnego przedmiotu, bezcielesna istota musi nasłuchiwać wrogów lub od czasu do czasu wysunąć głowę, by się rozejrzeć. Ciała

stałe zazwyczaj dobrze przenoszą dźwięk, więc otrzymuje premię z okoliczności +2 do testów Nasłuchiwania. Stosuje się przy tym zwyczajowe modyfikatory wynikające z odległości. Bezcielesna istota może starać się ustalić położenie przeciwnika w czasie, gdy sama znajduje się wewnątrz materialnego obiektu; wykorzystuje te same zasady, co przy wskazaniu niewidzialnego przeciwnika (patrz „Niewidzialność” w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Nawet wówczas bezcielesne stworzenie ma jedynie niejasne pojęcie o położeniu przeciwnika, gdyż opiera się tylko na słuchu, więc mimo wszystko musi od czasu do czasu wytknąć głowę, by się rozejrzeć. Dobrym sposobem na symulowanie tego faktu będzie wybranie punktu na krawędzi obiektu, w którym się kryje, a który znajduje się w odległości do połowy jej ruchu od aktualnego położenia. W następnej akcji tej istoty załóż, że bez względu na to, gdzie znajdują się jej przeciwnicy, najpierw podejdzie ona do wybranego punktu. Gdy się rozejrzy, może dokończyć akcję oraz – być może – zaatakować wroga, do którego może dotrzeć z pozostałą jej połową ruchu.

Bezcielesne stworzenia mogą lecieć wewnątrz cielesnych przedmiotów z posiadaną prędkością latania, ale nadal obowiązują je ograniczenia wynikające ze zwrotności. Na przykład, spektra może latać z prędkością 24 metrów (nawet przez ściany), ale ma jedynie dobrą zwrotność, co oznacza, że jest ograniczona do skrętów o 90 stopni. Musi również zużyć 1,5 metra ruchu, by skrócić w miejscu lub zmienić kierunek podczas lotu (patrz „Taktyczny ruch w powietrzu” w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Zmiana trudności spotkania

Stopień trudności tego spotkania można zmienić na kilka sposobów. Obniżysz go, zmniejszając po prostu liczbę stworzeń (a w przypadku kopacza rezygnując z rozwinięcia). Zwiększysz jego trudność, łącząc dwa spotkania. Teoretycznie możesz połączyć ze sobą i więcej potyczek, ale prawdopodobnie doprowadzi to do sytuacji, którą trudno będzie przeprowadzić, bo będzie dla postaci albo zabójcza, albo zbyt łatwa.

PS 7: Użyj tylko ruchomych piasków oraz dołów kopacza bez potworów.

PS 8: Zmniejsz liczbę spektr do jednej.

PS 9: Zmniejsz liczbę destrachanów do dwóch.

PS 10: Użyj normalnego kopacza (pw 142) lub dwóch spektr.

PS 12: Ogranicz liczbę destrachanów do trzech.

PS 13: Użyj jednocześnie rozwiniętego kopacza oraz bandy czterech spektr.

PS 14: Użyj jednocześnie rozwiniętego kopacza oraz sfory pięciu destrachanów. Pracując wraz z kopaczem, destrachany nie będą zajmować się niszczeniem ekwipunku BG; uznają, że kopacz sam sobie z tym poradzi.

PS 19: Użyj marilitha oraz bandy sześciu rozwiniętych (do 14 KW) spektr (SW 9 każda).

OBJAZDOWE KASYNO MEDUZY (PS 12)

Kasyna istnieją w niemal każdym społeczeństwie. Społeczności Podmroku nie są pod tym względem wyjątkiem, jako że wielu mieszkańców ciemności chętnie postawi w grze swoje z ciężkim trudem skradzione skarby, licząc na zdobycie prawdziwych bogactw. Objazdowe kasyno meduzy daje szansę spełnienia tych pragnień, chociaż rzadko można tu znaleźć prawdziwe bogactwo.

To spotkanie może mieć miejsce w dowolnym miejscu pod ziemią. Nie ma tu mapy lub ustalonej lokalizacji, ponieważ samo kasyno to wytwór magicznego przedmiotu – *berło splendoru*. 18-metrowy namiot zapewnia darmowe jadło i napoje dla tych, którzy przychodzą, by oddać się hazardowi.

Ponieważ ten scenariusz da się rozegrać bez użycia przemocy, więc mogą wziąć w nim udział nawet postacie na niższych poziomach – jeżeli gracze wolą myśleć, niż walczyć. Właściciele na ogół unikają miejsc, gdzie przebywają jedynie niskopoziomowe stworzenia, gdyż tacy goście rzadko dysponują dostatecznie dużą ilością skarbów, by ich zainteresować.

Potężny namiot – długości co najmniej 15 metrów – wprost tętni życiem. Widać sylwetki ponad dziesięciu istot chodzących wewnątrz w tę i z powrotem, kłócących się i krzyczących w różnych językach. Brzęku pieniędzy zmieniających właścicieli nie da się pomylić z innym. Na frontowej ścianie namiotu znajdują się drzwi z materiału, z otworem, przez który ktoś, kto znajduje się w środku, może bez trudu wyglądać na zewnątrz.

Stworzenia: W kasynie może przebywać około 5k10 BN oraz innych inteligentnych istot. Mogą to być gobliny, koboldy, gnolle, niedźwierzuki, drowy, szczurołaki, a nawet minotaury lub yuan-ti. Unikaj istot o SW powyżej 8, ponieważ tacy goście stanowiliby zagrożenie dla właścicieli – Euryxanthi – przebranej meduzy i wykidajły; Hypothala – łupieżcy umysłów i barmana oraz Mirv – ogrowego maga i ochroniarza. Ta trójka często przenosi kasyno, zatrzymując się jedynie na tak długo, by odpowiednio zarobić na tubylcach, po czym rozwiać się niczym mgła. Wieści o kasynie roznoszą się jeszcze przed jego otwarciem, aby podziemni mieszkańcy stali w ogonku, czekając na rozpoczęcie gier.

➔ **Euryxantha:** kobieta meduza; pw 37; patrz *Księga Potworów*.

Umiejętności: Błefowanie +10, Ciche poruszanie +8, Wyczucie pobudek +6, Zauważanie +10.

Wyposażenie: Czapka przebiegania.

➔ **Hypothalo:** męczyzna łupieżca umysłów; pw 45; patrz *Księga Potworów*.

Umiejętności: Błefowanie +8, Ciche poruszanie +7, Koncentracja +12, Nasłuchiwanie +10, Ukrywanie +8, Wiedza (lokalna) +9, Wiedza (tajemna) +9, Wyczucie pobudek +5, Zauważanie +10.

Wyposażenie: Berło splendoru.

➔ **Mirv:** kobieta ogrowy mag; pw 41; Inic +0; Atak +8 wręcz (2k8+7, ogromny miecz); patrz *Księga Potworów*.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +4, Czarostwo +4, Koncentracja +6, Wyczucie pobudek +4, Zauważanie +5; Zogniskowanie broni (ogromny miecz).

Wyposażenie: Koszulka kolcza, ogromny miecz, wielki długi łuk, pojemna torba (typ I).

Taktyka: Lokalna etykieta nakazuje gościom otwarcie kłapy namiotu i wejście do środka bez przedstawiania się. Każdy, kto domaga się zaproszenia lub też chce zapukać w drzwi z materiału, z miejsca daje się poznać jako mieszkaniec powierzchni. W takich sytuacjach Euryxantha otwiera kłapę i wygląda na zewnątrz. Jako że drzwi zrobione są z tkaniny, nie dają jej żadnej osłony, chociaż możesz uznać, że zapewniają jakieś ukrycie (na przykład 1/4).

W tym kasynie rzadko wybuchają walki, ale mimo to właściciele zawsze są na nie gotowi. Jeżeli coś takiego się zdarzy, Hypothalo zaatakujecie sprawiające kłopoty osoby *ugodzeniem umysłu*, a ci, którzy oprą się jego mocy, padną ofiarą *zawroczenia potwora* oraz *sugestii* (ST oparcia się tym czarom wzrasta o +2 ze względu na premię do Charyzmy gwarantowaną przez *berło splendoru*).

Euryxantha użyje ataku wzrokowego, akceptując ryzyko, iż część klientów może się znaleźć w 9-metrowym polu rażenia. Jej towarzysze postarają się pozostać poza zasięgiem tej mocy.

Mirv użyje *stożka zimna* lub długiego łuku, pod warunkiem jednak, że nie będzie ryzyka zranienia partnerów.

Niektórzy goście również mogą dołączyć do wielkiego starcia, które w takiej sytuacji wybuchnie, chociaż uciekną, jeśli się zorientują, że nie mają szans.

Jeżeli w kasynie będzie spokojnie, opisz gry z „Rozrywki w kasynie” (patrz dalej).

Skarb: W dowolnym momencie ilość gotówki w kasynie wynosi przynajmniej 4000 sz oraz 10 klejnotów o średniej wartości 100 sz każdy. W chwili gdy właściciele związają interes, 1k6+4x10 procent tych pieniędzy znajduje się w *pojemnej torbie* Mirv.

Dostosowanie PD: Zakładając, że BG nie sprowokują awantury, możesz przyznać PD oparte na odgrywaniu postaci lub wyzwaniu zależnie od własnego uznania. Na przykład, pokonanie Mirv w siłowaniu się na rękę może być warte trochę PD, chociaż z pewnością nie tyle, ile przyniosłoby zmierzenie się z nią w walce (choćby 1/4 normalnej ich liczby).

Rozrywki w kasynie

Kasyno jest otwarte przez 12 godzin lub do czasu, aż właściciele uznają, że wycisnęli już z tubylców ile się da. Najróżniejsze jadła i napitki są darmowe (*berło splendoru* zapewnia jedzenie dla 100 osób).

Jak dobre nie byłoby jedzenie, główną atrakcją tego miejsca jest hazard. W tej części przedstawiono trzy przykłady gier, chociaż zachęcamy MP do wymyślenia kolejnych. Natura właścicieli sprawia, że wszystkie są ustawione na korzyść kasyna, chociaż z punktu widzenia grających może wydawać się inaczej. Każdy opis podaje szanse wygranej, których jednak nie powinienes zdradzać. Udany test Profesji (hazardzista) o ST 15 pozwala postaci poznać podsta-

wy gry, zaś o ST 25 jej dokładne zasady. Udany test Szacowana podaje podobne informacje, chociaż dopiero po 10 minutach obserwacji.

Kasyno z zasady nie stara się oszukiwać (i tak ma wystarczającą przewagę), ale postacie mogą tego próbować. Bohater, który stara się manipulować rzutem kostką albo dociągnąć kartę, by mieć kolejną szansę, musi wykonać udany test Kradzieży kieszonkowej (ST 20); postać z 5 lub większą liczbą rang w Profesji (hazardzista) otrzymuje do tego testu premię synchroniczną +2. Śmiałek, który przy powyższych manewrach stara się otrzymać konkretny rezultat – na przykład zagwarantować sobie konkretną kartę lub wynik rzutu – musi wykonać udany test Kradzieży kieszonkowej o ST 30. W obu przypadkach właściciel kasyna prowadzący daną grę ma prawo do wykonania testu Zauważania – jeżeli uzyska rezultat większy niż BG, dostrzeże próbę oszustwa. To zazwyczaj oznacza wyrzucenie postaci z kasyna. Nawet jeśli zdoła ona wrócić (być może wykonując test Dyplomacji, by zmienić nastawienie właściciela z wrogiego na przyjazne), zwiększa o +10 ST jego kolejnych testów Kradzieży kieszonkowej, gdyż właściciele będą mu się wówczas przyglądali z większą uwagą.

BG może również udawać, że wygrał w sytuacji, gdy w rzeczywistości przegrał. Wówczas postać wykonuje test Blefowania – znów z premią synchroniczną +2, jeżeli ma 5 lub więcej rang w Profesji (hazardzista) – zaś właściciel prowadzący rozgrywkę test Wyczucia pobudek (z premią z okoliczności +10, gdyż w ten blef trudno jest uwierzyć). Wspomniani BN mają inny niż typowy dla przedstawicieli danej rasy zestaw umiejętności z racji charakteru interesu, jaki prowadzą.

Oczywiście, jeżeli właściciele będą podejrzewać bohaterów o oszustwa, sami mogą zacząć kantować. Zamienia talię na znaczoną lub kości na obciążone. Aby tego dokonać, właściciel musi wykonać test Blefowania sporny z testem Wyczucia pobudek śmiałka (bez premii z okoliczności). Jeżeli jednak sytuacja doprowadzi do takich skrajnych działań, Hypothalo lub Mirv mogą po prostu użyć na bohaterze *zauroczenia osoby*, zmuszając go, by przestał oszukiwać i zostawił pieniądze na stole.

Cmentarz

„Cmentarz” to gra, w której kasyno i uczestnicy wykorzystują po jednej sześciociennej kostce. Gracze używają żetonów, których ilość odzwierciedla wygraną, i starają się w rzucie kostką uzyskać taki sam lub lepszy rezultat niż kasyno. Tę grę zazwyczaj prowadzi Euryxantha.

Zasady: Stawka „wpisowa” każdego gracza wynosi 1 sz. Prowadzący grę daje każdemu kostkę, a następnie rzuca jako pierwszy, po czym wszyscy uczestnicy jednocześnie robią to samo. Każdy, komu nie uda się co najmniej dorównać wynikowi kasyna, traci stawkę. Pozostali zatrzymują pieniądze i mogą zrezygnować (zabierając swoją sztukę złota) lub też rozegrać następną rundę.

Osoba kontynuująca grę musi dołożyć do stawki kolejną sztukę złota. Prowadzący ponownie rzuca kostką, a potem znów robią to pozostali gracze. Również tym razem każ-

dy, komu nie uda się dorównać lub pobić wyniku prowadzącego, traci całą stawkę. Pozostali wygrywają od kasyna tyle złota, ile wynosiła ich łączona stawka. Te pieniądze umieszczane są w oddzielnej puli dla gracza, nie zaś dodawane do jego stawki. Grający znów może albo się wycofać (zabierając pieniądze), albo kontynuować grę przez kolejną rundę.

Kolejne rundy odbywają się według powyższego schematu. Za każdym razem gracz musi dołożyć sztukę złota. Następnie albo traci stawkę i całą wygraną, albo zdobywa równowartość swojej stawki (które to pieniądze dokładane są do jego wygranej). Potem może zdecydować, czy wycofa się, czy też będzie grać dalej, dokładając do stawki kolejną sztukę złota.

Gra trwa do czasu, aż pozostanie tylko prowadzący. W tym momencie rozpoczyna się nowa rozgrywka. Późną nocą wartość stawek w rundzie może zostać podwojona lub nawet potrojona. Przy mniejszej liczbie uczestników gra może zacząć się od stawki 10 sz lub nawet 100 sz.

Szanse: Niezbyt wysokie, chociaż z początku wydają się lepsze niż są w rzeczywistości. Na pierwszy rzut oka zasady faworyzują grających, ponieważ muszą oni „tylko” wyrównać lub pobić rzut kasyna. Dalej przedstawiono wszelkie możliwe rezultaty, z wynikiem kasyna u góry, a gracza poniżej. Zaciemniony rezultat oznacza zwycięstwo tego drugiego.

Szanse w cmentarzu

I	2	3	4	5	6
I	2	3	4	5	6
I	2	3	4	5	6
I	2	3	4	5	6
I	2	3	4	5	6
I	2	3	4	5	6
I	2	3	4	5	6
I	2	3	4	5	6

Zatem wygląda na to, że w 21 z 36 możliwych rezultatów (lub też w 58 procentach przypadków), wygrywa gracz.

Sztuczka w tej grze polega na tym, że w pierwszym rzucie nie można niczego wygrać od kasyna (czyli gracz albo traci sztukę złota, albo ją zatrzymuje). To oznacza, że na każdym 100 uczestnikach kasyno zyskuje w pierwszym rzucie średnio 42 sztuki złota. Pozostałych 58 graczy otrzymuje przywilej ryzykowania większych pieniędzy.

W drugim rzucie – zakładając, że wszyscy „wygrywający” (58) grają dalej – kasyno oddaje 68 sztuk złota 34 zwycięzcom, zaś zabiera 48 sztuk złota od 24 przegranych. Znowu wydaje się, że kasyno traci pieniądze (68 – 28 = 20 sztuk złota). Jednak jeśli dodać do tego 42 sztuki złota, które wygrało w pierwszej rundzie, czysty zysk wynosi 22 sztuki złota.

W tym momencie większość wygrywających zazwyczaj się wycofuje. Jeżeli jednak wszyscy zdecydują się grać dalej, kasyno zarabia coraz więcej pieniędzy. Pozostałych 34 grających kosztuje je 60 sz za tych 20, którzy wygrali po 3 sz każdy, ale jednocześnie uzyskuje ono 42 sz od 14 osób, które straciły po 3 sz, oraz 2 sz z wygranych każdego z nich, czyli łącznie dodatkowe 28 sz. Cały zysk kasyna z gry z trzema rzutami wynosi 32 sz.

Jeżeli każdy z graczy będzie kontynuował rozgrywkę, przeciętny zysk kasyna jeszcze wzrośnie. W czwartej rundzie 12 graczy wygra po 4 sz (strata kasyna 48 sz), zaś 8 straci 9 sz (zysk 72 sz). W piątej rundzie 7 graczy wygra po 5 sz (strata 35 sz), ale 5 straci po 14 sz (zysk 70 sz). W każdej kolejnej rozgrywce kasyno powinno zarobić przynajmniej następne 50 sz. Zatem w partii, gdzie obstawiający grają agresywnie, kasyno zyska od 100 graczy ponad 100 sz.

Nic więc dziwnego, że czasami, gdy poirytowany hazardzista zauważy, jakie naprawdę są jego szanse wygranej, dochodzi do bijatyki.

Poszukiwacz złota

„Poszukiwacz złota” jest grą wykorzystującą talię 52 kart oraz żetony symbolizujące wygraną. Walety w talii mają postać ogrowych magów, damy to meduzy, królowie zaś – łupieżcy umysłów. Gracz ciągnie jedną kartę, a następnie stara się wyciągnąć drugą do pary. Im wyższa jest wartość pierwszej, tym głębiej w talii można poszukać skarbu. Tę grę prowadzi Hypothalo, który zachęca do obstawiania zakładów na boku.

Zasady: Gracz wyklada dowolną ilość złota (z górnym limitem 100 sz w początkowych godzinach). Następnie z dowolnego miejsca potasowanej talii ciągnie kartę, która staje się jego wzorcem. Jeżeli jest to atut od asa (jedynki) do dziesiątki, wówczas gracz ciągnie liczbą kart równą liczbie oczek. Figury pozwalają na dociągnięcie dziesięciu atutów. Jeżeli któraś z dociągniętych kart jest równa wzorcowej, gracz wygrywa tyle złota, ile postawił. W przeciwnym razie traci całą stawkę.

Przed każdym pociągnięciem gracz może dołożyć równowartość pierwotnego zakładu. Zatem jeżeli kartą wzorcową jest ósemka, grający ma osiem szans na dodanie początkowej stawki.

Jeśli graczowi uda się wyciągnąć dwa odpowiedniki karty wzorcowej, kasyno płaci podwojoną wartość zakładu, zaś przy trzech odpowiednikach – potrójną.

Po tym, jak jeden gracz skończy ciągnąć karty, talia jest tasowana i przekazywana kolejnemu graczowi.

Szanse: Tu również szanse wygranej nie są oszołamiające, chociaż wyglądają na dużo wyższe niż w rzeczywistości. Gracze mogą się zorientować, że w tej grze będą średnio dociągać siedem kart. Wielu graczy w siedmiokartowego pokera otwartego wie, że szansa na parę wynosi tam około 50 procent. Założenia takie wydają się rozsądne jak na grę hazardową, nie dotyczą jednak tej rozgrywki!

Gracze mogą nie zdawać sobie z tego sprawy, ale obstawiają szansę wyciągnięcia pary z *pierwszą* kartą spośród siedmiu, która jest niższa niż szansa na parę *dowolnych dwóch* spośród siedmiu kart. Prawdopodobieństwo dociągnięcia pary do karty wzorcowej przy jednej próbie wynosi 3 na 51 lub 6 procent. Szanse znalezienia karty do pary w dwóch próbach wynoszą 3 na 51 plus 3 na 50 i tak dalej.

Łącznie, szanse dociągnięcia pasującej karty są następujące:

Karta wzorcowa	Szanse na dopasowanie
As (1 karta)	6 %
Dwójka (2 karty)	12 %
Trójka (3 karty)	18 %
Czwórka (4 karty)	24 %
Piątka (5 kart)	31 %
Szóstka (6 kart)	37 %
Siódemka (7 kart)	44 %
Ósemka (8 kart)	51 %
Dziewiątka (9 kart)	58 %
Dziesiątka (10 kart)	65 %
Walet (10 kart)	65 %
Dama (10 kart)	65 %
Król (10 kart)	65 %

Zatem jedynie ósemki i wyższe karty dają większe szanse niż przeciętna. Łącznie szanse sukcesu wynoszą nędzne 42 procent – niewiele w długim okresie czasu. Jednakże gra bardzo opłaca się przy trójce lub karecie.

Siłowanie się na rękę z Mirv

Ta gra jest dokładnie taka, na jaką wygląda: to zwyczajnie siłowanie się na rękę z ogrowym magiem dla pieniędzy. Możliwe, że w trakcie zawierania zakładu Mirv wygląda jak zwykła ogrzyca, ale nawet w takiej sytuacji zwycięstwo wcale nie będzie łatwiejsze.

Zasady: Mirv decyduje, czy chce przyjąć wyzwanie. Jeżeli się zgodzi, konkurent wyklada dowolną stawkę w złocie (do górnego limitu 100 sz w początkowych godzinach działalności, a większego później), a potem przystępuje do rywalizacji. Jeżeli dłoń ogrzycy jako pierwsza dotknie stołu, gracz otrzyma równowartość postawionej sumy. W przeciwnym wypadku

(nawet remisu), traci całą stawkę, oraz prawdopodobnie czucie w nadgarstku.

Z zasady siłujący się jest zdany na siebie. Nie ma jednak w tym konkursie żadnych zakazanych magicznych przedmiotów, atutów czy też działań, z wyjątkiem ataku. Dozwolone jest rzucanie czarów przez oboje rywali, chyba że powodują one oczywisty efekt, taki jak wezwanie istoty lub wywołanie *kuli ognistej*. W dowolnym momencie Mirv lub inny z właścicieli może odwołać mecz, a wtedy gracz zatrzyma stawkę, chyba że w oczywisty sposób oszukiwał. Posiadana przez ogrzycę odporność na czary 18 chroni ją przed większością zaklęć, jakie mógłby rzucić na nią konkurent.

Szanse: Tej gry nie należałoby doradzać przeciętnym stworzeniom o rozmiarze średnim. Wymaga ona bowiem spornego testu zwania (bazowa premia do ataku + modyfikator z Siły + specjalny modyfikator z rozmiaru; patrz „Ataki specjalne i obrażenia” w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*), do którego przeciętny 8-poziomowy wojownik z Siłą 16 ma premię +11.

Tymczasem Mirv korzysta z premii +12 do testu zwania (+3 za bazową premię do ataku, +5 za modyfikator z Siły oraz +4 za specjalny modyfikator z rozmiaru). Raz na dzień (przeciwko szczególnie groźnemu przeciwnikowi), polimorfuje się w giganta burzowego, co zwiększa jej Siłę do 39 i poprawia jej modyfikator do testu zwania do +25 (+3 za bazową premię do ataku, +14 za modyfikator z Siły oraz +8 za specjalny modyfikator z rozmiaru). Oszczędza tę sztuczkę, by użyć jej przeciwko komuś, kto mógłby ją pokonać, co zbyt często się nie zdarza.

Jeżeli istnieje prawdopodobieństwo, że kasyno straci w tej grze dużo pieniędzy, Hypothalo może użyć *sugestii*, radząc przeciwnikowi, by trochę odpuścił. Nie robi tego jednak zbyt często, ponieważ nie chce wszczynać walki z kimś, kto może pokonać Mirv w sile waniu się na rękę.

Z NIEWIELKĄ POMOCĄ PRZYJACIOŁ (PS 12)

Niniejsze spotkanie pozwoli BG zmierzyć się z potencjalnym dylematem: jak rozprawić się z przeciwnikiem, który nie działa z własnej woli? Delistria, sukku, przepada wędrować po obszarze, na którym bohaterowie aktualnie szukają przygód. Lubi również wykorzystywać dwóch zniewolonych towarzyszy, Gristana i Flitcha. Gdy BG napotkają tę trójkę, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Przed wami stoi troje ludzi, dwóch mężczyzn i kobieta. Jeden z mężczyzn nosi pełną zbroję płytową i uzbrojony jest w tasak. Drugi, ubrany w ćwiekowaną skórę, trzyma długi łuk. Kobieta w stylowym, lecz praktycznym stroju poszukiwacza przygód stoi odrobinę za tą dwójką, uśmiechając się do was przyjacielsko.

Stworzenia: Delistria wygląda jak piękna szlachcianka, ubrana w strój poszukiwacza przygód. Towarzyszą jej Gristan i Flitch – dwóch byłych śmiałków, którzy obecnie służą jej jako ochroniarze. W normalnych okolicznościach obaj są sympatyczni i mają dobry charakter, ale teraz zostali *zauroczeni* przez Delistrię.

➤ **Delistria, sukku:** pw 33; patrz *Księga Potworów*. Nosi *pierścień umysłowej tarczy* i ma 5 sz i 57 sp.

➤ **Gristan:** mężczyzna człowiek Wjk9; SW 9; średni humanoid; KW 9k10+27; pw 76; Inic +1; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 11, nieprzygotowany 18); Atak +13/+8 wręcz (2k4+6/12-20, *tasak ostrości* +1) lub +12/+7 dystansowy (1k8+3/×3, mistrzowski potężny długi łuk refleksyjny [premia z Siły +2] ze *strzałami* +1); Char PD; MRO Wytrw +11, Ref +6, Wola +2; S 15, Zr 13, Bd 16, Int 10, Rzt 8, Cha 12.

Umiejętności i atuty: Skakanie +11, Pływanie +14, Wspinaczka +11; Błyskawiczny refleks, Poprawione trafienie krytyczne (tasak), Potężny atak, Rozszczepienie, Specjalizacja w broni (tasak), Walka na ślepo, Wielka wytrwałość, Wielkie rozszczepienie, Zmysł walki, Zogniskowanie broni (tasak).

Wyposażenie: Pełna zbroja płytowa +1, *tasak ostrości* +1, mistrzowski potężny długi łuk refleksyjny (premia z Siły +2), 20 strzał +1, *eliksir leczenia lekkich ran*.

➤ **Flitch:** mężczyzna człowiek Łtr9; SW 9; średni humanoid; KW 9k6; pw 31; Inic +4; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 14, nieprzygotowany 19); Atak +8/+3 wręcz (1k6+1/18-20, mistrzowski rapier) lub +12/+7 bądź +10/+10/+5 (Szybki strzał) dystansowy (1k8+3 plus 1k6 z elektryczności/×3, *potężny długi łuk refleksyjny porażenia* +1 [premia z Siły +1] ze *strzałami* +1); SA ukradkowy atak +5k6; SC Uchylenie, pułapki, nieświadomy unik (premia ze Zręczności do KP, nie może być flankowany); Char ND; MRO Wytrw +3, Ref +10, Wola +2; S 12, Zr 19, Bd 11, Int 10, Rzt 8, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +8, Ciche poruszanie +6, Dyplomacja +10, Nasłuchiwanie +9, Otwieranie zamków +16, Przeszukiwanie +14, Równowaga +4, Skakanie +1, Szacowanie +6, Ukrywanie +14, Unieszkodliwianie mechanizmów +12, Upadanie +14, Zastraszenie +4, Zauważanie +11; Czujność, Bezpośredni strzał, Precyzyjny strzał, Szybki strzał.

Wyposażenie: *Ćwiekowana skóra* +2, mistrzowski rapier, *potężny długi łuk refleksyjny* +1 (premia z Siły +1), 20 strzał +1, *eliksir leczenia lekkich ran*.

Taktyka: *Pierścień umysłowej tarczy*, który nosi Delistria, chroni ją przed *wykryciem myśli* i *wykryciem kłamstwa* oraz innymi próbami określenia jej charakteru. Zakładając, że BG nie poznają jej prawdziwej natury, kobieta przedstawi siebie i swoich strażników, twierdząc, że jest szlachcianką „badającą mroczną stronę okolicy”. Jeżeli postacie się przedstawia, będzie twierdziła, że słyszała o nich (szczególnie egoistyczne postacie otrzymują karę -5 do testów Wycucia pobudek wykonywanych w celu przejrzenia tego kłamstwa). Tak czy inaczej, poprosi bohaterów o towarzyszenie jej przez jakiś czas, by mogła być świadkiem ich męstwa

w walce z potworami. Woli użyć tylko zdolności przekonania (wzmocnionych *wykryciem myśli*), ale użyje też *zauroczenia potwora* (udany rzut obronny na Wolę o ST 19 neguje) względem postaci, która wydaje się mieć słabą wolę (takiej jak muskularny wojownik), jeżeli w ten sposób będzie mogła wpłynąć na decyzję grupy.

Ani Gristan, ani Flitch nie będą zbyt rozmowni (Delistria uprzejmie poprosiła ich o to, by pozwolili jej prowadzić rozmowę). Każda postać, której uda się rozpocząć dialog, może wykonać test Wyczucia pobudek (ST 25), by ustalić, że na ich zachowanie wpływa jakiś efekt zaklęcia (wykonaj ten test w tajemnicy, by gracze nie podejrzewali niczego nadzwyczajnego).

Delistria jest sprytna, ale niezbyt cierpliwa. Przy pierwszej sposobności zacznie flirtować z jakimś bohaterem, starając się doprowadzić do tego, by ją pocałował, przez co ów nieszczęśnik otrzyma jeden negatywny poziom – zauważy tę stratę dopiero po udanym teście Roztropności (ST 15).

Jeżeli rozpocznie się walka, Delistria użyje *bezbłędnej teleportacji*, by przenieść się w bezpieczne miejsce, a śmiałków zaatakują jej towarzysze. *Zauroczenie potwora* oraz *sugestia* pozwolą demonowi zmienić przebieg walki na swoją korzyść, ponieważ dzięki nim będzie mógł wpływać na BG o słabej woli. Będzie unikał używania *przeklętej plagi*, ponieważ mógłby przy tym zranić swoich obrońców. Zdolności *wzwania tanar'ri* użyje zaś jedynie wtedy, gdy przeciwnicy będą mieć zdecydowaną przewagę liczebną, a walka zacznie się toczyć nie po jego myśli. Jeśli któraś z postaci stanie się eteryczna, Delistria podaży za nią, używając *eterycznego spaceru* oraz *przeklętej plagi*. Nie zawaha się teleportować, jeżeli jej obrońcy zostaną pokonani lub zwrócą się przeciwko niej.

Gristan rozpoczyna walkę wręcz z najbliższym bohaterem, starając się atakować przeciwników, którzy są albo nieopancerzeni, albo też rzucali jakiś czar w jego obecności. Jeżeli walka wręcz będzie niemożliwa lub też wyda mu się zbyt niebezpieczna, zacznie szyc z łuku. Flitch z kolei woli używać łuku i atakować ukradkiem na dystans. Jeśli mimo to będzie musiał toczyć walkę wręcz, postara się krążyć (używając umiejętności Upadanie), by dać Gristanowi premię z flankowania.

Rozwój wydarzeń: Po wyzwoleniu spod kontroli Delistrii Gristan i Flitch będą chcieli przyłączyć się do grupy i pokonać nikczemnego sukkuba. Kiedy kobieta ucieknie lub zostanie pokonana, mogą udzielić śmiałkom dodatkowej pomocy pod warunkiem, że ich przyjazne nastawienie zostanie zmienione na pomocne.

Jeżeli Delistrii uda się uciec, zachowa urazę do BG. Jeśli zdoła podążyć za nimi eterycznie, zrobi to i postara się atakować ich w jakimś krytycznym momencie (na przykład wtedy, gdy pojedynczy bohater zostanie oddzielony od towarzyszy). Zamiast tego, może zauroczyć inne potwory przebywające na tym samym obszarze, by służyły jako jej nowi obrońcy.

Dostosowanie PD: Jeżeli BG uwolnią Gristana oraz Flitcha spod kontroli Delistrii, przyznaj im tyle PD, ile dostaliby za pokonanie ich w walce.

Jak zdobywać przyjaciół i wpływać na BG

Czary, które kontrolują BG albo wpływają na ich działania – takie jak *zauroczenie osoby*, *sugestia*, czy *dominacja nad osobą* – są wyzwaniem zarówno dla MP, jak i dla gracza.

D&D jest grą fabularną. Czasami gracz, który zostanie się pod działanie czaru wpływającego na umysł, przesadza, rujnując jej efekt. Rzadko krzyknie wprost „Hej, zostałem *zauroczony!*” ale często będzie przesadnie odgrywał swoją rolę lub też podejmował naprawdę złe decyzje. Jeżeli MP się to nie spodoba, może porozmawiać z graczami, oferując im następujące rozwiązania.

Uroki: *Zauroczenie* postaci nie oznacza, że całkowicie się ona zmienia. Po prostu ktoś, kto rzucił na nią czar, stał się jej zaufanym przyjacielem i sprzymierzeńcem, ale nadal zachowuje dotychczasowe uczucia wobec innych członków grupy. Co prawda bardzo ceni sobie poglądy oraz zalecenia nowego druha, ale samodzielnie podejmuje decyzje i działania. *Zauroczony* paladyn stara się chronić takiego przyjaciela, ale nie zgodzi się na okaleczanie bądź zabijanie niewinnych mieszkańców napotkanej po drodze osady.

Przymusy: *Zdominowana* postać ma mniejszy wybór – po prostu wypełnia polecenia osoby, która rzuciła na nią czar. *Zdominowany* paladyn ma wprawdzie szansę oprzeć się rozkazowi kradzieży czy zabójstwa, ale musi się poddać, gdy nie powiedzie mu się dodatkowy rzut obronny.

Inny problem związany z użyciem w grze czarów wpływających na umysł to sytuacja, w której wolałbyś zachować efekt zaklęcia w tajemnicy przed innymi graczami. Nie wszyscy muszą od razu wiedzieć, że jedna z postaci została *zauroczona*, ale nieudany rzut obronny, po którym następuje „sekretna” notatka, to tak naprawdę mało subtelna wskazówka dla pozostałych graczy.

Przygotowując się do poprowadzenia sesji gry z przeciwnikami, którzy rzucają czary uroków bądź przymusów, możesz wcześniej wybrać ofiarę zaklęcia i zaplanować przekazywanie informacji o efekcie. Chcąc utrzymać działanie czaru w tajemnicy tak długo, jak to tylko możliwe, traktuj wszystkich podobnie. Kiedy nadejdzie czas na to, by ofiara wykonał rzut obronny, weź po kolei każdego gracza na stronę, pozwalając mu wykonać jakiś rzut (choćby test Zauważania, by dostrzec jakiś szczegół). Tak zamaskujesz fakt, że jedna z postaci wykonała rzut obronny na Wolę (choć udany pozwala poinformować innych, że coś poczuła). Jeżeli wolisz przekazywać graczom notatki, przekaz każdemu inną.

Możesz także poprosić dotkniętą czarem osobę, by wykonała rzut k20, nie informując jej, że w rzeczywistości wykonuje rzut obronny na Wolę. Zanim tak zrobisz, upewnij się jednak, że znasz odpowiednie modyfikatory rzutów obronnych i inne odporności!

Zmiana trudności spotkania

PS 10: Zmniejsz poziomy Gristana oraz Flitcha do 6.

PS 14: Zrób z Delistrii Brd3 oraz awansuj Gristana i Flitcha na 10. poziom.

MROCZNE ŁOWY (PS 13)

Ten konflikt zapozna graczy z grupą nikczemnych przeciwników, którzy wykorzystują uzupełniające się zdolności dla uzyskania lepszego efektu. Scenariusz możesz umieścić niemal w każdym dużym obszarze, bo stworzy powinny mieć mnóstwo miejsca do poruszania się. Najbardziej prawdopodobny scenariusz zakłada, że ta grupa łowiecka trafi na ślad postaci gdzieś głęboko pod ziemią i podąży za nimi eterycznie (dzięki wierzchowcom – koszmarom) do czasu, aż pojawi się sposobność ataku.

Stworzenia: Valencia oraz Faessel, dwie wampirzyce posiadające koszmarów, prowadzą przez ten obszar sforę czterech czarcich zimowych wilków. Szukają żywych istot, by na nie polować, zabijają zaś dla przyjemności.

➔ **Czarcie zimowe wilki (4):** pw 54, 52, 50, 48; jak zimowy wilk z wyjątkiem SW 6; odporność na zimno i ogień 10, RO 5/+1, OC 12, ugodzenie dobra 1/dzień za +6 obrażeń; patrz Księga Potworów.

➔ **Koszmary (2):** pw 47, 43; patrz Księga Potworów.

➔ **Valencia:** kobieta człowiek wampir była Pal7/Rcc1; SW 10; średni nieumarły; KW 8k12; pw 67; Init +3; Szyb 12 m;



KP 27 (dotyk 11, nieprzygotowana 25); Atak +14/+9 wręcz (1k8+7/×3, ciężka lanca +1) lub +13/+8 wręcz (1k6+7 i wyszczenie energii, walnięcie) lub +11/+6 dystansowy (1k8+6/×3, potężny długi łuk refleksyjny +1 [premia z Siły +4] ze strzałami +1); SA wysysanie krwi, dzieci nocy, tworzenie pomiotu, dominacja, wyszczenie energii, stosowanie trucizny, ugodzenie dobra 1/dzień, ukradkowy atak +1k6; SC różne kształty, aura rozpacz, odporność na elektryczność i zimno 20, wykrzycie dobra, RO 15/+1, szybkie leczenie 5, czarcie wezwanie, postać gazowa, nakładanie rąk, pajęcza wspinaczka, odporność na odegnanie +4, cechy nieumarłych; Char PZ; MRO Wytrw +7, Ref +1, Wola +3; S 21, Zr 12, Bd -, Int 10, Rzt 14, Cha 20.

Cechy nieumarłych: Niepodatność na efekty wpływające na umysł, zabójcze efekty, efekty nekromantyczne, trucizny, uspienie, paraliż, otumanienie i choroby. Nie wpływają na nią trafienia krytyczne i stłuczenia, obniżanie wartości atrybutów, wyszczenie energii. Ogromne obrażenia nie powodują jej śmierci.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +13, Ciche poruszanie +4, Jeździectwo (koń) +12, Nasłuchiwanie +12, Przeszukiwanie +9, Ukrywanie +12, Wiedza (religia) +3, Wycucie pobudek +12, Zauważanie +17, Błyskawiczny refleks, Czujność, Konna walka, Popra-

wiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Zmysł walki.

Przygotowane czary rycerza ciemności (bazowa ST 11 + poziom czaru): 1 – zadawanie lekkich ran.

Wyposażenie: Rękawice ogrowej siły, pełna zbroja płytowa +2, ciężka lanca +1, potężny długi łuk refleksyjny +1 (premia z Siły +4), 25 strzał +1, buty kroków i podskoków, eliksir zadawania poważnych ran, eliksir przyspieszenia.

➤ **Faessel:** kobieta elf wampir Trp6/Rcc1; SW 9; średni nieumarły; KW 7k12; pw 60; Inic +9; Szyb 9 m; KP 20 (dotyk 15, nieprzygotowana 16); Atak +10/+5 wręcz (1k6+7 i wysączenie energii, walnięcie) lub +13/+8 dystansowy (1k8+5/×3, potężny długi łuk refleksyjny +1 [premia z Siły +4] ze strzałami +1); SA wysysanie krwi, dzieci nocy, tworzenie pomiotu, dominacja, wysączenie energii, stosowanie trucizny; SC różne kształty, odporność na elektryczność i zimno 20, wykrycie dobra, RO 15/+1, elfie cechy, szybkie leczenie 5, ulubieni wrogowie (ludzie +2, bestie +1), postać gazowa, pajęcza wspinaczka, odporność na odegnanie +4, cechy nieumarłych; Char NZ; MRO Wytrw +8, Ref +10, Wola +5; S 20, Zr 21, Bd -, Int 12, Rzt 14, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Ciche poruszanie +16, Jeździectwo (koń) +12, Nasłuchiwanie +19, Przeszukiwanie +11, Tajniki dzicy +12, Ukrywanie +16, Wyczucie pobudek +10, Zauważanie +19; Błyskawiczny refleks, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Roztrzaskanie, Tropienie, Uniki, Zmysł walki.

Dominacja (zn): Rzut obronny na Wolę (ST 13), by się oprzeć.

Elfie cechy: Niepodatność na czary i efekty powodujące uśpienie, premia rasowa +2 do rzutów obronnych na Wolę przeciwko czarom i efektom zaklęcia, widzenie w słabym świetle, test Przeszukiwania w odległości do 1,5 metra od sekretnych bądź ukrytych drzwi, Biegłość w broni żołnierskiej (długi łuk, krótki łuk, długi łuk refleksyjny, krótki łuk refleksyjny oraz długi miecz bądź rapier) jako dodatkowe atuty; premia rasowa +2 do testów Nasłuchiwania, Przeszukiwania oraz Zauważania (uwzględnione w powyższych statystykach).

Ulubieni wrogowie: Faessel wybrała ludzi na pierwszego ulubionego wroga, zaś bestie na drugiego. Otrzymuje premie +2 oraz +1, odpowiednio, do testów Blefowania, Nasłuchiwania, Tajników dzicy, Wyczucia pobudek oraz Zauważania, gdy wykorzystuje wymienione umiejętności przeciwko tym typom istot. Jeżeli cel jest w odległości mdo 9 metrów, otrzymuje te same premie do testów obrażeń broni do walki wręcz oraz do testów obrażeń przy broni dystansowej.

Cechy nieumarłych: Niepodatność na efekty wpływające na umysł, zabójcze efekty, efekty nekromantyczne, trucizny, uśpienie, paraliż, otumanienie i choroby.

Nie wpływają na nią trafienia krytyczne i stłuczenia, obniżanie wartości atrybutów, wysączenie energii. Ogromne obrażenia nie powodują jej śmierci.

Przygotowane czary rycerza ciemności (bazowa ST 12 + poziom czaru): 1 – zadawanie lekkich ran.

Przygotowane czary tropiciela (bazowa ST 12 + poziom czaru): 1 – odporność żywiołowa, przejście bez śladu.

Wyposażenie: Elfia kolczuga, pierścień ochrony +1, płaszcz odporności +1, potężny długi łuk refleksyjny +1 (premia z Siły +4), 16 mistrzowskich strzał, 4 strzały uśpienia +1, eliksir zadawania poważnych ran.

Taktyka: Zanim rozpocznie się walka, Faessel rzuci na siebie odporność żywiołową (ogień). Sfora opuści Plan Eteryczny razem, co powinno dać im rundę zaskoczenia. Wilki pojawiają się, flankując dwóch BG. Starają się schwytac ofiary w krzyżowy ogień broni oddechowej oraz jednocześnie gryźć, by ich

przewrócić. Jeżeli jeden z ich przeciwników upadnie, skupią się na tej właśnie postaci.

Faessel i jej koszmar pojawiają się około 21 metrów od bohaterów, przy czym wampirzyca celuje w lekko opancerzoną postać wystrzelowanymi z łuku strzałami uśpienia.

Valencia pojawia się po drugiej stronie BG i szarżuje na nich, opuszczając lancę (która w szarży zadaje podwójne obrażenia). Jej koszmar używa dymu przeciwko znajdującym się w pobliżu śmiałkom.

Raz na rundę, kiedy koszmar zostanie trafiony w walce, jego jeździec może wykonać test Jeździectwa, aby negocjować obrażenia (ST równy wynikowi testu trafienia +1).

Koszmary i ich jeźdźcy nie zawahają się przemieścić w tę i z powrotem między Planem Materialnym a Astralnym, by zwiększyć zamieszanie. Jednakże starają się naciskać BG, nie znikając jednocześnie na dłużej niż na rundę (rzadko obie wampirzyce stają się eteryczną w tym samym czasie).

Dostosowanie PD: Zdolność eteryczności koszmarów pozwala polującym ustawić się na pozycjach, ale potem dotyczy tylko stworów i ich jeźdźców. Wampiry są potężnymi istotami, ale nie decydują o przebiegu bitwy. W tym przypadku dodaj 10% PD.

Zmiana trudności spotkania

PS 11: Usuń Faessel, jej koszmar oraz dwa czarcie zimowe wilki.

PS 14: Zwiększ liczbę KW koszmarów o 3 (robiąc z nich istoty o SW 6). Zwiększ KW czarcich zimowych wilków o 3 (będą potworami o SW 8). Dostosuj ST broni oddechowej zimowych wilków, a także ich czarcich zdolności w związku ze zwiększoną liczbą KW.

PS 15: Jak PS 14, ale daj każdej z wampirzyc dwa dodatkowe poziomy rycerza ciemności.



MROczne ŁOWY – PODSUMOWANIE INFORMACJI

Stworzenie	Valencia	Koszmar Valencii	Falessel	Koszmar Falessel	Zimowy wilk 1	Zimowy wilk 2	Zimowy wilk 3	Zimowy wilk 4
Init (wynik)	+3 (—)	+6 (—)	+9 (—)	+6 (—)	+5 (—)	+5 (—)	+5 (—)	+5 (—)
KP/dotyk/nieprzygotowany	27/11/25	24/11/22*	20/15/16	24/11/22*	15/10/14	15/10/14	15/10/14	15/10/14
* Raz na rundę, gdy koszmar zostanie trafiony w walce, jeździec może wykonać test Jeździectwa, by zanegować trafienie (ST = wynik testu ataku +1)								
Punkty wytrzymałości	67	60	47	43	54	52	50	48
RO	15/+1	–	15/+1	–	5/+1	5/+1	5/+1	5/+1
Odporności	Zimno 20 Elektryczność 20	–	Zimno 20 0Elektryczność 20 Ogień 5 (odporność żywiołowa)	–	Niepodatność na zimno Ogień 10 (ale podwójne obrażenia z wyjątkiem udanego rzutu obronnego)			
Główne opcje ataku W – Wręcz D – Dystansowy	W: Lanca (podwójne obrażenia przy szarży); walnięcie z wysączeniem energii; zwanie z wysysaniem krwi. Ugodzenie dobra 1/dzień. D: Długi łuk, dominacja wzrokiem, czar powodowanie strachu.	W: Płomienne kopyta oraz ugryzienie, dym.	W: Walnięcie z wysączeniem energii; zwanie z wysysaniem krwi. D: Długi łuk, dominacja wzrokiem.	W: Płomienne kopyta oraz ugryzienie, dym.	W: Ugryzienie z przewróceniem, ugodzenie dobra 1/dzień D: Zionięcie stożkiem zimna. Rzuć 1k4 po zionięciu; wypełnij poniższe kwadraty, by zaznaczyć rundy pozostałe do następnego zionięcia. Zaznacz jedno pole w każdej rundzie dopóki nie zakreślić wszystkich pól, kiedy wilk może znowu użyć broni oddechowej.			
					□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
					□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
					□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
					□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
					□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
					□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
					□□□□	□□□□	□□□□	□□□□

Prowadzenie spotkań z wieloma przeciwnikami

Spotkania z wieloma przeciwnikami zazwyczaj stanowią większe wyzwanie niż te z jedną istotą – zarówno dla postaci jak i dla MP. Wielu wrogów może flankować, nie jest tak podatnych na czary typu „obroń się lub zgin” – choćby *wstrzymanie potwora* czy *dezintegracja* – a i jednego z nich, otoczonego grupą, trudniej jest zaatakować.

Z drugiej strony, spotkania z wieloma przeciwnikami dają szerszemu repertuarowi klas możliwość zaprezentowania swych zdolności. W „Mrocznych łowach” paladyni i kapłani mogą wykorzystać specjalne moce przeciwko nieumarłym. Łotrzyk może ukradkowo atakować żywe istoty oraz współpracując z innymi postaciami, korzystać z premii z flankowania. Tropiciele również mają spory potencjał ze względu na ich premię za ulubionego wroga: nieumarłych, magiczne bestie i przybyszów.

Oczywiście, prowadzenie złożonego spotkania z wieloma przeciwnikami może być sporym wyzwaniem. Oto kilka wskazówek, jak prowadzić tego typu walki bez zbędnych trudności.

Uprość inicjatywę: Wykonuj test inicjatywy dla każdego typu potworów, zamiast dla poszczególnych stworzeń, oraz dla wierzchołców wraz z jeźdźcem, biorąc pod uwagę gorszy wynik. Na przykład, w tym spotkaniu bierze udział osiem istot, ale możesz uprościć walkę wykonując trzy testy inicjatywy: Dla Valencii i jej

koszmaru, dla Falessel i jej koszmaru oraz dla zimowych wilków.

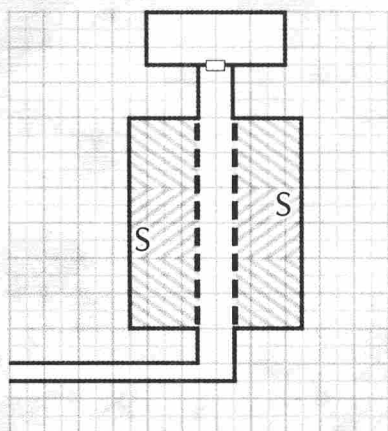
Użyj notatek: Umieść każdą postać gracza, BN oraz typ potwora na oddzielnej kartce. Zanotuj ich wartości inicjatywy i posegreguj je ze względu na nie. Gdy zacznie się walka, możesz przekładać kartki, by określić, kto jest następny. Jeżeli ktoś chce opóźnić akcję, odłóż jego kartę na bok i włóż ją z powrotem, gdy wznowi działanie. Jeśli poświęcisz nieco czasu na planowanie, twoje karty z notatkami mogą być bardziej obszerne. Na przykład, możesz uznać, że przyda ci się uwzględnienie na nich umiejętności Zauważania czy Klasy Pancerni każdej postaci.

Aktualizuj notatki: Stwórz małą tabelkę, by śledzić punkty wytrzymałości (i wartość inicjatywy), jeżeli nie korzystasz z notatek. Wielu MP robi to na oddzielnej kartce lub na marginesie, ale w przypadku skomplikowanych spotkań oddzielna tabelka może okazać się bardziej przydatna. Możesz również wypisać w nią inne istotne informacje, takie jak odporności. Za przykład może posłużyć ci podsumowanie „Mrocznych łowów”.

WPROST SZOKUJĄCE (PS 13)

Oto przykład doskonałej harmonii potwora z pułapką. Niższe spotkanie ma miejsce w korytarzu o długości 27 metrów. Kiedy BG tu wejdą, przeczytaj zamieszczony dalej tekst (dopasowując go zależnie od źródła światła grupy).

Wprost szokujące



S=Sznurowiec

Skala w metrach

3
1,5

Gdy skręcać za róg, korytarz o szerokości 1,5 metra rozszerza się do 3 metrów. Możecie dostrzec, że ciągnie się on przez jakieś 27 metrów, kończąc się podwójnymi drzwiami.

6 metrów w głąb przejścia znajdują się *iluzoryczne ściany* zasłaniające ukryte obszary. Postacie mają prawo do rzutu obronnego na Wolę (ST 16), by wykryć tę iluzję, ale tylko jeżeli w jakiś sposób wejdą z nią w kontakt, na przykład szukając sekretnych drzwi.

Stworzenia: Za *iluzorycznymi ścianami* kryją się dwa sznurowce, po jednym na każdym końcu przejścia. Ponieważ wiedzą o iluzji, mogą widzieć idące korytarzem istoty. Udany test Nasłuchiwania ostrzeże je o nadchodzących BG.

➔ **Sznurowce** (2): pw 90, 80; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Sznurowce czekają do chwili, aż BG dotrą na przynajmniej 6 metrów w głąb korytarza z *iluzorycznymi ścianami*, po czym atakują z dystansu sznurami. Mogą ciągnąć do siebie bohaterów schwytanych przez *glify strzeżenia* (patrz „Pułapki”, dalej). Postacie natomiast nawet po konfrontacji z iluzoryczną naturą ścian muszą wykonać udany rzut obronny na Wolę, by przez nie widzieć.

Pułapki: Podłogę za oboma ścianami pokrywają *glify strzeżenia*, które aktywują się, gdy ktoś po nich przejdzie. Elektryczne wybuchy nie szkodzą sznurowcom, ale mogą być zabójcze dla postaci.

➔ **Glif strzeżenia (wybuch)** (6): SW 6; *glif strzeżenia* (wybuch), poziom rzucającego czary 16, udany rzut obronny na Refleks (ST 14) pozwala zmniejszyć obrażenia o poło-

wę, 8k8 od elektryczności; wiele celów (wszyscy w promieniu 1,5 metra); Przeszukiwanie (ST 28); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). Glify są ustawione tak, że sznurowce ich nie uruchamiają.

Zmiana trudności spotkania

Zwiększysz poziom trudności spotkania, jeśli sznurowce sprzymierzą się z grupą bandytów. Ci mogą dostarczać potworom pożywienia, a przez to zabezpieczać się przed ich atakami. Kryjówka opryszków znajduje się za podwójnymi drzwiami na końcu przejścia.

Po ataku sznurowców bandyci wychodzą z kryjówki i przygotowują łuki. Następnie wystrzelivują strzały w postaci schwyte przez sznury – to ataki dystansowe, więc opryszkowie nie otrzymują kary za strzelanie do walczących.

PS 14: Dodaj dwóch bandytów – półorków Łtr3/Wjk5

PS 15: Dodaj czterech bandytów – półorków Łtr5/Wjk5

CISZA I SPOKÓJ (PS 14)

To pomieszczenie jest jedną wielką pułapką. Jeżeli twoi gracze zwykle nie zawracają sobie głowy poszukiwaniem pułapek, to spotkanie może sprawić, że poprawią się na przyszłość – chociaż kilka postaci zapewne nie dożyje do tej chwili. Sprawę skomplikuje fakt, że obszar, który może się z początku wydawać najbezpieczniejszy (opisany dalej postument), w rzeczywistości staje się najbardziej niebezpieczny, gdy tylko uaktywnią się pułapki, a to dzięki *klatce mocy* oraz *wezwanii potwora VII*.

Spotkanie zaczyna się w chwili, gdy przeczytasz tekst z zacienionej ramki.

To pomieszczenie o wymiarach 9 metrów na 3 metry jest pozbawione jakichkolwiek cech szczególnych, poza wysokim na 60 centymetrów ołtarzem znajdującym się na drugim końcu komnaty. Na szczycie postumentu spoczywa czarna, metalowa szkatułka o krawędzi 30 centymetrów i zawile rzeźbionej powierzchni.

Ta adamantytowa szkatułka jest zamknięta na zamek.

➔ **Adamantytowa szkatułka:** trwałość 20; pw 40; KP 8; ST zniszczenia 28; Otwieranie zamków (ST 40).

Pułapki: W całym pomieszczeniu znajduje się kilka pułapek (patrz mapa) uruchamianych w chwili otwarcia szkatułki – czy to w tradycyjny sposób, czy przez zniszczenie – lub też w chwili usunięcia jej z postumentu. Wszystkie pułapki aktywują się w tym samym momencie, ale kilka z nich ma opóźnione działanie, jak to opisano dalej. Oczywiście, nieudany test Unieszkodliwiania mechanizmów może natychmiast uruchomić każdą z nich, bez względu na normalne opóźnienie. W tej sytuacji postacie mogą odczuć działanie pułapek w innej kolejności niż ta opisana dalej.

Postacie mogą unieszkodliwić każdą z pułapek oddzielnie w punktach oznaczonych na mapie. Zamiast tego, mogą również unieszkodliwić znajdujący się na postumencie uruchamiający je mechanizm (Przeszukiwanie o ST 35; Unieszkodliwianie mechanizmów o ST 35).

Natychmiast po tym, jak postać uruchomi mechanizm, z każdego punktu oznaczonego na mapie literą S wystrzeli strzała, zaś z punktów oznaczonych literą M – kwasowa strzała Melfa, trafiając w postać stojącą na ich drodze. Kosa pokryta ostrzem śmierci uderza z punktu oznaczonego na mapie literą K, atakując postać znajdującą się na sąsiednim polu. W tym samym czasie długa na 3 metry część korytarza wypełnia się wirującymi ostrzami, podobnie jak w przypadku małej bariery z ostrzy, a efekt ten utrzymuje się przez 110 minut.

➤ **Zatruta strzała (4):** SW 6; +14 dystansowy (1k8 plus trucizna wywerna); Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20). Trucizna wywerna: Wytrw, ST 17; 1k6 Bd/1k6 Bd.

➤ **Kwasowa strzała Melfa (4):** SW 5; +9 dotykowy na dystans (2k4 od kwasu przez 7 rund); Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27).

➤ **Kosa z ostrzem śmierci:** SW 8; +16 wręcz (2k4+8/×3 plus trucizna ostrze śmierci); Przeszukiwanie (ST 24); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 21). Trucizna ostrze śmierci: Wytrw, ST 20; 1k6 Bd/2k6 Bd.

➤ **Bariera z ostrzy:** SW 7; testu ataku niepotrzebny (11k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 19) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31). *Uwaga:* Udany rzut oznacza, że postać wychodzi poza efekt działania czaru, czyli może stanąć tuż obok, wewnątrz komnaty.

W rundę później znajdująca się tuż przy wejściu zaznaczona na mapie na szaro część sufitu (kwadrat 3 m na 3 m) opada na podłogę. W tej samej chwili uderzają o siebie ściany środkowej zaznaczonej na mapie na szaro części pomieszczenia (kwadrat 3 m na 3 m). Ściany wracają z powrotem na miejsce natychmiast po zderzeniu, podczas gdy sufit pozostaje w pozycji opuszczonej przez 48 godzin lub też do czasu, aż pułapka zostanie unieszkodliwiona.

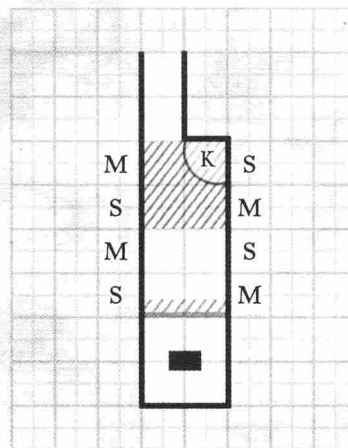
➤ **Opadający sufit:** SW 8; test ataku niepotrzebny (16k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala uniknąć pułapki; Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 28). *Uwaga:* Udany rzut oznacza, że postać wychodzi poza efekt działania pułapki – albo w barierę ostrzy, albo między zderzające się ściany, zależnie od tego, co znajduje się bliżej. Nieudany rzut obronny oznacza, że postać zostaje uwięziona (udany test Wyzwalanie się o ST 25 pozwala się jej wyswobodzić) i otrzymuje dodatkowe 2k6 obrażeń na rundę, póki nie zostanie uwolniona.


➤ **Zderzające się ściany:** SW 6; test ataku niepotrzebny (12k6); udany rzut obronny na Refleks (ST 20) pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę; Przeszukiwanie (ST 22); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 23).

W dwie rundy po uruchomieniu mechanizmu, pomieszczenie zaczyna wypełniać się wodą.

➤ **Zatapiane pomieszczenie:** SW 7; test ataku niepotrzebny; Przeszukiwanie (ST 20); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25). Pomieszczenie wypełnia się wodą przez 5 rund z prędkością 60 centymetrów na rundę. (Jeżeli jedna lub więcej postaci jest uwięziona pod opadają-

Cisza i spokój



Skala w metrach  1,5
0,75

cym sufitem, pomieszczenie wypełnia się wodą z prędkością tylko 45 centymetrów na rundę, a zatem wypełnia się tylko do 2,25 metrów). Woda odpływa z szybkością 5 centymetrów na godzinę (lub 15 centymetrów na rundę, jeżeli pod sufitem uwięziona jest postać).

W trzy rundy po uruchomieniu mechanizmu podniesiony ołtarz otacza *klatka mocy* (wersja tworząca celę bez okien) zaś wewnątrz na 13 rund pojawia się wezwana hamatula. *Klatka mocy* utrzymuje się przez 26 rund, co oznacza, że zanim zniknie, każdej znajdującej się w niej postaci prawdopodobnie skończy się powietrze (patrz „Uduszenie” w Rozdziale 3 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI).

➤ **Klatka mocy oraz wezwanie potwora VII:** SW 10; otacza obszar 3 metry na 3 metry wytrzymałą *klatką mocy* oraz przyzywa hamatulę; Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32).

Stworzenie: Wezwana hamatula natychmiast atakuje dowolną z postaci uwięzionych w *klatce mocy*. Nie może wezwać innych baatezu ani wyteleportować się z *klatki mocy*.

➤ **Hamatula:** pw 49; patrz *Księga Potworów*.

Skarb: Szkatułka zawiera w pełni naładowany *klejnot jasności*. Jeżeli zostanie otwarta siłą, *klejnot* (trwałość 1, pw 2) może ulec uszkodzeniu.

Dostosowanie PD: Nie przyznawaj żadnych PD za pokonanie wezwanej hamatuli, ponieważ została ona już wliczona w SW pułapki z *klatką mocy* oraz *wezwaniami potwora*.

Zmiana trudności spotkania

Zwiększenie siły pułapek może nie dać tak znacznego efektu, jak byś sobie tego życzył, ponieważ BG nadal

mogą je po prostu rozbroić. Ponadto postacie na wyższym poziomie prawdopodobnie nie otrzymają doświadczenia za słabsze pułapki. Jednakże możesz sprawić, by spotkanie to było mniej zabójcze, usuwając część pułapek lub zmniejszając ich siłę.

PS 11: Usuń kwasowe strzały Melfa, kosę z ostrzem śmierci, opadający sufit oraz zderzające się ściany. Zastąp hamatule salamandrą średniego rozmiaru (*wezwanie potwora V*), co zmniejszy SW pułapki do 8.

PS 12: Usuń kosę z ostrzem śmierci, opadający sufit oraz zderzające się ściany. Zastąp hamatule nieuzbrojonym barbazu (*wezwanie potwora VI*), co zmniejszy SW pułapki do 9.

SPLATANE SIECI (PS 14)

BN stanowią jedno z największych wyzwań dla śmiazków. W końcu pozwalają przecież MP na użycie wielu ulubionych sztuczek graczy przeciwko nim samym.

Nasze czarne charaktery

Seldara była niegdyś szanowaną drowią kapłanką Lolth. Wzięła sobie na towarzysza utalentowanego drowiego czarodzieja imieniem Garem, lecz jej bóstwo osądziło go i zamieniło w dridera. Garem natychmiast stał się wyrzutkiem w społeczności drowów. Ponieważ kapłanka wciąż go kochała, podążyła za nim na wygnanie i zniechęciła Lolth za zamianę jej ukochanego w tak odrażającą istotę. Porzuciła więc wiarę w boginię na rzecz służby Vecnie.

Dwoje wyrzutków znalazło dużą wapienną jaskinię z sadzawką pełną pitnej wody, która posłużyła im za schronienie. Kapłanka użyła czaru *kształtowania kamienia*, by dokonać pewnych udoskonaleń, wydrążyć kwatery mieszkalne i oddzielić tę wysoką na 18 metrów grootę od reszty tuneli za pomocą ukrytych drzwi.

Zbudowała również ołtarz poświęcony Vecnie i zbecześciła obszar wokół za pomocą *przeklęcia*. Efekt czaru jest wycentrowany na ołtarzu i obejmuje całą jaskinię, rozciągając się aż do wejścia. Czar ma następujące efekty:

- Osoby atakowane przez dobrą istotę otrzymują premię z odbicia +2 do KP i premię za odporność +2 do rzutów obronnych.
- Na ten obszar nie można wzywać lub przywoływać dobrych istot.
- Na ten obszar nie może wejść przywołana lub wezwana nie-zła istota z odpornością na czary, jeśli test poziomu rzucającego czary Seldary (1k20 + jej poziom rzucającego czary równy 12) będzie co najmniej równy odporności na czary stwora.
- Testy odegnania wykonywane w celu odegnania nieumarłych podlegają karze -4, podczas gdy testy odegnania wykonywane w celu karcenia nieumarłych otrzymują premię błuźniczą +4.
- Do efektu *przeklęcia* Seldara dołączyła czar *wyczyszczenie niewidzialności*. Dotyczy on jednak tylko istot wyznających innych bogów niż Vecna (włączając w to cienie i potworne pająki).

Wejście (PS 7)

Do tego obszaru prowadzą sekretne drzwi. BG najprawdopodobniej dotrą tu przez szczelinę, która wiedzie prosto do nich. Kiedy zbliżą się do wrót, odczytaj zamieszczony dalej tekst.

Korytarz to szczelina powstała w naturalny sposób w wapieniu. Tunel prowadzi przez około 20 metrów do małej komory.

Poszukiwanie śladów niczego nie wykaże. Pająki są zbyt duże, by przedostać się przez te sekretne drzwi, zaś Seldara i Garem rzadko wychodzą. *Wykrycie magii* ujawni nieznaczną aurę szkoły wywoływań (*przeklęcie*) i taką samą szkołę odpychania (*większy glif strzeżenia*).

Znalezienie sekretnych drzwi wymaga testu Przeszukiwania (ST 20). Jeżeli postacie znajdą drzwi, test Czarostwa (ST 23) ujawni, że ktoś stworzył je za pomocą *kształtowania kamienia*.

Pułapka: Ukryte drzwi chroni *większy glif strzeżenia* (rzucony przez Seldarę), który wyzwala czar *zabicia żywego* na pierwszą postać, która spróbuje przez nie przejść.

➔ **Większy glif strzeżenia:** SW:7; *zabicia żywego*; Wytrw o ST 21 (3k6+12); Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 31).

Kiedy postacie przejdą przez sekretne drzwi, przeczytaj następujący tekst.

Widzicie znajdujący się bezpośrednio naprzeciw drzwi obszar o wymiarach 6 na 9 metrów. Całe pomieszczenie – od podłogi aż po sklepienie – zasnuwa kurtyna pajęczyn. Możecie dostrzec za nimi jaskinię, ale grube sieci przesłaniają szczegóły.

Sieci rozsnuwane przez potworne pająki zazwyczaj trudno zauważyć, ale dokładnie naprzeciwko drzwi są na tyle grube i wszechobecne, że nie sposób ich nie dostrzec. W pozostałych częściach jaskini wypatrzenie pajęczyny wymaga testu Zauważania (ST 20). Otwarcie ukrytych drzwi prowadzących do tego obszaru narusza sieci i niemal na pewno ostrzeże lokatorów jaskini (udany test Zauważania o ST pozwala im dostrzec poruszenie nici).

Stworzenia: Kryją się tu strażnicy – dwa cienie. Kiedy tylko bohaterowie wejdą, uciekną do kwater mieszkalnych (patrz dalej).

➔ **Cienie (2):** pw 22, 20; patrz *Księga Potworów*

Jaskinia (PS różny)

Jeżeli bohaterowie pozbędą się sieci lub też znajdą jakiś inny sposób, by się rozejrzeć, przeczytaj im następujący tekst:

Cały obszar to naturalna wapienna jaskinia o wysokim suficie. Sporadycznie rozmieszczone wzdłuż ścian stalaktyty i stalagmity łączą się, tworząc wymyślne kolumny sięgające od podłogi po sufit. Pod przeciwną ścianą kapie woda, tworząc sporą sadzawkę, położoną obok łukowatego wyjścia z jaskini.

Woda jest świeża i zdatna do picia, a sadzawka dostatecznie duża, by jedna osoba mogła się w niej wykąpać. Łukowate wyjście prowadzi do kwater mieszkalnych Seldary i Garema (patrz dalej).

Stworzenia: Z wysokości na 18 metrów sufitu zwisają dwa kolosalne potworne pająki. Gnieźdzą się tutaj jeszcze dwa cienie, pilnujące okolicy.

➤**Potworne pająki, kolosalne (2):** pw 268, 260; patrz *Księga Potworów*.

➤**Cienie (2):** pw 19,16; patrz *Księga Potworów*;

Taktyka: Kiedy tylko cienie zauważą intruzów, natychmiast uciekają do kwater mieszkalnych, by ostrzec Seldarę. Pająki nie zaatakują, chyba że w samoobronie.

Rozwój wydarzeń: Kiedy Seldara i Garem dowiedzą się o obecności BG, zaczną „wzmacniać się”, by bronić siedziby, a w końcu przejdą do jaskini. Seldara wdrapie się na pajęczego wierzchowca (pająka o 268 pw), podczas gdy Garem pozostanie poza zasięgiem wzroku. Więcej szczegółów znajdziesz dalej.

Kwaterny mieszkalne

Bez względu na to, czy śmiałkowie przeszli przez łukowate wyjście przed walką, czy po niej, powinni w końcu znaleźć się w kwaternach mieszkalnych Seldary i Garema. Ścianę pomieszczenia wygładził czar *kształtowanie kamienia*.

To pomieszczenie wygląda, jakby ktoś zadbał, by uczynić je miłszym. Palenisko dostarcza ciepła i umożliwia gotowanie. Kamienny stół i dwa krzesła pozwalają odpocząć. Na nierównej półce wzdłuż jednej ze ścian stoi kilka książek. W jednym z rogów znajduje się podwójne łóżko, przykryte jedwabną narzutą.

Biblioteczka zawiera księgę czarów Garema, dziennik Seldary (który opowiada jej historię), kilka różnorodnych książek o magii oraz modlitewnik Vecny. Nad paleniskiem znajduje się mały otwór wentylacyjny o średnicy około 5 centymetrów, prowadzący w górę, do większej jaskini.

Stworzenia: Mieszkają tu Seldara, drowia kapłanka, oraz Garem, mężczyzna drider czarodziej/skrytobójca. Są wyrzutkami z drowiej społeczności i uważają, że przesładuje ich cały świat, przez co zachowują się paranoicznie i wrogo. Zakładają, że każdy, kto wchodzi na ich teren, ma złe zamiary. Są szczególnie bezwzględni wobec drowów, atakując je bez wahania.

➤**Seldara:** kobieta drow Kpn11; SW 11; średni humanoid (elf); KW 11k8; pw 50; Inic +2; Szyb 6 metrów; KP 20 (dotyk 12, nieprzygotowana 18); Atak +8/+3 wręcz (1k8, ciężki *buzdygan* +1) lub +11 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); SA karcenie nieumiatłych 5/dzień; SC cechy drowów; Char NZ; MRO Wyttrw +7, Ref +5, Wola +12; S 8, Zr 15, Bd 10, Int 12, Rzt 20, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +7, Jeździectwo (potworny pająk) +6, Koncentracja +10, Leczenie +14, Nasłuchiwanie +7, Przeszukiwanie +3, Wiedza (religia) +10, Zauważa-

nie +7; Atak w przelocie, Konna walka, Rzucanie w walce, Tratowanie.

Cechy drowów: Niepodatność na czary i efekty *uspienia*, rasowa premia +2 do rzutów na Wole przeciwko czarom lub efektom zaklęcia, widzenie w ciemnościach (36 metrów), OC 22, rasowa premia +2 do rzutów na Wole przeciwko czarom lub zdolnościom czaropodobnym, zdolności czaropodobne (1/dziennie – *ciemność*, *ogień faerie* oraz *tańczące światła* jak Zak11), ślepotą w świetle (nagle wystawienie na jaskrawe światło powoduje oślepienie na rundę, a działanie w świetle karę z okoliczności -1 do testów ataku, rzutów obronnych oraz testów).

Przygotowane czary kapłana (6/8/6/6/5/4/2; bazowa ST 15 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, leczenie drobnych ran (2), przewodnictwo, stworzenie wody, wykrycie magii; 1 – błogosławieństwo, leczenie lekkich ran, ochrona przed dobrem*, rozkaz, schronienie, tarcza entropii, tarcza wiary, wykrycie dobra; 2 – bycza siła, leczenie średnich ran, milczenie, profanacja*, snop dźwięku, wstrzymanie osoby; 3 – głębsza ciemność, leczenie poważnych ran, magiczny krąg przeciw dobru*, modlitwa, rozproszenie magii, zakażenie; 4 – boska moc, leczenie krytycznych ran, niepodatność na czar, przeklęta plaga*, swoboda ruchu; 5 – ogniste uderzenie, prawdziwe widzenie, rozproszenie dobra*, zabicie żywego; 6 – eteryczność, stworzenie nieumarłego*.

*Czar domeny. Bóg: Vecna. Domeny: Wiedza (rzuca czary wieszczenia na 12. poziomie), Zło (rzuca czary zła na 12. poziomie).

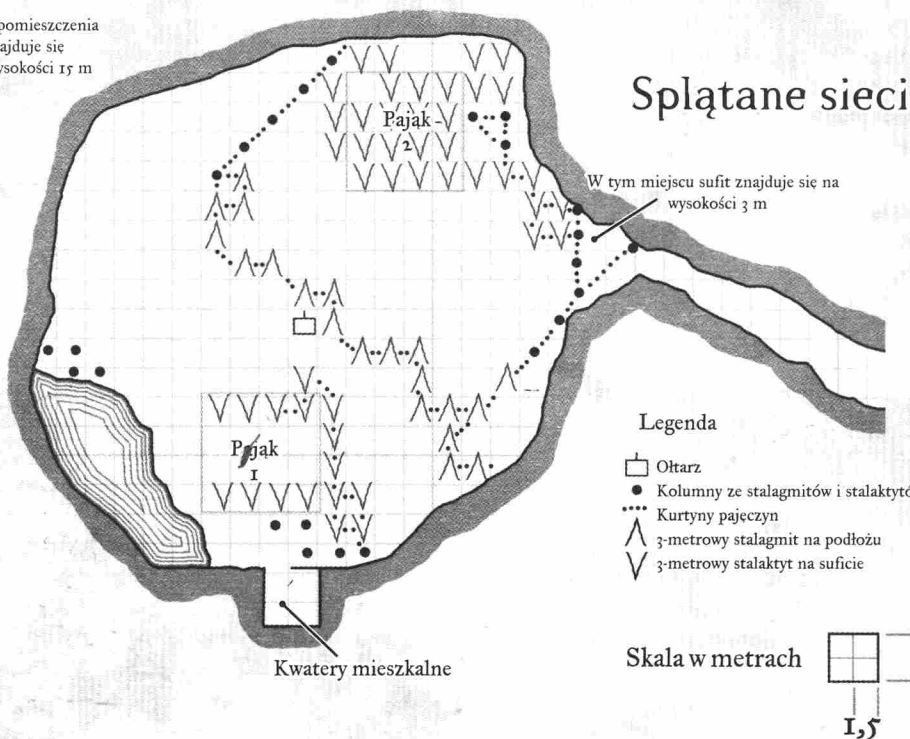
Wyposażenie: Skóra nosorożca, puklerz +1, ciężki *buzdygan* +1, mistrzowska lekka kusza, 20 zatrutych bełtów (patrz *Księga Potworów*, „Elf, drow”), *piersienny ochronny* +1, *wisiorek roztropności* +2, *ródzka rozproszenia magii* (10. poziom rzucającego czary, 5 ładunków), *eliksir przyspieszenia*, *zwój masowego uzdrowienia*, 2 porcje maści ziołowej (250 sz każda; komponent materialny do czaru *prawdziwe widzenie*), czarny onyks (wart 150 sz).

➤**Garem:** mężczyzna drider Łtr2/Skr2; SW 11; duże wynaturzenie; KW 6k8+18 plus 2k6+6 plus 2k6+6; pw 71; Inic +2; Szyb 9 m, wspinanie 4,5 metra; KP 17 (dotyk 11, nieprzygotowany 15); Atak +6/+1 wręcz (1k6+2/19-20, mistrzowski krótki miecz), +6 wręcz (1k6+1/19-20, mistrzowski krótki miecz) oraz +2 wręcz (2k6+1, ugryzienie) lub +8/+3 dystansowy (1k6/×3, mistrzowski krótki łuk); SA zatrucie, ukradkowy atak +2k6, zdolności czaropodobne, zabójczy atak, stosowanie trucizny; SC uchylenie, widzenie w ciemnościach 18 metrów, pułapki; Char CZ; WRO Wyttrw +5 (+6 przeciwko truciznom), Ref +7, Wola +8; S 15, Zr 15, Bd 16, Int 16, Rzt 16, Cha 16.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +10, Czarostwo +12, Nasłuchiwanie +17, Koncentracja +10, Przeszukiwanie +11, Ukrywanie +16, Unieszkodliwianie mechanizmów +11, Wspinaczka +15, Zauważanie +13; Obureczność, Rzucanie w walce, Walka dwoma rodzajami broni, *Zmysł walki*.

Zatrucie (zw): Ugryzienie, rzut obronny na Wyttrwałość o ST 17, początkowe i drugorzędne obrażenia – tymczasowa utrata 1k6 punktów Siły.

Sufit pomieszczenia
znajduje się
na wysokości 15 m

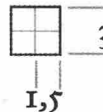


Splątane sieci

Legenda

- Ołtarz
- Kolumny ze stalagmitów i stalaktytów
- Kurtyny pajęczyn
- ▲ 3-metrowy stalagmit na podłożu
- ▼ 3-metrowy stalaktyt na suficie

Skala w metrach



Zdolności czaropodobne: 1/dzień – ciemność, lewitacja, ogień faerie, tańczące światła, wykrycie chaosu, wykrycie dobra, wykrycie magii, wykrycie prawa, wykrycie zła. Poziom rzucającego czary 6.

Zabójczy atak: Wymaga 3 rund obserwacji i udanego ukradkowego ataku wręcz. Oparcie się wymaga udanego rzutu obronnego na Wytrwałość o ST 16.

Przygotowane czary czarodzieja (5/5/5/4; bazowa ST 13 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, dłoń maga, widmowy odgłos, wykrycie magii (2); 1 – ochrona przed dobrem, roztrząskanie, tarcza, zauroczenie osoby, zbroja maga; 2 – bycza siła, niewidzialność, ochrona przed strzałami, sieć, wytrzymałość; 3 – błyskawica (2), lot, rozproszenie magii. Garem ma zdolności czarodzieja specjalisty w szkole odpychania 6. poziomu.

Przygotowane czary skrytobójcy: 1– zaciemniająca mgła, zmiana siebie.

Księga czarów czarodzieja: 0 – dłoń maga, kuglarstwo, naprawa, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, raca, światło, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie magii; 1 – niewidoczny służący, ochrona przed dobrem, pajęcza wspinaczka, roztrząskanie, tarcza, zauroczenie osoby, zbroja maga; 2 – bycza siła, ciemność, kocia gracia, niewidzialność, ochrona przed strzałami, sieć, wytrzymałość; 3 – błyskawica, kula ognista, lot, rozproszenie magii.

Księga czarów skrytobójcy: 1 – widmowy dźwięk, wykrycie trucizny, zaciemniająca mgła, zmiana siebie.

Wyposażenie: Płaszcz pajęczaków, mistrzowski krótki łuk, mistrzowskie krótkie miecze (2), brosza osłony (50 punktów), porcja trucizny ostrze śmierci.

Taktyka: Kiedy tylko mieszkańcy tej jaskini odkryją obecność intruzów, rzucą następujące czary (wymienione w kolejności rzucania).

Seldara – niepodatność na czar (zazwyczaj błyskawica, chyba że wcześniej dowie się o jakimś innym czarze często używanym przez BG), swoboda ruchu, błogosławieństwo (sojusznicy otrzymują premię z morale +1 do ataków oraz rzutów obronnych na strach), oraz prawdziwe widzenie. W pewnym momencie wzmocni nieumarłych, co da im efektywnie 13 KW w przypadku testów odegnania.

Garem – zbroja maga, wytrzymałość, kocia gracia, bycza siła, lot, ochrona przed strzałami (RO 10/+2), zmiana siebie (by wyglądając jak duży potworny pająk) oraz tarcza. Ten zestaw następująco zmienia jego statystyki: pw 91; Szyb latanie 27 m; KP 30 (dotyk 13, nieprzygotowany 28); Atak +8/+3 wręcz (1k6+4/19-20, mistrzowski krótki miecz) oraz +8 wręcz (1k6+2/19-20, mistrzowski krótki miecz) i +4 wręcz (2k6+2, ugryzienie) lub +10/+5 dystansowy (1k6/×3 mistrzowski krótki łuk); MRO Wytrw +7, Ref +9; S 18, Zr 19, Bd 20.

Kiedy zaczną się starcie, Seldara będzie wołała walczyć z potwornego wierzchowca. Użyje atutów Konna walka i Traktowanie – z dobrym skutkiem – a także wykorzysta Atak w przelocie, by utrzymać się przez większość czasu z dala od walki wręcz. Jeśli BG na-

zbyt się do niej zbliżą, sięgnie po czary dotykowe, takie jak *zabicie żywego* oraz *zakażenie*. Drugi potworny pajak będzie walczył u jej boku, podczas gdy cienie wykorzystają każdą sposobność, by zaatakować samotną postać (używając zdolności do przechodzenia przez ściany, podłogę, sufit i pajęczyny, by dotrzeć tam, gdzie zechcą).

Garem wypuści strzałę pokrytą ostrzem śmierci (zranienie; ST 20; 1k6 Bd/1k6 Bd), mając nadzieję na obniżenie premii bohatera do rzutu obronnego na Wyrtrwałość. Potem rzuci *niewidzialność* i będzie czyhać na obrzeżu walki przez 3 rundy, starając się obserwować tę postać, by później wykonać zabójczy atak. Podczas obserwacji ofiary może wykonywać inne czynności (na przykład rzucić na nią *rozproszenie magii*) pod warunkiem, że koncentruje swoją uwagę na tej istocie. Następnie albo zacznie razić *błyskawicami*, albo przejdzie do walki wręcz, starając się wykorzystywać sojuszników (szczególnie cienie), by zyskać okazję do flankowania.

Jeśli Seldara zostanie zaatakowana z Planu Eterycznego, użyje czaru *eteryczność*, by przenieść siebie, Garema i potworne pajaki na ów plan. Nie może jednak zabrać ze sobą bezcieleśnych cieni.

Skarb: Przebywające tu istoty mają na sobie większość swych skarbów, ale pod łóżkiem w kwaterach mieszkalnych ukryta jest mała metalowa kasetka zawierająca 133 sz.

Dostosowanie PD: Nawet wzmocnione, cienie o SW 3 nie gwarantują PD większości drużyn biorących udział w tym spotkaniu. Jednakże powodują, iż inne znajdujące się tu potwory są silniejsze (dodając możliwość flankowania, służąc jako strażnicy itp.). Zatem ich obecność, w połączeniu z niekorzystnym efektem *przeklęcia* oraz sprzyjającymi mieszkańcom warunkami, powinna zwiększyć nagrodę PD za pokonane tu potwory o 25%.

Zmiana trudności spotkania

Dzięki kilku drobnym zmianom może to być klasyczne końcowe spotkanie dla drużyn o różnych poziomach. Oto kilka wskazówek dotyczących zmiany jego trudności.

PS 11: Zrób z Seldary Kpn8, zaś z Garema Łtr1. Zmniejsz rozmiar kolosalnych potwornych pajaków do olbrzymiego.

PS 12: Zrób z Seldary Kpn9, a z Garema Łtr 2. Usuń jednego potwornego pajaka.

PS 13: Zrób z Seldary Kpn10, a z Garema Łtr 2.

PS 15: Zrób z Seldary Kpn12.

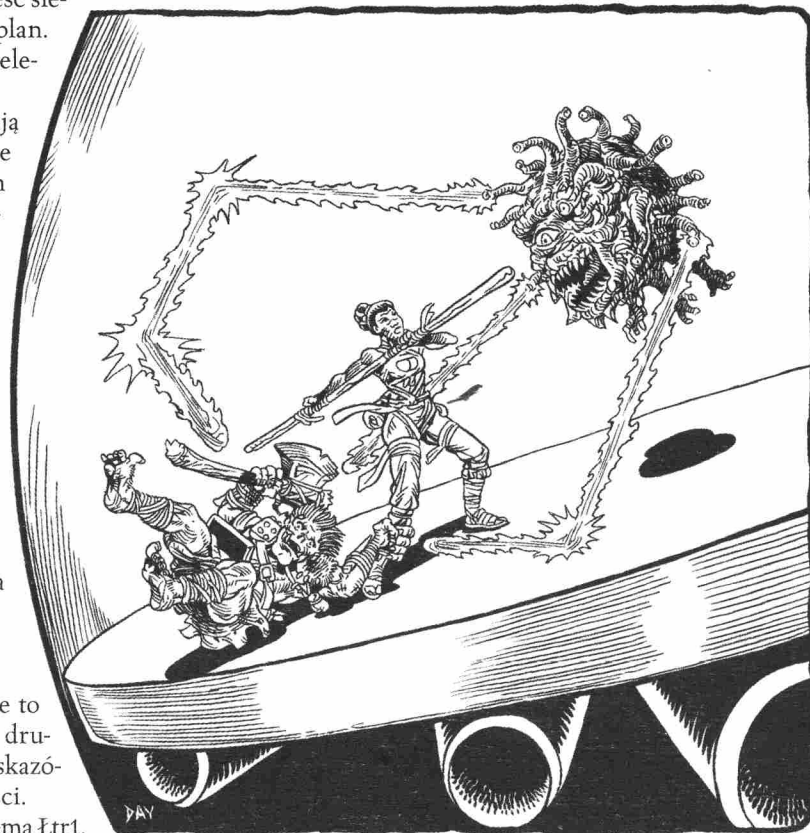
PS 16: Zrób z Seldary Kpn14, a z Garema Łtr2/Skr4.

PS 17: Zrób z Seldary Kpn16, a z Garema Łtr2/Skr4. Zastąp cienie spekami.

KOPUŁA BEHOLDERA (PS 15)

Jednym z najbardziej potwornych wyzwiań, z jakim może się zmierzyć grupa poszukiwaczy przygód, jest przerażający beholder. Dobrze zaplanowane spotkanie z tym stworzeniem wykracza poza ramy zwykłej walki i może stanowić punkt kulminacyjny całej kampanii.

Potężne potwory wymagają dodatkowego planowania, zatem dokładnie rozważ taktykę beholdera. Przeczytaj paragraf „Odgrywanie potworów sprytniejszych od ciebie”, znajdujący się w innym miejscu tej książki, gdzie znajdziesz wskazówki, jak kierować taką istotą. Rady dotyczące prowadzenia spotkania „w pionie” pojawiają się zarówno przy okazji tego spotkania, jak i na innych stronach tego podręcznika. Perfidny Mistrz Podziemi powinien też pomyśleć, dokąd prowadzi pozostałych jedenaście wyjść „Kopuły beholdera”. Możesz utrudnić bohaterom zadanie, umieszczając spotkania lub komnaty na końcach korytarza lub też wszystkich z tych korytarzy.



Wejście

Korytarz o wymiarach 3 metry na 3 metry prowadzi do prostych, żelaznych drzwi. Kiedy bohaterowie zaczną je badać, przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Korytarz kończy się metalowymi kwadratowymi drzwiami o boku długości 3 metrów. Są one doskonale wykute, gładkie i wypolerowane do niemal lustrzanego połysku.

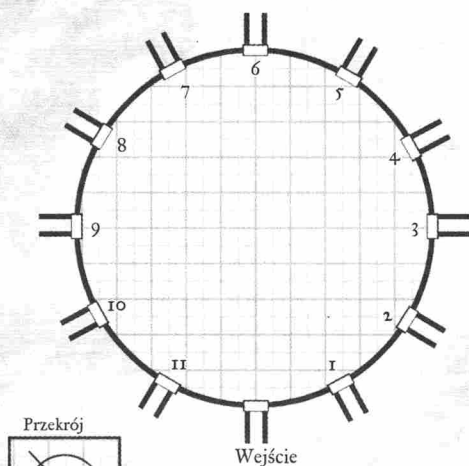
Te grube na 8 centymetrów adamantytowe drzwi (trwałość 20, pw 120, ST wyważenia 35) zaopatrzone w małe idealne koło w miejscu, gdzie powinna znajdować się klamka (znalezienie go wymaga udanego testu Przeszukiwanie o ST 15). Naciśnięcie go sprawi, iż drzwi odsuną się na bok, odsłaniając to, co znajduje się za nimi. Gdy bohaterowie przejdą przez drzwi, przeczytaj następujący tekst.

Za metalowymi drzwiami znajduje się duża, okrągła komnata z wysokim, kopulastym sufitem. Wykonano ją z tego samego lśniącego metalu, co drzwi. Cały obszar jest gładki, bez żadnych rys czy zdobień.

Cała komnata, choć nie jest wyłożona lustrami, odbija światło z dowolnego źródła, efektywnie podwajając jego zasięg. To również sprawia, że skupienie wzroku na jednym miejscu będzie dużo trudniejsze – przypomina to trochę patrzenie w słońce. Dodaj +5 do ST wszystkich testów Przeszukiwania i Zauważania. Choć maksymalny zasięg broni się nie zmienia, każde źródło światła w tym miejscu sprawia, że przyrosty zasięgu są zmniejszone o połowę (do minimum 1,5 metra).

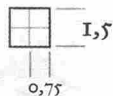
Pułapki: Do komnaty prowadzi dwanaście identycznych adamantytowych drzwi, wliczając w to te, którymi weszli bohaterowie. Wszystkie otwierają się na korytarz prowadzący do innego obszaru podziemi. Pasują do kuli komnaty na tyle dobrze, że można je wyróżnić tylko za pomocą testu Przeszukiwania (ST 20), który pozwoli postaci zauważyć także płytkę naciskową. Ten przycisk jest identyczny (zarówno w formie, jak i w działaniu) z tym, który śmiałkowie znaleźli na zewnętrznych drzwiach.

Kopuła beholdera



Maksymalny przechył

Skala w metrach



Otwarte po raz pierwszy drzwi uwalniają promień przypominający jedną z mocy beholdera, którego efekt działa na osobę stojącą najbliżej drzwi. Wszystkie efekty są na 13. poziomie rzucającego czary, chyba że podano inaczej. Każde drzwi mają przypisany inny efekt, jak podano dalej.

↗ **Zauroczenie osoby (nr 1):** SW 5; +7 dotykowy na dystans (jak podniesiony czar *zauroczenie osoby*); Udany rzut obronny na Wole (ST 16) neguje; Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29).

↗ **Zauroczenie potwora (nr 2):** SW 5; +7 dotykowy na dystans (jak czar *zauroczenie potwora*); Udany rzut obronny na Wole (ST 16) neguje; Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29).

↗ **Uśpienie (nr 3):** SW 5; +7 dotykowy na dystans (jak podniesiony czar *uśpienie*, ale działa na dowolną liczbę KW istot); udany rzut obronny na Wole (ST 16) neguje; Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29).

↗ **Ciało w kamieniu (nr 4):** SW 7; +7 dotykowy na dystans (jak czar *ciało w kamieniu*); udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 19) neguje; Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31).

↗ **Dezintegracja (nr 5):** SW 7; +7 dotykowy na dystans (jak czar *dezintegracja*); udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 19) pozwala otrzymać 5k6 obrażeń; Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31).

↗ **Strach (nr 6):** SW 5; +7 dotykowy na dystans (jak czar *strach*); udany rzut obronny na Wole (ST 16) neguje; Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29).

↗ **Spowolnienie (nr 7):** SW 5; +7 dotykowy na dystans (jak podniesiony czar *spowolnienie*, ale działa na dowolną liczbę KW istot); udany rzut obronny na Wole (ST 16) neguje; Przeszukiwanie (ST 29); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 29).

↗ **Zadawanie średnich ran (nr 8):** SW 3; +7 dotykowy na dystans (2k8+10); udany rzut obronny na Wole (ST 13) pozwala otrzymać połowę obrażeń; Przeszukiwanie (ST 27); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 27).

↗ **Palec śmierci (nr 9):** SW 8; +7 dotykowy na dystans (śmierć); udany rzut obronny na Wytrwałość (ST 20) pozwala otrzymać 3k6+13 obrażeń; Przeszukiwanie (ST 32); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 32).

↗ **Telekineza (nr 10):** SW 6; +7 dotykowy na dystans (podnosi postać ważącą do 160 kilogramów o 6 metrów na rundę do sufitu na wysokości 30 metrów, a następnie zrzuca w dół powodując 10k6 obrażeń); udany rzut obronny na Wole (ST 17) neguje; Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

↗ **Większe rozproszenie (nr 11):** SW 7; +7 dotykowy na dystans (jak namierzona wersja czaru *większe rozproszenie*, test poziomu 1k20+13 przeciwko wszelkim efektom magicznym na postaci); bez rzutu obronnego; Przeszukiwanie (ST 31); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 31).

Bez wyjścia

W pięć rund po tym, jak pierwsza postać wejdzie do komnaty, wszystkie drzwi na godzinę zamkną się na za-

mek (pozwala je otworzyć udany test Otwierania zamków o ST 40). Dopiero wtedy zaczną się prawdziwe kłopoty. Przeczytaj zamieszczony dalej tekst.

Słyszycie dźwięk wielu zamykających się na zamki drzwi, po czym następuje chwila złowrogiej ciszy. Z nagłym szarpnięciem podłoga pod waszymi stopami zaczyna się przechylać, podczas gdy wy powoli tracicie równowagę.

Pułapka: Choć przyczyna tego może wydawać się magiczna, jednak gruba na 8 centymetrów adamantytowa podłoga (twardość 20, pw 120, ST przebicia 35) tak naprawdę porusza się mechanicznie, za pomocą systemu magnesów i przeciwwag połączonych ze sobą pod podłogą i za ścianami. Chociaż komnata wygląda na kopułę, w rzeczywistości jest idealną sferą – pustą w środku kulą z metalu. Podłoga przekrzywia się i kręci w zależności od tego, gdzie stoją bohaterowie. Może się przechylić o maksymalnie 45 stopni.

Zawsze przechyla się w stronę, w której znajduje się większa grupa postaci. Jeśli trudno jest wskazać taką jednoznacznie, przekrzywia się ku osobie stojącej najdalej od środka. W obu przypadkach robi to w tempie 5 stopni na rundę. Na początku każdej rundy bohaterowie muszą wykonać udany test Równowagi (ST 0, +5 za 5 stopni nachylenia). Niepowodzenie oznacza, że śmiałek musi stać nieruchomo (ma prawo tylko do darmowych akcji) lub upaść. Niepowodzenie o 5 lub więcej oznacza, iż postać upada i ześlizguje się wzdłuż podłogi ku zewnętrznej ścianie. To powoduje obrażenia podobnie jak od upadku z tej samej wysokości, z dwoma zastrzeżeniami: przy przechyle do 30 stopni otrzymuje się jedną czwartą obrażeń od upadku z tej samej wysokości, a przy przechyle od 31 do 60 stopni – połowę normalnych obrażeń.

Jeżeli ciężar na platformie jest względnie równo rozłożony (na przykład, cztery postacie o zbliżonej wadze stojące równomiernie wokół podłogi), podłoga się nie przechyla. Jeśli jest już nachylona, powraca do poziomu w tempie 5 stopni na rundę.

By rozbroić tę pułapkę, śmiałek musi dostać się do mechanizmu złożonego z warkoczających przekładni i kół zębatach, znajdującego się pod podłogą (na przykład, przyjmując postać gazową i przesączając się między podłogą i ścianą lub stając się eterycznym, a potem wracając do formy materialnej). Udany test Unieszkodliwiania mechanizmów (ST 25) blokuje podłogę w obecnym położeniu, a test o ST 35 powoduje, iż wraca ona do poziomu w tempie 5 stopni na rundę, po czym nieruchomieje w tym położeniu. Jednakże jeśli bohaterowi test nie powiedzie się o 10 lub więcej, otrzyma 5k6 obrażeń od mechanizmu.

↗**Wyważona pułapka w podłodze:** SW 3; patrz szczegółowy opis wcześniej; Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 25 lub 35).

Rozpoczyna się walka

Trzy rundy po zamknięciu się drzwi przeczytaj umieszczony w zaciemnionej ramce tekst.

Słyszycie tarcie metalu o metal, a potem cichy, ponury rechot. Po przeciwnej stronie sali pojawia się potwór, unosząca się w powietrzu, przypominająca czaszkę istota. Patrząc w korytarz, z którego właśnie się wynurzyła, wznosi się od wejścia i wreszcie obraca w waszą stronę. Olbrzymie, pojedyncze oko wpatruje się w was znad paszczy pełnej krzywych zębów. Na czaszce istoty wije się masa czegoś, co wygląda na węże. Szybko staje się jednak oczywiste, że węże byłby znacznie lepszym rozwiązaniem, ponieważ na każdym z czułków znajduje się pojedyncze oko.

Metalowe drzwi zatrząskują się za beholderem.

Stworzenie: Beholder wykorzystuje kształt tego pomieszczenia na swoją korzyść, używając zdolności do lotu, by zdobyć przewagę.

➤**Beholder:** pw 60; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Beholder używa środkowego oka, by zneutralizować efekt korytarza wyjściowego (jak opisano dalej), po czym kieruje je w stronę dowolnego ze znajdujących się w pobliżu latających śmiałków. Ponieważ jest w stanie użyć oczu na czułkach natychmiast po wejściu, może skoncentrować się na dowolnej postaci, której zakrzywiona podłoga wydaje się nie przeszkadzać. *Uśpienie* i *telekiniza* zapewne pomogą mu przewrócić bohaterów, co będzie korzystne, zwłaszcza jeśli potem wpadną oni na towarzyszy. Pomieszczenie jest duże, a promienie beholdera mają zasięg 45 metrów, więc stwór doskonale zdaje sobie sprawę, że może utrzymać się poza bliskim zasięgiem wrażliwych czarów.

Skarb: W korytarzu za drzwiami numer 9 twarzą w dół leży lekko opancerzony szkielet (niegdyś elfia wojowniczkazaklinaczka imieniem Aven). Wciąż ma na sobie *ćwiekowaną skórę* +1 oraz *karwasze łucznictwa*, zaś jej kościste dłonie nadal ścisają *potężny długi łuk refleksyjny* +2 (premia z Siły +4). W sakwie przy pasie znajdują się komponenty do czarów, dwa *eliksiry leczenia średnich ran*, dwie perły warte 100 sz każda oraz diament wart 500 sz, a w plecaku zwój 15 metrów jedwabnej liny i mała, wyłożona aksamitem, srebrna szkatułka (warta 500 sz) zawierająca 100 sp. W kołczanie pozostało osiem mistrzowskich strzał.

W korytarzu za drzwiami 8 leży dobrze opancerzony trup (niegdyś ludzkiego wojownika imieniem Kalin). Jego ciało nosi ślady wielu paskudnych ran, włączając w to ugryzienia beholdera. Tuż obok ręki leży *eliksir leczenia średnich ran*. Trup wciąż ma na sobie *pełną zbroję płytową* +3 oraz złoty pierścień (wart 100 sz) i ścisła *młot bojowy* +1. W sakiewce przy pasku znajdują się trzy małe rubiny (warte 100 sz każdy), 14 sp oraz 100 sz.

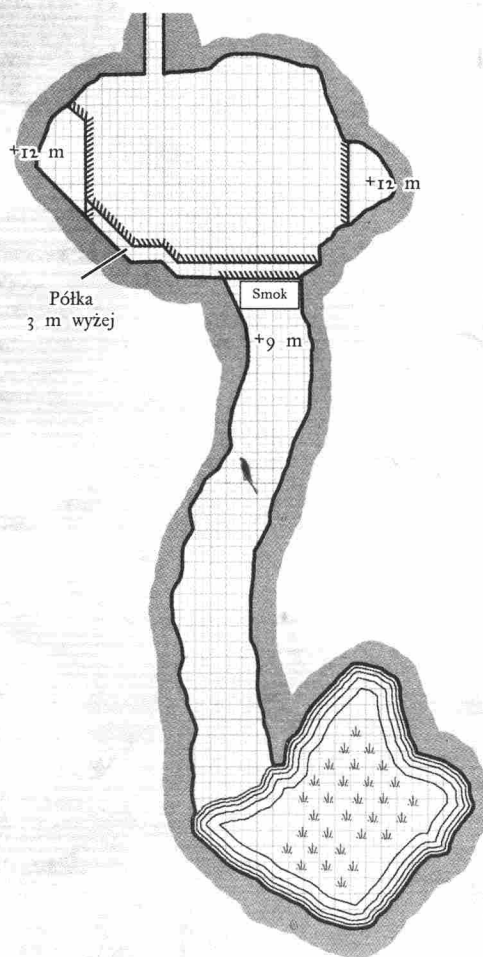
Dostosowanie PD: Za pokonanie beholdera na tym obszarze przyznaj 125% normalnych PD.

Zmiana trudności spotkania

PS 10: Usunąć pułapki nałożone na drzwi i zastąpić beholdera dwiema spektrami. Te niematerialne istoty z łatwością mogą przemieszczać się przez chybocącą się podłogę.

PS 16: Dodaj drugiego beholdera.

Zagadki i nagrody



Skala w metrach 1,5
0,75

ZAGADKI I NAGRODY (PS 15)

Zagadki są cenną częścią klasycznej mitologii, ale w grach fabularnych bywają zabawnym wyzwaniem. Do rzadkości należą kampanie, w których MP nie żąda od śmiałków rozwiązania bodaj jednej. Ten scenariusz przedstawia taką właśnie sytuację, ale z zabójczym zwrotem akcji. Możesz z łatwością dołączyć go do dowolnej podziemnej przygody. Najlepiej pasuje do obszaru, do którego docierają jacyś goście.

Zmierzając w głąb korytarza, postacie znajdą po drodze afisz z przyczepionym doń dzwonkiem. Na afiszu znajduje się wiadomość (we wspólnym): „Witam pokojowo nastawionych szaradzystów. Zadzwońcie dzwonkiem”. Uderzenie w dzwonek ostrzeże smoka o nadchodzących bohaterach, pozwalając mu się przedstawić, gdy już się zbliżą. Przeczytaj następujący tekst.

Nagle rozlega się głęboki i donośny głos.

– Witajcie, przyjaciele. Słyszałem wasze nadejście. Mam nadzieję, że przybyliście zmierzyć swój spryt z moim. Proszę, wejdźcie. Kim jesteście?

Nawet jeżeli śmiałkowie zignorują dzwonek, smok i tak wyczuje, że nadchodzą (dzięki ślepowidzeniu o zasięgu 72 metrów, dzięki widzeniu w ciemnościach o zasięgu 240 metrów oraz kolosalnemu modyfikatorowi do Nasłuchiwania +32), ale poczeka, aż dojdą do wejścia do jaskini (jakieś 30 metrów dalej), zanim się przedstawi.

Przeczytaj zamieszczony dalej tekst, gdy postacie dotrą do wejścia do jaskini.

Korytarz rozszerza się w naturalną jaskinię z sufitem na wysokości 24 metrów. Ten ogromny obszar ma nieregularny kształt. Płonąca po drugiej stronie pochodnia pozwala wam dostrzec miedzianego smoka wyciągniętego na półce, mniej więcej 9 metrów nad podłogą jaskini.

Stworzenia: W tej jaskini ma swoje legowisko Christie, stary czarny smok, który lubi bawić się z jedzeniem, zanim je spożyje. Jako że jest wprawny w sztuce podstępu, zdecydował się udawać miedzianego smoka, używając *czapki przebierania* zdobytej na jednej z poprzednich ofiar. Chce zadać postaciom kilka prostych zagadek, zwiabić je do leża i zaatakować.

Christie nosi *pięścię umysłowej tarczy* (który maskuje jego charakter oraz myśli), *czapkę przebierania* (aktualnie w formie diadem) oraz *naszyjnik kul ognistych* (typ VII). W pobliżu znajduje się kilka innych przedmiotów (patrz „Skarb”, dalej).

Dzięki *czapce przebierania*, zestawowi do przebierania oraz umiejętności Przebieranie, podstęp Christiego jest wyjątkowo udany. Rozpoznanie przebrania wymaga udanego testu Zauważania (ST 38, +1 na każde 3 metry odległości). ST wynosi 28, jeżeli postać wykorzystuje *prawdziwe widzenie* (które pozwala spojrzeć przez magię *czapki*, ale nie przez niemagiczną część przebrania).

➔ **Christie:** samiec stary czarny smok; SW 15; wielki smok; KW 25k12+125; pw 287; Inicj +4 (Poprawiona inicjatywa); Szyb 18 m, pływanie 18 m, latanie 45 m (słaba); KP 35 (dotyk 8, nieprzygotowany 35); Atak +33 wręcz (2k8+9, ugryzienie), +28 wręcz (2k6+4, 2 pazury), +27 wręcz (1k8+4, 2 skrzydła) oraz +27 wręcz (2k6+13, walnięcie ogonem); Front/Zasięg 3 m na 6 m/3 m; SA broń oddechowa, miażdżenie, groza, zdolności czaropodobne, oddychanie pod wodą; SC niepodatność na kwas, smocze cechy, RO 10/+1, OC 22; Char CZ; MRO Wytrw +21, Ref +16, Wola +18; S 29, Zr 10, Bd 21, Int 14, Rzt 15, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +30, Czarostwo +27, Dyplomacja +8, Nasłuchiwanie +32, Przebieganie +16, Przeszukiwanie +30, Ukrywanie -8, Wiedza (tajemna) +6, Wyczucie pobudek +16, Zastraszanie +20, Zauważanie +32; Atak z powietrza, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Zogniskowanie broni (pazury), Zogniskowanie broni (ugryzienie).

Broń oddechowa (zn): Długi na 30 metrów strumień kwasu, 16k4 obrażeń, udany rzut obronny na Refleks (ST 27) pozwala zredukować je do połowy. Christie jest odporny na własną broń oddechową.

Miażdżenie: Lecąc lub skacząc, Christie może wylądować na przeciwnikach o rozmiarze do małego. Może miażdżyć tyle istot, ile zmieści się pod jego ciałem, zadając im 2k6+13 obrażeń. Ofiary tego ataku muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 30) – nieudany oznacza, że zostaną przyszpilone pod smokiem i w każdej rundzie będą otrzymywać kolejnych 2k6+13 obrażeń, dopóki gad będzie kontynuował miażdżenie (traktuj to jak zwanie).

Groza (zn): Ta zdolność działa automatycznie, gdy Christie atakuje, szarżuje lub przelatuje nad głowami przeciwników. Dotyczy to tylko wrogów znajdujących się w promieniu 72 metrów i mających mniejszą liczbę Kości Wytrzymałości lub poziomów niż smok. Istota, na którą moc może zadziałać, musi wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 24) – nieudany oznacza, że ofiara będzie wstrząśnięta. Sukces sprawia, że dana osoba przez jeden dzień jest odporna na grozę tego smoka.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień ciemność (promień 24 m), plaga insektów; 1/dzień wzrastanie roślin, zepsucie wody.

Oddychanie pod wodą (zw): Christie może oddychać pod wodą dowolnie długo i nawet zanurzony jest w stanie bez ograniczeń wykorzystywać broń oddechową, czary i inne zdolności.

Smocze cechy: Niepodatność na efekty uspienia i paralizu, ślepowidzenie 72 m, wyostrzone zmysły.

Ślepowidzenie (zw): Istota porusza się i walczy równie sprawnie co widząca, ale wykorzystuje zmysły inne niż wzrok (głównie słuch i węch, ale również wyczuwając wibracje i inne zmiany w otoczeniu). Niewidzialność i ciemność są bez znaczenia, lecz stworzenie nie jest w stanie wyczuć istot eterycznych. Zazwyczaj nie potrzebuje wykonywać testów Nasłuchiwania i Zauważania, by dostrzec istoty znajdujące się w zasięgu ślepowidzenia (w tym przypadku – 72 metry).

Wyostrzone zmysły (zw): Stworzenie widzi w ciemnościach na zasięg 240 metrów. Widzi w słabym świetle cztery razy dalej niż człowiek, a w normalnym – dwa razy dalej.

Znane czary zaklinacza (6/7/7/4; bazowa ST 12 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, dłoń maga, naprawa, otwarcie/zamknięcie, widmowy odgłos, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – magiczny pocisk, prawdziwe uderzenie, szybki odwrót, tarcza, zaurczenie osoby; 2 – lustrzany obraz, wykrycie myśli, zamazanie; 3 – przyspieszenie, rozproszenie magii.

Wyposażenie: Płaszcz odporności +2, karwasze pancerza +3.

Taktyka: Jeżeli postacie nie zbliżyły się eterycznie lub w inny sposób nie udało im się zaskoczyć Christiego, ten zdołał już rzucić wykrycie myśli. Jeśli wyczuje, że grupa chce jedynie walki, daruje sobie zagadki i przygotowuje się do bitwy (patrz „Walka”, dalej).

Jeżeli okaże się, że drużyna gotowa jest podejść spokojnie, smok będzie serdeczny i przyjazny – naprawdę szczęśliwy, że może sobie z nimi pogawędzić. **Pierścień umysłowej tarczy** chroni go przed próbami użycia wykrycia zła czy wykrycia myśli, więc jest pewien skuteczności swojego podstępu (wykrycie jego blefu wymaga udanego testu Wyczucia pobudek o ST 40). Pamiętaj, że jeżeli drużyna stosuje magię w rodzaju sfery prawdy, musi przebić odporność na czary smoka (możesz wykonać ten test w sekrecie).

– A, malutcy – mówi miedziany smok. – Czy zechcecie dostarczyć mi odrobiny rozrywki? Chciałbym wyzwać was na pojedynek na spryt. Mam tu kilka ładnych magicznych zabawek. Jednak by było ciekawiej, mam też kilka tajemnic. Za każdą rozwiązana zagadkę otrzymacie niespodziankę. Jeżeli wam się nie powiedzie, wy dacie mi jakiś przedmiot. Czy podoba wam się taki układ?

Christie zgodzi się na dowolną wymianę. Chce uspić czujność grupy, by dać śmiałkom złudne poczucie bezpieczeństwa i zwabić ich bliżej. Poprosi, by żaden z gości nie rzucał czarów, jako że czeka ich „pokojowy pojedynek na szarady”. Jeżeli smok uzna, że gdzieś w pobliżu znajdują się niewidzialni członkowie drużyny, poprosi, by się pokazali. Jeśli wciąż będą podejrzliwi, oświadczy, że rzuca prawdziwe widzenie, do czego użyje zwoju (patrz „Skarb”, dalej).

– Moja pierwsza zagadka: Sprawiam, że większość roślin jest zielona, zaś wielu ludzi brązowych. Czym jestem?

Odpowiedź brzmi „słońce”, ale Christie przyjmie każde rozwiązanie, jakie uznasz za rozsądne.

– Bardzo dobrze! To była prosta zagadka na dobry początek, ale i tak wyglądamie mi na obiecujących przeciwników. Oto wasza nagroda: magiczny eliksir! Zbliżcie się do podstawy mojej półki, bym mógł wam go rzucić.

Smok zachowuje się tu odrobinę obłudnie. Da postaciom obiecany magiczny eliksir, ale potraktuje go jak

przynęte, by zwabić bohaterów bliżej. Kiedy ktoś po-
 jedzie we wskazane miejsce, otrzyma od jaszczura *eliksir pływania*.

Jeżeli jako MP również lubisz rozwiązywać zagadki, masz okazję się wykazać. Jeśli tego nie lubisz, przedstaw drugą zagadkę Christiego.

– A może wy jesteście w stanie sprawdzić mój intelekt? Macie dla mnie jakąś zagadkę?

Jeżeli postacie zadadzą zagadkę, na którą odpowiesz poprawnie, pochwal ich, ale nie dawaj nagrody. Jeśli ci się nie powiedzie, daj im *różdżkę kołatki*.

– Oto druga zagadka: Ciągnięty przez perlę nocy, kłaniam się uprzejmie i wolno prostuję dwa razy na dzień. Czym jestem?

Odpowiedź brzmi „ocean”. Perłą jest księżyc, który dwa razy na dzień powoduje przy pływy i odpływy (być może będziesz musiał dopasować ilość przypliwów do świata swojej kampanii, jeżeli jest tam więcej niż jeden księżyc, lub zastąpić tę zagadkę inną, jeśli w twoim świecie w ogóle go nie ma).

Christie znów zachęci bohaterów, by zebrali się pod jego półką. Za rozwiązanie tej zagadki da innej postaci *różdżkę wykrycia sekretnych drzwi*, po czym przedstawi trzecią (i ostatnią) szaradę.

– Oto trzecia zagadka: Lubię rozdzierać słodkie ciało i jestem głodny jak wilk. Czym jestem?

Walka: Nie czekając na odpowiedź, Christie rzuci na siebie *przyspieszenie*, po czym zionie na śmiałków kwasem. Smocza groza sprawi, że wszyscy bohaterowie w promieniu 72 metrów będą spanikowani lub wstrząśnięci, zależnie od liczby Kości Wytrzymałości (udany rzut obronny na Wołę o ST 24 neguje ten efekt).

Christie polega na *przyspieszeniu*, które pozwala mu wykonać w każdej rundzie dodatkowe działania. Na przykład, może wykorzystać akcję z *przyspieszenia* do rzucenia *prawdziwego uderzenia*, a następnie użyć Ataku z powietrza, by ugryźć (przy okazji korzystając z Potężnego ataku, by przenieść 25 punktów z testu ataku do testu obrażeń), po czym uciec na bezpieczną odległość. Może również wykonać pełny atak, po czym przygotować *magiczny pocisk*, by użyć go przeciwko wybranej postaci, gdy tylko zacznie ona rzucać czar. Jeśli będzie miał okazję, rzuci *tarczę*, *lustrzany obraz* oraz *zamazanie*, by lepiej chronić się przed zagrożeniami.

Skarb: Oprócz przedmiotów, które ma na sobie, Christie posiada również w pobliżu kilka kryjówek z dobrami. Niedaleko, na jego grzędzie, znajduje się zestaw do przebierania, *eliksir pływania*, *eliksir leczenia poważnych ran*, *różdżka wykrycia sekretnych drzwi* (5 ładunków), *różdżka kołatki* (5 ładunków) oraz zwój w tajemniczeń z czarem *prawdziwe widzenie*.

Oprócz tego w mętnej wodzie za półką ukrył skarb. Jest to na wpół zakopany w mule (Przeszukiwanie o ST 25) stos 11 500 ss i 1005 sz, wśród których leży *eliksir rozmawiania ze zwierzętami* oraz *słabszy diament piekącego światła*.

Zagadki

Zagadki mogą mieć różną postać – od pytań pamięciowych do rozwiązywania faktycznych problemów. Rozważ następujące przykłady:

„Jeżeli dopadnę cię pazurami, będziesz nosił moje młode. Czym jestem?” To pytanie pamięciowe. Gracze musieli przeczytać i zapamiętać, że czerwony slaad może dokonać implantacji jaja po udanym trafieniu pazurami. Jeżeli chcesz, możesz pozwolić postaciom odpowiedzieć na tę zagadkę po wykonaniu testu umiejętności, ale nie będzie to specjalnie zabawne.

„Jestem jednym z najgroźniejszych opancerzonych potworów, jakie możesz spotkać. Ale gdy mnie zdrobnisz, nadam się dla dziecka”. To prosta zabawa słowami, która sprawia, że cała łamigłówka wymaga trochę czasu do namysłu. Odpowiedź brzmi „smok” (który po zdrobieniu zmienia się w „smoczek”). Chociaż wciąż wymaga odrobiny wiedzy, nie jest już jednak prostą zagadką pamięciową. Gracze muszą coś wymyślić, zdrabniając wyraz, by uzyskać odpowiedź. Oczywiście, zabawy słowne najróżniejszych typów wymagają zastosowania w świecie fantasy wyrazów z prawdziwych języków, a nie wszystkim się to podoba.

Klasyczne zagadki bywają kuszące, ale musisz strzec się komplikacji lub przynajmniej być elastycznym. W świecie pełnym magii na klasyczne zagadki nie zawsze istnieje będzie jedna odpowiedź. Rozważ klasyczną zagadkę: „Chodzę rankiem na czterech nogach, w południe na dwóch, a wieczorem na trzech”. W naszym świecie odpowiedź może być tylko jedna: „człowiek”, ale w świecie D&D taki opis może dotyczyć nie tylko humanoida, ale i setki najróżniejszych istot, włączając w to drzewca, druida po użyciu zdolności *zwierzęcego kształtu* oraz smoka zaklinacza rzucającego *polimorfowanie siebie*.

Zagadki to wyzwanie zarówno dla graczy, jak i MP. Jak przyznać zagadce PS? Czy powinien on być oparty na pułapce lub istocie, która ją przekazuje? Na początku drugie rozwiązanie może się wydawać kuszące, ale niektóre zagadki są trudniejsze niż inne. Czy łatwa zadana przez smoka powinna być warta więcej punktów doświadczenia niż trudna, którą zadał ork? Oczywiście, że nie. Punkty doświadczenia za potwory przyznaje się przecież tylko wówczas, gdy to one są wyzwaniem.

MP, który lubi zagadki, powinien nagradzać graczy za ich rozwiązanie. Doradzamy trzy możliwe metody przyznawania sprawiedliwych nagród: odpowiednie dostosowane punkty doświadczenia, skarb, zgranie zagadki z potencjalnym zagrożeniem.

Dostosowanie punktów doświadczenia omówiono w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI, gdzie istnieją różne warianty nagród za opowieść. MP może więc przyznać konkretną liczbę PD za każdą przedstawioną zagadkę. Za-

miast tego, może nagrodzić śmiałków jakimś skarbem. Na przykład, miedziany smok może wyzwąć BG na turniej zagadek i jeżeli go pokonają, wręczyć im za to cudowny przedmiot.

Być może najbardziej bezpośrednią metodą jest dopasowanie zagadek do istot, które są odpowiednio niebezpieczne dla postaci. Jeżeli stworzenie zaatakuje, gdy śmiałkowie udzielą nieprawidłowej odpowiedzi albo też odmówią jej udzielenia, łatwo jest ustalić PS. MP powinien przemyśleć tę kwestię, by odpowiednio dobrać istotę zadającą zagadkę. To coś więcej, niż tylko określenie odpowiedniej SW (dla przykładu, zarówno złowieszczy tygrys, szary rozpruwacz, jak i ginosfinks mają SW 8). Ta metoda wymaga od MP stworzenia odpowiedniej atmosfery, by zagadka miała sens. Złowieszcze tygrysy są zwierzętami, więc nie potrafią mówić. Szare rozpruwacze mają niemal zwierzęcą inteligencję i nie miałyby cierpliwości do wysłuchania zagadki, nie mówiąc już o jej wymyślaniu. Jednakże ginosfinks jest inteligentnym potworem i to niewątpliwie dobry wybór.

Zmiana trudności spotkania

Dostosowanie poziomu tego spotkania polega na uczynieniu Christiego młodszym lub starszym smokiem. Jeżeli obniżysz jego wiek, rozważ przyznanie mu *eliksiru przyspieszenia*, by zrównoważyć utratę czarów z 3. poziomu.

PS 12: Odmłódź Christiego do dojrzałego czarnego smoka i daj mu partnerkę (która mieszka w stawie za półką).

PS 13: Odmłódź Christiego do dorosłego czarnego smoka.

PS 17: Postarz Christiego do wiekowego smoka.

CO DWANAŚCIE GŁÓW, TO NIE JEDNA (PS 16)

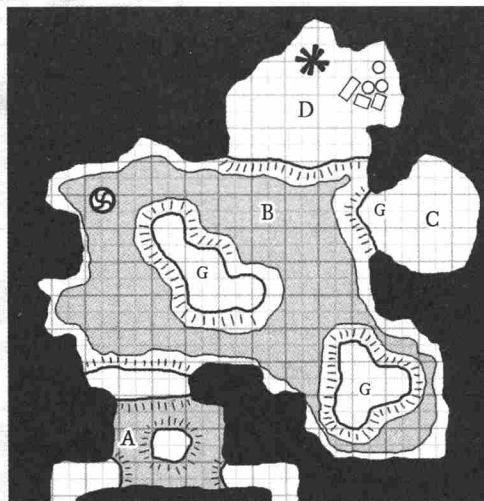
W tym scenariuszu bohaterowie mierzą się z gigantami ogniowymi, którzy zaatakują ich w dość nietypowym dla tych istot wodnym otoczeniu. Woda sprawia, że zwierzątko gigantów, dwunastogłowa hydra lernejska, staje się wyjątkowo groźnym przeciwnikiem.

Bohaterowie poradzą sobie z tym spotkaniem, jeśli mają dostęp do zdolności latania, teleportacji lub swobodnego działania w wodzie (nie zaszkodzi dysponowanie wszystkimi trzema mocami). Postacie, które, aby się przemieszczać, będą zmuszone pływać bądź skakać, mogą uznać to spotkanie za wyjątkowo trudne, zwłaszcza jeżeli nie są przynajmniej średniego rozmiaru. Ochrona przed ogniem może się przydać, ale nie jest niezbędna – chociaż na początku niektórzy gracze mogą przyjąć zupełnie inne założenie.

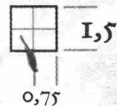
Pierwsza część tego scenariusza daje śmiałkom mnóstwo okazji do zebrania wskazówek dotyczących przeciwników. Na przykład, drewniane pływaki w obszarze A świadczą o obecności inteligentnych przeciwników. Istnieje również pewne ryzyko złej interpretacji wskazówek. Napotkawszy ogniowego giganta strzegącego gorącego źródła, BG mogą stracić czas i zasoby na za-



Co dwanaście głów to nie jedna



Skala w metrach



Wir

bezpieczenie się przed ogniem, co wcale nie będzie aż tak istotne (choć stanie się bardziej istotne, jeżeli utrudnisz to spotkanie, włączając doń pirohydry, jak to podano w „Zmianie trudności spotkania”).

Druga część tego spotkania sprawdza zdolność grupy do reagowania w zmieniających się okolicznościach. Na początku bohaterowie muszą zmierzyć się z pojedynczym gigantem ogniowym mającym dobrą pozycję taktyczną. Gdy śmiałkom uda się go odpędzić, znajdują się nagle w środku dużo większego starcia, które wymaga od nich umiejętności radzenia sobie z niebezpieczeństwami naciągającymi z wielu stron. To spotkanie również na inne sposoby testuje ich zdolność do adaptacji. Na przykład, w pierwszej fazie spotkania *niewidzialność* nie będzie zbyt przydatna, ale jeżeli śmiałkowie będą czujnie obserwować zmieniające się okoliczności, mogą wykorzystać ją później i to z dobrym skutkiem.

Kiedy postacie zbliżą się po raz pierwszy do tego obszaru, przeczytaj im umieszczony w zacienionej ramce tekst.

Kiedy zbliżacie się do zakrętu korytarza, w nozdrza uderza was zapach siarki. Możecie dostrzec dryfujące ku wam zza zakrętu macki żółtawo-białej mgły. Kamienna podłoga wydaje się mokra i śliska, a powietrze jest gęste i wilgotne.

Nawet nie skręcając za róg BG mogą dowiedzieć się kilku rzeczy. Test Nasłuchiwanie (ST 0) pozwoli usłyszeć

bulgotanie znajdującego się w obszarze A gorącego źródła (nie zapomnij uwzględnić kar za odległość). Test Wiedzy (natury) lub Wiedzy (geografii) o ST 10 może zdradzić, że w pobliżu znajduje się gorące źródło.

A. Gorące źródło

Kiedy postacie skręcą za róg lub też w inny sposób zobaczą, co znajduje się przed nimi, przeczytaj następujący tekst.

Zerknięcie za róg pozwala wam dostrzec wąską komorę, szeroką na jakieś 4,5 metra. Większość tej jaskini zajmuje sadzawka wypełniona wrzącą wodą. Podłoga przejścia znajduje się zaledwie kilka centymetrów ponad jej powierzchnią. Z bulgocącej wody unosi się cuchnąca siarką para, wypełniając powietrze żółto-białą mgłą. Całe to miejsce śmierdzi zgniłymi jajkami.

Nad powierzchnię sadzawki wystaje płaski kamień o wymiarach 1,5 metra na 1,5 metra, osiągając wysokość taką, jaką ma podłoga korytarza w miejscu, w którym stoicie. Głaz z każdej strony otacza przynajmniej po 1,5 metra wrzącej wody, chociaż nie możecie być tego całkowicie pewni – mgła utrudnia dostrzeżenie czegokolwiek, co znajduje się za kamieniem. Południowa ściana komory wygląda na litą, ale w północnej znajduje się wyjście, wysokie na około 4,5 metra i szerokie na przynajmniej 1,5 metra, a może nawet więcej. Z powodu mgły nie możecie dokładnie ocenić jego rozmiarów.

Mgła uniemożliwia widzenie na odległości powyżej 3 metrów za pomocą każdego typu wzroku, łącznie z widzeniem w ciemnościach. Istota znajdująca się w odległości 3 metrów ma 1/2 ukrycia (20% szansy pudła). Stworzenia znajdujące się dalej mają całkowite ukrycie (50% szansy pudła, a atakujący nie może użyć wzroku do zlokalizowania celu). Niewidzialne postacie poruszające się w mgle powodują ruch oparów, przez co widać je w odległości do 3 metrów, chociaż wciąż mają 1/2 ukrycia.

Wrząca woda zawiera minerały (stąd para i woń). Każdy, kto jej dotknie, otrzymuje 1k6 obrażeń od ognia. Zanurzenie się w głębszej na 3,6 metra sadzawce powoduje w każdej rundzie 10k6 ran od ognia. Woda pomimo koloru jest stosunkowo przejrzysta, jednak wydobywające się z niej bąble pary uniemożliwiają widzenie na dystans powyżej 3 metrów. Istota w odległości 1,5 metra ma 1/2 ukrycia (20% szansy pudła). Stworzenia w odległości 3 metrów mają 9/10 ukrycia, zaś te oddalone o ponad 3 metry całkowite ukrycie (50% szansy pudła, a atakujący nie może użyć wzroku do zlokalizowania celu).

Ściany komory powstały z naturalnego kamienia, który jest nierówny, lecz wilgotny (Wspinaczka, ST 20). Nierówna podłoga, również wyrzeźbiona z naturalnej skały, wymaga do poruszania się testu Równowagi (ST 10) oraz uniemożliwia szarżowanie i bieg. Sufit znajduje się na wysokości 4,5 metra.

Dostanie się z dowolnego przejścia na kamień znajdujący się w środku komory wymaga skoku na odległość 2,1 metra. Ze względu na nierówne podłoże w korytarzach nie można wykonać z rozbiegu – do tego trzeba by przebiec minimum 6 metrów w linii prostej, tu zaś jest to po prostu niemożliwe.

Ostrożni BG mogą dowiedzieć się co nieco badając komorę. Test Nasłuchiwania (ST 32) pozwoli usłyszeć jakiś dźwięk, którego źródłem jest stojący na straży w obszarze B gigant ogniowy (brzęk zbroi, szczęk broni i tym podobne). Test Wiedzy (natura) bądź Wiedzy (geografia) (ST 10) zdradzi, że to gorące źródło jest pochodzenia naturalnego i prawdopodobnie jest na tyle gorące, by zanurzenie się w nim było zabójcze. Test Zauważania (ST 25) pozwoli dojrzeć warstwę czarnego piasku rozrzuconego na podłodze w północnym przejściu oraz podskakujące na wodzie tuż przez tym wejściem jeden lub dwa drewniane pływaki, które wydają się być przymocowane do dna sadzawki. Kolejny test Wiedzy (natura) bądź Wiedzy (geografia) zdradzi, że piasek prawdopodobnie nie dostał się tu w sposób naturalny. Powinno być też oczywiste dla każdego, że pływak – kawał drewna z przywiązaną do niego liną – nie jest przedmiotem naturalnego pochodzenia.

Przy wejściu do obszaru B znajdują się kolejne trzy pływaki. Każdy z nich został przymocowany do plecionej torby pełnej gładów, która znajduje się na dnie gorącego źródła. Giganci trzymają je tu, by je rozgrzać. Każda torba zawiera tuzin kamieni. Co mniej więcej trzy godziny giganci zamieniają te torby na trzy podobne, które trzymają w obszarach B i C. To zapewnia im stałą dostawę gorących gładów, które mogą wykorzystać w walce.

Stworzenia: W wejściu przy północnej ścianie, przesłonięty przez mgłę, stoi na straży gigant ogniowy.

➔ **Gigant, ogniowy:** pw 139; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Gigant przy wyjściu stoi cicho, obserwując i nasłuchując, czy do obszaru A nie weszli intruzi. Będzie szczęśliwy, mogąc napastować przechodniów, włączając w to postacie graczy.

Dzięki mgle gigant nie widzi korytarzy prowadzących do obszaru A, ale dostrzega kamień znajdujący się na środku komory. Jeżeli ktokolwiek znajdzie się na gładzie, wykorzysta 3-metrowy zasięg, by zaatakować intruza wręcz. Jednocześnie krzyknie ostrzegawczo do kompanów. Jeżeli zaś usłyszy, że ktokolwiek myszkuje po obszarze A, ostrzeżenie przekaże po cichu.

Kiedy rozgorzeje walka, gigant będzie się starał utrzymać wrogów z dala od obszaru B możliwie jak najdłużej. Będzie uważał na przeciwników starających się obejść gorące źródło, wspinając się po ścianach. Zaatakuje też każdego, kto będzie tak robił, a kogo zdoła dojrzeć, mając nadzieję na zrzućnięcie pechowej ofiary do wrzącej wody źródła.

Gigant pozostanie w wejściu do czasu, aż otrzyma 40 lub więcej obrażeń, bądź do momentu, gdy wróg dotrze do półki, na której się znajduje, czy w jakiś sposób ją ominie. W takiej sytuacji wycofa się do obszaru B, dokąd bez trudu może się dostać ze swojej półki.

Jeżeli po spotkaniu z gigantem grupa się wycofa, będzie on czujnie nasłuchiwał wszelkich dźwięków dochodzących z korytarzy prowadzących do obszaru A. Jeśli usłyszy stamtąd jakieś rozmowy bądź szelest kroków, zacznie ciskać głazy w kierunku wejścia, od strony którego usłyszał hałas. Każdy, kto stoi w tym wejściu, poza wynikającym z mgły całkowitym ukryciem ma 1/2 osłony, ponieważ gigant musi rzucać kamienie za róg. Mimo to, może się okazać, że potworowi dopisze szczęście i trafi.

B. Główna grota

Grotę tę wypełnia woda, która sączy się ze ścian i zbiera na dnie, tworząc głęboki na 1,2 metra staw. Jest bardzo gorąca, ale nie wrząca. Dotknięcie jej jest nieprzyjemne, ale nie powoduje obrażeń. Pływanie lub brodzenie w niej przez 10 minut odpowiada wystawieniu się na ekstremalnie wysoką temperaturę. W takim przypadku postać co 10 minut musi wykonywać rzut obronny na Wytrwałość (ST 15, +1 za każdy poprzedni rzut obronny) – nieudany oznacza, że otrzymuje 1k4 stłuczeń (więcej szczegółów – patrz „Niebezpieczne gorąco” w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

Woda jest dość przejrzysta, zatem widać w niej na dystans do 7,5 metra. Istota znajdująca się w takiej odległości ma 1/2 ukrycia (20% szansy pudła). Stworzenia znajdujące się dalej zyskują całkowite ukrycie (50% szansy pudła, a atakujący nie może używać wzroku do znalezienia celu).

Kiedy rozpocznie się starcie, unoszący się z dna osad stworzy chmurę, wypełniająca pola, na których znajduje się każdy z walczących, oraz wszystkie przyległe. Stworzenia znajdujące się w tej chmurze mają 1/2 ukrycia (20% szansy pudła), ale tylko pod warunkiem, że są zanurzone.

Lej położony w północno-zachodniej części grotty służy za odpływ wody. Nad tym miejscem tworzy się wir, toteż łatwo je zauważyć, również dzięki osadowi i śmieciom, które unoszą się w pobliżu (giganci wykorzystują je jako śmietnik). Postać na tyle głupia, by wejść na obszar leju musi wykonać udany rzut obronny na Refleks (ST 20), by uniknąć wciągnięcia w wir. Osoby, które wpłyną na ten obszar, mogą spróbować wykonać test Pływania lub rzut obronny na Refleks (ST 20), by uniknąć tego samego losu. Postacie wciągnięte przez lej zostają wessane 6 metrów w dół i klinują się w szczelinie, otrzymując 1k6 punktów obrażeń. Uwolnienie następuje po udanym teście Siły lub Wyzwalania się (ST 30), który pozwala śmiałkowi wyrwać się spod skał, po czym musi on jeszcze wykonać test Pływania lub Wspinaczki (ST 30), by wydostać się z dziury. Jeżeli ten drugi test będzie nieudany, postać znów zaklinuje się w leju.

Powietrze w komorze jest czyste, chociaż wilgotne i gorące. Sufit znajduje się na wysokości 12 metrów. Ściany są nierówne, ale mokre (Wspinaczka, ST 20). Podłoga na głównym poziomie jaskini jest nierówna (i pokryta przynajmniej 1,2 metrową warstwą wody), więc uniemożliwia bieg i szarżowanie.

Znajdujące się wyżej półki (z wyjątkiem stanowiącej wyjście do obszaru A) są gładkie, ale śliskie. Poruszanie

się po nich biegiem lub szarżą wymaga wykonania testu Równowagi (ST 15). Nieudany test oznacza upadek. Testu Równowagi (ST 15) wymaga również wskakiwanie na te obszary i zeskakiwanie z nich – należy go wykonać przed skokiem bądź po wylądowaniu (lub też w obu tych sytuacjach, jeżeli postać przeskakuje z półki na półkę). Półka znajdująca się w wyjściu do obszaru A przypomina położone wyżej półki w głównej jaskini, ale giganci rozrzućili na niej piasek, by łatwiej im było utrzymywać równowagę.

Istoty o rozmiarze przynajmniej dużym (czyli m.in. giganci oraz udomowiona hydra) mogą bez problemu wejść na dowolną z półek lub zejść z niej, chociaż to ostatnie należy traktować jak 1,5 metrowy ruch. Schodzące z półki stworzenia o rozmiarze średnim i mniejsze spadają z pluską do wody, z której wydostanie się na półkę wymaga akcji ruchu oraz testu Wspinaczki (ST 15).

Postacie mogą starać się też skakać z wody na półkę. Skok wzwyż z miejsca na wysokość przynajmniej 60 centymetrów pozwala bohaterowi znaleźć się na półce, ale w pozycji leżącej. W przeciwnym wypadku śmiałek spada z powrotem. Skok na wysokość 1,5 metra lub wyższą pozwala znaleźć się na półce w pozycji stojącej. Postacie, których ekwipunek nie przekracza lekkiego obciążenia, mogą wykorzystać naturalną zdolność do unoszenia się na wodzie, otrzymując premię z okoliczności +2 do testów Wspinaczki oraz Skakania.

Giganci trzymają torby z gorącymi głazami (po 12 sztuk w każdej) na wszystkich półkach, w punktach oznaczonych na mapie literą G.

Brodzące w wodzie stworzenia o rozmiarze średnim mają 1/2 osłony, duże i większe – 1/4 osłony. Stworzenia płynące po powierzchni nie otrzymują osłony, ale ataki dystansowe przeciwko nim podlegają karze -4 (patrz „Walka i ruch pod wodą”, by poznać inne efekty brodzenia).

Podczas ataków wręcz wymierzonych w osobę znajdującą się na półce pływająca lub brodząca postać otrzymuje karę z okoliczności -2 (ponieważ atakowany znajduje się wyżej).

Pływanie bądź brodzenie częściowo negują niewidzialność, ponieważ postać taka powoduje ruch wody. Tworzy też widoczny „bąbel”, ale wciąż ma 1/2 ukrycia (20% szansy pudła).

Stworzenia: Mieszka tutaj mała banda ogniowych gigantów oraz ich strażnik, hydra lernejska. Podczas gdy jeden z gigantów stoi na straży obszaru A (patrz wcześniej), trzej pozostali leniuchują w tej grocie.

➤ **Giganci ogniowi (3):** pw 144, 142, 139; patrz *Księga Potworów*.

➤ **12-głowa hydra lernejska:** pw 134; patrz *Księga Potworów*.

Taktyka: Kiedy strażnik podniesie alarm, jeden z gigantów uda się do obszaru C, by sprowadzić hydę, drugi podąży na środek jaskini, a trzeci na półkę położoną w jej południowo-wschodnim rogu. Wszyscy trzej giganci będą ciskać podgrzane głazy w pierwszego przeciwnika, jakiego zobaczą. Nie przestaną, póki nie rozpocznie się walka

wręcz. Gdy do niej dojdzie, zbliżą się do miejsca starcia i zaczynają atakować przeciwników mieczami.

Gigant, który udał się po hydrę, wysła bestię do wody. Ta zbliży się do najbliższego wroga na odległość dobrą do walki wręcz, natomiast gigant będzie ciskał rozgrzane głazy z obszaru C w tych przeciwników, którzy nie toczą jeszcze starcia wręcz.

Jedynym sposobem na zabicie hydry lernejskiej jest magiczny atak (patrz *Księga Potworów*) lub obcięcie wszystkich jej głów. W tym drugim przypadku bohater musi mierzyć w szyję i zadać 11 obrażeń jednym ciosem broni ciętej. Obcięta głowa odrasta w ciągu 1k4 rund, chyba że zada się kikutowi przynajmniej 5 obrażeń od kwasu lub ognia. Giganci nauczyli hydrę, by trzymała kikuty pod wodą do czasu, aż głowy nie odrosną. Ta taktyka uniemożliwia ranienie zanurzonej szyi niemagicznym kwasem lub ogniem (patrz „Walka i ruch pod wodą”, by poznać efekty ataków magicznym ogniem lub kwasem na zanurzone cele).

Do wyciągnięcia kikuta z wody można jednak wykorzystać zwanie. Wymaga to udanego ataku dotykowego przeciwko KP 19, by schwycić kikut, przy czym atakujący ma 20% szansy pudła z powodu osadu uniesionego z dna podczas walki wręcz. Jeżeli śmiałkowi uda się złapać szyję hydry, musi następnie dokonać udanego przyszpilenia w zwanu (patrz „Zwanie” w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*), by unieść kikut z wody. Trafienie zapaloną pochodnią zadaje odsłoniętemu kikutowi 1k3 obrażenia od ognia. Modyfikator zwanu hydry wynosi +22, co uwzględnia jej bazową premię do ataku, premię z Siły oraz modyfikator z rozmiaru.

Chociaż giganci wolą walkę wręcz, przynajmniej jeden z nich dysponuje dużym zapasem głazów, które może ciskać w każdego przeciwnika, trzymającego się z dala od starcia. Potwory te umiejętnie wykorzystują również wielokrotne ataki, aby rozprawić się z niewidzialnymi przeciwnikami. Jeżeli to konieczne, używają mieczy do trafiania w kolejne pola, starając się wykręcić niewidzialnych przeciwników, po czym pozostałe ataki kierują w tych wrogów, których udało im się zlokalizować (patrz „Niewidzialność” w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*).

C. Komnata hydry

Giganci nanieśli do tej jaskini piachu, by wyścielić hydrze legowisko. Znajduje się tu warstwa piasku o grubości około 30 centymetrów. Ponieważ hydra nie jest niepodatna na ogień (w odróżnieniu od gigantów), większość czasu spędza właśnie tutaj. Gdyby zbyt często i długo przebywały w obszarze B, w końcu ucierpiałaby od spowodowanego gorącym wyczerpania.

Poza wgłębieniem w piasku, gdzie sypia hydra, w pomieszczeniu właściwie nic już nie ma. W niewielkim dole znajduje się kilka odłamków kości (pozostałość po posiłkach) oraz pleciana torba pełna głazów do rzucania. Giganci trzymają tu też sześć drewnianych klocków, każdy o długości około 5,4 metra, których uży-

wają jako tymczasowych mostów. Dzięki nim mogą przechodzić przez obszar A suchą nogą.

D. Komnata gigantów

Również tu podłogę pokrywa 30-centymetrowa warstwa piasku. W oczyszczonym z niego miejscu na podłodze płonie ogień, zaś znajdująca się w suficie szczelina pozwala dymowi wydostawać się na zewnątrz. Cały obszar cuchnie dymem i zwęglonym mięsem. Znajduje się tu stos beczek, baryłek i skór, w których giganci przechowują zapasy (mięso w różnych stadiach konserwacji, sól, wino, piwo, mąka oraz smalec), ale jedzenie to może smakować jedynie tym istotom. Znajdujące się tu cztery prymitywne łóżka to po prostu wyמושzone bezwartościowymi futrami zagłębienia w piasku.

Skarb: Każdy gigant trzyma 200 sp ukrytych w leżu oraz 50 sp w torbie (każdy z nich nosi przy sobie torbę z osobistymi przedmiotami; patrz „Gigant” w *Księdze Potworów*). Palenisko kryje 11 klejnotów: trzy warte 10 sz paskowane agaty, dwa warte 50 sz krwawniki, pięć turmalinów wartych 100 sz oraz szmaragd wart 500 sz. W stosie zapasów znaleźć można *eliksir pływania* oraz *zwój wtajemniczeń z czarami sugestii, rozdzielająca dłoń Bigbyego* oraz *stożek zimna*. Znalazienie wszystkich przedmiotów wymaga przekopania piasku (Przeszukiwanie o ST 15).

Zmiana trudności spotkania

Najprostszą metodą zmodyfikowania tego spotkania jest zmiana hydry lub liczby gigantów.

PS 14: Trzech gigantów ogniowych oraz 10-głowa lernejska hydra.

PS 17: Pięciu gigantów ogniowych oraz 12-głowa lernejska pirohydra. Ponieważ pirohydra jest niepodatna na ogień, nie musi spędzać czasu w obszarze C i może zacząć tego od razu w obszarze B, a BG nie mogą przypalać kikutów po jej odciętych głowach. Muszą użyć kwasu bądź magii.

Ta ostatnia modyfikacja zmienia taktykę hydry następująco: Bestia stoi za ogniowym gigantem strzegącym obszaru B i używa broni oddechowej, podczas gdy jej partner atakuje. Ponieważ jest on niepodatny na ogień, hydra może zionąć bez obawy, że wyrządzi mu jakąś krzywdę. Następnie bestia wycofuje się razem z gigantem, używając broni oddechowej przeciwko każdemu wrogowi, którego dostrzeże. W przeciwnym wypadku używa taktyki opisanej w tekście dotyczącym obszaru B.

GDZIE JEST DRUŻYNA? (PS 17)

Labyrinty mogą być bardzo zabawne. Na niskich poziomach stanowią rozsądne wyzwanie dla grupy. Jednak na wyższych wiele czarów i magicznych przedmiotów sprawia, że ich wykorzystanie stanowi pewien problem. Mury nic nie znaczą dla postaci, które mają dostęp do *przejęcia w ścianie*, *eteryczności*, *eterycznego spaceru* czy *wymiarowych drzwi*. Nawet bohaterowie nie rzucający zaklęć mogą na widok labiryntu wzruszać ramionami i ziewać, gdy dysponują *pięścieniem migotania*.

Oczywiście nie oznacza to wcale, że nie da się stworzyć labiryntu dla wysokopoziomowych postaci. Po prostu wymaga to większego wysiłku (patrz do znajdującej się na następnej stronie ramki „Labirynty a wysokopoziomowe postacie”). W tym spotkaniu występuje nieliniowy labirynt w postaci diagramu oraz zagadka, która pozwala postaciom na bezpieczne przebycie go. Zły wybór prowadzi do walki. Każde z pomieszczeń znajduje się w oddzielnym miejscu, oddalone od pozostałych o wiele kilometrów, więc kłopotliwe czary oraz magiczne przedmioty nie są pomocne. Te pomieszczenia nie mają drzwi – wchodzi się do nich i wychodzi za pomocą magii.

Zależnie od miejsca, w którym umieścisz to spotkanie, możesz stworzyć historię wyjaśniającą istnienie labiryntu. Na przykład, załóż, że stanowił metodę podróży na duże dystanse albo też strzegł niegdyś drogi do biblioteki potężnego czarodzieja. Tak naprawdę, możesz umieścić pierwszą „komnatę” tego labiryntu w niemal dowolnym miejscu – zarówno w wieży zaklinacza, jak i w głębokich podziemiach. Jeżeli zdecydujesz się na stworzenie historii tego obszaru, pozwól na wykonanie testu wiedzy barda (ST 20), by postaci przypominały sobie pewne szczegóły tejże opowieści. Test o ST 30 zdradzi fakt, że poprzedni właściciel miał kłopoty z pamięcią i potrzebował notatek, które przypominałyby mu o czekających go zadaniach.

Kiedy bohaterowie odkrywają pierwsze pomieszczenie labiryntu, przeczytaj następujący tekst.

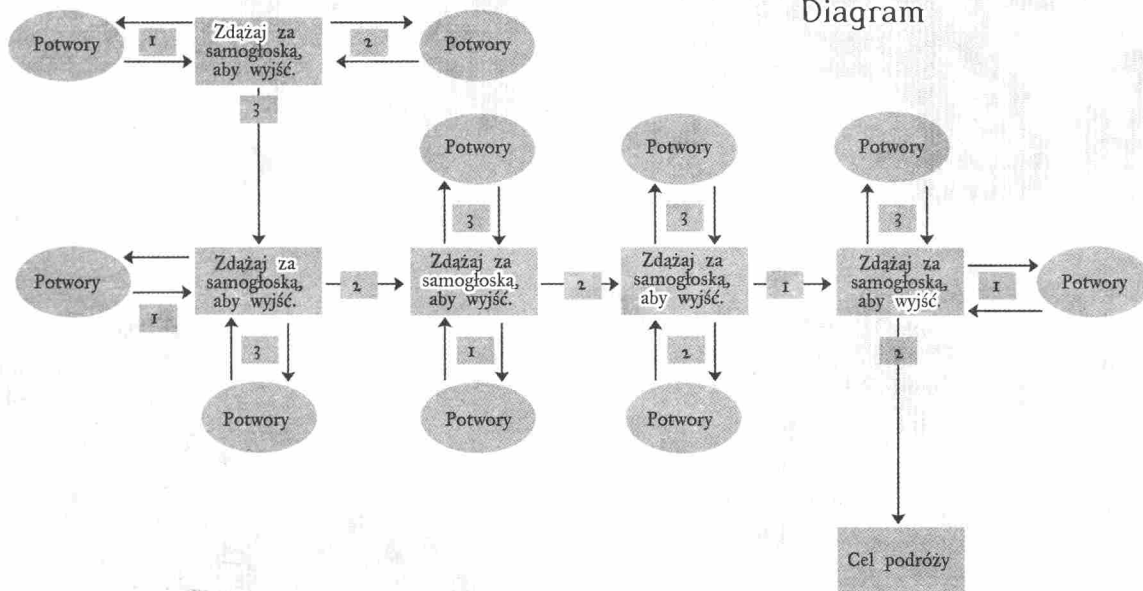
Sufit tej komnaty o wymiarach 6 metrów na 6 metrów znajduje się na wysokości 3 metrów. W każdej ścianie – oprócz tej, przez którą weszliście – znajduje się błyszczący portal, a nad nim numer. Na podłodze pokoju wyrzeźbiono następujące zdanie: „Zdążaj za samogłoską, aby wyjść.”.

Test Zauważania (ST 20) lub Przeszukiwania (ST 15) pozwoli dostrzec, że litery słowa „zdążaj” wydają się głębsze i większe niż pozostałe. Test Przeszukiwania o ST 30 umożliwi stwierdzenie, że trzy pierwsze litery tego słowa wyglądają na wytarte, jakby dotykała ich niezliczona liczba palców (obecni lub poprzedni właściciele labiryntu mieli zwyczaj liczenia liter, dotykając ich przy tym palcami).

By znaleźć drogę przez labirynt, postaci muszą ustalić położenie pierwszej samogłoski w kluczowym słowie dla danego pomieszczenia i wyjść przez wskazane w ten sposób drzwi. Na przykład, w pierwszej komnacie pierwsza samogłoska w słowie „zdążaj” (słowie – kluczu) jest trzecią literą tego słowa. Zatem trzecie drzwi prowadzą na właściwą ścieżkę, podczas gdy pierwsze oraz drugie wiodą do pomieszczeń, w których przebywają niebezpieczne potwory.

Za każdym razem, gdy postaci przejdą przez właściwe drzwi, pojawią się w pomieszczeniu identycznym jak to, które opuścili, z tą różnicą, że tutaj inne słowo jest głębiej

Gdzie jest drużyna? Diagram



Labirynty a postacie na wysokich poziomach

Przenoszenie postaci z miejsca na miejsce w sposób nieliniowy – a zatem przez miejsca inne niż komnaty, korytarze i drzwi – jest najlepszą metodą stworzenia dobrego labiryntu dla wysokopoziomowych postaci. Wykorzystanie niepołączonych ze sobą w zwykły sposób pomieszczeń sprawia, że Mistrz Podziemi kontroluje poczynania BG. Każda komnata może być odległa od pozostałych o wiele kilometrów. Grupa nie może wysłać naprzód zwiadowców, ponieważ nie wie, gdzie będzie znajdowała się następna komnata.

Zwiększysz zagrożenie, wytyczając „ścieżki” przez niegościnnie miejsca, na przykład głęboko pod ziemią, dnem oceanu czy wysoko na szczytach gór. Niektóre metody opuszczenia pomieszczenia, takie jak czar *migotanie*, mogą sprawić, że bohater trafi gdzieś, gdzie wolałby się nie znaleźć. Oczywiście postacie mogą opuścić komnatę dzięki użyciu *eteryczności*, ale w ten sposób nic nie osiągną.

Może ci się przydać magiczna pułapka lub przedmiot, który używa *bezbłędnej teleportacji*, by trzymać grupę razem, chociaż łożrzyk ma szansę to urządzenie znaleźć i unieszkodliwić. Strzeż się jednak używania efektów teleportujących, które można rozproszyć, na przykład takich jak ciągły *teleportujący krag*. Przy udanym teście rozpraszania, postać rzucająca czary może w ten sposób odciąć sobie możliwość przemieszczania się!

Budowę i działanie *portali* opisuje *Stronghold Builder's Guidebook*. Mówiąc najprościej, *portal* to magiczny przedmiot, który tworzy stałe drzwi między dwoma różnymi miejscami. To spotkanie wykorzystuje magiczny efekt, który w swej istocie jest identyczny z *portalem* (choć do jego wykorzystania nie potrzebujesz żadnych dodatkowych informacji).

wyrzeźbione oraz nosi ślady wytarcia. W drugim pomieszczeniu słowem kluczowym jest „za” (i obie litery noszą ślady wytarcia), w trzecim pomieszczeniu – „samogłoską” (i jedynie litery s i a noszą ślady wytarcia), w czwartym – „aby” (tylko pierwsza litera jest wytarta), zaś w piątym – „wyjść” (dwie pierwsze litery są wytarte).

Za każdym razem, gdy postacie przejdą przez niewłaściwe drzwi, wejdą do sześciennego pomieszczenia o krawędzi długości 12 metrów, zamieszkanego przez jednego lub więcej potworów, wybranych spośród wymienionych dalej. Pamiętaj, że gdy bohater przejdzie przez niewłaściwe drzwi, magia nie przetransportuje go z powrotem, póki nie upłynie 1 minuta.

Jeżeli gracze utkną w takim miejscu, pozwól im wykonać test Wiedzy (tajemnej) o ST 20, umiejętności, której znajomość pozwala rozszyfrować zagadkowe zdania, lub też Wiedzy (lokalnej) o tej samej ST, dzięki któremu będą mogli poznać lokalne metody wyrażania się. Sukces pozwoli stwierdzić, że umieszczenie tu rzeczownika „samogłoska” w liczbie pojedynczej musi mieć znaczenie, gdyż w przeciwnym razie zapisano by je w liczbie mnogiej – „samogłoski”.

Spotkania za niewłaściwymi drzwiami (PS od 14 do 17)

Za każdym razem, kiedy BG wybiorą niewłaściwe drzwi, napotkają potwora lub grupę potworów wymienionych dalej, które trwają w *tymczasowym zastoju* do czasu, aż ktoś nie przejdzie przez portal. Możesz wylosować lub wybrać dowolnego z potworów znajdujących się na liście. Żaden z nich nie ma skarbu poza wyposażeniem oraz takimi magicznymi przedmiotami, jakie zdecydujesz mu się dać.

1k10	Stworzenie(a)	PS
1	Zabójczy slaad oraz szare slaady (2)	14
2	Vrockowie (2)	15
3	Czarci giganci chmurowi (2)	15
4	Beholdery (2)	15
5	Hezrou (2)	16
6	Glabrezy (2)	17
7	Nalfeshnee oraz kolosalne zombie (2)	17
8	Nocny pelzacz oraz nocny wędrowiec	17
9	Marilith	17
10	Licz (człowiek Czar14) oraz żelazny golem	17

ja (być może twórcy czy właściciela labiryntu). Zależnie od tego, jak paskudny bądź dobry masz nastrój – lub też od tego, jak ciężko postaciom było dostać się do tego miejsca – możesz zdecydować, czy w pokoju ktoś przebywa, czy też jest on pusty i czy bohaterowie znajdą tu jakieś skarby. Przeczytaj następujący tekst (uzupełniając go zależnie od tego, jakie podjąłeś decyzje).

Ostatni portal przeniósł was do uroczej komnaty, której ściany od podłogi aż po sufit zastawione są półkami na książki. Całe pomieszczenie oświetlają *wieczne pochodnie*, zaś stoły oraz wyściełane krzesła to wygodne miejsca do czytania. Jedną część tego wielkiego pokoju zajmuje kompletne laboratorium alchemiczne. W pobliżu kominka znajduje się błyszcząca portal.

Jeżeli zdecydujesz się postawić przed BG kolejne wyzwanie, dodaj umieszczony w zacienionej ramce fragment tekstu.

Rozgniewana, starsza kobieta spogląda na was znad książki, którą właśnie czytała, i mówi:
– Jak śmiecie mi przeszkadzać!

Stworzenie: Czarodziejka z 17. poziomu, która jest właścicielką (i być może budowniczym) labiryntu, może (jeśli tak zdecydujesz) przebywać w bibliotece w chwili, gdy zjawia się tu bohaterowie. Możesz użyć 17-poziomowego czarodzieja BN z Przewodnika MISTRZA PODZIEMI lub też przygotować na to spotkanie własną postać.

➔ **Kobieta człowiek Czar17:** pw 66; patrz Rozdział 2 Przewodnika MISTRZA PODZIEMI.

Skarb: Oprócz przedmiotów wymienionych w Przewodniku MISTRZA PODZIEMI w tym pomieszczeniu znajduje się dziesięć *wiecznych pochodni*, księgi zaklęć czarodzieja z 17. poziomu, 2k4 potężne zwoje, 2k6 potężnych eliksirów, 1k4 przeciętne magiczne przedmioty oraz biblioteka z dziełami poświęconymi wiedzy tajemnej oraz planom. Jeżeli uznasz to za stosowne, możesz również umieścić tu informacje, jak tworzyć magiczne portale – takie jak ten, którego BG użyli, by dostać się do tej komnaty (szczegóły znajdziesz w *Stronghold Builder's Book* lub *Opisie świata ZAPOMNIANYCH KRAIN*).

Możesz też zdecydować, że właściciela akurat nie ma w domu lub też że on od dawna nie żyje (to dobry wybór zwłaszcza wówczas, jeżeli BG mieli poważny problem z pokonaniem labiryntu). W takiej sytuacji postacie mogą złupić wszelkie pozostałe w komnacie skarby.

Możesz także postanowić, że zostawisz postacie z – no cóż... z niczym. Przeczytaj wówczas zamieszczony dalej tekst, ale bądź przygotowany na wielkie rozczarowanie.

Ten obszar był niegdyś wielką biblioteką, z której jednak pozostały tylko drzazgi. Jeden z końców komnaty musiał być kiedyś laboratorium alchemicznym, które jakiś czas temu zniszczyła potężna eksplozja.

Cel podróży (PS 17)

Kiedy postacie dotrą do końca labiryntu, znajdą się nagle w bibliotece lub laboratorium potężnego czarodzie-

Roztrzaskane alembiki oraz zwęglone pozostałości ksiąg wskazują na to, że w pomieszczeniu tym niegdyś było wiele interesujących skarbów.

PRZEDE WSZYSTKIM MYŚLEĆ (PS 18)

Ta pułapka, zagadka oraz spotkanie z potworami wymaga od grupy dostrzeżenia i wykorzystania kilku różnych wskazówek w odpowiedniej kolejności i w błyskawicznym tempie. Bohaterowie, którzy nie zwracają uwagi na szczegóły, mogą mieć tutaj problemy.

Ponieważ w tym spotkaniu głównymi przeciwnikami śmiałków są żelazne golemy, może się z początku wydawać, że dla kilku bohaterów w grupie będzie to wyjątkowo łatwe wyzwanie. Przecież nie działają na nich ukradkowe ataki i są niepodatni na większość czarów. Niemniej jednak, w tym scenariuszu trzeba rozwiązać dwie zagadki oraz rozbroić kilka pułapek. Jeżeli gracze są sprytni, każda postać będzie tu miała jakieś zadanie.

Chociaż to spotkanie bardzo szybko może stać się zabójcze, nic nie przeszkodzi dobrze przygotowanej grupie uciec przed konsekwencjami. Większość drużyn składających się z postaci 18. poziomu nie powinna mieć problemu z teleportacją na zewnątrz, wydostaniem się za pomocą czarów *dezintegracji* lub ucieczką na Plan Astralny bądź Eteryzny. Dla grup, które wycofają się w bezpieczne miejsce i ponownie rozważą swoje możliwości, druga wizyta może być bardziej udana.

To spotkanie najlepiej umieścić w mało uczęszczanym obszarze podziemi. Kiedy BG zbliżą się do drzwi, które prowadzą do schodów, przeczytaj następujący tekst.

Korytarz, którym podążaliście, kończy się w zawalanej gruzem alkowie. W małej niszy wykutej w jednej ze ścian płonie samotny zielonkawy płomień. Kilka kamiennych bloków spadło z sufitu, częściowo ukrywając zniszczone drzwi z zielonego metalu. Na wrotach widnieje jakaś krótka inskrypcja.

Inskrypcja napisana jest w archaicznym (ale w pełni zrozumiałym) wspólnym i brzmi: „Tu znajduje się grobowiec Potora al-Jalura, sławnego czarodzieja. Wejść, jeśliś śmiały.” Testy Wiedzy (historii), wiedzy barda lub Wiedzy (tajemnej) o ST 25 wyjawiają, że Potor al-Jalur (wymawiaj: poh-TOR-AL-jah-lur) był starożytnym czarodziejem znanym z badań w dziedzinach metalurgii, matematyki oraz ożywania przedmiotów.

Kamienie alkowy są bardzo popękane, ale wszystkie luźne gązdy zdążyły już wypaść, mury zatem są stosunkowo bezpieczne. Krasnolud lub każda inna postać z rasową cechą skalny zmysł może to stwierdzić, wykonując test Przeszukiwania (ST 10), pozostałym test Profesji (górnika) o ST 10 pozwoli dojść do tego samego wniosku. Jeżeli wynik któregoś z testów wyniesie co najmniej ST 15, postać może określić, że kamienie były w przeszłości niszczone, ale ich obecny stan

wynika głównie z ich wieku oraz zaniedbania (w ciągu ostatnich kilku wieków goście, którzy zbyt gorliwie próbowali otworzyć drzwi, poddali je działaniu kilku niszczycielskich czarów – takich jak *kula ognista* czy *błyskawica* – ale czas usunął większość śladów po tych atakach).

Żelazne drzwi pokrywa miedź, która w przeciągu wieków przemieniła się w warstwę zielonej śniedzi. Wrota chronił niegdyś *tajemny zamek*, ale dawno temu został rozproszony. Niestety, przez lata futryna się wypaczyła, więc drzwi są obecnie zablokowane.

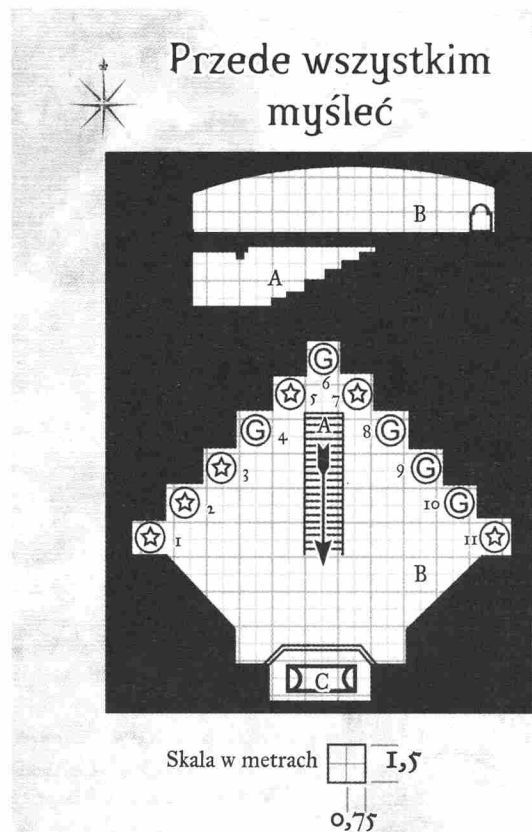
☛ **Żelazne drzwi:** grubość 7,5 cm; trwałość 10; pw 68 (pierwotnie 90); ST wyważenia 28.

Zielony ogień płonący w niszy to efekt *nieustającego płomienia* na 18. poziomie rzucającego czary. Po otwarciu drzwi światło rozjaśnia mniej więcej połowę schodów.

A. Schody

Kiedy BG otworzą drzwi, zobaczą szerokie na 1,5 metra prowadzące w górę schody. Cała klatka schodowa jest otwarta u góry do komnaty nad nimi, jak to przedstawiono na rzucie przy mapie.

W ścianach klatki oraz samych schodach znajduje się duża liczba ukrytych otworów wentylacyjnych, które wypełniają obszar zabójczym gazem (patrz paragraf „Pułapki”, w obszarze B). Przeszukując klatkę schodową, bohaterowie mogą znaleźć te otwory, pułapkę jednak można uruchomić jedynie z grobowca (również



w obszarze B). Jeżeli śmiałkowie spędzą tu zbyt wiele czasu, rozwój wypadków może ich zaskoczyć.

B. Grobowiec

Przeczytaj znajdujący się w zacienionej ramce tekst, kiedy tylko postacie osiągną szczyt schodów.

Na szczycie schodów znajduje się pomieszczenie o nieregularnym kształcie. Za wami otwarte schody tworzą dół o głębokości 6 metrów i szerokości 1,5 metra. Powietrze wydaje się mieć delikatny zapach gazu bagiennego.

Podłogę pokrywa nierówna posadzka z kamieni o matowej, woskowej powierzchni, bardzo podziurawiona i porysowana. Wszędzie porozrzucone są ostre kamienne odłamki, a także potrzaskane i zwięglone kości, kawałki drewna oraz metalu. Każdą powierzchnię pokrywa gruba warstwa kurzu.

Kształt komnaty z grubsza przypomina grot strzały. Przed wami na postumencie pionowo stoi masywny sarkofag. Jego wieko ozdabia rzeźba na wpół leżącej postaci starszego mężczyzny w płaszczu. Ów strój oraz sam sarkofag pokrywają setki tajemniczych pieczęci mocy. Z przodu postumentu możecie dostrzec rząd sześciu dziurek od klucza. Nad sarkofagiem znajduje się płaskorzeźba przedstawiająca twarz z otwartymi ustami w której oczy wprawiono dwa błyszczące klejnoty.

Ściany pomieszczenia za wami przypominają ząbkowany grot strzały, ze znajdującymi się wzdłuż nich jedenastoma alkowami. W każdej z nisz tkwi pokryty miedzią posąg. Każda z rzeźb jest odrobinę inna, ale wszystkie są ogromne. To postacie uczonych bądź czarowników. W ostrym krańcu pomieszczenia, dokładnie za schodami, komnata zawalona jest gruzem, możecie jednak dostrzec wystającą spod niego rękę posągu.

Podłoga wykonana jest z krzemienia, który można rozpoznać, wykonując test Wiedzy (natury) bądź Alchemii (ST 15). Rozrzucone szczątki to wszystko, co pozostało z poprzednich gości, którzy nie umieli rozwiązać zagadki. W komnacie wciąż znajduje się niemała ilość skarbów – patrz „Skarb”, dalej).

Test Przeszukiwania (ST 20) wykonany na dowolnym posągu (lub golemie) wyjawia, że ma on ruchome stawy. Udany test Czarostwa (ST 25) pozwoli stwierdzić, czy posąg jest golemem (posągi 4, 6, 8, 9 i 10), czy tylko posągiem o ruchomych stawach (1, 2, 3, 5, 7 oraz 11).

Wszystkie żelazne posągi mają pod stopami całkowicie zasłonięty pusty obszar. Pod każdą z rzeźb (1, 2, 3, 5, 7 oraz 11) w tej dziurze ukryty jest niewidzialny klucz (nawet postać, która zajrzy pod posąg, używając metod takich jak *eteryczność* czy też *pierścień prześwietającego spojrzenia*, nie zdoła go zobaczyć). Jeżeli ktokolwiek dotknie jednego z tych posągów, ten podniesie prawą stopę, ujawniając znajdujący się pod nią otwór.

To poruszy dość kurzu, by częściowo przykryć klucz (dostrzec go można wówczas po udanym teście Zauważania o ST 15). Klucze pasują do dziurek w postumencie (patrz obszar C, dalej).

Minutę po tym, jak pierwszy z BG wejdzie do klatki schodowej, posąg oznaczony na mapie cyfrą 1 przemówi. Przeczytaj wówczas postaciom następujący tekst.

– Witajcie, śmiałkowie. Jam pierwszym spośród sług Potor al-Jalura. Niezwykle ważnym jest, byście wysłuchali mych słów. Potor al-Jalur wita was i zgodnie ze starożytnymi zasadami gościnności, oferuje wspaniały dar. Otrzymanie go, gdy odnajdziecie sześć kluczy i umieścicie każdy z nich we właściwym miejscu, zgodnie z jego numerem. Niektórzy z mych sług, a być może i ja, trzymamy klucze. Musicie jedynie wybrać właściwych. Wybierzcie źle, a będziecie musieli walczyć o życie. Wybierajcie szybko, póki starcza wam oddechu.

– Jeżeli zechcecie ponownie wysłuchać mych słów, wystarczy poprosić.

Jeśli postacie poproszą pierwszy posąg (w dowolnym języku), by ponownie przemówił, powtórzy on całą wiadomość słowo po słowie.

Pułapki: Kiedy posąg skończy przemawiać po raz pierwszy, przed drzwiami prowadzącymi do schodów w obszarze A pojawi się *ściana mocy*.

➤ *Ściana mocy:* SW 6; Przeszukiwanie (ST 30); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 30).

W tym samym czasie otworzą się otwory wentylacyjne na klatce schodowej, wypełniając komnatę toksycznym, łatwopalnym gazem. Udany test Alchemii (ST 15) pozwoli zidentyfikować jego zabójcze właściwości. Jeżeli postać rozpozna w podłodze krzemień, może ocenić niebezpieczeństwo skrzęsania pojedynczej iskry. By uniknąć trucizny, śmiałkowie mogą wstrzymać oddech (szczegółowe informacje dotyczące wstrzymywania oddechu – patrz ramka „Toniecie” w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*).

Po dwóch rundach, w trakcie których gaz sący się z otworów, każda iskra lub odkryty ogień w pomieszczeniu spowoduje zapłon, co zada 6k12 obrażeń od ognia (udany rzut obronny na Refleks o ST 20 zmniejsza je o połowę) wszystkim znajdującym się na tym obszarze. Stopy żelaznych golemów uderzające o krzemienią podłogę również mogą zapalić gaz – w każdej rundzie działania konstruktury istnieje 25% szansy zapłonu. Pamiętaj, że obrażenia od ognia naprawiają uszkodzonego golema (1 punkt wytrzymałości za każde 3, które normalnie by stracił). Ogień wypala również większość toksycznego gazu z pomieszczenia, co oznacza, że postacie mogą oddychać bezpiecznie przez jedną rundę (zanim trujący gaz znów nie napłynie). Gaz sący się przez otwory przez 10 minut (chyba że pułapka zostanie unieszkodliwiona). Po tym czasie wymagane są 24 godziny na przeładowanie się pułapki.

☛ **Pułapka gazowa:** SW 10; trujący gaz (wdech, ST 18, 1k6 S/1k6 S) i 1k12 od ognia (udany rzut obronny na Refleks o ST 20 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę); Przeszukiwanie (ST 25); Unieszkodliwienie mechanizmów (ST 35).

Każda 1,5 metrowa część schodów została wyposażona w oddzielny ukryty otwór wentylacyjny. Postać musi wykonać niezależne testy Przeszukiwania i Unieszkodliwienia mechanizmów dla każdej dziurki. *Ściana mocy*, *ściana kamienia* czy podobny efekt może odciąć naraz kilka otworów.

Stworzenia: Posągi, które nie kryją kluczy (4, 6, 8, 9 oraz 10), są żelaznymi golemami umieszczonymi tu przez Potora al-Jalura, by zagadka stanowiła większe wyzwanie. Cała piątka zaatakuje naraz, gdy tylko postacie dotkną któregoś z golemów, zaatakują pole mocy, zaczną dłubać przy dziurkach od kluczy (z wyjątkiem włożenia klucza), przekręcą klucz zbyt daleko lub uszkodzą cokolwiek znajdującego się w grobowcu bądź na schodach. Golemy zaatakują też w 2 minuty po tym, jak przemówi pierwszy posąg – bez względu na to, co zrobią bohaterowie.

Zauważ, że golem w punkcie 6 jest zakopany pod gruzem. Może w każdej rundzie wykonać test Siły (ST 28), by się wyrwać. Jeżeli do czasu zakończenia walki nie zdoła się samemu uwolnić, powróci do stanu uśpienia (ale aktywuje się ponownie, gdy BG wykonają którąkolwiek z wcześniej wspomnianych czynności).

☛ **Żelazne golemi (5):** pw 100 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Skarb: Wśród szczątków rozrzuconych w pomieszczeniu znaleźć można 140 sz, 2 perydoty (warte 80 sz każdy), 1 gwiazdzisty rubin (wart 600 sz), 6 akwamarynów (wartych 500 sz każdy) oraz 3 nefrytowe posążki (warte 400 sz każdy).

C. Sarkofag

Test Wiedzy (tajemnej) o ST 10 ujawni, że pieczęcie mocy na sarkofagu to zarówno magiczne symbole powszechnie używane w księgach czarów, jak i różne typowe formuły matematyczne.

Cała alkowa (nie licząc przodu postumentu) jest pełna magicznej mocy (podobnej do *ściany mocy*, ale trójwymiarowej). To efektywnie blokuje teleportację, eteryczność oraz podróż astralną, tak jakby cała nisza była litym przedmiotem. Nawet czar *dezintegracja* lub podobny efekt usunie tylko warstwę grubą na 2,5 centymetra, co oznacza, że do osiągnięcia najbliższego krańca sarkofagu potrzeba dziesiątek czarów.

By dezaktywować pole mocy, BG muszą umieścić klucze w sześciu dziurkach w postumencie (każdy



klucz pasuje tylko do jednego otworu) i obrócić pierwszy (ten znajdujący się najbardziej po prawej) raz, drugi dwa razy, trzeci trzy razy i tak dalej. Test Otwierania zamków (ST 40) lub czar *kołatka* pozwolą przekręcić mechanizm jednego zamka o jeden obrót (co oznacza, że większość dziurek od kluczy wymaga wielu testów bądź czarów *kołatka*). Jeżeli postać obróci klucz więcej razy, niż powinna, wypadnie on z otworu pod stopy śmiałka, a cały mechanizm wróci do pierwotnego stanu, zaś golemi ożyją (patrz „Stworzenia”, wcześniej). Obrócenie klucza to akcja będąca odpowiednikiem ruchu, która prowokuje okazyjny atak.

Kiedy wszystkie mechanizmy zostaną obrócone właściwą liczbę razy, pole mocy zniknie, a postać na sarkofagu wstanie i wręczy bohaterom dar (patrz „Skarb”, dalej). Po minucie ponownie się położy i cały sarkofag powoli zatonie w podłodze wraz z masywnym blokiem kamienia, który opuści się z sufitu, wypełniając alkową (Potor al-Jalur nie życzył sobie, by jego grobowiec odwiedzał ktoś, kto już otrzymał dar). Nie jest to zamierzona pułapka, ale każdy, kto nie zechce lub nie będzie mógł wydostać się z alkowy, otrzyma 20k6 obrażeń.

W chwili gdy blok się wreszcie zatrzyma, sarkofag znajdzie się w wyłożonej metalem krypcie znajdującej się 12 metrów pod podłogą pierwotnego grobowca. BG mogą na różne sposoby wykopać tunel do tego miejsca. Wewnątrz znajdują jednak jedynie resztki popiołów.

Skarb: Darem Potor al-Jalura jest *berło splendoru*. Ponadto oczy płaskorzeźby są diamentami wartymi 1000 sz każdy.

Zmiana trudności spotkania

PS 16: Usuń golemu stojące w punktach 4 i 6. To ujawni otwory, które kryły się pod nimi, co stanowi wskazówkę dotyczącą lokalizacji kluczy.

PS 19: Zastąp zwykle golemu rozwinętymi golemami o 27 KW (SW 14 każdy). To zwiększy ich rozmiar do wielkiego i będzie miało inne efekty, jak to opisano w *Księdze Potworów*.

OGROMNI UMARLI (PS 19)

Wiele wieków temu potężny nekromanta ożywił w tej ośmiokątnej komnacie czterech kolosalnych zombie. Współczesna nekromantka, Eufraia, znalazła ów dawno opuszczony grobowiec i uczyniła swoją siedzibą. Przychodzi tu jedynie niewidzialna, gdyż zombie dawno temu otrzymały rozkaz zabicia każdej żywej istoty, która wejdzie do komnaty.

Możesz połączyć to spotkanie ze „Strzegąc umarłych” (które opisano wcześniej), chociaż wtedy powinienes zmienić poziomy spotkań tych scenariuszy tak, by były bardziej do siebie zbliżone.

Rozważ sprowadzenie na pobliskie miasteczko jakiejś katastrofy, która ściągnie BG do krypty Eufraii. Dobrym przykładem może być wspaniałe i zawsze popularne narzędzie intrygi pod tytułem „Nieumarli pustoszą okolicę”. Gdy postacie w końcu przybędą, przywita ich następujący widok.

Na środku tego ośmiokątnego pomieszczenia stoją czterej olbrzymi zombie. Nieumarli zajmują dużą część tej komnaty – od gąbczastej, brązowej podłogi pod stopami aż po znajdujący się na wysokości 21 metrów sufit tuż nad ich głowami.

Stworzenia: Czterej kolosalni zombie otaczają niewidzialną nekromantkę Eufraię.

➔ **Kolosalni zombie (4):** pw 315 każdy; patrz *Księga Potworów*.

➔ **Eufraia:** Człowiek kobieta Kpn11/Nek7; SW 18; średni humanoid; KW 11k8+11 plus 7k4+7; pw 91; Init +2; Szyb 9 m; KP 19 (dotyk 12, nieprzygotowana 17); Atak +11/+6/+1 wręcz (1k4/19-20, *plugawy sztylet* +2); SA skarcenie nieumarłego 9/dzień; SC spontaniczne czarowanie (czary *zadawania ran*); Char NZ; MRO Wytrw +10, Ref +7, Wola +15; S 7, Zr 15, Bd 13, Int 17, Rzt 17, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Alchemia +4, Czarostwo +24, Koncentracja +22, Nasłuchiwanie +10, Wiedza (religia) +24, Wiedza (tajemna) +24, Wrózenie +24, Zauważanie +10; Czujność, Przenikanie czaru, Rzucanie w walce, Walka na ślepo, Wyciszenie czaru, Wyjątkowe odganianie, Wykucie pierścienia, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (nekromancja).

Wypożyczenie: *plugawy sztylet* +2, *karwasze pancerza* +7, *pierścien odporności na żywioly* (potężny, zimno), *pierścien niewidzialności*, *laska mrozu* (15 ładunków), *buty elfów*, *dziewiętnaście rubinów wartych po 100 sz*, *łańcuszek na kostkę wart 5000 sz*, 30 sp, *plecak z księgą czarów*.

Przygotowane czary kapłana (6/7/6/6/4/3/2; bazowa ST 13 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran (2), oczyszczenie jedzenia i wody, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – niewidzialność dla nieumarłych (2), ochrona przed dobrem, powodowanie strachu* (2), wykrycie nieumarłego, zagłada; 2 – milczenie, mniejsze odnowienie, niewykrywalny charakter, ostatnie tchnienie*, profanacja, roztrząskanie*; 3 – glif strzeżenia, ożywienie umarłego (2), rozmawianie ze zmarłymi, rozproszenie magii, zakażenie*; 4 – leczenie krytycznych ran, wyciszone rozproszenie magii, trucizna, zadawanie krytycznych ran; 5 – krąg zagłady*; rozproszenie dobra, zabicie żywego; 6 – krzywdą*, osłona antywitalności.

*Czar domeny. Bóstwo: Brak; Eufraia poświęciła się złu. Domeny: Śmierć (dotyk śmierci 1/dzień), Zniszczenie (ugodzenie 1/dzień).

Przygotowane zaklęcia czarodzieja (5/6/5/4/2; bazowa ST 13 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, otwarcie/zamknięcie, przeszkodzenie nieumarłemu*; tajemny znak, wykrycie magii; 1 – oziębły dotyk*, powiększenie, promień osłabienia*, tarcza, wykrycie nieumarłego, zbroja maga; 2 – dostrzeganie niewidzialnego, dotyk ghoula*, sieć, tajemny zamek, widzenie w ciemnościach; 3 – niewykrywalność, ściana wiatru, wampiryczny dotyk, wstrzymanie osoby, zatrzymanie nieumarłego*; 4 – burza lodowa, wyczerpanie*.

Księga czarów: 0 – czytanie magii, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu*; tajemny znak, wykrycie magii; 1 – oziębły dotyk*, powiększenie, powodowanie strachu, promień osłabienia*, tarcza, wykrycie nieumarłego, wymazywanie, zbroja maga; 2 – ciemność, dostrzeganie niewidzialnego, dotyk ghoula*; tajemny zamek, sieć, ślepotą/głuchota, widzenie w ciemnościach; 3 – niewykrywalność, ściana wiatru, wampiryczny dotyk, wstrzymanie osoby, zatrzymanie nieumarłego*; 4 – burza lodowa, strach*, wyczerpanie*.

*Te czary należą do szkoły nekromancji, która jest specjalnością tej postaci. Zakazana szkoła: iluzja.

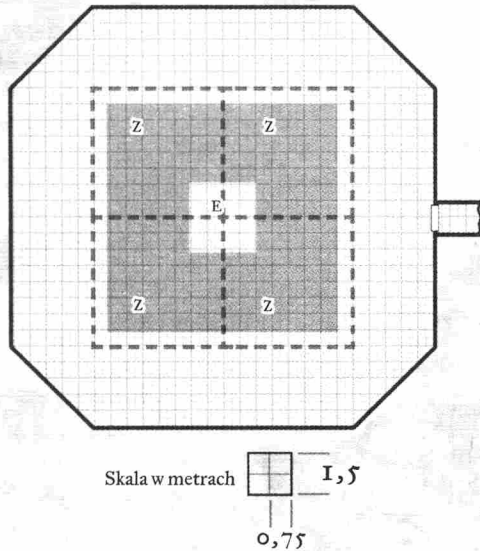
Taktyka: Zombie mają rozkaz zabicia każdej żywej istoty, która wejdzie do pomieszczenia. To dotyczy też Eufraii, ją jednak chroni *pierścien niewidzialności*.

Jeżeli nadchodzący BG ostrzegą w jakiś sposób nekromantkę, rzuci ona na siebie *zbroję maga* i *tarczę*, co poprawi jej KP do 30, oraz *dostrzeganie niewidzialnego*.

Kiedy tylko pierwszy BG wejdzie do pomieszczenia, Eufraia zamknie je *ścianą lodu* (korzystając z *laski*), mając nadzieję na odcięcie tej postaci od reszty grupy. Następnie rozpocznie walkę, rzucając *stożek zimna* (z *laski*) oraz *zabicie żywego*. Użyje *sieci* do dalszego spowolnienia lub podzielenia bohaterów oraz *ściany wiatru*, by bronić się przed *łucznikami*. Zachowa wyciszone *rozproszenie magii*, by rozproszyć ewentualne *milczenie*. Walka wręcz jest dla niej ostatecznością, ale w razie konieczności użyje *plugawego sztyletu* +2. Pamiętaj, że



Ogromni umarli



może użyć czaru *zadawania ran* lub *kręgu zagłady* do „uleczenia” zombie.

Zombie będą atakować wszystkich. Mają zasięg 7,5 metra, więc są w stanie sięgnąć w dowolny punkt tego pomieszczenia. Niemal każdy ruch w tej komnacie prowokuje okazyny atak od przynajmniej jednego z nich.

Pułapka: Zombie stoją wśród 180 kępek brunatnej pleśni (wszystkie szare obszary na mapie). Każdy ogień w odległości 1,5 metra podwaja rozmiar tej łaty. Każde stworzenie zbliżające się do kępki na odległość do 1,5 metra otrzymuje 3k6 stłuczeń od zimna. Normalne obrażenia od zimna uderzające w pleśń (choćby *burza lodowa* Eufraii) mogą zabić jedną łatę, ale już nie te znajdujące się na sąsiednich obszarach. *Pierścień odporności na żywioły* chroni nekromantkę przed pierwszymi 30 punktami obrażeń od zimna, które normalnie otrzymałaby w danej rundzie. Poza tym, Eufraia była na tyle ostrożna, by usunąć pleśń z obszaru, gdzie normalnie przebywa. Zombie są odporne na stłuczenia.

➤ **Brazowa pleśń (180 kępek):** SW 2 (12 za całą kolonię); test ataku niepotrzebny; 3k6 stłuczeń od zimna dla wszystkich w promieniu 1,5 metra; Przeszukiwanie (ST 22); obrażenia od zimna zabijają je, ogień w promieniu 1,5 metra podwaja ich rozmiar.

Zmiana trudności spotkania

Spotkanie może być odpowiednie dla postaci na niższych poziomach – wystarczy zmniejszyć rozmiar zombie oraz poziom Eufraii.

PS 6: Zastęp kolosalnych zombie wielkimi oraz zmniejsz poziom Eufraii do Kpn5. Użyj następujących statystyk:

➤ **Eufraia:** kobieta człowiek Kpn5; SW 5; średni humanoid; KW 5k8+5; pw 31; Inic +2; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowana 10); Atak +2 wręcz (1k4–1/19-20, sztylet +); SA skarcenie nieumarłego 9/dzień; SC spontaniczne czarowanie (czary *zadawania ran*); Char NZ; MRO Wytrw +5, Ref +3, Wola +6; S 7, Zr 15, Bd 13, Int 16, Rzt 15, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +11, Nasłuchiwanie +4, Wiedza (religia) +11, Wiedza (tajemna) +11, Wróżenie +11, Zauważanie +5; Wyciszenie czaru, Rzucanie w walce, Wyjątkowe odganianie, Zogniskowanie czaru (nekromancja).

Wyposażenie: sztylet +1, płaszcz elfów, pierścień ciepła, ametyst wart 100 sz.

Przygotowane czary kapłana (5/5/4/2; bazowa ST 12 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran (2), światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – niewidzialność dla nieumarłych (2), powodowanie strachu*, wykrycie nieumarłego, zagłada; 2 – milczenie, niewykrywalny charakter, ostatnie tchnienie*; profanacja, roztrzaskanie*; 3 – rozproszenie magii, zakażenie*.

*Czar domeny. **Bóstwo:** Brak; Eufraia poświęciła się złu. **Domeny:** Śmierć (dotyk śmierci 1/dzień), Zniszczenie (ugodzenie 1/dzień).

PS 13: Zastęp kolosalnych zombie wielkimi oraz zmniejsz poziom Eufraii do Kpn11. Użyj poniższych statystyk:

➤ **Eufraia:** kobieta człowiek Kpn11; SW 11; średni humanoid; KW 11k8+11; pw 64; Inic +2; Szyb 9 m; KP 12 (dotyk 12, nieprzygotowana 10); Atak +7/+2 wręcz (1k4–1/19-20, plugawy sztylet +); SA skarcenie nieumarłego 9/dzień; SC spontaniczne czarowanie (czary *zadawania ran*); Char NZ; MRO Wytrw +8, Ref +5, Wola +10; S 7, Zr 15, Bd 13, Int 17, Rzt 17, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +17, Koncentracja +17, Nasłuchiwanie +10, Wiedza (religia) +17, Wiedza (tajemna) +17, Wróżenie +17, Zauważanie +7; Rzucanie w walce, Walka na ślepo, Wyciszenie czaru, Wyjątkowe odganianie, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie czaru (nekromancja).

Wyposażenie: plugawy sztylet +1, karwasze pancerza +1, pierścień odporności na żywioły (słaby, zimno), różdżka wstrzymania osoby, dwa ametysty warte po 100 sz.

Przygotowane czary kapłana (6/7/6/6/4/3/2; bazowa ST 13 + poziom czaru): 0 – leczenie drobnych ran (2), oczyszczenie jedzenia i wody, światło, wykrycie magii, wykrycie trucizny; 1 – niewidzialność dla nieumarłych (2), ochrona przed dobrem, powodowanie strachu* (2), wykrycie nieumarłego, zagłada; 2 – milczenie, mniejsze odnowienie, niewykrywalny charakter, ostatnie tchnienie*; profanacja, roztrzaskanie*; 3 – glif strzeżenia, ożywienie umarłego (2), rozmawianie ze zmarłymi, rozproszenie magii, zakażenie*; 4 – leczenie krytycznych ran, wyciszone rozproszenie magii, trucizna, wezwanie potwora IV; 5 – krąg zagłady*; rozproszenie dobra, zabicie żywego; 6 – krzywdą*, osłona antywitalności.

*Czar domeny. **Bóstwo:** Brak; Eufraia poświęciła się złu. **Domeny:** Śmierć (dotyk śmierci 1/dzień), Zniszczenie (ugodzenie 1/dzień).

PO TRZYKROĆ PRZEKŁĘTY (PS 20)

Podobnie jak postacie zdobywają informacje o wielkich smokach i potężnych BN, tak i wysokopoziomowe postacie z pewnością zwrócą uwagę BN na wysokich poziomach oraz inteligentnych potworów.

To spotkanie dostarcza postaciom fałszywych informacji – konkretnie tych dotyczących prawdziwej natury potwora, z którym mają do czynienia. Wszystkie historie, jakie usłyszą, pochodzą od koczowników, którym udało się uciec; wszystkie są też mylące. Wrogowie liczą na to, że drużyna będzie wykorzystywać tylko czary oparte na ogniu. Reszta opisanej dalej taktyki powinna sprawić, że agresywne grupy zużyją cenne zasoby, zanim będą ich naprawde potrzebować. MP powinien pozwolić graczom na przygotowanie się do walki w oparciu o fałszywe założenia.

Mistrz Podziemi powinien zapoznać się z informacjami dotyczącymi tła historii oraz specjalnymi zdolnościami każdego z potworów. Podstawowe moce omówiono w przygodzie, część z nich jednak może wybrać twórca MP. Może się zdarzyć, że w czasie walki będzie działało kilka różnych efektów czarów naraz, więc MP powinien dokładnie pilnować czasu trwania każdego z nich.

Tło

Głęboko w czeluściach Baator, praworzędnej złej krainy baatezu, piekielny czart Je'ponze utracił łaski swojej kasty. Desperacko starając się odzyskać poprzedni status,

opracował plan schwywania lub zabicia grupy wysokopoziomowych bohaterów i sprowadzenia ich (lub ich ciał) na Baator, gdzie staliby się niewolnikami.

Je'ponze założył siedzibę na obrzeżach północnych krajów, sprowadzając tam swego nieumarłego sługę, przerażającego nocnego wędrowca. Gdy już się osiedlił, udało mu się zdobyć pomoc starej czerwonej smoczyicy imieniem Alia, która była gotowa zapomnieć o etycznych różnicach w nadziei zdobycia nowych skarbów. Piekielny czart oraz czerwona smoczyca użyli *polimorfowania siebie*, by przyjąć formy odpowiednio lodowej gigantki oraz białego smoka. Używszy tego podstępu, zabijali, przepędzali oraz zniewalali zamieszkujących okoliczną tundrę koczowników. Liczyli na to, że ci uciekinierzy rozniosą opowieść, która ściągnie wysokopoziomowych śmiałków, przybywających w poszukiwaniu chwały. Ci, którzy pozostali, służą jako zwiadowcy piekielnego czarta.

W ciągu kilku tygodni bohaterowie usłyszą liczne wieści o olbrzymiej szczelinie, która otworzyła się niedawno w północnej tundrze. Większość lokalnych szczepów została całkowicie zniszczona, zaś kilku ocalałych doniosło, że mały oddział lodowych gigantów, dowodzony przez gigantką księżniczkę imieniem Jenpons Kruczy Pukiel, zajął cały obszar. Giganci jeżdżą na lodowych robalach (w rzeczywistości widziano tylko jednego robala, a był to wezwany gelugon w spolimorfowanej postaci), a na niebie nad nimi szybuje potężny biały smok.

Wioska (PS 5)

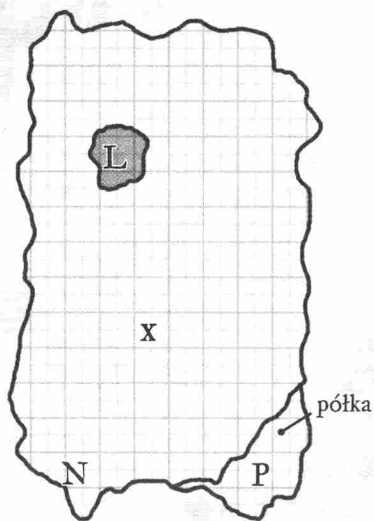
To spotkanie ma miejsce gdzieś w tundrze. Jest zimno, ale nie nieprzyjemnie, wieje lekka bryza. Sądząc po chmurach, zanoszą się na śnieg. Informacje zebrane przez postacie prowadzą do małej grupy chatek w pobliżu wejścia do leża Je'ponze'a.

Gdy postacie zbliżą się na tyle, by zauważyć szczegóły, przeczytaj zamieszczony dalej tekst (zmień go odpowiednio, jeżeli postacie zbliżą się niewidzialnie lub w inny sposób ukryte przed wzrokiem).

Widzicie małe skupisko pięciu krytych strzechą chatek. Przed osadą stoją dwie postacie w grubych ubraniach. Na końcach długich włóczni, którymi machają, powiewają czerwone flagi. Każdy z wojowników podnosi włócznię, po czym ją opuszcza – to chyba znak powitalny. Za wioską, być może jakieś 30 metrów dalej, z tundry wznosi się wstążka wijącego się spiralnie dymu.

Stworzenia: Mieszka tu ośmiu ludzkich zbrojnych – mężczyźni po trzydziestce – wraz ze stadem dziewięciu psów. Wierzą, że służą gigantce księżniczce imieniem Jenpons Kruczy Pukiel, która chce odzyskać ziemie obiecane jej rodzinie w starożytnym porozumieniu z ludźmi pierwotnie zamieszkującymi te tereny. Koczownicy widzieli tylko jednego giganta, jednego lodowego robala (gelugona, który już dawno temu odszedł) oraz białego smoka, ale nie zdradzają tych rewelacji, chyba że pod przymusem lub pod wpływem uroku. Ponieważ wszyscy koczownicy nieświa-

Po trzykroć przeklęty



Skala w metrach



domie wierzą w powtarzane przez siebie kłamstwa, Wyczuć pobudek nie pozwoli stwierdzić, że lżą (choć może ujawnić, że nie mówią całej prawdy).

Chat przez cały czas pilnuje dwóch strażników z trzema psami (które używają węchu, by wykryć ukryte istoty w odległości do 9 metrów). Jeżeli wykryją oni, że ktoś się zbliża, podniosą włócznie, sygnalizując ten fakt wojownikowi stojącemu na krawędzi szczeliny. On z kolei przekaże wiadomość człowiekowi stojącemu w połowie drogi w dół szczeliny, który następnie krzykiem ostrzeże mieszkańców jaskini znajdującej się na jej dnie. Pozostali czterej koczownicy odpoczywają w chatach. Strażnicy zmieniają się co 12 godzin.

Wojownicy nie są głupcami i nie będą walczyć z potężnymi poszukiwaczami przygód. Jednak jeżeli postacie zechcą odpocząć w wiosce, miejscowi się na to nie zgodzą. Wiedzą, że szybko by zginęli, gdyby wściekły biały smok pomyślał, iż go zdradzili. Zamiast tego zaproponują bohaterom odpoczynek na dnie szczeliny, jako że lodowicy giganci niewątpliwie mieszkają głębiej.

➤ **Koczownicy (8):** mężczyzna człowiek Zbr1; SW 1/2; średni humanoid; KW 1k8+1; pw 6 każdy; Inic +4; Szyb 9 m; KP 13 (dotyk 10, nieprzygotowany 13); Atak +2 wręcz (1k8+1/×3, długa włócznia) lub +2 wręcz (1k6+1/18-20, sejmitar); Char N; MRO Wytrw +3, Ref +0, Wola +0; S 13, Zr 11, Bd 12, Int 8, Rzt 10, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Postępowanie ze zwierzętami +3, Wspinaczka +4; Poprawiona inicjatywa, Potężny atak.

Wyposażenie: Ćwiekowana skóra, długa włócznia, sejmitar;

➤ **Psy (9):** pw 6 każdy; patrz *Księga Potworów*.

Szczelina (PS 1 lub 19)

Kiedy postacie zbliżą się do szczeliny, przeczytaj następujący tekst.

Zamarzniętą ziemię rozdziera olbrzymia szczelina. Ma z pewnością ponad 30 metrów długości, zaś jej szerokość osiąga na środku 15 metrów. Wydobywają się z niej ciepłe powietrze oraz wijąca się smuga dymu wędrująca ku zachmurzonemu, pociemniałemu niebu. W pobliżu krawędzi szczeliny stoi samotny wojownik. Gdy się zbliżycie, skinął głową, po czym ruszył w drogę powrotną w kierunku chat.

Szczelina ma 60 metrów głębokości, a na głębokości 30 metrów znajduje się półka, na której BG mogą dostrzec kolejnego koczownika. Rozpadlina nie ciągnie się prosto w dół, a wiję się i zakręca; z jej ścian wystają głązy, zaś z góry zwisają kryształowe lodu. W każdym jej punkcie widoczność jest ograniczona do 2k6×3 metrów, zaś wszystkie stworzenia otrzymują 1/4 ukrycia (10% szansy pudła).

Schodzenie do zlodowaciałej szczeliny wymaga udanego testu Wspinaczki (ST 25). Wojownik stojący na górze ma przy sobie worek, w którym znajduje się 30-metrowy zwój liny, której użycie zmniejsza ST testu Wspinaczki do 10. Koczownik nie zaferuje jej jednak bohaterom.

Dokładnie kontroluj zejście każdej postaci w głąb szczeliny. Jeżeli śmiałkowie poruszają się z różną prędkością, smoczyca Alia łatwiej odizoluje ofiarę. BG, który dotrze na półkę już po tym, jak Alia zajmie tam pozycję (patrz dalej), może zauważyć kilka kropel krwi na lodzie po wykonaniu udanego testu Zauważania (ST 25).

Stworzenia: Stojący na górze koczownik należy do grupy opisanej wcześniej, w części „Wioska”. Wojownik na półce to w rzeczywistości Alia, stara czerwona smoczyca, która użyła *polimorfowania siebie*, by zająć miejsce stojącego tu strażnika (po skonsumowaniu go – starczył na jeden kęs). Jeżeli BG dotarli do szczeliny bez zaalarmowania kogoś z koczowników, Alia wciąż znajduje się na dnie krateru (patrz dalej).

➤ **Koczownicy (1 lub 2):** pw 6; patrz wcześniej.

➤ **Alia:** samica starego czerwonego smoka; SW 19; olbrzymi smok (ognia); KW 28k12+196; pw 378; Inic +0; Szyb 12 m, latanie 60 m (kiepska); KP 33 (dotyk 6, nieprzygotowana 33); Atak + 36 wręcz (4k6+12, ugryzienie), +32 wręcz (2k8+6, 2 pazury), +31 wręcz (2k6+12, 2 skrzydła) oraz +31 wręcz (2k8+18, walnięcie ogonem); Front/Zasięg 6 m na 12 m/4,5 m; SA broń oddechowa, miażdżenie, groza, zdolności czaropodobne, machnięcie ogonem; SC smocze cechy, RO 10/+1, niepodatność na ogień, OC 24; Char CZ; MRO Wytrw +23, Ref +16, Wola +21; S 35, Zr 10, Bd 25, Int 20, Rzt 21, Cha 20.

Umiejętności i atuty: Błefowanie +36, Czarostwo +34, Dyplomacja +40, Koncentracja +38, Nasłuchiwanie +36, Przeszukiwanie +36, Skakanie +41, Wiedza (historia) +36, Wiedza (tajemna) +36, Wspinaczka +27, Wycucie pobudek +20, Wyzwalanie się +31, Zauważanie +36; Atak z powietrza, Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie (tylko pazury lub walnięcie ogonem), Unoszenie się, Wielkie rozszczepienie (tylko pazury lub walnięcie ogonem), Zogniskowanie broni (pazury).

Broń oddechowa (zn): Długi na 18 metrów stożek ognia (16k10 obrażeń od ognia, udany rzut obronny na Refleks o ST 30 zmniejsza obrażenia o połowę).

Miażdżenie: Lecąc lub skacząc, Alia może wylądować na przeciwnikach o rozmiarze do małego. Może miażdżyć tyle istot, ile zmieści się pod jej ciałem, zadając im 4k6+18 obrażeń. Ofiary tego ataku muszą wykonać rzut obronny na Refleks (ST 30) – nieudany oznacza, że zostaną przyspilonie pod smokiem i co rundę będą otrzymywać kolejne 4k6+18 obrażeń, dopóki gad będzie kontynuował miażdżenie (traktuj to jak zwanie).

Groza (zn): Ta zdolność działa automatycznie, gdy smok atakuje, szarżuje lub przelatuje nad głowami przeciwników. Dotyczy to tylko wrogów znajdujących się w promieniu 72 metrów i mających mniejszą liczbę Kości Wytrzymałości lub poziomów niż smok. Istota, na którą moc może zadziałać, musi wykonać udany rzut obronny na Wolę (ST 24) – nieudany oznacza, że ofiara jest wstrząśnięta. Sukces sprawia, że dana osoba przez jeden dzień jest odporna na grozę tego smoka.

Zdolności czaropodobne: 8/dzień zlokalizowanie przedmiotu; 3/dzień sugestja.

Machnięcie ogonem: Alia może wykonać atak machnięciem ogonem (akcja standardowa). Jego ofiarami podają osoby w półkolu o średnicy 9 metrów i środku w początku ogona. Machnięcie zadaje automatycznie 2k6+18 obrażeń (rzut obronny na Refleks o ST 30 zmniejsza je o połowę) wszystkim istotom o rozmiarze średnim lub mniejszym znajdującym się na tym obszarze.

Smocze cechy: Niepodatność na efekty *uśpienia* i paraliżu, ślepowidzenie 72 m, wyostrzone zmysły.

Ślepowidzenie (zu): Istota porusza się i walczy równie sprawnie co widząca, ale wykorzystuje zmysły inne niż wzrok (głównie słuch i węch, ale również wyczuwając wibracje i inne zmiany w otoczeniu). *Niewidzialność* i ciemność są bez znaczenia, lecz stworzenie nie jest w stanie wyczuć istot eterycznych. Zazwyczaj nie potrzebuje wykonywać testów *Nasłuchiwanie* i *Zauważania*, by dostrzec istoty znajdujące się w zasięgu ślepowidzenia (w tym przy padku – 72 metry).

Wyostrzone zmysły (zu): Stworzenie widzi w ciemnościach na zasięg 240 metrów. Widzi w słabym świetle cztery razy dalej niż człowiek, a w normalnym – dwa razy dalej.

Znane czary zaklinacza (6/8/7/7/7/5; bazowa ST 15 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, odporność, oszłomienie, otwarcie/zamknięcie, promień mrozu, przeszkodzenie nieumarłemu, raca, tajemny znak, wykrycie magii; 1 – magiczny pocisk, promień osłabienia, szybki odwrót, tarcza, zbroja maga; 2 – niewidzialność, ochrona przed strzałami, sieć, wezwanie potwora II, zamazanie; 3 – kula ognista, leczenie poważnych ran, rozproszenie magii, większy obraz; 4 – polimorfowanie siebie, przeklęta plaga, wezwanie potwora IV; 5 – stożek zimna, zamglenie umysłu.

Taktyka: Koczownicy nie będą przeszkadzać bohaterom, ale też z własnej inicjatywy nie dostarczą im żadnych pomocnych informacji, chyba że któraś z postaci zada im konkretne pytanie. Wojownik przebywający na górze szczeliny powie, że wypatruje smoka, ponieważ ma za zadanie przekazać innym koczownikom informację o pojawieniu się gada lub też o otrzymaniu sygnału od przyjaciela, znajdującego się w połowie rozpadliny.

Koczownik na półce będzie twierdził, że ma za zadanie wypatrywać, czy z dołu nie nadciąga smok, zaś kiedy go zauważy, ma zamachać zapaloną pochodnią. Jeżeli smoczyca zastąpiła już tego strażnika, test *Wyczucia pobudek* (ST 46) pozwoli wykryć, że jest to kłamstwo.

Alia rzuci czar *języki*, zanim zajmie pozycję koczownika na półce, co pozwoli jej rozumieć każdą mowę, w jakiej porozumiewają się BG (choć rozmawiać będzie jedynie we wspólnym, by ich nie zaalarmować).

Jeżeli bohaterowie po prostu ją miną, poczeka, aż napotkają mieszkańców znajdującego się poniżej krateru, a następnie zaatakuje ich od tyłu ognistym oddechem. Jeżeli któryś ze śmiałków wydaje się szczególnie naiwny, Alia użyje *Blefowania* do przekonania go, by pozostał na półce, aby „chronić” ją lub nawet pomóc jej wrócić na powierzchnię. Oczywiście, gdy tylko zostanie sam na sam z bohaterem, natychmiast zaatakuje.

Z drugiej strony, jeżeli postacie odkryją podstęp (test *Zauważania* o ST 25 pozwoli przejrzeć przebranie Alii),

smoczyca postara się wylecieć przez szczelinę i uciec, by zawrócić do walki, gdy już zajmie bezpieczną pozycję w przestworzach. Jeśli w trakcie walki pozostanie jej mniej niż 100 punktów wytrzymałości, ucieknie, odlatując do odległego górskiego legowiska.

Alia zna taktyki piekielnego czarta i wykorzystuje je na swoją korzyść. Zna strategię „uderz-i-odskocz”, przy czym zawsze atakuje najsłabszych śmiałków. Gdy pojawi się nocny wędrowiec, zacznie nękać kapłanów, by przeszkodzić im w odegnaniu nieumarłych. Jeżeli będzie trzeba, może też odegrać doskonałe przedstawienie, udając białego smoka (wykorzystując *stożek zimna* jako broń oddechową).

Dno szczeliny (PS 18 lub 20)

Kiedy postacie zbliżą się do dna rozpadliny (w pobliżu kwadratu oznaczonego na mapie literą X), przeczytaj następujący tekst.

Im bliżej dna, tym szczelina staje się coraz szersza, aż w końcu tworzy olbrzymią, ciemną jaskinię. Na nierówne podłoże ze znajdujących się dziesiątki metrów w górze lodowych stalaktytów kapie woda. Z dużego krateru położonego w pewnej odległości od was wydostaje się pulsujące, mętno czerwone światło oraz smuga dymu. Wokół niego leżą rozrzucone ciała. Cały obszar przepęlnia zapach siarki.

Nawet w jasny dzień ograniczona ilość docierającego do tej jaskini światła zapewni wszystkim znajdującym się tu istotom 9/10 ukrycia (40% szansy pudła). Strop na wysokości 90 metrów sprawia, że latające potwory mają tu dość miejsca do manewrowania. Oprócz tego stalaktyty mogą zapewnić osłonę latającym bohaterom.

Nierówne podłoże uniemożliwia śmiałkom bieganie i szarżowanie. Oprócz tego niemal w każdym miejscu można znaleźć 1/2 osłony przez przeciwnikami znajdującymi się na ziemi.

Krater (powstały dawno temu w wyniku uderzenia meteorytu) ma wysokie na 2,4 metra pochyłe ściany (*Wspinaczka* o ST 20), zaś w jego środku znajduje się głęboki na 1,5 metra basen roztopionej lawy (patrz „Inne niebezpieczeństwa” w Rozdziale 3 *Przewodnika MISTRZA PODZIEMI*). Je'ponze rzucił na krater *przeklęcie*, które powoduje, iż testy odegnania nieumarłych podlegają karze bluźnierczej –4, zapewnia premię z odbicia +2 do KP oraz premię za odporność +2 do rzutów obronnych. Dwie ostatnie premie dotyczą ataków dobrych istot. Oprócz tego czar blokuje próby opętania lub przejścia kontroli mentalnej i zapobiega kontaktowi cielesnemu ze strony wezwanym lub przyzwanym istot o charakterze innym niż zły, a wszystko w promieniu 51 metrów od środka krateru. Ponadto czart powiązał z tym obszarem efekt *ochrony przed żywiołami* (elektryczność), dzięki czemu wszystkie praworządne złe istoty (w tej grupie dotyczy to tylko jego) otrzymują 204 punkty odporności na elektryczność.

Całe dno jaskini nasączono również wieloma efektami *profanacji* (także stworzonymi przez Je'ponze'a), po-

wodującymi karę bluźnierczą –3 do testów odegnania nieumarłych (która nie kumuluje się z efektem *przeklęcia*) oraz dających nieumarłym premię bluźnierczą +1 do testów ataków, testów obrażeń oraz rzutów obronnych (punkty wytrzymałości zombie oraz nocnego wędrowca uwzględniają już efekt tego czaru). Każdy czar *profanacja* pokrywa około 4 pól na mapie.

W rundę po tym, jak postacie dotrą na ten obszar, przeczytaj umieszczony dalej tekst.

Ze środka krateru powstaje nagle coś przerażającego. Widzicie smoka – białego bielą kości, a nie łusek. To gigantyczny szkielet! Jego postrzępione skrzydła ocierają się o siebie i grzechoczą niczym makabryczne dzwoneczki poruszane wiatrem. Wraz ze smokiem niezgrabnie powstają poniewierające się koło krateru ciała i ruszają naprzód powłócząc nogami.

Szkielet smoka to *większy obraz* rzucony przez Je'ponze'a. Czas, w którym bohaterowie zaczną reagować, Alia wykorzysta na atak.

Stworzenia: Te ciała to siedemnaście zombie stworzonych przez czarta za pomocą *ożywienia umarłego* z martwych koczników. Nocny wędrowiec kryje się niewidzialny w niszy oznaczonej na mapie literą N. Jeżeli został wcześniej ostrzeżony, wezwał już cztery cienie (na które następnie rzucił *przyspieszenie*), czające się obecnie w suficie jaskini. Piekielny czart Je'ponze, wciąż spolimorflowany w postać księżniczki lodowych gigantów, kryje się dzięki *zwiększonej niewidzialności* na wysokiej na 30 metrów półce w kącie jaskini (w miejscu oznaczonym na mapie literą P), koncentrując się na *większym obrazie* szkieletu smoka. Pamiętaj, że jeżeli czerwona smoczyca Alia nie została pokonana w szczelinie, również włączy się do walki.

➤ **Zombie (17):** pw 18 każdy; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Cienie (4):** pw 22 każdy; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Nocny wędrowiec:** pw 136; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Je'ponze, piekielny czart:** pw 123; patrz *Księga Potworów*.

➤ **Alia, stara czerwona smoczyca:** pw 378; patrz wcześniej.

Taktyka: Zombie mają za zadanie przyjąć na siebie kilka pierwszych prób odegnania. Znajdują się blisko *większego obrazu*, stanowiąc dlań tarczę przeciwko odegnaniu. Pamię-

taj, by zastosować karę bluźnierczą –3 (–4 w promieniu 51 metrów od środka jamy z lawą) do wszystkich testów odegnania wykonywanych w jaskini.

Cienie otoczą i zaatakują z flanki jedną postać, najlepiej oddalonego od głównej grupy ciężko opancerzonego BG, po czym dopóki to będzie możliwe, będą używać obniżającego wartość siły dotyku. *Przyspieszenie* trwa przez około 12 rund od przybycia BG.

Nocny wędrowiec pozostaje przyspieszony i niewidzialny do czasu, aż nie postanowi się ujawnić, tropiąc ewentualne niewidzialne postacie przy użyciu *dostrzegania niewidzialnego* i trzymając się blisko cieni. Jeżeli zostanie zauważony, rzuci na okolicę *ciemność*, a następnie stanie się niewidzialny i odleci. Jeśli dwóch lub więcej bohaterów znajdzie się w pobliżu siebie, potwór wyceluje w nich *zabójczą chmurę* lub *zakłopotanie*. Przeciwko samotnym śmiałkom użyje *wstrzymania osoby* oraz *zauroczenia osoby*. Zbliży się na zasięg walki wręcz do postaci, która wygląda na bezbronna, a która zbyt mocno oddaliła się od drużyny – takiej jak latający czarodziej czy też niewidzialny łotrzyk. Dzięki *przyspieszeniu* może rzucić czar lub zaatakować, po czym

stać się niewidzialnym i uciec, a wszystko to w ciągu jednej rundy.

Cień nocy rzucił już *przyspieszenie* na Je'ponze'a (pozostały czas trwania to 15 rund), co pozwala czartowi koncentrować się na *większym obrazie* (akcja standardowa) i zachować całą rundę na podejmowanie innych akcji. Diabeł znacznie od rzucenia na siebie *przeklętej aury* (premia z odbicia +4 do KP, premia za odporność +4 do rzutów obronnych; blokuje próby opętania i wpływy mentalne; oślepia każdą dobrą istotę, która udanie zaatakuje Je'ponze'a). Lubi taktycznie wykorzystywać *rozproszenie magii* oraz *ścianę ognia*, by nękać i oddzielać od siebie bohaterów.

Je'ponze sprawia, że za każdym razem, gdy „smok” zostanie trafiony, reaguje odpowiednio i ryczy przeraźliwie, ale nie cofa się ani nie opuszcza dołu z lawą (co zmusi bohaterów do wykorzystania czarów oraz użycia broni dystansowej). W końcu jednak pozwoli smokowi „umrzeć” i wpaść z powrotem do lawy.

Jeżeli BG dostrzeżą Je'ponze'a w jego wcieleniu lodowego giganta, zacznie on błagać śmiałków, by uratowali go z więzienia na półce. Kiedy któraś z postaci zbliży się do niego na odległość 18 metrów, czart odsunie się o 1,5 metra



od starannie wyrzeźbionego symbolu otumanienia, znajdującego się na półce pod jego stopami (co ujawni jego istnienie), rozproszy efekt czaru *polimorfowanie siebie* (darmowa akcja), uderzy w BG *rojem meteorów*, po czym teleportuje się do dołu z lawą (gdzie będzie dysponował 1/2 osłony). Tam otoczy się ścianami ognia i będzie starał się utrzymać zwiększoną niewidzialność tak długo, jak to możliwe (postacie mogą odkryć jego położenie, gdy brodzi w lawie, ale wciąż mają 50% szansy pudła). Będzie strzelał w bohaterów kulami ognistymi oraz namawiał ich do poddania się za pomocą sugestii. Może też dwa razy dziennie wezwać baatezu (najchętniej sojusznika, gelugona) oraz raz tego dnia może rzucić symbol (ten znajdujący się na półce skalnej wyrzeźbił poprzedniego dnia). Jeżeli czartowi pozostanie mniej niż 40% punktów wytrzymałości, ucieknie za pomocą teleportacji.

Skarb: Na dnie sadzawki z lawą czart trzyma mały ognioodporny kuferek. Znajduje się w nim 800 sp, wysadzana klejnotami korona warta 5000 sz, kandelabr wart 4000 sz oraz szylet skrytobójcy.

W niszy oznaczonej na mapie literą N znajduje się rozrzucone 21 800 ss, 4127 sz oraz 390 sp oraz srebrna zastawa stołowa (na osiem osób) warta łącznie 500 sz. Nocny wędrowiec trzyma też kolekcję modlitewników oraz książek religijnych zabranych zabitym kapłanom (każda jest warta 1k4+1x100 sz). Test Przeszukiwania (ST 30) pozwoli znaleźć zaklinowany w kącie niszy i dawno zapomniany przez mieszkańców kamień Ioun (różowy równoległoscian).

Rozwój wydarzeń: Alia trzyma skarb (wart ponad 120 000 sz) w górskim legowisku, odległym o wiele kilometrów stąd. MP może potraktować to spotkanie jako pierwszy krok w wyprawie w celu odnalezienia tych bogactw (zwłaszcza, jeżeli udało jej się uciec). Smok o jej potędze i inteligencji może stać się powracającym czarnym charakterem, od czasu do czasu atakującym bohaterów. To samo dotyczy Je'ponze'a, jeżeli uda mu się przeżyć to spotkanie. Piekielny czart jest lepszym spiskowcem niż smok. Zaczeka na dobrą okazję (oraz jeszcze lepszych sojuszników), by zemścić się na śmiałkach.

Dostosowanie PD: Koczownicy, zombie oraz cienie nie są warci przyznania BG żadnych dodatkowych PD. Jednakże umożliwiają silniejszym potworom wykorzystanie taktyki przeciwko bohaterom, więc ich obecność jest prawdopodobnie warta przyznania dodatkowych 5% lub 10% PD nagrody za pozostałe potwory – ta decyzja należy jednak do ciebie.

Zmiana trudności spotkania

PS 16: Odmłóźdź Alię do dojrzałego smoka, zastęp nocnego wędrowca jednymi nocnymi skrzydłami, a piekielnego czarta gelugonem. Zmień odpowiednio ich taktykę (na przykład: Alia nie może już rzucać *polimorfowania siebie*, więc potrzebuje innego czaru lub magicznego przedmiotu, który pozwoli jej wyglądać jak biały smok).

PS 22: Postarz Alię do wiekowego smoka, zastęp nocnego wędrowca nocnym pełzaczem, a piekielnego czarta

balorem. Zmień odpowiednio taktykę (na przykład: balor potrzebuje magicznego przedmiotu, by wyglądać jak lodowy gigant).

Przygotowania na wysokich poziomach: MP

Wysokopoziomowe spotkania nie wymagają automatycznie większych przygotowań. Grupa postaci na 20. poziomie może napotkać antycznego czerwonego smoka, zaś Mistrz Podziemi może użyć takiej taktyki i takich samych motywacji, jak w przypadku każdego innego spotkania. Z drugiej strony, MP może zwykle spotkanie z orkami wypełnić politycznymi intrygami, złożonymi pułapkami oraz wielo warstwową motywacją. To w dużym stopniu zależy od stylu, w jakim najchętniej prowadzi grę.

„Po trzykroć przeklęty” to niewątpliwie spotkanie dla wysokopoziomowych postaci nie tylko ze względu na zaangażowane w nie stworzenia, ale również z powodu ich motywacji oraz taktyki. Z założenia ma ono być wyzwaniem nie tylko dla graczy, ale również dla MP, który musi pilnować naraz kilku wątków. Prowadzący, który nie czuje się zbyt pewnie, może poprowadzić prostszą wersję tego scenariusza, rezygnując z tła i zmieniając taktykę potworów na bardziej bezpośrednią.

Przygotowania na wysokich poziomach: gracze

W różnych miejscach tej książki zawarto wiele porad i wskazówek dotyczących przygotowania spotkań. Zabiegi Mistrza Podziemi są zazwyczaj niedostrzegane, chociaż nagrodą za nie jest zadowolenie graczy. Wszak dobry MP nie współzawodniczy z graczami, zaś taki, który rozważył każdy możliwy punkt widzenia, nie tylko wydaje się bardziej bezstronny, ale też w rzeczywistości taki jest.

Przygotowanie graczy polega na czymś zupełnie innym. Oni planują i analizują, rozważając wszystkie możliwości. Są gotowi na bezpośrednie współzawodnictwo, jeżeli nawet nie z MP, to z sytuacją, którą przedstawia. Przygotowania graczy przybierają dwie formy.

Prawnicy od zasad: W każdej grupie jest chociaż jeden taki gracz. Po wypuszczeniu każdej nowej książki czy dodatku, zaczyna natychmiast nad nim ślęczeć, szukając najlepszej możliwej kombinacji czarów bądź klas. Dla niego zasady są po prostu zadaniem matematycznym. Odgrywanie postaci odkłada na bok, wymyślając kolejne sposoby dodawania premii, i stara się naginać zasady, póki nie pękną. Tacy gracze często nazywani są „maksymalistami” lub „prawnikami od zasad”.

Tak naprawdę na ten epitet zasługuje mały odsetek graczy, gdyż większość po prostu cieszy się ze złożoności zasad. Czerpią przyjemność z planowania, ile poziomów różnych klas pozwoli ich postaciom stać się wieloklasowymi narzędziami zniszczenia. Nie musisz od razu zniechęcać graczy do takiego zachowania, przynajmniej dopóki nie wpływa to niekorzystnie na zadowolenie reszty grupy. Zamiast tego skłoń ich, by skoncentrowali się na sprytnym tworzeniu postaci, wprowadzając przeciwników mających

interesującą kombinację atutów bądź klas. Demonstrując, jak konstruktywnie wykorzystać ciekawe pomysły, MP może sprawić, iż „prawnicy od zasad” zaczną pomagać mu w grze, zamiast ją psuć.

Stratedzy oraz aktorzy: Drugi typ przygotowań to takie, które wynikają z odgrywania postaci przed najważniejszym momentem przygody, zwłaszcza w trakcie prowadzenia badań. Postacie mogą wynająć mędrca, by uzyskać informacje dotyczące zamku, który mają zamiar zwiedzić. Być może wiedzą, że zatopiony statek jest wypełniony nieumarłymi, więc zechcą przygotować odpowiednie dla tej sytuacji zaklęcia. Może walczyli z pamiętnym złoczyńcą, któremu udało się uciec, i teraz rozważają strategię, by następnym razem go pokonać. Powinieneś zachęcać do tego typu gry. Dobrze przygotowany MP poradzi sobie z wszelkimi kłopotami, jakie gracze rzucą mu pod nogi. Prawdę mówiąc, większość graczy potrafi samodzielnie wpakować się w większe kłopoty niż te, które przygotował dla nich MP, starając się tylko im sprostać.

Sprytny MP może wykorzystać przygotowania graczy do tego, by utrudnić przygodę. Tak naprawdę, poprzednie spotkanie opierało się na mylnym założeniu, jakie przyjęli gracze. Uznali oni mianowicie, że mają przewagę, gdyż wcześniej zebrali potrzebne im informacje. Taki rodzaj przygody powoduje, że gracze rozpoczynają ją bardzo pewni siebie, wiedząc, że się przygotowali, a ci, którzy przeżyją, mają dodatkową satysfakcję, że udało im się wybrnąć z opresji. W ten sposób buduje się wspaniałą opowieść.

ZDMUCHNIĘCI (PS 22)

Ten scenariusz wykorzystuje silny wiatr. Jego akcja ma miejsce pod ziemią, gdzie silny podmuch czy inne fluktuacje pogody nie zdarzają się zbyt często. Nie wnioskujemy tu o pochodzenie tego wiatru, który z założenia jest po prostu dziwnym fenomenem natury, być może powstałym wówczas, gdy bryza z powierzchni trafiła do naturalnych jaskiń, po czym wzmocniła się na ograniczonej przestrzeni. Spotkanie to może również wydarzyć się na zboczu góry, gdzie wichury nie są niczym niezwykłym, ty zaś możesz założyć, że wiatr został stworzony magicznie, a nawet pochodzi z innego planu, jak na przykład stały efekt czaru *kontrolowanie wiatrów* lub też *portal* do Planu Żywiołu Powietrza.

To spotkanie będzie łatwiejsze dla graczy, którzy umieją szybko reagować w obliczu niezananego zagrożenia oraz potrafią wykorzystać nawet niewielką przewagę. Szczególnie przyda im się magia teleportacyjna, taka jak *wymiarowe drzwi*.

W dowolnym momencie w czasie tułaczki bohaterów przez podziemia przeczytaj im umieszczony w ramce tekst.

Znaleźliście solidnie wyglądające drzwi z masywnym ryglem.

Za drzwiami postacie napotkają szczegóły zaznaczone na mapie znajdującej się na następnej stronie. BG mogą zacząć przygodę po dowolnej stronie mapy, ponieważ obie pary drzwi są identyczne. Żadne z nich nie są zamknięte na zamki, ale obie mają solidny i złożony rygiel. Obie zostały wzmocnione żelazem (trwałość 5, pw 20, ST wyważenia 23). Test Nasłuchiwania (ST 5) wykonany przy dowolnych drzwiach pozwoli usłyszeć wyjący za nimi wiatr.

Po otwarciu drzwi podmuchy wiatru dmącego przez jaskinię wypadną na korytarz. Ten wiatr o średniej sile ma 50% szansy na zgaszenie małych, nieosłoniętych płomieni (takich jak świece). Przeczytaj umieszczony w zaciemnionej ramce tekst tuż po tym, jak bohaterowie zajrzą za drzwi.

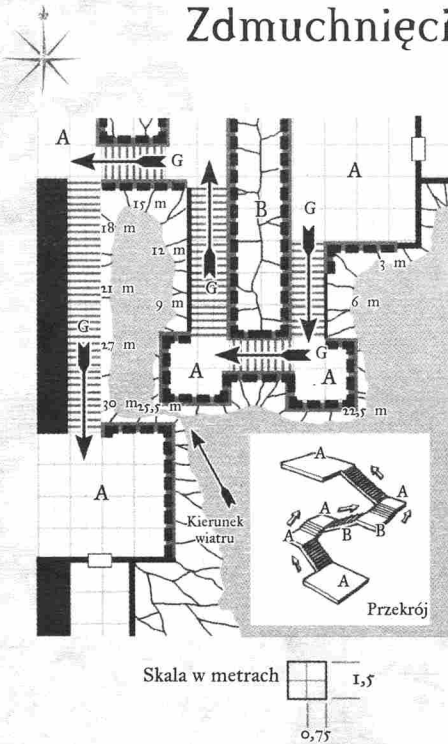
Uderza w was ryczący wiatr, powodując łzawienie oczu. Z trudem utrzymujecie równowagę i łapiecie oddech. Za drzwiami postrzępione kępki fluorescencyjnych grzybów odrobinę tylko rozświetlają olbrzymią jaskinię. Słabe światło pozwala wam dostrzec znajdujący się tuż za drzwiami zwieńczony blankami pomost. Strome, wąskie schody ze zniszczonego wiatrem kamienia ciągną się wzdłuż ściany jaskini po waszej lewej stronie, łącząc ten pomost z kolejnym, znajdującym się niżej, a leżącym w odległości strzału z łuku. Po drodze schody cztery razy skręcają. Przy każdym zakręcie znajduje się mały podest, również zwieńczony blankami. Schodów nie wyposażono w żadne poręcze czy inne uchwyty dla dłoni – to tylko nagi kamień zwisający nad przepaścią. Stopnie zaśmiecają kamienie o różnych rozmiarach. Nie jesteście w stanie dostrzec dna ani sufitu tej komory, nie widzicie też żadnej innej ściany, z wyjątkiem tej podtrzymującej schody.

Dno jaskini leży 150 metrów poniżej górnego pomostu, zaś sufit 75 metrów nad nim. Komnata rozciąga się na 300 metrów na południe od tego miejsca. Blask fluorescencyjnych grzybów pozwala widzieć na odległość do 36 metrów (postacie widzące w słabym świetle mogą widzieć dwa razy dalej). Stworzenie w odległości 36 metrów ma 1/2 ukrycia (20% szansy pudła). Istoty znajdujące się dalej mają całkowite ukrycie (50% szansy pudła, a atakujący nie może użyć wzroku do zlokalizowania celu).

Naturalne kamienne ściany jaskini są dość nierówne (Wspinaczka o ST 15). Boki schodów oraz pomosty pokrywają ślady murarki dobrej jakości, więc są dość gładkie (Wspinaczka o ST 20). Każda sekcja tych ścian ma około 6 metrów wysokości, pod nimi zaś znajdują się jeszcze ściany jaskini.

Powierzchnia schodów oraz pomostów jest równa pomimo pokrywających je kamieni. Na płaskich pomostach można biec lub szarżować, ale nie jest to możliwe na schodach. Postać może wchodzić lub schodzić po stopniach bez wykonywania testów Wspinaczki, ale ich nachylenie wynosi 45%. Każde 3 metry, które po nich przebędzie, odpowiada ruchowi o 4,5 metra. Traktuj pierwsze pole, na które wejdzie postać, jak ruch o 1,5 metra, drugie jak ruch o 3 metry, trzecie jak 1,5 i tak dalej.

Zdmuchnięci



Postacie wchodzące do jaskini muszą poradzić sobie z podmuchami wiatru, który ma siłę wichury (patrz „Niebezpieczne warunki pogodowe” w *Przewodniku MISTRZA PODZIEMI*). Wiatr wieje w głąb jaskini w kierunku zaznaczonym na mapie strzałkami. Uniemożliwia ataki dystansowe (z wyjątkiem czarów) oraz testy Nasłuchiwania (choć możliwa jest normalna rozmowa). Pod jego wpływem duże i większe istoty zatrzymują się w miejscu i nie mogą iść dokładnie pod wiatr (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 18 neguje). Stworzenia o rozmiarze średnim zostają powalone (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 18 neguje). Małe lub mniejsze istoty nie tylko zostają powalone, ale toczą się 1k4×3 metry w kierunku, w którym wieje wiatr, otrzymując 1k4 stłuczeń na każde 3 metry przebyte w ten sposób (udany rzut obronny na Wytrwałość o ST 18 neguje). By uniknąć efektów wiatru, każda istota musi co rundę wykonywać ten rzut obronny. Stworzenia zdmuchnięte ze schodów mogą spaść w dół i nawet zginać, zależnie od tego, gdzie upadną. Latanie jest możliwe, ale takie istoty należy traktować tak, jakby były o jeden rozmiar mniejsze, niż są naprawdę. Na przykład, średnie lecące stworzenie znajdując się w powietrzu ucierpi od efektów wiatru w ten sam sposób jak mała istota i musi wykonywać co rundę rzut obronny, by uniknąć zdmuchnięcia o 1k4×3 metry.

Postać, która uderzy o ścianę jaskini lub o mur obronny (patrz następny akapit), przestaje się poruszać w chwili uderzenia o przeszkodę, ale wciąż otrzymuje

tylko stłuczeń, jak gdyby została zdmuchnięta o pełny dystans wskazany rzutem kostką.

A. Pomosty i podesty

Te obszary są otoczone wysokimi na 90 centymetrów murami. Istota znajdująca się w pobliżu muru może kucnąć i schować się za nim, chroniąc się przed wiatrem (dzięki czemu w danej rundzie nie musi wykonywać rzutu obronnego na Wytrwałość) oraz otrzymuje całkowitą osłonę przed atakami, które muszą pokonać mur.

Postacie wyglądające nad murem mogą otrzymać 3/4 osłony, dopóki się nie poruszają. Jeżeli bohater atakuje lub mierzy magicznym atakiem w cel bądź obszar po drugiej stronie muru, traci tę osłonę. Śmiałowie atakujący zza muru lub też poruszający się w czasie wyglądania nad nim otrzymują 1/2 osłony. W każdej sytuacji postać może dodać do rzutu obronnego na Wytrwałość wykonywanego w celu oparcia się działaniu wiatru wynikającą z osłony odpowiednią premię do rzutów obronnych na Refleks (patrz „Osłona” w Rozdziale 8 *Podręcznika Gracza*).

B. Wąwóz

Ten obszar to szczelina w ścianie jaskini. Ściany podestu oraz schodów opadają tu o 6 metrów do wejścia do wąwozu, zaś sam jego środek leży o kolejne 9 metrów niżej. Każdy, kto spadnie do wąwozu ze schodów znajdujących się po jego wschodniej lub zachodniej stronie, uderzy w jego ściany i spadnie na dno, otrzymując 2k6 punktów obrażeń od upadku o 6 metrów ze schodów oraz 3k4 stłuczenia od ześlizgnięcia się na jego dno. Kiedy bohater znajdzie się na dnie jaru, może próbować testu Wspinaczki (ST 20), by się czegoś uchwycić. Niepowodzenie oznacza, że postać ześlizguje się pod łukowatym mostem i spada 117 metrów na dno jaskini (20k6 punktów obrażeń od upadku).

Postacie, które tracą równowagę i zlecają ze schodów lub podestów położonych na południe od wąwozu, spadną 15 metrów na jego dno (5k6 obrażeń od upadku), gdzie będą miały szansę się czegoś uchwycić (jak wyżej), zanim ześlizgną się z jaru i spadną na dno jaskini.

Stworzenia: Zabójczy slaad imieniem Ssethlin zatrudnił trzech szarych slaadów (o imionach Greynderr, H'th-leth oraz Reyklaw). Stwierdził bowiem, że omiatane wiatrem schody są dobrym miejscem na chwytanie w pułapkę nieostrożnych podróżnych. Zabójczy slaad uwielbia chaos i zniszczenie, przemawia więc do niego coś w nieokreślonej, pierwotnej naturze tego miejsca.

➔ **Ssethlin:** zabójczy slaad, Kpn5; SW 18; średni przybysz (chaotyczny, zły); KW 15k8+60 plus 5k8+20; pw 176; Init +10; Szyb 9 m; KP 31 (dotyk 17, nieprzygotowany 25); Atak +23 wręcz (3k6+5, 2 pazury) oraz +21 wręcz (2k10+2, ugryzienie) lub +26 dystansowy (1k8+2/19-20, lekka kusza +1 z beltami +1); SA skarcenie nieumarłego 7/dzień, zdolności czaropodobne, otumanienie, wezwanie slaada; SC odporność na dźwięk/elektryczność/kwas/ogień/zimno 5, różne kształty, RO 20/+2, szybkie leczenie 5, cechy przybyszów, telepatia; Char CZ; MRO Wytrw +18, Ref +17, Wola +19; S 20, Zr 22, Bd 19, Int 18, Rzt 20, Cha 18.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +24, Czarostwo +11, Koncentracja +20, Nasłuchiwanie +23, Przeszukiwanie +22, Skakanie +23, Ukrywanie +24, Wiedza (plany) +22, Wiedza (religia) +22, Wiedza (tajemna) +11, Wspinaczka +23, Wyzwalanie się +24, Zauważanie +23; Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Uniki, Wielokrotny atak.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *dostrzeganie niewidzialnego, głębsza ciemność, identyfikacja, krąg śmierci, kula ognista, lot, magiczny krąg przeciw prawu, młot chaosu, niewidzialność, ożywienie przedmiotu, palec śmierci, płaszcz chaosu, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, słowo chaosu, słowo mocy: ślepnij, strach oraz wykrycie magii; 1/dzień – implozja*. Poziom rzucającego czary 18; ST rzutu obronnego 14 + poziom czaru.

Otumanienie (zw): Może trzy razy dziennie użyć atutu Oszałamiająca pięść (patrz opis atutu w Rozdziale 5 Podręcznika *Gracza*). ST rzutu obronnego wynosi 21.

Wezwanie slaada (zc): Dwa razy dziennie może spróbować przyzwać 1–2 czerwonych lub błękitnych slaadów z 40% szansy powodzenia lub 1-2 zielonych slaadów z 20% szansy powodzenia.

Różne kształty (zn): Może na życzenie przybrać dowolny humanoidalny kształt lub wrócić do naturalnego (w obu przypadkach jest to akcja standardowa) i pozostać w tej formie dowolnie długo. W pozostałych aspektach zdolność ta jest identyczna z czarem *przekształcenie siebie* (a nie *polimorfowanie siebie*, jak podano w *Księdze Potworów*) rzucającego przez 15-poziomowego rzucającego czary.

Cechy przybysza: Widzenie w ciemnościach (18 metrów); nie może zostać przywrócony z martwych ani wskrzeszony (choć *życzenie* lub *cud* może powołać go na nowo do życia).

Telepatia: Może porozumiewać się telepatycznie z dowolnym stworzeniem, które mówi jakimś językiem i które znajduje się w promieniu 30 metrów od niego.

Przygotowane czary kapłana (5/6/4/3; bazowy ST 15 + poziom czaru): 0 – *cnota, leczenie drobnych ran (2), odporność, zadawanie drobnych ran; 1 – boskie względy, leczenie lekkich ran, ochrona przed dobrem*, plaga (2), tarcza wiary; 2 – broń duchowa (2), leczenie średnich ran, roztrzaskanie**; 3 – *magiczny krąg przeciwko dobru*, modlitwa, obłożenie kłatwą*.

* Czar domeny. **Bóstwo:** Erythnul. **Domeny:** Chaos (rzuca czary chaosu na poziomie o +1 wyższym), Zło (rzuca czary zła na poziomie o +1 wyższym).

Wyposażenie: Lekka kusza +1, 20 beltów +1, karwasze pancerza +2, pierścieni ochrona +1, płaszcz odporności +1, proszak ujawniania (2 szczypty), 2 eliksiry przyspieszenia, eliksiry wytrzymałości, eliksir opóźnienia trucizny, zwój z czarem uzdrawiania, różdżka leczenia średnich ran (33 ładunki), 70 sp.

➤ **Greynderr:** szary slaad Zak1/Wjk7; SW 18; średni przybysz; KW 10k8+30 plus 1k4+3 plus 7k10+21; pw 144; Inic +3; Szyb 9 m; KP 26 (dotyk 13, nieprzygotowany 24); Atak +24 wręcz (2k4+8, 2 pazury) oraz +22 wręcz (2k8+3, ugryzienie) lub +21/+16/+11/+6 (+23/+18/+13/+8) dystansowy (1k8+4/×3 plus 1k6 od elektryczności, potężny długi łuk refleksyjny porażenia +1 [premia z Siły +2] ze strzałami

+2); SA zdolności czaropodobne, *wezwanie slaada*; SC odporność na dźwięk/elektryczność/kwas/ogień/zimno 5, różne kształty, RO 10/+1, szybkie leczenie 5, cechy przybyszów; Char CN; MRO Wytrw +15, Ref +12, Wola +13; S 23, Zr 16, Bd 17, Int 14, Rzt 14, Cha 14.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – *błyskawica, dostrzeganie niewidzialnego, głębsza ciemność, identyfikacja, lot, magiczny krąg przeciw prawu, młot chaosu, niewidzialność, ożywienie przedmiotu, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, słowo mocy: ślepnij oraz wykrycie magii*. Poziom rzucającego czary 15; ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Wezwanie slaada (zc): Dwa razy dziennie może spróbować przyzwać 1-2 czerwonych lub 1 błękitnego slaada z 40% szansy powodzenia bądź 1 zielonego slaada z 20% szansy powodzenia.

Różne kształty (zn): Może na życzenie przybrać dowolny humanoidalny kształt lub wrócić do naturalnego (w obu przypadkach jest to akcja standardowa) i pozostać w tej formie dowolnie długo. W pozostałych aspektach zdolność ta jest identyczna z czarem *przekształcenie siebie* (a nie *polimorfowanie siebie*, jak podano w *Księdze Potworów*) rzucającego przez 15-poziomowego rzucającego czary.

Cechy przybysza: Widzenie w ciemnościach (18 metrów); nie może zostać przywrócony z martwych ani wskrzeszony (choć *życzenie* lub *cud* może powołać go na nowo do życia).

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +16, Czarostwo +6, Nasłuchiwanie +15, Przeszukiwanie +15, Równowaga +5, Skakanie +25, Ukrywanie +16, Upadanie +15, Wiedza (tajemna) +13, Wspinaczka +21, Zauważanie +15; Ruchliwość, Specjalizacja w broni (pazury), Stworzenie magicznej broni i pancerza, Uniki, Walka na ślepo, Wielokrotny atak, Wypielizowanie, Zapisanie zwoju, Zogniskowanie broni (pazury), Zogniskowanie broni (ugryzienie).

Znane czary zaklinacza (5/4; bazowa ST 12 + poziom czaru): 0 – *oszołomienie, promień mrozu, raca, tańczące światła*; 1 – *szybki odwrót, tarcza*.

Wyposażenie: Potężny długi łuk refleksyjny porażenia +1 (premia z Siły +2), 20 strzał +2, karwasze pancerza +2, buty szybkości, eliksir zamazania, eliksir leczenia poważnych ran, eliksir wytrzymałości, zwój prawdziwego uderzenia, 20 sp.

➤ **H'thleth:** szary slaad Zak1/Łtr7; SW 18; średni przybysz; KW 10k8+30 plus 1k4+3 plus 7k6+21; pw 127; Inic +9; Szyb 9 m; KP 28 (dotyk 16, nieprzygotowany 26); Atak +19 wręcz (2k4+4, 2 pazury) oraz +17 wręcz (2k8+2, ugryzienie); lub +23/+18/+13 dystansowy (1k6+4/×3 plus 1k6 od ognia, ognisty potężny krótki łuk refleksyjny +1 [premia z Siły +1] ze strzałami +2); SA układkowy atak +4k6, zdolności czaropodobne, *wezwanie slaada*; SC odporność na dźwięk/elektryczność/kwas/ogień/zimno 5, różne kształty, RO 10/+1, szybkie leczenie 5, cechy przybyszów, uchylanie, pułapki, nieświadomy unik (premia ze Zręczności do KP, nie może być flankowany); Char CN; MRO Wytrw +13, Ref +18, Wola +14; S 19, Zr 20, Bd 17, Int 14, Rzt 14, Cha 14.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +18, Czarostwo +6, Nasłuchiwanie +23, Przeszukiwanie +23, Równowa-

ga +7, Skakanie +19, Ukrywanie +26, Unieszkodliwianie mechanizmów +17, Upadanie +22, Wiedza (tajemna) +13, Wspinaczka +15, Zauważanie +16, Zbieranie informacji +17; Poprawiona inicjatywa, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Walka na ślepo, Wielokrotny atak, Zapisanie zwoju, Zmysł walki.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – błyskawica, dostrzeganie niewidzialnego, głębsza ciemność, identyfikacja, lot, magiczny krąg przeciw prawu, młot chaosu, niewidzialność, ożywienie przedmiotu, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, słowo mocy: ślepnij oraz wykrycie magii. Poziom rzucającego czary 15; ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Wezwanie slaada (zc): Dwa razy dziennie może spróbować przyzwać 1-2 czerwonych lub 1 błękitnego slaada z 40% szansy powodzenia, bądź 1 zielonego slaada z 20% szansy powodzenia.

Różne kształty (zn): Może na życzenie przybrać dowolny humanoidalny kształt lub wrócić do naturalnego (w obu przypadkach jest to akcja standardowa) i pozostać w tej formie dowolnie długo. W pozostałych aspektach zdolność ta jest identyczna z czarem *przekształcenie siebie* (a nie *polimorfowanie siebie*, jak podano w *Księdze Potworów*) rzucającego przez 15-poziomowego rzucającego czary.

Cechy przybysza: Widzenie w ciemnościach (18 metrów); nie może zostać przywrócony z martwych ani wskrzeszony (choćby życzenie lub *cud* może powołać go na nowo do życia).

Znane czary zaklinacza (5/4; bazowa ST 12 + poziom czaru): 0 – kuglarstwo, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie trucizny; 1 – prawdziwe uderzenie, tarcza.

Wyposażenie: ognisty potężny krótki łuk refleksyjny +1 (premija z Siły +1), 20 strzał +2, karwasze pancerza +1, pierścień ochrony +1, płaszcz odporności +1, pojemna torba (typ 1), eliksir neutralizacji trucizny, eliksir leczenia poważnych ran, 2 eliksiry przyspieszenia, zwój wtajemniczeń szybkiego odwrótu, 40 sp.

Reyklar: szary slaad Zak8; SW 18; średni przybysz; KW 10k8+30 plus 8k4+24; pw 161; Init +6; Szyb 9 m; KP 27 (dotyk 12, nieprzygotowany 25); Atak +18 wręcz (2k4+4, 2 pazury) oraz +16 wręcz (2k8+2, ugryzienie) lub +17 dystansowy (1k8/19-20, mistrzowska lekka kusza); SA zdolności czaropodobne, *wezwanie slaada*; SC odporność na dźwięk/elektryczność/kwas/ogień/zimno 5, różne kształty, RO 10/+1, szybkie leczenie 5, cechy przybyszów, łuski (+3 do naturalnego pancerza, uwzględnione w powyższym podsumowaniu KP); Char CN; MRO Wytrw +15, Ref +12, Wola +16; S 19, Zr 15, Bd 20, Int 14, Rzt 14, Cha 15.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +15, Czarostwo +18, Koncentracja +21, Nasłuchiwanie +15, Przeszukiwanie +15, Skakanie +17, Ukrywanie +15, Wiedza (tajemna)

+13, Wspinaczka +15, Zauważanie +15; Maksymalizacja czaru, Poprawiona inicjatywa, Stworzenie cudownej rzeczy, Uniki, Wielokrotny atak, Zapisanie zwoju.

Zdolności czaropodobne: Na życzenie – błyskawica, dostrzeganie niewidzialnego, głębsza ciemność, identyfikacja, lot, magiczny krąg przeciw prawu, młot chaosu, niewidzialność, ożywienie przedmiotu, rozproszenie prawa, roztrzaskanie, słowo mocy: ślepnij oraz wykrycie magii. Poziom rzucającego czary 15; ST rzutu obronnego 12 + poziom czaru.

Wezwanie slaada (zc): Dwa razy dziennie może spróbować przyzwać 1-2 czerwonych lub 1 błękitnego slaada z 40% szansy powodzenia bądź 1 zielonego slaada z 20% szansy powodzenia.

Różne kształty (zn): Może na życzenie przybrać dowolny humanoidalny kształt lub wrócić do naturalnego (w obu przypadkach jest to akcja standardowa) i pozostać w tej formie dowolnie długo. W pozostałych aspektach zdolność ta jest identyczna z czarem *przekształcenie siebie* (a nie *polimorfowanie siebie*, jak podano w *Księdze Potworów*) rzucającego przez 15-poziomowego rzucającego.

Cechy przybysza: Widzenie w ciemnościach (18 metrów); nie może zostać przywrócony z martwych ani wskrzeszony (choćby

życzenie lub *cud* może powołać go na nowo do życia).

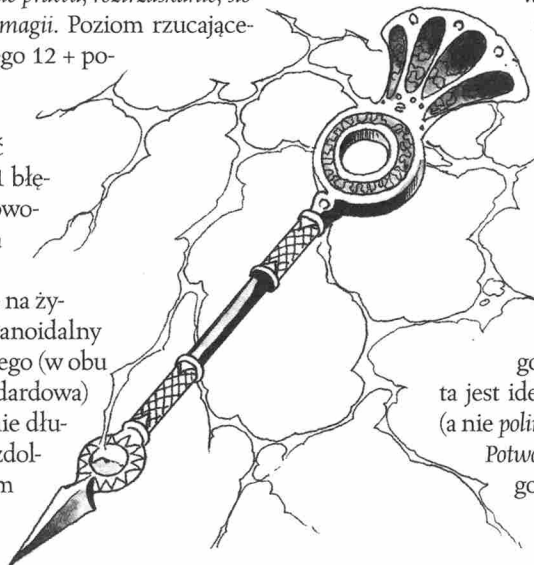
Znane czary zaklinacza (6/7/7/5/3; bazowa ST 12 + poziom czaru): 0 – czytanie magii, dłoń maga, kuglarstwo, odporność, tajemny znak, tańczące światła, widmowy odgłos, wykrycie trucizny; 1 – magiczny pocisk, ochrona przed prawem, prawdziwe uderzenie, tarcza, zbroja maga; 2 – kocia gracja, lustriany obraz, wytrzymałość; 3 – przemieszczenie, przyspieszenie; 4 – wyczerpanie.

Wyposażenie: Mistrzowska lekka kusza, płaszcz przemieszczania (słabszy), brosza osłony (pozostało 87 punktów), eliksir charyzmy, eliksir jasnowidzenia/jasnosłyszenia, eliksir skradania, zwój przyspieszenia, zwój wtajemniczeń szybkiego odwrótu, 20 sp.

Taktyka: Slaadowie ustawili się wzdłuż schodów, przy czym Greynderr stoi na drugich od góry, Ssethlin na trzecich, Reyklar na czwartych, zaś H'thleth na piątym (czyli najniższych). Ssethlin używa swojej telepatii, by koordynować ich akcje, co pozwala im komunikować się cicho i natychmiast.

Na długo zanim przybędą BG, Reyklar rzuci *kocią gracją* na siebie i każdego z towarzyszy. Korzyści płynące z tego czaru zostały już uwzględnione w statystykach slaadów. Oprócz tego rzuci na siebie *zbroję maga* oraz *wytrzymałość*. Każdy ze slaadów ma cały czas aktywne czary *lot*, *niewidzialność* oraz *dostrzeganie niewidzialnego*.

Oprócz użycia *niewidzialności*, wszyscy slaadowie się ukrywają. Nawet postacie używające *dostrzegania niewi-*



działnego lub prawdziwego widzenia muszą wykonać test Zauważania, by ich zobaczyć (załóż, że slaadowie wykorzystują zasadę 10 i pamiętaj, by dodać +1 do ST na każde 3 metry odległości).

Kiedy tylko któryś ze slaadów zauważy wrogów, Ssethlin przekaże tę wiadomość reszcie grupy. W pierwszej rundzie slaadowie aktywują *przyspieszenie* (dzięki eliksirom, *butom szybkości* lub czarom), Ssethlin rzuci *tarczę wiary*, zaś Greynderr, H'thleth oraz Reyklaw – *tarczę*. To zwiększy KP Ssethlina o +9, zaś KP pozostałych slaadów o +11.

Następnie slaadowie zaczną atak od salwy ofensywnych zaklęć i zdolności czaropodobnych. Ssethlin rzuci *kulę ognistą*, po czym wyceluje w najbliższą postać *słowo mocy: ślepnij*. Greynderr zacznie od *młota chaosu*, a następnie rzuci *ożywienie przedmiotu* na parę kamieni rozmiaru średniego (użyj statystyk ożywionego przedmiotu z *Księgi Potworów*). Reyklaw rzuci *wyczerpanie* na lekko opancerzony cel, potem *błyskawicę*. H'thleth zbliży się, by wykonać dystansowy ukradkowy atak, a następnie rzuci *prawdziwe uderzenie*, licząc na ukradkowe ataki w następnej rundzie. Jeżeli H'thleth nie będzie musiał się ruszyć, by wykonać ukradkowy atak, po prostu wystrzeli z łuku, po czym postara się znaleźć nową kryjówkę.

Po ataku każdy slaad może użyć akcji będącej odpowiednikiem ruchu, by znów się ukryć. Jednak jeśli BG będą go obserwować, nie będzie mógł się przed nim schować, nawet jeżeli zdoła skryć się przed innymi istotami. Jeśli będzie to możliwe, slaadowie użyją murów jako osłony.

W kolejnych rundach slaadowie będą kontynuować szturm najlepiej jak potrafią, używając kombinacji *młota chaosu*, *błyskawicy*, *kuli ognistej* oraz *słowa mocy: ślepnij*. Jeżeli grupa wyda im się szczególnie potężna, Ssethlin nie waha się wykorzystać *implozji*. Slaadowie starają się unikać walki wręcz tak długo jak to możliwe. Nie obawiają się starcia, ale uważają, że dystans zapewnia im przewagę. Jeśli będzie to konieczne, uniosą się w powietrze (licząc na dobre premie do rzutu obronnego na Wytrwałość, by unikać zdmuchnięcia). Jeżeli H'thleth przez 2 rundy nie będzie mógł zbliżyć się na tyle, by wykonać ukradkowy atak, dołączy do ataku czarami, ale gdy zacznie się walka wręcz, wykorzysta *lot*, *niewidzialność* oraz testy Upadania, by znaleźć się w dobrej pozycji do ukradkowych ataków.

Zaden ze slaadów nie użyje zdolności *wezwania slaada*, chyba że zostanie mu mniej niż 70 pw. Ssethlin będzie walczył do śmierci, ale pozostałe potwory uciekną (lub poddadzą, jeżeli nie będą mogły uciec), gdy zabójczy slaad polegnie.

Dostosowanie PD: Teren oraz wiejący wiatr sprawiają, że to spotkanie jest trudniejsze niż normalne. Za wszystkie pokonane tu potwory przyznaj BG 110% normalnych PD.

Zmiana trudności spotkania

Obniżenie lub zwiększenie liczby slaadów pozwoli zmienić trudność wyzwania.

PS 20: Usuń Zak1/Łtr7 oraz Zak8.

PS 21: Usuń Zak1/Łtr7.

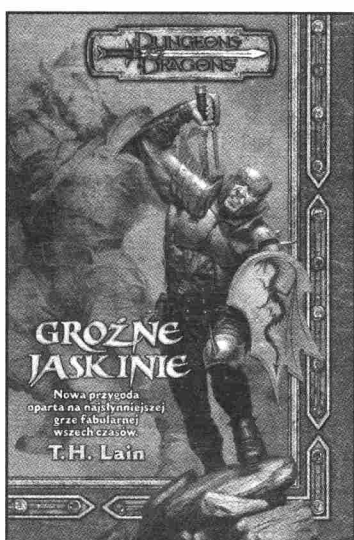
PS 23: Dodaj kolejnego szarego slaada Zak1/Łtr7.

Legenda do map

	Sekretne drzwi
	Normalne drzwi
	Dwuskrzydłowe drzwi
	Schody w górę
	Żarnik
	Rumowisko
	Otwór w suficie
	Woda
	Dźwignie
	Spadająca krata
	Klatka
	Posąg
	Otwór strzelniczy
	Półka
	Ognisko
	Gargulec
	Pułapka
	Mur z blankami
	Zasłona
	Spiralne schody
	Ołtarz
	Drabina

DUNGEONS & DRAGONS®

Nowe przygody oparte na najśłynniejszej grze fabularnej wszech czasów.



176 str.; cena: 16,90 zł

GROŹNE JASKINIE

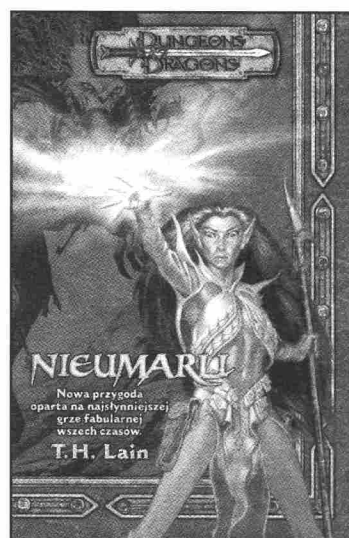
Między szczytami Bezlitosnego Łańcucha a wysokimi drzewami Piekielnego Lasu czai się coś złego. Ci, którzy zbliżają się do tego miejsca, giną. Ci, którzy uciekają, zostają zabici. Dla mieszkańców Fairbye nadeszły złe czasy, ale wciąż pozostała im nadzieja. Czworo bohaterów postanawia przyjąć wyzwanie, pragnąc wyrwać mieszkańców wioski ze szponów zła.

Ale czy bohaterowie przeżyją w głębinach tych groźnych jaskiń?

NIEUMARLI

Myśliwi z pewnej elfiej wioski znikają bez śladu. Podobne tajemnicze zniknięcia nękają mieszkańców krasnoludzkiej wioski po drugiej stronie gór. Jedni obwiniają drugich. Tylko drużyna złożona z prawdziwych bohaterów może odkryć, jaka złowroga siła manipuluje tymi, na co dzień, spokojnymi ludami.

Ale czy śmiałkowie pokonają zło, nim plemiona wyruszą na wojnę?



192 str.; cena: 17,90 zł

KSIĘGA WYZWAŃ

Podziemia, łamigłówki i pułapki

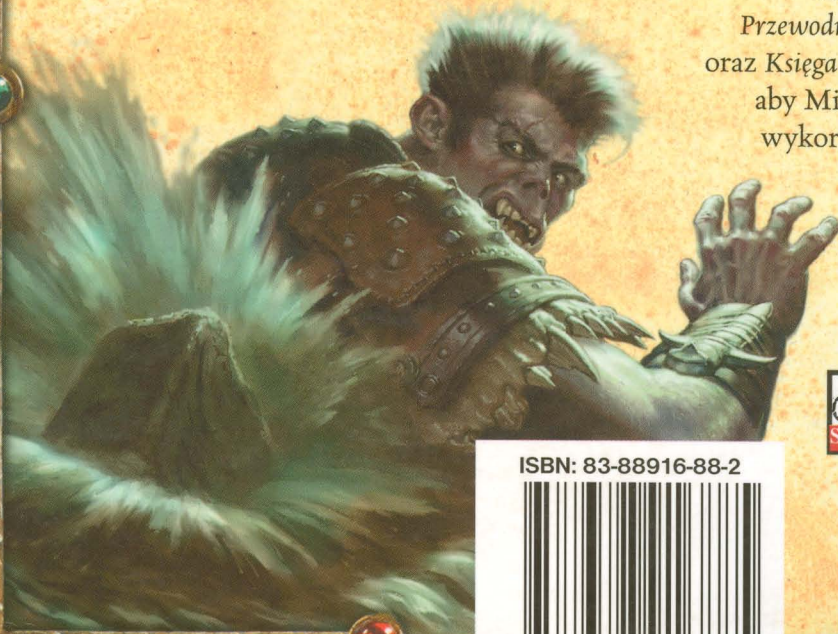
Zagrozenie czai się za każdym rogiem i każdym ekranem

Największym zagrożeniem dla każdej grupy poszukiwaczy przygód jest przebiegły Mistrz Podziemi. Tę książkę wypełniono pomysłami równie subtelными co podstępными, dzięki którym każda sesja będzie dla postaci odpowiednim zagrożeniem. Znajdziesz tu:

- Ponad pięćdziesiąt spotkań zaprojektowanych tak, by można je było łatwo wykorzystać w dowolnej kampanii.
- Scenariusze o zmiennym stopniu trudności, które można poprowadzić dla postaci na poziomach od 1 do 20.
- Porady dotyczące samodzielnego tworzenia zwodniczych i zabójczych sytuacji.

Zawarte w tej książce bezcenne materiały zainspirują z pewnością Mistrzów Podziemi, którzy lubią trzymać swoich graczy w niepewności.

Podręcznik Gracza,
Przewodnik MISTRZA PODZIEMI
oraz Księga Potworów są niezbędne,
aby Mistrz Podziemi mógł
wykorzystać ten dodatek.



ISBN: 83-88916-88-2



9 788388 916885

Cena detaliczna: 39,00 zł

Odwiedź nasze strony:
www.wizards.com/dnd
www.isa.pl