



Oficjalna polska strona D&D



prezentuje:

Piotr 'Rebound' Brewczyński

Ukochana studnia

Przygoda d20 dla poziomów 6-7

Ilustracje i skład: Piotr 'Rebound' Brewczyński

Warszawa 2005



„d20 system” i logo „d20 system” są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Ich użycie zgodne jest z warunkami d20 Licence. Dungeons & Dragons i Wizards of the Coast są znakami handlowymi Wizards of the Coast i użyto ich za pozwoleniem.

Cały tekst niniejszej publikacji jest Otwartą Zawartością Gry w rozumieniu Otwartej Licencji na Gry w wersji 1.0a. Tekst Licencji znajduje się na końcu dokumentu.

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





WSTĘP

Niniejszy krótki scenariusz przeznaczony jest dla dwóch-trzech graczy na poziomach 6-7. Przygodę można wpleść w dowolne miejsce każdej kampanii (lub rozegrać zupełnie oddzielnie) przy założeniu, że owa kampania będzie rozgrywała się w miejscu dość odludnym i rzadko odwiedzanym przez karawany kupieckie i inne większe zgromadzenia ludzkie (i nie tylko).

Podczas trwania scenariusza gracze będą musieli rozwiązać niecodzienną zagadkę, nie dysponując niemal żadnymi wskazówkami, nie licząc ich osobistej wiedzy na temat świata. Co gorsza - może zdarzyć się tak, że oprócz satysfakcji i nowych doświadczeń nie uzyskają za to żadnej konkretnej nagrody.

Jeśli chodzi o wymagania w stosunku do bohaterów, to scenariusz nie ma praktycznie żadnych. Niewątpliwie jednak przydatna będzie postać jakiegokolwiek krasnoluda lub tropiciela. Łotrzyk w szeregach drużyny również raczej pomoże, niż zaszkodzi.

MIASTECZKO

Nazwa i wielkość wioski, w której rozgrywać się będą wydarzenia opisane w scenariuszu, nie są specjalnie istotne (dla ułatwienia jednak nazwijmy ją Rockslide – z uwagi na położenie). Ważne jest natomiast jej umiejscowienie na mapie. Miasteczko, o którym mowa powinno znajdować się w jakiejś niewielkiej dolince między szczytami górskimi. Opcjonalnie może to być również wąwóz lub rzadko uczęszczana przełęcz. Sens założenia osady w takim miejscu jest dość łatwy do odgadnięcia. Otóż w pobliżu wioski znajduje się kopalnia złota, eksploatowana przez mieszkańców... a przynajmniej eksploatowana kiedyś. Teraz kopalnia stoi odłogiem - zaważyła się dobre parę miesięcy temu. Wraz z likwidacją górniczego interesu, życie w wiosce skupiło się głównie na rolnictwie, które, z racji na słabe górskie gleby, nie jest zbyt wydajne. Ludzie nie mają pieniędzy, by gdziekolwiek się stąd ruszyć, tak więc żyją sobie spokojnie w zapomnieniu, z dala od wszelkich traktów handlowych, nastawieni na przeżycie i autarkię. Miasteczko nie jest nękane przez żadne większe zagrożenia (prócz sporadycznych lawin - także błotnych - zsuwających się z pobliskich szczytów, od których miasteczko wzięło swoją nazwę), a przynajmniej nie było przez bardzo długi okres... Jednak o tym zaraz.

Wszystkie zabudowania osady koncentrują się wokół studni - jedynej żywicieli i, jak się okaże, jednocześnie jedyne zagrożenie dla spokojnego życia mieszkańców. Niewielki rynecek z placem

targowym jest otoczony przez zabudowania murowane (lub tylko podmurowane) - mały ratusz, karcznię, warsztat kowala, dwa sklepy i parę domostw zamożniejszych mieszkańców. Im dalej od „centrum” wioski, tym zabudowania są mniej reprezentacyjne i przydatne. Wyjątek stanowi młyn stojący na skraju miasteczka, który z braku rzeki czy wiatru jest napędzany siłą fizyczną zwierząt.

Rockslide (Osada): Konwencjonalna; Char PN; limit 300 sz (z uwagi na kopalnię); Zasoby 1400 sz; Populacja 94; Mieszana (ludzie 78%, krasnoludy 17%, gnomy 2%, niziołki 1%, półelfy 1%, półorki 1%).

Autorytety: Zarządca Elgon, mężczyzna człowiek Wjk3, PN.

Ważne Osobistości: Zarządca kopalni Dargan Rockcrusher, mężczyzna krasnolud Wjk2/Eks3, N; kowal Ludrag, mężczyzna krasnolud Wjk1/Eks2, ND.

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

W jaki sposób bohaterowie trafią do Rockslide? Tą kwestię pozostawiam tobie, Mistrzu Podziemi. Może chcą przeprowadzić się przez góry krótszą, acz rzadziej uczęszczaną drogą? Może mają kogoś odnaleźć? A może po prostu szwędają się po okolicy bez wyraźnego celu i szukają jakiegoś zarobku? W dowolnym z tych przypadków, mieszkańcy wioski powinni ich zainteresować.

No właśnie: mieszkańcy. Jak pewnie zauważyłeś, jeszcze nie zdążyłem o nich napisać. Teraz naprawię ten błąd.

Mieszkańcy

Nie ma ich zbyt wielu. Oprócz paru najważniejszych osobistości, większość ludzi (i nieludzi) zamieszkujących wioskę to zwykli chłopci, kmiecie i drobni rzemieślnicy. Jednak problem tkwi nie tyle w zachowaniu poszczególnych osób, co o sposób reagowania całej społeczności.

Otóż, kiedy tylko bohaterowie wejdą w granice miasteczka, zauważą, że mieszkańcy zachowują się bardzo dziwnie. Często chodzą bez celu w kółko, siedzą ze wzrokiem utkwionym w jeden punkt itp. Pytania zadawane przez herosów często będą pozostawiane bez odpowiedzi, a sami bohaterowie - w ogóle ignorowani. Oczywiście, duża część mieszkańców zachowuje się normalnie. Jedzą, rozmawiają (choć po baczniejszym nadstawieniu uszu okaże się, że rozmowa często w ogóle nie ma sensu), śpią. Co ciekawe, nie widać też, by ktokolwiek w mieście cokolwiek pił. Raz na jakiś czas jednak zdarzy się,



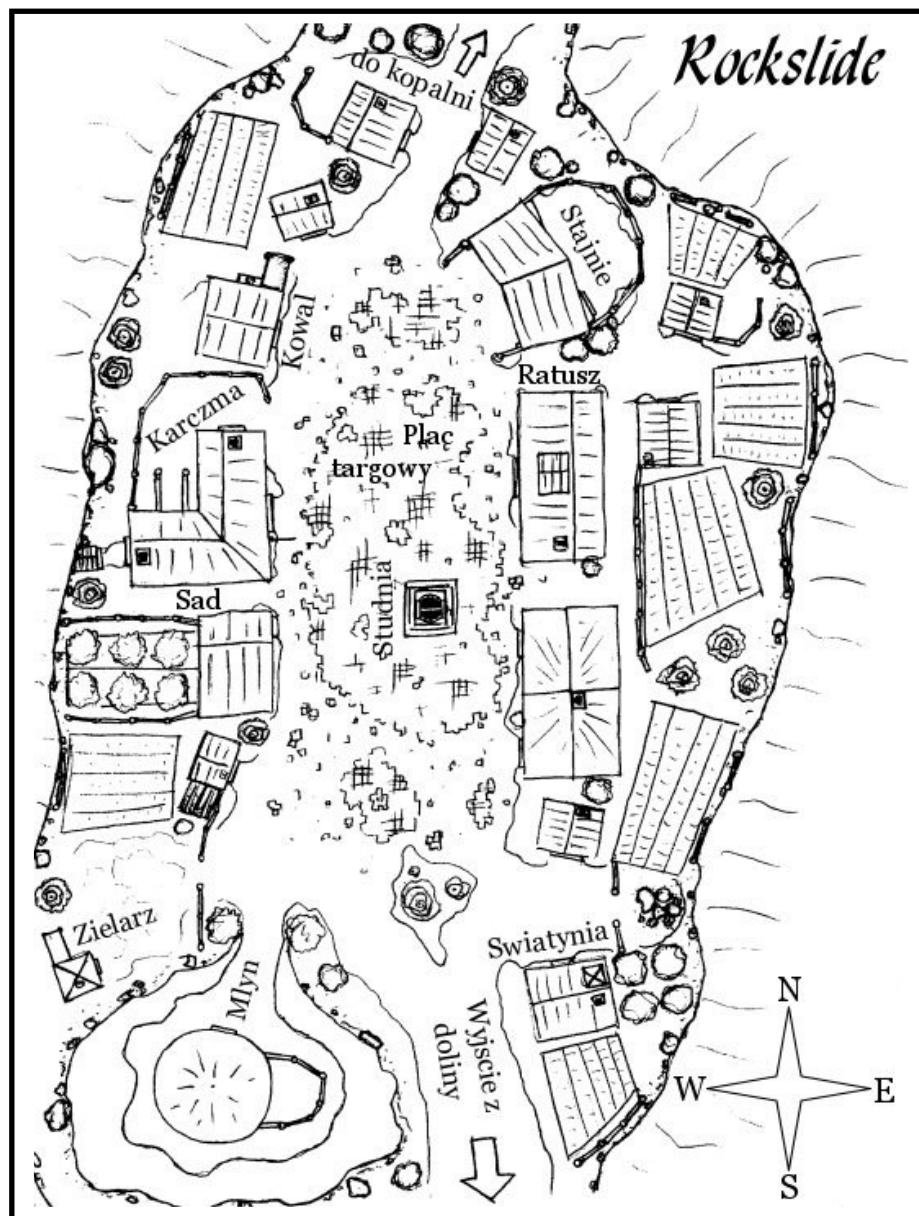
że któryś z ludzi żyjących w wiosce na oczach postaci otrząśnie się jakby ze snu, by następnie udać się w kierunku studni. Zapytany w tym momencie, będzie sprawiał wrażenie nieco zagubionego i skołowanego, choć jego wypowiedzi będą składne i zrozumiałe. Ponad wszystko jednak będzie bardzo spragniony, a kiedy tylko napije się wody z pobliskiej studni (lub chociaż do niej podejdzie), znów zapadnie w dziwny letarg. Być może właśnie taka reakcja będzie jakąś wskazówką dla bohaterów. Nie muszą chyba dodawać, że zamówienie pokoju w Rockslide nie będzie możliwe. Karczmarz po prostu zignoruje herosów. Nie zmienia to jednak faktu, że nie zareaguje również na sytuację, w której bohaterowie najzwyczajniej w świecie mu nie zapłacą i pójda spać w najbardziej luksusowym apartamencie. Analogiczne sytuacje będą miały miejsce we wszystkich sklepach, warsztatach i mieszkaniach. Po prostu raj na ziemi. Na pewno już jednak zastanawiasz się, Mistrzu Podziemi, gdzie tkwi haczyk. I słusznie...

Tajemnica

Otóż jest to nie tyle haczyk, co ryba, a właściwie coś podobnego do niej. Mianowicie, w wioskowej studni zadomowił się... dorosły aboleth. „Jak to możliwe?”, spytasz. Już tłumaczę.

Wspomniana studnia zasilana jest podziemnym strumieniem, płynącym dość płytko pod powierzchnią ziemi (około sześciu metrów). Na nieszczęście mieszkańców Rockslide, ów strumień płynie sobie wesoło od źródła w pobliskich górach, aż hen, hen daleko w najgłębsze czeluście krainy leżącej pod tym, co normalni ludzie nazywają powierzchnią ziemi. Właśnie z tych czeluści, powodowany jakimś niewiadomymi pobudkami (i być może ścigany – rozwinięcie tego pomysłu podaję nieco dalej), przybył aboleth, który płynąc pod prąd niezbyt wartkiej rzeki „zawędrował” aż pod cembrowinę wioskowej studni. Tu bez pudła wyczuł niczym nie chronione umysły i postanowił zatrzymać się na chwilę. Już pierwszego dnia po przyplłynięciu

udało mu się opanować paru nieświadomych zagrożenia ludzi czerpiących wodę ze studni. Po paru dniach miał w swoim władaniu całą wioskę, a ciągłość kontroli zapewnił sobie poprzez utrzymywanie ludzi z dala od wody (jeśli nawet jakimś cudem ktoś wyrwał się z niewoli, musiał udać się do studni by zaspokoić pragnienie). Następnym krokiem było zmuszenie wieśniaków do dokopania się do siedziby aboletha, któremu nie na rękę (jeśli można tak powiedzieć) było ciągle utrzymywanie się w płynącym strumieniu. Mieszkańcy zrobili tak, jak kazał ich nowy mistrz i na jego rozkaz stworzyli mu coś na kształt spokojnej zatoczki. Jednak podczas wyburzania jednej ze ścian kopalni (przez którą to wieśniacy starali się dotrzeć do aboletha) runęło również wejście. Nowemu władcy Rockslide zupełnie to nie przeszkadzało, chociaż z umysłów mieszkańców wiedział, że gruzowisko może być łatwo usunięte w czasie niecałego dnia i nie stanowi





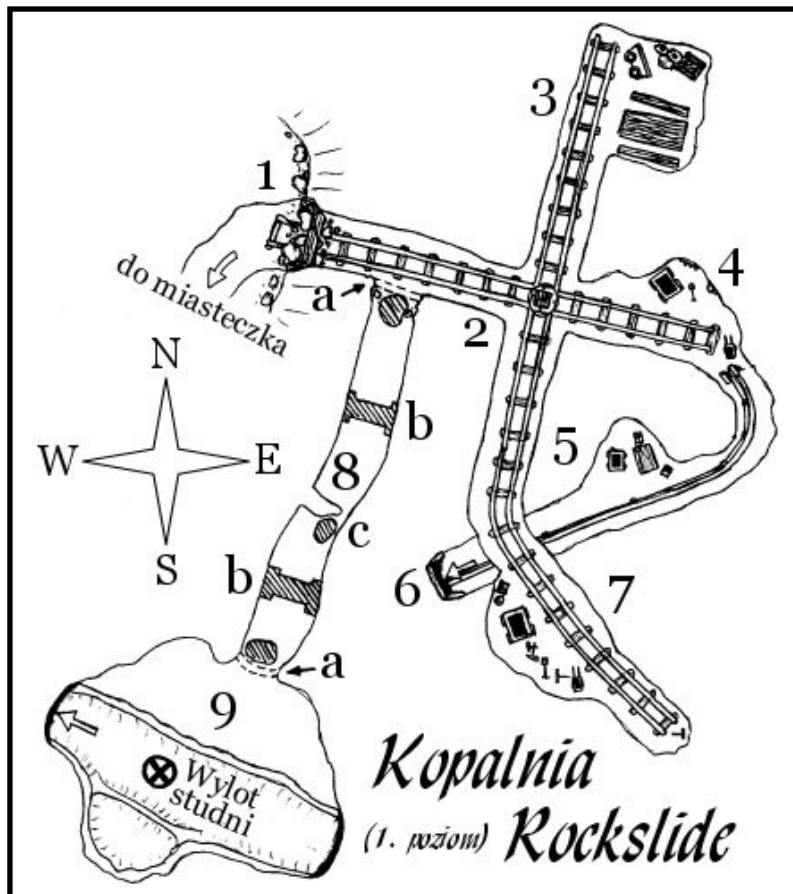
zbytniej przeszkody. Pozostałych w kopalni ludzi po prostu unicestwił. Następne miesiące upłynęły abolethowi na poznawaniu swoich marionetek i ich otoczenia. Tak było do dnia, w którym do osady przybyli nasi bohaterowie...

Przybycie bohaterów trochę przstraszyło aboletha. Wyczuł on, że ich umysły są zdecydowanie mniej podatne na jego działanie. Nie przejął się jednak za bardzo i stara się o to, by herosi po prostu poszli swoją drogą. Jeśli postacie zaczną węszyć po okolicy, będzie próbował odwieść ich od dalszego zajmowania się podejrzaną sprawą. Mieszkańcy zaczną zauważać bohaterów, rozmowy staną się o wiele bardziej sensowne, być może nawet trzeba będzie zacząć płacić za żywność i noclegi. Jeśli i to nie odniesie skutku, bestia zda się już wyłącznie na samą siebie. Na początek postara się zniewolić bohaterów w taki sam sposób, jaki zrobiła to z mieszkańcami miasta (Wola ST 19 – ten konkretny aboleth ma zwiększoną Cha). Trzeba jednak zaznaczyć, że aby ten proces się udał, herosi muszą znajdować się najwyżej metr od studni. Jeśli i takie działania spełzną na niczym, abolethowi pozostanie już tylko fizyczna konfrontacja, o ile oczywiście gracze odkryją drogę przez kopalnię i nie zostaną od niej odwiedzeni ostrzeżeniami związanych abolethowym czarem ludzi (wpływ potwora nie jest jednak na tyle silny, by bestia mogła rozkazać mieszkańcom zaatakować herosów).

Tak właśnie, drogi Mistrzu Podziemi, wygląda prawdziwa sytuacja w Rockslide. Czy bohaterom uda się jej zaradzić? Miejmy nadzieję, że tak. Nie muszę chyba jednak mówić, że jedyny pewny sposób na zniesienie władztwa aboletha to zabicie go jak najszybciej, a to wiąże się z podróżą poprzez kopalnię (o ile oczywiście gracze nie wpadną na inny pomysł - z góry odradzam desant na linie wprost do wodnej siedziby potwora).

KOPALNIA

Kopalnia w Rockslide nie wyróżnia się niczym specjalnym od podobnych sobie kopalń na terenie dowolnej krainy. Ma parę poziomów, jednak przejście do leża aboletha wybite jest już na pierwszym z nich (w końcu znajduje się ono zaledwie około sześciu metrów pod powierzchnią). Aby nie mącić zbyttnio, zajmę się poniżej opisem właśnie tego jednego, pierwszego poziomu. Podróże po niższych segmentach kopalni są oczywiście jak



najbardziej możliwe (a nawet wskazane, jeśli z przygody chcemy zrobić całą kampanię, o czym później), jednak to, na co natkną się tam gracze pozostawiam wyobraźni Mistrzowi Podziemi.

1. Wejście do kopalni: Wejście do kompleksu znajduje się paręset metrów od ostatniego budynku wioski. Jest dobrze widoczne i od paru miesięcy zawałone gruzami. Na szczęście drewniane wzmocnienia wytrzymały i wejście tarasują tylko niewielkie kamienie, których usunięcie nie stanowi większych problemów, o ile tylko będzie się pracować w zespole. Wypracowanie odpowiedniego systemu usuwania gruzowiska wymaga od drużyny spostrzegawczości (Zauważanie ST 15), jednak i bez tego uda im się wyeliminować przeszkodę (tyle, że dłużej im to zajmie - w razie udanego testu - około półtorej godziny; w razie nieudanego - od trzech do trzech i pół godziny). Kiedy wejście będzie już dostatecznie szerokie, by precyzyjnie się przez nie dowolny członek drużyny, wejście do kopalni stanie otworem.


Korytarze kopalni mają przekrój prostokąta o wymiarach 2 na 3 metry. Po ziemi - aż do samego wyjścia - ciągną się nieco zardzewiałe tory o szerokości 1,5 metra, a co 3-4 metry stoją drewniane stęple podtrzymujące sklepienie. W kopalni jest ciemno (ostatnia lampa wypaliła się



parę tygodni temu), więc lepiej by było dla bohaterów, by zaopatrzyli się we własne źródło światła. Sztolnie nie były odwiedzane przez górników przez dobre parę miesięcy, więc zdążyło się w nich zagnieździć parę nieprzyjemnych istot...

2. Skrzyżowanie: Paręnaście metrów od wejścia jest skrzyżowanie, z którego można udać się w dowolne miejsce na pierwszym poziomie kopalni. Na środku skrzyżowania torów jest zainstalowana metalowa platforma z mechanizmem podnoszącym i wyjmowaną dźwignią (lewar leży pod jedną ze ścian i nie jest nawet zardzewiały). Aby zmienić kierunek jazdy wózka wystarczy umieścić go na środku platformy, unieść całość za pomocą dźwigni (którą wcześniej trzeba wsadzić w specjalny otwór), obrócić w żądanym kierunku, po czym opuścić. Cała operacja trwa od dwóch do pięciu minut, w zależności od tego, kto ją wykonuje i wymaga od operatora podnośnika pewnej siły, którą nie każdy dysponuje (Siła ST 15).

3. Magazyn: To miejsce (o wymiarach 7 na 7 metrów) służyło za pomieszczenie składowe oraz swojego rodzaju „kantynę”, w której odpoczywali zmęczeni górnicy. W chwili obecnej jest tam jeden przewrócony wózek z uszkodzonym kołem, rozbita skrzynia z zepsutą żywnością (której smród czuć już niemal na skrzyżowaniu korytarza), drewniane pudło z nowymi narzędziami górniczymi (każdy krasnolud dopatrzy się w nich dobrej, acz nie zachwycającej rzemieślniczej roboty) i niewielki worek wypełniony grudkami złota. Złoto jest zanieczyszczone i wymaga przetopienia - wtedy osiągnie wartość około 500 sz. Bez odpowiednich narzędzi (dostępnych w warsztacie kowalskim) i doświadczenia tej operacji nie da się wykonać. Jeżeli jednak gracze zdecydują się na aneksję worka, to nie mogą spodziewać się za niego więcej niż 300 sz. W magazynie jest jednak jeszcze coś. Otóż, zwabiony smrodem gnijącego jedzenia i swoim szóstym, „kierunkowym” zmysłem, do pomieszczenia zawędrował minotaur. W momencie, w którym bohaterowie wejdą do magazynu, bestia będzie spała twardym snem. Niewiele jednakże potrzeba, by ją obudzić (przy każdym głośniejszym ruchu wymagany przeciwstawny test na Ciche poruszanie się i Nasłuchiwanie).

 **Minotaur:** pw 40, patrz: *Księga Potworów*.

4. Stacja „przesiadkowa”: Ta lokacja kiedyś była wyrobiskiem, teraz jednak pełni nieco inną funkcję. Mianowicie, tu zaczyna się (a właściwie kończy, patrząc od niższych poziomów kopalni) nieco inny system torów. Na jednej szynie za pomocą systemu bloczków zamocowano stalową linę, która wciąga

mniejsze wagoniki. Taki system jest zdecydowanie bardziej użyteczny na tych odcinkach, gdzie nie ma wyrobisk i gdzie transport przebiega niemal bez przerwy i zbędnego zatrzymywania się. Końcowy bloczek ma zamocowaną korbę służącą do wciągania załadowanych wagoników - liczne przekładnie i koła zębate sprawiają, że w taką pracę wcale nie trzeba wkładać wiele siły. Na stacji jest również jeden normalny wagonik, który prawdopodobnie miał być napełniony nadjeżdżającym ładunkiem, oraz stojak na narzędzia, w którym tkwią solidne kilofy.


5. Byłe wyrobisko: Tutaj kiedyś natrafiono na złoto, jednak jego ilość była na tyle mała, że po krótkiej eksploatacji pozostało po nim jedynie poszerzenie korytarza. Teraz stoi tu niewielki, drewniany stolik, dwa koślawe krzesła i mały wagonik przystosowany do jazdy po jednoszynowym torze. Jak łatwo się domyślić, miejsce pełniło po prostu rolę ostatniego punktu kontrolnego przed stacją „przesiadkową”. Owa lokacja ma jednak pewną właściwość - doskonale nadaje się na pułapki i zasadzki zastawiane na intruzów nadchodzących z pierwszego poziomu i udających się niżej. Od strony stacji ściana załamuje się bowiem pod kątem niemal dziewięćdziesięciu stopni, co czyni niemożliwym dojrzenie kogokolwiek, kto stoi za rogiem. Jeżeli zażyczysz sobie, by coś inteligentniejszego niż minotaur (nie włączając w to aboletha) zamieszkiwało dolne poziomy kopalni, to to miejsce jest doskonałą pierwszą strażnicą czy też posterunkiem (patrz: *Rozwinięcie przygody*).

6. Zejście na niższy poziom: Oczywiście, to tylko domyślne oznaczenie. Wszak nikt nigdy nie dzieli kopalni na dokładnie oznaczone poziomy. Tu kończy się mapa, a zaczyna twoja wyobraźnia, Mistrzu Podziemi (patrz: *Rozwinięcie przygody*).

7. Wyrobisko: W ścianach tej części kopalni ciągle tkwi sporo złota, a korytarz najwyraźniej miał być przedłużony. Stoi tu wagonik, dwie taczki, oraz leży sporo używanych i nowych narzędzi („używane” na ogół znaczy tyle, co „pordzewiałe”, o czym niżej). Ze ściany teoretycznie da się wykuć trochę drogiego kruszcu, jednak niedoświadczonej w tych sprawach istocie zajmie to dużo czasu, przy jednoczesnych marnych osiągnięciach. Nie to jednak powinno przykuć uwagę bohaterów.


Nagromadzenie metalowych narzędzi i innych kopalnianych akcesoriów sprawiło, że w

wyrobisku zadomowiły się trzy rdzewiacze, które wcale nie mają zamiaru oddawać drogiego łupu, a wręcz przeciwnie - chętnie dodadzą do swojej niecodziennej diety jakąś zbroję i jeden lub dwa miecze. Jeżeli jednak postacie graczy będą zachowywały się spokojnie i nie agresywnie, bestie zostawią je w spokoju i zajmą się konsumpcją pobliskich torów.


 **Rdzewiacze (3):** pw 27, 27 i 28, patrz: *Księga Potworów*.

8. Tajemny korytarz: To właśnie ten korytarz wybili wieśniacy, by na rozkaz aboletha dotrzeć do jego siedziby. Generalnie ma on taką samą szerokość jak każdy inny korytarz w kopalni, jednak na podłodze nie ma torów (ze zrozumiałych względów), a całość przejścia jest zabezpieczona paroma dość prymitywnymi, acz skutecznymi pułapkami. Oto one:

a. Iluzoryczna ściana i wilczy dół: Wejście i wyjście z korytarza jest zamaskowane przez *Iluzoryczną ścianę* rzuconą przez aboletha, za którą (przy wejściu) lub przed którą (przy wyjściu) znajduje się wilczy dół. Ściana imituje normalną kamienną powierzchnię, spotykaną wszędzie w kopalni. Aby złamać czar, należy zdać test na Wolę (ST 19). Wtedy pozostaje jeszcze tylko wilczy dół.

 **Wilczy Dół (głębokość 6 m):** SW 3; zbędny rzut na atak (2k6), +10 wręcz (1k4 kolców za 1k4+2 punktów obrażeń za każde udane trafienie); rzut obronny na Refleks (ST 20) unika; Przeszukiwanie (ST 21); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 20).


b. Zawalisko: Prymitywna, ale bardzo skuteczna pułapka. Na poziomie kostek normalnego człowieka rozciągnięta jest mocna, cienka lina połączona z dwoma niestabilnymi, drewnianymi słupami stojącymi po obu stronach korytarza. Słupy podtrzymują natomiast mocną belkę i sporą ilość gruzu i kamieni. Mocniejsze szarpnięcie sprawi, że zarówno słupy, belka, jak i gruz zawałają się na ofiarę, powodując nie tylko obrażenia, ale także skutecznie blokując przejście. Oczyszczenie drogi po zawaleniu się pułapki zajmie mniej więcej tyle czasu, ile zajmuje uporanie się z zawaliskiem u wejścia do kopalni.

 **Zawalisko:** SW 5; +15 wręcz (7k6); Przeszukiwanie (ST 15); Unieszkodliwianie

mechanizmów (ST 20). *Uwaga:* Może razić istoty znajdujące się na dwóch kwadratach pomieszczenia.

c. Prawdziwa ściana i wilczy dół: W tym miejscu aboleth kazał pozostawić przewężenie, za którym znajduje się głęboki wilczy dół. Pozostawienie bloku skalnego miało dwa cele. Pierwszym z nich miało być zmylenie istot, które słabo widzą w ciemności i wmówienie im, że dalej nie da się już pójść; drugim - zwabienie inteligentniejszych (lub lepiej widzących) w pułapkę, która głębokością i zamaskowaniem nie różni się od tych na skrajach korytarza.

9. Jaskinia aboletha: Kiedy bohaterom uda się wreszcie przejść przez korytarz, staną w wejściu do sporej jaskini o długości 10 metrów, szerokości 15 m i wysokości 3 m. Jej większą część zajmuje szeroka i głęboka (4 m na 4 m w najgłębszym miejscu) podziemna rzeka, która wypływa z szerokiej szczeliny po lewej stronie (patrząc od wejścia do pieczary) i niknie w podobnej z prawej strony. Poza głównym nurtem strumienia, niewidoczna z samego wejścia, znajduje się niewielka zatoczka (o takiej samej głębokości jak rzeka), którą aboleth kazał dla siebie wykopać w skalnym dnie (w jaki sposób, tego bohaterowie mogą się tylko domyślać - podpowiem jednak, że paru przymusowych robotników utonęło przy robocie). Na jej wysokości, acz nad głównym nurtem, znajduje się szeroki, okrągły otwór (o średnicy około 1,5 metra), będący oczywiście wylotem studni. W jaskini aboletha nie ma programowo żadnych pułapek (najwyżej sporadyczne - naturalne twory skalne), jest natomiast sam aboleth, który wyczuł zbliżających się herosów i przygotował się do walki.

 **Zalathyalomphx (aboleth):** pw 76, zwiększona Charyzma (20 - +2 do ST *Psioniki* i *Zniewolenia*), patrz: *Księga Potworów*.

Styl walki Zalathyalomphxa nie różni się specjalnie od taktyk jego współbraci. Na samym początku, kiedy jeszcze będzie niezauważony, postara się opanować umysły bohaterów wchodzących do jego jaskini. Jeśli to nie wyjdzie, będzie mamił i oszukiwał przeróżnymi iluzjami (jak spadające bloki skalne i szarżujące potwory), jednocześnie starając się wprowadzić herosów do głębokiej wody skażonej śluzem. Ciosy mackami aboleth zostawi na koniec, kiedy z sytuacji nie będzie wyjścia, a jedynym sposobem na przeżycie



będzie dla niego ucieczka. W takim wypadku Zalathyalomphx będzie starał się wypłynąć z zatoczki i wraz z nurtem udać się w podziemnie czeluście. Pogoń oczywiście wchodzi w grę, jednak szansa dogonienia aboletha będzie bardzo niewielka (taka, jak na dogonienie jakiegokolwiek ryby płynącej w dół strumienia).

Po walce

Kiedy bestia zostanie pokonana (bądź ucieknie), wszystkie jej czary oczywiście prysną. Należy się spodziewać, że sześć metrów nad głowami bohaterów zapanuje przez dłuższą chwilę niezły harmider, kiedy wszyscy mieszkańcy Rockslide przyjdą jednocześnie do siebie. Co zabawniejsze, większość z nich będzie miała zaawansowaną amnezję, co na pewno nie ułatwi życia herosów. Jak bohaterowie przekonają mieszkańców wioski o tym, że uratowali im życie? To już tylko ich problem. Ty, Mistrzu Podziemi, możesz natomiast trochę się pobawić i dodatkowo utrudnić graczom egzekucję zasłużonej nagrody (gdyż nie wątpię, że bohaterowie będą się o nią starać). Jednak nie pozwól, by herosi odeszli z niczym. Nagroź ich wysiłki przynajmniej dodatkowymi Punktami Doświadczenia. Co będzie dalej z wioską? Ta kwestia również pozostaje na twojej głowie. Ja poddam tylko parę pomysłów na...

ROZWINIĘCIE PRZYGODY

Ukochaną studnię można rozwinąć na wiele sposobów, jednak poniżej podam tylko trzy najbardziej oczywiste kontynuacje.

Inwazja na powierzchnię: Aboleth nie znalazł się pod Rockslide bez przyczyny. Uciekał przed większą grupą mrocznych elfów, które szukały wyjścia na powierzchnię. Samotniczy stwór nie podołał ich silnym umysłem i musiał ulotnić się ze swej wcześniejszej kryjówki. Wiedzione rządzą krwi istot powierzchni i rządzą zemsty na niepokornym stworze, drowy przebiły się do niższych poziomów kopalni złota i objęły je w swoje posiadanie. Tam planują atak zarówno na Rockslide, jak i na siedzibę aboletha. Z ich ojczystego miasta wkrótce przybędą posiłki, które mają wspomóc swych współbraci w rzezi mieszkańców miasteczka. Być może herosi nie będą w stanie sami podołać zagrożeniu i jedynym wyjściem będzie sprzymierzenie się z abolethem?

Zemsta aboletha: Potworowi dostało się od bohaterów i udało się uciec, jednak bestia nie ma zamiaru tak łatwo oddać panowania nad miasteczkiem. Płynąc w górę rzeki i wykorzystując swe nieprzeciętne zdolności, aboleth zdołał opanować umysły wielu górskich stworzeń, w tym jednego

silnego plemienia orków, wspomaganych przez ogry. Dodatkowo, stworzenie uzyskało kontrolę nad istotami, które zasiedliły niższe poziomy kopalni. Tak zebrana armia kieruje swe kroki na niczego nie spodziewające się Rockslide. Tymczasem nadchodzi wiosna, a roztopy powodują, że błotne lawiny są prostsze do spowodowania niż kiedykolwiek...

Wyprawa w głąb kopalni: Aboleth został pokonany, a miasteczko uwolnione od jego władzy. Ale co z kopalnią? Przez miesiące nieużytkowania korytarze niższych poziomów zamieniły się w niebezpieczne lochy pełne krwiożerczych monstrów. Co gorsza, tuż przed pojawieniem się aboletha górnicy dokopali się do zagadkowych, kamiennych drzwi, których w żaden sposób nie potrafili otworzyć. Teraz, kiedy w kopalni panoszy się zło, starożytne pieczęcie na drzwiach pękły...

LICENCJA OTWARTEJ GRY – wersja 1.0a.

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

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i / lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zmienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia, do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączając z tego Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, loga i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozy, pomysły, schematy i grafiki, zdjęcia, inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroki, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udzielającego do Otwartej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucje, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.

3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwartej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnoswiatową, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Nota o Prawach Autorskich Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej Otwartej Zawartości Gry, którą kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znaków Towarowych lub Znaków Handlowych. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaką część pracy, przez siebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich określone Agencje, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

11. Użycie Danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie od Udzielającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to tyczy.

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

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

15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

“Ukochana studnia”, Copyright 2005, Author Piotr Brewczyński (Rebound).