Serwis internetowy

i jego subsystem

DnD.polter.pl

prezentują:

Piotr ‘Rebound’ Brewczyński

Pająk z Cormanthoru

Część I: Zielony Szaman

Podkład graficzny i ilustracje: Piotr ‘Rebound’ Brewczyński

Warszawa 2005

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

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

Słowa wstępu

Niniejsza kampania przeznaczona jest dla 3-4 graczy z postaciami na pierwszym poziomie, żyjącymi w świecie *Zapomnianych Krain*. Przy zachowaniu rozwagi w rozdawaniu punktów doświadczenia, Mistrz Podziemi powinien bez problemu doprowadzić drużynę co najmniej do siódmego poziomu (nie uwzględniając spotkań losowych, czy zadań nie związanych z fabułą kampanii). Całość pisana jest w zamyśle ukazania początkującym graczom powiązań i intryg towarzyszących działaniom jednych z najpotężniejszych organizacji Faerunu. W trakcie kampanii bohaterowie spotkają kilka potężnych postaci, zwiedzą dogłębnie przynajmniej trzy miasta, wpakują się w tarapaty co najmniej raz (i to na dobre), odnajdą potężny, zapomniany przedmiot, by wreszcie na samym końcu odkryć głęboko skrywaną tajemnicę. Dobrze by było, gdyby w drużynie graczy znajdował się łotrzyk o nieźle rozwiniętych zdolnościach złodziejskich i ktoś wiedzący sporo o przedmiotach magicznych i samej magii (Wiedza [arkana]), oraz co nieco Krainach (Wiedza [regionalna]). Nie jest to konieczne, ale może się przydać. Zaznaczam też, że gracze powinni być już mniej-więcej zorientowani w świecie, w którym odgrywać się będzie kampania.

Co do MP, to bardzo wskazane by było, gdyby oprócz kompletu podstawowych podręczników posiadał też: *Zapomniane Krainy – Opis Świata* i *Magię Faerunu*. Jest to o tyle ważne, że w rzeczonych książkach znajdują się opisy niestandardowych czarów i magicznych przedmiotów, których w kampanii jest sporo...

Jeszcze trochę o Punktach Doświadczenia: Proponuję przyznawać je po każdej zakończonej sesji, a nie części przygody – w niektórych momentach nowy poziom może być bardzo pożądany.

Całość kampanii rozgrywa się w krainie Vast, ale jeżeli jest to potrzebne, można ją równie dobrze przenieść w każde inne miejsce w Krainach. Jest jeszcze coś - jako, że kampania wymaga (a przynajmniej na początku) licznych testów na umiejętności, staraj się, drogi Mistrzu Podziemi, by ich wykonywanie nie wyglądało sztucznie. Rzucaj kośćmi dla zmyłki, każ wykonywać graczom zupełnie niepotrzebne rzuty itp. Chodzi o to, by gracze przy nieudanym rzucie nie wiedzieli, że coś jest nie tak. Możesz ich mamić fałszywymi rezultatami itp.

Zaznaczam też, że nie opisałem tu wszystkich rzutów, które mogą być potrzebne – tak samo zresztą jest z całą zawartością kampanii – opracowałem ją tak, by każdy Mistrz Podziemi mógł ją dowolnie zmieniać i przekształcać... To już wszystko – niech więc zacznie się przygoda!

Część pierwsza

Droga do Maerstar

Przygoda zacznie się dość niepozornie – mianowicie: na drodze wiodącej z jednego z największych miast Vast – Procampur, do wioski Maerstar leżącej na szlaku do odległego Calaunt. Mistrzu podziemi: opisz graczom leniwy nastrój początku wiosny, pszczółki, zieloną trawkę itp. Rozleniw ich trochę, by potem otrzymać przyjemny efekt zaszokowania. Zaznacz też, co jest ważne, że przez całą drogę do mieściny nie natknęli się na żadną żywą duszę, co o tej porze roku jest bardzo dziwne - zaczyna się sezon handlowy i na drodze do sporego miasta, jakim jest Procampur, powinno roić się od wozów kupieckich i podróżników. Tymczasem na trakcie nie widać nikogo... Powód podróży graczy z Procampur do wioski może być dowolny: Chęć podróży, przeżycia przygody... cokolwiek. Bohaterowie będą iść przez gęsty, ale niski i (na razie) spokojny lasek, kiedy, około jednego kilometra od wioski zrobi się nieciekawie. Powody będą dwa: Pierwszym będzie dolatujący sprzed nich swąd gnijącego mięsa. Na razie niezbyt przejmujący, w miarę jednak zbliżania się do najbliższego zakrętu – coraz silniejszy. Drugą przyczyną będzie cisza, która będzie zalegać stopniowo aż do momentu, kiedy stanie się dotkliwie odczuwalna. Zaniknie śpiewanie ptaków, bzyczenie owadów itp. Jeżeli gracze nadal będą szli beztrosko naprzód, natkną się na niemiłą niespodziankę. Przeczytaj im poniższy opis, drogi Mistrzu Podziemi:

> Na środku drogi, tuż za zakrętem który właśnie mijacie, widzicie okropny widok. W kałuży karmazynowo-rdzawego błota leży przewrócony na bok niewielki zakryty powóz. Z widocznych drzwi zwisa kobieta, a raczej to, co z niej zostało. Drogie szaty zwisają luźno w strzępach z tego, co jeszcze kiedyś było ciałem niewątpliwie urodziwej szlachcianki. Z tej odległości nie jesteście w stanie dostrzec twarzy, ale macie wrażenie, że to chyba lepiej. Dookoła wozu, niczym marionetki, leżą rozrzucone ciała pieszych gwardzistów damy z wozu. Nawet z miejsca w którym stoicie

możecie stwierdzić jak zginęli. Wykrwawili się przez spore rany tętnic biegnących po wewnętrznych stronach ud. Wypływająca z cięć krew utworzyła dookoła wozu ponure, cuchnące bajoro. Kiedy przypatrujecie się dalej, zauważacie, że w ścianach wozu tkwią niewielkie strzały, zakończone kolorowymi lotkami. Jest ich wiele. Bardzo wiele. Te same strzały tkwią w ciałach koni, niegdyś ciągnących powóz i w co poniektórych ciałach strażników. Teraz już nie macie wątpliwości, co takiego powodowało zapach zgnilizny...

Z bliska bohaterowie dowiedzą się niewiele więcej. Ślady dookoła wozu są pozacierane tak, że nie bardzo można wywnioskować kto lub co je zostawiło. Tak jak mówi opis – gwardziści zostali pozabijani chaotycznymi cięciami w dolne partie ciała. Łącząc ten fakt z długością strzał wystających z wozu, można stwierdzić, że ataku dokonała grupa raczej małych istot – pozostaw graczom ich domysły (ostatecznie możesz zgodzić się na test **Tajników dziczy ST 10** – udany rzut powie, że mordu niewątpliwie dokonały gobliny). Kiedy już herosi podejdą do wozu, daj im chwilkę na hipotezy, a następnie opowiedz scenę, która już na dobre będzie początkiem kampanii. Otóż – po ok. 3 minutach, tuż obok nogi jednej z postaci, w ziemię wbije się strzała. Krótka, zakończona zółto-czarną lotką. Nie skończy się na jednej. Zaraz za pierwszym pociskiem, z drzew rosnących przy drodze posypią się następne strzały – tak samo krótkie i kolorowe. Stworzenia będą doskonale zamaskowane w gałęziach – widać będzie, że nie po raz pierwszy odstawiają podobny numer. Od czasu do czasu da się zauważyć włochata łapa czy brzydki pysk, wypatrujący zza zasłony liści. Diagnoza będzie prosta – gobliny. Co jednak dziwne – gobliny na tyle sprytne, cierpliwe i zorganizowane, że zdołały obmyślić zasadzkę, w którą wpadli nie tylko bohaterowie, ale też nieszczęśliwcy z wozu. Nie ma jednak czasu na rozmyślania. Mistrzu Podziemi – wykonaj kilka niepotrzebnych rzutów kością. To doda rozgrywce prawdziwego smaku. Powiedz jednak, że strzały raczej nie trafiają i że gobliny nie należą do najlepszych strzelców. Niemniej jednak, gdyby gracze planowali jakiś sprytny atak na korony drzew – wybij im go z głowy zabłąkanym pociskiem, który wbije się płytko w ciało najwytrzymalszej postaci. Postaraj się, aby scena wyglądała wiarygodnie i aby gracze jeszcze nie nabrali podejrzeń w stosunku do rzeczywistych zamierzeń goblinów. Jak pewnie się już zorientowałeś MP, zieloni nie maja zamiaru zabić podróżników – chcą ich raczej gdzieś zagnać. Szczęśliwym trafem – niedaleko, bo około kilometra drogi od miejsca z powozem, znajduje się wioska, do której podróżowali bohaterowie. Postaraj się więc, aby właśnie tam postacie skierowały swoje rącze susy. To ważne, a nawet bardzo. Jeżeli z jakiś względów bohaterowie zapragną pobiec w przeciwną stronę – odgrodź im drogę dwudziestką goblinów, dosiadających wilków. Zapewniam, że to skuteczny środek perswazji. Jeżeli któryś z bohaterów odłączy się od grupy przed, lub w trakcie pościgu i ukryje się gdzieś w lesie – bardzo dobrze. Jeżeli nie – nie ma najmniejszego problemu (jeżeli jednak – nie może on wiedzieć, co robi reszta jego kompanii – wyprowadź go na chwilę z pokoju, w którym gracie). Ważne jest za to, by większa część drużyny dotarła w podskokach do Maerstar, goniona przez dziesięciu wilczych jeźdźców i dwa razy tylu brudnozielonych łuczników, którzy w całym tym zamieszaniu zdążą zejść (bądź spaść) z drzewa i dołączyć do pościgu. Najprawdopodobniej gracze zauważą, że gobliny próbują ich gdzieś zagnać, jednak – cóż robić - zieloni chybiają tylko do czasu, a walka z tyloma przeciwnikami naraz byłaby samobójstwem... Zgadzam się, że cała sytuacja wydaje się liniowa, aczkolwiek z okresu testowego wiem, że gracze nie będą raczej narzekać.

Maerstar

Kiedy uznasz to już za stosowne – przeczytaj uciekającym graczom ten fragment:

Biegniecie pędem przed siebie, a niecały kilometr, który dzieli was od wioski, zdaje się dłużyć w nieskończoność. Za wami słyszycie porykiwania i chichoty małych, okrutnych, zielonoskórych istot, które gonią was z mrożącą krew w żyłach radością. Wreszcie – nad niskimi drzewami zauważacie pasemka dymu, które leniwie rozpływają się na błękitnym niebie. Ku waszemu zdziwieniu – gobliny nie zwalniają biegu. Przeciwnie, kiedy zauważają dym, przyśpieszają tempa, niemal nie dając wam oddychać. Przez cały ten czas, za placami, słyszycie szczęki zwalnianych cięciw i za każdym razem serce tak samo podchodzi wam do gardła. Strzały jednak z reguły chybiają celu, tylko czasem stukając o wasze pancerze. Wypadacie zza zakrętu jak szaleni, niemal z goblinami na plecach. Widzicie wioskę, zbudowaną tuż przy końcu lasu. Przez jej środek biegnie droga, rozszerzająca się w jednym miejscu, tworząc niewielki ryneczek ze studnią po środku. Domy tuż przy drodze stoją w równym rzędzie, ale im bardziej oddalają się

od traktu, tym rozstawione są bardziej nieregularnie. Całość wioski otoczona jest polami uprawnymi. Waszą uwagę najbardziej przykuwa jednak fakt, że wioska zdaje się być... kompletnie pusta, mimo tego, że z daleka wygląda na zamieszkaną. Na ulicach stoją wozy załadowane towarem i pootwierane stragany, z kominów snuje się wspomniany już dym... Dziwne wrażenie potęguje fakt, że wokół osady panuje kompletna cisza, jeżeli nie liczyć wrzasków goblinów, dolatujących zza waszych pleców. Nie macie jednak czasu na zastanowienie, gdyż z całą mocą koncentrujecie się na biegu. Kiedy tylko z krzykiem wpadacie w obręb wioski, czujecie mocne pchnięcie. Nie jesteście w stanie mu się oprzeć i padacie na ziemię. Wycieńczenie odbiera wam na dłuższą chwilę oddech i przytomność...

Kiedy bohaterowie się ockną, zobaczą dookoła dziwną scenkę. Otóż wcześniej, kiedy w pośpiechu biegli w stronę wioski, na jej ulicach nie zauważyli ani jednej żywej duszy. Teraz natomiast owych dusz jest w okolicy bardzo dużo... Można powiedzieć, że aż za dużo. To samo zresztą tyczy się zwierząt. Druga rzecz, na jaką prawdopodobnie zwrócą uwagę, to przedziwna, matowo-biała, lekko prześwitująca kopuła, otaczająca całą wioskę wraz z przyległymi polami. Łatwo się domyślić, ze to właśnie owo dziwne zjawisko spowodowało silne pchnięcie w plecy postaci. Teraz bohaterowie leżą ok. 2-3 metrów od granicy kopuły i są w stanie zobaczyć lekko rozmyte przez teksturę pół-sfery sylwetki goblinów znikających w lesie. Co dziwne – gobliny wyglądają na wcale zadowolone, a dobiegające przez dziwną ścianę przytłumione dźwięki będą wyraźnie gardłowymi chichotami stworzeń. Pozwól graczom podziwować się chwilkę nad sytuacją, a potem wytłumacz ją trochę, podsyłając w ich stronę burmistrza Maerstar

Ten rosły człowiek, po krótkim i suchym przywitaniu, w paru słowach wyłuszczy bohaterom, co się dzieje. Otóż przed pięcioma dniami z Maerstar zniknął miejscowy mag o niemałych zdolnościach. Mag, o imieniu Aron, zajmował się głównie magią defensywną oraz interesował się smokami. Społeczność miasteczka tolerowała go, chociaż nie należał do specjalnie miłych i ufnych. Pomagał jednak, kiedy było to potrzebne, czym zaskarbił sobie wdzięczność paru miejscowych osobistości (w tym i burmistrza). Problem jednak polega na tym, że wieczorem następnego dnia po zniknięciu Arona, nad miasteczkiem pojawiła się ta dziwna kopuła. Nikt z osiedla nie widział wtedy nikogo, kto mógłby rzucić ten czar. Postawieniu kopuły towarzyszył niewielki atak goblinów, które zza przedziwnego klosza wystrzeliły w obecnych wtedy na ulicach mieszkańców parenaście pocisków. Mieszkańcy odpowiedzieli ogniem, ale gdy chcieli związać gobliny walką wręcz, odkryli pewien zatrważający fakt. Okazało się, że przez klosz nie da się w żaden sposób przejść, choć nie powoduje on szkód fizycznych u tych, którzy go dotykają. Próby podkopu ujawniły, że kopuła jest tak naprawdę sferą, która zaokrągla się również pod ziemią. Co dziwne i zarazem przerażające – przez sferę można bez żadnego problemu przejść od drugiej strony (o czym przekonali się bohaterowie). Z relacji innych ludzi złapanych w pułapkę wynika, że czar dodatkowo ukrywa przed wzrokiem wszystkie żywe istoty będące w jego obrębie i wycisza wszystkie dźwięki dobiegające z wnętrza sfery. W wyniku tego miasto już niemal pęka w szwach z przeludnienia (wszyscy kupcy jadący z Calaunt do Procampur i odwrotnie muszą przejeżdżać przez Maerstar), a jedzenia, mimo iż obecna sytuacja trwa od zaledwie czterech dni, zaczyna brakować już teraz. Pola dookoła miasteczka nie są w stanie podołać takiemu zapotrzebowaniu. Najgorsze jest to, że nikomu nie udało się wydostać z wioski, a pobudki tego, kto rzucił czar, są zupełnie niejasne. Po tym wszystkim burmistrz powie jeszcze, że w karczmie nie ma już miejsc, ale w obecnym położeniu nikt nie zwraca uwagi na ludzi śpiących na ulicy. Należy tylko pilnować dobytku. Jeżeli gracze zapytają o dom maga, Ermond (tak nazywa się burmistrz) powie, że mieszkańcy sprawdzali go już i nie znaleźli niczego, co mogłoby świadczyć o tym co się stało z jego właścicielem. Wskaże jednak budynek i oznajmi, że jeżeli to coś zmieni, bohaterowie mogą go jeszcze raz solidnie przeszukać.

Teraz garść informacji dla MP: kopuła to nic innego, jak specyficzne zaklęcie stworzone przez pewnego niezbyt sympatycznego jegomościa, o którym opowiem szerzej nieco później. Zaklęcie nazywa się *Niewidocznym więzieniem Derezza* i jest opisane w *Dodatku B: Nowe czary*, do którego radzę Ci teraz zajrzeć, drogi Mistrzu Podziemi. Jak bohaterowie wpadną na sposób uwolnienia się spod klosza – ich sprawa. Podpowiem jednak, że wskazówką może być dym z komina, który sukcesywnie przenika na zewnątrz, lub jakiś zabłąkany ślimak, który bez trudności pokonuje magiczną barierę... W wydostaniu się ma jednak pomóc herosom pewien przedmiot, który, jak się pewnie domyślasz Mistrzu Podziemi, znajduje się w domu Arona – maga, który zagadkowo zniknął tuż przed pojawieniem się klosza. Ale o tym zaraz.

Maerstar (Wioska): Konwencjonalna; Char ND; 1000 sz limit (miasteczko na drodze wielu karawan kupieckich); Dobra 15,100 sz; Populacja 497; Mieszana.

Autorytety: Burmistrz Ermond Attendarrow, ND mężczyzna człowiek Wjk2.

Ważne Osobistości: Emerylyssa Thautupp, ND kobieta niziołek Kap3; Kapitan straży Emas Bredford, ND mężczyzna półelf Zbr3.

Inni: Straże (3), ludzie, półelfy Zbr1.

Opis: Miasteczko wygląda zupełnie typowo. Trakt główny, równolegle do niego postawione znaczniejsze domy. Na środku wioski droga przechodzi w niewielki ryneczek, na środku którego stoi miejska studnia (stanowiąca obecnie jedyne źródło wody w miasteczku). Droga zwęża się nieco na granicy wioski i biegnie dalej – do Sevenecho. Na rynku naprzeciwko siebie stoją: karczma i miejski ratusz. Ratusz to piętrowy, zadbany, kamienny budynek z wieżyczką pośrodku, w którą wmurowana jest duma wioski – bardzo stary zegar. Burmistrz urzęduje na pierwszym piętrze, w dość skromnie urządzonym gabinecie. Reszta pomieszczeń to głównie magazyny, biblioteczki i archiwa. Budynek jest zaopatrzony w dwie pary drzwi frontowych i nie ma tylnych. Burmistrz (Ermond Attendarrow - ND mężczyzna człowiek Wjk2) to człowiek bardzo poważnie traktujący swoją funkcję, sprawia jednak wrażenie, że nie całkiem nadaje się do tej roli. Zdaje się za bardzo polegać na mieszkańcach wioski, a za mało na samym sobie. Niemniej jednak, mimo surowego wyglądu, jest to mężczyzna życzliwy i pomocny. Karczma to budynek również piętrowy, ale na tym podobieństwo do ratusza się kończy. „Śpiewający Troll", bo tak nazywa się ten przybytek, to drewniana chałupa, której nawet chory umysłowo pijaczyna nie nazwałby zadbaną. Sala główna jest obskurna, śmierdzi moczem, starym piwem i wymiocinami. Pokoje są tylko ciut

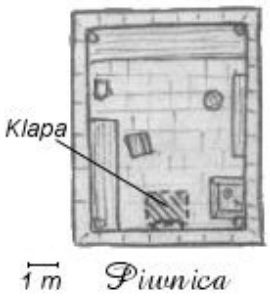
lepsze. Właściciel wychodzi z założenia, że skoro to jedyna karczma w wiosce, to ludzie i tak będą do niego przychodzić. Sam jest raczej niemiły, a o jego zapachu krążą legendy. Nic więc dziwnego, że tylko najbardziej zdesperowani nocują pod dachem „Śpiewającego Trolla". W miasteczku wyróżnia się jeszcze niewielka świątynia Chauntei – Matki Rolnictwa, stojąca na rynku, na południe od ratusza, prowadzona przez Wielebną Thautupp (ND kobieta niziołek Kap3 Chauntei). Świątynia to kamienny, ładny, parterowy budynek, w którym pachnie świeżymi płodami rolnymi i owocami. Wnętrze jest całe obite drewnem, co daje miłe wrażenie przytulności i ciepła. Również drewniany ołtarz stale pokrywają świeże kwiaty i owoce, dookoła natomiast stoją kosze pełne zbóż (teraz coraz bardziej puste – z racji sytuacji panującej w miasteczku). Wielebna jest bardzo miła dla przyjezdnych, ale da się wyczuć, że bardzo niepokoi ją magiczny klosz. Leczenie lżejszych ran jest u niej darmowe, jednak za poważniejsze usługi trzeba już płacić (jednak nie tak słono, jak to bywa gdzie indziej). Reszta budynków w wiosce, zarówno te przy drodze, jak i te rozrzucone luźno pośród pól, to domy, jakich wiele na świecie. Przeważają drewniane, skromnie wykończone parterowe chałupy. Znajdzie się też parę kamiennych (głównie piętrowych i dwupiętrowych, stojących równolegle do traktu i dookoła rynku). W miasteczku wyróżnia się jeszcze tylko jeden budynek: stojący przy drodze, na północnym skraju wioski dom maga...

Dom Arona

Aron mieszkał w niewielkim, acz solidnie zbudowanym budynku na północnym krańcu miasta. Dom jest w całości zbudowany z kamienia i dodatkowo podmurowany, jakby jego budowniczy wiedział, kto w przyszłości będzie go zamieszkiwał. Dębowe, mocne drzwi wychodzą wprost na główną ulicę, a liczba okien w ścianach nie odbiega od standartowych norm. Budynek jest parterowy, lecz posiada obszerną piwnicę, o której nie wiedział nikt, poza jedynym mieszkańcem. W środku dom wygląda jak najbardziej normalnie – podzielony na trzy pokoje z kamiennymi podłogami, z których jeden - ten, do którego wchodzi się bezpośrednio, to reprezentacyjny warsztat. Oczywiście fałszywy. Na stołach w tym pomieszczeniu stoją najprzeróżniejsze kolby, połączone butelki, makiety, wypchane jaszczurki i tym podobne rzeczy. Wszystko to, by wiejska ludność myślała, że Aron to ktoś znający się na swoim fachu. Bezpośrednio z „warsztatu" można przejść do pozostałych dwóch pomieszczeń. Jedno z nich to najprawdziwsza w świecie biblioteczka – kiedyś być może pełna interesujących dzieł, napisanych przez autorów z całego Faerunu, teraz jednak nie ma w niej niewiele więcej niż parędziesiąt książek o wątpliwej wartości, zarówno artystycznej, jak i rynkowej. Inne woluminy zapewne zostały skradzione. Drugi pokój to sypialnia i pokój dzienny maga, w którym ten przebywał, kiedy nie nagabywała go ludność z wioski. Umeblowanie jest zupełnie standardowe: łóżko, dwa krzesła, niewielki stolik, kufer na ubrania itp., itd. Uwagę bohaterów natomiast powinien przykuć dywan. To istne dzieło sztuki, mimo na pewno niebagatelnej wartości, nie zostało zwinięte i wyniesione przez żadnego złodziejaszka. Na niezwykle puszystej i grubej tkaninie widnieje wspaniały wizerunek złotego smoka, rozprawiającego się z jakąś hordą - czy to ludzi, czy to czegokolwiek innego. Dywan nie ma żadnych właściwości magicznych, niemniej jednak, gdy dłużej się w niego wpatrywać, obraz zdaje się ruszać i tańczyć przed oczyma. Pod wizerunkiem królewskiego gada widnieje napis, który po krótkim przemyśleniu daje się bez większych wątpliwości skojarzyć ze smokiem: Detengarathantos. Sama długość słowa od razu przywodzi na myśl imiona smoków, niejednokrotnie pojawiające się w mitologii Faerunu (Test na **Wiedzę [Regionalna] ST 20**). Jeżeli zdany – postać wie co-nieco na temat przedstawionego na dywanie gada. Detengarathantos nie był specjalnie znanym smokiem, gdyż nie wychylał się często ze swego leża. Wsławił się dwoma rzeczami. Jedną z nich była niemal nieopisana mądrość, płynąca z tysięcy ksiąg, jakie podobno przeczytał w czasie swego życia, drugą natomiast – wielka bitwa, którą stoczył w obronie swego leża ze sporą armią żądnych skarbów poszukiwaczy przygód. Bitwa skończyła się ucieczką ciężko rannego smoka, który podobno zmarł wkrótce w górach na wschodzie Vast. Resztki rozwścieczonych awanturników spaliły w szale gromadzone przez dekady zapasy książek wiekowego gada i ograbiły jego leże z nielicznych,

acz potężnych skarbów. Powód, dla którego dywan ostał się w domu Maga jest dość prosty. Mianowicie za nic nie można go ruszyć z miejsca. Oczywiście – do czasu. Imię smoka przedstawionego na tym dziele sztuki jest zarazem hasłem, które zwalnia magiczne blokady. Po głośnym wypowiedzeniu imienia „Detengarathantos", dywan sam się zwinie, ukazując sporą, drewnianą klapę na środki kamiennej posadzki. Klapa sama w sobie nie jest zabezpieczona w żaden sposób i bez problemu można ją podnieść. Pod klapą, umocowaną na dwóch stalowych zawiasach, znajduje się oczywiście wejście do piwnicy. Metalowa drabinka (wmurowana w ścianę), schodząca 2,5 metra w dół, jest zabezpieczona pułapka naciskową, która uruchamia się po naciśnięciu na jeden ze stopni:

Pułapka magiczna – *Magiczny pocisk*: SW 1; Pocisk trafia automatycznie (1k4+1); Przeszukiwanie (ST 26); Unieszkodliwianie mechanizmów (ST 26).



Piwnica to pomieszczenie 5 x 7 metrów o kamiennych ścianach i podłodze, które służyło jako prawdziwy warsztat. Kiedy tylko stopy bohaterów dotkną posadzki, zabłyśnie światło, dobywające się z czterech magicznych lamp rozwieszonych na ścianach w rogach pomieszczenia. Komnata jest skromnie umeblowana. Pod ścianami stoją stoły i szafki, które za bytności maga na pewno nie stały puste. Oprócz umeblowania, w piwnicy nie ma kompletnie nic. Oprócz jednej rzeczy. Udany test **Przeszukiwania ST 10** ujawni niewielki, biało-czarny pierścień, leżący tuż pod drabinką zejściową. Prawdopodobnie mag zgubił go, kiedy po raz ostatni opuszczał laboratorium. Na pewno domyślasz się już drogi MP, że to właśnie po ten pierścień przybyli bohaterowie...

Znaleziony przez bohaterów pierścień to zwykły metalowy, pozłacany krążek z wygrawerowanymi, zazębiającymi się o siebie trójkątami, na przemian czarnymi i białymi. Oczywiście zwykły tylko na pozór. W rzeczywistości pierścień jest silnie umagiczniony. Cechą najważniejszą dla graczy jest to, że pierścień, założony na palec, diabelnie spowalnia ruchy noszącej go postaci. Porusza się ona tak, jakby była zawieszona w innej przestrzeni lub czasie. Co za tym idzie – zdjęcie pierścienia, nawet zaraz po założeniu, może zabrać trochę czasu. Drugą cechą przedmiotu jest to, że jego posiadacz jest całkowicie odporny na działanie dwóch typów energii – ognia i elektryczności. Te dwie dziwne właściwości są w pełni usprawiedliwione przez cele, dla których używał pierścienia (a nawet dwóch, ale o tym za chwilę) Aron. Mianowicie – przedmiot znajdował zastosowanie przy testowaniu przez maga jego nowego czaru – *Półprzepuszczalnej sfery Arona* (patrz: *Dodatek B: Nowe czary*). Aron w obszarze działania zaklęcia dokonywał różnych eksperymentów – m.in. majsterkował nad niewielkimi niebezpiecznymi urządzeniami, które miały tendencje do wybuchania. Spowolnienie pozwalało mu natomiast na przeprowadzanie na tych mechanizmach precyzyjnych robót. Co śmieszniejsze, Aron nie jest żadnym majsterkowiczem – mag po prostu powodował wybuchy, by sprawdzić, czy zaklęcie działa tek, jak powinno. Oczywiście – tego nie należy ujawniać graczom.

Pierścień bezpiecznego spowolnienia: pierścień sprawia, że bazowa prędkość noszącego wynosi 0,9 m. Noszący jest także pod wpływem czaru *Spowolnienie* i jest niewrażliwy na ogień i elektryczność.

Poziom czarującego: 5; *wymagania*: Wykucie pierścienia, *Spowolnienie*, *Ochrona przed żywiołami*; *cena rynkowa*: 6000 sz.

Dziwne spotkanie

Cóż – bohaterowie mają już właściwie drogę wyjścia z wioski (ale może jeszcze o tym nie wiedzą). Co teraz zrobią? Prawidłowym posunięciem dla herosów byłoby (co zresztą zaznaczy burmistrz, kiedy tylko dowie się, że bohaterowie są w stanie się wydostać) zawiadomienie najbliższego sporego miasta – Procampur, że wioska jest w niebezpieczeństwie. W tym celu należałoby wysłać niewielką grupę, która przeniknie przez pułapki goblinów i dostanie się do miasta. Chyba jasne jest, że tą grupą powinni być bohaterowie, niemniej jednak, tylko od nich zależy to, co teraz zrobią. Zanim jednak przedsięwezmą jakieś kroki – powinno mieć miejsce jeszcze jedno zdarzenie...

Zdarzenie owe nie powinno być zbyt długo odkładane w czasie. Powiem więcej – ja rozgrywałem je tuż po tym, jak bohaterowie wyszli z domu Arona, dziwiąc się swojemu niewielkiemu znalezisku. Mianowicie – w najodpowiedniejszym momencie (to znaczy w takim, w którym gracze najmniej spodziewają się kłopotów – najlepiej wieczorem. Tak, żeby było jeszcze w miarę jasno) każ zdać bohaterom test na **Zauważanie** o **ST 10**. Jeżeli nie wyjdzie – trudno. Herosi zauważą na przykład, że w jakimś oknie zapalono światło (robienie tego testu ot tak - z tak zwanego „partyzanta" na pewno obudzi podejrzliwość graczy – dlatego tak ważne jest, byś często robił podobne, jednak nic nie znaczące testy. Alternatywą jest rzucanie kośćmi w sekrecie przed graczami). Jeżeli natomiast wyjdzie – przeczytaj graczom niniejszy fragment:

> W cieniu jednej z mijanych uliczek miga wam nagle postać. Przez chwilę zdaje wam się, że to jakiś żebrak lub złodziejaszek, ale kiedy tylko postać zauważa, że wlepiacie w nią wzrok, zaczyna śpiesznie oddalać się w głąb uliczki. Widzicie, że jest ubrana w czarne szaty, co jest raczej dziwne, zważywszy na słoneczną pogodę.

Nadszedł czas na kolejny sprawdzian i na decyzję. Najpierw to pierwsze – niech bohaterowie sprawdzą, czy zauważyli przy jegomościu coś dziwnego, bądź charakterystycznego (test na **Zauważanie ST 20**). Jeżeli rzut się uda, to bohater który osiągnął najlepszy wynik dostrzeże, że na szyi tajemniczego osobnika dynda sobie jakiś osobliwy przedmiot (który prawdopodobnie wysunął się zza pazuchy przez przypadek) - najpewniej pierścień. Z odległości dzielącej herosów i postać nie można dokładnie określić barwy czy grawerunku, jednak całokształt przywodzi na myśl przedmiot, który bohaterowie znaleźli w domu maga. Jeżeli któryś z graczy osiągnie całkowity sukces (zasada opcjonalna), to będzie z cała pewnością mógł stwierdzić, że oba pierścienie są identyczne. Teraz przyszedł czas na decyzję – czy bohaterowie zostaną na miejscu i nie dadzą nic po sobie poznać, czy też ruszą za tajemniczym osobnikiem. Jeżeli powezmą tą druga możliwość, przeczytaj im, co następuje:

> Ruszacie za czarno odzianą postacią w głąb wąskiej uliczki. Kiedy tajemniczy osobnik to zauważa, natychmiast rusza biegiem i skręca w lewo na najbliższym rozgałęzieniu

> Przyśpieszacie, jednak kiedy wybiegacie zza rogu, po zbiegu nie ma ani śladu. Co najdziwniejsze, tuż przed wami wystrzeliwuje w niebo ściana jednego z wyższych wioskowych budynków. Zdaje się, że uciekinier okazał się mądrzejszy.

Jeżeli gracze wpadną na to, by wsłuchać się w ciszę panującą w zaułku, to trzeba im jak zwykle rzucić kością. Udany test na **Nasłuchiwanie na ST 15** ujawni, że ktoś w dość szybkim tempie przemieszcza się po najbliższych dachach. Test na **Przeszukiwanie** nie ujawni żadnych ukrytych przejść. Do twojej wiadomości podaję, Mistrzu Podziemi, że tajemnicza postać skorzystała, gdy tylko wydostała się z pola widzenia bohaterów, z eliksiru *Niewidzialności* i użyła swoich nabytych zdolności by cicho i szybko wspiąć się na dach jednego z budynków. Zanim podobna sztuczka uda się herosom, kobieta (bo była to kobieta) już dawno będzie poza wioską... i poza magiczną sferą. Powiem więcej. Będzie zmierzać do pewnego obozu, ukrytego dość głęboko w lesie. Ale o nim za krótką chwilkę.

Teraz przyszedł czas, by powrócić do bohaterów (lub bohatera), którym udało się ukryć przed goblińską pogonią gdzieś w rzeczonym lesie (o ile tacy bohaterowie wogóle byli). Kiedy wrzask zielonego plugastwa nieco ucichnie, nadejdzie czas na działanie. To co herosi zrobią, zależy tylko i wyłącznie od nich. Niemniej jednak jest parę rzeczy, które powinieneś rozegrać i o których powinieneś wiedzieć, drogi Mistrzu Podziemi. Dobrze by było, gdybyś tę część kampanii rozgrywał oddzielnie od reszty graczy „zamkniętych" w wiosce. Ma to spore znaczenie dla późniejszych wydarzeń. Tak więc - wyprowadź gdzieś „spryciarzy", którzy umknęli goblinom i wprowadź ich w leśne realia. Jeżeli takowych nie było, po prostu przejdź do części, w której bohaterowie wyprawiają się po pomoc do Procampur (o ile nie wymyślą czegoś innego). Zaznaczam tylko, że jeżeli nikt nie zdołał się ukryć, fabuła może wydawać się graczom nieco zagmatwana... Być może jednak nabierze wtedy trochę tajemniczości.

Obóz

Kiedy zgiełk pogoni ucichnie, daj graczom do zrozumienia, że raczej głupio by było pchać się tam, gdzie właśnie ucichły wrzaski goblinów. Pokieruj ich raczej w przeciwną stronę. Najlepiej w głąb lasu. Tu czeka już na nich parę wydarzeń i rzeczy, które wiele wyjaśniłyby

tym herosom, którzy zostali perfidnie zagnani do Maerstar.

Kiedy postraszysz już graczy powracającymi goblinami wystarczająca ilość razy (tzn. słońce będzie się chylić ku zachodowi), poleć im wykonać testy na **Nasłuchiwanie**. Niezależnie od wyniku, bohaterowie usłyszą w głębi lasu, gdzieś niedaleko przed nimi, jakiś harmider i głosy, jakby była tam spora grupa „czegoś". Kiedy podpełzną bliżej przekonają się, że źródłem hałasu jest nic innego, jak spory obóz rozbity na polance pośród drzew. Pora na fragment czytany:

Widzicie obóz, który w zapadającym powoli mroku jest oświetlany przez pięć dużych ognisk. Nie byłoby to specjalnie dziwne gdyby nie fakt, że obozowisko znajduje się głęboko w lesie i że obok zaledwie czwórki widocznych ludzi, jest tam co najmniej setka lub więcej... goblinów. Wygląda jednak na to, że te dwie rasy, przynajmniej w wydaniu przed waszymi oczami, żyją w należytej i przyjacielskiej komitywie. W dodatku wszyscy wyglądają na dość zajętych tym, co robią - czy to czyszczeniem broni, czy to wybijaniem zębów denerwującemu, zielonoskóremu koledze... Obóz jest rozłożony dość standardowo. Mniej więcej po środku, acz trochę w głębi, stoi największy z czterech ciemnopurpurowych namiotów. Przed nim też płonie największe ognisko. Dookoła ludzkich namiotów stoją niewielkie, zbudowane z gałęzi, goblińskie szałasy, których nie jesteście w stanie dokładnie policzyć z uwagi na postępujący zmierzch. Reszta ognisk rozlokowana jest mniej więcej równomiernie po całej polanie. Kiedy tak przyglądacie się obozowisku, z namiotu pośrodku wychodzi przedziwna postać, cała w czerni i ciemnej purpurze. Z tej odległości nie jesteście w stanie rozpoznać rysów twarzy, jednak daje się zauważyć pociągła twarz, spiczasta bródka, krótko ostrzyżone, czarne włosy i sylwetka, którą z reguły kojarzy się z postacią maga. O tym, że posiadacz koziej bródki para się magią świadczy też krój jego szaty oraz dwie różdżki zatknięte w strategicznym miejscu za pasem. W blasku ogniska dostrzegacie też, że na, okrytym płaszczem z pajęczynowatymi wzorami, ramieniu tego na oko czterdziestokilkuletniego mężczyzny, porusza się coś niewielkiego. Pierwsze skojarzenia przywodzą wam na myśl pająka i orientujecie się, że to zwierzę wyśmienicie pasowałoby do ogółu wrażenia, jakie prezentuje sobą mag. Po krótkiej chwili wielbiciel pająków podchodzi do innego człowieka i zaczyna żywo z nim dyskutować. Nie wiecie, czego dotyczy rozmowa, ale ze strzępków docierających do was orientujecie się, że obóz ma być niedługo zwinięty. Permanentnie. Macie też niejasne wrażenie, że związek z tym ma pobliska wioska – Maerstar. Zamiary ludzi nie wydają się dobre, zważywszy na to, że są oni w towarzystwie tak zdradliwych i okrutnych stworzeń, jak gobliny. Dopiero po tym, jak mag wraca do namiotu, orientujecie się, że polana nie jest w ogóle strzeżona. Ludzie i gobliny zachowują się niezwykle luźno i, ku waszemu częściowemu przerażeniu, zdajecie sobie sprawę, że nie ma powodu by zachowywali się inaczej. W końcu jest to mała armia, która bez trudności zmiotłaby z powierzchni ziemi każdą małą wioskę w Krainach. Wtem jeden z was dostrzega poruszenie na północy obozu. Po chwili gobliny rozstępują się i widzicie wyraźnie, jak z lasu wyjeżdża około dwudziestu goblinów na wilkach. Na ich czele stąpa jakaś przysadzista postać z kolorowym pióropuszem na głowie. Nie przyglądacie się jej dokładnie, ponieważ zdajecie sobie sprawę, że bestie, których dosiadają gobliny, bez problemu mogą was wyczuć. Już po chwili odczołgujecie się na bezpieczną odległość od polany – jesteście cali zlani potem. *(całość sytuacji można okrasić paroma fikcyjnymi rzutami na to, czy bohaterowie nie zostali czasem wywąchani).*

Co teraz zrobią herosi? Miejmy nadzieję, że nie rzucą się z krzykiem na ludzi i gobliny z obozu... To równałoby się wszakże samobójstwu! Zostaw im wolną rękę, Mistrzu Podziemi. Ja ze swojej strony podejrzewam, że bohaterowie skierują swe wyciszone kroki w kierunku wioski. W końcu tam pobiegli ich towarzysze. Kiedy skierują się w tamtą stronę już nieco pewniejszym krokiem, niezbędne stanie się jeszcze jedno spotkanie. Tym razem z kimś, kogo na pewno się nie spodziewali...

Aron

Tak. To właśnie na niego natkną się bohaterowie w swojej ostrożnej wędrówce przez las. A właściwie – to on natknie się na herosów... Pamiętaj, Mistrzu Podziemi, o wprowadzeniu odpowiedniego nastroju. Przypomnę, że gracze nie spotkali jeszcze powracających po pościgu goblinów, dlatego powinni zachowywać się raczej ostrożnie. Możesz im tez zafundować jakieś losowe spotkanie twojego pomysłu. Raz na jakiś czas trzeba wyciągnąć miecze

– żeby nie zardzewiały. Przejdźmy jednak do spotkania z magiem. Powinno do niego dojść gdzieś pośrodku drogi między wioską, a tajemniczym obozem w lesie. Myślę, że dobrym argumentem dla uzasadnienia pojawienia się Arona byłyby właśnie jakieś hałasy – na przykład walka. W każdym razie – to mag ma zaskoczyć graczy, a nie oni jego. Dobrze by było, aby ujawnił się jakimś gorzkim żarcikiem, typu: „Proszę, proszę – skradacie się cicho, niczym stalowy golem" lub czymś podobnym. Po pierwszym zaskoczeniu i słowach, mag przedstawi się i wyjaśni, że nie jest wrogiem, a wręcz przeciwnie – przyjacielem i wytłumaczy w jaki sposób znalazł się w tak niebezpiecznym miejscu, jakim ostatnio stał się las. Przypominam, że bohaterowie będący poza wioską nie słyszeli jeszcze o Aronie ani słowa. Mag powie, że, zanim w okolicy pojawiły się hordy goblinów, pracował nad dość ważnym projektem, dotyczącym pewnej księgi, którą odnalazł w tym regionie (nie zechce jednak powiedzieć cóż to była za księga („Wszystkiego dowiecie się w swoim czasie"). Niestety pewnego wieczoru, kiedy mag bawił poza domem, ktoś włamał się do jego posesji i wykradł księgę, mimo misternych zabezpieczeń. Aron, mając nadzieję na złapanie złodzieja, nie mówiąc nic nikomu opuścił wioskę, zabierając ze sobą wszystko, co wydawało mu się potrzebne w krótkiej podróży. Niestety - nie zorientował się, że włamywacz oprócz księgi zabrał też zwój zawierający jego nowo stworzony czar defensywny. Znalezienie obozu ludzi i sprzymierzonych z nimi goblinów było tylko kwestią czasu. Pojawił się jednak zgoła odmienny problem: jak odzyskać księgę ze środka tego całego motłochu. Właśnie to był główny problem Arona, kiedy stało się coś niespodziewanego. Kiedy nasz mag miał kierować swe kroki z powrotem ku Maerstar, zauważył, że w kierunku wioski z obozu wyruszył niewielki oddziałek, złożony z dwóch ludzkich wojowników i czarodzieja, którego bohaterowie widzieli w obozie. Aron początkowo nie domyślił się celu, dla którego grupa udała się do osady, a kiedy wreszcie wpadł na rozwiązanie, było już za późno – *Półprzepuszczalna sfera Arona*, a raczej jakiś jej ulepszony wariant – czar, który mag opracowywał przez długie tygodnie, a który następnie został skradziony z jego pracowni, otoczył wioskę... Początkowo Aron myślał, że zdoła mimo wszystko dostać się do domu, jednak po niezbyt długiej obserwacji zauważył, że z wioski nikt nie wychodzi. To wzbudziło jego czujność i mag postanowił ukryć się w lesie do czasu, aż nie wymyśli jakiegoś planu działania. Szczerze mówiąc – bohaterowie spadli mu w tym momencie z nieba, gdyż Aron nie specjalnie wie, co czynić. Co do innych informacji, to mag jest niemal pewien, że nie dalej jak za dzień lub dwa, ludzie i gobliny z pobliskiego obozu planują atak na Maerstar. W jakim celu – tego może się tylko domyślać (w rzeczywistości doskonale wie, ale o tym później). Na pytanie, czy wie, kto rozłożył się w lesie obozem, odpowie to samo, co na temat powyższy (z tym samym zastrzeżeniem).

Teraz ważna rzecz: Aron jest Harfiarzem. Nie należy jednak pod żadnym pozorem zdradzać tego graczom. Mag doskonale ukrywa swoje koneksje i będzie niezadowolony, jeśli w jakiś sposób (mogą go do tego zmusić sami gracze – jeżeli tak się stanie, nie należy zapominać o dodatkowych Punktach Doświadczenia) się ujawni. Przynależność do Grających w moim zamyśle ma wyjść na światło dzienne dopiero pod sam koniec całej kampanii...

I rzecz nieco mniej ważna, ale również istotna – Aron nie ma pojęcia, że stworzony przez niego *Pierścień bezpiecznego spowolnienia* pozwala wydostać się z obszaru działania sfery, która otacza miasteczko. Gdyby wiedział, być może zechciałby go użyć. Wtedy jednak zdałby sobie sprawę, że zgubił przedmiot. Cóż – na szczęście pierścień trafił w odpowiednie ręce... Choć może nie do końca. Roztrzepany mag nie zdaje sobie sprawy, że drugi pierścień, który czarodziej stworzył na zapas, zaginął wraz ze zwojem *Półprzepuszczalnej sfery Arona*, który ktoś zrabował z jego domu (obie rzeczy leżały po prostu blisko siebie). Jak już pewnie się domyślasz, drogi Mistrzu Podziemi, osoba odpowiedzialna za włamanie to ta sama persona, która wyprowadziła w pole herosów będących w Maerstar.

Co do znaczenia Arona w dalszej grze, nie ukrywam, że jest on całkowicie niezbędny. Powiem więcej – jest jedną z postaci, którą gracze prawdopodobnie zapamiętają jeszcze długo. To, co po rozmowie z nim zrobią „leśni" gracze, zależy tylko od nich. Jest jednak pewien fakt, o którym powinieneś wiedzieć, Mistrzu Podziemi. Jest niemal w stu procentach pewne, że bohaterowie wraz z Aronem spróbują dostać się do wioski (pamiętaj o goblinach i wilczych jeźdźcach, którzy stale patrolują las dookoła Maerstar). Jednak całość może potoczyć się zupełnie inaczej – np. Aron doskonale wie, że można sprowadzić pomoc z Procampur, więc czemu by nie spróbować... Szczerze mówiąc jednak – istnieje tysiące możliwości i tylko od ciebie, drogi Mistrzu, i od twoich graczy zależy, jak potoczą się dalsze wydarzenia. Co jednak by się nie stało, czas powrócić do herosów, którzy mają bardzo jasno wytyczone cele. Mianowicie – mają sprowadzić...

Pomoc z Procampur

Tak. Właśnie to jest teraz celem grupki bohaterów, która nieopatrznie dostała się do wioski. Na samym początku trzeba zaznaczyć, że możliwe jest spotkanie Arona i herosów, którzy penetrowali wcześniej jego dom. Jeżeli tak się stanie – gracze na pewno będą chcieli się dowiedzieć nieco faktów od samego maga... A może streszczą im je ich właśni towarzysze, którzy natknęli się na Arona w lesie? Ważne jest to, że wioskowy mag po 30 minutach analizy kopuły oznajmi, że może w każdej chwili ją rozproszyć (jak się okaże - potrzebuje do tego tylko i wyłącznie zaklęcia *Rozproszenie magii*, którym dysponuje). Trzeba jednak pamiętać o konsekwencjach: tak radykalne działanie z pewnością zwróci uwagę maga, rezydującego w leśnym obozowisku, a nie wiadomo, co może z tego wyniknąć. Zaznacz to Mistrzu Gry i staraj się tak skierować tok myślenia graczy, by nie narobili zbyt wielkiego bałaganu. Sprowadzenie większego oddziału z pobliskiego miasta będzie chyba najlepszym rozwiązaniem problemu hasających goblinów. Dość ważne może okazać się to, że Aron pozostanie w wiosce i postara się ją chronić do czasu powrotu bohaterów.

Sprowadzenie pomocy może być, zależnie od twoich potrzeb Mistrzu Gry, trudne lub łatwe. Z jednej strony – główną trudność stanowi na pewno przedostanie się z powrotem do miasta, z którego podróżowali bohaterowie. Patrząc na to jednak pod innym kątem – gobliny mogą być akurat niezbyt frapującym problemem, natomiast oporny może okazać się aktualny rządca Procampur – Thultyrl (CD mężczyzna człowiek Ary3/Wjk6) oraz jego doradca – mag Alamondh (NZ mężczyzna człowiek Zak10). Z tych dwóch na pewno bardziej kłopotliwy może okazać się mag – głównie z racji swego charakteru. Zajmijmy się jednak wszystkim od początku...

Problem samego wydostania się poza obszar sfery gracze właściwie mają rozwiązany (pytanie brzmi, czy wpadną na pomysł, że należy wykorzystać pierścień). Pozostaje „spacerek" przez las. Nie ulega wątpliwości, że najlepszą porą na ucieczkę będzie noc – wtedy, zarówno gobliny, jak i ludzie, gorzej widzą (co naturalnie obciąża również herosów). Proponuję, abyś pozwolił wymknąć się bohaterom niepostrzeżenie, a dopiero pod sam koniec poszczuł ich jakimś niewielkim patrolem – niekoniecznie nawet poprzez walkę. Duży nacisk kładź na zachowanie ostrożności w lesie i na pomysłowość graczy w tym zakresie. Możesz też zaaranżować jakieś spotkanie losowe.

Reszta drogi do Procampur powinna przebiegać raczej spokojnie i bez trudności. Zachowując środki ostrożności, herosi powinni uwinąć się w półtora do dwóch dni („legiony" czarno ubranego wielbiciela pająków sięgają tylko i wyłącznie najbliższych okolic Maerstar – nie chcą się ujawniać). Teraz przychodzi czas na to, co Paladyni lubią najbardziej. Mianowicie – na rozmowę z Thultyrlem i jego doradcą.

Najpierw parę słów o Procampur dla herosów, którzy nie znają jeszcze tego miasta:

Do części przybrzeżnej Procampur, ogólnie dostępnej dla wszystkich podróżników, wjeżdżacie bez problemów przez niewielką, dwuskrzydłową bramę. Nie widzicie tutaj nic specjalnego i szybko orientujecie się, że port stanowi jakby oddzielną część, która rządzi się trochę innymi prawami niż reszta miasta. Dopiero, kiedy podchodzicie pod wielką bramę, otwierającą się na trakt prowadzący do wewnętrznej części miasta, drogę zastępują wam strażnicy. Nie wyglądają na nieżyczliwych i już po chwili dowiadujecie się, że przed wjazdem musicie wysłuchać krótkiego wykładu na temat zasad panujących w Procampur. Jeden ze strażników opowiada wam o ogólnie przyjętych normach kultury i zachowania, które nie różnią się od tych powszechnie stosowanych. Do tego dokłada ostrzeżenie, że wszelkie występki przeciwko prawu będą surowo karane. Po tych paru zdaniach moralizowania wchodzicie na Wielką Drogę. Waszych oczom ukazuje się feeria barw, z których Procampur jest znane w całych Krainach. Miasto zdaje się być podzielone na swojego rodzaju dzielnice, w których dachy domostw i innych budynków mają określony kolor, odpowiadający ich przeznaczeniu. Wielka Droga łączy wszystkie części miasta, a stojąc na jej początku macie przez nie doskonały przegląd. Bez problemu rozpoznajecie więc, że pałac o złotych dachach, rozciągający się na sporym wyniesieniu przed wami, to nic innego jak obszar dworu Thultyrla, a otaczające go biało-dache budynki to baraki i stajnie straży miejskiej. Nie głupim pomysłem wydaje wam się zwrócenie swoich kroków właśnie w tamtym kierunku. Swoją drogę kuszą was też różnokolorowe dachy sklepów, warsztatów i cechów kupieckich, pamiętacie jednak, że macie do rządcy miasta sprawę nie cierpiącą zwłoki...

I jeszcze zła informacja dla wszelkich łotrzyków – miasto już dawno poradziło sobie z gildiami złodziei i w sprawach dotyczących łamania prawa jest naprawdę nieubłagane – lepiej więc mieć się na baczności. Strażnicy są w ogromnej ilości dobrze wyszkoleni i nieprzekupni, dlatego zadzieranie z nimi kończy się z reguły w jednym z dwóch miejsc – w więzieniu lub na szubienicy.

Słowa wstępu już za nami, więc przechodzimy do najważniejszej części – samych negocjacji. Szczerze mówiąc, w tej kwestii daję ci wolną rękę, Mistrzu Podziemi. Sam pokieruj przebiegiem i zwrotami w rozmowach. Daj popisać się tym, którzy najlepiej czują się w roli mówcy – paladynom, kapłanom czy łotrzykom. Poniżej podam tylko kilka faktów, które ułatwią ci odegranie całej sceny. Po pierwsze – nie ma żadnego racjonalnego powodu, dla których Thultyrl miałby nie wysyłać oddziału wojskowego do Maerstar. Zważ jednak drogi MG, że gdyby władca Procampur wysyłał armię na każde zawołanie byle jakiego poszukiwacza przygód, to niedługo posiedziałby na swoim stołku. O ile jednak prawowitemu władcy wystarczą ogólne dowody (ciągły brak napływu kupców z pobliskich miast – w końcu stoją zamknięci w wiosce; brak comiesięcznych raportów; doniesienia o zuchwałych, goblińskich atakach na karawany i podróżnych itp.), to Alamondh nie da się przekonać tylko słowami – zażąda raczej konkretnych dowodów. Już graczy w tym głowa, aby sprostać jego zachciankom. Zaznaczam jednak, że zgodnie z moim zamysłem, główny doradca też nie ma interesu w pogrążaniu sytuacji Maerstar (choć ty, drogi Mistrzu Podziemi, możesz mieć oczywiście inne zdanie co do tek kwestii). Kiedy już wszystko będzie wytłumaczone i udowodnione, przyjdzie czas na drugą część rozmów. Dokładniej – na ustalenie liczby ludzi, którą Thultyrl wyśle na pomoc mieścinie. Tym razem może być już nieco trudniej. Po pierwsze: Procampur nie dysponuje ogromną armią, którą mogłoby wystawić na zawołanie; po drugie: miasto potrzebuje straży, by stale utrzymywać porządek w mieście; po trzecie w końcu – przecież może okazać się (to może wyjść raczej od strony Alamondha), że bohaterowie to zwykli zbóje, którzy mają za zadanie odciągnąć wojska od miasta, podczas gdy armia rebeliantów, czy czegokolwiek innego, zaatakuje i zniszczy Procampur. Pamiętaj też o tym, Mistrzu Gry, że armia goblinów to ok. stu pieszych zielonych, dwudziestu „kawalerzystów" na wilkach, sześciu ludzi (czarno odziany mag i jego „gwardia przyboczna") oraz ustrojone w piórka, bliżej niezidentyfikowane coś (oczywiście mowa o goblińskim szamanie). Dlatego, żeby nie ułatwiać sprawy herosom, nie przesadź z przydzieloną liczbą wojsk. Powiedzmy, że jeżeli bohaterowie się nie popiszą, otrzymają stu lekko uzbrojonych pieszych (ND mężczyzna człowiek/półelf Zbr1), na czele z w miarę doświadczonym w bojach sierżantem (ND mężczyzna człowiek Wjk3). Jeżeli natomiast wykażą się sprytem i elokwencją, dostaną 100 lekkozbrojnych pieszych, dziesięciu konnych (również lekkozbrojnych), niskopoziomowego maga (ND mężczyzna człowiek Mag2) oraz biegłego dowódcę (ND mężczyzna człowiek Wjk5). Wypośrodkowanie tej „armii" na twoje własne potrzeby, pozostawiam tobie, Mistrzu Podziemi. Napiszę tylko jeszcze, że skrócone statystyki podaję dla zasady – jeśli bowiem nie chcesz, by późniejsza bitwa przedłużała się w nieskończoność, po prostu przyjmij, że zbrojni z Procampur i tak wyprą gobliny (chyba, że z góry zakładasz inaczej).

Jest jeszcze jedna sprawa – przy negocjacjach liczy się czas. W końcu nie wiadomo przecież, kiedy dokładnie horda uderzy na Maerstar. Gdyby więc bohaterowie się ociągali (lub co gorsza – marudzili z racji na to, że nie dokonali jeszcze wszystkich zakupów), przypomnij im delikatnie o upływających dniach. Niezależnie od długości trwania rozmów, wojsko wystawione przez Procampur będzie gotowe dzień po ich zakończeniu. Co do ataku goblinów na miasteczko, to ustalenie dogodnego momentu pozostawiam, jak sporo innych rzeczy, Mistrzowi Podziemi. Z własnego doświadczenia powiem, że bardzo dobrym pomysłem może być jednoczesne zaatakowanie Maerstar przez zielonych i przybycie pomocy. Taki „element dramatyczny" dobrze działa wtedy, kiedy gracze, których herosi pozostali w wiosce (o ile w ogóle tacy byli), nic nie wiedzieli o działaniach negocjujących towarzyszy. Do samej bitwy (i w rezultacie - końca pierwszej części kampanii) przejdziemy zaraz, teraz jednak coś jeszcze na temat właśnie tych bohaterów, którzy zdecydowali się nie opuszczać wioski w celu sprowadzenia pomocy (wśród nich znajduje się również Aron).

Podczas dni poprzedzających atak goblinów na Maerstar, w wiosce nie będzie dziać się nic specjalnego (jeżeli nie liczyć postępującej paniki, braku żywności, morderstw, gwałtów, kradzieży i okazyjnych podróżników, uciekających w stronę miasta przed nacierającymi goblinami). Tak więc, bohaterowie nie będą mieli zbyt wiele roboty (jeżeli tylko zignorują liczne zdarzające się okazje do zaprowadzenia porządku, uspokojenia kupców, uratowania kobiet przed gwałtem, a mężczyzn przed mordem itd.). Łatwo zauważyć, że herosi będą raczej się nudzić... Tak naprawdę to tylko od ciebie (znów) zależy, co też przytrafi się leniwej części drużyny. Z doświadczenia wiem, że ten

„zastój" można wykorzystać na podrzucenie opornym graczom jakiegoś ciekawego zadania pobocznego, które być może nawet zbliży ich do rozwiązania zagadki Maerstar. Ale, jak już mówiłem, twoja w tym głowa Mistrzu Podziemi. Tylko nie zapędź się za bardzo i przez przypadek nie wprowadź znacznej różnicy poziomów między bohaterami. To mogłoby negatywnie wpłynąć na rozgrywkę.

Atak goblinów i bitwa

Tak – nie mylisz się Mistrzu Podziemi. Po całej tej gmatwaninie przyszedł czas na kulminacyjny moment pierwszej części kampanii. Czytaj uważnie, ponieważ tutaj wszystko powinno potoczyć się tak, aby gracze mieli przyjemność z gry i by nie zamieniła się ona w dłużące się godzinami kolejne przerzuty kostkami...

Gobliny zaatakują Maerstar późnym wieczorem, kiedy mieszkańcy, po kolejnym ciężkim i wyczerpującym dniu, będą już powoli udawać się na spoczynek. To, jak będzie wyglądać „formacja" wroga jest dość ważne dla bohaterów (ale broń boże im tego nie mów). Mianowicie, na samym przedzie pędzi goblińska jazda na wilkach, przewodzona przez jakiegoś przywódcę (jego statystyki nie są specjalnie ważne – i tak jest spisany na straty). Zaraz za nimi biegnie goblińska piechota, o ile w ogóle można ją tak nazwać, prowadzona, uwaga – przez szamana, wspierającego oddział podstawowymi zaklęciami. Goblińska armia wpadnie na miasto z rykiem (co zdąży nieco uprzedzić mieszkańców i pozostałych w mieście herosów o zbliżającym się niebezpieczeństwie) i od razu zacznie się rzeźnia... Po obydwu stronach. Czarno-odzianego maga, ani zresztą nikogo z jego kompanii, nie będzie nigdzie widać. Oczywiście do czasu. Celem Derezza (bo tak właśnie ma na imię ta zagadkowa, pająko-lubna postać) będzie Aron i właśnie do niego zły czarownik będzie chciał się zbliżyć podczas bitwy. Razem z nim w ogień walki rzuca się jego „gwardia przyboczna" – czterech wyćwiczonych wojowników oraz ich przywódca – Dann Bloodfist.

- **Dann Bloodfist (Wjk2):** pw 20.
- **Przyboczni Danna (Zbr2):** pw 9, 10, 10, 11.

Szczerze mówiąc – to właśnie oni będą nas teraz najbardziej interesować... Ale o tym jeszcze za chwilkę.

Sama bitwa nie będzie niczym innym jak skotłowaną masą siekających się nawzajem oponentów. W kurzu i krwi będą wić się zarówno dogorywające gobliny, jak i śmiertelnie ranni mieszkańcy miasteczka, którzy odpowiednio szybko chwycili za broń (nie będzie ich niestety zbyt wielu). Bitwa powoli będzie przemieszczać się na plac ze studnią, podczas gdy Derezz i jego kompania uderzą od drugiej strony. Gobliny nie mają skomplikowanej taktyki – wlecą do miasta „od frontu" i zaczną ciąć i siekać wszystko, co stanie im na drodze. Ich zadaniem jest doszczętne wybicie wszystkich mieszkańców Maerstar (co teoretycznie powinno udać im się bez problemu). Szaman wspiera swoich „ludzi" przy pomocy zaklęć defensywnych i okazyjnych magicznych pocisków, rzucanych głównie z prymitywnych zwojów. Mieszkańcy początkowo będą prowadzić obronę dość chaotycznie, jednak po paru pierwszych minutach nieco się przegrupują. Do ludzi, którzy pierwsi chwycili za broń, dołączy po chwili oddziałek dowodzony przez burmistrza. Wyłoni się on z boku placu (od strony ratusza), z jednej z szerszych uliczek. Z drugiej strony natomiast przybędzie nieco liczniejsza grupa, będąca pod rozkazami wielebnej Thautupp, która znalazła się na szczęście w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie. Nie należy zapominać, że do walki chcąc-nie chcąc przyłączą się członkowie karawan kupieckich, podróżnicy i tym podobni osobnicy, którzy przymusowo stanęli w Maerstar. Kiedy gobliny zorientują się w swojej kiepskiej sytuacji, będą już niemal doszczętnie otoczone przez rozwścieczonych mieszkańców (tych stałych i tych przymusowych) Derezz natomiast, jak już pisałem, chce wyeliminować z gry Arona. To, jak dowiedział się o tym, że mag jest w mieście, pozostaw domysłom herosów (podpowiem, że miała z tym związek postać, którą bohaterowie mieli okazję ścigać wąskimi uliczkami wioski). Zanim jednak Czarny Mag zabierze się za tego ważnego NPC-a, rzuci parę śmiercionośnych *Kul Ognia*, które poczynią straszną rzeź pośród i tak już przetrzebionych obrońców Maerstar (a także spalą kilka okolicznych domów itp.). W tym właśnie momencie, który wydaje się zwykle krytycznym, proponuję wprowadzić do miasteczka posiłki z Procampur. Z doświadczenia wiem, że bohaterowie, którzy zostali w mieścinie i padli ofiarą niespodziewanego-spodziewanego ataku ze strony goblińskiej hordy, niemal na śmierć zapomnieli o tym, że ich kompani wyruszyli po pomoc do pobliskiego miasta. Teraz przyszedł czas na ważną walkę z udziałem naszych herosów (wcześniej – podstawiaj im i Aronowi jakieś łatwe cele, które nie nadwerężą ich za bardzo) – i to już nie tylko tych, którzy zostali, a wszystkich grających. Aby ułatwić sobie sprawę, możesz przeczytać teraz poniższe

fragmenty. Pierwszy – bohaterom w miasteczku; drugi – herosom przybywającym z posiłkami.

Przedzieracie się przez wrzaskliwe kłębowisko, w którym niemal nie możecie rozróżnić już sprzymierzeńców od przeciwników. Tniecie niemiłosiernie na wszystkie strony, kiedy jeden z was zauważa, że Aron, który do tej pory trzymał się przy was, zniknął gdzieś w tłumie walczących. Zaniepokojeni, między jednym uderzeniem a drugim, rozglądacie się dookoła i zauważacie go niemal jednocześnie. Stoi po drugiej stronie placu, rozmawiając, jak wydaje wam się z tej odległości z odzianym w czarne szaty człowiekiem (... którego widzieliście wcześniej w lesie - *ten fragment dodaj, jeżeli bohaterowie rzeczywiście widzieli go wcześniej*), unoszącym się na lewitującym, stworzonym z mocy dysku około dwa metry nad ziemią (*Udany test na* ***Czarostwo*** *ujawni, że jest to* Lewitujący dysk - *patrz: Dodatek B: Nowe zaklęcia*). Dookoła Czarnego Maga, a właściwie pod nim, dostrzegacie pięciu mężczyzn uzbrojonych jak typowi wojownicy. Przeczuwając, że coś się święci, zaczynacie przedzierać się w kierunku rozmawiających, tnąc po drodze gobliny i wilki, które stają wam na drodze. Docieracie na miejsce w chwili, kiedy czarodziej na dysku gwałtownie przerywa dyskusję i unosi się wyżej nad ziemię, jednocześnie wyszarpując zza pasa jakieś, niewidoczne dla was, komponenty...

Kiedy bitwa rozpoczyna się na dobre parę metrów przed wami, przez chwilę macie szansę złapać oddech i zorientować się w sytuacji. Rozglądacie się, ale wszędzie dostrzegacie tylko tłuczące na oślep gobliny lub walczących desperacko mieszkańców Maerstar. Gdzieniegdzie mignie wam też sylwetka któregoś z wojskowych. Wtem dostrzegacie jakieś dziwne poruszenie na północ od was. By lepiej mu się przyjrzeć staracie znaleźć sobie jakieś spokojniejsze miejsce. Wreszcie udaje wam się przedrzeć do jednej ze spokojniejszych wąskich uliczek, biegnących, jak już wiecie, centralnie ku placowi ze studnią. Zdążacie akurat na moment, w którym dziwny, czarno-odziany mag (Dla „wybawców" jest to prawdopodobnie pierwsze spotkanie z Derezzem) zaczyna unosić się w powietrze na lewitującym dysku. Kiedy dostrzegacie nagłe ruchy innego, odzianego w purpurę czarodzieja stojącego niedaleko od was, orientujecie się w lot, co się święci. Jednak zbliżający się pojedynek magów nie absorbuje was tak bardzo, jak zbliżająca się ku wam piątka ludzi, uzbrojona w groźnie wyglądające miecze...

Tak, nie mylisz się, Mistrzu Podziemi – bohaterowie, którzy sprowadzili pomoc, pierwsi dostaną się na miejsce pojedynku magów. Jest tak dlatego, że reszta bohaterów jest raczej w mniej komfortowej sytuacji i musi przeciskać się przez walczące strony, okładając przy okazji nadarzające się gobliny. Jak już pisałem, herosi powinni zająć się raczej bliższym im zagrożeniem, jakim jest „gwardia przyboczna" Derezza. Tocząca się w tle walka Arona i czarno-odzianego maga stanowi raczej dekorację i tło, które ma z zadanie tylko pokazać siłę, jaką dysponują obaj czarujący. Ale o tym trochę niżej.

Co do „gwardii", to zaatakuje ona w najstarszy na świecie sposób – kupą. Prym wiedzie Dann Bloodfist, który wybierze sobie najbardziej wymagającego przeciwnika, jeśli chodzi o walkę wręcz. Jego podwładni podzielą między siebie resztę herosów. Mag, o ile w grającej drużynie jest jakikolwiek, pozostanie właściwie nietknięty do czasu, w którym użyje jakiegoś zaklęcia ofensywnego. Postaraj się, drogi MG, aby walka była dość spektakularna. Umil ją bohaterom dając im do dyspozycji pobliskie budynki, głęboką studnię i tego typu sprawy. Być może nawet jakiś efekt toczącego się nieopodal „*duelu*" będzie miał mniejszy lub większy wpływ na potyczkę... Walka nie powinna być jednak zbyt łatwa – bohaterowie nie mogą nabrać przekonania, że są w stanie bez problemu pokonać kompanię wyćwiczonych wojowników. Mistrzu Gry – nie zapomnij w razie czego podnieść (lub ostatecznie opuścić) poziomu doświadczenia „gwardii przybocznej". Będzie to niemal na pewno niezbędne, jeżeli herosi podejmowali się jakichś dodatkowych zadań pobocznych. Kiedy już ostatni rzezimieszek padnie na ziemię, nakreśl graczom jakiś widoczek, obrazujący walkę magów. Poniżej podaję parę wskazówek:

Przede wszystkim, Derezz to wyjątkowo potężny mag. Nie podaję jeszcze jego statystyk (żeby później nie wertować kartek w ich poszukiwaniu pod koniec kampanii, umieszczam je dopiero w *Dodatku* do trzeciej części), jednak od razu zaznaczę, że z założenia jest minimalnie na 10. poziomie doświadczenia. Arona z kolei, jak już zresztą napisałem, to 6. poziomowy mag, więc łatwo się domyślić, kto będzie górował w potyczce. Niemniej jednak, Derezz zużył już sporo ze swoich zaklęć bojowych (podczas siania zniszczenia w szeregach procampurskich żołnierzy i mieszkańców miasteczka) i pozostały mu już tylko te mniej bolesne. Tak więc zwycięstwo będzie początkowo zdawało się należeć do Derezza (opis efektów zaklęć pozostawiam tobie, MP – w tym przypadku liczy się

raczej widowiskowość, a nie rzeczywiste działanie), potem jednak dość prędko szala zacznie przechylać się na stronę Arona, który mocniejsze czary zostawi na koniec. O tym, że czarno-odziany mag po prostu zwieje z pola bitwy, zadecyduje jeszcze jedna rzecz – będzie nią fakt, że jego „gwardia" właśnie padła. Co do jednego członka. W obliczu tak bolesnych czynników, Derezz uniesie się wyżej na swoim dysku (jakieś 15-20 metrów do góry) i *teleportuje* się. Gdzie? Tego niestety gracze na razie się nie dowiedzą...

Chwilę (parę sekund) po zniknięciu Derezza, znad Maerstar zniknie wreszcie więżąca miasteczko kopuła (o ile nie została rozproszona wcześniej, na przykład przez Arona). Będzie to wymownie świadczyło o fakcie, że atak na osadę został zaplanowany co de sekundy.

Koniec bitwy

Z reguły jest tak, że kiedy padnie (lub ucieknie) dowódca, reszta armii traci resztki morale i zaczyna po prostu zwiewać gdzie pieprz rośnie. W tym przypadku nie odbiegamy od ustalonych schematów... Rozkaz do odwrotu, charczącym i przytłumionym głosem, wyda gobliński szaman. To on będzie też tym, który pierwszy weźmie nogi za pas. Gobliny, teraz przetrzebione i porządnie wystraszone, zaczną na łeb na szyję pędzić w stronę lasu. Podczas tego karkołomnego odwrotu padnie ich co niemiara – mieszkańcy wcale nie mają zamiaru odpuścić im krzywd, których doznali za sprawą zielonoskórych nikczemników. Patrząc na całe zajście w liczbach – do lasu dobiegnie około dziesięciu do piętnastu goblinów i szaman, który na ta okazję przygotował sobie przyśpieszający czar. Wilki, będąc z natury często przebieglejsze od goblinów, uciekną znacznie wcześniej (o ile nie będzie już sfery otaczającej miasteczko). Kiedy ostatni zielony zniknie między drzewami, a mieszkańcy skończą przeczesywanie miejscowych zakamarków w poszukiwaniu niedobitków, zacznie się najmniej przyjemna część – ocenianie strat...

A te są dość spore. W początkowej fazie walki, zanim jeszcze przybyły posiłki z Procampur, padło około 80-90 osób, z czego ponad połowa były to kobiety, dzieci i starsze osoby, zaskoczone przez szarżujące gobliny na uliczkach i w zaułkach. Resztę stanowili mężczyźni, którzy przez brak odpowiedniego uzbrojenia nie zdołali stawić oporu najeźdźcom. Około 35 kolejnych osób zginęło w pożarach, wywołanych ognistymi kulami Derezza. Do tego dochodzi śmiertelny bilans ponad 40 mężczyzn, którzy zginęli już podczas regularnej bitwy. Wzrost ponurych liczb ukrócili na szczęście wojacy z Procampur – po ich przybyciu straty stały się raczej udziałem nikczemnych zielonych. Niemniej jednak – równo dziesięciu spośród żołnierzy Miasta o Kolorowych Dachach zakończyło tego dnia swój żywot (byli to zarówno konni, jak i piesi – nikt z wyższych rangą członków oddziału nie poległ). Mieszkańców bardzo smuci to, że w Maerstar zwolnił się stołek burmistrza i paru innych ludzi, mających spore znaczenie w mieście (zginął między innymi kowal i paru sklepikarzy, prowadzących do tej pory najpotrzebniejsze karmy i warsztaty). Wiele matek straciło synów, a wielu mężów straciło żony, zabite w pierwszych sekundach ataku. Na całe szczęście, wielebna Thautupp wyszła z bitwy niemal nie draśnięta i od razu zacznie leczyć ciężko rannych, którzy w innym przypadku szybko pożegnaliby się ze światem. Mimo iż posiada odpowiednie zwoje – jej sumienie i etos nie pozwalają wskrzeszać poległych. Zaklęć i mocy nie wystarczyłoby na długo, co zaowocowałoby rozgoryczeniem tych ludzi, których bliscy nie powstaliby z martwych. Mieszkańcy przyjmą decyzję kapłanki z akceptacją, podyktowaną przez racjonalne powody. Ogólnie nastroje po bitwie są bardzo marne, a miasteczko będzie obrazem nędzy i rozpaczy przez parę następnych miesięcy. Bohaterowie doczekają się za swoje starania tylko i wyłącznie podziękowań, jednak nie popartych pieniędzmi, czy jakimikolwiek innymi dobrami materialnymi. Maerstar nie stać teraz na taki wydatek. Za nagrodę mogą za to uznać fakt, że wielebna Thautupp będzie świadczyć usługi lecznicze zupełnie za darmo – tego wszak wymaga sytuacja... Co do Arona, to będzie on wycieńczony, ale zadowolony z faktu, że zmusił Derezza do odwrotu. Kiedy emocje już opadną, przyjdzie wreszcie czas na zdecydowanie, co też robić dalej. To oczywiście należy tylko i wyłącznie do interesu herosów.

Co teraz?

A no właśnie! Takie pytanie z pewnością zadadzą sobie teraz bohaterowie. Z odpowiedzią na nie śpieszy już jednak wiele faktów i zdarzeń. Przede wszystkim, miasteczko w sporej części leży w gruzach. Może warto by chociaż częściowo pomóc mieszkańcom przy (na razie prowizorycznej) odbudowie i ogólnych porządkach? Dobrze by było też przeczesać las w poszukiwaniu niedobitków goblińskiej armii, którzy mogliby stanowić zagrożenie dla gromadnie opuszczających Maerstar kupców i podróżnych. Jeżeli coś takiego wpadnie bohaterom do głowy – nagrodź ich poszukiwania

niewielką walką. Jaką? To proste. Zapewne pamiętasz Mistrzu Podziemi, że z wioski jako pierwszy wiał gobliński szaman. To właśnie on, z braku jakiegokolwiek „wyżej postawionego" w ich hierarchii goblina, zgromadzi dezerterów i przez parę dni będzie włóczył się w okolicy Maerstar. Jest więc wielce prawdopodobne, że wcześniej czy później jego banda natknie się na kompanię herosów, odpowiedzialnych za klęskę „zielonych nicponi". Szaman grasuje w towarzystwie zaledwie paru kompanów (reszta uciekła w popłochu i być może biegnie aż do dziś), a sam dosiada worga. Do jego „straży" zalicza się ósemka goblinów chodząca na własnych, koślawych nogach. Dobrze byłoby, gdyby bohaterowie załatwili tą grupkę jak najszybciej, gdyż w trzy do czterech dni po bitwie (kiedy ich rany całkiem się zaleczą a morale nieco podbuduje), stanie się ona znacznie groźniejsza (teoretycznie goblinów może nawet przybyć).

- **Dagrag (Adp2):** pw 6.
- **Worg:** pw 30; patrz: *Księga Potworów* – str. 176.
- **Goblin (8):** pw 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 5; patrz: *Księga Potworów* – str. 73.

Nawet jeżeli herosi nie będą pałać chęcią kolejnej walki, pozostaje kwestia oddziału z Procampur, który, po drobnej namowie, podejmie się oczyszczenia lasu ze zbędnych śmieci... Tenże oddział po wykonanej robocie (lub dwa dni po bitwie i po odpowiednim wypoczynku) ruszy z powrotem do rodzinnego miasta (eskortując przy okazji większą grupę kupiecką), gdzie dowódca zda raport o przebiegu starcia.

Oprócz poszukiwania goblinów, być może warto by było odwiedzić obóz Derezza i sprawdzić, czy nie ma tam jakichś śladów (o tym jednak trochę niżej). Kiedy bohaterowie zrobią już wszystko, co przyjdzie im do głowy, czas na twój ruch, Mistrzu Podziemi. Oto nadeszła pora na rozegranie kolejnej części kampanii...

Prośba Arona

Parę dni po zwycięskiej obronie Maerstar, Aron zaprosi swoich nowych przyjaciół do swojego domu. Usadzi ich w bibliotece i bez zbędnych konwenansów wyłoży im sprawę, dla której ich tam sprowadził. Otóż Aron, mimo dokładnej penetracji obozu (jeżeli bohaterowie na to nie wpadli, Aron zrobił to w pojedynkę), w którym obozowali najeźdźcy, nie znalazł tam skradzionej księgi. Znalazł za to coś zupełnie innego. Był to mianowicie list (znajdował się w namiocie czarownika – oprócz tego w obozowisku było tylko trochę prymitywnej broni i żywności... Chyba, że Mistrz Podziemi zażyczy sobie inaczej), którego Derezz albo zapomniał, albo zostawił jako przynętę. Treść listu jest dość błaha, aczkolwiek pozwala on domyślić się, gdzie też mógł teleportować się zły czarownik. Jeżeli list nie został znaleziony przez bohaterów i odczytany wcześniej, Aron zrobi to właśnie w tej chwili (dobrze by było, aby gracze otrzymali kopię listu do własnej dyspozycji):

> *Witaj, moja droga.*
>
> *Jako, że nasza akcja w Maerstar idzie dokładnie według planu, myślę, że już niedługo przyjdzie nam się spotkać w naszej posiadłości w Sarbreenar. Czekaj tam na mnie, gdyż wiozę nasz upragniony skarb, który starałem się zdobyć od tak dawna. Dopóki jednak nie ma mnie przy Tobie, oddaję ci do dyspozycji posłańca, który przyniósł ci ten list. Kiedy przybędę do miasta, razem postanowimy co zrobimy w następnej kolejności. Już niedługo nasze marzenia spełnią się.*
>
> *Derezz.*

Po przeczytaniu listu przez herosów, Aron wyjaśni im swój plan. Mianowicie ma on zamiar udać się do Sarbreenar i przy pomocy czarów *Wróżenie*, *Zlokalizowanie obiektu* i im podobnych namierzyć Derezza i skradzioną księgę. Kiedy to się uda (A może to być trudne – wielce prawdopodobne bowiem jest, że księga jest ukryta w chronionym przed zaklęciami miejscu), bohaterowie mieliby w jakiś sposób odzyskać przedmiot. W jaki, o to już zatroszczą się na miejscu. Po tych słowach Aron zada wreszcie najważniejsze pytanie: czy herosi podejmą się tego zadania i jeżeli tak – jaka będzie ich cena (Mag może dać na ten cel do 1000 sztuk złota w walucie lub pomniejszych magicznych przedmiotach – nie ujawni tego jednak. Więcej pieniędzy po prostu nie ma). Jeżeli odpowiedź będzie pozytywna, bohaterów czeka kolejna porcja przygód w towarzystwie Arona. Jeśli nie – cóż... Może znajdą zajęcie gdzieś indziej...

Teraz, Mistrzu Podziemi, rozdaj Punkty Doświadczenia za udział w pierwszej części kampanii i bierz się za kolejny epizod. Gwarantuję, że gracze nie będą się nudzić...

C.D.N.

Dodatek A: Statystyki

Sojusznicy

Aron Purpurowy: mężczyzna człowiek Czar6; SW 6; średni humanoid (człowiek); KW 6k4+6; pw 24; Inic +5; Szyb 9 m; KP 16 (dotyk 11, zaskoczenie 15); Atak +4 wręcz (1k6+1, *Drąg +1*); SA --; SC Chowaniec (brak); Char ND; MRO Wytrw +3, Ref +3, Wola +6; S 10, Zr 12, Bd 13, Int 17, Rzt 8, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Alchemia +12, Czarostwo +12, Koncentracja +10, Wiedza (smoki) +12, Wróżenie +12; Poprawiona inicjatywa, Stworzenie cudownego przedmiotu, Stworzenie magicznej broni i pancerza, Warzenie eliksirów, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

Przygotowane czary (4/4/4/3; Bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0 – *Czytanie magii, Wstrząs elektryczny, Wykrycie magii* (2); 1 – *Magiczny pocisk, Poznanie odporności*, Tarcza, Zbroja maga*; 2 – *Dostrzeganie niewidzialnego, Kocia gracja, Niewidzialność, Zlokalizowanie obiektu*; 3 – *Błyskawica, Niewykrywalność, Rozproszenie magii*.

Księga czarów: 0 – *Czytanie magii, Dłoń maga, Naprawa, Odporność, Przeszkodzenie nieumarłemu, Raca, Światło, Tajemny znak, Tańczące światło, Widmowy odgłos, Wstrząs elektryczny*, Wykrycie magii, Wykrycie trucizny*; 1 – *Identyfikacja, Magiczny pocisk, Nybora delikatne przypomnienie*, Poznanie odporności*, Rozumienie języków, Śliskość, Tarcza, Wiadomość, Zbroja maga*; 2 – *Bycza siła, Dostrzeganie niewidzialnego, Elektryczna pętla Geedla**, *Kocia gracja, Niewidzialność, Światło dnia, Zlokalizowanie obiektu, Żelazny róg Balagarna**; 3 – *Błyskawica, Języki, Kopista*, Kula niewidzialności, Niewykrywalność, Nybora łagodne upomnienie*, Ochrona przed żywiołami, Półprzepuszczalna sfera Arona^, Rozproszenie magii, Spowolnienie, Zawrócenie strzał**; 4 – *Kamienna skóra, Lanca grzmotu*, Mniejszy klosz niewrażliwości, Wróżenie, Wykrycie wróżenia, Wzmacniacz czarów**.

*czar z suplementu *Magia Faerunu*.

^patrz - *Dodatek B: Nowe zaklęcia*.

Wyposażenie: *Drąg +1, Pierścień ochrony +1*, *Płaszcz bitwy**, *Potężny znaczek Harfiarzy** (ukryty pod klapą kaftanu maga tak, by był niezauważalny), zwoje: *Bezbłędna Teleportacja* (poziom czarującego 14) *Identyfikacja* (2), *Kamienna skóra* (poziom czarującego 8), *Kula niewidzialności, Półprzepuszczalna sfera Arona^* (2), *Rozumienie języków, Wróżenie* (2 – Poziom czarującego 8), *Zlokalizowanie obiektu* (2), eliksiry: *Byczej siły* (2), *Inteligencji* (2), *Kociej gracji*, *Niewykrywalności*, 100 sp, 1000 sz.

*przedmiot magiczny z suplementu *Magia Faerunu*.

^patrz - *Dodatek B: Nowe zaklęcia*.

Charakterystyka postaci: Aron to 32 letni Czarodziej. Ubiera się głównie w purpurę i granat, które gustownie uzupełnia złotymi dodatkami. Od niepraktycznych, powłóczystych szat woli dobrze skrojone kaftany, kamizelki i luźne spodnie. To wszystko uzupełnione jest praktycznym, szerokim, skórzanym pasem „upstrzonym" kieszeniami na komponenty do zaklęć. Brązowe, długie włosy nosi rozpuszczone i bez żadnej przepaski. Twarz ma pociągłą i dokładnie wygoloną, chociaż dni spędzone w lesie odznaczyły się na niej bardzo wyraźnie. Ciemnozielone oczy, doskonale kontrastujące z ubraniem, są ciągle przymrużone i nieustannie taksują okolicę, jakby czegoś poszukiwały. Mag sprawia wrażenie niezwykle dystyngowanej postaci, jednak w obejściu jest bezpośredni i nie stroni od przytyków i złośliwych żartów. Aron diabelnie szybko kojarzy fakty, jednak jego żarciki i wychowanie, przez niektórych uważane nawet za gburowate, odstręczają od niego innych ludzi. Czarodziej ten ma jedną pasję, o której gracze dowiedzą się więcej dopiero za jakiś czas. Mianowicie - uwielbia dobre smoki i wszystkie historie z nimi związane. Zna na ten temat mnóstwo opowieści, którymi chętnie dzieli się z zainteresowanymi słuchaczami. Jego wiedza o smokach sięga znacznie dalej poza znajomość ciekawych historii, ale z tym Aron raczej nie będzie się zdradzał (do czasu...). Jeśli chodzi o inne sekrety Arona, to, jak już pisałem, mag ów jest także dobrze zakonspirowanym Harfiarzem.

Walka: Aron nie walczy typowo ofensywnie. Zawsze woli zabezpieczyć się porządnie przed wszystkimi spodziewanymi atakami, a dopiero później ciskać w oponentów *Błyskawicami* i innymi tego typu zaklęciami. Jako doskonały alchemik, Aron zawsze ma przy sobie parę przydatnych eliksirów, które biegle wykorzystuje podczas bitwy. To samo tyczy się zwojów. Jeśli jakimś cudem skończą mu się zaklęcia, to bez strachu staje do walki wręcz dzierżąc swój magiczny drąg i korzystając z magicznych właściwości noszonego przezeń *Płaszcza bitwy*.

Wrogowie

Dann Bloodfist: mężczyzna człowiek Wjk2; SW 2; średni humanoid (człowiek); KW 2k10+4; pw 16; Inic +4; Szyb 6 m; KP 19 (dotyk 10, zaskoczenie 19); Atak +7 wręcz (1k10+4, *Miecz półtoraręczny +1*);

SA --; SC --; Char NZ; MRO Wytrw +5, Ref +0, Wola -1; S 16, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 9, Cha 8.

Umiejętności i atuty: Pływanie +8, Skakanie +8, Wspinaczka +8; Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

Wyposażenie: *Miecz półtoraręczny +1*, sztylet, zbroja pół-płytowa, *Mała stalowa tarcza +1*, *Eliksir leczenia lekkich ran* (2), 25 sz, 800 ss.

Charakterystyka postaci: Dann Bloodfist to postawny mężczyzna, na tyle silny i wyszkolony, by jedną ręką posługiwać się mieczem półtoraręcznym. Jego przetłuszczające się brązowe włosy są za krótkie, by nosić je związane, ale równocześnie za długie, by nie przeszkadzały w patrzeniu. Z tego powodu Dann często musi usuwać je sprzed swoich szarych, zimnych oczu. Mężczyzna ten to dobry wojownik, ale nikt pozatym. Służy Derezzowi jako dowódca jego niewielkiej straży przybocznej, która złożona jest z mniej zaprawionej w bojach części kompanii Czarnego Maga. Bardziej zaprawioną część owej grupy herosi zdążą jeszcze spotkać. Dann odziany jest w dobrą zbroję pół-płytową, która jednak najlepsze lata ma już za sobą oraz w zwykłe wygodne, podróżne ubranie.

Walka: Dann lubi popisywać się swoją siłą, a już szczególnie przed kobietami - nawet jeśli należą one do jego przeciwników. Wojownik ten często robi użytek ze swojej potężnej budowy, starając się postawić swoich antagonistów w niekorzystnej sytuacji. Wpycha ich potężnymi pchnięciami na ściany, do nadarzających się dołów, studni itp. Jego popisowy styl walki raptownie zmienia się w dobrze wymierzone ciosy, kiedy Dann ma do czynienia z trudniejszym przeciwnikiem. I wtedy jednak stara się jak najczęściej korzystać ze swojej ponadprzeciętnej krzepy.

Przyboczny Danna: mężczyzna człowiek Zbr2; SW 1; średni humanoid (człowiek); KW 2k8; pw 10 (przeciętnie); Inic +4; Szyb 6 m; KP 15 (dotyk 10, zaskoczenie 15); Atak +4 wręcz (1k8+1, miecz długi); SA --; SC --; Char NZ; MRO Wytrw +3, Ref +0, Wola -1; S 12, Zr 10, Bd 10, Int 8, Rzt 8, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Skakanie +6, Zastraszanie +4; Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie broni (miecz długi).

Wyposażenie: Miecz długi, sztylet, kolczuga, 5 sz (w różnych monetach – głównie miedzianych i srebrnych).

Charakterystyka postaci: Przyboczni Danna Bloodfista to zwykłe draby, które jednak liznęły już nieco wojskowego wyszkolenia. Są ubrani w dopasowane kolczugi i znoszone, nie prane już od paru dni ubrania. Wszyscy bez wyjątku mają raczej zakazane gęby, na które nikt nie chciałby natknąć się wieczorem w ciemnym zaułku.

Walka: „Gwardia przyboczna" Derezza nie walczy specjalnie finezyjnie – starają się grupkami po dwóch związać potencjalnie niebezpiecznych przeciwników, podczas gdy Dann bierze się za najgroźniej wyglądającego antagonistę. Kiedy już ustalą siłę przeciwnej strony, często najwytrzymalszy z drabów bierze w obroty maga, o ile taki się ujawni.

Dagrag: mężczyzna goblin Adp2; SW 1; mały humanoid (goblinoid); KW 2k6-2; pw 6; Inic +1; Szyb 6 m; KP 14 (dotyk 12, zaskoczenie 13); Atak +0 wręcz (1k4-2, drąg, średni); SA --; SC Chowaniec (brak); Char CZ; MRO Wytrw -1, Ref +1, Wola +3; S 6, Zr 12, Bd 9, Int 10, Rzt 12, Cha 7.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +5*, Koncentracja +6, Tajniki dziczy +6, Ukrywanie +5*; Zogniskowanie umiejętności (Koncentracja).

Przygotowane czary kapłańskie (3/2; bazowy ST = 11 + poziom czaru): 0 – *Widmowy odgłos*, *Wykrycie magii* (2); 1 – *Płonące dłonie*, *Powodowanie strachu*.

Wyposażenie: Drąg (średni), zbroja skórzana (mała), *Różdżka przywołania potwora I* (23 ładunki), *Eliksir leczenia lekkich ran*, 1sz, 5 ss, 12 sm.

*gobliny posiadają rasową premię +4 do Cichego poruszania i Ukrywania.

Charakterystyka postaci: Dagrag to nieco ponad przeciętność rozgarnięty gobliński szaman, skuszony przez Derezza wizją chwalebnego ataku na Maerstar, który miał pozwolić mu zjednoczyć wszystkie okoliczne plemiona jego ziomków pod jego władzą. Po porażce woli nie wchodzić w drogę żadnej ludzkiej grupie, która choć trochę przewyższa liczebnie jego „oddział", złożony z worga i ośmiu goblinów. Gobliński szaman ubiera się jak na szamana przystało – w obszarpane kawałki skór (skrywające jednak porządną zbroję skórzaną) ozdobione czaszkami małych zwierząt, kolorowymi piórami i paciorkami. Nic poza ubraniem nie wyróżnia go z tłumu innych wrednych pokurczów.

Walka: W walce Dagrag polega przede wszystkim na swoich nikłych zdolnościach rzucania zaklęć oraz na *Różdżce przywołania potwora I*. Jeśli ta taktyka zawiedzie, szaman wycofuje się i pozwala walczyć worgowi i swoim pobratymcom. Jeśli i to nie poskutkuje, strategicznie wycofuje się na z góry upatrzone pozycje. Jednym słowem – zwiewa gdzie pieprz rośnie, nawet jeśli oznacza to porzucenie innych goblinów.

Dodatek B: Nowe czary

Magia wtajemniczeń

Lewitujący dysk

Wywoływanie [moc]
Poziom: Cza/Zak 2
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5m + 1,5/2 poziomy)
Czas trwania: Pół godziny/poziom czarującego
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Nie

Czar działa jak *Dryfujący dysk (Tensera)*, jednak przyzwany dysk różni się od wspomnianego paroma szczegółami: nie musi pozostawać na wysokości 1 m nad ziemią - może lewitować (opadać lub unosić się, a także przesuwać się w poziomie) z prędkością 6 m/rundę. Dzięki temu może posłużyć za improwizowaną windę lub przejście dla 1 średniej, 2 małych lub 4 malutkich i mniejszych stworzeń, bądź dla rozmaitych towarów.

Kontrolowanie *Lewitującego dysku* wymaga tyle samo koncentracji co chodzenie, więc nie przeszkadza w zwykłych czynnościach (podobnie jak *Lot*).

Komponent materialny: Kropla rtęci.

Komentarz: Zaklęcia tego używał Derezz podczas ataku na Maerstar. Zwykły *Dryfujący dysk* nie pozwoliłby mu unosić się lub opadać.
Autorem tego zaklęcia jest **Mateusz 'Zsu-Et-Am' Kominiarczuk**.

Niewidoczne więzienie Derezza

Odpychanie
Poziom: Cza/Zak 5
Komponenty: W, S, M, PD
Czas rzucania: 30 minut
Zasięg: Daleki (120 m + 12 m/poziom)
Efekt: Sfera o promieniu 20 m/poziom (maks. 300 m)
Czas działania: 6 godzin/poziom
Rzut obronny: Brak lub Refleks neguje [patrz tekst]
Odporność na czary: Nie

Zaklęcie to jest mocno zmodyfikowaną wersją *Półprzepuszczalnej sfery Arona* (patrz niżej). Czar tworzy półprzepuszczalną sferę ze środkiem w punkcie wskazanym przez czarującego (punkt ten może znajdować się także nad lub pod ziemią, w wodzie itp.). Bariera będąca efektem tego zaklęcia ma wpływ tylko i wyłącznie na materialne (a więc nie bezcielesne, eteryczne, cieniste itp.) istoty żyjące - żadne żywe stworzenie nie może wydostać się z jej obrębu, chyba że będzie znajdować się pod wpływem czaru *Spowolnienie*, lub zda test na Zręczność (ST 20) albo na Wyzwalanie się (ST 20). Czar nie uniemożliwia natomiast żywej istocie wejścia do środka sfery będącej jego efektem. Jeżeli żywe stworzenie poruszające się co najwyżej z połową swojej zwykłej prędkości znajdzie się co najmniej w 50% w obrębie działania zaklęcia, musi wykonać rzut obronny na Refleks (ST 15). Nieudany test oznacza natychmiastowe wepchnięcie istoty do środka sfery. Jeżeli istota porusza się szybciej, to zostaje wepchnięta do sfery automatycznie. Sfera w żaden inny sposób nie ogranicza uwięzionych w jej obrębie istot. Mogą one poruszać się, walczyć, używać magii (w tym także *teleportować* się z i do sfery - zaklęcie w żaden sposób nie ogranicza czarów teleportacyjnych) a nawet chodzić po ścianach sfery za pomocą czarów takich jak *Pajęcza wspinaczka* itp. Przedmioty martwe, konstrukty, nieumarli itp. mogą bez przeszkód wchodzić do (nie muszą zdawać testu na Refleks) i wychodzić z obszaru działania zaklęcia. Ponadto efekt zaklęcia jest niemal całkowicie niewidoczny z zewnątrz (test na Zauważanie o ST 20), tłumi wszystkie dźwięki dochodzące z wnętrza sfery (tak, jakby istoty w jej wnętrzu znajdowały się pod wpływem działania czaru *Cisza* - test na Nasłuchiwanie o ST 20 może ujawnić ścianę nienaturalnej ciszy) oraz sprawia, że wszystkie istoty w jej wnętrzu stają się niewidzialne dla obserwatora stojącego poza nią (tak, jakby znajdowały się pod wpływem zaklęcia *Niewidzialność*, a więc ekwipunek osobisty uwięzionych istot również nie jest widoczny). Akcje podejmowane przez zamknięte w *Niewidocznym więzieniu* istoty nie mają wpływu na żaden z tych efektów (a więc np. rozpoczęcie walki nie zakończy działania maskującej *Niewidzialności*).

Żywym istotom stojącym na pograniczu działania zaklęcia w chwili pojawienia się jego efektu musi powieść się rzut obronny na Refleks (ST 15). Jeśli nieudany - stworzenie jest natychmiast wpychane w obszar działania zaklęcia.

Koszt w PD: 250 PD.

Komponent materialny: Diament o wartości 1000 SZ oszlifowany w kształt wielofasetkowej kuli.

Komentarz: Powyższe zaklęcie jest efektem prac Derezza nad zaklęciem ukradzionym Aronowi (*Półprzepuszczalna sfera Arona* – patrz niżej). Arachnofil zmienił typ blokowanej energii na energię życiową, a następnie dołożył wszelkich starań, by minimalnym kosztem jak najbardziej wydłużyć okres i poszerzyć zasięg jego działania.

Niestety musiał przez to zrezygnować z całkowitej blokady energii życiowej - zostawił w zaklęciu lukę, która pozwalała wydostawać się z jego obrębu istotom poruszającym się nienaturalnie wolno. W pracy Derezza nic jednak nie było nieprzemyślane - luka owa pozwalała jednemu z agentów Czarnego Maga na bezproblemowe wydostawanie się z uwięzionego miasteczka. Gdy ów agent (którego bohaterowie mieli nawet okazję ścigać) zapragnął wyjść poza obręb sfery, po prostu stawał się niewidzialny z pomocą odpowiedniego eliksiru, wspinał się na dach jednego budynków "przeciętych" więżącym wioskę zaklęciem, po czym zakładał zrabowany z domu Arona pierścień i bez przeszkód przechodził na drugą stronę bariery. Potem wystarczyło już tylko zdjąć *Pierścień bezpiecznego spowolnienia* i udać się do leśnego obozu pracodawcy...

Półprzepuszczalna sfera Arona

Odpychanie
Poziom: Cza/Zak 3
Komponenty: W, S, M
Czas Rzucania: 1 akcja
Zasięg: Średni (30 m + 3 m/poziom)
Efekt: Sfera o promieniu 1 m/poziom
Czas działania: 10 minut/poziom
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Nie

Zaklęcie to tworzy półprzepuszczalną sferę ze środkiem w punkcie wskazanym przez czarującego (punkt ten może znajdować się także nad lub pod ziemią, w wodzie itp.). Bariera jest całkowicie niematerialna i niemal niewidoczna z zewnątrz i wewnątrz - jej istnienie wpływa tylko na dwa typy energii: ogień i elektryczność (także magiczne). *Półprzepuszczalna sfera Arona* nie pozwala wymienionym typom energii na przeniknięcie poza jej obszar (ale nie w drugą stronę). Ogień czy elektryczność zachowują się w stosunku do niej tak, jakby napotkały na swojej drodze na całkowicie niepalną i nie przewodzącą prądu substancję. Wszelkie inne typy energii, a także wszelkie istoty (poza tymi o podtypie ogień lub elektryczność), czy przedmioty mogą bez ograniczeń przekraczać granicę stworzonej czarem sfery. Należy jednak pamiętać, że sfera nie zapewnia żadnej ochrony przeciw tłumionym przez siebie typom energii przedmiotom ani istotom, które znajdują się w jej obrębie.

W przypadku, kiedy ze środka sfery wydostaje się jakiś płonący lub naładowany elektrycznością obiekt (np. płonący smolny pocisk), to w momencie zetknięcia się owego obiektu ze ścianą sfery, czar automatycznie tłumi daną energię i powoduje jej wygaśnięcie, choć nie zatrzymuje poruszającego się obiektu (a więc pocisk gorącej smoły nadal może stanowić zagrożenie). *Półprzepuszczalna sfera Arona* nie zatrzymuje również efektów związanych z działaniem blokowanych przez nią energii - np. fali uderzeniowej wywołanej eksplozją, czy żaru wytworzonego przez pożar.

Komponent materialny: Mała ceramiczna kulka.

Komentarz: Aron, jako mag lubujący się w czarach defensywnych, postanowił stworzyć coś, co skutecznie stawiałoby opór najbardziej destrukcyjnym typom energii, jakimi są ogień i elektryczność. *Półprzepuszczalna sfera Arona* może mieć zastosowanie podczas akcji gaszenia pożaru lub w trakcie szczególnie niebezpiecznych eksperymentów, w których używa się energii elektrycznej (także magicznej). Ponadto czar umożliwia wydostanie się z zagrożonego rejonu, a poszkodowanym istotom (np. płonącym) przy odrobinie szczęścia gwarantuje przeżycie. Dodatkowym i właściwie niezamierzonym efektem zaklęcia jest to, że jest ono w stanie zatrzymać w swoim obrębie stworzenia o podtypie ogień lub elektryczność. Co ważne, czar jest stosunkowo prosty w nauce i umożliwia wprowadzanie daleko idących modyfikacji. Jak widać jednak w przypadku Derezza, ta cecha może być zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem.

Tarczowy dysk

Wywoływanie [moc]
Poziom: Cza/Zak 3
Komponenty: W, S, M
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Bliski (7,5m + 1,5/2 poziomy)
Czas trwania: 1 minuta/poziom czarującego
Rzut obronny: Brak
Odporność na czary: Nie

Czar działa jak *Dryfujący dysk (Tensera)*, jednak przyzwany dysk różni się od wspomnianego paroma szczegółami: jest większy i pozbawiony zagłębienia (nie pozwala przenosić płynów nie zamkniętych w pojemnikach) i ma średnicę 1,5 m. Może też latać z prędkością 9 m/rundę, przybierając położenie zgodnie z wolą czarującego, dzięki czemu może służyć za improwizowaną windę lub przejście dla 1 dużej, 2 średnich, 4 małych lub 8 malutkich i mniejszych stworzeń, bądź dla rozmaitych towarów. Istnieje również możliwość wykorzystania go jako odpornej na czary i blokującej *Magiczne pociski* pawęży, bądź też jako blokady przeciw magii (nie przepuszcza takich czarów jak *Błyskawica* lub *Kula ognia*) i zwykłym czy niezwykłym pociskom (jak strzały, głazy miotane z katapult i przez gigantów etc.). Dysk

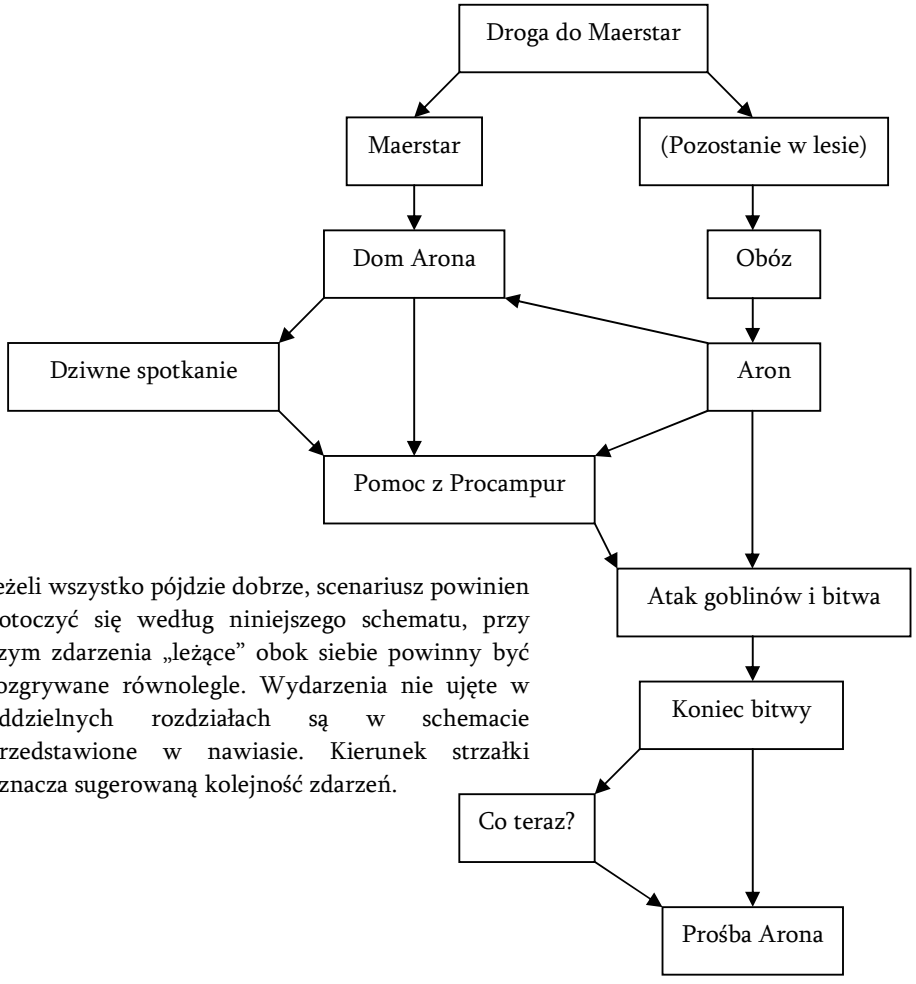
może pochłonąć maksymalnie do 120 punktów obrażeń. Jeśli to nastąpi, znika. Zostaje też natychmiast usunięty, jeśli potraktuje się go *Dezintegracją*.

Tarczowy dysk może zostać rozproszony *Rozproszeniem magii* lub *Rozłączeniem Mordenkainena*. Kontrolowanie i przemieszczanie *Tarczowego dysku* wymaga tyle samo koncentracji co chodzenie, więc nie przeszkadza w zwykłych czynnościach (podobnie jak *Lot*).

Komponent materialny: Kropla rtęci i okrągła, nieduża (średnica ok. 5 cm) szklana płytka.

Komentarz: Zaklęcie to jest ulepszoną wersją *Lewitującego dysku*, używaną głównie przez magów wojennych.
Autorem tego zaklęcia jest **Mateusz 'Zsu-Et-Am' Kominiarczuk**.

Dodatek C: Scenariusz krok po kroku



Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, scenariusz powinien potoczyć się według niniejszego schematu, przy czym zdarzenia „leżące" obok siebie powinny być rozgrywane równolegle. Wydarzenia nie ujęte w oddzielnych rozdziałach są w schemacie przedstawione w nawiasie. Kierunek strzałki oznacza sugerowaną kolejność zdarzeń.

LICENCJA OTWARTEJ GRY - wersja 1.0a

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

1. Określenia: (a) „Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) „Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) „Dystrybucja" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisją, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) „Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) „Użytek", „Użyty" lub „Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) „Ty", „Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.

3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnoświatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znaku Towarowego lub Znaku Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości

Produktu.
8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.
9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określeni Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.
10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.
11. Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.
12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregokolwiek warunku niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.
13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.
14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowalności.
15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pająk z Cormanthoru – Część I: Zielony Szaman Copyright 2005, Piotr 'Rebound' Brewczyński.
Czary: Lewitujący dysk, Tarczowy dysk Copyright 2005, Mateusz 'Zsu-Et-Am' Kominiarczuk.