

GIERMEK
RYCERZA
ŚMIERCI



PRZYGODA
JEDNOOSOBOWA



GIERMEK RYCERZA ŚMIERCI

***PRZYGODA JEDNOOSOBOWA
DO DUNGEONS & DRAGONS (5ED)***

PAUL BIMLER

Autor: PAUL BIMLER Tłumaczenie: Janek Sielicki

**Ilustracje: Patrick E. Pullen, William McAusland, Tom Prante, GT Artwork, Blinck,
David Revoy, Max Daten, Sinister Order, Matej Cadil, Johan Jaeger**

Mapy: Paul Bimler

Testy: David Bond, Joshua Lambert, Jerzy Baryłka, Jacek Runowski

Austin Butcher, Adrian Aguirre Riofrio

Skład: Phil Beckwith oraz Travis Legge



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, FORGOTTEN REALMS, THE DRAGON AMPERSAND, *PLAYER'S HANDBOOK*, *MONSTER MANUAL*, *DUNGEON MASTER'S GUIDE*, D&D ADVENTURERS LEAGUE, ALL OTHER WIZARDS OF THE COAST PRODUCT NAMES, AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST IN THE USA AND OTHER COUNTRIES. ALL CHARACTERS AND THEIR DISTINCTIVE LIKENESSES ARE PROPERTY OF WIZARDS OF THE COAST. THIS MATERIAL IS PROTECTED UNDER THE COPYRIGHT LAWS OF THE UNITED STATES OF AMERICA. ANY REPRODUCTION OR UNAUTHORIZED USE OF THE MATERIAL OR ARTWORK CONTAINED HEREIN IS PROHIBITED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN PERMISSION OF WIZARDS OF THE COAST.

©2016 WIZARDS OF THE COAST LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. MANUFACTURED BY HASBRO SA, RUE EMILE-BOÉCHAT 31, 2800 DELÉMONT, CH. REPRESENTED BY HASBRO EUROPE, 4 THE SQUARE, STOCKLEY PARK, UXBIDGE, MIDDLESEX, UB11 1ET, UK.

GIERMEK RYCERZA ŚMIERCI: PRZYGODA BEZ MISTRZA PODZIEMI!



WPROWADZENIE

Przed wami przygoda inna niż wszystkie. Przeznaczona jest dla jednej osoby i korzysta z zasad wyjaśnionych w piątej edycji *Dungeons and Dragons*. Zaprojektowano ją dla graczy, którzy nie mogą znaleźć grupy lub Mistrza Podziemi, a bardzo chcą zagrać w D&D.

Mimo rosnącej popularności tej gry fabularnej wielu graczy, z powodu miejsca zamieszkania albo po prostu pecha, nie może oddać się tej nowoodkrytej rozrywce. Ta przygoda jest dla nich, a także osób, które chcą sobie pograć pomiędzy swoimi sesjami prowadzonymi przez Mistrza Podziemi. Co więcej, napisano ją także z myślą o biednych MP (takich jak ja sam), którzy nigdy nie mogą sami sobie pograć! Przygody dla pojedynczego gracza ukazały się już do pierwszej i drugiej edycji D&D. Były to np. *Lathan's Gold*, *Rage of the Rakasta*, *Ghost of Lion Castle* i kilka innych,

lepszonych lub gorszych, scenariuszy. Słynne czerwone pudło także zawierało taką przygodę i być może niektórzy z nas wciąż dobrze pamiętają, jak świetnie się przy niej bawili.

Niestety, pomijając kilka scenariuszy dostępnych online, piąta edycja nie doczekała się wielu przygód do rozegrania przez pojedynczego gracza i bez udziału MP. Czas to zmienić!

Niniejsza przygoda osadzona jest w Zapomnianych Krainach, ale można ją z łatwością zaadaptować do każdego uniwersum.

Jeśli nie masz jeszcze *Podręcznika Gracza*, a znasz język angielski, możesz skorzystać z darmowych zasad podstawowych, które Wizards of the Coast było uprzejmie udostępnić w sieci. Zasady te można pobrać tutaj:

<http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules>

MAPY

Uwaga: Nie oglądaj map, dopóki tekst przygody cię do nich nie skieruje! Zepsujesz sobie tylko zabawę.

Podrozdział zawierający mapy znajduje się na końcu. Mapy odkrywasz w miarę postępów w przygodzie. Pod mapami znajdziesz też wyjaśnienia dotyczące akcji dozwolonych na danej mapie. Kiedy tekst kieruje się do mapy na końcu książki postępuj wg. instrukcji pod daną mapą. Najlepiej wydrukować mapy i rozkładać je na stole, a następnie odzwierciedlać daną sytuację za pomocą figurek lub żetonów. Mapy mogą okazać się pomocne w rozgrywce lub nie, ale tak czy inaczej pozwalają ci lepiej zorientować się, co się dzieje i nadażyć za sytuacją. Jeśli w trakcie zabawy zapomnisz, który paragraf przygody akurat czytałeś lub czytałaś, mapy pomogą ci szybciej odnaleźć odpowiednie miejsce w tekście.

ŻETONY

Poszukaj w domu czegoś, co będzie reprezentować twą postać oraz potwory: żetony z gier planszowych, monety, kostki, coś w miarę ciężkiego. Figurki to idealne rozwiązanie. Użyj ich, jeśli jakieś posiadasz!



AKCJE STANDARDOWE

Na każdej mapie możesz wykonać następujące akcje: ruch, szukanie pułapek, badanie okolicy, leczenie (uwaga: jeśli masz taką zdolność, nie musisz czekać, aż tekst pozwoli ci jej użyć) czy inne dostępne opcje. Instrukcje na danej mapie skierują się do odpowiednich paragrafów, a tam kolejne do następnych. Na koniec powrócisz do tej samej mapy, gdzie znajdziesz informacje o połączeniach z innymi mapami. Nie przejmuj się, jeśli na razie nic nie rozumiesz. Wszystko się wyjaśni, jak tylko zaczniesz grać!

RUCH

W tej przygodzie zwykle zasady dotyczące ruchu stosuje się tylko w czasie walki. Wtedy to możesz poruszać się zgodnie ze swoją prędkością i osiągnąć przewagę taktyczną. W innych przypadkach stosuj się do instrukcji pod daną mapą. Każdy kwadrat na mapie to 1,5 m. Jeśli chodzi o ruch potworów, to ty musisz przemieszczać ich żetony. O ile nie jest napisane inaczej, wszyscy wrogowie próbują do ciebie dotrzeć najkrótszą możliwą drogą, a następnie atakują!

PRZEMIESZCZANIE

SIEĆ POMIĘDZY MAPAMI

Na krawędzi każdej mapy znajdują się liczby i strzałki. Dzięki nim zorientujesz się które mapy łączą się z tą, na której aktualnie znajduje się twoja postać. Gdy dotrzesz do krawędzi mapy możesz przemieścić się na kolejną zgodnie z opisem. W ten sposób przemieszczasz się przez obszar gry.

TESTY LOSU

Co pewien czas zostaniesz poproszony o wykonanie rzutu k100, czyli tak zwany test losu. Nazwa pochodzi stąd, że istnieje szansa, że nic się nie wydarzy. Jeśli jednak

coś się wydarzy, nie będzie to po prostu zdarzenie losowe z jakiejś tabelki. Wydarzenie to będzie ważną częścią historii, dzięki której zdobędziesz dodatkowe wskazówki i/albo przedmioty, które okażą się pomocne w dalszej części przygody. Dzięki takiemu systemowi zabawa jest różnorodna, historia dostosowuje się do reakcji gracza.

ZIELONE PUNKTY I INNE OZNACZENIA STRON

Na niektórych mapach znajdziesz specjalne obiekty, np. bramy, domy, skalne rumowiska, które możesz chcieć zbadać. W takich przypadkach na danej mapie znajdziesz informacje, jak to zrobić. Na mapach możesz też dostrzec półprzezroczyste zielone kropki w miejscach, gdzie krzyżują się linie poszczególnych pól. Mogą, ale nie muszą one oznaczać mniej lub bardziej bezpieczne spotkanie. Nigdy nie wiadomo czy omijając takie pola, czy też są one całkowicie bezpieczne. Co więcej, jeśli zdecydujesz się nie wchodzić na taki obszar, możesz ominąć ważną wskazówkę lub przydatne przedmioty... Albo czyhającego w zasadzce łupieżcę umysłów! Kropka może też być umieszczona dla zmyłki i zawierać „puste” spotkanie. Zielone kropki czynią grę bardziej ekscytującą i nieprzewidywalną.

WALKA

Walki rozgrywa się na normalnych zasadach wyjaśnionych w podręczniku, ale odgrywasz rolę i gracza, i Mistrza Podziemi. Musisz rzucać (testy ataku, cech, rzuty obronne, itd.) za siebie ORAZ za potwory. Ataki specjalne potworów rozpatrywane są w tekście danego paragrafu.

Czasami tekst poprosi cię o

rzut kostką i umieszczenie nowego potwora w odległości od twojej postaci równej wynikowi na kostce. Jeśli jest to niemożliwe, ponieważ nie ma już miejsca na mapie lub mapa się kończy, umieść danego potwora tak daleko, jak to możliwe.

Rzuty obronne przeciw śmierci (nowa zasada): ta przygoda nie przewiduje rzutów obronnych przeciw śmierci. Jeśli grasz z przyjacielem (a wtedy ilość potworów należy podwoić) rzuty obronne przeciw śmierci rozpatruje się w zwykły sposób, gdyż twój towarzysz może cię osłaniać, gdy leżysz nieprzytomny.

Jeśli twoja postać zginie (co jest możliwe), musisz stworzyć nowego bohatera lub bohaterkę i spróbować od początku!

RZUCANIE CZARÓW

Tekst przygody uwzględnia potencjalną znajomość różnych zaklęć (na przykład może brzmieć „Czy znasz *Wykrycie Magii*? Możesz rzucić takie zaklęcie, by sprawdzić czy ta broń jest magiczna – przejdź do paragrafu 217). Jeśli grasz postacią znającą magię, zastanów się, jakie zaklęcia mogą być przydatne w przygodzie dla jednego gracza. Jednak czary zwykle przydają się głównie w walce (np. *święty płomień*, *magiczny pocisk* itd.), a gracz wybiera, kiedy ich użyć bez czekania na taką opcję w tekście.

Możesz więc rzucać zaklęcia nawet jeśli tekst o tym nie wspomina, zgodnie z rozsądkiem i zasadami. Na przykład, jeśli chcesz użyć *piórkospadania* by nie otrzymać obrażeń od upadku, ale tekst nie przewiduje takiej opcji, możesz śmiało rzucić ten czar. Nawet jeśli nie ma opcji rzucenia czaru, a ty uważasz, że dane zaklęcie ma sens w danej sytuacji, a wszystkie warunki do rzucenia czaru są spełnione, czar może być rzucony.



Zadaj sobie pytanie „Co na moim miejscu zrobiłby Mistrz Podziemi?”

ODPOCZYNEK I LECZENIE

Niektóre mapy pozwalają na odpoczynek. Odpoczynek i odzyskiwanie punktów wytrzymałości rozgrywa się według zwykłych zasad.

Jeśli masz dostęp do czarów lub zdolności leczących (nakładanie rąk, *dobrze jagody*, *leczenie ran*) możesz ich użyć wg. normalnych zasad.

TESTY CECH

Tekst paragrafu poprosi cię o odpowiednie testy cech (umiejętności), gdy zajdzie taka potrzeba.

WIDZENIE W CIEMNOŚCI

Jeśli twoja postać nie potrafi widzieć w ciemności, będzie potrzebowała pochodni. Można założyć, że kupuje je w Orlbarze, pierwszej odwiedzanej miejscowości. Jednak jeśli walka toczy się w mroku, twoja postać nie może używać broni dwuręcznej albo tarczy i broni, ani walczyć dwiema brońmi, chyba że obszar zostanie jakoś oświetlony. Zakłada się, że obszary pod gołym niebem zawsze są nieco oświetlone. Ale kiedy przygoda prowadzi w miejsca pogrążone w ciemności, zakłada się, że postać np. zapala pochodnię – w innym wypadku nie ma możliwości wejścia i rozgrywania spotkań. Zasad tych nie stosuje się, jeśli w czasie przygody uda ci się znaleźć jakiś sposób na widzenie w mroku.

UŁATWIENIA

Gdy przydzielasz ułatwienia do rzutów sobie lub przeciwnikom, postępuj uczciwie wobec samego siebie. Na przykład: jeśli grasz łowcą, którego ulubionym terenem jest las i rzucasz na ukrywanie się w lesie, jak najbardziej przysługuje ci ułatwienie. A jeśli rzucasz na atak orka, który uwięził twoją postać w sieci, wtedy ork wykonuje atak z ułatwieniem.

Zadaj sobie pytanie „Co na moim miejscu zrobiłby Mistrz Podziemi?”

UCZCIWOŚĆ I GRANIE FAIR

Przygoda zakłada, że będziesz postępować fair i zgodnie z zasadami. Tylko w ten sposób zagwarantujesz sobie świetną rozgrywkę. Czyli: nie oszukujesz na kościach, odpisujesz zużyte komórki czarów, stracone PW, wykorzystujesz pełnię możliwości potworów itp. Oszukiwanie samego siebie jest bez sensu!

SZUKANIE PUŁAPEK

Jeśli na danej mapie nie wyjdzie ci rzut na szukanie pułapek, nie możesz go już powtórzyć. Twoja postać nie wie przecież, że jej się nie udało! Postępuj wg. instrukcji na danej mapie.

POWRÓT DO ZNANYCH MAP

Jeśli wracasz na już zbadaną mapę, użyj zdrowego rozsądku. Jeśli szukałeś pułapek na danej mapie albo znalazłeś/aktywowałeś je, jasne jest, że drugi raz tego nie zrobisz. Gdy wracasz na już odwiedzoną mapę, zmienia się też zasada rzutu k100. Aby wykonać test losu na mapie, na której już byłeś, najpierw rzuć k6. Wynik 1–5 oznacza, że twoje poprzednie odwiedziny tutaj zauważono i stwory przemieściły się do innych rejonów lasu, a wszelkie przedmioty, które się tu znajdowały zostały zebrane. Jeśli wypadnie 6, przejdź do strony, gdzie opisano wynik testów losu k100. Taki paragraf zwykle zaczyna się od „Gdy jesteś gotów...”

POZOSTAŁE KWESTIE

Jeśli w czasie zabawy pojawia się problem, a ty nie wiesz, jak go rozwiązać, użyj zdrowego rozsądku i zadaj sobie pytanie...
CO NA MOIM MIEJSCU ZROBIŁBY MISTRZ PODZIEMI?

DZIENNIK I RYSOWANIE MAPY

Robienie notatek dotyczących zebranych w czasie przygody wskazówek i informacji może ułatwić grę. Podpowiedzi rozsiane są po całej przygodzie, a im bardziej zwracasz na nie uwagę, tym bardziej rosną szanse na powodzenie twojej misji! Możesz też stworzyć mapę swoich postępów, np. na kartce w kratkę, co także zwiększy szanse na sukces. (1 kwadrat = 1,5 metra)

GRA WIELOOSOBOWA LUB Z MISTRZEM PODZIEMI

Przygodę można z łatwością rozegrać dwiema postaciami, bez MP. Jeden gracz czyta paragrafy, a ilość potworów w spotkaniach podwaja się.

MP może też poprowadzić tę kampanię czytając kolejne paragrafy i biorąc na siebie kontrolowanie potworów.

Jeśli grasz dwiema postaciami, dodaj 2 do KP każdego ważnego Bohatera

Niezależnego i Głównych Przeciwników, a także podwój ich punkty wytrzymałości.

ZDOLNOŚCI KLASOWE

Jak wiadomo, w D&D każda klasa ma dostęp do specjalnych zdolności: kleryk odpędza nieumarłych, paladyn ma cudowny zmysł itd. W miarę możliwości, przygoda stara się uwzględniać takie możliwości postaci, a ty także możesz je brać pod uwagę w czasie walki lub innych sytuacji. Na przykład, jeśli w pobliżu postaci znajdują się nieumarłe istoty, tekst paragrafu może spytać „Czy jesteś paladynem? Jeśli tak, przejdź do paragrafu PALADYN W JASKINI”, a następnie poinformuje cię, że cudowny zmysł uaktywnił się.

Przygoda zawiera także dużo opcji dla postaci rzucających czary. Na przykład: „Czy

znasz zaklęcie kuglarstwo?” Jeśli tak, możesz je rzucić – przejdź do paragrafu ILUZJA”.

Jeśli stworzysz kleryka, zaklinacza, druida, czy inną postać rzucającą czary, zastanów się, które zaklęcia mogą się przydać w czasie przygody!

TWORZENIE POSTACI

Stwórz postać od razu na drugim poziomie doświadczenia i wyposaż zgodnie z wymaganiami klasy. Załóżmy także, że ten bohater lub bohaterka wykonali już jakieś zadania i otrzymali 150 sz nagrody, którą mogą wydać na dowolne przedmioty opisane w *Podręczniku Gracza* w rozdziale „Wyposażenie”.

Jeśli chodzi o sposoby na określanie cech, możesz wybrać pomiędzy rzutami k6 a kupowaniem za punkty. Osobiście wolę tę drugą opcję, bo oferuje nieco więcej kontroli, ale ostatecznie decyzja należy do ciebie.

W czasie testów niektórym graczom udało się ukończyć przygodę już w pierwszym podejściu! Inni potrzebowali dwóch lub trzech prób. Przygodę można rozgrywać kilka razy. Nie jest to prosta misja, więc próbuj tyle razy, ile chcesz, za każdym razem zmieniając postacie lub dokonując innych wyborów.

Planuję napisać serię przygód dla jednego gracza i twoja opowieść stanie się częścią przyszłych przygód. Zachęcam też do stworzenia ciekawego tła i historii dla twojej postaci. To świetna zabawa i pozwala wczuć się lepiej w przygodę. Na koniec scenariusza twój bohater lub bohaterka zdobędzie trzeci poziom doświadczenia (jeśli przeżyje) i tym samym będzie gotów na następny scenariusz: *Tyran z Twierdzy Zhentil*.

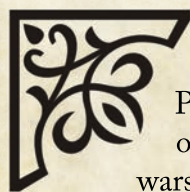
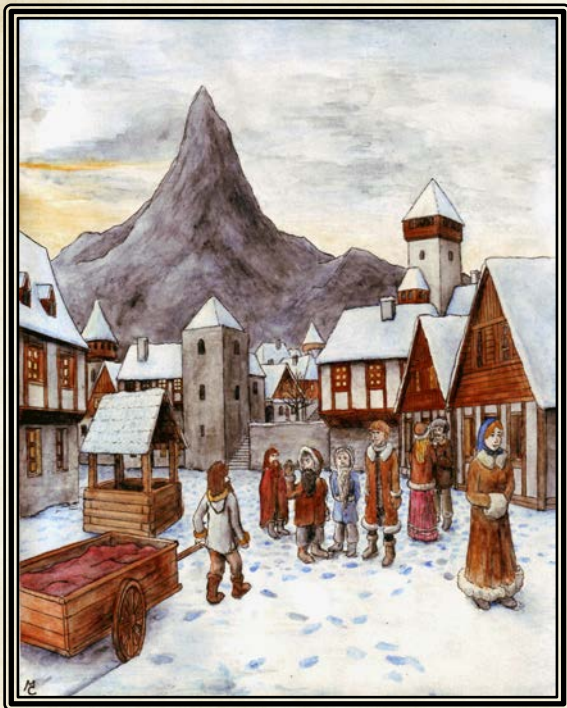
Możesz wybrać dowolną rasę i klasę.
Postępuj według własnego uznania, ale
pamiętaj, że przygodę zaprojektowano
biorąc pod uwagę *Podręcznik Gracza*.
Innymi słowy, używaj tej właśnie książki
oraz, jeśli chcesz, innych oficjalnych źródeł,
na razie dostępnych tylko w języku
angielskim np. *Volo's Guide to Monsters*,
Elemental Evil, *Sword Coast Adventurer's
Guide*, lub *Xanathar's Guide To Everything*,
ale nie *Unearthed Arcana*. Jeśli dopiero
zaczynasz przygodę z D&D, radzę stworzyć
postać korzystając tylko z *Podręcznika
Gracza*, który i tak oferuje masę opcji
i możliwości.

A teraz, skoro wszystko już sobie
wyjaśniliśmy, czas rozpocząć przygodę!



TŁO FABULARNE

WITAMY W ORLBARZE



Jest rok 1349 RD
(Rachuby Dolin), miesiąc
Pełni Zimy. Podróżujesz już
od dwóch miesięcy. Gruba
warstwa śniegu pokrywa drzewa

gdy zmierzasz w kierunku położonego u
podnóża Szarych Wierchów miasteczka
Orlbar. Choć góry te słyną w całych
Krainach z bogatych złóż srebra i żelaza, ty
przybywasz tu w poszukiwaniu innego
metal: złota. Jeszcze w Neverwinter doszła
twych uszu pogłoska o ogromnym skarbie,
podobno spoczywającym w opuszczonej
warowni goblinów. Ale nawet karczemne
plotki mają w sobie ziarno prawdy, a ty od
dawna nie miałeś konkretnego celu w życiu.
Dlatego niezwłocznie wyruszyłeś w drogę
do Szarej Doliny.

Wreszcie docierasz do Orlbaru. Powietrze
jest rześkie, a w miasteczku wrze życie.
Wozy, wyładowane wszelkiego rodzaju
dobrami – drewnem, balami wełny, zbożem
– zjeżdżają tu z okolicznych wsi. Niektóre z

towarów po przeładunku wędrują dalej, do
Waterdeep i Neverwinter, a inne do
pobliskiego Loudwater (Głośna Woda).
Po wielu dniach wędrówki doskwierają ci
głód i pragnienie, wchodzisz więc do
pierwszej z brzegu gospody, która zwie się
„Ostoja Wędrowca”. Chleb, ser i grzane
wino poprawiają ci humor. Następnie pytasz
karczmarza o wolny pokój. Wszystko cię
boli i po prostu musisz odpocząć. Góry
mogą poczekać te dwa dni, gdy ty będziesz
nabierać sił i uzupełniać zapasy w mieście.
Karczmarz kieruje cię do pobliskiej, bardzo
cenionej, gospody o nazwie „Srebrna Butla”.
Zarzucaś plecak na ramiona i udajesz się do
wskazanego miejsca, myślami już będąc w
łóżku. Gospodyni „Butli” to radosna
kobieta, wyraźnie rada, że ma klienta.
Szybko rozpala w kominku w twoim pokoju.
Bierzesz kąpiel, kładziesz się i wkrótce
głęboko śpisz. Już dawno nie zaznałeś
odpoczynku w czystej pościeli i z dachem
nad głową!

W nocy budzą cię dźwięki dobiegające z
sąsiedniego pokoju. Przez ścianę słyszysz
niezwykle przejmujący szloch jakiejś
kobiety. Co jakiś czas słyszysz łagodny
męski głos, który stara się jej pomóc.
Wytrzymujesz ten hałas jakiś czas, ale
wkrótce staje się jasne, że dalej nie pośpisz.
Wychodzisz na korytarz i pukasz do
sąsiednich drzwi.

Otwiera je starszy mężczyzna. Jest bogato
ubrany, jak szlachcic, ale uwagę zwraca jego
podbite oko i brzydka szrama przez twarz.
Za nim dostrzegasz kobietę, także w
bogatych ubraniach, która siedzi na krześle
przy kominku. Twarz kryje w dłoniach.

– Tak? O co chodzi? – pyta starszy
jegomość.

Prostujesz się i zaglądasz głębiej do pokoju.

– Zastanowiło mnie, co to za hałasy – wyjaśniasz, choć nie czujesz już złości. – Obudził mnie płacz i tylko sprawdzam, co się dzieje – odpowiadasz krótko, nie bardzo wiedząc, jak postępować ze szlachtą. – Czy mogę w czymś pomóc? Może dzięki temu wszyscy nieco odpoczniemy? Na te słowa kobieta przy kominku podnosi głowę i zerka na ciebie. Po tygodniach wędrówki zapewne nie wyglądasz zbyt przyjaźnie: zapuszczony, włosy w nieładzie, zniszczone ubrania... Ale kąpiel wzięta, przynajmniej nie cuchniesz. Jednak tacy jak ty sprawiają pewne wrażenie. Walka nie jest ci obca i wiesz jak się zachować w niebezpiecznych sytuacjach. Takich jak ty w tych stronach zwie się „poszukiwaczami przygód”. Mówi się o was, że potraficie załatwiać niezłatwialne sprawy, takie których nikt inny nie tyka.

– Elricu, zaproś naszego gościa do środka – szepcze kobieta, jedwabną chustką ocierając łzy.



TAJEMNICZY RYCERZ

Proszę cię, byś usiadł na krześle. Z jakiegoś powodu, Lord i Lady Brewmont, jak przedstawiają się ci starsi państwo, wydają się cieszyć na twój widok. Być może pozwalasz im zapomnieć o smutku, który wyraźnie ich trapi.

– Przybyliśmy tu poprzedniej nocy – zaczyna Lady Brewmont. – Elric jest teraz tak zajęty, więc chcieliśmy spędzić kilka dni w Orlbarze, zrobić sobie krótkie wakacje. Nasz syn po prostu uwielbia góry. Te wszystkie historie... Tak naprawdę to nasz wnuk. Syn naszej córki, która zmarła kilka lat temu. Jest wszystkim, co nam po niej zostało. Dla nas jest synem – pani Brewmont znowu zaczyna szlochać.

Elric Brewmont podejmuje opowieść:

– Nie będę trwonić słów. Napadnięto nas w czasie podróży. Akurat wędrowaliśmy dość

opuszczonym odcinkiem drogi, gdy nagle, dosłownie znikąd, pojawił się napastnik. Rycerz jakiś, ogromny mężczyzna, cały zakuty w zbroję. Lord Elric wskazuje na swoją twarz. – On mi to zrobił, straciłem przytomność. Potem złapał naszego syna, przerzucił przez siodło i odjechał galopem! Bez słowa!

– Hmm – mówisz, w myślach analizując tę opowieść. – Czy ten rycerz wyglądał znajomo?

Elric potrząsa głową.

– Wiem, co ci chodzi po głowie. Bogaty szlachcic, jadący od strony Głośnej Wody... Ktoś musiał o tym usłyszeć i wykorzystał sposobność. Tak, jestem dość znaną osobistością. I przynajmniej w Głośnej Wodzie wiadomo, że jestem dość zamożny. Ale nie... Rycerzowi chodziło o coś innego. Nie widzieliśmy jego twarzy, przyłbica była opuszczona. Ale posturę miał ogromną, to był prawdziwy olbrzym.

Znowu odzywa się Lady Brewmont.

– I porwał naszego małego Darika! Po prostu wyrwał go z naszych ramion!

NIEKOMPETENTNI GŁUPCY

– Co wydarzyło się później? – pytasz.

– Udaliśmy się prosto do Orlbaru – wyjaśnia Lady Brewmont. – Poszliśmy do Kapitana Straży, ale on...on...

– Okazał się niekompetentnym głupcem – kończy Lord Brewmont. – Powiedział, że ten rycerz był duchem, który wybrał Darika na swego giermka i oni nic z tym nie mogą zrobić! I jeszcze dodał, że Darik nie był pierwszą ofiarą. Nazwał porywacza Rycerzem Śmierci! Chyba zdajesz sobie sprawę, jak nam to pomogło.

– Ludzie mówią, że rycerz mieszka w pobliskim lesie – wyjaśnia Lady Brewmont nieobecny tonem. – Las Ochrony Przed Pogodą [Weathercotte Woods], czy tak, kochane?

Starszy pan zaciska zęby i patrzy w ogień, a potem uderza pięścią w dłoń. – Duch, jasne!

– warczy. – Ten rycerz wyglądał całkiem

żywo. To jakiś szaleniec, nic więcej!
Szaleniec, który porywa małych chłopców!
A kiedy znajdę tego hultaja, klnę się na bogów, że zapłaci!
Nie potrafisz się opędzić od myśli, że sytuacja nieco przerasta Lorda Brewmonta. Och, nie wątpisz w jego odwagę, ale dni chwały i przygód ma już raczej za sobą. Ogarnia cię współczucie dla tych starszych ludzi. Choć zwykle nie masz do czynienia z bogaczami, wiesz, że możesz im coś zaoferować... Nigdy też nie unikałeś przygód, zwłaszcza takich, na których można coś zarobić.

– Mogę znaleźć waszego chłopca – słyszysz swój głos.
Kobieta podnosi głowę i nadzieja wstępuje w jej oczy.

– Dzięki bogom – mówi trzęsącym się głosem. – Damy ci wszystko, wszystko... Starszy pan jest jednak bardziej praktyczny. – Kilka...dziesiąt lat temu sam bym już ruszał do lasu. Brałem udział w bitwie pod Tanglefork, gdy uwolniliśmy dolinę spod rządów Renshy. Kiwasz głową z uznaniem. Ta słynna batalia miała miejsce 30 lat temu i była wyjątkowo krwawa. Ale w sumie cię to nie dziwi, Elric Brewmont ma postawę i zachowanie weterana. – Choć mieczem już dużo nie zwojuję, mogę zaoferować ci złoto... a tak dokładniej 2000 sztuk złota.

Odwróć stronę i rozpocznij przygodę!



PARAGRAFY

PRZYGODA SIĘ ROZPOCZYNA!

1

Choć informacji o sprawie masz jak na lekarstwo, o świcie siodłasz konia i opuszczasz miasto.

Las Ochrony Przed Pogodą leży na wschód od Olbaru, a podróż do celu nie jest krótka. Kapitan straży powiedział ci, że Rycerz Śmierci grasuje w niewielkim zagajniku po zachodniej stronie lasu, tym co wystaje „jak parch na nosie olbrzyma”.

Około południa natrafiasz na znak, który informuje cię, że do przejechania zostało ci jakieś 22 kilometry. Na miejsce dotrzesz przed zmierzchem.

Nieopodal znaku znajdujesz niewielki zajazd. Na ganku, grzejąc się w promieniach słońca, siedzi na krześle starszy mężczyzna, który na twój widok wznosi trzymany w ręku kufel.



– Ostatnia szansa by się napić! – krzyczy do ciebie. – Zapraszam, siednijcie ze mną. Postawię ci piwo!

- ◆ *Czy zgadzasz się na propozycję mężczyzny? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 24.*
- ◆ *Jeśli ci się spieszy i jedziesz dalej, przejdź do paragrafu 148.*

2

Przeszukujesz obszar wokół drzwi, ale nie znajdujesz żadnej pułapki.

- ◆ *Próbujesz otworzyć drzwi: przejdź do 202.*
- ◆ *Jeśli wychodzisz i idziesz dalej na północ, wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanego wersu.*

3

Wtem tracisz grunt pod stopami. Spadasz jakieś 3 metry na dno głębokiej dziury. Wszystko cię boli i przeklinając swą nieuwagę ostrożnie podnosisz się na nogi. Otrzymujesz 1k6 obrażeń od upadku. Rozglądasz się i uznajesz, że najlepiej będzie jak najszybciej wydostać się z tej pułapki, zanim jej twórca powróci!

- ◆ *Czy masz linę? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 242.*
- ◆ *Czy znasz zakłęcie Skok? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 146.*
- ◆ *Czy jesteś odmianą diabelstwa opisaną w Sword Coast Adventurers Guildie albo z jakiś innych przyczyn potrafisz latać? Przejdź do paragrafu 105.*
- ◆ *W innym wypadku możesz np. wyciosać stopnie w ścianach za pomocą narzędzi lub broni. Przejdź do paragrafu 75.*

4

Dziwny mężczyzna lekceważąco macha ręką.

– Twoje przeprosiny nic dla mnie nie znaczą. Ruszaj w drogę.

Czy chcesz mu coś odpowiedzieć?

♦ – *Przyjacielu, straszny z ciebie gbur.*

Nic dziwnego, że spędzasz czas sam i na rozmowach z fey. Przejdź do paragrafu 37.

♦ *Kręcąc głowę w zdumieniu, odwracasz się i odchodzisz, zostawiając tego szaleńca jego sprawom. Wróć do Mapy 9 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

5

Patrzysz i patrzysz, ale nie dostrzegasz w lesie żadnego ruchu.

Wzruszając ramionami, wracasz na ścieżkę i kontynuujesz zadanie.

♦ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

6

Budzisz się w chatce i odkrywasz, że znów możesz się poruszać! W pomieszczeniu panuje kompletny mrok. Na zewnątrz pewnie zapadła już noc. Rozglądasz się, ale kultystów nigdzie nie ma.

♦ *Przejdź do paragrafu 137.*

7

Gdy wracasz drogą na południe, do miejsca gdzie krzyżują się dwie drogi, powietrze przeszywa grzmot, a chwilę później od strony cmentarza słyszysz pusty, ponury śmiech. Ogarnia cię poczucie, że należy się spieszyć. Instynktownie czujesz, że Darik Brewmont ma coraz mniej czasu.

♦ *Jeśli chcesz zignorować przecucie i udać się na południe, przejdź do 136.*

♦ *Aby wrócić na cmentarz, przejdź do Mapy 10 i postępuj wg. instrukcji, ignorując już rozpatrzone wpisy i spotkania.*

8

Złodziej potrząsa głową i robi obrażoną minę.

– Ja tam nie wierzę w tę historię – mówi twardo. – Kłamiesz. Prawie mam ochotę cię wygonić i zatrzymać twój dobytek... Hm... Przygląda ci się uważnie, namyślając się. Ale zamiast tego – podejmuje – zabiorę ci tylko jedną wartościową rzecz. Co masz przy sobie? Nie chcę broni ale... coś innego. Pokaż mi, co tam masz. I teraz to już mnie prawda nie obchodzi. Nie chcę jej znać. Miałeś szansę na wyjawienie prawdy, ale wolałeś kłamać. Wypuszczę cię, ale najpierw coś sobie wezmę na pamiątkę. Taka nauczka za to, że wszedłeś do naszej siedziby i przeglądałeś nasz dobytek!

Kobieta stoi w pobliżu, bawiąc się swym ostrzem i przyglądając ci się ponuro.

Chłopak stoi bez ruchu. Lekko odchyła głowę do tyłu, a ręce ma złożone na piersiach. Mają zdecydowaną przewagę liczebną.



Musisz wybrać jeden przedmiot wartý co najmniej 20 sz (albo po prostu tyle złota lub klejnotów) i oddać go temu doświadczonemu rabusiowi. Dopiero potem odzyskasz wolność. Jak tylko to zrobisz, zostajesz wyrzucony za drzwi. Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.

Cisza przeciąga się i obawiasz się najgorszego. Potem Krwawy Rycerz wybucha gwałtownym, głośnym śmiechem, który wypełnia pomieszczenie prawie cię ogłuszając. Krzywisz się i zakrywasz uszy. Wreszcie przestaje się śmiać i unosi miecz. Jego ostrze unosi się tuż obok twego gardła. Nagle czujesz paraliż, jakby dotknęło cię jakieś zaklęcie.

– Wędrowcze, widzę, że wiesz, co to odwaga. Będziesz idealnym generałem w armii mej Bogini. A teraz UKŁOŃ SIĘ albo GIŃ JAK PIES!

♦ *Czy poddajesz się woli Krwawego Rycerza? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 56.*

♦ *Jeśli wciąż się opierasz, przejdź do paragrafu 232.*

Dokonujesz oględzin i stwierdzasz, że nikt nie założył tu żadnych pułapek. Z pewnym wahaniem luzujesz wrota. Metal nie jest bardzo pordzewiały i wbrew twoim obawom, drzwi nie skrzypią. Mocniej chwytasz klamkę skrzydła po lewej stronie, a potem odchylasz się do tyłu. Drzwi gładko otwierają się.

♦ *Czy znasz zaklęcie **wykrycie dobra i zła**? Możesz je rzucić udając się do paragrafu 72.*

♦ *Możesz też po prostu wejść do środka. Przejdź do paragrafu 53.*

Twój pierwotny instynkt przetrwania ostrzega cię, że niebezpieczeństwo jest tuż, tuż! Nie znasz jego natury, ale doświadczenie podpowiada ci, że to zapewne jakiś wyjątkowo niebezpieczny wróg.

Masz wrażenie próżni, jakby coś wysssało powietrze z okolicy. Krypta na drugim końcu cmentarza jest cicha i lśni białością kości. Cienie drzew okalających cmentarz tańczą po jej powierzchni.

Nagle masz wrażenie, że słyszysz rżenie konia. Dobiega ono z daleka, jak niesione wiatrem echo...

Dzięki barbarzyńskiej zdolności wyczucia zagrożenia na terenie cmentarza otrzymujesz ułatwienie w rzutach obronnych na Zręczność.

♦ *Jeśli ignorujesz swoje przeczucia i idziesz pomiędzy nagrobkami w stronę krypty, przejdź do 266.*

♦ *Jeśli chcesz opuścić to miejsce, przejdź do paragrafu 154.*

Tak cicho, jak tylko potrafisz, wyglądasz zza rogu... ukośny korytarz prowadzi dalej prosto i kończy się oświetloną salą. Znowu słyszysz ten głos. Przypomina bardziej warczenie niż mowę, ale rozpoznajesz słowa:

– Popatrz na mnie, śmieciu! Popatrz na mnie!

Wykorzystując dźwięk głosu, podkradasz się jeszcze bliżej i wreszcie widzisz, co jest w pokoju. Twoje serce na moment zamiera. Na wielkim, umieszczonym na podwyższeniu tronie zasiada straszliwy wojownik. Nawet siedząc jest ogromny, a stojąc ma pewnie dwa albo i więcej metry wzrostu. Prawie całe ciało pokrywa zbroja, tylko twarz i fragmenty brzucha są odsłonięte. Pancierz jest połatany i przerdzewiały. Wojownik trzyma w ręku potężny miecz, a jego wściekły wzrok utkwiony jest w płaszczącej się przed nim postaci. Choć ta zwrócona jest plecami do ciebie, dostrzegasz, że nosi bogate, szlacheckie odzienie. Biorąc też pod uwagę rozmiary więźnia, dochodzisz do wniosku, że to najpewniej zaginiony Darik Brewmont. Następny wniosek nasuwa się sam: ten wielki brzydal na tronie to Rycerz Śmierci! Wygląda na to, że jesteś w samą porę – właśnie odbywa się uroczystość pasowania na giermka!

Pomieszczenie wypełnia złowroga, pulsująca energia i to rycerz jest jej źródłem.

Obserwujesz rozwój wypadków, uważnie rozważając swój następny ruch. Zwracasz też uwagę na umieszczony po prawej stronie wojownika koksownik. Biję od niego nieziemskie niebieskie światło, rzucając na opancerzonego olbrzyma dziwne cienie. Umieść żeton reprezentujący Rycerza Śmierci na tronie, a drugi (twoją postać), obok drzwi. Darik na razie nie potrzebuje żetonu.

Czy wcześniejszy test Skradania się był udany?

♦ *Jeśli tak, przejdź do paragrafu 264.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 321.*

13

Gdy wchodzisz, uważnie rozglądasz się poszukując pułapek.

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST

14. Jeśli posiadasz odręczną mapę (z wcześniejszego paragrafu), rzut wykonujesz z ułatwieniem.

♦ *Jeśli test się powiódł, przejdź do paragrafu 206.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 144.*

♦ *Jeśli wolisz nawet nie próbować, przejdź do paragrafu 83.*

14

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 10.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 330.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 303.*

15

Przeszukując zakamarki znajdujesz kilka drobnych przedmiotów, symbole religijne i inne rzeczy, w większości nic nie warte. Potem pod jedną ze ścian zauważasz stertę książek. Przeglądając znalezisko, znajdujesz trochę spłaszczony zwój. Po rozwinięciu, twoim oczom ukazują się tajemne runy uważnie spisane czerwonym atramentem.

Na dole dokumentu, ktoś ładnym charakterem pisma dopisał:

Zwój Leczenia Ran, подарowany przez miłosiernego kapłana Kagnara

Niestrudzonego. Chwała Amauntorowi!

Co za znalezisko! Chowasz zwój do plecaka, ciesząc się, że sprawy przybierają dobry obrót! Ten przedmiot na pewno się jeszcze przyda.

(Dodaj do swego ekwipunku zwój Leczenia Ran, poziom 1. Po użyciu zwój przywraca 1k8+2 PW).

♦ *Jeśli chcesz zbadać wizerunek*

Amaunatora, przejdź do paragrafu 139.

♦ *Jeśli już obejrzałeś ołtarz, zdajesz sobie sprawę, że czas nagli i opuszczasz tę podziemną salę. Przejdź do paragrafu 155.*

16

Wstrzymujesz oddech i czekasz, aż patrol koboldów cię minie. Potem wracasz na ścieżkę i patrzysz w stronę północy. Co jeszcze czai się w tym lesie? Bierzesz głęboki oddech i ruszasz dalej.

♦ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

17

Uważnie oglądasz ściany i podłogę, ale nie znajdujesz pułapek.

Kontynuujesz wędrówkę tunelem.

♦ *Przejdź do paragrafu 174.*

18

Szybko cofasz rękę, unikając ostrych kłów atakującego cię stwora. Teraz dostrzegasz swego przeciwnika: z cieni wyłania się OLBRZYMIA STONOGA i pędzi na ciebie, przebijając swoimi klekoczącymi nogami!

♦ *Przejdź do paragrafu 33.*

19

Darikowi udało się oswobodzić i wstał na nogi. Cały się trzęsie, ale jego oczy patrzą jasno. Przypominasz sobie Lorda

Brewmonta i jak honorowy ci się wydał...
Być może w tym chłopcu też drzemie dusza wojownika!

Rzuć na inicjatywę Darika (po prostu k20).
Dołącza do walki używając aktualnie
trzymanej broni. Rozpiszę statystyk Darika
znajdziesz poniżej. Umieść jego żeton przy
ścianie komnaty.

DARIK BREWMONT

Średni humanoid, PD

Klasa Pancerza 10

Punkty Wytrzymałości 4

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
10 (0)	10 (0)	10 (0)

INT	MDR	CHA
10 (0)	10 (0)	10 (0)

Zmysły Pasywna Percepcja 10

Premia z biegłości +2

Języki Wspólny

ATAKI

Użyj statystyk broni, w którą
zaopatrzyłeś Darika, bez
modyfikatorów. Po prostu k20 w
rzucie na atak.

Rycerz Śmierci nie zaatakuj Darika, dopóki
twoja postać żyje, więc – nie giń!

◆ *Przejdź do paragrafu 338.*

20

Ze ścian wysuwają się ostrza i tnąc ze
świsem powietrze pędzą w twoją stronę! W
ostatniej chwili odskakujesz w bok. Czujesz
pęd powietrza, gdy ostre jak brzytwy sierpy
kiwają się, niczym ogromne wahadła, tam i
z powrotem.

Serce ci wali, ale wstajesz i idziesz dalej, w
stronę okrągłej sali, którą widzisz przed
sobą.

◆ *Przejdź do paragrafu 40.*

21

Czując czubek ostrza pomiędzy łopatkami,
wracasz do opuszczonej kopalni. Potem ktoś
kopie cię pod kolano i zmusza do
przykłęknięcia. Wreszcie możesz przyjrzeć
się osobie trzymającej broń: to starszy
mężczyzna, najwyraźniej dowódca grupy. W
jednym ręku trzyma cienki jak igła rapier, a
w drugiej, odwróconym chwytem, sztylet.
Znasz taki styl walki. To łotry. Złodzieje.
Oraz, rzecz jasna, mieszkańcy tego
„domostwa”.

Kobieta staje za tobą, gotowa do ataku. Z
ciężkim westchnieniem, jakby takie sytuacje
ciągle się zdarzały, starszy mężczyzna
wyciąga skądś krzesło i ciężko na nim siada.
Nagle wraca chłopak i relacjonuje
przywódcy, co porabiałeś w skarbcu bandy.
Przeszukują cię i zabierają swoje rzeczy.
Potem porządnie cię związują, a na deser
częstują kopniakiem w brzuch.

– A więc – odzywa się wreszcie mężczyzna.

– Daj mi jeden powód, dla którego nie
powinienem cię zabijać. Co cię tu sprowadza?
Co robisz w tym lesie, a dokładniej, co
robisz w naszej siedzibie? Kim ty w ogóle
jesteś? – pyta.

◆ *Czy opowiadasz bandycie o swojej
misji? Przejdź do paragrafu 79.*

◆ *Czy zmyślasz coś na poczekaniu?
Przejdź do paragrafu 271.*

22

Malutka istotka przelatuje nad strumieniem
i ląduje na twoim ramieniu.

– Jakiego rodzaju błogosławieństwo sobie
życzysz? – pyta Plumeria. – Biegłość czy
wytrzymałość?

◆ *Jeśli wybierasz biegłość, przejdź do
paragrafu 96.*

◆ *Jeśli wybierasz wytrzymałość, przejdź
do paragrafu 239.*

23

Pomimo zwycięstwa, nie możesz zapomnieć słów Krwawego Rycerza. Skręcając na północ na skrzyżowaniu, z którego trafiłeś na cmentarz, wędrujesz krótko, aż na skraj lasu, gdzie krajobraz zmienia się w otwarte łąki i pola. Na wschodzie dostrzegasz główną część lasu, którego zielona ściana ciągnie się dalej na północ.

Niebo jest zachmurzone i zbiera się na deszcz. Ciągnąc biednego Darika za sobą, pędzisz do pobliskiego gospodarstwa, gdzie kradniesz konia. Rolnik wybiega z domu gdy odjeżdżasz galopem, coś za tobą krzycząc i machając rękami.

Tego samego wieczoru docierasz do Orlbaru i odstawiasz Darika wdzięcznym dziadkom.

– Mój bohaterze, zostaniesz nagrodzony – obiecuje Lord Brewmont, a oczy zachodzą mu łzami. – Jutro udam się do banku i ...

Przerywasz mu w pół słowa, wyjaśniając, że nie ma na to czasu. Chcesz opuścić miasto tak szybko, jak to możliwe. Teraz, gdy Krwawy Rycerz ma formę cielesną, on i jego kultysty będą cię ścigać do krańca świata, albo i dalej. A nie chcesz, żeby ci fanatycy dotarli za tobą do Orlbaru. Nie chcesz narażać mieszkańców miasteczka na niebezpieczeństwo.

Brewmontowi jest smutno, że nie może cię odpowiednio wynagrodzić. Ale wtedy podchodzi do ciebie Lady Brewmont, w geście wdzięczności ujmując twe dłonie. – Dziękuję ci – mówi, a potem sięga za szyję i odpina swój naszyjnik, który następnie wciska ci w ręce. – Sprzedaj to – wyjaśnia, po czym dodaje: – I nie bierz mniej niż 700 sztuk złota!

Widząc twój pośpiech, Lord Brewmont podarowuje ci konia ze swego zaprzęgu. Wskakujesz na siodło i natychmiast odjeżdżasz, znikając w mroku atramentowej nocy.

♦ *Przejdź do paragrafu 272.*

24

Przywiązujesz konia do barierki przy werandzie i dołączasz do starca. Ten wydaje

polecenia młodemu chłopakowi, który wkrótce przynosi ci kufel spienionego piwa oraz miskę stawy.

– Co cię sprowadza w te strony? – pyta w końcu mężczyzna.

♦ *Czy opowiadasz mi o swej misji? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 222.*

♦ *Jeśli tylko odpoczywasz i ruszasz dalej, przejdź do 231.*

25

Stajesz w pozycji do walki, a dłoń kładziesz na rękojeści broni. Twoje spojrzenie przeszywa przybyszów.

Teraz już wiesz, z kim masz do czynienia: to koboldy! Dostrzegają cię i pokrzykując, przyspieszają kroku.

Jeden z nich, najwyraźniej przywódca, mówi w łamanym wspólnym:

– Płać, szumowno! 5 złota za przejście drogą. Każdy musi zapłacić.

♦ *Czy płacisz koboldom? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 208.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 292.*

26

Rzuć 1k100.

♦ *Jeśli wypadło 0–33, przejdź do paragrafu 169.*

♦ *Jeśli wypadło 34–66, przejdź do paragrafu 80.*

♦ *Jeśli wypadło 67–100, przejdź do paragrafu 182.*

27

Podpalasz pajęczynę i pożar rozprzestrzenia się błyskawicznie. Wtem słyszysz przerażające skrzeczenie i narastający stukot...

Z kryjówek po bokach ścieżki wyskakują dwa OLBRZYMIE PAJĄKI POGOŃCE i błyskawicznie nacierają!

♦ *Przejdź do paragrafu 270.*

28

Ostrożnie wsuwasz się do chatki i rozglądasz. Wygląda na opuszczoną, choć w palenisku płonie ogień. W powietrzu unosi się dziwny zapach...

Nagle czujesz, jak coś napiera na twoją czaszkę, jakby zgniatała ją niewidzialna siła! Opierasz się jak tylko możesz, ale moc jest zbyt silna. W kilka chwil tracisz przytomność.

Budzisz się po kilku godzinach, a przynajmniej tak ci się wydaje. W pomieszczeniu – wciąż pustym – jest ciemno. Na zewnątrz pewnie zapadła już noc.

♦ *Przejdź do paragrafu 137.*

29

Na północnym zachodzie znajdujesz niski, ukryty pod drzewami, nawis skalny. Rozwijasz pod nim swój śpiwór. Jeśli masz zapasy żywności, możesz je teraz zjeść.

Kładasz się i szybko zasypiasz, uspiony delikatnym szumem wiatru w koronach drzew.

♦ *Przejdź do paragrafu 26.*

30

Kultystka czeka, obserwując cię, a przez twoją głowę przemyka tysiąc pomysłów na rozegranie tej sytuacji.

Wkrótce przybywają kolejni kultysty, sami dobrze zbudowani mężczyźni i pięciu z nich schodzi do jamy. Zdając sobie sprawę z tego, że jest ich za dużo, dajesz się związać. Zakrywają ci oczy i wrzucają do wozu, który zaczyna się toczyć po drodze. Kobieta kopie cię co jakiś czas, za każdym razem zanosząc się śmiechem.

Podróż trwa raczej krótko. Wciąż słyszysz ptaki i szum drzew, a to znaczy, że nie opuściliście lasu. Starasz się zapamiętać wszystkie zakręty i kierunek. Ale leżysz związany na dnie wozu i szybko tracisz orientację. Potem czujesz, jak ktoś podciąga ci rękaw i coś pociera o twoje ramię. Do twoich nozdrzy dociera mocny,

antyseptyczny zapach i chwilę później tracisz przytomność.

Gdy wiele godzin później dochodzisz do siebie, nie masz już przepaski na oczach, a ktoś poluzował więzy na twoich stopach i rękach. W pomieszczeniu jest ciemno. Masując zdrętwiałe członki, rozglądasz się. Wygląda na to, że jesteś w jakiejś chatce.

♦ *Przejdź do paragrafu 137.*



31

Przeglądasz pomieszczenie, szukając czegoś przydatnego. Kiedyś mieszkali tu ludzie, dużo ludzi. Znajdujesz pierścionki, tanią biżuterię (wartą łącznie 10 sz, jeśli chcesz ją zabrać) i kilka sztuk srebra (łącznie 17). Ku swemu zdziwieniu, znajdujesz też dziecięcą zabawkę – drewnianego żołnierzyka... ale nie ma tu nic naprawdę wartościowego.

Możesz tu odbyć krótki odpoczynek i odzyskać 1 Kostkę Wytrzymania.

♦ *Potem możesz opuścić jaskinię. Przejdź do paragrafu 153.*

32

Wpatrujesz się w mroczne wejście do jaskini po drugiej stronie rzeki. Teren wokół wejścia pokrywają szczątki glinianych naczyń i inne śmieci. Być może kiedyś mieszkali tu ludzie. Dawno temu ludy pierwotne często wędrowały po okolicy. Teraz jaskinia wydaje się opuszczona, a jej spowite w cieniach wejście – odstrasza. Rzeczka wydaje się być w miarę bezpieczna, ale widzisz, że płynie dość wartko. Przeprawa może okazać się wyzwaniem. Możesz tu napełnić swój bukłak.

- ◆ *Czy jesteś paladynem? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 68.*
- ◆ *Jeśli chcesz przedostać się przez strumień, wykonaj test Siły (Atletyki) o ST 12. Jeśli się udał, przejdź do 281. Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 285.*
- ◆ *Jeśli nie chcesz przechodzić przez strumień, wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

33

Umieść na mapie żeton reprezentujący stonogę, rzuć na inicjatywę i przeprowadź walkę z ohydny robalem! Żeton umieść na polu sąsiadującym z twoją postacią.

OLBRZYMIA STONOGA

Mała bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 13

Punkty Wytrzymałości 4

Prędkość 9 m/ Wspinaczka 9 m

SIŁ	ZRC	KON
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)
INT	MDR	CHA
1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Zmysły Ślepowiedzenie 9m, Pasywna Percepcja 8

Umiejętności Percepcja +3,

Skradanie się +7

SW 1/4 (50 PD)

ATAKI

Ugryzienie *Atak wręcz bronią*: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie* 4 (1k4+2) przebijające

◆ *Zwycięstwo! Przejdź do paragrafu 291.*

◆ *Przegrana! Przejdź do paragrafu 198.*

34

Unosisz broń i blokujesz drogę.

– Stój, bandyto! – krzyczysz na całe gardło.

– Wypuść chłopca, albo zrzucę cię z konia, bezwzględny złoczyńco!

Jeździec wstrzymuje konia, a potem lekko przekręca głowę, patrząc w twoją stronę.

Następnie jednym płynnym ruchem unosi opancerzoną dłoń do przyłbicy i odsłania twarz. ... Której nie ma.

W hełmie widać tylko czarną pustkę.

Twoje serce na moment przestaje bić, a czas zdaje się zatrzymać. Twe usta wysychają, a ręce drętwieją z zimna.

Wtem pancerny jeździec odrzuca głowę do tyłu i las wypełnia się jego pustym, przerażającym śmiechem, który odbija się echem od drzew. W niebo wzbijają się dziesiątki przerażonych ptaków.

Zamykasz oczy i zatykasz uszy rękoma, gdy ten złowieszczy rechot dosięga cię i zdusza wszelkie pozytywne uczucia w twojej duszy, zostawiając tylko rozpaczliwą, czarną pustkę.

Wreszcie otwierasz oczy. Jesteś sam.

Na bogów, co to było? Powoli oddychasz, odzyskując panowanie nad sobą, twoje serce zwalnia i modlisz się do bogów, by dodali ci sił!

Wygląda na to, że będą ci potrzebne.

♦ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

35

Wykonaj rzut 1k100 i dodaj 10 jeśli wcześniej wyszedł ci rzut na skradanie się.

♦ *Jeśli wypadło 0–33, przejdź do 85.*

♦ *Jeśli wypadło 34–65, przejdź do 212.*

♦ *Jeśli wypadło 66–100, przejdź do 224.*

36

– Powinniście mnie wypuścić – mówisz.

– Słyszeliście o Rycerzu Śmierci?

Cała trójka wymienia spojrzenia.

– Owszem – odpowiada przywódca. – I co z tego?

– Jestem tu po to, by z nim skończyć – mówisz. – I uratować chłopca, którego porwał.

Ich zachowanie zmienia się natychmiast.

– Giermek Rycerza Śmierci – syczy kobieta.

– Co masz na myśli? – pytasz szybko.

Kobieta kręci głową.

– Porwał tego chłopca, by go zamienić w swego giermka. Już to widzieliśmy.

Twoje oczy rozszerzają się.

– Czyli to nie pierwszy raz?

Przywódca kiwa głową. – Tak. Kilka lat temu. I nie skończyło się dobrze.

Zapada niezręczna cisza, a potem dowódca rozkazuje chłopakowi, by cię przeszukał.

Jeśli wcześniej zabrałeś stąd jakieś przedmioty, znajduje je. Jeśli masz gogle widzenia w ciemności i miksturę leczenia, przywódca pozwala ci je zatrzymać.

– Proszę – mówi podchodząc i wręczając ci niewielką buteleczkę. – Woda świecona, dał mi ją kiedyś pewien kapłan. Może ci się przydać. Uśmiecha się słabo. – Powodzenia na szlaku. Nie mogę ci pozwolić nas okraść, ale jeśli oczyścisz ten las z kłątwy Rycerza Śmierci, wszystkim będzie się żyło lepiej. Raz próbowaliśmy dostać się do jego leża. Nie udało się. Od tamtej pory nie mieszkamy się w nie swoje sprawy.

Ale napady to inna sprawa myślisz, ale na głos mówisz: – Dziękuję.

Kobieta też ci coś daje: odręcznie rysowaną mapę.

– Zrobiliśmy ją w czasie tamtej nieudanej akcji – wyjaśnia.

Zerkasz na mapę. Jest niekompletna, ale może się przydać.

Mapę tę znajdziesz na samym końcu części z mapami. Nie patrz na inne mapy!

Żegnasz się z łotrzykami i wychodzisz na zewnątrz.

♦ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

37

Słyszac te słowa, mężczyzna gwałtownie się odwraca. Jego twarz wykrzywia furia.

– Bezczelny głupcze! – ryczy, wyciągając w twoją stronę ręce. Dziwny, chorobliwie zielony promień energii strzela w twoją stronę!

Wykonaj rzut obronny na Zręczność o ST 12 (przeciwnik jest dość daleko)

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 124.*

♦ *Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 162.*

38

Rozglądasz się uważnie, ale nie znajdujesz tu żadnych pułapek.

♦ *Wróć do Mapy 1 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

39

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 17.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 50.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 132.*

40

Sala jest doskonale okrągła i w przeciwieństwie do poprzedniej, nie pachnie kurzem. Zamiast tego, unosi się tu zapach kadzidła, a na przeciwległej od wejścia

ścianie dostrzegasz jakiś ołtarz. Jego blat i podłoga dookoła zasłane są gruzem.

- ◆ *Jeśli chcesz zbadać rumowisko, przejdź do paragrafu 159.*
- ◆ *Jeśli idziesz dalej do wyjścia po drugiej stronie sali, przejdź do 307.*

41

Podwajasz wysiłki, kopiąc jakby od tego zależało twoje życie!

- ◆ *Wykonaj test Siły (Atletyki) o ST 15.*
Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 76.
- ◆ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 293.*

42

Twoje lasso zadziało wspaniale! Chwytasz złamaną gałąź i zaciągasz sznur. Ciągniesz kilka razy, sprawdzając zaczepienie, a potem stawiasz nogi na ścianie i – ręka za ręką – podciągasz się na górę. Zbierasz linę, chowasz do plecaka i wędrujesz dalej ścieżką, znów na tropie Rycerza Śmierci!

- ◆ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

43

Wykonaj test Siły (Atletyki) o ST 9.

- ◆ *Jeśli się udał, przejdź do paragrafu 304.*
- ◆ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 196.*

44

Schodzisz ze ścieżki, gotów zareagować na najbliższy ruch i powoli zbliżasz do płaszcza. Ściągasz go z gałęzi i obracając w rękach, badasz jego wykonanie. Wygląda na to, że należał do kogoś twojego wzrostu, więc zarzucaś go na ramiona dla przymiarki. Momentalnie czujesz zmianę. Czujesz się pewniej, silniej. Masz przeczucie, że ten płaszcz bardzo ci się przyda. Dodaj Płaszcz Ochrony do swego ekwipunku. Gdy go nosisz, płaszcz dodaje



+1 do KP i rzutów obronnych. Co za znalezisko!

Ciesząc się ze zdobyczy, wracasz na ścieżkę i ruszasz dalej.

- ◆ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

45

Rozglądasz się uważnie po okolicy, ale nie znajdujesz tu żadnych pułapek.

- ◆ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

46

Gotujesz się do oddania strzału, z wstrzymanym oddechem czekając na pojawienie się celu.

Dostrzegasz zakapturzoną postać.

Wykonaj atak! KP celu to 12!

- ◆ *Jeśli trafisz, zapisz zadane obrażenia i przejdź do 54.*
- ◆ *Jeśli nie trafisz, przejdź do 90.*

47

Jego nastrój momentalnie się zmienia, a na twarzy pojawia się szeroki uśmiech. – Podobają ci się? – pyta z fałszywą skromnością. – Kilka lat temu znalazłem je w Llorckh, ale całkiem nieźle się trzymają! Dziękuję ci za twe miłe słowa! Plumeria, udziel naszemu przyjacielowi swego błogosławieństwa!

Zdajesz sobie sprawę, że nastrój nieznajomego zmienia się jak chorągiewka na wietrze. Jakby faktycznie jedną nogą był w krainie snów i faerie.

Jak chcesz zareagować?

♦ – *Błogosławieństwo? Och, dziękuję, brzmi cudownie! Przejdź do paragrafu 22.*

♦ – *Nie, dziękuję, muszę już iść. Przejdź do paragrafu 66.*

48

Nieznajomy wydaje się być przyjaźnie nastawiony, więc mówisz: – Wyglądasz, jakbyś czuł się tu dość bezpiecznie. Czy ten las to twój dom?

– Tak jest – odpowiada, uśmiechając się tajemniczo. – Już od kilku lat. Rozmawiam z drzewami, ptakami, duchami natury... Są moimi przyjaciółmi.

Gdy podchodzisz bliżej, zauważasz kilka dziwnych rzeczy. Po pierwsze, jego głos nie pasuje do sylwetki. Jest głęboki, rozkazujący, a nieznajomy jest niewielkiego wzrostu, wręcz można by go uznać za wysokiego niziolka.

W pobliżu przysiadła niewielka skrzydlata istotka, a stopy nieznajomego spoczywają na głowie zdruzgotanego kamiennego posągu. Wydaje ci się to nieco dziwne. Posąg w takiej głuszy?

Kim jest ten osobnik, jakie tajemnice skrywa?

Rozważasz swe następne słowa.

♦ – *Przyjacielu, cóż to za posąg, na którym wsparłeś swe stopy? Przejdź do paragrafu 275.*

♦ – *Czy wiesz coś o Rycerzu Śmierci? Przejdź do paragrafu 82.*

♦ *Kim jest twoja skrzydlata towarzyszka? Przejdź do paragrafu 101.*

49

Tracisz równowagę i spadasz, ale na szczęście upadek nie jest bolesny. Jednak z przerażeniem czujesz jak w twe nozdrza

uderza zapach śmierci, a kleista łapa chwyta cię za tors! W uszach rozbrzmiewa ohydny gulgot!

Rzuć 1k20 i dodaj 3.

♦ *Jeśli wynik jest większy lub równy twojej KP, przejdź do 259.*

♦ *Jeśli jest niższy, przejdź do paragrafu 99.*

50

W mechanizmie zamku odkrywasz sprytnie ukryty przełącznik, najpewniej podłączony do zatrutej strzałki czy czegoś podobnego. Urządzenie jest doskonale wykonane i rozbrojenie pułapki nie będzie łatwe. Ale cóż, do odważnych świat należy, prawda? Czy chcesz spróbować rozbroić pułapkę? Potrzebujesz do tego narzędzi złodziejskich. Jeśli podejmujesz próbę, wykonaj test Zręczności (Narzędzi złodziejskich) o ST 17. Jeśli jesteś łotrzykiem, pamiętaj o dodaniu premii ze zdolności Znawstwo.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 166.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 186.*

♦ *Jeśli nie chcesz próbować, możesz przeszukać stertę książek i zwojów – może będą tam jakieś wskazówki? Przejdź do paragrafu 249.*

♦ *Albo po prostu opuść jaskinię. Przejdź do paragrafu 152.*

51

Dopisz sobie 50 PD.

Nieumarła kreatura pokonana! Ale gdy odwracasz się w stronę krypty, na wszelki wypadek wciąż trzymasz broń w gotowości. Masz wrażenie, że słyszysz jakieś echo, jakby słaby głos... pieśni? Inkantacji? Ciężko stwierdzić, dźwięk jest zbyt cichy.

Niebo powoli ciemnieje. Ponownie nadchodzi zmierzch. A masz wrażenie, że od poranka minęła najwyższej godzina! W tym lesie czas płynie jakoś... dziwnie.

Nie opuszcza cię myśl o tym, jak ważna jest twa misja i zaczynasz czuć, że czasu jest coraz mniej. Być może jest już za późno na uratowanie Darika Brewmonta! Masz nadzieję, że tak nie jest.

- ◆ *Czy jesteś paladynem? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 100.*
- ◆ *Jeśli nie, podchodzisz bliżej i badasz wejście do krypty. Przejdź do paragrafu 93.*
- ◆ *Jeśli chcesz zrobić coś innego, np. uleczyć się (ale nie odpoczywać, jest tu zbyt niebezpiecznie), albo opuścić cmentarz, możesz wrócić do mapy i to zrobić, odpowiednio przemieszczając żeton.*

52

Rzuć na inicjatywę (k20) za siebie i Rycerza Śmierci. Jego premia do inicjatywy wynosi +1.

- ◆ *Jeśli działasz pierwszy, przejdź do 138.*
- ◆ *Jeśli nie, przejdź do 149.*

53

Wchodzisz do środka i otacza się chłodna cisza grobowca. Przed tobą ciągnie się korytarz, którego ściany tworzą dobrze spasowane kamienne płyty.

- ◆ *Udaj się do Mapy Dodatkowej 3 (w części z mapami) i postępuj wg. instrukcji.*

54

Umieść na mapie żeton reprezentujący kultystkę, w odległości 9 metrów (6 pól) jeśli walczysz w jamie, albo tuż obok jeśli nie. Określ inicjatywę i rozpraw się z szaloną fanatyczką! Inaczej skończysz jako ofiara w jakimś bezecnym rytuale! Kultystka strzela z kuszy dopóki nie znajdziesz się w zasięgu broni białej, wtedy zaczniesz walczyć sejmitarem, chyba że wciąż tkwisz w jamie – wtedy prowadzi ostrzał. (Statystyki kultystki znajdziesz poniżej)

KULTYSTKA

Średni humanoid, praworządna zła

Klasa Pancerza 12

Punkty Wytrzymałości 9

Prędkość 9 m/ Wspinaczka 9 m

SIŁ	ZRC	KON
11 (0)	12 (+1)	10 (0)
INT	MDR	CHA
10 (0)	11 (0)	10 (0)

Premia z biegłości +2

Zmysły pasywna Mądrość (Percepcja) 10

Umiejętności Religia +2, Oszustwo +2

Języki Wspólny

SW 1/8 (25 PD)

Mroczna pobożność Kultystka ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciw zauroczeniu lub przerażeniu
ATAKI

Kusza ręczna Atak dystansowy bronią: +3 do trafienia, zasięg 9/36 metrów, jeden cel.

Trafienie: 1k6+1 obrażeń kłutych

Sejmitar +2 by trafić, 1k6 obrażeń siecznych

- ◆ *Zwycięstwo! Przejdź do paragrafu 95.*
- ◆ *Zwycięstwo, ale wciąż jesteś w jamie: przejdź do paragrafu 276.*
- ◆ *Jeśli skończy ci się amunicja, przejdź do paragrafu 269.*
- ◆ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 198.*

55

Schylając głowę wchodzisz we wciąż otwarte drzwi małej chatki, z której wyszli kultyści.

Nikogo tu nie ma!

Nagle czujesz, jak coś napiera na twoją czaszkę, jakby zgniatała ją niewidzialna siła! Opierasz się jak tylko możesz, ale moc jest zbyt silna. W kilka chwil tracisz przytomność.

Budzisz się po kilku godzinach, a przynajmniej tak ci się wydaje. W pomieszczeniu – wciąż pustym – jest ciemno. Na zewnątrz pewnie zapadła już noc.

◆ *Przejdź do paragrafu 137.*

56

Na te słowa słyszysz trzaski przypominające dźwięk, jaki wydają osuwające się w palenisku kłody. Przez otwory w przyłbicy Krwawego Rycerza dostrzegasz cienką linię wykreślonego ogniem krzywego uśmiechu. Zmartwiały, patrzysz na to widowisko. – Doskonale, śmiertelna istoto! Dobrze się sprawiłeś. Sam bym wykonał to zadanie, ale póki nie przybędzie moja boginii nie mogę ryzykować wystawiania się na promienie słońca. Ale gdy Kiaransalee zstąpi na ten świat, otrzymam formę cielesną. I wtedy nic mnie nie powstrzyma. A teraz ruszaj i wypełnij swe przeznaczenie! (Jeśli unieruchamiało cię zaklęcie, w tej chwili przestaje działać). Wstajesz i jak w transie wychodzisz z chaty. Na zewnątrz znajdujesz swoje wyposażenie. Szybko przeglądasz stosik: niczego nie brakuje, są też zapasy żywności i woda. Zarzucasz plecak na ramiona, czując się nieco lepiej i by określić swoje położenie rozglądasz się po okolicy. Zastanawia cię, czy to wszystko był jakiś sen... Ale potem sięgasz ręką do nowego miecza... i tak, wciąż jest na swoim miejscu. Odwracasz się i szybko otwierasz drzwi. Zaglądasz do środka... ale chatka jest pusta. Krwawy Rycerz zniknął, a stół i krzesła są powywracane i wszystko pokrywa warstwa kurzu i pajęczyn. Jak to?! Co właściwie przed chwilą zaszło? Dodaj do swego wyposażenia Miecz Gniewu Boginii. Przeciw zwykłemu istotom działa jak zwykły długi miecz i zadaje dodatkowe 1k4 obrażeń od ognia. Przeciw nieumarłym dodaje +2 do trafienia i zadaje im 1k8 obrażeń siecznych i 1k4 obrażeń od ognia. Zapisz te informacje na karcie postaci.

◆ *Stoisz na ścieżce wiodącej przez las Ochrony Przed Pogodą. Przejdź do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek albo rozpocznij od pierwszej opcji jeśli pierwszy raz trafiasz na tę mapę.*

57

Ze sprytnie ukrytych we framudze otworów wystrzeliwują dwie strzałki i lecą wprost na ciebie! Twoje ciało przeszywa ból. Rzuć 2k4 i odejmij wynik od swoich PW. Opatrując ranę zaglądasz przez – teraz już otwarte – drzwi. Widzisz mroczny korytarzyk, a kawałek dalej dostrzegasz wiodące w dół schody.

◆ *Jeśli wchodzisz, przejdź do 92.*

◆ *Wróć do Mapy 3 jeśli opuszczasz to miejsce i wędrujesz dalej na północ lub wschód.*

58

Słyszysz trzask pałapki i w twoją stronę wystrzeliwują strzałki, ale twoje ciało instynktownie reaguje i rzucasz się w bok, unikając ataku. Uff!

◆ *Przejdź do 92.*

◆ *Wróć do Mapy 3 jeśli opuszczasz to miejsce i wędrujesz dalej na północ lub wschód.*

59

Ostrożnie lawirujesz pomiędzy grobami, starając się nie obudzić zmarłych, którzy śpią pod twymi stopami. Znajdujesz się około 30 m od krypty.

◆ *Przejdź do paragrafu 93.*

60

Dopisz sobie 150 PD.

Szybko przeszukujesz ciała goblinów. Nie mają nic wartościowego prócz broni. Należą pewnie do jakiejś wspólnoty plemiennej, która nie dba o pieniądze i kosztowności, za to pewnie uwielbia mordować boga ducha winnych wędrowców!

Ale zaraz! Ich dowódca ma coś interesującego na łańcuszku na szyi. To pierścień, a rozmiar wskazuje, że pewnie zrobili go ludzie. Czujesz emanującą od przedmiotu dziwną siłę. Zastanawiasz się, czym dokładnie jest ten pierścień.

♦ *Czy znasz zakłęcie **Identyfikacja?** Pomóż ci ono sprawdzić cechy pierścienia. Aby rzucić Identyfikację, przejdź do paragrafu 73.*

♦ *Jeśli nie znasz zaklęcia, może spróbujesz włożyć pierścień na palec? Przejdź do paragrafu 220.*

61

Dopisz sobie 75 PD.

Zabijasz wszystkie koboldy i chowasz broń, czując nagłą potrzebę pośpiechu. Szybko przeszukujesz ciała, znajdując dwa sztylety i sakiewkę zawierającą... opada ci szczęka. Około 120 sz! Wygląda na to, że koboldy nie próżnowały!

Zadowolony ze znaleziska zastanawiasz się, jakie inne niespodzianki kryje ten las.

♦ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

62

Ruszasz naprzód sprawdzić skąd dobiega hałas. To twój koń, ten na którym przybyłeś z Orlbaru. Miota się po ziemi dogorywając. Zaciskasz zęby ze złości, wyjmujesz broń i szybko dobijasz biedne zwierzę.

Noc powoli ustępuje i pierwsze, szare światło rozjaśnia niebo. Z ciężkim westchnieniem ocierasz krew konia z ostrza i zaczynasz iść w stronę lasu.

Spokój poranka kontrastuje z brutalną śmiercią, której właśnie byłeś świadkiem.

Ptasie chóry witają świt pieśnią, która odbija się echem od niskich wzgórz naokoło. Gdy zbliżasz się do lasu, dostrzegasz prowadzącą w gąszcz ścieżkę. Pod omszałymi gałęziami i ciemnozielonymi pnączami spinającymi ze sobą pradawne drzewa wciąż czai się noc.

Wstępujesz na ścieżkę i wchodzisz do Lasu Ochrony...Kto wie, jaki los czeka cię w jego cienistym gąszczu?

♦ *Przejdź do Mapy 1 i postępuj wg. instrukcji.*

63

Dopisz sobie 100 PD.

Po bitwie z pajakami pozwalasz sobie na chwilę odpoczynku. Rozczłonkowane cielska pajęczaków zaścielają ziemię. Niszczysz pozostałe pajęczyny i oceniasz sytuację.

♦ *Aby się rozejrzeć, przejdź do paragrafu 141.*

♦ *Jeśli chcesz iść dalej, wróć do Mapy 2 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

64

Z przerażeniem stwierdzasz, że grunt osuwa cię się pod nogami!

Wykonaj rzut obronny na Zręczność o ST 16.

♦ *Jeśli się udał, przejdź do paragrafu 145.*

♦ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 49.*

65

Czy zawarłeś pakt z Krwawym Rycerzem Kiaransalee?

♦ *Jeśli tak, przejdź do paragrafu 23.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 309.*

66

– Nie, nie trzeba, dziękuję – odpowiadasz. Nieznajomy wstaje i wykrzywia twarz.

– Odmawiasz błogosławieństwa od tak niewinnego duszka jak Plumeria? Co z ciebie za potwór? Chyba muszę ci udzielić lekcji grzeczności!

Jego całkowita i nagła zmiana nastawienia każe ci sądzić, że nieznajomemu może brakować kilku klepek.

Co chcesz mu odpowiedzieć?

♦ – *Przepraszam, nie miałem na myśli nic złego. Po prostu mam swoje zadanie do wykonania. Przejdź do paragrafu 4.*

♦ – *Och, no dobrze, przyjmę błogosławieństwo. Przejdź do paragrafu 22.*

♦ *Odwracasz się i biegiem uciekasz... Nieznajomy wydaje się być niebezpieczny i nieprzewidywalny. Przejdź do paragrafu 247.*

67

Zastanawiasz się nad losem tych biednych dusz, których kości leżą w stosie na środku podłogi. Czemu stąd nie uciekli? Po przemyśleniu stwierdzasz, że musieli być tu w jakiś sposób uwięzieni. Ale przez co? Rzekę?

Jak umarli, odcięci od świata? Potrząsasz głową pełną niewesołych myśli.

By przeszukać stos kości, wykonaj test Inteligencji (Śledztwa) o ST 10.

♦ *Jeśli się udał, przejdź do paragrafu 248.*

♦ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 31.*

♦ *Jeśli zostawiasz kości w spokoju, przejdź do paragrafu 153.*

68

Jest coś niepokojącego w tej rzece, coś co sprawia, że twój Cudowny Zmysł się aktywuje. Podchodzisz i zanurzasz rękę w nurcie, czujesz chłodną wodę na dłoni.

Pieści twą skórę, napęniając ją uświęconą mocą ...

Cała rzeka, a przynajmniej ten jej odcinek, to woda święcona!

Jeśli chcesz, możesz opróżnić swój bukłak i napęlnić go wodą święconą. Możesz nią zaspokoić pragnienie, ale woda święcona jest użyteczną bronią w walce z nieumarłymi.

♦ *Gdy jesteś gotów do dalszej drogi, wróć do paragrafu 32 i postępuj wg. wskazówek.*

69

Posuwasz się naprzód, przyglądając się podłożu i drzewom w poszukiwaniu pułapek. Kto wie jakie nieczne plany mają mieszkańcy tego lasu?

Wykonaj test Mądrości (Percepcji) o ST 15.

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 3.*

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 109.*

70

– Stać! – krzyczysz ile sił w płucach.

Zaskoczone twym werbalnym atakiem, gobliny zatrzymują się.

– Głupie gobliny, atakowanie mnie to szaleństwo – mówisz wyciągając przed siebie uniesione w geście pokoju dłonie. – Wiecie, kim jestem?

Wykonaj test Charyzmy (Oszustwa) o ST 16.

♦ *Jeśli się udał, przejdź do paragrafu 255.*

♦ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 310.*

71

Nie ma sposobu na sprawdzenie, czy ten drzewiec jest przyjacielem czy wrogiem Rycerza Śmierci. W tych stronach słyszało się o złych drzewcach – przepęnlonych okrucieństwem starych drzewach, które lubują się w widoku cierpiących ludzi, elfów i innych humanoidów.

– Tylko wędruję przez las, starcze – mówisz.

Drzewiec spogląda na ciebie z powątpiewaniem. – Hmm – chrząka, mrużąc oczy. – W takim razie, nie trać ani chwili – mówi grzmiącym głosem. – Ten las to nie miejsce dla takich jak ty. Las, który zwiecie Lasem Ochrony Przed Pogodą, skrywa wiele niebezpieczeństw. No, ruszaj już!

Po tych słowach odwraca się i zagłębia w gąszcz, szybko znikając ci z oczu.

♦ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

72

Zaznacz jedną komórkę czarów jako użytą. Rzucasz zaklęcie i momentalnie czujesz obecność potężnej nieumarłej istoty, gdzieś w krypcie.

♦ *Jeśli wchodzisz, przejdź do paragrafu 53.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do 154.*

73

Zaznacz jedną komórkę czarów jako użytą. Skupiasz swą uwagę na pierścieniu, starając się odkryć jego tajemnice. Zrozumienie przychodzi stopniowo; magia pierścienia należy do szkoły uroków.

Rozumiejąc już więcej, przyglądasz mu się uważniej. Złota obrączka pokryta jest delikatnie wyrzniętymi rysunkami zwierząt: ptaka, niedźwiedzia, myszy, jelenia... Ciekawe!

♦ *Dopisz pierścień do swojego wyposażenia a następnie, jeśli chcesz, wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

74

Wygląda na to, że w wejściu do krypty nie ma pułapek.

Z pewnym wahaniem popychasz wrota.

Metal nie jest bardzo pordzewiały i wbrew twoim obawom drzwi nie skrzypią.

Chwytasz klamkę skrzydła po lewej stronie, a potem odchylasz się do tyłu. Drzwi gładko otwierają się.

♦ *Wchodzisz do środka. Przejdź do paragrafu 53.*

75

Wzdychając z rezygnacją, bierzesz swą broń i zaczynasz żłobić otwory w ścianach, punkty zaczepienia do wspinaczki. Nie jest to ani szybka, ani łatwa praca i wkrótce zaczynasz się pocić!

♦ *Rzuć 1k4. Jeśli wypadło 4, przejdź do 234.*

♦ *Jeśli wypadło 1,2,3, przejdź do 163.*

76

Cokolwiek się tu zbliża, nie porusza się zbyt szybko. Za to ty przyspieszasz pracę, kończysz robić stopnie i szybko pokonujesz krawędź jamy, patrząc w stronę nadciągającego niebezpieczeństwa.

Jest to odziana w szaty kobieta, która na twój widok staje jak wryta. – Co? Jak? Jak udało ci się wydostać?! – krzyczy, wściekła, że jej pułapka nie zdołała cię uwięzić. Potem sięga po kuszę i zaczyna ładować belt.

♦ *Przejdź do paragrafu 54.*

77

Gdy wracasz do wyjścia na powierzchnię, nagle słyszysz jakieś głosy. Głośno się śmieją i rozmawiają w języku wspólnym. Są coraz bliżej.

♦ *W pobliżu dostrzegasz spory głąz.*

Możesz się za nim schować – przejdź do paragrafu 130.

♦ *Jeśli zostajesz na widoku i czekasz, aż przybysze cię zobaczą (jeśli zejdziesz do jaskini), przejdź do 190.*

Nawet ktoś, kto całe życie spędził w mieście, mógłby dostrzec, że cokolwiek zostawiło ten krwawy ślad, kierowało się na wschód. Gdy patrzysz w tamtym kierunku, wydaje ci się, że dostrzegasz skrzyżowanie ścieżek. Kolejna droga prowadzi chyba na północ. Ciężko stwierdzić, bo drzewa rosną bardzo blisko ścieżki i wszystko zasłaniają.

♦ *Wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

Relacjonujesz swoją historię. Opowiadasz o zadaniu od Brewmontów, o zaginionym wnuku, o tym jak przybyłeś do lasu i o wszystkim, co wydarzyło się od tamtej pory. Zauważasz, że starszy mężczyzna, chłopiec i kobieta wymieniają znaczące spojrzenia. Im dłużej mówisz, tym rzadziej ci przerywają, a w końcu tylko słuchają twojej opowieści. Gdy wreszcie kończysz, w jaskini zapada długa cisza.

Wreszcie mężczyzna, który chyba jest wodzem tej szajki, mówi:

– Mój przyjacielu... nie mieliśmy pojęcia. Odwiedziliśmy raz siedzibę Rycerza Śmierci, szukaliśmy skarbów, czegokolwiek. Nie mieliśmy pojęcia, w co się pakujemy. Ledwo uszliśmy z życiem.

– W takim razie rozwiążcie mnie – żądasz. – I pozwólcie kontynuować mą misję.

Na polecenie wodza chłopiec zdejmuje ci więzy. Następnie wódz i kobieta nachylają się do siebie i coś szepczą. Kobieta szybko odchodzi.

Gdy masujesz obolałe nadgarstki i kostki, bandyci przynoszą ci wodę i odrobinę chleba. Dowódca przysiadł obok ciebie i wyjmując odręcznie rysowaną mapę.

Wgryzasz się w pajdę chleba, zaskoczony tym, jak bardzo jesteś głodny.

– Proszę, weź to – mówi dowódca podając ci skrawek pergaminu. – To mapa jaskini, której szukasz.

Przejdź do części z mapami i otwórz ją na ostatniej stronie. Znajdziesz tam ręcznie

rysowaną mapę. To właśnie ją pokazuje ci bandyta.

– Poszliśmy tam wkrótce po przybyciu do lasu – mówi cicho mężczyzna. – Myśleliśmy, że nikt tam nie mieszka. Myliliśmy się. Ten Rycerz Śmierci, którego szukasz. To tam go znajdziesz. I pewnie tam też więzi tego Darika. Jak widzisz, mapa jest niedokończona. Uciekliśmy, zanim udało nam się zbadać wszystko, ale jestem pewny, że jego leże jest niewiele dalej. Nie sądzę, żeby podziemia ciągnęły się daleko.

Z uwagą przyglądasz się mapie.

– Jak tam trafić? – pytasz, stukając palcem w pergamin. – Do tej krypty. Gdzie jest wejście?

Mężczyzna zerka na pozostałych, a potem na ciebie. – Jeśli faktycznie chcesz tam iść, dam ci wskazówki. To na północ stąd. Idź za skrzyżowanie, a potem na lewo. Krypta znajduje się po drugiej stronie cmentarza. Lecz strzeż się! Mam przeczucie, że potęga Rycerza Śmierci wzrosła od naszego spotkania z nim. Postępuj ostrożnie, nie rzucaj się w oczy... bądź jak cień!

Kończysz jedzenie, a potem dziękujesz tym ludziom (*odzyskujesz 2 PW*). Nie pozwalają ci zabrać złota, ale podarowują ci miksturę leczenia: niebieską substancję w niebieskiej buteleczce, oraz mapę, którą oglądaliście wcześniej.

♦ *Dopisz te przedmioty do swego wyposażenia, a następnie opuść jaskinię bandytów! Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

O północy budzi cię potworny skowyt. Nie wydaje go zwierzę, a na pewno nie człowiek. Śniłeś, gdy ten mrozący krew w żyłach dźwięk wdarł się w twoje myśli i teraz miesza się z resztkami snu. Skowyt wciąż trwa gdy otrząsas się z resztek snu, a potem powoli cichnie, ostania nuta przepojona jest agonią. Na bogów, co to było?

Wstrząśnięty do cna, próbujesz dalej odpoczywać, ale nie jesteś w stanie. Do końca nocy nerwowo zerkasz w mrok. Odzyskaj 1 Kostkę Wytrzymałości minus 1 PW z powodu przerwane go snu. Jeśli wyrzucisz 1 lub 2, zamiast tego weź średnią wartość swojej kostki.

Gdy zaczyna świtać, zwijasz obóz i po cichu ruszasz dalej ścieżką.

♦ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

81

Wyswobadzasz się z krępujących ruchy szelek plecaka i płyniesz w stronę drugiego brzegu. Jedyne przedmioty, które udało ci się zatrzymać to twoja broń i te wetknięte za pasek.

Wymaż z wyposażenia plecak i to, co w nim było, łącznie z zapasami.

Ciężko dysząc wreszcie docierasz na drugi brzeg, dziękując bogom, że wciąż żyjesz!

Wysilek kosztował cię 1 PW.

Po jakimś czasie odzyskujesz oddech i zbierasz siły by wrócić do jaskini. Z jej środka wieje chłodem. Czujesz też dziwny zapach, jakby grzybni czy zgnilizny.

Naokoło wejścia z ziemi sterczą połamane fragmenty glinianych naczyń i innych śmieci.

♦ *Jeśli wchodzisz, przejdź do paragrafu 91.*

82

– Rycerz Śmierci? – pyta nieznajomy, wyraźnie nie rozumiejąc. – Przyjacielu, w tym lesie nie ma takich rzeczy, a jeśli są, to znaczy, że nie spotkały jeszcze wielkiego Shagaxa!

To mówiąc, nieznajomy dumnie wypina pierś. Najwyraźniej mówi o sobie, ale nie możesz opędzić się od myśli, że chyba ma trochę nie po kolei w głowie. Uśmiecha się do ciebie.

– Czy przyjmiesz błogosławieństwo od naszej małej Plumerii? – pyta wskazując na duszka.

♦ *Jeśli zgadzasz się na propozycję, przejdź do 22.*

♦ *Jeśli chcesz grzecznie odmówić, przejdź do 66.*

83

Gdy mijasz róg, następujesz na kamienną płytę, która zapada się kilka centymetrów, a ty słyszysz wyraźne kliknięcie.

To oznacza kłopoty.

Wykonaj rzut obronny na Zręczność o ST 15. Jeśli grasz barbarzyńcą i wcześniej aktywowałeś wycucie zagrożenia, otrzymujesz ułatwienie.

♦ *Jeśli rzut się udał, przejdź do 20.*

♦ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 287.*

84

Przesuń swój żeton do kamiennego budynku, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.

Zaczynasz badać uchwyty i mocowania drzwi, szukając pułapek i zabezpieczeń.

♦ *Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 14. Jeśli rzut się udał, przejdź do 94.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 2.*

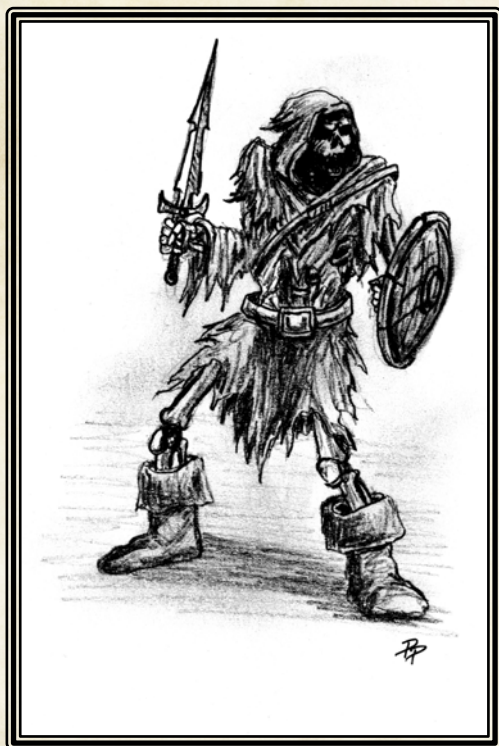
85

Idziesz dalej, gdy nagle dostrzegasz jak ścieżkę zasnuwa gęsta, szara mgła. Z bronią w ręku zamierasz, a opar powoli przesuwają się ku tobie. Jest wciąż kilka metrów od ciebie, ale gotuje się i przelewa jak para nad wrzącym kotłem.

Ze środka tej dziwnej chmury wyłania się jakaś postać... opancerzony szkielet!

Uzbrojony jest w miecz i tarczę, a na twój widok wydaje z siebie nieziemski odgłos, coś pomiędzy śmiechem a ostatnim tchnieniem. Przesuwa się w twoją stronę, wznosząc miecz do ciosu.

Stajesz w pozycji i szykujesz się do walki.
Czas zgruchotać trochę kości!



- ◆ *Czy jesteś klerykiem? Jeśli tak, możesz spróbować odpędzić tę nieumarłą istotę! Przejdź do paragrafu 308.*
- ◆ *Jeśli nie, musisz go po prostu pokonać w tradycyjny sposób. Przejdź do paragrafu 256.*

86

Schylasz się i w tej pozycji przesuwasz do przodu, uważając, by pozostać poniżej poziomu glifu. Jeśli zaklęta jest w nim jakaś siła magiczna, chyba udaje ci się unikać jej efektu.

- ◆ *Czy chcesz zbadać chatę? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 158.*
- ◆ *Jeśli nie, wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

87

Z pianą na ustach, jak oszalałe zwierzę, Rycerz Śmierci ponownie skupia swoją furję i atakuje!

Rzuć 1k20+5 z ułatwieniem. Jeśli atak trafił, zadaje 1k8+4 obrażeń siecznych.

Kontynuuj walkę z Rycerzem Śmierci (Darik pomaga, jeśli ma broń). Rozpiska Rycerza Śmierci znajduje się poniżej (bez opisów atutów). Od tej pory atakuje tylko Piekelnym Rzezaczem, swoim mieczem +1.

RYCERZ ŚMIERCI

Średni nieumarły, NZ

Klasa Pancerza 15

Punkty Wytrzymałości 28 (minus otrzymane obrażenia)

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)
INT	MDR	CHA
12 (+1)	10 (+0)	5 (-3)

Rzuty obronne Siła +3

Niepodatność na obrażenia

Trucizna

Niepodatność na stany Zatruty, zauroczony, nieprzytomny, przerażony, sparaliżowany, ogłuszony

Zmysły widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna Percepcja 8

Języki Wspólne

Wyzwanie 1 (200 PD)

Odporność na odpędzanie

Odpędzanie nieumarłych lub podobne zdolności lub zaklęcia nie działają na Rycerza Śmierci.

ATAKI

Pieklny Rzezacz (długi miecz +1)

Atak wręcz bronią: +5 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel.

Trafienie 6 (1k8+3) obrażeń siecznych

- ◆ *Zwycięstwo! Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 317.*
- ◆ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 315.*

88

Jeśli opuszczasz cmentarz, cichy głosik w twojej głowie naśmiewa się z twojego tchórzostwa. Taki poszukiwacz przygód, a ucieka z cmentarza?

Wracasz na skrzyżowanie, przed sobą widzisz łąki. Tak łatwo byłoby to wszystko zostawić, zapomnieć o zadaniu i udać się gdzieś indziej.

Jeśli jednak chcesz ratować Darika Brewmonta, masz wrażenie, że powoli kończy ci się czas.

- ◆ *Jeśli wychodzisz na łąki i dalej na północ, przejdź do paragrafu 221.*
- ◆ *Aby wrócić na cmentarz, przejdź do Mapy 10 i postępuj wg. instrukcji.*
- ◆ *Możesz też wrócić na południe do poczwórnego skrzyżowania. Przejdź do paragrafu 7.*

89

Poddajesz się, nie pokonasz nurtu. Zawracasz i wreszcie wyciągasz się na brzeg, z którego ruszałeś. Ciężko oddychasz i wypływasz wodę.

Wymaż z wyposażenia zapasy – do niczego się już nie nadają.

Wreszcie odzyskujesz oddech i oceniasz sytuację.

- ◆ *Wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

90

W ostatniej chwili postać odskakuje w bok i twój pocisk trafia w pień drzewa za nią.

Odrzucając do tyłu kaptur, kobieta wrzeszczy z furią wypisaną na twarzy. – Jak śmiesz atakować członkinię Zakonu Kiaransalee! – po czym wyciąga kuszę i sprawnie ładuje bełt.

- ◆ *Musisz kontynuować ostrzał! Przejdź do paragrafu 54.*

91

Ostrożnie zbliżasz się do wejścia do jaskini, czując jak otacza się chłodne, lekko stęchłe powietrze.

- ◆ *Udaj się do Mapy Dodatkowej 1 (w części z mapami) i postępuj wg. instrukcji.*

92

Zagłębiasz się w cichy i chłodny korytarz i starając się nie robić hałasu podążasz dalej. Wkrótce stajesz u szczytu schodów.

(Zakłada się, że masz źródło światła lub widzisz w ciemności. Jeśli nie spełniasz żadnego z tych warunków, twoja postać musi zawrócić. Jeśli masz jakieś światło, rozpal je i kontynuuj! Szersze omówienie zasad widzenia w ciemności znajdziesz we wstępie).

Po cichu schodzisz po schodach, mając baczenie na ewentualne niebezpieczeństwa. Czy gdzieś tu uwięziono Darika?

Wstrzymujesz oddech, lękając się, że nawet najlżejszy dźwięk naruszy śmiertelny spokój tego miejsca.

Stopień za stopniem docierasz do podnóża schodów, gdzie znajdujesz średniej wielkości pomieszczenie. Rozglądasz się w poszukiwaniu wskazówek.

Gdy oczy wreszcie przyzwyczajają się do światła, czy też jego braku, po drugiej stronie sali zauważasz sporego bożka.

Figurkę wykonano z brązu. Wiesz, kogo przedstawia. To Amaunator, Pan Słońca, bóg prawa i sprawiedliwości, którego kult rozpowszechniony jest w Faerunie.

Zauważasz też rozłożone na posadzce poduszki. Wygląda na to, że mieścił się tu kiedyś klasztor, a w tej sali mnisi i kapłani oddawali się medytacji. Ale możesz tylko zgadywać, co taka budowla miałaby robić na tym odludziu.

Czy jesteś klerykiem lub paladynem? Jeśli tak, możesz się pomodlić o

błogosławieństwo Amaunatora. Rzuć 1k100. Jeśli wypadło 50 lub więcej, dopisz sobie 1 punkt inspiracji. Możesz go zużyć,

by zyskać ułatwienie w rzucie obronnym, ataku lub teście.

- ◆ *Aby zbadać obszar przy ołtarzu, przejdź do paragrafu 139.*
- ◆ *Aby się rozejrzeć po pomieszczeniu, przejdź do paragrafu 97.*
- ◆ *Jeśli odwracasz się i wychodzisz, wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

93

Powoli przesuwasz się do przodu, gotów zareagować na każde niebezpieczeństwo. Bliżej krypty widzisz, że jej ściany są pięknie ozdobione, a jej konstrukcja wnika w zbocze wznoszącego się za nią wzgórza. Wygląda na to, że krypta to wejście do podziemi. Nie trzeba być krasnoludem, by stwierdzić, że budowniczy krypty mieli wspaniały gust. Ponad wejściem dostrzegasz herb, a pod nim niewielką tabliczkę. Napis na niej głosi:

Razem w wieczności, jak postanowiono w świetle Promieni Amaunatora, Rodzina –

Tam, gdzie powinna znajdować się nazwa rodu, marmur jest ukruszony i napis nieczytelny. Wydaje ci się, że rozpoznajesz literę A, mniej więcej po środku nazwiska, ale to wszystko.

Widzisz, że wrota do krypty oraz podwójne kamienne drzwi w środku są lekko uchylone. Wydają się nie zamknięte.

- ◆ *Jeśli szukasz pułapek, przejdź do 114.*
- ◆ *Jeśli po prostu otwierasz wrota, przejdź do 115.*

94

Twój bystry wzrok być może właśnie uratował ci życie! Po bliższej inspekcji zauważasz zapadkę, sprytnie ukrytą pod dużą, okrągłą klamką prawego skrzydła drzwi.

- ◆ *Czy chcesz spróbować rozbroić pułapkę? Potrzebujesz do tego narzędzi*

złodziejskich. Jeśli próbujesz, przejdź do 183.

- ◆ *Jeśli nie masz narzędzi złodziejskich, ale i tak otwierasz drzwi, przejdź do 202.*
- ◆ *Jeśli chcesz się wycofać i wędrować dalej na północ, wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

95

Dopisz sobie 25 PD.

Kultystka nie ma przy sobie dużo. Możesz zabrać jej broń (kusza ręczna, 18 bełtów, sejmitar).

Ma też dwa interesujące przedmioty: mapę Orlbaru z zaznaczonymi na czerwono różnymi domami. Przy każdym napisano „tutaj”. Na szyi ma jakiś amulet: wykonany ze zwykłej stali dysk, z wprawioną monetą, na której widnieje czerwona rękawica. Nie masz pojęcia, co oznacza.

Dopisz te przedmioty do swego wyposażenia, jeśli je zabierasz. Następnie kontynuuj wędrówkę.

- ◆ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

96

– Pokaż mi swą broń – prosi Plumeria.

Robisz to. Mała faerie ląduje na przedmiocie i słyszysz cichutką, prawie niesłyszalną inkantację.

– Gotowe – mówi głośniejszym głosem. – Gdy zajdzie potrzeba, dwukrotnie ucałuj swój oręż, a uaktywni się magia natury! A teraz... –

Plumeria podlatuje do twojego ramienia i szepcze ci do ucha – uciekaj! Uciekaj, póki jeszcze możesz! On jest szalony!

Możesz aktywować błogosławieństwo Plumerii w dowolnym spotkaniu. Twoja broń zyskuje wtedy premię +1 do trafienia i obrażeń i liczy się jako magiczna. Efekt utrzymuje się do końca walki, choć ciekawe, co pomyślą twoi przeciwnicy, widząc jak całujesz swą broń w czasie walki!

- ◆ *Nie tracąc ani chwili, szybko się ewakuujesz! Przejdź do paragrafu 247.*

97

W tym zakurzonym pokoju pełno jest zakamarków, wnęk i alków. Wiele z nich skrywa się w mroku. Ostrożnie przeszukujesz pomieszczenie, uważając na pułapki, ale i rozglądając się za czymś użytecznym. Twoje kroki zostawiają ślady w kurzu, wzbijając niewielkie obłoczki. Nikogo nie było tu od lat, może nawet dziesięcioleci.

- ◆ *Wykonaj rzut na Inteligencję (Śledztwo). Jeśli wypadło 1–10, przejdź do 192.*
- ◆ *Jeśli wypadło 11–15, przejdź do 15.*
- ◆ *Jeśli wypadło 16 lub więcej, przejdź do 228.*

98

Wchodzenie w ciemne jamy to nienajlepszy pomysł. Zmieniasz zdanie i wracasz na skrzyżowanie.

- ◆ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

99

Wbijasz napastnikowi łokieć w brzuch. Uchwyt słabnie i zrywasz się na nogi, szybko podciągając się do krawędzi i z grobu.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 340.*

100

Wyczuwasz w pobliżu obecność potężnej nieumarłej istoty... Jest gdzieś w krypcie. Serce bije ci w piersi – czyżby udało się znaleźć kryjówkę Rycerza Śmierci? Wszystko na to wskazuje!

- ◆ *Jeśli idziesz naprzód i badasz drzwi krypty, przejdź do 93.*

101

– Ach, to moja mała przyjaciółka, Plumeria! Udziela błogosławieństw, chcesz może jedno?

- ◆ *Jeśli odpowiadasz „Tak, chcę”, przejdź do 22*

- ◆ *Jeśli mówisz „Nie, dziękuję”, przejdź do 66.*

102

Umieść na mapie dwa żetony reprezentujące kultystów. Znajdują się oni na polach sąsiadujących z twoim żetonem. Rzuć na inicjatywę i przeprowadź walkę z szaleńcami!

KULTYSTA

Średni humanoid, praworządny zły

Klasa Pancerza 12

Punkty Wytrzymałości 9

Prędkość 9 m/ Wspinaczka 9 m

SIŁ	ZRC	KON
11 (0)	12 (+1)	10 (0)

INT	MDR	CHA
10 (0)	11 (0)	10 (0)

Premia z biegłości +2

Zmysły Pasywna Percepcja 10

Umiejętności Religia +2,

Oszustwo +2

Języki Wspólny

SW 1/8 (25 PD)

Mroczna pobożność Kultysta ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciw zauroczeniu lub przerażeniu
ATAKI

Atak wręcz bronią: +2 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel.
Trafienie: 1k6 obrażeń kłutych

- ◆ *Jeśli zwyciężyłeś, przejdź do 339.*

- ◆ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 198.*

103

Jesteś w niebezpieczeństwie i jeśli chcesz się przedostać na drugi brzeg, musisz zrzucić plecak. W przeciwnym razie grozi ci utonięcie.

- ◆ *Jeśli zrzucasz plecak, przejdź do 81.*
- ◆ *Jeśli nie chcesz pozbywać się plecaka, przejdź do 257.*

104

Wyjmujesz hubkę i krzesiwo i próbujesz skrzesać ogień...Kucasz, osłaniając rozpałkę od wiatru. Ogień na pewno zniszczy te pajęczyny.

- ◆ *Czy wcześniej test Skradania się był udany? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 128.*
- ◆ *Jeśli nie robiłeś testu Skradania się, albo się nie udał, przejdź do 197.*

105

Z łatwością unosząc się w górę i poza krawędź jamy, dziękujesz bogom, że obdarzyli cię darem latania. Uśmiechając się szeroko, lądujesz na skraju przepaści. Następnie koncentrujesz się na swym zadaniu i wędrujesz dalej ścieżką.

- ◆ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

106

Ostrożnie schodzisz w dół. Choć pokonać musisz jakieś 5 metrów, to wystające ze ścian kamienie i korzenie ułatwiają ci zadanie.

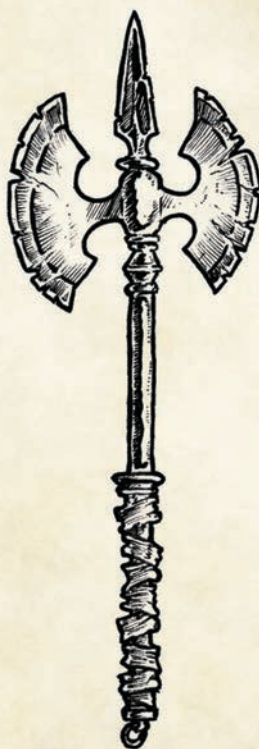
Na dnie odkrywasz ciasny, kręty korytarz. Powoli zaczynasz nim podążać. Na zewnątrz była już prawie noc, więc tu jest zupełnie ciemno, ale przed sobą widzisz słaby poblask.

- ◆ *Jeśli idziesz w stronę źródła światła, przejdź do paragrafu 295.*
- ◆ *Jeśli wracasz i wspinasz się na górę, wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

107

Rozglądasz się uważnie, ale nie widzisz nic podejrzanego. Mimo tego, zachowując ostrożność ruszasz naprzód.

- ◆ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*



108

Przesuwasz się naprzód, wyciągając broń i rozglądając się na boki. Jak wiadomo, tam gdzie są pajęczyny...

Zatrzymujesz się przed pierwszą, splątaną masą jedwabnych nici.

Wyglądają na wytrzymałe, zwykła broń sobie z nimi szybko nie poradzi.

- ◆ *Czy znasz jakieś zaklęcia lub sztuczki tworzące ogień? Albo posiadasz Ogień alchemiczny? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 27.*

- ◆ *A może znasz sztuczkę ręka maga? Jeśli ją rzucasz, przejdź do 251.*

- ◆ *Albo zaklęcie fala gromu? Przejdź do paragrafu 290.*

- ◆ *Jeśli próbujesz wypalić sieci zwykłym ogniem, przejdź do 104.*

- ◆ *Jeśli wolisz jednak pozbyć się pajęczyn za pomocą broni, przejdź do 260.*

- ◆ *A może rzucisz czymś w pajęczynę i zobaczysz, co się stanie? Przejdź do paragrafu 289.*

109

Zauważasz, że fragment ścieżki nieco się wyróżnia. Zachowując odległość badasz ten obszar kijem i staje się jasne, że ktoś wykopał tu wilczy dół. Kto wie co czeka nieszczęśników złapanych w tę pułapkę!

Obchodzisz dół i wędrujesz dalej.

♦ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

110

Po zaprezentowaniu swojego asortymentu Mikadus poklepuje cię po plecach.

– Szczęśliwe to było spotkanie – uśmiecha się szeroko, gdy jego pomocnik ładuje wszystko na grzbiet biednego kucyka, który właśnie zaczynał się cieszyć z chwili odpoczynku. – Życzę ci powodzenia w dalszej podróży, dokądkolwiek zmierzasz! Zanim zdążysz cokolwiek powiedzieć, gadatliwy kupiec rusza w dalszą drogę. Jego kucyk ponownie wlecze się przygnieciony niesionym ciężarem.

Mikadus Fairweather to chyba najbardziej pozytywnie nastawiony do życia kupiec, jakiego w życiu spotkałeś.

♦ *Wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

111

Nagle sobie przypominasz! Już wiesz, dlaczego wydawało ci się, że wiesz o co chodzi. Toż to grzyby grak, dobrze znane wojownikom. Odwaga wstępuje w serca osób, które je zjedzą. Uradowany ze znaleziska, zaczynasz zbierać grzyby do małego woreczka. O tak, Las Ochrony kryje w sobie wiele niespodzianek!

Grzyby grak zapewniają niewrażliwość na stan Przerazony i inne efekty strachu. Efekt utrzymuje się przez godzinę. W grze ich działanie utrzymuje się przez jedno spotkanie. Spożycie ich nie wymaga akcji, a efekt zaczyna działać od razu. Dopisz je do swego ekwipunku.

♦ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

112

Zachowując ciszę wędrujesz po ścieżce, wypatrując niebezpieczeństw.

Tam po prawej! Coś poruszyło się wśród drzew. Zamierasz, ręka wędruje na rękojęść

bronii. Przyglądasz się uważniej, próbując dostrzec coś w zielonej gęstwinie.

Wygląda jak... płaszcz. Wisi na gałęzi, lekko poruszając się na wietrze. Jest wykonany z ciemnozielonego materiału i łatwo go przeoczyć.

♦ *Jeśli chcesz zbadać płaszcz, przejdź do 44.*

♦ *Jeśli po prostu ruszasz dalej, wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

113

Rzuć 1k4. Otrzymujesz tyle obrażeń od trucizny. Jeśli umierasz, przejdź do paragrafu 198. W innym przypadku czytaj dalej.

Zaciągasz się gazem i tracisz przytomność. Kiedy się budzisz, wciąż jesteś w kopalni. Boli cię głowa, a ręce i nogi masz ciasno związane. Knebel blokuje ci usta. Wreszcie możesz się rozejrzeć. Nad tobą stoją trzy postacie – ludzie. Stopniowo odzyskujesz ostrość widzenia i zdajesz sobie sprawę, że to „poszukiwacze wrażeń.” Najpewniej złodzieje lub bandyci.

Pierwsza osoba, starszy mężczyzna, widząc, że odzyskujesz przytomność uśmiecha się. Głęboka blizna przecina jego policzek, nos i czoło.

– Acha! Jednak żyje. To dobrze.

– Nieźle ci poszło – mówi drugi. To nastolatek. Podchodzi bliżej i kuca obok ciebie. – Ale to twoja wina. Prawda? Przecież konstrukcja tej pułapki była oczywista. My się tu nie certolimy. Gramy w tę grę od dawna.

Wtedy odzywa się ubrana na czarno kobieta:

– Została do rozwiązania tylko jedna sprawa... Co mamy z tobą zrobić?

Starszy mężczyzna z blizną znów się odzywa.

– Usuń knebel – poleca chłopakowi, który natychmiast wykonuje rozkaz. Odkrztuszasz i obлизujesz wargi, próbując nawilżyć wyschnięte usta. – Mów! – warczy mężczyzna. – Kim jesteś?

- ◆ *Czy opowiadasz bandycie o swojej misji? Przejdź do paragrafu 79.*
- ◆ *Czy zmyślasz coś na poczekaniu? Przejdź do paragrafu 271.*

114

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 12.

- ◆ *Jeśli się udał, przejdź do do paragrafu 74.*
- ◆ *Jeśli się nie udał, przejdź do do paragrafu 10.*

115

Szykując się na najgorsze, ciągniesz wrota ku sobie... i nic złego się nie dzieje. Gratulujesz sobie dobrego instynktu i otwierasz je do końca.

Zrywa się lekki wiatr, gdy świeże powietrze wypiera to z krypty. Wpatrujesz się w mrok i wreszcie dostrzegasz korytarz, który po kilku metrach kończy się w komnacie.

- ◆ *Czy znasz zakłęcie **wykrycie dobra i zła**? Jeśli tak, możesz je rzucić: przejdź do paragrafu 72.*
- ◆ *Możesz też po prostu wejść do środka: paragraf 53.*

116

Przywódcą złodziei powoli kiwa głową. –W porządku – mówi cicho i rozkazuje chłopakowi, by przyniósł twoje rzeczy i zdjął ci więzy. – A teraz znikaj – wskazuje w stronę wejścia.

Wychodzisz szybko, oddalasz się kilkadziesiąt metrów i sprawdzasz, czy nikt za tobą nie idzie. Potem odwracasz się i wędrujesz przez las, na północ od twojej poprzedniej pozycji.

- ◆ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

117

Obchodzisz drzewo od wschodu, na wszelki wypadek trzymając się nisko. Jeśli w glifie zakłęto jakąś magię, chyba udało ci się ominąć jej efekty. Dobra robota!

Tylko czy da się wejść do chatki jednocześnie unikając magii znaku? Być może symbol to tylko zmyłka? Raczej nie się tego sprawdzić.

- ◆ *Jeśli chcesz zbadać chatkę, przejdź do paragrafu 158.*
- ◆ *Jeśli ignorujesz chatę i wracasz na ścieżkę, przejdź do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

118

Umieść na mapie trzy żetony reprezentujące gobliny, rzuć na inicjatywę i przeprowadź walkę! Gobliny atakują jednocześnie, każdy uderza raz. Goblin z włócznią trzyma się nieco z tyłu, ciska włócznią i dopiero potem rusza naprzód by odzyskać broń, podczas gdy dwójka jego towarzyszy walczy (jeden lagą, drugi toporem) z twoją postacią. Możesz próbować stanąć na drzewcu rzuconej włóczni (jeśli atak nie trafił) i tak uniemożliwić goblinowi odzyskanie broni. Nie kosztuje to akcji. Aby wykonać taki manewr nie obniżając swojej KP, wykonaj test Zręczności (Akrobatyki) o ST 16. Jeśli test się powiódł, goblin straci swoją drugą turę, ale musisz ruszyć nogą w czasie swojego ataku. Goblin wykorzystuje to by wreszcie chwycić włócznię i od tej pory używa jej do ataków w zwarcu.

GOBLIN

Mały humanoid, neutralna zły

Klasa Pancerza 15

Punkty Wytrzymałości 7

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
8 (-1)	14 (+2)	10 (0)

INT	MDR	CHA
10 (0)	8 (-1)	8 (-1)
Zmysły Widzenie w ciemności 18 m, pasywna Percepcja 9 Umiejętności Skradanie się +6 Języki Wspólny, goblinów SW 1/4 (50 PD)		
ATAKI		
Włócznia <i>Atak zasięgowy bronią</i> +4, Zasięg 6/18 metrów, <i>Trafienie:</i> 1k6+2 klute. Kościanna laga <i>Atak wręcz bronią:</i> +1 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. <i>Trafienie:</i> 1k4+1 obuchowe Goblini topór <i>Atak wręcz bronią:</i> +1 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. <i>Trafienie</i> 1k6+1		

- ◆ **Zwycięstwo! Przejdź do paragrafu 60.**
- ◆ **Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 198.**

119

Przywódca goblinów jest niezwykle zadowolony z twojego podarunku. Chowa go za pazuchę i podchodzi bliżej, zniżając głos.

– Jeśli chcesz się zmierzyć z Rycerzem Śmierci, powinieneś coś wiedzieć... – wskazuje na czerwone drzewo, wciąż widoczne na zachód od ścieżki. – Weź gałąź z tego drzewa i wyciosaj z niej kołek. To jedyny sposób, by go zabić. W innym przypadku powstrzymasz go tylko na jakiś czas! A jeśli go nie zgładzisz, będzie cię ścigał po wsze czasy! Wielu takich jak ty już tak zginęło.

Rozważasz te słowa i dziękujesz goblinowi za pomoc. Gobliny odchodzą, klócąc się o twój podarunek i znów jesteś sam.

- ◆ **Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.**

120

Słyszysz, że strzała trafia w cel i coś wrzeszczy z bólu. Z pewnością dźwięku nie wydaje istota ludzka. Jednak rana nie spowalnia stwora i wkrótce znika w mrocznej zieleni Lasu Ochrony.

- ◆ **Przejdź do paragrafu 62.**

121

Mijas zakręt i widzisz, że ścieżka znów prowadzi na północ. Poprawiasz szelki plecaka, bierzesz oddech i ruszasz dalej. Nagle coś spada ci na głowę... sieć! Coś przeraźliwie wyje i poprzez oczka sieci dostrzegasz trzy gobliny, które biegną na ciebie z uniesioną bronią!

Wykonaj rzut obronny na Zręczność o ST 17.

- ◆ **Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 179.**
- ◆ **Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 243.**

122

Gdy twój wzrok uważnie bada cmentarz, nagle zauważasz, że jeden z grobów wygląda podejrzanie świeżo, jakby dopiero niedawno go wykopano. Zapamiętujesz sobie, żeby omijać ten obszar.

- ◆ **Jeśli idziesz w stronę krypty: paragraf 266.**
- ◆ **Jeśli opuszczasz cmentarz: paragraf 154.**
- ◆ **Czy jesteś barbarzyńcą? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 11.**

123

Opowiadasz Szarokorze o swej misji. Słucha cię bardzo uważnie, co pewien czas przytakując. Gdy kończysz, pyta:

– I zabrałeś gałąź z czerwonego drzewa by wykonać ten kołek? Bo zaiste, to jest jedyny sposób na zniszczenie Rycerza Śmierci. Jeśli tego nie zrobiłeś, Szarokora radzi ci to zrobić. Dodaj Kołek z Czerwonego Drzewa do swego wyposażenia.

– Twa misja ma szlachetny cel – mówi Szarokora. – A w przeciwieństwie do innych podróżnych, których spotkałam w tym lesie, wyglądasz na osobę, która może jej podołać. Kora wokół jej ust trzeszczy formując się w miły uśmiech.

Dziękujesz drzewcowi i pytasz, czy może ci jakoś pomóc w wykonaniu zadania.

– Właściwie, to tak, dzielny dwunogu, mogę!

Szarokora sięga do swej głowy i odłamuje długą gałąź, następnie zaczyna odrywać z niej liście i gałązki, powoli nadając jej jakiś kształt. W czasie pracy śpiewa głębokim, donośnym głosem. Zewsząd zlatują się ptaki i obsiadają jej ramiona i gałęziowe włosy.

Zaczynają wyskubywać sobie pióra, a Szarokora zręcznie łapie je i przymocowuje do oderwanych wcześniej mniejszych gałązek. W krótkim czasie u twoich stóp leży niewielka kupka strzał.

Potem Szarokora ostrożnie podaje ci właśnie sporządzony łuk. Poziom jego wykonania dorównuje dziełom elfich łuczarzy, a strzały są idealnie proste. Jednak wygląda nieco dziko, bardziej naturalnie.

Unosisz go i na próbę naciągasz. To najlepszy łuk, jaki miałeś w rękach.

Dar Szarokory to długi łuk +1! Dopisz ten wspaniały prezent i 20 strzał do wyposażenia.

Gawędzisz jeszcze chwilę z Szarokorą.

Potem drzewiec informuje cię, że musi się „czymś zająć”.

– Powodzenia! – grzmi na pożegnanie. W kilka chwil znika wśród drzew.

Wciąż nie mogąc uwierzyć w to nadzwyczajne spotkanie, ponownie skupiasz uwagę na swej misji.

♦ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

124

Promień trafia cię i czujesz jak mroczna energia rozprzestrzenia się po twym ciele. Zerkasz w dół i widzisz, jak twoja klatka piersiowa przeistacza się w szary kamień...

Efekt rozlewa się dalej, dociera do kończyn, palców.

Zostałeś spetryfikowany!

Dziwny, niski mężczyzna rechocze i zeskakuje na mech.

– Doskonale! – krzyczy. – Kolejna rzeźba przyozdobi moją łąkę! Co o tym sądzisz, Plumerio?

Nie jesteś w stanie się ruszyć, krzycząc...

Jedna myśl kołacze ci się w głowie: „Jak ja się w to wpakowałem?”

Tkwisz na ścieżce przez jakiś czas, wystawiony na działanie pogody.

♦ *Przejdź do paragrafu 328.*

125

Gdy powoli, ostrożnie posuwasz się naprzód, dostrzegasz na ścieżce jakiś mały obiekt. Wiatr przesuwą go w twoją stronę i szybko następujesz na to nogą i podnosisz, by się lepiej przyjrzeć.

To jedwabna, nieco przybrudzona chustka. W rogu wyhaftowano inicjały: „D.B.” Darik Brewmont! Być może ją zgubił, może to jakiś znak? Unosisz ją do nosa i ostrożnie wąchasz, momentalnie w nozdrza uderza potworny smród. Cuchnie śmiercią, grobem. Zamiera ci serce – czy chłopak już nie żyje? Być może przybywasz za późno. Zaciskasz zęby i otrząsas się z ponurych myśli. Póty życia, póty nadziei!

♦ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

126

Słyszysz wyraźne kliknięcie zwalnianego mechanizmu. Oddychasz z ulgą i ciągniesz za drzwi. Otwierają się z łatwością. Za nimi znajduje się mroczny korytarz, a kawałek dalej dostrzegasz wiodące w dół schody.

♦ *Jeśli wchodzisz, przejdź do paragrafu 92.*

♦ *Jeśli wychodzisz i idziesz dalej na północ, wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanego wersu.*

127

Pomimo zwycięstwa, nie możesz zapomnieć słów Krwawego Rycerza. Skręcając na północ na skrzyżowaniu, z którego trafiłeś na cmentarz, wędrujesz krótko, aż na skraj lasu, gdzie krajobraz zmienia się w otwarte łąki i pola.

Niebo jest zachmurzone i zbiera się na deszcz. Ciągnąc biednego Darika za sobą, pędzisz do pobliskiego gospodarstwa, gdzie kradniesz konia. Rolnik wychodzi z domu gdy odjeżdżasz galopem, coś za tobą krzycząc i machając rękami.

Tego samego wieczoru docierasz do Orlbaru i odstawiasz Darika wdzięcznym dziadkom.

– Mój bohaterze, zostaniesz nagrodzony – obiecuje Brewmont, a oczy zachodzą mu łzami. – Jutro udam się do banku i ...

Przerywasz mu w pół słowa, wyjaśniając, że nie ma na to czasu. Tłumaczysz, że trzeba natychmiast się zbierać i ruszać do Głośnej Wody. Prosisz, żeby uwierzył ci na słowo.

Jeszcze tego wieczoru ruszacie w drogę, a Lord Brewmont jedzie wierzchem obok ciebie, trzymając straż. Podróż trwa kilka dni, ale bezpiecznie docieracie do celu.

Przez kolejne tygodnie, two sny nawiedzane są przez Rycerza Śmierci i Krwawego Rycerza, dziwne wizje i koszmary. Rycerz Śmierci powróci do Orlbaru... Być może wtedy powrócisz i ty, by dokończyć dzieła. Ale na razie, oglądając się przez ramię, podejrzliwie przyglądasz się każdemu, kto ubrany jest w ciemne szaty...

Teraz, gdy Krwawy Rycerz ma formę cielesną, on i jego kultysty będą cię ścigać do krańca świata, albo i dalej. Czas zniknąć! Nie chcesz też, żeby ci fanatycy dotarli za tobą do Orlbaru. Nie chcesz narażać mieszkańców miasteczka na niebezpieczeństwo.

Postanawiasz więc stawić czoła wrogom gdy tylko się pojawią.

Otrzymujesz obiecane 2000 sz. Pieniądze ci się przydadzą, choć nie kupisz za nie spokoju ducha. Biedny Orlbar... Nie wątpisz, że za jakiś czas Rycerz Śmierci znajdzie sobie kolejnego giermka.

♦ *Przejdź do paragrafu 272.*

128

Nagle po prawej stronie ścieżki słyszysz jakiś szelest. Z zamaskowanych nor wyskakują na ciebie dwa OLBRZYMIE PAJĄKI POGOŃCE! Jesteś na ich terytorium. Rozczapierając kończyny unoszą w górę przednią część ciała i skaczą na ciebie!

♦ *Przejdź do paragrafu 270.*

129

Uważnie przyglądasz się temu miejscu, ale nie dostrzegasz nic podejrzanego.

♦ *Wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

130

Tak szybko, jak potrafisz chowasz się za kamieniem, akurat gdy w dziurze pojawiają się czyjeś nogi.

Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 14.

♦ *Jeśli się udał, przejdź do 142.*

♦ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 262.*

131

Twoja iluzja miała być robiącą wrażenie dywersją, a stała się pośmiewiskiem! Trójka łotrzyków trzyma się za brzuchy i rechocze. – To... To doskonałe! – dyszy dowódca, po czym znów zaczyna się śmiać. – Niezła komedia! O rany...

Choć oblewa cię rumieniec wstydu, myślisz, że to i tak dobry moment, by się wyslizgnąć. Jednak gdy zaczynasz się ruszać, uśmiech szybko znika z twarzy kobiety, która wyciągniętym ostrzem blokuje ci drogę ucieczki.

Powoli cała trójka odzyskuje panowanie nad sobą.

– Powiedziałbym, „niezły plan”, ale nie chcę kłamać – stwierdza dowódca. Ruchem głowy wskazuje przejście prowadzące do jaskini. – Ruszaj – rozkazuje ci.

♦ *Przejdź do paragrafu 21.*

132

Uważnie oglądasz kufer. Nie wygląda na zabezpieczony.

♦ *Jeśli próbujesz otworzyć kufer, przejdź do 213.*

♦ *Jeśli nie, wróć do 295 i wybierz inną opcję zśród tych na końcu paragrafu.*

133

Rzuć 1k4. Połowa wyniku to obrażenia od trucizny, które otrzymujesz (zaokrąglaj w dół, maksymalnie 2 PW).

W porę zamykasz usta i odsuwasz się od strumienia cuchnącego oparu. Gwałtownie kaszląc, łapiasz oddech.

Postanawiasz poczekać, aż gaz się nieco rozwieje. Ale gdy powietrze oczyszcza się na tyle, że postanawiasz wracać, nagle coś słyszysz.

Ludzkie głosy! Są coraz bliżej, choć nie potrafisz określić kierunku.

Nie ma się gdzie schować i nie widzisz żadnego wyjścia. Szybko, zachowując ciszę, biegniesz w stronę wejścia, szukając kryjówek. Głosy stają się coraz głośniejsze, jakby zbliżały się w stronę dziury wejściowej.

♦ *W pobliżu dostrzegasz spory głąz.*

Możesz się za nim schować – przejdź do paragrafu 130.

♦ *Jeśli zostajesz na widoku i czekasz, aż przybysze cię zobaczą (jeśli zejdziesz do jaskini), przejdź do 190.*

134

Robisz kilka kroków, gdy nagle dzieje się coś dziwnego. W pół kroku zamierasz i nie możesz się ruszyć! To nie strach czy mróz, ale paraliż. Jedna stopa unosi się w powietrzu... Jakby nagle zatrzymał się czas! Wykonaj rzut obronny na Mądrość o ST 15.

♦ *Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 312.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 218.*

135

Uważnie badasz framugę drzwi i pobliski teren, ale nie dostrzegasz nic, co wygląda jak pułapka. Ostrożnie kładziesz rękę na klamce i cichutko naciskasz...

♦ *Przejdź do paragrafu 28.*

136

Niebo ciemnieje i słyszysz słaby krzyk. Chwilę potem po niebie przetacza się grzmot i twoich uszu dobiega rżenie konia... Jeśli to naprawdę koń, to musi pochodzić z głębin piekieł!

Nie udało ci się uratować Darika Brewmonta! Rycerz Śmierci znalazł sobie giermka, zawiodłeś!

♦ *Przejdź do paragrafu 198.*

137

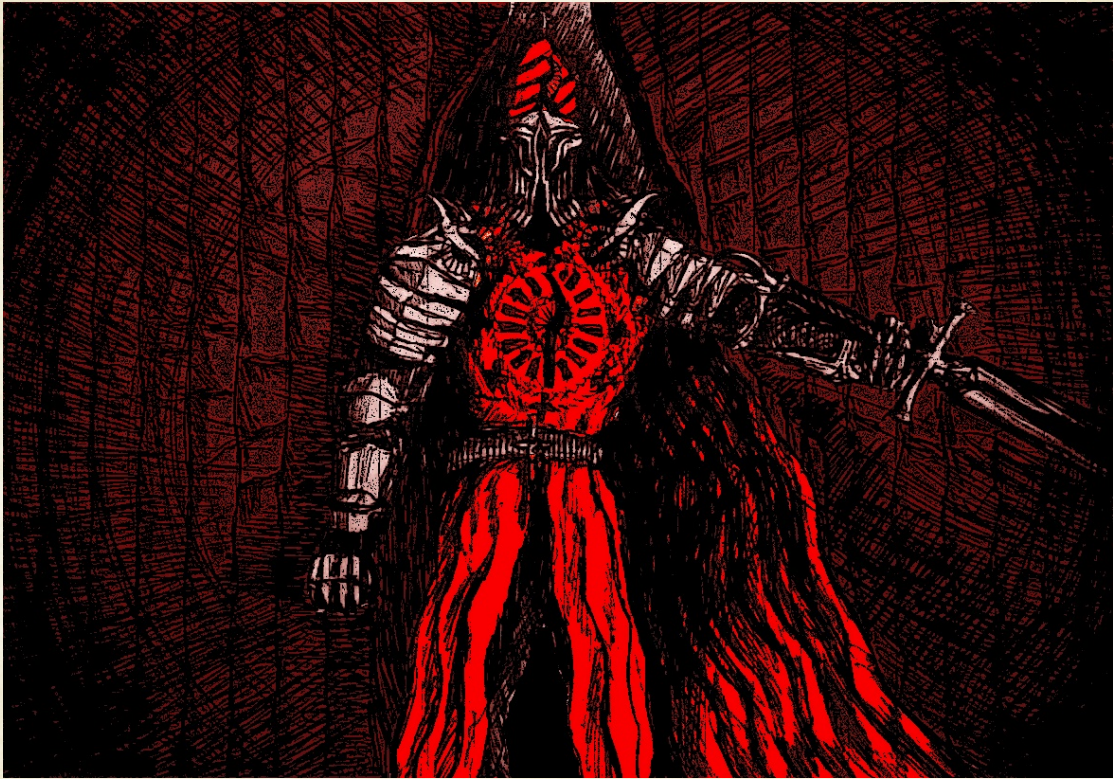
W spartańsko urządzonej chacie w twoje nozdrza uderza zapach spalenizny, jakby rozżarzonych węgli. Dostrzegasz stół, ze dwa krzesła, kominek... Nagle zamiera ci serce. Pośród cieni, pod ścianą widzisz wysoką, zakutą w stal postać. Stoi bez ruchu, w kompletnej ciszy. Gdy się sobie przyglądasz, od nieznanego zaczyna bić czerwona poświata i teraz już wiesz, że to jakiś rycerz. Bardzo groźnie wyglądający rycerz. Z wielkim mieczem dwuręcznym, który emanuje nieziemskim światłem.

Czy to Rycerz Śmierci?

Czujesz jak włosy na karku stają ci dęba i sięgasz po broń... Ale przecież przepadła razem z resztą ekwipunku.

– Śmiertelna istoto, twój sprzęt nie jest ci potrzebny – dudni rycerz... A przynajmniej tak ci się wydaje, że to on, bo głos cię

– Moi podwładni i ja chcemy przywrócić naszej pani jej dawną moc... A ten las będzie miejscem, gdzie zstąpi ona na świat.



otacza, dochodzi z kilku kierunków jednocześnie.

– Słuchaj mnie, a słuchaj uważnie – grzmi głos. – Mam dla ciebie zadanie. W lesie znajduje się drugi rycerz, który tak jak i ja nie należy do tego świata... Wojownik ten uważa, że ten obszar to jego dominium...

Przechodzi cię dreszcz. Głos rycerza jest głęboki, grzmiący a jednocześnie pusty i pozbawiony życia. Przynajmniej już wiesz, że nie rozmawiasz z Rycerzem Śmierci. Z kim więc?

– Moi poddani zwań mnie Krwawym Rycerzem Kiaransalee. Tak służę, Kiaransalee, Mrocznej Boginii, Przeciwniczce Lolth i Orkusa, Mściwej Banshee!

Na dźwięk tych imion bledniesz z przerażenia. Przecież kult Kiaransalee to stare dzieje. Wspominają o nim starożytne księgi, opisując okropne czyny dokonane przez kultystów Kiaransalee.

Wyznacza je położenie niewidocznych gwiazd i ośrodków mocy... ten mało ważny skrawek świata ma w sobie wielką siłę.

– Ale ten... Rycerz Śmierci... Musi zginąć. I to ciebie wybrała moja bogini, ty będziesz mieczem, który go zgładzi!

Oddychasz nieco spokojniej. Czy nie na tym właśnie polega twoja misja? Już masz się zgodzić na propozycję, gdy Krwawy Rycerz dodaje:

– A w nagrodę staniesz się moim najważniejszym sługą! Jako mój generał staniesz u mego boku w glorii i chwale, gdy wielka Kiaransalee powróci jako prawowita władczyni tych ziem!

Zamykasz usta i milczysz. Krwawy Rycerz ciągnie:

– Teraz możesz odejść. – Dwoma ogromnymi krokami podchodzi do ciebie. Jego stopy krzeszą ogniste iskry. – Nie obawiaj się, śmiertelna istoto. Jam jest Dziecię Mroku, z prochów spalonych ciał stworzon. A ta oto broń z także z Mroku pochodzi.

Jakby zniknął w dłoni Krwawego Rycerza pojawia się długi miecz, którego ostrze żarzy się czerwonym blaskiem.

– Oto jest Miecz Gniewu Boginii. Nim właśnie zgładzisz tego, który zwie się Rycerzem Śmierci! Następnie powrócisz do mnie, jeszcze przed świtem. Jeśli nie wykonasz wszystkich moich poleceń, moi podwładni będą cię ścigać aż na kres świata! Do końca życia będziesz się oglądać przez ramię, wypatrując ukrytych w mroku sztyletów. Czy rozumiesz swe zadanie, śmiertelna istoto?

Chwytasz miecz. Czujesz wypełniającą go wybuchową potęgę, twoja dłoń drży z bólu. Mroczna energia przepływa po ramieniu i czujesz jak wsącza się w głąb twojej duszy. Co odpowiesz Krwawemu Rycerzowi?

- ♦ – *Tak jest, piszę się na to! Przejdź do paragrafu 56.*
- ♦ – *No taaaak, z tą pierwszą częścią zadania nie ma problemu. Ale to całe zostawanie generałem... To jakby nie bardzo mi pasuje. Przejdź do paragrafu 178.*
- ♦ – *Wiesz co, Krwawy Rycerzu? Weź sobie zabierz ten miecz czegoś tam i wsadź tam, gdzie słońce nie dochodzi! Przejdź do paragrafu 9.*

138

Atakuj! Przydatne w tej rundzie statystyki Rycerza Śmierci znajdziesz poniżej. Jeśli grasz z dwiema postaciami, zwiększ KP o 2 i podwój PW.

Odpisz PW jeśli atak z zaskoczenia trafił, a następnie rzuć na nowy atak. Poniższy opis nie zawiera ataków i zdolności Rycerza Śmierci.

RYCERZ ŚMIERCI

Średni nieumarły, NZ

Klasa Pancerza 15

Punkty Wytrzymałości 32

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)
INT	MDR	CHA
12 (+1)	10 (+0)	5 (-3)

Rzuty obronne Siła +2

Niewrażliwość na obrażenia Trucizna

Niewrażliwość na stany Zatruty, zauroczony, przerażony, nieprzytomny
Zmysły widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna Percepcja 8

Języki Wspólny

Wyzwanie 1 (200 PD)

Odporność na odpędzanie Odpędzanie nieumarłych lub podobne zdolności lub zaklęcia nie działają na Rycerza Śmierci.

- ♦ *Po wykonaniu ataku przejdź do 149*

139

Zbliżasz się do dużego, brązowego przedstawienia Amaunatora. Jakość wykonania jest zdumiewająca, wygląda jak nowy – jakby dopiero wczoraj go tu umieszczono. Metal lśni słabo, gdy obchodzisz znalezisko. Za ołtarzem dostrzegasz niewielki przedmiot na podłodze. Święty symbol Amaunatora! Zawieszony na długim, stalowym łańcuszku symbol przedstawia słońce z bijącymi promieniami. Są tam też jakieś tajemne znaki. Być może przedmiot należał kiedyś do kleryka lub paladyna.

Jeśli chcesz, możesz go zabrać i schować do plecaka.

- ♦ *Jeśli chcesz zbadać to pomieszczenie, przejdź do paragrafu 97.*

- ♦ *Jeśli chcesz odejść, przejdź do 155.*

140

Rzucasz kilka szybkich zdań w języku złodziei. Coś tam o złodziejskim honorze lub jego braku.

– A co nam zabrałeś? – mężczyzna odpowiada w tym samym języku.

Podchodząc chowa broń do pochwy, ale

pozostała dwójka cały czas celuje do ciebie z kusz. Mężczyzna dokładnie cię przeszukuje i zabiera swoje rzeczy. (*Uwzględnij to w ekwipunku*).

Potem się uśmiecha.

– Nie ma tego złego, nieznajomy. W twoim wieku postępowałem tak samo. A teraz, ruszaj w drogę!

Zdajesz sobie sprawę, że ci się upiekło.

Wspinasz się do wyjścia, czując na sobie wzrok kuszników. Wkrótce wychodzisz na powierzchnię.

♦ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

141

Rozglądasz się po ścieżce i w okolicy, szukając czegoś – lub kogoś – co pająki mogły tu ukryć.

I faktycznie, w niedalekich krzakach odkrywasz zasuszone ciała osnute starymi pajęczynami. Resztki pechowych podróżnych. Szybka inspekcja kieszeni martwego orka wzbogaca cię o 21 miedziaków i sztylet. Przy pozostałych zwłokach znajdujesz ciężką kuszę i... bingo! Buteleczkę opisaną jako „Mikstura leczenia”! Rozpoznajesz charakter pisma: przedmiot pochodzi od godnego zaufania handlarza w Głośnej Wodzie, u którego nie raz robiłeś zakupy.

Wrzucasz przedmioty do plecaka i ruszasz dalej.

♦ *Wróć do Mapy 2 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

142

Kucasz, pewny, że nikt cię nie zauważy. Głosy zbliżają się, rozmawiając w języku wspólnym.

– ... tak pod koniec tygodnia. Bradigan, ile mówiłeś, że trwała podróż?

– Racja, zapomniałem, że nigdy wcześniej nie byłeś w Neverwinter, wieśniaku. Będzie ze dwa tygodnie, połowa tego jeśli znajdziemy konie, a potem...

Głosy znowu cichną. Ostrożnie wysuwasz się zza głazu i zerkając w stronę wejścia do

opuszczonej kopalni, cichutko wspinasz się na górę. Z tyłu dobiegają cię przekleństwa. Pewnie odkryto twoją wizytę, ale nikt cię nie goni. Pewnie sądzą, że byłeś tam wiele godzin temu, a nie, że właśnie zmykasz sprzed ich nosa!

♦ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek, pamiętaj, żeby szybko opuścić ten obszar!*

143

Wchodzisz do korytarza i wędrujesz w stronę zakrętu.

♦ *Przesuń swój żeton do Mapy Dodatkowej 4 i postępuj wg. instrukcji.*

144

Uważnie się rozglądając, idziesz w stronę zakrętu.

♦ *Przejdź do paragrafu 83.*

145

Być może dzięki nerwom napiętym jak postronki udaje ci się rzucić w bok w chwili, gdy ziemia zapada ci się pod nogami. Jednak jama nie jest głęboka – zaledwie metr... Wygrzebujesz się z grobu i szybko wycofujesz, z odrazą otrzepując się z ziemi.

♦ *Przejdź do paragrafu 237.*



146

Zaznacz jedną komórkę czarów jako zużytą. Koncentrujesz się na sobie i skandujesz słowa zaklęcia, wyjmując z woreczka

potrzebne składniki. Czujesz jak twoje nogi się zmieniają, jak rośnie w nich tajemna energia. Czujesz, że mógłbyś wyskoczyć ponad korony drzew!

Przykucasz, zbierasz się do skoku i wylatujesz w powietrze jak pasikonik, lądując w sporej odległości od krawędzi jamy. Odzyskujesz oddech i czujesz jak energia powoli opuszcza twe kończyny. Co za jazda! Szkoda, że nie możesz tak zawsze podróżować!

♦ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

147

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 9.

♦ *Jeśli się udał, przejdź do do paragrafu 246.*

♦ *Jeśli się nie udał, przejdź do do paragrafu 45.*

148

Zaczyna zmierzchać gdy wreszcie docierasz do położonego około 80 km na wschód od Orlbaru Lasu Ochrony Przed Pogodą. Na jego skraju rozbijasz obóz, a konia puszczasz luzem. Wśród wysokich drzew raczej ci się nie przyda, a rosną tu gęsto, co spowolni wierzchowca. Gdzieś tam – jeśli wierzyć otrzymanym informacjom – masz nadzieję odnaleźć Darika Brewmonta.

Mościsz się na derce, grzejąc się przy obozowym ogniu. Po całym dniu jazdy szybko zasypiasz. Szmer niedalekiej rzeki kołysze cię do snu.

Budzisz się tuż przed świtem, w pełni wypoczęty. Wtem twoich uszu dochodzi dźwięk, który sprawia, że zaczynasz się czujnie rozglądać: ciężki, charczący, nieco chlupotliwy oddech. Po cichu chwytasz za broń i podkradasz się bliżej. Jesteś jakieś 30 metrów od celu, gdy coś – cokolwiek to jest – wyczuwa twój zapach i słyszysz, jak ucieka. W bladym świetle gwiazd widzisz tylko ciemną sylwetkę biegnącą w stronę lasu.

♦ *Czy masz broń dystansową? Jeśli tak i chcesz zaatakować intruza, przejdź do paragrafu 252.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 62.*

149

Szykując się do zadania ciosu, Rycerz Śmierci poświęca chwilę, by się uśmiechnąć, a tobie na ten widok marznie krew. Z jego kościstych, pokiereszowanych ust rozlega się straszliwy śmiech. Wypełnia całą salę i odbija się echem od jej ścian. Groza wisi w powietrzu, a Darik Brewmont kuli się w kącie, jęcząc i zasłaniając twarz.

Wykonaj rzut obronny na Mądrość o ST 13 by sprawdzić, czy Aura Strachu rycerza działa też na ciebie. Jeśli rzut się nie udał, wszystkie rzuty na atak wykonujesz z modyfikatorem –1. Na początku każdej tury (prócz następnej) możesz ponowić rzut by zakończyć działanie efektu. Jeśli masz grzyby grak, zjedz je!

Śmiech wciąż brzmi, gdy rycerz zadaje cios swoim mieczem!

Rzuć 1k20 i dodaj 5. Jeśli wynik jest większy lub równy twojej KP, rzuć obrażenia (1k8+3).

♦ *Następnie przejdź do paragrafu 294.*

150

Twój atak trafia! Rzuć obrażenia. Jeśli wypadło 13 lub więcej, przejdź do 278. Jeśli wypadło mniej, szkielet ucieka z zasięgu i znika w lesie.

♦ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*



151

Rzuć 1k8 i umieść trzy reprezentujące koboldy żetony na mapie. Wynik rzutu określa odległość (w kwadratach) w jakiej pojawiają się koboldy. Dwa z nich są wojownikami, a trzeci to władający ogniem czarodziej! Walcz z nimi w dowolny sposób. Rzuć na inicjatywę i przeprowadź walkę! Dla przyspieszenia rozgrywki, załóż, że koboldy działają na wspólnej inicjatywie (określanej rzutem 1k20 +2).

KOBOLD

Mały humanoid, praworządny zły

Klasa Pancerza 12

Punkty Wytrzymałości 5

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)
INT	MDR	CHA
8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Zmysły widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna Percepcja 8

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +7

Języki Wspólny, smoczy

SW 1/8 (25 PD każdy)

ATAKI

Sztylet *Atak wręcz bronią*: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel.

Trafienie 4 (1k4+2) przebijające

Ognisty pocisk maga *Atak dystansowy czarem* +2 do trafienia, zasięg 18 m

Trafienie 1k6 obrażeń od ognia

◆ **Zwycięstwo!** Przejdź do paragrafu 61.

◆ **Jeśli przegrałeś,** przejdź do paragrafu 198.

152

Zdając sobie sprawę, że masz coraz mniej czasu ruszasz do wyjścia z kopalni.

Uwaga: Ile czynności wykonałeś w alkwie?

- ◆ *Czy zrobiłeś co najmniej **dwie** rzeczy z tej listy: szukanie wskazówek na zwojach/próba otwarcia kufra/odczytanie dziwnych znaków. Jeśli wykonałeś dwie rzeczy z tej listy, przejdź do 77.*
- ◆ *Jeśli tylko jedną albo wcale, wracasz na powierzchnię. Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

153

Wracasz tunelem i wychodzisz nad rzeką. Wiedząc już, które odcinki nurtu są wyjątkowo niebezpieczne, szybko i bezpiecznie przedostajesz się na drugi brzeg.

- ◆ *Wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

154

Odwracasz się plecami do krypty i wracasz, skąd przyszedłeś. Nagle zauważasz, że słońce jest już bardzo nisko nad horyzontem. Ale przecież ledwo minuty minęły, odkąd opuściłeś skrzyżowanie! Wygląda na to, że w tym lesie czas płynie nieco inaczej. Zastanawiasz się, czy zdążysz uratować Darika. Być może został już giermkim strasznego Rycerza Śmierci? Niebo zasnuwa się chmurami, a w tobie narasta dziwne uczucie. Odzywa się w tobie zew przygody i po prostu wiesz, że owa przygoda czeka za tobą, w krypcie.

- ◆ *Jeśli jednak opuszczasz cmentarz: paragraf 88.*
- ◆ *Jeśli zawracasz i idziesz przez cmentarz w stronę krypty, przejdź do 266.*

155

Wspinasz się po schodach i wkraczasz w zielonkawę światło lasu. Wielkie kamienne drzwi zostawiasz za sobą.

- ◆ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*



156

Zbierasz kilka garści krwawo-czerwonych liści. Mają przyjemny zapach i pewnie dałoby się z nich zrobić napar... Kto wie, być może nawet miałby on jakiś pozytywny efekt.

Dopisz liście czerwonego drzewa do wyposażenia.

- ◆ *Jeśli rzucasz na drzewo Wykrycie magii, przejdź do 165.*
- ◆ *Jeśli bierzesz gałąź czerwonego drzewa, przejdź do 288.*
- ◆ *Jeśli wracasz na ścieżkę: paragraf 230.*

157

Nieopodal skrzyżowania widzisz dwa miejsca na rozbicie obozu. Jedno na północnym zachodzie, drugie w północno-wschodnim rogu. Jesteś zupełnie wykończony. Wiesz, że jeśli teraz nie odpoczniesz, to wykonanie misji będzie znacznie utrudnione. Po prostu musisz rozbić obóz i nieco odpocząć.

- ◆ *Jeśli rozbijasz obóz w północno-wschodnim rogu skrzyżowania, przejdź do 189.*
- ◆ *Jeśli rozbijasz obóz w północno-zachodnim rogu skrzyżowania, przejdź do 29.*
- ◆ *Jeśli ignorujesz zmęczenie, wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

158

Podchodzisz do małej, stojącej nieopodal ścieżki, chatki. Wygląda całkiem solidnie, choć może jest nieco zapuszczona i porośnięta pnączami. Zbliżasz się do drzwi i sięgasz do klamki... Czy chcesz poszukać pułapek? Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 15.

- ◆ *Jeśli się udał, przejdź do 135.*
- ◆ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 322.*

159

Pochodzisz do ołtarza i badasz gruzowisko. Szybko konstatujesz, że kamienne fragmenty należą do strzaskanego posążka jakiegoś bóstwa. Zastanawiając się, co to może oznaczać (być może już to wiesz), opuszczasz pomieszczenie znajdującym się po drugiej stronie wyjściem.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 307.*

160

Wydaje ci się, że nie ma tu nic podejrzanego.

- ◆ *Wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

161

Wtem słyszysz przerażające skrzeczenie. Z zamaskowanych nor wyskakują na ciebie dwa OLBRZYMIE PAJĄKI POGOŃCE! Klekocząc szponami, ruszają do ataku! Twoje zaklęcie nieco je poraniło, ale wciąż są zdolne do walki.

- ◆ *Rzuć 2k8 i zanotuj połowę uzyskanego wyniku. Następnie przejdź do paragrafu 270 i przeprowadź walkę, ale obniż PW każdego pająka o uzyskaną wartość.*

162

Odskakujesz w porę i szary promień trafia w drzewo za tobą. Z przerażeniem patrzysz, jak magiczna energia rozprzestrzenia się po roślinie, zamieniając ją w kamień. Nie tracąc ani chwili zbierasz się z ziemi i uciekasz ile sił w nogach!

Z tyłu dobiega cię wołanie nieznajomego:
– Och, daj spokój! Nie miałem na myśli nic złego! Wracaj, pogadamy sobie jeszcze. Biegniesz dalej, szybko zwiększając odległość dzielącą cię od tego wariata!

- ◆ *Przesuń się do krawędzi mapy, a następnie na kolejną, połączoną, mapę.*

163

Pracujesz szybko, sprawnie wykrawając stopnie i uchwyty w miękkiej ziemi. Potem równie sprawnie wydostajesz się na górę. Kawalek dalej, na ścieżce, widzisz zakapturzoną postać. Na twój widok zatrzymuje się i odsłania twarz. To jakaś kobieta. Nie wygląda na zadowoloną.
– Co? Jak? Jak udało ci się wydostać?! – krzyczy, wściekła, że jej pułapka nie zdołała cię uwięzić. Potem sięga po kuszę i zaczyna ładować belt.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 54.*

164

Koncentrujesz się i tworzysz najwspanialszą iluzję, jaką potrafisz, jednocześnie szykując się do ucieczki!

Rzuć 1k20. Od wyniku odejmij jeden z poniższych modyfikatorów uwzględniających rzucone zakłęcie:

Taumaturgia	–5
Pomniejsza iluzja	–4
Milczący obraz	–3
Kuglarstwo	–1
Druidzkie sztuczki	brak modyfikatora

♦ *Jeśli wynik jest niższy lub równy ST przeciw twoim czarom, przejdź do 263.*

♦ *Jeśli wynik jest wyższy od ST przeciw twoim czarom, przejdź do 131.*

165

Zaznacz jedną komórkę czarów jako użytą. Przymykasz oczy i intonujesz zakłęcie, starając się zrozumieć naturę tego drzewa i jego magiczny potencjał.

Po pewnym czasie przychodzi zrozumienie: drzewo emanuje... dziką magią. Choć nie jesteś w stanie określić dokładnej natury tej magii, wiesz, że jest dobroczynna i bardzo potężna.

♦ *Jeśli bierzesz gałąź czerwonego drzewa, przejdź do 288.*

♦ *Jeśli wspinasz się na drzewo, przejdź do 304.*

♦ *Jeśli wracasz na ścieżkę: paragraf 230.*

166

Wreszcie udaje ci się podważyć wieko kufra i z ciekawością zaglądasz do środka...

W skrzyni znajduje się sporo biżuterii z półszlachetnych kamieni i metali oraz trochę drobnych ozdób. Wszystko razem warte jest ze 200 sz. Ale potem podnosisz wypchaną sakiewkę, w której jest 350 sz.

Wreszcie twoje oczy spoczywają na czymś naprawdę ciekawym. Finezyjnie zdobionej flaszce z korkiem w kształcie smoka.

Wypełnia ją fioletowy płyn. Otwierasz

pojemnik i ostrożnie wąchasz... To mikstura leczenia, w dodatku niezwykle potężna!

Jest to mikstura większego leczenia.

Znajdujesz też dziwne gogle, które natychmiast zakładasz.

Są to Gogle Nocy. Jeśli potrafisz widzieć w ciemnościach, zauważasz, że teraz widzisz o 18 m dalej. Jeśli nie, zauważasz, że teraz widzisz w ciemnościach (zasięg 18m).

Wspaniałe znaleziska! Szybko wkładasz wszystko do plecaka, uśmiechając się na myśl o tym, jak nieostrożni byli ci niemądrzy złodzieje.

♦ *Jeśli przeszukujesz stertę książek i papierów, przejdź do 249.*

♦ *Jeśli szybko wychodzisz z jaskini, przejdź do paragrafu 157.*

167

W sali panuje cisza i cuchnie rozkładem.

Ale cztery trumny wyglądają na dość zadbane i niespecjalnie stare. Wykonane są z wysokiej jakości drewna i pośród zapachu kurzu wykrywasz też woń lakieru – znak, że pochowani należeli do zamożnej rodziny. Kimkolwiek byli, w życiu im nie zbywało. Wyjście po drugiej stronie prowadzi do korytarza, który zakręca w prawo.

♦ *Jeśli otwierasz którąś trumnę, przejdź do paragrafu 201.*

♦ *Jeśli idziesz do wyjścia: paragraf 143.*

168

Widmowa ręka lawiruje pomiędzy nitkami sieci, próbując je zbierać i ściągać... ale bez efektu. Nie ma wystarczającej siły, by je zerwać. Choć cienkie, sieci są bardzo wytrzymałe.

♦ *Przejdź do paragrafu 128.*

169

Budzisz bardzo wczesnym rankiem, czując się wypoczęty i gotowy do drogi (odzyskujesz 1 Kostkę Wytrzymałości).

Jednak... w okolicy szyi czujesz jakiś ucisk. Sięgasz ręką i natrafiasz na coś skórzastego, co porusza się pod twoją dłonią!

Otwierasz oczy i przekręcasz głowę, zdając sobie sprawę, że przyssał się do ciebie nietoperz, któremu przeszkodziłeś w posiłku – a tym posiłkiem jesteś ty! Odpisz sobie 1 punkt obrażeń (kłutych). Zwierzę skrzeczy przenikliwie gdy je odganiaasz, a potem łopocząc skrzydłami wzbija się w powietrze i atakuje!

Umieść jego żeton obok swojego, rzuć na inicjatywę i przeprowadź walkę! Nie powinna trwać długo.

NIETOPERZ LEŚNY

Średnia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 12

Punkty Wytrzymałości 5

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
7 (-2)	15 (+2)	8 (-1)
INT	MDR	CHA
2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Zmysły Ślepowidzenie 18 m,
Pasywna Percepcja 11
SW 1/8 (25 PD)

ATAKI

Ugryzienie *Atak wręcz bronią*: +0 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie 2* (1k4) kłute.

- ◆ *Jeśli nietoperz padł, przejdź do paragrafu 261.*
- ◆ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 198.*

170

Wędrujesz właśnie prowadzącym ze wschodu na zachód odcinkiem ścieżki, gdy słyszysz coś, co zupełnie nie pasuje do tego złowrogo lasu: śpiew!

Tak, słuch cię nie myli. Ktoś na całe gardło śpiewa radosną piosenkę, której akompaniuje grzechot stukających o siebie

rozmaitych przedmiotów, być może wiezionych na końskim grzbiecie. Zatrzymujesz się i obserwujesz ścieżkę.

Zza zakrętu wyłania się nie koń, ale kucyk

obładowany znaczną ilością worków, naczyń i innych przedmiotów. Biedak wygląda, jakby miał się zaraz zawalić pod ciężarem tego wszystkiego! Obok zwierzęcia idzie kolorowo ubrany niziołek, to właśnie on tak podśpiewuje. Na twój widok zatrzymuje się i nie przerywając śpiewu uśmiecha od ucha do ucha. Zauważasz, że towarzyszy mu mniejsza istota, z grubsza humanoidalna, ale nigdy czegoś takiego nie widziałeś. Jej skóra przypomina kość. Niziołek kończy zwrotkę i zatrzymuje się przed tobą. Wykonuje skomplikowany ukłon, kreśląc ręką w powietrzu zawijasy. – Wiiiiitam cię, wędrowcze! Witam i pozdrawiam w ten jakże uroczy wieczór. – Prostuje się, wciąż szeroko uśmiechając. – Ale może powinienem się przedstawić. Jestem Mikadus Fairweather, słynny kupiec z Zelbross i coś mi się wydaje, że to przeznaczenie zetknęło nas ze sobą w tym przepięknym lesie!

Pomimo kompletnej przypadkowości tego spotkania, cieszysz się na widok przyjaznej twarzy w tej ponurej, zakazanej kniei. Mikadus wykonuje szeroki gest, wskazując zgromadzone na obładowanym kucyku towary.

– Na pewno znajdzie się coś, co mogę zaoferować takiemu zamożnemu podróżnemu! Dominik! – syczy ciszej – Do roboty!

Na ten rozkaz pomocnik Mikadusa, jasno ubarwiony humanoid, którego chyba pokrywa jakiś rodzaj szkieletu



zewnątrznego, zaczyna wyjmować rozmaite towary i po kolei ci je prezentuje.

– Może jakieś zapasy? – pyta Mikadus. – Wielce przydatne w czasie długich podróży. Mam też kadzidła, wodę święconą, mikstury leczenia, święte symbole, zapisy nutowe dla bardziej uzdolnionych jednostek, wszystkie najnowsze pieśni z Neverwinter, obrazy religijne...

Lista ciągnie się w nieskończoność.

Mikadus to prawdziwy obwoźny targ.

Mimo tego, pośród masy przedmiotów, o które kompletnie nie dbasz, zauważasz kilka interesujących rzeczy.

Możesz zakupić następujące towary:

Mikstura leczenia (zwykła) – 50 sz (ma dwie sztuki)

Święty symbol – 20 sz

Woda święcona – 25 sz (ma jedną)

Zapasy – 5 sz za zapasy na tydzień

Plecak – 2 sz

Zestaw do rozpalania ognia – 1 sz

Lina (11 m) – 1 sz

Pochodnia – 1sz

♦ *Gdy skończysz zakupy, przejdź do paragrafu 110.*

171

Ciemna sylwetka oddala się i kryje w mrokach spowijających las. Przeklinasz swój kiepski strzał. Potem podchodzisz do miejsca, gdzie znajdowała się ta istota, gdy ją wystraszyłeś.

♦ *Przejdź do paragrafu 62.*

172

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 18.

♦ *Jeśli się udał, przejdź do 207.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 250.*

173

Podchodzisz do omszałego pieńka i widzisz, że porastają go jasnozielone grzyby. Nie

masz pewności, czy znasz ten gatunek. Ich kolor wskazuje na to, że mogą fosforyzować, nawet w ciemności!

Wykonaj rzut na Mądrość (Sztukę przetrwania) o ST 12.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 111.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 175.*

174

Wędrujesz dalej, a szum rzeki powoli niknie gdzieś za tobą. Tunel skręca w prawo i prowadzi w przód. Widzisz, że kończy się w jaskini.

♦ *Przejdź do Mapy Dodatkowej 2 i postępuj wg. instrukcji.*

175

Głowisz się i głowisz, ale nie masz pojęcia, czy ten rodzaj grzyba jest trujący.

Zastanawiasz się, czy nie spróbować jednego, ale wiesz, że niektóre gatunki w tym rejonie są niezwykle zabójcze.

♦ *Jeśli chcesz, dopisz zielone grzyby do swojego wyposażenia, a następnie wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

176

OLBRZYMIA STONOGA wpiła ci się w rękę, raniąc ją aż do krwi!

♦ *Otrzymujesz 1k4+2 obrażeń kłutych. Następnie przejdź do paragrafu 33.*

177

Rzuć 1k100 i dodaj 10 jeśli wcześniejszy test Skradania się na tej mapie był udany.

♦ *Jeśli wypadło 1–25, przejdź do 211.*

♦ *Jeśli wypadło 26–50, przejdź do 329.*

♦ *Jeśli wypadło 51 lub więcej, przejdź do 191.*

178

Ryk Krwawego Rycerza wypełnia salę.

– Zgodzisz się na to zadanie, albo umrzesz tak, jak giną inni śmiertelnicy, gdy przeszywa je ostrze mego miecza! –

Ogromne ostrze zatrzymuje się przy twym gardle. Próbujesz się ruszyć, ale nie możesz, jakby więziła cię jakaś magia. Nie wątpisz w jego słowa, a nie masz nawet broni.

Wygląda na to, że nie masz wyboru.

♦ *Jeśli mimo wszystko nie zgadzasz się, przejdź do paragrafu 185.*

♦ *Jeśli zgodzisz się wykonać zadanie, które zleca ci straszny rycerz, przejdź do 56.*

179

Szybko wypłątujesz się z sieci, przy okazji rozdając goblinom kopniaki.

♦ *Przejdź do paragrafu 118.*

180

Rozbijasz niewielki obóz obok ścieżki, rozkładasz spiwór i sprytnie maskujesz miejsce odpoczynku. Wkrótce zapadasz w głęboki sen, który wypełniają dziwne wizje... widmowi rycerze skradający się przez las, ich ostrza ostre i głodne krwi... wyobrażasz sobie, że się przed nimi kryjesz, a potem nagle wyskakujesz i wbijasz miecz w plecy jednego z nich, jednocześnie zdzierając mu z głowy hełm... ale jego twarz jest twarzą młodego chłopaka.

(Mimo koszmarów, budzisz się wypoczęty i odzyskujesz kostkę wytrzymałości).

Rankiem zwijasz obóz i wracasz na leśną ścieżkę.

♦ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

181

Rozbijasz obóz niedaleko ścieżki, ale być może z powodu zmęczenia lub nieuwagi robisz to nieumiejętnie i nie maskujesz dobrze swej obecności. Kilka razy w nocy budzisz się, gdy nocne zwierzęta badają twój

namiot, a raz jakieś małe stworzenie próbuje nawet upolować twoją lewą stopę!

Choć łapiesz nieco snu, nie odzyskujesz pełni sił. Odzyskujesz połowę kostek wytrzymałości. Przeklinając ciekawskie stworzenia, zwijasz obóz i wracasz na leśną ścieżkę.

♦ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

182

Budzisz się wczesnym rankiem, wypoczęty i gotów do drogi.

Odzyskujesz 1 Kostkę Wytrzymałości (sprawdź zasady piątej edycji, jeśli nie pamiętasz, o co chodzi).

Wracasz na leśną ścieżkę i zastanawiasz co dalej.

♦ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

183

Wyjmujesz narzędzia złodziejskie i ostrożnie rozpracowujesz mechanizm, próbując zapobiec aktywacji zapewne wielce niebezpiecznej pułapki. Wykonaj test Zręczności (Narzędzi Złodziejskich) o ST 14.

♦ *Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 126.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 305.*

184

Z wielkim wysiłkiem docierasz na drugą stronę. Kaszląc i plując wodą wyciągasz się na błotnisty brzeg.

Wysiłek kosztował cię 2 PW.

Wymaż z wyposażenia plecak i to, co w nim było, łącznie z zapasami (jeśli straciłeś te przedmioty w czasie przeprawy). Broń zatrzymujesz. Jeśli udało ci się zatrzymać plecak, wymaż tylko zapasy żywności. Zniszczyła je woda i nie nadają się do jedzenia.

Po jakimś czasie odzyskujesz oddech i zbierasz siły by wrócić do jaskini. Z jej

środku wieje chłodem. Czujesz też dziwny zapach, jakby grzybni czy zgnilizny.

♦ *Jeśli wchodzisz, przejdź do paragrafu 91.*

185

Ostrze Krawego Rycerza tkwi milimetry od twojej szyi. Każdy centymetr tej piekielnej, zniszczonej postaci emanuje czystym złem. Ponownie próbujesz się ruszyć i znów bez rezultatu. Zapewne działa tu jakieś potężne zaklęcie. Słyszałeś kiedyś o takich istotach zwanych Dziećmi Mroku... Ale stać z nią twarzą w twarz, to zupełnie inna sprawa. – Czyżby strach był ci obcy? – pyta Krwawy Rycerz. – Czyż lęk nie wypełnia twego serca na mój widok? Zadziwiające. Tak mężna dusza będzie idealnym generałem. A teraz POKŁOŃ SIĘ albo GIŃ JAK PIES!”

♦ *Czy skłaniasz się i zgadzasz na wykonanie zadania? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 56.*

♦ *Czy wciąż się opierasz? Przejdź do paragrafu 232.*

186

Ostrożnie operując narzędziami starasz się rozmontować mechanizm zapadki. Ale ręce ci się nieco trzęsą i nagle drucik obsuwa się przypadkowo uruchamiając spust!

♦ *Przejdź do paragrafu 316 (wykonaj rzut obronny tam opisany z ułatwieniem, ponieważ spodziewasz się zagrożenia).*

187

Oglądasz się na ciało Rycerza Śmierci i nagle spostrzegasz, że jego ręka leciutko drgnęła. Słyszałeś już takie historie. Rycerzy Śmierci nie da się tak po prostu zniszczyć, nie zwykłymi środkami!

Podbiegasz do Darika Brewmonta i chwytasz go za ramię.

– Ruszajmy – rozkazujeś i pomagasz mu wstać. Wybiegacie z komnaty, a potem z krypty i dalej, z cmentarza.

♦ *Przejdź do paragrafu 219.*

188

Nie dostrzegasz tu żadnych pułapek.

♦ *Przejdź do paragrafu 167.*

189

Na północnym wschodzie znajduje się duży, wydrążony pień. Rozwijasz w nim swój śpiwór.

Wykorzystaj tę okazję, by zjeść nieco zapasów. Jeśli ich nie masz, minie jeszcze jeden dzień zanim poczujesz efekty głodu i wyczerpania.

Kładasz się i szybko zasypiasz, uspiony delikatnym szumem wiatru w koronach drzew.

♦ *Przejdź do paragrafu 182.*

190

W otworze pojawiają się nogi postaci, która opuszcza się do jaskini, a ty dobywasz broni i szykujesz się do walki.

Przed tobą stoi troje odzianych w czerni ludzi: starszy mężczyzna, kobieta i nastolatek. Noszą płaszcze z kapturami, a w ich rękach także widzisz broń.

– Doprawdy, wędrowcze? – mówi mężczyzna. – Naprawdę sądzisz, że masz z nami szansę? Mamy przewagę liczebną. Rzuć broń.

Zdajesz sobie sprawę, że ma rację. Obskoczą cię ze wszystkich stron, a z ich postawy wnioskujesz, że walka nie jest im obca. Może nawet byś wykonał jeden czy dwa ataki, ale potem... Nawet głupiec by to dostrzegł.

♦ *Czy jesteś łotrem? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 140.*

♦ *Czy znasz któreś z następujących zaklęć? Sztuczki druidów, kuglarstwo, taumaturgia, mniejsza iluzja, milczący obraz? Jeśli tak, możesz rzucić jedno z nich: paragraf 164.*

♦ *Jeśli nie, możesz rzucić broń. Przejdź do paragrafu 284.*

- ◆ *Możesz też spróbować wydostać się z opresji rozmawiając z bandytami. Przejdź do paragrafu 36.*

191

Wędrujesz ścieżką wypatrując niebezpieczeństw, ruchu w zaroślach, czegokolwiek niepokojącego. Ale ta część lasu wydaje się być niezwykle spokojna. Ścieżka skręca w prawo, a potem na powrót kieruje się na północ. Idzie prosto... hej, czy to jakieś skrzyżowanie?

- ◆ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

192

Przeszukujesz rozmaite zakamarki i wreszcie znajdujesz coś użytecznego: drag! Podnosisz go i czujesz, że jest wyjątkowo lekki i dobrze wyważony. Machasz kilka razy na próbę i czujesz, jakby broń sama dostosowywała się do twoich ruchów, a nawet je nieco poprawiała. Na pewno jest wyjątkowa. To chyba najlepszy kij, jakim w życiu walczyłeś. Jesteś prawie pewny, że zaklęto w nim magię.

Jeśli chcesz, dopisz Drag +1 do swego wyposażenia. Wspaniałe znalezisko! Ale skoro było tu coś takiego, to może znajdzie się coś jeszcze? W głębi alkowy dostrzegasz interesujący przedmiot i wyciągasz po niego rękę. W tym momencie coś się na nią rzuci!

- ◆ *Rzuć 1k20+4. Jeśli wynik jest większy lub równy twojej KP, przejdź do 176.*
◆ *Jeśli jest niższy, przejdź do 18.*

193

Idziesz powoli, wyczulony na najlżejszy ruch, wypatrując niebezpieczeństw. Lecz las jest spokojny. Wiatr szumi w gałęziach, pomiędzy którymi przelatują ptaki. Jeśli w Lesie Ochrony czekają cię jakieś przygody, to znajdziesz je raczej gdzieś dalej.

- ◆ *Wróć do Mapy 1 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

194

Szkielet przykuca i wydaje z siebie poszarpany, gardłowy syk. Twoja próba odpędzenia nieumarłego nie udała się! Potwór unosi broń i naciera na ciebie, jeden kłokoczący krok za drugim.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 256.*

195

Pomijając pajęczyny, nie widzisz to żadnych niebezpieczeństw.

- ◆ *Wróć do Mapy 2 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*



196

Próbujesz wspiać się na czerwone drzewo, raz za razem ześlizgując się z pnia. Musisz pogodzić się faktem, że nie dasz rady. Mówisz sobie, że wyczyny siłowe nigdy nie były twoją mocną stroną! Co teraz?

- ◆ *Jeśli bierzesz gałąź czerwonego drzewa, przejdź do 288.*
◆ *Jeśli wracasz na ścieżkę, przejdź do paragrafu 230.*

197

Widmowa ręka lawiruje pomiędzy nitkami sieci, próbując je zbierać i ściągać... ale bez efektu. Nie ma wystarczającej siły, by je zerwać. Choć cienkie, sieci są bardzo wytrzymałe.

Wtem coś skacze ci na plecy! Twoje szamotanie się w krzakach musiało zwabić jakiegoś stwora. Błyskawicznie się odwracasz, starając się odeprzeć niespodziewany atak.

Rzuć $1k20+3$. Jeśli wynik jest większy lub równy twojej KP, przejdź do 283.
 Jeśli jest niższy, czytaj dalej.
 Odrzucasz napastnika i wreszcie możesz mu się przyjrzeć. To OLBRZYMI PAJĄK POGONIEC! Wściekle syczy i wyciąga w twą stronę włochate odnóża. Wtem dołącza do niego drugi i razem ruszają do ataku!
 ♦ *Przejdź do paragrafu 270.*



198
 Tu leży kres twojej przygody.
 Ale wciąż możesz wykonać swą misję.
 Spróbuj jeszcze raz! Stwórz nowego bohatera lub bohaterkę i zacznij od nowa.
 Wybierz inną ścieżkę, podejmij inne wybory – Derik Brewmont zasługuje na drugą szansę. Dziękuję ci za zakup tej przygody.
 Mam nadzieję, że świetnie spędziłeś przy niej czas!

199
 Wędrujesz sobie ścieżką, gdy nagle grunt zapada ci się pod nogami. Próbujesz uskoczyć w bok, lecz na próżno...
 ♦ *Przejdź do paragrafu 3.*

200
 Czy oglądasz kufer szukając pułapek?
 ♦ *Jeśli szukasz pułapek, przejdź do 39.*
 ♦ *Jeśli po prostu go otwierasz, potrzebujesz narzędzi złodziejskich. Przejdź do paragrafu 314.*
 ♦ *Jeśli nie masz narzędzi złodziejskich, zamiast tego możesz przeszukać pobliski stos książek i papierów. Przejdź do paragrafu 249.*
 ♦ *Jeśli nie chcesz tu nic robić i wychodzisz z jaskini, przejdź do 152.*

201
 Próbujesz unieść wieko jednej z trumien, ale jest mocno przybite. Wkrótce okazuje się, że wszystkie są tak zabezpieczone.
 ♦ *Jedynie, co możesz teraz zrobić to skierować się do wyjścia po drugiej stronie sali. Przejdź do 143.*

202
 Chwytasz za metalowy pierścień i mocno ciągniesz. Nagle słyszysz głośne „klik” i chwilę później „puffff”.
 ♦ *Przejdź do paragrafu 305.*

203
 Gdy opada bitewny pył, rozglądasz się uważnie. Tuż obok ścieżki leżą ciała dwóch OLBRZYMICH PAJĄKÓW POGOŃCÓW. Twe zaklęcie okazało się nad wyraz skuteczne!
 Niszczysz pozostałe pajęczyny i oceniasz sytuację.
 ♦ *Aby się rozejrzeć, przejdź do paragrafu 141.*
 ♦ *Jeśli chcesz iść dalej, wróć do Mapy 2 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

204

Wykonaj kolejny test Siły (Atletyki) o ST 13.

- ◆ *Jeśli się udał, przejdź do 331.*
- ◆ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 103.*

205

Gdy tak stoisz obok drzewa, nagle słyszysz muzykę. Jej dźwięk stopniowo narasta w twoich uszach i ogarnia cię poczucie potężnej, świętej mocy, którą emanuje drzewo. Miałeś już okazję doświadczyć obecności zła i nieumarłych. Moc tego drzewa to całkowite przeciwieństwo. Przymykasz oczy, czujesz najczystsza radość i spokój. Skąd wzięła się tu na roślinie? Być może zasadzili ją nieśmiertelni założyciele tej krainy? Tego nie wiesz. Ale wiesz, że taką moc można wykorzystać.

- ◆ *Jeśli bierzesz gałąź czerwonego drzewa, przejdź do 288.*
- ◆ *Jeśli bierzesz liście czerwonego drzewa, przejdź do 156.*
- ◆ *Jeśli wspinasz się na drzewo, przejdź do 304.*
- ◆ *Jeśli wracasz na ścieżkę: paragraf 230.*

206

Uważnie badasz podłogę, sufit, ściany... Tam! Te szczeliny w ścianach wyglądają dosyć podejrzanie. Następnie odkrywasz płytę naciskową w podłodze. Wygląda na to, że jej naciśnięcie uwalnia ukryte w ścianach ostrza!

Ostrożnie przesuwasz się obok płyty i dalej, w stronę sali, którą teraz już widzisz na końcu korytarza.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 40.*

207

Uważnie przyglądasz się chaszczom wokół ścieżki, szukając jakiejś pułapki.

Przecucie cię nie myliło!

Na pniu rosnącego po wschodniej stronie ścieżki drzewa dostrzegasz magiczny symbol. Jest sprytnie zamaskowany i prawie

niewidoczny. Ale takie znaki nie są ci obce. Zaprzyjaźniony zaklinacz wyjaśnił ci kiedyś naturę takich magicznych symboli. Czarodzieje zwą je glifami strażniczymi. Uaktywniają się, wyzwalając rozmaite efekty magiczne, gdy ktoś wejdzie w zasięg ich działania.

Chowasz się za drzewem i ostrożnie wyglądasz, przyglądając się glifowi z daleka. Jak chcesz go ominąć?

- ◆ *Jeśli schodzisz ze ścieżki i obchodzisz drzewo z prawej strony, przejdź do 117.*
- ◆ *Jeśli przypadasz do ziemi i przechodzisz pod glifem, przejdź do 86.*
- ◆ *Możesz też zawrócić. Jeśli zawracasz, przejdź do Mapy 3 lub Mapy 9 (zależnie od tego, skąd tu przybyłeś) i przesun swój żeton na dolne pole (Mapa 9) lub pole na górze (Mapa 3).*
- ◆ *Jeśli ignorujesz glif i idziesz na północ: paragraf 327.*
- ◆ *Wejście do chaty jest bliżej niż glif. Jeśli wchodzisz do chaty nie przechodząc obok glifu, przejdź do 158.*

208

Patrzysz w oczy kobolda, aż ten spuszcza wzrok. Potem sięgasz do sakiewki i wydajesz 5 sztuk złota, które ciskasz stworowi pod nogi. Choć nie w smak ci ta wymuszona opłata, wiesz, że niedługo czekają cię poważniejsze walki i wyzwania. Koboldy tarzają się po ścieżce zbierając monety, a ty ruszasz dalej na północ.

- ◆ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

209

Wypowiadasz słowo, którego nauczyła cię Plumeria i nagle słyszysz potężny trzask. Dobiega od strony tronu Rycerza Śmierci! Ogień w metalowym koszu, z którego emanowała niebieska poświata, zgasł, a w stronę głowy Rycerza Śmierci leci kula błękitnej energii. Osłabiony twoimi wcześniejszymi atakami rycerz nie dostrzega

tego niebezpieczeństwa! Kula trafia go prosto w głowę i pancerny olbrzym wali się a hukiem na ziemię! Jest martwy! Na podłodze obok ciebie ląduje niewielka istotka. Choć rany i ból sprawiają, że wszystko tańczy ci przed oczami, widzisz, że jej rączki kreślą kręgi w powietrzu. Cieniutki głosik mówi: „Dziękuję ci” a potem zapadasz w sen, głęboki i spokojny, pełny radosnych wizji.

Budzisz się jakiś czas później. Nie wiesz ile czasu minęło, ale czujesz się prawie zdrowy. Zerkasz w bok i widzisz Darika Brewmonta. Pograżony jest w głębokim śnie. Rozcinasz mu pozostałe więzy i pomagasz wstać. Czy posiadasz Kołek z Czerwonego Drzewa?

♦ *Jeśli tak, przejdź do paragrafu 273.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 187.*

210

Nie dostrzegasz tu żadnych pułapek.

♦ *Przejdź do paragrafu 167.*

211

Ile wynosi twoja pasywna Mądrość (Percepcja)?

♦ *Jeśli 15 lub więcej, przejdź do 334.*

♦ *Jeśli 14 lub mniej, przejdź do 121.*

212

Gdy tak patrzysz wzdłuż ścieżki z pobliskich drzew zrywa się do lotu wielkie stado wron. Ich ponure krakanie przygłusza inne dźwięki lasu. Może coś je przestraszyło? Twój wzrok wraca na ścieżkę, którą teraz spowija mgła. A z niej, powoli, wyłania się postać opancerzonego rycerza na koniu. Do łęku przywiązana jest lina, która prowadzi dalej w opar. Gdy jeździec się zbliża, widzisz, że do drugiego końca liny przywiązany jest idący za koniem piętnastolatek. Ma skrępowane ręce i pusty wzrok. Pancerny jeździec wydaje się niczego nie zauważać. Co chcesz zrobić?

♦ *Ukryć się i poczekać, aż przejadą?*

Przejdź do paragrafu 258.

♦ *Wyciągnąć broń i rzucić wyzwanie rycerzowi? Przejdź do paragrafu 34.*

♦ *Zaatakować rycerza atakiem dystansowym? Przejdź do paragrafu 313.*

213

Uważnie operujesz narzędziami, próbując otworzyć zamek i dostać się do skarbów! I wtedy słyszysz cichutkie kliknięcie...

♦ *Przejdź do paragrafu 316.*

214

Dopisz sobie 50 PD.

Gdy zadajesz ostateczny cios, kości szkieletu rozsypują się po ścieżce. Ten nieumarły już nikomu nie zagrozi.

Szybko przeszukujesz resztki, ale potwór nie miał nic prócz krótkiego miecza i poobijanej tarczy, która wygląda jakby miała się rozpaść po przyjęciu kolejnego ciosu.

♦ *Jeśli chcesz, możesz zabrać krótki miecz. Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

215

Wypatrujesz niebezpieczeństw, ale chyba nic ci nie grozi. Las szumi, ptaki śpiewają, a gdzieś dalej szumi rzeczka.

♦ *Wróć do Mapy 7 lub 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

216

Przycelowujesz i wypuszczasz pocisk w stronę kultystki. Wrzeszczy jak wariatka i sama otwiera ogień ze swojej kuszy!

♦ *Przejdź do paragrafu 54.*

217

Próbujesz szybko wskoczyć za jakąś zasłonę, ale wtem słyszysz, jak nadchodząca trójka coś do siebie skrzeczy. Wszędzie rozpoznasz ten gadzi gulgot: to koboldy! Wyciągają swoją broń i biegną na ciebie. Nie masz wyboru – musisz walczyć!

♦ *Przejdź do paragrafu 151.*

218

Nie możesz się ruszyć. Nagle drzwi chaty otwierają się i wychodzą z niej trzy odziane w szaty postacie. Na bogów, co tu się dzieje? Nie dość, że uwięził cię jakiś rodzaj magii, to teraz ci akolici, fanatycy czy też kultysty, czymkolwiek są, idą w twoją stronę, szeroko się uśmiechając.

Wspólnymi siłami dźwigają twe ciało: jeden za stopy, drugi za głowę, a trzeci po środku i taszcza jak worek do budynku. Tam bezceremonialnie rzucają cię na podłogę. Bezsilnie obserwujesz, jak jeden z nich wyciąga stój wypełniony jakąś maścią. Próbujesz się sprzeciwić, ale jesteś w stanie jedynie warknąć. Chwilę później kultysta rozsmarowuje odrobinę substancji po twoim ramieniu.

Kilka sekund potem tracisz przytomność.

♦ *Przejdź do paragrafu 6.*

219

Czy zawarłeś pakt z Krwawym Rycerzem Kiaransalee?

♦ *Jeśli tak, przejdź do paragrafu 127.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 311.*

220

Wsuwasz pierścień na palec. Zauważasz, że zdobią go delikatne grawiury przedstawiające zwierzęta: ptaka, niedźwiedzia, jelenia i inne. Ciekawe czym dokładnie jest ten przedmiot.

♦ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

221

Wędrujesz na północ, czując nieznośny ciężar winy w żołądku, jak na wpół strawiony posiłek. Gdziekolwiek znajduje się Darik Brewmont, byłeś jego ostatnią nadzieją, która teraz przepadła. Po niebie przetacza się grom. Gdzieś z daleka dobiega cię słaby krzyk, a chwilę później zagłusza go pusty, straszliwy śmiech. Nie udało ci się wykonać misji! Rycerz Śmierci znalazł sobie giermka, zawiodłeś!

♦ *Przejdź do paragrafu 198.*

222

Opowiadasz starszemu mężczyźnie o swojej misji. O tym, że szukasz tajemniczego rycerza, bo chcesz uratować porwanego Darika Brewmonta.

Wysłuchuje cię, a potem z powagą kiwa głową. – Rycerz Śmierci – mówi cicho i pochyła się ku tobie. – Mówią, że to tylko miejscowa legenda, ale...

– Ale co? – pytasz.

Prostuje się w krześle i patrzy ci prosto w oczy. – To nie legenda – mówi dobitnie. – Byłem jeszcze chłopcem, gdy go powiesili na Czerwonym Drzewie w Lesie Ochrony. Wysłuchujesz całej historii. Ten, który potem zyskał miano Rycerza Śmierci, był kiedyś dobrym człowiekiem, rycerzem z położonej daleko na południu wioski. Gdy jego żona zmarła na ospę, on i jego jedyny syn i jednocześnie jego giermek, opuścili swój dom. Rycerz chciał nauczyć swe dziecko, jak być prawym i dzielnym wojownikiem.

Ale gdzieś na drodze wpadli w zasadzkę bandyckiej szajki. Rycerz dostał zatrutym bełtem, a bandyci porwali jego syna. Zanim odeszli, zostawili rycerzowi wiadomość, przyszpilając ją sztyłem tuż obok jego głowy: miał obrabować skarbiec w Orlbarze i dostarczyć im złoto, inaczej syn umrze. Rycerz wykonał polecenie, choć prawie zginął. Straż miejska nie dała za wygraną i ściagała go nawet poza miastem. Porywacze ujrzeni rycerza, a tuż za nim pościg, więc zabili biednego chłopaka i uciekli.

Gdy rycerz ujrzał ciało swego dziecka, poprzysiągł zemstę! Obwieścił, że nie spocznie, dopóki nie dopadnie wszystkich członków bandy. Następnie wyciągnął broń i zwrócił przeciw strażnikom z miasta. Nikt nie mógł przeszkodzić mu w jego misji! Bitwa była krwawa, ale rycerz zabił każdego, kto mu się przeciwstawił. Następnie rycerz podążył śladem bandytów, głębiej w las, ale zgubił ich trop. Jego gniew stał się furją, a potem przerodził w szaleństwo. Myśl o tym, że zabójcy jego syna uszli bezkarnie sprawiła, że kompletnie postradał zmysły. Póki bandyci żyli, każdy, kto go spotkał ginął od jego miecza.

W końcu z Głośniei Wody przybyło więcej żołnierzy. Mieli pochwycić szalonego rycerza.

– A kiedy w końcu im się udało – kończy starszy pan – powiesili go w Lesie Ochrony, na gałęzi Czerwonego Drzewa. Mężczyzna zerka na ziemię. – Ale on sam nie wykonał swej misji, zabójcy jego syna nie zostali ukarani. Więc wrócił. Jako nieumarła istota. Zwą go teraz Rycerzem Śmierci. I co kilka lat jakiś chłopak ginie bez wieści... Ten rycerz szuka giermka, kogoś, kto pomoże mu w jego misji.

Popijasz piwo i powoli przetrawiasz te informacje. Potem dziękujesz starcowi za piwo i informacje i ruszasz w dalszą drogę.

♦ *Przejdź do paragrafu 148.*

223

Zatrzymujesz się – chyba coś słyszałeś! Ale nie, to tylko jakiś ptak zerwał się do lotu. Obserwujesz, jak wzlataje ponad korony drzew, a potem twój wzrok wraca do trzech ścieżek, którymi możesz wędrować dalej.

♦ *Wróć do Mapy 1 i wybierz, na którą sąsiednią mapę się przemieszczasz.*

224

Las cichnie. Przed sobą widzisz rzekę. Przecina ci drogę, która tu zakręca na wschód.

♦ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

225

Uważając, by nie zmącić spokoju tego miejsca, powoli wędrujesz przez cmentarz, czytając napisy na nagrobkach.

Tu spoczywa Roghan, Kapłan Llorkh.

Chłopem urodzon, żył jako święty mąż i bohater, zmarł śmiercią męczeńską.

I kolejny:

Złożona na wieczny spoczynek, Lady

Rottridge z Doliny. Matriarchini i

dobrodziejka, przeżyła Lorda Rottridge i ich syna Petrusa.

Wygląda na to, że ten mały cmentarz wypełniają ciała szlachty, bohaterów i ważnych osobistości.

♦ *Czy szukałeś już pułapek? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 59.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 64.*

226

Rzuć obrażenia i zanotuj wynik.

Atak trafia nieumarłego rycerza w tors, wywołując okrzyk furii.

– Aaach! Kto śmie wchodzić do mojej komnaty!? – Rycerz szybko zbiera się po ataku i unosi broń. A potem jego spojrzenie pada na ciebie. – Acha! Tu jesteś. Popełniłeś błąd, wchodząc tu zupełnie sam! A teraz zapłacisz za swą głupotę!

♦ *Przejdź do paragrafu 52.*

227

Dzięki znajomości języka złodziei jesteś w stanie odcyfrować zapisy i oznaczenia na mapie. Przedstawia ona Głośną Wodę oraz kanały pod tym miastem. Wygląda na to, że złodzieje – w których jaskini się znajdujesz – odnaleźli (albo tak im się wydaje) ukryte, wypełnione skarbami, grobowiec. Na mapie

zaznaczyli jego domniemaną pozycję oraz potencjalnie najlepszą drogę do niego. Taka mapa zawsze może się przydać... Może w czasie kolejnej przygody? Jeśli chcesz, zabierz mapę i dopisz do swego wyposażenia.

Prócz tego, znajdujesz także mniejszą, odręcznie rysowaną mapkę. Jest niekompletna. Przedstawia dwa pokoje i korytarz, który nagle się urywa. Przy niedokończonym przejściu widnieje mały dopisek: „krypta?”

Jeśli chcesz, możesz zabrać tę mapkę. Jej przedstawienie znajdziesz na samym końcu części z mapami. Nie psuj sobie zabawy i nie patrz na inne mapy!

◆ *Jeśli próbujesz otworzyć kufer, przejdź do 200.*

◆ *Jeśli przeszukujesz stertę książek i papierów, przejdź do 249.*

228

Dokładnie przeszukujesz salę, najpierw wzdłuż krawędzi, potem środek. Odwracasz poduszki, przeglądasz zgromadzone tu i ówdzie niewielkie stosiki książek i papierów. I właśnie gdy wertujesz średnich rozmiarów stosik, wypada z niego oprawiona w czerwoną skórę książka. Nie ma tytułu, ani na okładce, ani na grzbiecie. Otwierasz ją i widzisz, że zawiera odręczne notatki. Opisują historię i topografię lasu. W pewnym momencie zauważasz fragment dotyczący Rycerza Śmierci.

„Wiele lat temu powieszono go na gałęzi Czerwonego Drzewa, które rośnie w środku lasu. Potem stał się wynaturzeniem, plamą na ludzkości: nieumarłym potworem. Mówi się, że kołek wyciosany z drzewa, na którym wisiał, zakończy jego nie-życie raz na zawsze.”

Znajdujesz kolejny interesujący fragment:

„Na północ od świątyni Amaunatora znajduje się jaskinia. Podobno można w niej znaleźć nieumarłe ofiary Rycerza Śmierci. Pewnego dnia Rycerz Śmierci porwał syna

wielkiego kapłana. Przetrzymując młodzieńca jako zakładnika, zmusił kapłana by ten pobłogosławił rzekę, która przepływa przed jaskinią. I tak woda w niej stała się wodą święconą, odcinając nieumarłym ofiarom Rycerza Śmierci drogę ucieczki i na zawsze więząc ich w jaskini. Być może pewnego dnia odzyskają wolność, ale to wiedzą tylko bogowie.”

Przez jakiś czas zastanawiasz się nad tymi opowieściami, jednocześnie przeglądając resztę zapisków. Nagle spomiędzy kartek wysuwa się zwitek pergaminu. To kopia jakiegoś zaklęcia. Na dole kartki ktoś dopisał: „Ten zwój zwiera zaklęcie Ochrony przed dobrem i złem”.

Dodaj do swego ekwipunku zwój Ochrony przed dobrem i złem (poziom 1). Zwój zawiera także opis zaklęcia. Jeśli chcesz, zapoznaj się z tymi wyjaśnieniami (skorzystaj z Podręcznika Gracza).

◆ *Aby zbadać obszar naokoło ołtarza, przejdź do paragrafu 139.*

◆ *Jeśli nie, przejdź do 155.*

229

Drzewo wydaje się nie pasować do tego miejsca... Schodzisz na lewo od ścieżki i zbliżasz się do rośliny. Drzewo rośnie z dala od innych drzew, a gdy podchodzisz bliżej zdajesz sobie sprawę, że jest dużo większe, niż wydawało ci się ze ścieżki.

W końcu stajesz pod czerwonym drzewem i zadzierając głowę spoglądasz na nie uważnie. Pomijając kolor, nie różni się bardzo od innych roślin w tym lesie.

Co chcesz teraz zrobić?

◆ *Czy jesteś paladynem? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 205.*

◆ *Jeśli wspinasz się na czerwone drzewo przejdź do paragrafu 43.*

◆ *Jeśli bierzesz liście czerwonego drzewa, przejdź do 156.*

◆ *Jeśli bierzesz gałąź czerwonego drzewa, przejdź do 288.*

- ◆ *Jeśli wracasz na ścieżkę, przejdź do paragrafu 230.*
- ◆ *Czy znasz zaklęcie **Wykrycia Magii**? Możesz je rzucić na drzewo. Przejdź do paragrafu 165.*

230

Zostawiasz czerwone drzewo za sobą, wracasz na leśną ścieżkę i ponownie koncentrujesz na swej misji. Powoli zapada zmierzch.

- ◆ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

231

Na zadane przez starca pytanie odpowiadasz, że szukasz zagubionego konia, cennego ogiera. Mężczyzna wzrusza ramionami. Po długiej podróży z radością zanurzasz usta w zimnym piwie i zjadasz misę potrawki. Taki obiad to dobry pomysł, bo nie wiesz, o której dotrzesz do Lasu Ochrony Przed Pogodą. Potem dziękujesz starcowi za piwo i posiłek i ruszasz w dalszą drogę.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 148.*

232

Za swą odwagę otrzymujesz 1 punkt inspiracji. Zaznacz to na karcie postaci. Po tej ostatecznej odmowie, Krwawy Rycerz

Kiaransalee prostuje ramię, a jego miecz płynnie przesuwa się w stronę twojej szyi... Rzuć 1k20+8 z ułatwieniem. Jeśli jakimś cudem wynik jest niższy niż twoja KP, przejdź do 341. W innym wypadku przejdź do 198.

233

Na cmentarzu zalega nieziemska wręcz cisza i ten dziwny nastrój wsącza niepokój w twoje serce. Coś złego wisi w powietrzu. Wysokie drzewa otaczają nekropolię. Masz wrażenie, że to strażnicy, którzy z uwagą obserwują twoją wędrówkę przez ten ogród zmarłych.

- ◆ *Czy jesteś barbarzyńcą? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 11.*
- ◆ *Jeśli nie, idziesz pomiędzy nagrobkami w stronę krypty: paragraf 266.*

234

Zadanie okazuje się dużo trudniejsze, niż ci się wydawało! Wykonanie stopni zajmuje całe wieki. Wtem słyszysz odgłos zbliżających się kroków. Ktoś – lub coś – biegnie od północy w stronę dołu! .

- ◆ *Nie masz się gdzie schować! Jeśli przyspieszasz pracę, przejdź do 41.*
- ◆ *Jeśli masz możliwość wykonania ataku dystansowego, przejdź do 46.*



235

Twój pocisk przecina powietrze, a gdy trafia rycerza, ten wydaje z siebie mrozący krew w żyłach okrzyk, który odbija się echem wśród drzew... Chwilę później wrzask przeradza się w śmiech, przerażający i pusty, pozbawiony uczuć i wymierzony w twą duszę. Kulisz się i zatykasz uszy rękoma.

Wbrew instynktowi mocno zaciskasz powieki. Gdy wreszcie otwierasz oczy, pancernego jeźdźca i jego więźnia już nie ma.

Na bogów, co to było? Jakaś przerażająca wizja?

♦ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

236

Powoli, ostrożnie wędrujesz przed siebie, uważnie rozglądając się na boki. Wtem kątem oka dostrzegasz coś na lewo od ścieżki... Coś obłego, wykonanego przez człowieka, częściowo ukrytego wśród liści leśnego poszycia. Podkradasz się tam i opadasz na kolana, odgarniając na bok liście i gałązki. To nagrobek. Twe serce na chwilę zamiera, gdy odsłaniasz wyryte na nim imię: Tu spoczywa Darik Brewmont.

Pod spodem widnieje data – jutrzejsza data!

Następnie jest jeszcze kilka słów:

Pochowany na Cmentarzu w Lesie

Ochrony... gdzie zostanie po kres czasu.

Przechodzi cię zimny dreszcz... Co to może znaczyć? Czy chłopak już nie żyje? Ale ten cmentarz w Lesie Ochrony... To interesująca informacja. Wracasz na ścieżkę i patrzysz na północ. Kilka chwil później czujesz się tak,

jakbyś przed chwilą miał jakieś zwidy. Czy ten nagrobek faktycznie tam leżał?

Biegniesz z powrotem, musisz to sprawdzić!

Szary kamień wciąż leży jak leżał, a odgarnięte na bok liście powoli rozwiewa wiatr. Ale nie ma na nim imienia Darika...

Litery na nagrobku są wytarte, stare i prawie nieczytelne... Nie jesteś w stanie ich odcyfrować. Jednak na dole kamienia, dostrzegasz wciąż bardzo wyraźny rysunek

wisielczej pętli: tak znaczy się groby morderców.

Przechodzi cię dreszcz. Ponownie wracasz na ścieżkę, zastanawiając się, co to wszystko może znaczyć.

♦ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

237

Rozlega się straszliwy, przeciągły jęk i z grobu wygrzebuje się jakaś postać. Powoli podnosi się, prostuje, a potem jej głowa błyskawicznie obraca się w twoją stronę!

♦ *Przejdź do paragrafu 340.*

238

Rzuć 1k100.

♦ *Jeśli wypadło 0–33, przejdź do 268.*

♦ *Jeśli wypadło 34–66, przejdź do 170.*

♦ *Jeśli wypadło 67–100, przejdź do 215.*

239

Plumeria podlatuje nieco bliżej.

– Jeśli padniesz pod ciosami Rycerza

Śmierci – szepcze, uważając by nie usłyszał jej nieznajomy na drugim brzegu – bo wiem,



że to jego szukasz, wypowiedz słowo „rokitnik”. Unikniesz losu gorszego od śmierci. A teraz – podlatuje blisko twego ucha i szepcze: – Uciekaj! To szalenie, uciekaj stąd!

Zapamiętaj słowo „rokitnik” i zapisz je przy paragrafie 209.

♦ *Nie tracąc czasu zaczynasz biec całym pędem! Przejdź do paragrafu 247.*

240

Podchodzisz do gruzowiska i rozgarniasz je bronią. Nie wydaje się specjalnie podejrzanego, ale nie chcesz, żeby coś skoczyło ci na plecy, gdy tylko się odwrócisz.

Odgarniasz kilka mniejszych kamyczków.

Nic. Zwykła kupa kamieni. Niewielki pajęczek przemyka po nich i chowa się w jakiejś szczelinie.

♦ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

241

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 10.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 188.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 210.*

242

Związujesz linę w łańcuszek i próbujesz je zarzucić na złamaną gałąź pobliskiego drzewa.

Wykonaj test Zręczności o ST 10.

♦ *Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 42.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 324.*

243

Twoje ramię zaplątuje się w sieć i choć próbujesz i szarpiesz, nie możesz się wydostać!

Przejdź do paragrafu 118. Potem każdy z goblinów wykonuje atak z ułatwieniem.

Następnie zużywasz swój ruch by się wyswobodzić i możesz atakować. Dopiero teraz przeprowadź walkę wg. opisu paragrafu 118.

244

Wykonaj rzut 1k100. Dodaj 10 jeśli wcześniej wyszedł ci rzut na skradanie się.

♦ *Jeśli wypadło 1–20, przejdź do 320.*

♦ *Jeśli wypadło 21–40, przejdź do 236.*

♦ *Jeśli wypadło 41–60, przejdź do 125.*

♦ *Jeśli wypadło 61–80, przejdź do 253.*

♦ *Jeśli wypadło 81–100, przejdź do 112.*

245

– Niech cię piekło pochłonie, intruzie! – dudni Rycerz Śmierci. – Nie zabierzesz mi mego giermka tak jak przed laty tamci nędznicy mego syna!

AAAARGHHHHH!!! Kompletnie ogarnięty furia, ponownie rzuca się na ciebie, jego miecz ze świstem przecina powietrze!

Rycerz Śmierci wykorzystuje swoją zdolność specjalną. Jeśli jest rozwścieczony, uzyskuje ułatwienie w rzucie na atak (dwa razy dziennie). Rzuć 1k20+5 z ułatwieniem. Jeśli trafił, zadaje 1k8+4 obrażeń siecznych.

♦ *Czy udało ci się rzucić broń Darikowi? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 19.*

♦ *Jeśli nie, chłopak jest wciąż związany. Przejdź do paragrafu 338.*

246

Uważnie oglądasz okolicę, ale nie znajdujesz tu żadnych pułapek.

♦ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

247

Nie do końca wiesz dlaczego, ale instynkt ci mówi, że lepiej się stąd szybko wynosić. Niespodziewanie zrywasz się do sprintu, szybko zwiększając odległość dzielącą cię od tego wariata!

– Gdzie lecisz?! – woła za tobą obrażonym tonem. – Taki jestem straszny? Twoja strata! Plumerio, to jakiś wariat! Coś ci mówi, że właśnie udało ci się uniknąć bardzo niebezpiecznej przygody.

♦ *Przesuń się do krawędzi mapy, a następnie na kolejną, połączoną, mapę.*

248

Przeglądasz pomieszczenie, szukając czegoś przydatnego. Kiedyś mieszkali tu ludzie, dużo ludzi. Znajdujesz pierścionki, tanią biżuterię (wartą łącznie 10 sz, jeśli chcesz ją zabrać) i kilka sztuk srebra (łącznie 17). Ku swemu zdziwieniu, znajdujesz też dziecięcą zabawkę – drewnianego żołnierzyka..., ale nie ma tu nic naprawdę wartościowego. Potem odgrzebujesz srebrny medalion. Jest zaśniedziały i pogięty, ale udaje ci się go otworzyć. W środku znajduje się pobrudzona i zakrwawiona kamea. Na wewnętrznej stronie pokrywy umieszczono dedykację: „Fastusowi Brantowi, kapitanowi straży miasta Orlbar, ojciec.”

To daje ci do myślenia. Na bogów, jeśli kapitan straży był tu uwięziony i nikt nie przybył mu na ratunek... Ale jak, dlaczego? Przecież mógł po prostu przepłynąć na drugą stronę rzeki i pójść po pomoc. Coś musiało go powstrzymywać, coś nie pozwalało mu opuścić jaskini... Możesz tu odbyć krótki odpoczynek i wydając Kostki Wytrzymałości odzyskać PW.

♦ *Gdy jesteś gotów do dalszej drogi, przejdź do 153.*

249

Przeglądasz zgromadzone tu książki i w jednej z nich znajdujesz miłą niespodziankę. Ktoś wydrążył wewnątrz tomu, a w schowku umieścił niewielką sakiewkę. W środku jest trochę klejnotów. Nie jesteś jubilerem, ale rozpoznajesz 3 kawałki nefrytu, dwie wielkie perły i jeden przezroczysty, błękitny kamień... to spinel! Wiesz, że jest sporo wart. Chowasz

znalezisko do kieszeni, nerwowo rozglądając się na boki.

Nefryt i perły warte są 100 sz za sztukę, a za spinel dostaniesz 500 sz!

Jeśli kiedykolwiek wydostaniesz się z tego przekłętego lasu, nie będziesz narzekać na biedę. Już sobie wyobrażasz te wszystkie rzeczy, jakie kupisz za pieniądze uzyskane ze sprzedaży klejnotów.

♦ *Jeśli próbujesz otworzyć kufer, przejdź do 200.*

♦ *Jeśli wracasz na powierzchnię, przejdź do paragrafu 152.*

250

Szukasz pułapek, ale wydaje ci się, że nie ma tu żadnych.

♦ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

251

Z pomocą magii tworzysz widmową dłoń i rozkazujesz jej oczyścić krzaki z sieci. Jednak zadanie to przerasta magiczną kończynę: pajęczyny są wytrzymałe i nie da się ich łatwo zerwać.

♦ *Czy rzut na skradanie się był udany? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 168.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 197.*

252

Twój cel jest około 33 metry od ciebie. Unosisz broń, szybko oceniasz odległość i wiatr, potem strzelasz.

♦ *Wykonaj atak dystansowy z utrudnieniem (chyba, że widzisz w ciemnościach) przeciwko KP 17. Jeśli trafiasz, przejdź do 120.*

♦ *Jeśli pudłujesz, przejdź do 171.*

253

Wędrujesz przed siebie, gdy nagle dostrzegasz coś interesującego. Przy ścieżce rośnie krzak, którego gałęzie uginają się pod ciężarem jagód. Pochodzisz bliżej i badasz

owoce. Rozgniatasz jeden w palcach i wąchasz sok.
 Serce ci rośnie – rozpoznajesz te jagody. To czerwone gwiazdy i słychać z tego, że są bardzo sycące. Szybko wyjmujesz mały woreczek i zbierasz spory zapas.
 Dopis� do wyposażenia Woreczek jagód.
 Możesz spożyć ten skromny posiłek w dowolnym momencie, odzyskując przy tym 5 PW (do maksymalnej wartości).
 Ciesząc się ze zdobyczy, wracasz na ścieżkę i ruszasz dalej.

♦ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

254

Przywódca goblinów wykrzywia twarz. Odwraca się do swych towarzyszy. – Chopaki, idziemy. Mamy tu w lesie inne sprawy do załatwienia!
 Gobliny odbiegają, rzucając ci na odchodnym zde gustowane twym skąpstwem spojrzenia.
 Wkrótce znów jesteś sam.

♦ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

255

To zwraca uwagę goblinów.
 – Moje czyny są legendarne – tłumaczysz dalej prostym goblinim. – Wysłał mnie tu wielki czarodziej. Mam oczyścić ten las ze zła. Okażcie mądrość i pozwólcie mi kontynuować mą misję. – Wskazujesz na swą broń. – W tym orężu zaklęto wielką, potężną magię, moi mali przyjaciele. Jeśli zwrócicie się przeciw mnie, ujrzyście jej potęgę!
 Widzisz, że gobliny wierzą w każde twoje słowo. Na ich twarzach strach miesza się z uwielbieniem.
 – A teraz zadam wam jedno proste pytanie – mówisz. – Czy któryś z was słyszał o Rycerzu Śmierci?
 Gobliny zerkają po sobie i zaczynają coś między sobą mruczeć. Potem przywódca zwraca się w twoją stronę:
 – A co nam dasz w zamian za naszą wiedzę?

Czy masz coś, co możesz oddać przywódcy goblinów? Na przykład trochę złota?

♦ *Jeśli tak, przejdź do paragrafu 119.*

♦ *Jeśli nie, albo nie chcesz im nic dawać, przejdź do 254.*

256

Umieść na mapie żeton reprezentujący szkielet. Znajduje się on na polu sąsiadującym z twoim żetonem. Rzuć na inicjatywę i przeprowadź walkę z nieumarłą poczwarą!

SZKIELET

Średni nieumarły, NZ

Klasa Pancerza 13

Punkty Wytrzymałości 13

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
10 (0)	14 (+2)	15 (+2)
INT	MDR	CHA
6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Zmysły widzenie w ciemnościach

18 metrów, pasywna Percepcja 9

Języki Rozumie języki, które znał za życia, ale nie mówi.

Niepodatność na stany

Wyczerpanie, zatrucie

Podatność na obrażenia Obuchowe

SW 1/4 (50 PD)

ATAKI

Krótki miecz *Atak wręcz bronią*: +4 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie*: 5 (1k6+2) sieczne

♦ *Zwycięstwo! Przejdź do paragrafu 214.*

♦ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 198.*

257

Walczysz, by utrzymać się na powierzchni, ale ciężar plecaka powoli wciąga cię pod wodę, a jednocześnie wartki nurt spycha w dół rzeki. Zdajesz sobie sprawę, że jeśli nie pozbędziesz się plecaka – utoniesz. Śmierć zagląda ci w oczy.

Wykonaj ostateczny rzut na Siłę (Atletykę) o ST 10. Jeśli nadal nie chcesz pozbyć się plecaka, otrzymujesz utrudnienie. Jeśli odrzucasz plecak, wykonaj zwykły rzut.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 184.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 198.*

258

Biegiem chowasz się pod osłoną drzew, upewniasz, że jesteś dobrze schowany i dopiero wtedy wyglądasz na drogę... Pusto! Jeździec i jego więzień zniknęli! Zastanawiając się, co właściwie widziałeś (jeśli w faktycznie coś widziałeś) wychodzisz z kryjówki i przeszukujesz ścieżkę. Nic tu nie ma! Żadnych śladów, nic.

♦ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

259

Trzymająca cię istota boleśnie wgryza ci się w ramię! Krzycząc z bólu zrywasz się na nogi i wygrzebujesz z tej obrzydliwej jamy, zanim stracisz jeszcze więcej sił!

♦ *Otrzymujesz 1k6+1 obrażeń. Zaznacz to na karcie postaci, a następnie przejdź do paragrafu 340.*

260

Wyciągasz broń i zaczynasz czyścić okolicę z pajęczyn, ale nie jest to łatwe zadanie! Nici są wytrzymałe i sprężyste i zajmie ci to trochę czasu.

♦ *Czy wcześniej test Skradania się był udany? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 128.*

♦ *Jeśli nie robiłeś testu Skradania się, albo się nie udało, przejdź do 197.*

261

Dopisz sobie 25 PD.

Teraz na pewno nie zaśniesz. Jednak mimo przygody z krwio pijcą czujesz się w miarę wypoczęty.

Wracasz na leśną ścieżkę i zastanawiasz co dalej.

♦ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

262

Czekasz w kryjówce, ale nic nie słyszysz. Nagle na swojej szyi czujesz zimny dotyk ostrza.

– Patrzcie, co tu znalazłem – mówi mężczyzna. – Wstawaj! – rozkazuje ci. Robisz, co każe. Przed sobą widzisz jeszcze dwie osoby: kobietę i nastoletniego chłopaka. Wszyscy mają na sobie ciemne płaszcze z kapturem. Mężczyzna, który cię podszedł, wciąż trzyma się za tobą, a jego ostrze jest milimetry od twojego gardła. Zdajesz sobie sprawę, że mają znaczną przewagę liczebną, a w dodatku wyglądają na osoby, które wiedzą, jak walczyć. Rzucanie się na nich równa się samobójstwu.

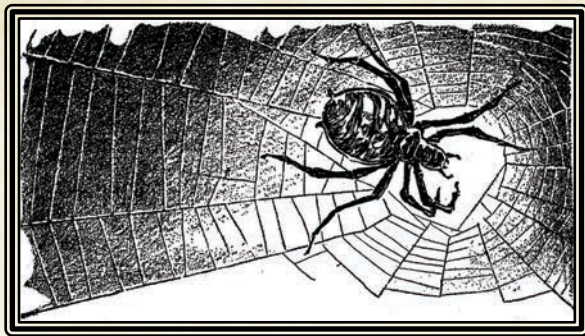
♦ *Przejdź do paragrafu 21.*

263

Twoja iluzja zadziałała wyśmienicie! Bandyci odskakują, krzycząc i rozglądając się na boki, a ty wykorzystujesz ten moment i rzucasz się do ucieczki. Błyskawicznie wspinasz się po kamieniach i chwilę później jesteś na zewnątrz. Pędzisz między drzewa i

chowasz się za dużym krzakiem. Czekasz, ostrożnie wyglądając. Ale nikt cię nie goni i pół godziny później wracasz na ścieżkę, dokładając starań, by nie przechodzić w pobliżu dziury.

- ◆ *Wróć do Mapy 8 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*



264

Udało ci się znaleźć znakomitą kryjówkę po drugiej stronie sali i Rycerz Śmierci nie zauważył twego przybycia.

Możesz wykorzystać tę okazję, by wykonać atak dystansowy albo rzucić na niego zaklęcie.

Wykonaj atak przeciwko KP 14.

- ◆ *Jeśli trafiasz, przejdź do 226.*
- ◆ *Jeśli pudłujesz, przejdź do paragrafu 286.*

265

Czekasz w ukryciu, aż koboldy cię miną. Potem wysuwasz się z kryjówki i skradasz za nimi. Są kompletnie nieświadome twojej obecności! Którego kobolda chcesz zaatakować? Jednego z dwóch wojowników czy czarodzieja?

- ◆ *Wykonaj atak przeciwko KP 12. Jeśli trafiasz, wykonaj rzut na obrażenia. Jeśli wynoszą 5 lub więcej, kobold ginie. Następnie przejdź do 151 i przeprowadź walkę, uwzględniając zadane danemu koboldowi obrażenia.*

266

Jeśli jeszcze nie wykonałeś rzutu na ukrywanie się, zrób to teraz (ST 14).

Następnie zastosuj się do poniższych wskazówek: Jeśli grasz barbarzyńcą, możesz ponowić rzut.

- ◆ *Jeśli się udało, przejdź do 225.*
- ◆ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 318.*

267

Dostrzegasz potężną, ukrytą pod drzewami wyrwę w ziemi, jakby jakaś wielka bestia rozerwała tu podłoże.

Podsucasz się bliżej i zerkasz w dół... Któż wie, co tam się czai? Jakaś część ciebie chce wycofać się, uciekać, ale żadna przygód dusza awanturnika po prostu musi wiedzieć, co czeka za kolejnym zakrętem. Badanie mrocznych wyrw w ziemi to poniekąd część twojej profesji.

- ◆ *Jeśli schodzisz do mrocznej wyrwy, przejdź do 106.*
- ◆ *Jeśli wędrujesz dalej na północ, przejdź do paragrafu 98.*

268

Chwytasz coś kątem oka i nagle krew staje ci w żyłach, gdy zdajesz sobie sprawę, że ciemne plamy na liściach to krew. Czyżby Darika Brewmonta?

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 9. Jeśli grasz łowcą, wykonaj ten rzut z ułatwieniem.

- ◆ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 296.*
- ◆ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 78.*

269

Widząc, że nie możesz już jej zagrozić, kultystka też przestaje atakować. Jej wzrok przepełniony jest nienawiścią. – Zapłacisz za to! – syczy.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 30.*

OLBRZYMI PAJĄK POGONIEC

Średnia bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 13

Punkty Wytrzymałości 11

Prędkość 12 m/ Wspinaczka 12 m

SIŁ	ZRC	KON
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)
INT	MDR	CHA
3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Zmysły Ślepowidzenie 3 m, widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna

Percepcja 13

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +7

SW 1/4 (50 PD)

ATAKIUgryzienie *Atak wręcz bronią*: +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden cel.*Trafienie*: 4 (1k6+1) klute i cel musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 11 otrzymując 2k6 obrażeń od trucizny jeśli test się nie udał lub połowę, jeśli się udał.

Rzuć 1k8 i umieść na mapie dwa żetony reprezentujące pająki, w odległości wskazanej rzutem kostką. Rzuć na inicjatywę i przeprowadź walkę!

- ◆ *Zwycięstwo! Przejdź do paragrafu 63.*
- ◆ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 198.*

271

Na poczekaniu wymyślasz historyjkę, że udajesz się do Szarych Wierchów, ale po drodze oddzieliłeś się od przyjaciół, z którymi podróżowałeś. Znalazłeś tę jaskinię i postanowiłeś się tu schronić.

– Zlitujcie się – prosisz. – Chciałem tylko spędzić noc w bezpiecznym miejscu.

Starszy mężczyzna mierzy cię podejrzliwym spojrzeniem.

Wykonaj rzut na Charyzmę (Oszustwo) o ST 15.

- ◆ *Jeśli się udał, przejdź do 116.*
- ◆ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 8.*

272

Gratulacje, bohaterze!

Stanąłeś na wysokości zadania. Wykonałeś misję, uratowałeś Darika Brewmonta, zdobywając przy tym doświadczenie.

Za ukończenie przygody otrzymujesz 400 PD. Powinno to co najmniej wystarczyć na wejście na poziom trzeci. Zmodyfikuj odpowiednio postać i przygotuj się na kolejną przygodę zatytułowaną „Tyran z Twierdzy Zhentil”.

Zachowaj kartę swojej postaci, która rozpocznie ten scenariusz na trzecim poziomie doświadczenia. Sprawdzaj też DmsGuild.com – jeśli polskim czytelnikom spodoba się taki rodzaj rozrywki, wkrótce pojawią się tam inne moje tytuły przeznaczone dla jednego gracza. Dziękuję ci za zakup tej przygody. Mam nadzieję, że świetnie spędziłeś przy niej czas! Do zobaczenia wkrótce!

273

Wyjmujesz kołek z Czerwonego Drzewa (jeśli masz tylko gałąź, teraz szybko ją strugasz) i opierasz ostry koniec o pierś Rycerza Śmierci. Potem pchasz z całych swoich sił! Raz, drugi! Za trzecim razem bezwładne cielsko rozpada się w pył.

Twoich uszu dobiega cichutkie westchnięcie, a potem w sali zapada cisza. Podbiegasz do Darika Brewmonta i chwytasz go za ramię.

– Ruszajmy – rozkazujeś i pomagasz mu wstać. Wybiegacie z komnaty, a potem z krypty i dalej, z cmentarza.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 65.*



274

Dopisz gałąź Czerwonego Drzewa do wyposażenia.

- ◆ *Jeśli wspinasz się na drzewo, przejdź do 43.*
- ◆ *Jeśli wracasz na ścieżkę: paragraf 230.*
- ◆ *Jeśli rzucasz na drzewo Wykrycie magii, przejdź do 165.*

275

Zadajesz pytanie, a chwilę później zachowanie nieznanego diametralnie się zmienia. Prostuje się i rozgląda, jakby coś zwróciło jego uwagę. Potem jego wzrok pada na ciebie.

– Czego? – pyta za złością w głosie. – Co tam gadasz? Kim ty w ogóle jesteś? – Dopytuje się, jakby dopiero co cię zobaczył. Mała istotka fey podlatuje do niego i coś mu zaczyna tłumaczyć szeptem, ale odgania ją ze złością.

– Chcesz zakłócić mój spokój? Jak śmiesz?!

– wskazuje na posąg. – Jeszcze chwila, a skończysz tak jak on!

Kompletnie nie wiesz co myśleć. Czy ten nieznanomy jest faktycznie niebezpieczny, czy tylko szalony? A może i jedno, i drugie... A takie połączenie jest bardzo niebezpieczne!

Co chcesz zrobić?

- ◆ *Możesz próbować zmienić temat: „Jakie przepiękne spodnie!” Przejdź do paragrafu 47.*
- ◆ *Odwracasz się i uciekasz. Przejdź do paragrafu 247.*
- ◆ *Przepraszasz: „Nie miałem na myśli nic złego. Zwykła ciekawość.” Przejdź do paragrafu 4.*

276

Dopisz sobie 25 PD.

Kultystka pada martwa. Szybko wydostajesz się z dziury i przeszukujesz jej ciało.

Kultystka nie ma przy sobie dużo. Możesz zabrać jej broń (kusza ręczna, 18 bełtów, sejmitar). Ma też dwa interesujące przedmioty: mapę Orlbaru z zaznaczonymi

na czerwono różnymi domami. Przy każdym napisano „tutaj”. Na szyi ma jakiś amulet: wykonany ze zwykłej stali dysk, z wprawioną monetą, na której widnieje czerwona rękawica. Nie masz pojęcia, co oznacza.

Dopisz te przedmioty do swego wyposażenia, jeśli je zabierasz. Następnie kontynuuj wędrówkę.

- ◆ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

277

Unosisz święty symbol, a mroczne siły dające szkieletowi jego nie-życie opuszczają go... Stwórz skrzeczy, jakby został śmiertelnie raniony. Ku swej radości widzisz, że odrzuca miecz i tarczę, odwraca się i ucieka wzdłuż ścieżki tak szybko, jak potrafi.

- ◆ *Czy chcesz wykonać atak dystansowy? Jeśli tak, rzuć 1k20 i dodaj odpowiednie modyfikatory. Jeśli wynik wynosi 13 lub więcej, przejdź do 150. Jeśli wypadło mniej, szkielet ucieka z zasięgu i znika w lesie.*
- ◆ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

278

Zniszczyłeś uciekający szkielet wojownika! Dopisz sobie 50 PD.

Podchodzisz do znieruchomiałych kości i szybko je przeszukujesz, ale nie znajdujesz nic wartościowego. Krótki miecz i tarcza są bardzo niskiej jakości i dużo gorsze od twego własnego uzbrojenia. Jeśli chcesz, możesz zabrać krótki miecz.

- ◆ *Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

279

Wypatrując niebezpieczeństw podchodzisz do budowli. To niski, zaokrąglony budynek, do którego prowadzą podwójne, kamienne wrota. Wyglądają na ciężkie, ale mocne pchnięcie lub pociągnięcie powinno je otworzyć. W wewnętrzną krawędź prawego

skrzydła wprawiono metalowy pierścień, który otacza ozdobna mozaika. Przyglądasz się jej bliżej: przedstawia ona różne wizje słońca.

- ◆ *Jeśli chcesz, możesz wykonać test Inteligencji (Historii) o ST 10. Jeśli się udał, przejdź do 282. Jeśli nie, wybierz jedną z poniższych opcji.*
- ◆ *Czy szukasz pułapek? Przejdź do paragrafu 84.*
- ◆ *Możesz też spróbować otworzyć drzwi. Przejdź do paragrafu 202.*
- ◆ *Możesz też zawrócić i iść dalej na północ. Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

280

Gdy tak się przyglądasz, kątem oka ponownie dostrzegasz jakiś ruch na tle drzew. Czy też raczej... ruch jednego z drzew.

Błyskawicznie zwracasz głowę w tamtą stronę, w samą porę, by zobaczyć jak jedno z drzew się przemieszcza! Wygląda na to, że szło za tobą już od jakiegoś czasu!

– Widzę cię! – krzyczysz. – Wiem, że tam jesteś!

Słyszysz głośnie, drewniane westchnięcie i w pniu jednego z drzew pojawia się mrugająca para zielonych oczu. Drzewiec przestaje się maskować i podchodzi do ciebie, zatrzymując się obok ścieżki.

– Bardzo z ciebie spostrzegawcza istotka – grzmi. – Nazywam się Szarokora i obserwuję każdego, kto zjawia się w tym lesie.

Szacujesz, że ent jest dość młody... ma najwyżej kilkaset lat.

– Cóż cię sprowadza w te strony, młody dwunogu? Czyżby kolejny śmiałek chciał się zmierzyć ze strasznym Rycerzem Śmierci? – na te słowa Szarokora wybucha ciepłym, głębokim śmiechem, którego bardzo przyjemnie się słucha.

◆ *Czy opowiadasz drzewcowi o swojej misji? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 123.*

◆ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 71.*

281

Woda jest głębsza, niż się to wydawało i w najgłębszym miejscu sięga ci do klatki piersiowej. Nie chcąc zamoczyć suchych racji żywnościowych, unosisz plecak nad głowę i przesz naprzód, ślizgając się na omszałych kamieniach. Ale wreszcie robi się płycej i droga staje się prostsza. Schylasz głowę i bierzesz duży łyk. Woda jest świeża, zimna i orzeźwiająca. Czujesz, jak energia wstępuje w twoje ciało i zaspokajasz pragnienie. (*Odzyskujesz 1 PW*).

Potem wychodzisz na brzeg i padasz na trawę, łapiąc oddech. Rozglądasz się po okolicy, uważnie lustrując brzeg, z którego przybyłeś, a potem powoli odwracasz się w stronę jaskini. Naokoło wejścia z ziemi



sterczą połamane fragmenty glinianych naczyń i innych śmieci. Dno pieczary pokrywa drobny piasek, a w mroku dostrzegasz ciągnący się gdzieś w głąb tunel.

♦ *Jeśli wchodzisz, przejdź do paragrafu 91.*

282

Analiza wizerunków słońca potwierdza twe domysły. Przedstawiają one Amaunatora, Boga Słońca i głównego boga tej krainy. Prawdopodobnie to jakaś świątynia.

♦ *Czy chcesz poszukać pułapek? Przejdź do paragrafu 84.*

♦ *Jeśli pchasz drzwi, przejdź do 202.*

♦ *Możesz też zawrócić i iść dalej na północ. Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

283

Rzuć 1k6+1, a potem 2k6.

Czujesz jak coś wgryza ci się w szyję, a z rany promieniuje palący ból. Ugryzło cię coś jadowego!

Otrzymujesz 1k6+1 obrażeń kłutych, następnie wykonaj rzut obronny na kondycję o ST 11. 2k6 to obrażenia od trucizny. Jeśli rzut obronny nie udał się, otrzymujesz pełne obrażenia. Jeśli się udał, tylko połowę. Opędzasz się od napastnika i dobywając broni odwracasz. Przed sobą widzisz dwa OLBRZYMIE PAJĄKI POGOŃCE, które machając odnóżami szykują się do kolejnego ataku. Wciąż odczuwając skutki niespodziewanego ataku, gotujesz się do walki. Te wstrętne kreatury zaraz poznają twój gniew!

♦ *Przejdź do paragrafu 270.*

284

Niechętnie rzucasz broń na ziemię.

– Świetnie – mówi mężczyzna, podchodzi i kopnięciem przesuwając oręż poza twój zasięg. Ruchem głowy wskazuje przejście prowadzące do jaskini. – Ruszaj – rozkazuje ci.

♦ *Przejdź do paragrafu 21.*

285

Docierasz do najgłębszej części rzeki, dobrze ci idzie... Robi się naprawdę głęboko... Raz i

drugi twoje stopy ślizgają się po omszałych kamieniach, a potem nagle tracisz równowagę i zaczyna cię znosić w dół rzeki! Ta robi się coraz głębsza i musisz zacząć płynąć. Kilka razy woda przykrywa ci głowę, zalewa plecak.

♦ *Aby przepłynąć na drugi brzeg, przejdź do 204.*

♦ *Jeśli płyniesz z powrotem, przejdź do 89.*

286

– Co się dzieje?! Co to było?! Kto śmie wchodzić do mojej komnaty!?

Twój pocisk trafia w ścianę, a nieumarły rycerz wstaje i zaczyna cię szukać. Choć kryjesz się w cieniach, nie masz szans się przed nim schować.

– Acha! Mężny głupcze, przede mną nie da się ukryć! A ty nie odbierzesz mi nowego giermka. Przygotuj się na śmierć! Rycerz Śmierci rusza na ciebie, wznosząc miecz do ciosu.

♦ *Przejdź do paragrafu 52.*

287

Ze ścian wysuwają się ostre wahadła i tnące powietrze pędzą w twoją stronę. Próbujesz uskoczyć, lecz reagujesz za późno. Jedno z ostrzy trafia cię, gdy toczysz się po podłodze.

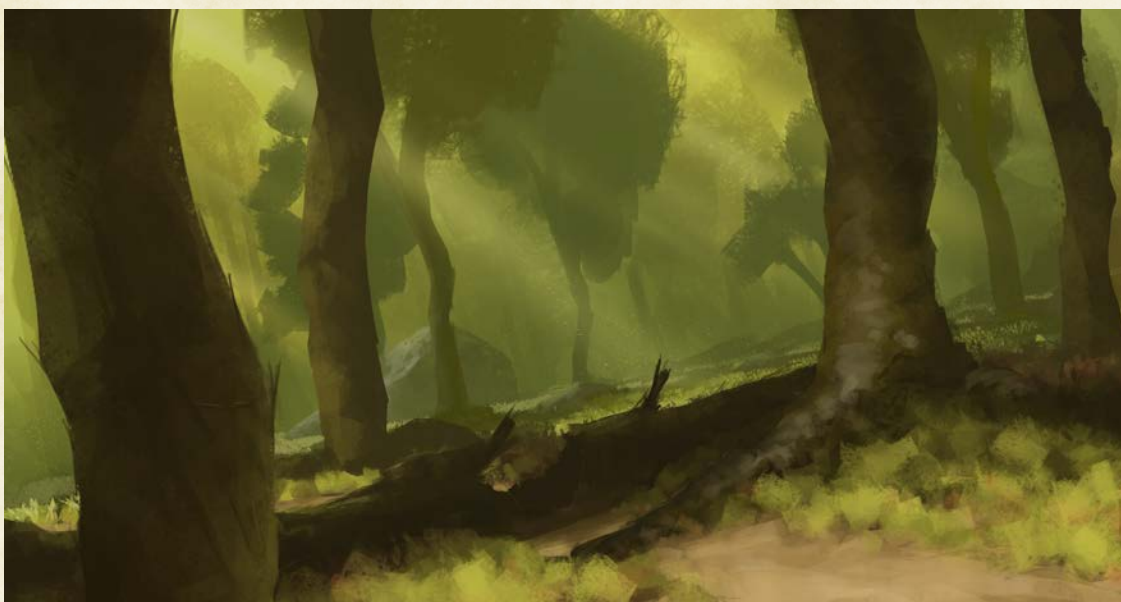
Rzuć 1k6+1. Otrzymujesz tyle obrażeń siecznych.

♦ *Jeśli zginąłeś, przejdź do paragrafu 198.*

♦ *Jeśli nie, wstajesz, opatrujesz rany i potem ostrożnie ruszasz dalej, docierając do korytarza wiodącego do okrągłej komnaty. Przejdź do paragrafu 40.*

288

Wybierasz jedną z niższych gałęzi i odłamujesz ją, uważając żeby nie uszkodzić innych części drzewa.



Co chcesz zrobić z gałęzią?

- ◆ *Jeśli wkładasz ją do plecaka, przejdź do 274.*
- ◆ *Jeśli używasz jej jako kija wędownego, przejdź do 319.*
- ◆ *Jeśli chcesz zaostrzyć jej koniec, przejdź do 332.*

289

Podnosisz jakiś patyk i rzucasz go w sieci. Potem wyciągasz broń i czekasz, co wylezie...

- ◆ *Przejdź do paragrafu 128.*

290

Zaznacz na karcie zużytą komórkę zaklęcia. Wykonując odpowiednie gesty i wypowiadając słowa inkantacji, czujesz jak skupiasz magiczną moc, którą chwilę później gwałtownie uwalniasz, niszcząc sieć i wprawiając w drżenie drzewa.

Rzuć 1k20+1. Jeśli wynik jest wyższy od ST przeciw twoim czarom, przejdź do 161. Jeśli jest niższy, czytaj dalej.

Huk zaklęcia jeszcze nie przebrzmiał, gdy twoich uszu dobiega skrzeczenie. Coś czało się tuż przy ścieżce, a teraz oberwało twoim czarem!

Rzuć 2k8. Jeśli wypadło 11 lub więcej, przejdź do 203. Jeśli mniej, czytaj dalej.

Z chaszczy wytaczają się dwa ranne stwory. To OLBRZYMIE PAJĄKI POGOŃCE! Są wściekłe, głodne i chcą twojej krwi!

- ◆ *Przejdź do paragrafu 270. Każdemu pająkowi odpisz zadane zaklęciem obrażenia, a potem przeprowadź walkę.*

291

Dopisz sobie 50 PD.

Zabijasz stonogę, a potem dokładnie czyścisz swą broń. Takich stworów może się tu czaić więcej... Badając komnatę, uważnie się rozglądasz.

- ◆ *Czy chcesz przeszukać obszar w pobliżu ołtarza? Przejdź do paragrafu 139.*

- ◆ *Możesz też po prostu wyjść z komnaty. Przejdź do paragrafu 155.*

292

Za swą odwagę otrzymujesz 1 punkt inspiracji. Zaznacz to na karcie postaci. Śmiejesz się koboldowi w twarz.

– Tu jest wasza opłata – warczysz, ruszając naprzód i dobywając broni.

- ◆ *Przejdź do paragrafu 151.*

293

Mimo swych wysiłków, wkrótce widzisz wycelowaną w siebie kuszę.

– Nie ruszaj się! – krzyczy z góry kobiecy głos.

Zadzierasz głowę i widzisz zakapturzoną postać. W cieniu kaptura widzisz tylko zarys ust i nosa. Postać cicho chichocze. Jej kusza celuje prosto w ciebie.

– Ha ha. Mój pan będzie bardzo zadowolony z takiego znaleziska! Będziesz doskonałym podwładnym.

Czujesz, jak narasta w tobie złość. Jak chcesz się wydostać z tej sytuacji?

- ♦ *Czy masz broń dystansową albo przydatne w tej sytuacji czary (np. fala gromu, święty płomień itp.), coś co pozwoli ci atakować z dna dołu? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 216.*
- ♦ *Czy znasz zaklęcie **rozkaz** albo **zauroczenie osoby**? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 325.*
- ♦ *Jeśli żadna z powyższych opcji nie jest dostępna, możesz tylko czekać i zobaczyć, co zgotuje ci los! Przejdź do paragrafu 30.*

294

– Darik! – krzyczysz do chłopaka, próbując zmusić go do tego, by opanował strach i zaczął działać. Teraz przyda ci się każda pomoc.

Możesz rzucić Darikowi sztylet lub krótki miecz (jeśli je masz), dzięki czemu chłopak się oswobodzi. Nie wymaga to akcji.

Potem koncentrujesz się na przeciwniku i wyprowadzasz kolejny atak!

- ♦ *Biorąc pod uwagę poniższą rozpiskę rycerza, przeprowadź swój kolejny atak. Jeśli znajdujesz się pod wpływem **Aury Strachu**, wykonaj ten atak z modyfikatorem –1. Pamiętaj, by na bieżąco notować stan Punktów Wytrzymałości (u wszystkich!). Następnie przejdź do paragrafu 245.*

RYCERZ ŚMIERCI

Średni nieumarły, NZ

Klasa Pancerza 15

Punkty Wytrzymałości 28

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)
INT	MDR	CHA
12 (+1)	10 (+0)	5 (-3)

Rzuty obronne Siła +2

Niepodatność na obrażenia Trucizna

Niepodatność na stany Zatruty,

zauroczony, przerażony, nieprzytomny

Zmysły widzenie w ciemnościach 18 metrów, pasywna Percepcja 8

Języki Wspólny

Wyzwanie 1 (200 PD)

Odporność na odpędzanie Odpędzanie nieumarłych lub podobne zdolności lub zaklęcia nie działają na Rycerza Śmierci.

295

Powoli i uważnie idziesz przed siebie i wyglądasz za róg. Wygląda na to, że jesteś w starej kopalni. Tu i tam dostrzegasz sprzęt górniczy, ale jest stary, pordzewiały i dawno nie używany. Jednak w metalowym koszu pali się ogień, czyli jednak ktoś tu mieszka. Światło tańczy po ścianach tej niewielkiej jaskini.

Obchodzisz całe pomieszczenie i odkrywasz niewielki załom, w którym zgromadzono kilka interesujących, bardzo interesujących przedmiotów. Znajdują się tam dobrze zamknięty kufer, niewielki stos papierów i książek, oraz drugi stos rozmaitych przedmiotów: srebrnych kielichów, taniej biżuterii, o ścianę oparto kilka obrazów... Szybko przeglądasz dokumenty, szukając użytecznych informacji. Odkrywasz mapę okolicy, oznakowaną masą dziwnych symboli, których nie potrafisz odcyfrować. Nagle rozumiesz – to kryjówka złodziei!

Masz mieszane uczucia. Z jednej strony cieszysz się widząc łupy, z drugiej lękasz, że ich właściciele zaraz wrócą.

- ◆ *Czy jesteś łotrem? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 227.*
- ◆ *Czy próbujesz otworzyć kufer? Przejdź do paragrafu 200.*
- ◆ *Jeśli przeglądasz księgi i zwoje szukając innych użytecznych informacji, przejdź do 249.*
- ◆ *Możesz też szybko wyjść i wrócić na powierzchnię. Przejdź do 152.*

296

Uważnie badasz ślady krwi. Oczywiście jest, że ranna istota kierowała się na wschód. Rozglądasz się. Wygląda na to, że kilkadziesiąt metrów przed tobą jest jakieś skrzyżowanie, gdzie ścieżka, którą podążasz ze wschodu na zachód łączy się z inną, prowadzącą na północ. Być może ranna istota poszła w tamtą stronę?

Wstajesz i szukasz innych śladów i wkrótce znajdujesz płaskie, prawie trójkątne i całkiem spore odbicia stopy.

Stopy odzianej w rycerski but.

Fragmenty układanki składają ci się w całość. Rycerz Śmierci – duży i silny mężczyzna – niósł tu Darika Brewmonta, najpewniej przewiesiwszy go sobie przez ramię. Chłopak krwawił po mocnym ciosie, który rycerz wymierzył mu... zapewne w twarz, by uciszyć jego krzyki?

Zaciskasz zęby. Wiele już w życiu widziałeś, ale nigdy nie mogłeś pogodzić się z sytuacją, gdy słabsi cierpieli z rąk silniejszych.

Okiełznując emocje koncentrujesz się na swej misji, poprawiasz plecak i ruszasz dalej.

- ◆ *Wróć do Mapy 7 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

297

Uważnie oglądasz ściany i podłogę, ale nie znajdujesz pułapek. Na jednej ze ścian zauważasz trzy zadrapania, jakby ktoś samymi rękoma próbował przekopać się przez skałę.

- ◆ *Kontynuujesz wędrówkę tunelem. Przejdź do paragrafu 174.*

298

Wędrujesz przed siebie, uważnie wypatrując niebezpieczeństw.

- ◆ *Jeśli wypatrujesz zasadzki w lesie, przejdź do 335.*
- ◆ *Jeśli szukasz pułapek ukrytych w podwójnych kamiennych drzwiach, przejdź do 84.*

299

Przeszukujesz teren, ale nie znajdujesz żadnej pułapki.

- ◆ *Wróć do Mapy 1 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

300

Pomijając pajęczyny, nie widzisz tu żadnych niebezpieczeństw.

- ◆ *Wróć do Mapy 2 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

301

Wykonaj test Mądrości (Percepcji) o ST 12.

- ◆ *Jeśli się udał, przejdź do 129.*
- ◆ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 160.*

302

Rozglądasz się uważnie, ale nie widzisz nic podejrzanego. Mimo tego, zachowując ostrożność ruszasz naprzód.

- ◆ *Wróć do Mapy 3 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

303

Uważnie badasz ten skrawek lasu, ale nie widzisz tu żadnych pułapek.

- ◆ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

304

Jesteś w swoim żywiole i zwinnie podciągasz się z gałęzi na gałąź. Wkrótce jesteś na samym szczycie drzewa. Pod tobą rozciąga się zielony baldachim Lasu Ochrony. Drzewa rosną blisko siebie i nie widać zbyt wiele. Tylko na północy, trochę na zachód, spośród zieleni wychylają się szare skały. Wracasz na ziemię i znów stajesz u podstawy Czerwonego Drzewa.

- ♦ *Jeśli rzucasz na drzewo wykrycie magii, przejdź do 165.*
- ♦ *Jeśli bierzesz gałąź czerwonego drzewa, przejdź do 288.*
- ♦ *Jeśli wracasz na ścieżkę, przejdź do paragrafu 230.*

305

Słyszysz kliknięcie, a potem świst powietrza. Ze sprytnie ukrytych otworów wystrzelują dwie strzałki!

- ♦ *Rzuć 1k20+8. Jeśli wynik jest większy lub równy twojej KP, przejdź do 57.*
- ♦ *Jeśli jest niższy, przejdź do paragrafu 58.*

306

Jeśli szukasz pułapek, wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 10.

- ♦ *Jeśli rzut się udał, przejdź do 297.*
- ♦ *Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 17.*

307

Znów słyszysz ten dźwięk, tym razem jest dużo wyraźniejszy. Ktoś wyraźnie cierpi: jęczy i błaga o litość. Brzmi jak... głos chłopca.

Po cichu wypuszczasz powietrze z płuc, uspokajasz się i powolutku ruszasz naprzód. O dziwo, jesteś nadzwyczaj skupiony.

- ♦ *Przejdź do Mapy Dodatkowej 5 i postępuj wg. instrukcji.*

308

Wznosisz swój święty symbol, pokazując go nieumarłemu.

Rzuć 1k20 i odejmij 1.

- ♦ *Jeśli wypadło 8 lub mniej, przejdź do 194.*
- ♦ *Jeśli wynik wynosi 9 lub więcej, przejdź do 277.*

309

Tak szybko, jak tylko się da wyjeżdżasz z lasu, ciągnąc za sobą wyczerpanego Darika. Wkrótce podróżujecie przez rozległe, trawiaste równiny okalające Las Ochrony. Jakiś rolnik podarowuje wam konia i późną nocą docieracie do Orlbaru.

Gdy dostarczasz Darika jego dziadkom, ich wdzięczność nie ma granic. Lord Brewmont zaprasza cię w gościnę do swego domu w Głośnej Wodzie, ale grzecznie odmawiasz. Nie odmawiasz jednak 2000 sztuk złota, które szlachcic z samego ranka podejmuje w miejscowym banku. Brewmontowie faktycznie są całkiem zamożni. Kilka dni później wyjeżdżasz z Orlbaru i kierujesz się do Głośnej Wody, w myślach wydając swoją małą fortunę.

- ♦ *Przejdź do paragrafu 272.*

310

Mimo twych prób uspokojenia sytuacji, gobliny mają inne plany.
– Zamknij jadaczkę! – mówi ich przywódca, Grum. – Słowa ci tu nie pomogą! Chopaki, do ataku!!!

- ♦ *Przejdź do paragrafu 118.*

311

Skręcając na północ na skrzyżowaniu, z którego trafiłeś na cmentarz, wędrujesz krótko, aż na skraj lasu, gdzie krajobraz zmienia się w otwarte łąki i pola.

Niebo jest zachmurzone i zbiera się na deszcz. Ciągnąc biednego Darika za sobą, pędzisz do pobliskiego gospodarstwa, gdzie kradniesz konia. Rolnik wychodzi z domu

gdy odjeżdżasz galopem, coś za tobą krzycząc i machając rękami.
Tego samego wieczoru docierasz do Orlbaru i odstawiasz Darika wdzięcznym dziadkom.
– Mój bohaterze, zostaniesz nagrodzony – obiecuje Brewmont, a oczy zachodzą mu łzami. – Jutro udam się do banku i ...
Przerywasz mu w pół słowa, tłumacząc, że trzeba natychmiast opuścić miasto.
Wyjeżdżają jeszcze tego samego wieczoru.
Ponieważ nie ma czasu na wizytę w banku, Lady Brewmont ofiarowuje ci swój naszyjnik, dodając: – Sprzedaj to i nie bierz mniej niż 700 sztuk złota!
Wieści roznoszą się po Orlbarze lotem błyskawicy i mieszkańcy planują na jutro święto ku twojej czci, by ci podziękować za twe bohaterstwo. Jednak wymykasz się w nocy, po kryjomu, zastanawiając się czy nie wracać do lasu i nie wbić kolka w serce Rycerza Śmierci... czy też po prostu nie pojechać do Głośnej Wody. Nie uśmiecha ci się znów walczyć z Rycerzem Śmierci...

♦ *Przejdź do paragrafu 272.*

312

Zdajesz sobie sprawę, że jesteś pod wpływem jakiegoś zaklęcia, uroku i wielkim wysiłkiem woli zrzućasz magiczne pęta. Gdy czar pryska, padasz na ziemię ciężko oddychając.

Twoją uwagę zwraca hałas. Zerkasz w stronę chatki i widzisz jak jej drzwi gwałtownie się otwierają. Ze środka wybiegają dwie postacie. Ubrane są w szaty. Oczy mają jasne, szalone, jakby właśnie zakończyli udział w religijnej ceremonii.
– Zaklęcie zawiodło! – krzyczy jeden z nich.
– Szybko łapcie intruza! Ale już!

Zrywasz się na nogi i wyciągasz broń. Czego mogą od ciebie chcieć ci fanatycy?

♦ *Przejdź do paragrafu 102.*

313

Szykujesz swą broń i wypuszczasz pocisk prosto w pancernego jeźdźcę.

♦ *Rzuć 1k20 i przejdź do 235.*

314

Szykujesz swoje narzędzia złodziejskie i zaczynasz pracę...

Wtem słyszysz cichutkie kliknięcie.

♦ *Przejdź do paragrafu 316.*

315

Rycerz Śmierci unosi miecz do ostatecznego ciosu, błysk stali i leżysz na ziemi... Czy specjalnie cię oszczędził?

♦ *Czy znasz słowo, które podarowała ci malutka faerie? Jeśli tak, przejdź do paragrafu oznaczonego tym słowem!*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 336.*

316

Nagle i niespodziewanie z małego otworu na przodzie kuferka wylatuje chmura fioletowego gazu i trafia cię prosto w twarz. Wykonaj rzut obronny na Kondycję o ST 18.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 133.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 113.*

317

Dopisz sobie 200 PD.

Rycerz Śmierci został pokonany. Stoisz nad jego nieumarłym ciałem, które już dwa razy zostało zgładzone. Łapiesz oddech, przed oczami przelatują ci wydarzenia ostatnich dwóch dni.

♦ *– Czy masz kolek? – krzyczy Darik Brewmont. – Kolek z Czerwonego Drzewa, czy go masz? Szybko, musisz przebić mu serce kolkiem!*

♦ *Czy posiadasz gałąź lub kolek z Czerwonego Drzewa? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 273.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 187.*

318

Spod twoich stóp dochodzi jakiś dźwięk... jakby coś się tam poruszało, przewracało się w grobie! A potem przytłumiony wrzask.

Masz wyraźne odczucie, że coś zauważyło
twoją obecność!

Gdy jesteś na tej mapie lub powiązanych
mapach dodatkowych nie możesz
wykonywać ataków z zaskoczenia.

Rzuć 1k100.

♦ *Jeśli wypadło 0–50, przejdź do 59.*

♦ *Jeśli wypadło 51–100, przejdź do 64.*

319

Obrywasz mniejsze gałązki i liście, a
następnie sprawdzasz wyważenie drąga.

Tak, to znakomity kij podróżny, albo nawet
improvizowana broń!

Dopisz Drąg z czerwonego drzewa do
wyposażenia. Zadaje 1k4 obrażeń.

♦ *Jeśli wspinasz się na drzewo, przejdź do 43.*

♦ *Jeśli bierzesz liście czerwonego drzewa,
przejdź do 156.*

♦ *Jeśli rzucasz na drzewo Wykrycie
magii, przejdź do 165.*

♦ *Jeśli wracasz na ścieżkę: paragraf 230.*

320

Gdy wędrujesz przez las, tak cicho jak tylko
potrafisz, na ścieżce przed sobą dostrzegasz
kilka postaci. Nie wyglądają na ludzi!

♦ *Czy chcesz się ukryć? Jeśli tak, przejdź
do paragrafu 337.*

♦ *Czy stoisz na środku ścieżki i na nich
czekasz – kimkolwiek są? Przejdź do
paragrafu 25.*

321

Zachowanie Rycerza Śmierci raptownie się
zmienia. Spogląda ponad głowę Darika
prosto na ciebie.

– A więc tak! – dudni, a jego zgrzytliwy głos
wypełnia komnatę. – Wreszcie przybył.

Wielki bohater, który skradnie mojego
giermka, co?! Następuje krótka przerwa, a
potem stwór zaczyna się śmiać pustym,
zgrzytliwym śmiechem, który odbija się od
ścian. Wreszcie opanowuje się, dźwiga się w

górze i mówi: – Przygotuj się na śmierć,
głupcze!

♦ *Przejdź do paragrafu 52.*

322

Jakkolwiek bardzo byś się starał, nie
znajdujesz przy drzwiach żadnej pułapki.
Wzruszasz ramionami, sięgasz do klamki,
obracasz ją i popychasz drzwi.

♦ *Przejdź do paragrafu 28.*

323

Kucasz za krzakami, zakładasz kaptur i
czekasz, aż grupka stworów cię minie. Gdy
są już blisko, zerkasz spomiędzy liści i już
wiesz, z kim masz do czynienia: To koboldy!
Gdy małe jaszczurkowate istoty cię mijają,
zauważasz, że omijają rozświetlone
promieniami słońca obszary ścieżki, tak
rzadkie w tym gęstym lesie.

♦ *Czy czekasz, aż zupełnie znikną z
widoku i dopiero potem wychodzisz?
Przejdź do paragrafu 16.*

♦ *Czy chcesz się do nich podkraść i
zaatakować z zaskoczenia? Przejdź do
265.*

324

Choć usilnie się starasz, nie jesteś w stanie
zaczepić pętli o ułamaną gałąź. Przeklinając
swą kiepską koordynację, odkładasz linę i
szukasz innego wyjścia z sytuacji.

♦ *Czy znasz zaklęcie Skok? Jeśli tak,
przejdź do paragrafu 146.*

♦ *Czy masz jakąś zdolność latania? Jeśli
tak, przejdź do paragrafu 105.*

♦ *Możesz też spróbować wykopać w
miękkich ścianach uchwyty i otwory do
wspinaczki. Przejdź do paragrafu 75.*

325

Odpisz 1 komórkę czarów.

Rzucasz zaklęcie i chwilę potem kultystka
jest pod twoją kontrolą!

– Myślę, że powinnaś do mnie dołączyć w
tej dziurze – sugerujesz jej.

Kobieta odrzuca na bok kuszę. – Co za znakomity pomysł! – stwierdza i skacze na główkę do jamy. Wciąż pamiętasz jak kilka minut wcześniej naigrywała się z ciebie. Z wściekłością przyszpilas ją do ziemi i dobijasz. Przeszukujesz jej ciało: znajdujesz kuszę, 18 bełtów, sejmitar oraz amulet przedstawiający czerwoną rękawicę. Z kieszeni wydajesz mapę Orlbaru. Przy niektórych domach napisano „tutaj”.

Dopisz sobie 25 PD.

Zanim pojawi się więcej takich jak ona, szybko wygrzebujesz się z pułapki i kontynuujesz misję.

♦ *Wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

326

Odwracasz się i wędrujesz dalej, skoncentrowany na swym zadaniu. Instynkt podpowiada ci, że tajemniczy nieznajomy może być źródłem poważnych tarapatów. – Co?! – krzyczy za tobą. – Jak śmiesz odwracać się plecami do wielkiego Shagaxa! Zapłacisz za to!

Twoich uszu dobiega ostry trzask, jakby przełamywanego kamienia. Zerkasz przez ramię i widzisz wycelowany w ciebie promień chorobliwie szarej energii!

Wykonaj rzut obronny na Zręczność o ST 12 (przeciwnik jest dość daleko)

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 124.*

♦ *Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 162.*

327

Czy wcześniej udało ci się test na szukanie pułapek?

♦ *Jeśli tak, przejdź do paragrafu 35.*

♦ *Jeśli nie, przejdź do paragrafu 134.*

328

W końcu mały człowieczek odchodzi znudzony.

Jakąś godzinę później czujesz, jak coś przysiadła ci na ramieniu, ale nie możesz nawet odwrócić głowy, by sprawdzić co to.

– Głupia duszyczko! – szepcze ci do ucha cienki głosik. – Nie trzeba było go prowokować. Nie wiesz, że to bazyliżek? W dodatku zmiennokształtny. Przemienił się w niziołka zaklinacza. I jeszcze jest szalony, bardzo głupio zrobiłeś mówiąc do niego w ten sposób!

A teraz słuchaj uważnie – mówi dalej. –

Mogę cię uwolnić, ale w zamian musisz mi coś obiecać. Wiem, dokąd zmierzasz i jaka jest twoja misja. W umysłach mieszkańców tego świata czytam jak w otwartej księdze. Więc... kiedy będziesz walczyć z Rycerzem Śmierci... – Jej głos brzmi jeszcze bliżej, gdy szepcze wprost do twojego ucha:

– Musisz powiedzieć słowo „rokitnik”.

Rozumiesz? Nie zapomnij tego słowa, dobrze? Rokitinik. Zgadzasz się?

Nie bardzo masz wybór, ale jak dasz jej znać, że się zgadzasz? Tak, *tak*, powtarzasz w myślach, jednocześnie próbując wyartykułować dźwięki skamieniałymi strunami głosowymi.

– Znakomicie – mówi cienki głosik, a potem sobie przypominasz jej słowa. Umysły mieszkańców tego świata. Otwarte księgi.

Twoje ciało drży i rozchodzi się po nim fala ciepła. Stopniowo wraca ci czucie w klatce piersiowej, głowie, ramionach, palcach... znowu możesz się poruszać!

Odwracasz się i widzisz unoszącą się w powietrzu malutką Plumerię.

– Nie zapomnij: Rokitinik. Obiecałeś. – Przypomina i odlatuje w las.

Potrząsas głową w zadziwieniu i nie do końca mogąc uwierzyć w niedawną przygodę. Czy w tym lesie czekają cię jeszcze dziwniejsze zdarzenia?

Zanotuj sobie słowo rokitnik oraz numer 209.

♦ *Wróć do Mapy 9 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

329

Gdy tak sobie idziesz, nagle wyczuwasz jak otacza się czyjaś obecność. Czy też raczej twój umysł coś wyczuwa. To nie pierwszy raz, gdy masz wrażenie, że coś jest nie tak z tym lasem... Tak samo jak wtedy, gdy wszedłeś do lasu, naprawdę czujesz, że coś – lub ktoś – obserwuje twoje poczynania. Zatrzymujesz się, uciszasz oddech i z niepokojem rozglądasz na boki. Czy tam coś się poruszyło? Możesz przysiąc, że coś widziałeś wśród drzew. Serce zaczyna ci walić...

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 15. Pamiętaj o ułatwieniu do rzutu, jeśli masz jakieś premie związane z lasem, np. jesteś łowcą, którego ulubionym terenem jest las, albo leśnym elfem. Otrzymujesz też ułatwienie, jeśli dodajesz premię z biegłości do umiejętności Przyroda.

♦ *Jeśli test się udał, przejdź do 280.*

♦ *Jeśli test się nie udał, przejdź do 5.*

330

Uważnie badasz ten skrawek lasu, ale nie widzisz tu żadnych pułapek.

♦ *Wróć do Mapy 5 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

331

Potężnym wysiłkiem ciała i woli dopływasz na drugi brzeg. Ciężko dyszysz, plujesz i kaszlesz.

Tracisz 1 PW. Twoje zapasy żywności są zniszczone, wykreśl je z wyposażenia. Długą chwilę leżysz na brzegu i zbierasz siły. Wreszcie wstajesz i przyglądasz się wejściu do jaskini. Naokoło z ziemi sterczą połamane fragmenty glinianych naczyń i innych śmieci.

♦ *Jeśli wchodzisz, przejdź do paragrafu 91.*

332

Poświęcasz chwilę na skrócenie gałęzi i ociosanie jej czubka, dzięki czemu staje się

ostry. Taki kołek na pewno się kiedyś przyda, tylko do czego?

Dodaj Kołek z Czerwonego Drzewa do swego wyposażenia.

♦ *Jeśli wspinasz się na drzewo, przejdź do 43.*

♦ *Jeśli bierzesz liście czerwonego drzewa, przejdź do 156.*

♦ *Jeśli rzucasz na drzewo Wykrycie magii, przejdź do 165.*

♦ *Jeśli wracasz na ścieżkę: paragraf 230.*

333

Czy wcześniej udał ci się test na szukanie pułapek na tej mapie? Jeśli tak, czytaj dalej. Jeśli nie, przejdź do paragrafu 199.

Wędrując coraz głębiej w las czujesz, jak ogarnia cię zmęczenie. Wygląda na to, że w tym lesie czas płynie nieco inaczej... znowu zapada zmierzch! Czy faktycznie minęło już tyle godzin? Zastanawiasz się, czy nie odpocząć, choć zdajesz sobie sprawę, że w okolicy nie ma dobrego miejsca na obóz.

Twój odpoczynek może przerwać jakiś mieszkaniec lasu... Albo coś gorszego! Możesz tu odpocząć i odzyskać Kostki Wytrzymałości. Jeśli to robisz, wykonaj rzut na Mądrość (Sztukę przetrwania) o ST 12.

♦ *Jeśli się udało, przejdź do paragrafu 180.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 181.*

♦ *Jeśli rezygnujesz z odpoczynku i idziesz dalej, wróć do Mapy 4 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.*

334

Instynkt każe ci spojrzeć w górę i tam, na zwieszanej nad ścieżką gałęzi, dostrzegasz trzy zaczajone gobliny. W rękach mają gotową do zarzucenia sieć. Wyglądają na prymitywne, plemienne istoty, które zdobiją ciało odłamkami kości.

– Cholera, Grum, zobaczył nas! – wrzeszczy jeden z nich.

Największy, pewnie ich przywódca, też wrzeszczy: – Nieważne, to intruz! NA NIEGO!

Zeskakują z gałęzi, amortyzują upadek turlając się po ziemi, a chwilę potem już na ciebie nacierają.

♦ *Jeśli wyciągasz broń i walczysz, przejdź do paragrafu 118.*

♦ *Jeśli próbujesz uspokoić stwory i z nimi pogadać, przejdź do 70.*

335

Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 12.

♦ *Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 107.*

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 302.*

336

Leżysz, a krew i życie powoli opuszczają twoje ciało. Przez mgłę widzisz, jak Rycerz Śmierci podchodzi o Darika Brewmonta i luzuje mu więzy.

– Idź. IDŹ – rozkazuje mu.

Chłopak zrywa się na nogi i wybiega z komnaty, po drodze rzucając ci przerażone spojrzenie.

Rycerz Śmierci podchodzi i przykłada przy tobie.

– Nieznajomy, okazałeś się mężnym przeciwnikiem. Tak, udowodniłeś swą wartość i tym samym wkroczyłeś na ścieżkę swego przeznaczenia. Wyciąga dłoń i przymykając oczy dotyka twego czoła. Przechodzi cię lodowaty dreszcz i czujesz, jak życie wysącza się z twego ciała, zastępowane przez nowy rodzaj energii. Twe serce przestaje bić, zmienia się sposób, w jaki postrzegasz świat. Jesteś martwy... ale także nie-martwy.

Rycerz Śmierci nabiera tchu i zgrzytliwie obwieszcza:

– Powstań, śmiałku, i rozpocznij nowe życie jako mój GIERMEK!

Zostałeś germkiem Rycerza Śmierci! Czy to los gorszy od śmierci? To się jeszcze okaże.

♦ *Przejdź do paragrafu 198.*

337

Szybko chowasz się w lesie. Masz nadzieję, że uda ci się w nim zniknąć!

Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 16.

♦ *Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 217.*

♦ *Jeśli ci się udało, przejdź do paragrafu 323.*

338

Jeśli znajdujesz się pod wpływem Aury Strachu, wykonaj rzut obronny na Mądrość o ST 13. Jeśli się udał, aura strachu przestaje działać i nie masz już -1.

Unosząc swój broń raz jeszcze atakujesz. Dodając sobie animuszu ryczysz wściekle, licząc także na wsparcie Darika (*który może zaatakować w swojej turze, jeśli ma jakąś broń*).

♦ *Wykonaj kolejny atak biorąc pod uwagę statystyki Rycerza Śmierci obok. Następnie przejdź do paragrafu 87.*

♦ *Jeśli wygrałeś, przejdź do paragrafu 317.*

♦ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu 315.*



RYCERZ ŚMIERCI

Średni nieumarły, NZ

Klasa Pancerza 15

Punkty Wytrzymałości 28

Prędkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON
15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)
INT	MDR	CHA
12 (+1)	10 (+0)	5 (-3)

Rzuty obronne Siła +2

Niepodatność na obrażenia Trucizna

Niepodatność na stany Zatruty,
zauroczony, przerażony, nieprzytomny

Zmysły widzenie w ciemnościach 18
metrów, pasywna Percepcja 8

Języki Wspólny

Wyzwanie 1 (200 PD)

Odporność na odpędzanie Odpędzanie
nieumarłych lub podobne zdolności lub
zaklęcia nie działają na Rycerza Śmierci.

339

Dopisz sobie 75 PD.

Przeszukujesz ciała kultystów. Pomijając
sejmitary (jeśli chcesz, możesz jeden zabrać)
nie mają przy sobie nic ciekawego prócz
dziwnych amuletów: na zwykłym żelaznym
łańcuszku zawieszono tłoczony dysk z
wizerunkiem czerwonej rękawicy. Nie masz
pojęcia, co oznacza ten symbol. Bez
wątpienia jest to znak jakiegoś mało
znanego kultu.

Przypominasz sobie jednak, że wszyscy
wyszli z tamtej małej chaty. Ciekawe, jaki
dziwny widok tam zastaniesz?

- ◆ *Jeśli chcesz zbadać chatę, przejdź do 55.*
- ◆ *Jeśli ignorujesz chatę i idziesz dalej,
wróć do Mapy 6 i kontynuuj od
ostatnio czytanych wskazówek.*

340

Umieść na mapie żeton reprezentujący
zombi. Znajduje się on na polu sąsiadującym
z twoim żetonem. Rzuć na inicjatywę i
przeprowadź walkę ze zgniłą istotą!

ZOMBI

Średni nieumarły, NZ

Klasa Pancerza 8

Punkty Wytrzymałości 22

Prędkość 6 m

SIŁ	ZRC	KON
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)
INT	MDR	CHA
3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rzuty obronne Mądrość +0

Niepodatność na obrażenia Trucizna

Niepodatność na stany Zatruty

Zmysły widzenie w ciemnościach 18
metrów, pasywna Percepcja 8

Języki Rozumie języki, które znał za
życia, ale nie mówi.

Podatność na obrażenia Obuchowe
SW 1/4 (50 PD)

Trupia odporność Jeśli zombi
otrzyma cios redukujący jego PW do
0, może wykonać rzut obronny na
Kondycję o ST 5+otrzymane
obrażenia, jeśli nie było to trafienie
krytyczne lub obrażenia od światłości.
Udany rzut oznacza, że liczba jego
PW spada do 1.

ATAKI

Walnięcie *Atak wręcz bronią:* +3 do
trafienia, strefa ataku 1,5 m, jeden
cel. *Trafienie:* 4 (1k6+1) obrażeń
obuchowych.

- ◆ *Zwycięstwo! Przejdź do paragrafu 51.*
- ◆ *Jeśli przegrałeś, przejdź do paragrafu
198.*

Jakimś cudem udaje ci się odskoczyć, a miecz Krwawego Rycerza przeszywa powietrze zamiast twojej szyi! Czując, że paraliż przestał działać, nie tracąc czasu zrywasz się na nogi i pędzisz do drzwi. Słyszysz, jak rycerz klnie w języku piekieł, ale pamiętając, że Krwawy Rycerz nie może chodzić w blasku dnia, zatrzasniesz za sobą drzwi. Jeszcze nie może.

Wróć do Mapy 6 i kontynuuj od ostatnio czytanych wskazówek.

MAPY



MAPA 1



Postaw swój żeton na dole mapy albo na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

Wędrujesz coraz głębiej w las. Masz nieodparte wrażenie, że drzewa uważnie cię obserwują. Naprawdę, im dalej idziesz, tym głębsze jest to wrażenie, że ktoś na ciebie patrzy.

OPCJE:

- ♦ Skradasz się. Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 12. Jeśli się udał, dodaj 10 do każdego wyniku rzutu 1k100 na tej mapie.
- ♦ Szukasz pułapek (opcja niedostępna, jeśli już byłeś na tej mapie): Wykonaj rzut na Mądrość (Percepcję) o ST 12. Jeśli się udał, przejdź do paragrafu 38. Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 299.
- ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku. Gdy staniesz na polu sąsiadującym z zieloną kropką, przejdź do 223. Gdy zakończysz rozgrywać wszystkie spotkania, możesz przenieść żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 2, 3, lub 5).

MAPA 2



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś. Przenieść się naprzód 1 pole w kierunku sieci. Albo wróć do Mapy 1 i obierz inną trasę.

Ścieżka skręca na południowy wschód. Im dalej jesteś od wejścia do lasu, tym ciemniej się robi. Jakby wciąż trwała tu noc. Tylko pojedyncze promyki przebijają się przez korony drzew. Przed sobą dostrzegasz jakieś białe strzępki na krzakach i ścieżce. Pajęczyny! Powoli, ostrożnie podchodzisz bliżej...

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 15. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany) i przejdź do paragrafu 108.
- ♦ Szukasz pułapek? Jest to możliwe tylko po pozbyciu się pajęczyn (przejdź do 108). W innym wypadku zaplączesz się w nich. Jeśli nie ma już sieci, rzuć na Mądrość (Percepcję) o ST 15. Jeśli test się udał, przejdź do 195. Jeśli się nie udało, przejdź do paragrafu 300.

Gdy zakończysz rozgrywać wszystkie spotkania, możesz przenieść żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 6 lub 1).

MAPA 3



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

Ścieżka prowadzi w głąb lasu, robi się coraz mroczniej. Potężne drzewa rosną wzdłuż szlaku... Potem przed sobą widzisz coś dziwnego... niski, kamienny budynek tuż przy ścieżce, w miejscu, gdzie skręca na północ. Ginęą w cieniu starych pni budowla wykonana jest z solidnego, szarego kamienia. Do środka prowadzą podwójne kamienne drzwi. Ostrożnie podchodzisz bliżej...

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 13. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany)
 - ♦ Szukasz pułapek? Przejdź do paragrafu 298.
 - ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku.
 - ♦ Jeśli badasz niski kamienny budynek, przejdź do 279.
 - ♦ Jeśli wędrujesz dalej, twoja postać mija zakręt i idzie dalej na północ. Gdy staniesz na polu sąsiadującym z zieloną kropką, przejdź do 244.
- Gdy zakończysz rozgrywać wszystkie spotkania, możesz przenieść żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 4 lub 1).

MAPA 4



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

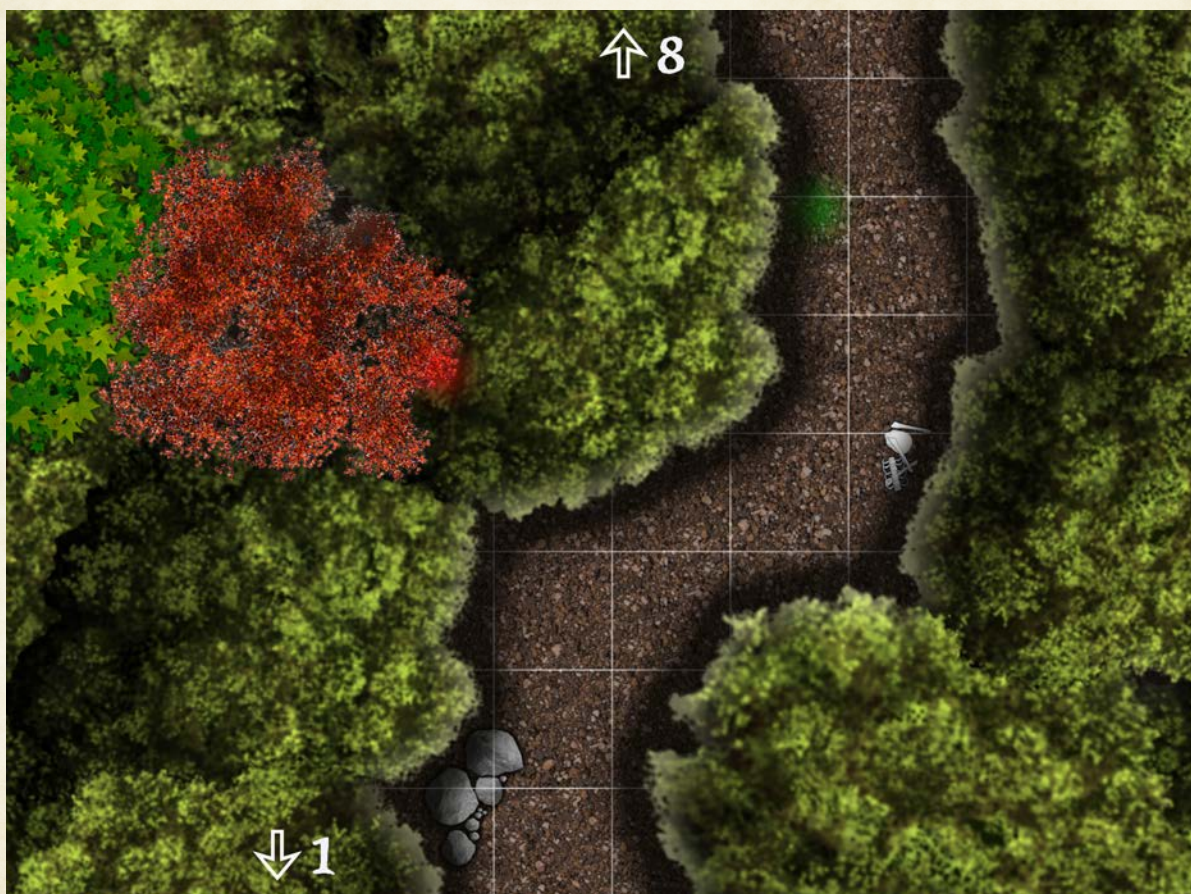
Otacza się dojmująca cisza. W tym lesie ciężko określić porę dnia. Dostrzegasz biegnące w poprzek ścieżki ślady butów. Choć wyglądają na świeże, być może nawet zrobiono je wczoraj, nie dostrzegasz ich na leśnym poszyciu. Widzisz, że ścieżka przed tobą zakręca w prawo, a na jej rogu jest coś, co wygląda jak wejście do jaskini...

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 14. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).
- ♦ Szukasz pułapek? Przejdź do paragrafu 69.
- ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku.
- ♦ Jeśli badasz omszały pień po lewej, przejdź do 173.
- ♦ Gdy staniesz na polu sąsiadującym z zieloną kropką, przejdź do 333.

Gdy zakończysz rozgrywać wszystkie spotkania, możesz przemieścić żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 7 lub 3).

MAPA 5



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

Cisza robi się coraz głębsza... Wkrótce skrzyżowanie zostaje daleko za tobą, a ścieżka skręca lekko na wschód. Po lewej stronie widzisz stos kamieni u podstawy wielkiego dębu. Gdy mu się przyglądasz, coś przyciąga twą uwagę. Pośród zieleni lasu dostrzegasz nietypowe drzewo. Jego liście mają kolor krwi, a kora odcień głębokiej purpury. Kawałek dalej ścieżka zakręca z powrotem na północ.

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 12. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).
 - ♦ Szukasz pułapek? Przejdź do paragrafu 14.
 - ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku.
 - ♦ Jeśli badasz stos kamieni po lewej, przejdź do 240.
 - ♦ Jeśli chcesz zbadać nietypowe drzewo, przejdź do paragraf 229.
 - ♦ Gdy staniesz na polu sąsiadującym z zieloną kropką, przejdź do 177.
- Gdy zakończysz rozgrywać wszystkie spotkania, możesz przenieść żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 1 lub 8).

MAPA 6



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

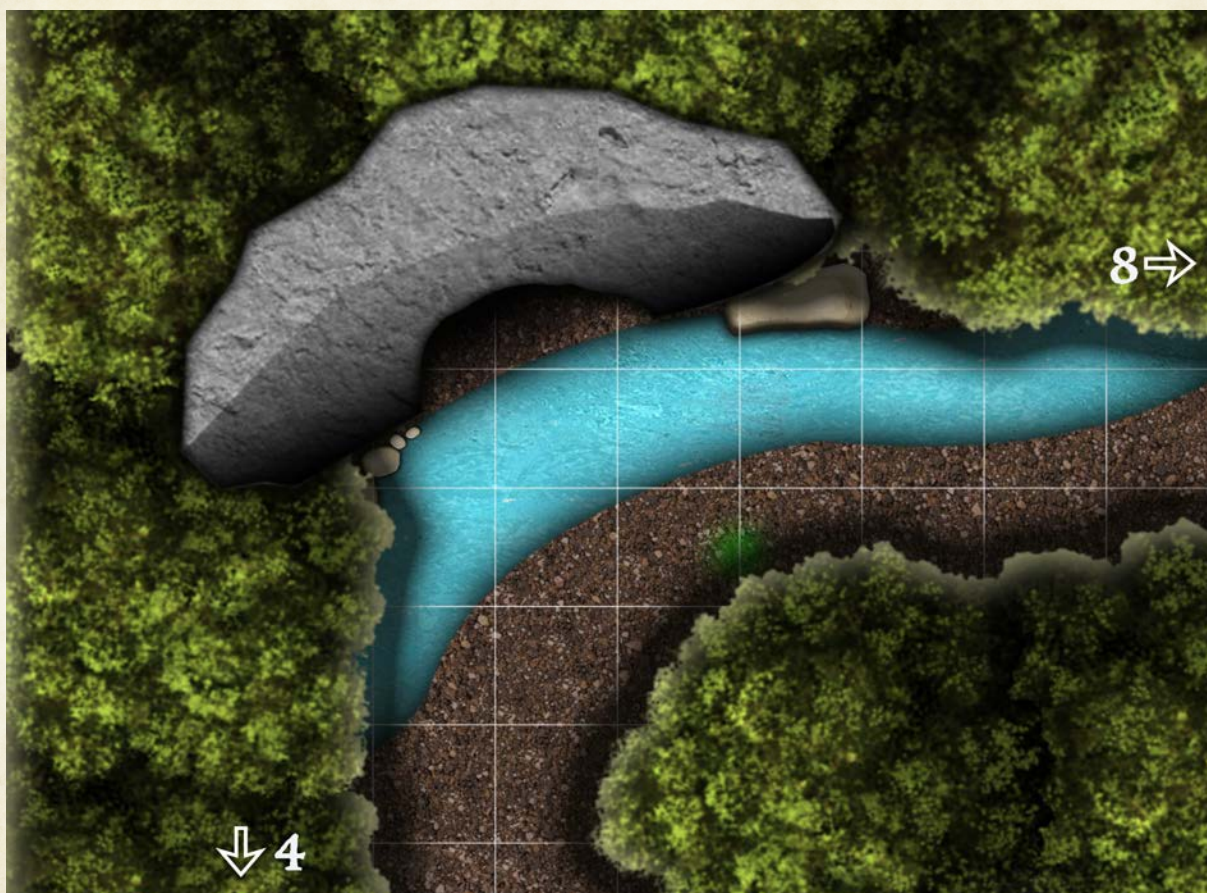
Mijas zakręt. Przed sobą widzisz chatkę. Z jej komina unosi się smużka dymu. Kto może tam mieszkać? Może przyjazny czarodziej-pustelnik? A może czarownik, w sekrecie planujący podbój świata? Chata nie wygląda zbyt imponująco... może tam znajdziesz tylko zwykłą rodzinę? Która przyjmie cię w gościnę i nakarmi? Na myśl o ciepłym posiłku zaczyna burczeć ci w brzuchu.

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 12. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).
- ♦ Szukasz pułapek? Przejdź do paragrafu 172.
- ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku.
- ♦ Jeśli chcesz zbadać chatkę, przejdź do paragrafu 158.
- ♦ Gdy staniesz na polu sąsiadującym z zieloną kropką, przejdź do 327.

Gdy zakończysz rozgrywać wszystkie spotkania, możesz przenieść żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 2 lub 9).

MAPA 7



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

Przez tę część Lasu Ochrony przepływa rzeka. Widzisz, że z przodu ścieżka ostro zakręca w prawo, a po jej północnej stronie dostrzegasz sporą formację skalną i prowadzącą w głąb ziemi jaskinię. Przyglądając się mrocznemu przejściu, nawet z drugiego brzegu widzisz, że tunel jest długi. Jeśli chcesz zbadać jaskinię, musisz przepłynąć się przez rzekę. Jej prąd jest wartki i ma jakieś pięć metrów szerokości.

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 10. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).
- ♦ Szukasz pułapek? Przejdź do paragrafu 301.
- ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku.
- ♦ Jeśli chcesz zbadać rzeczkę, przejdź do paragrafu 32.
- ♦ Gdy staniesz na polu sąsiadującym z zieloną kropką, przejdź do 238.

Gdy zakończysz rozgrywać wszystkie spotkania, możesz przemieścić żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 4 lub 8).

MAPA 8



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

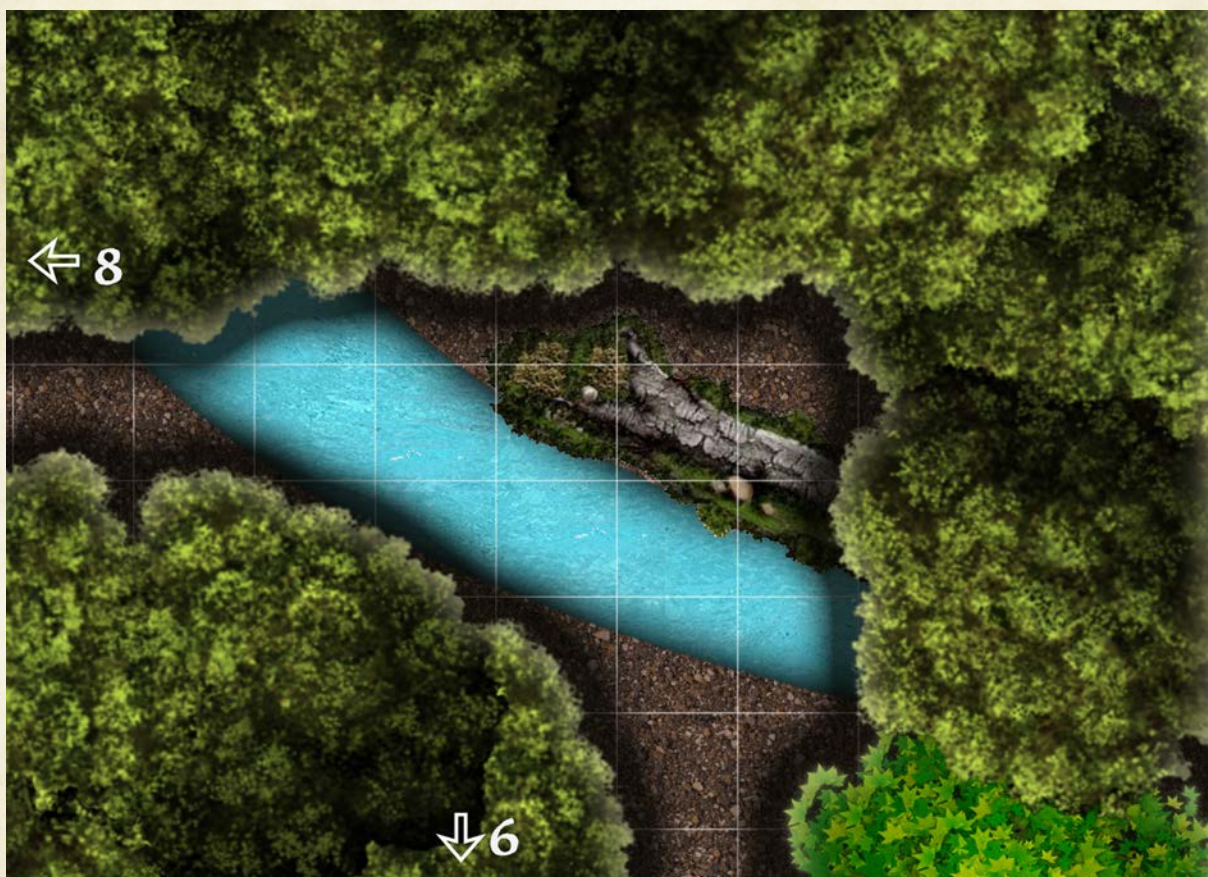
Masz wrażenie, że krążysz po tym lesie od wieków. Słabe światło zapadającego zmierzchu niknie i mrok znowu wkrada się pod gałęzie Lasu Odnowy. Dotarłeś do skrzyżowania czterech dróg. Nawet szybki rzut oka pozwala ci stwierdzić, że jest tu kilka dobrych miejsc na rozbicie obozu. Po długim dniu czujesz się bardzo zmęczony, a w brzuchu burczy.

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 10. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).
- ♦ Szukasz pułapek? Przejdź do paragrafu 147.
- ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku.
- ♦ Jeśli chcesz zbadać dziurę w ziemi, przejdź do paragrafu 267.
- ♦ Gdy staniesz na polu sąsiadującym z zieloną kropką, przejdź do 157.

Gdy skończysz badać tę mapę, możesz przesunąć się do jej brzegu i przejść na sąsiadującą mapę (11,9,7, lub 5).

MAPA 9



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

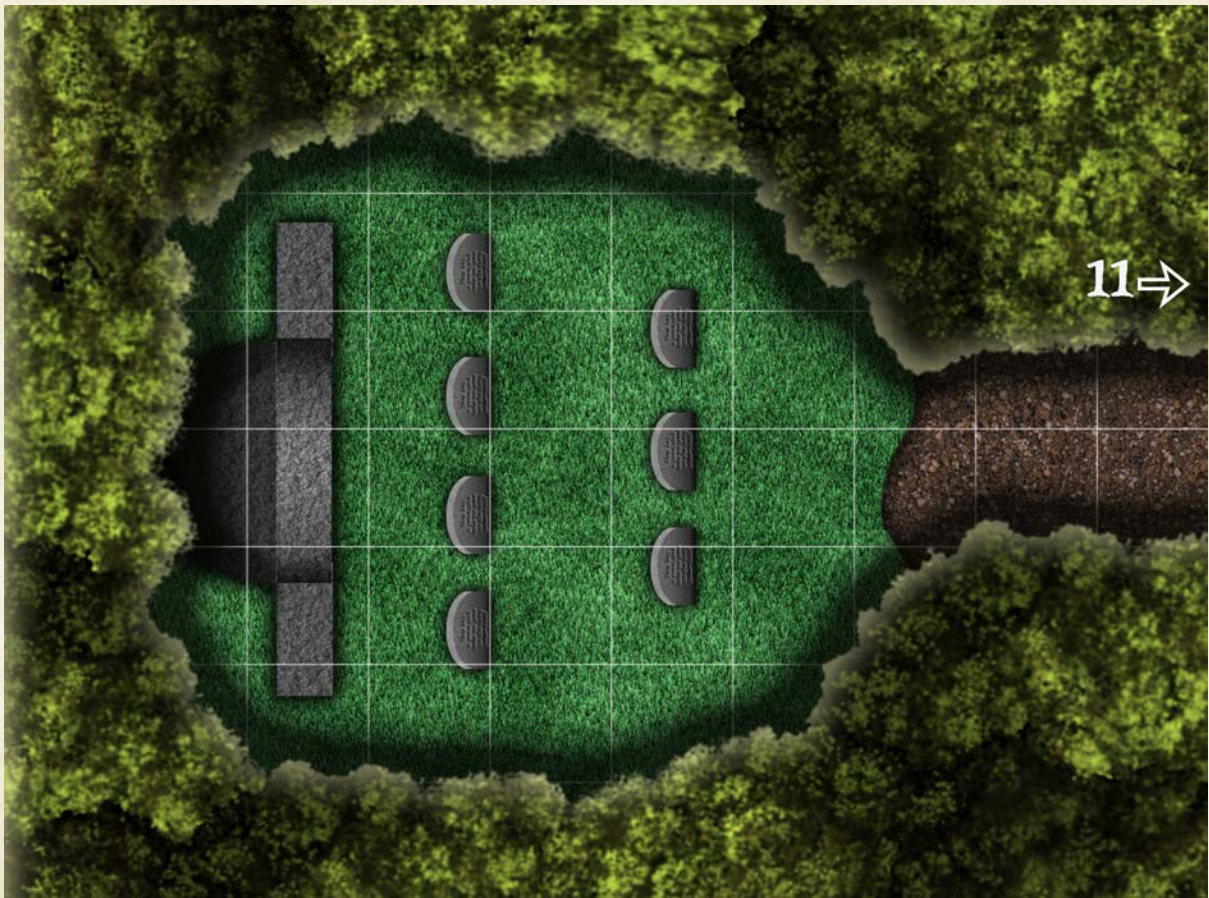
Zbliżasz się do zakrętu ścieżki i słyszysz narastający plusk leśnej rzeczki. Jej wody toczą się dość leniwie, przynajmniej w tej części kniei. Po drugiej stronie widzisz dziwną postać. Jest to niewielki humanoid, który leży sobie na mchu i gada... chyba do siebie. Czy to jakiś szaleniec? Zdążyłeś już nieco poznać ten las i takie coś wcale a wcale by cię nie zdziwiło. Potem on dostrzeżga ciebie i woła: – Wszystko w porządku, nie stanie ci się tu krzywda. Podejdź, porozmawiamy! W tym lesie ciężko znaleźć partnera do rozmowy.

OPCJE:

- ♦ Gdy jesteś gotów, przesun żeton po mapie w żądanym kierunku.
- ♦ Rozmawiasz z nieznanym? Jeśli tak, przejdź do paragrafu 48.
- ♦ Jeśli go ignorujesz i ruszasz dalej, przejdź do 326.

Gdy skończysz badać tę mapę, możesz przenieść żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa 6 lub 8).

MAPA 10



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

Powoli, z bronią w ręku, wkraczasz na teren tego nieco zapuszczonego cmentarza. Nagrobki są popękane, ale tu i tam dostrzegasz świeżo złożone kwiaty. Na drugim końcu nekropolii widzisz dużą kryptę. Ma kształt przepołowionej kopuły. Zdobiona metalowa brama blokuje drogę do kamiennych drzwi. Nad wejściem umieszczono tablicę, ale jesteś zbyt daleko, by odczytać napis. Z narastającym poczuciem grozy powoli wchodzisz do tej przystani zgładzonych dusz...

OPCJE:

♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 14. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).

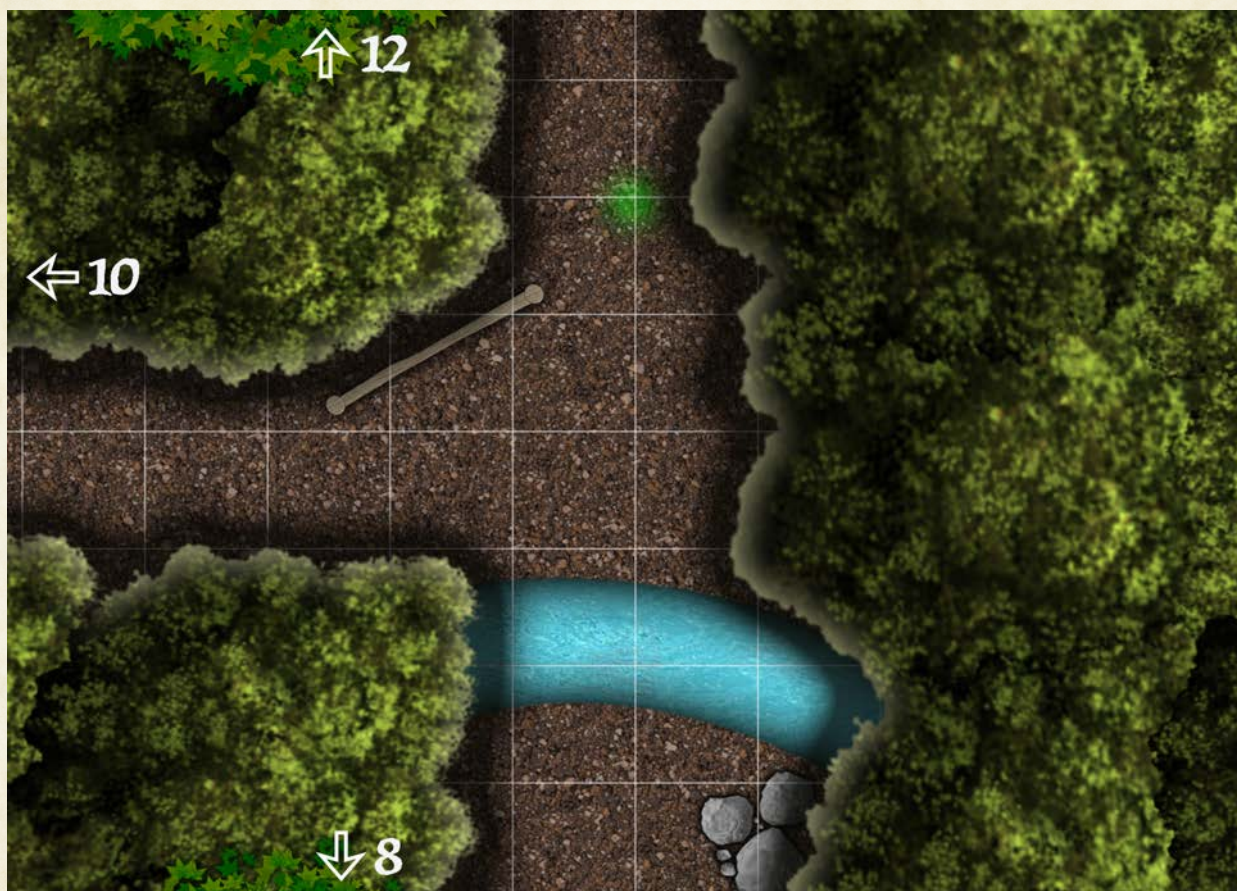
Instynkt podpowiada ci, że w takim miejscu warto poszukać pułapek. Wykonaj test Mądrości (Percepcji) o ST 15.

♦ Jeśli test się udał, przejdź do 122. Jeśli się nie udał, przejdź do paragrafu 233.

♦ Gdy skończysz szukać, stosuj się instrukcji w odpowiednich paragrafach.

Gdy znajdujesz się na krawędzi tej mapy, możesz przenieść żeton na sąsiednią mapę zgodnie ze wskazaniem.

MAPA 11



Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

Od skrzyżowania wędrujesz na północ i trafiasz na płytki strumyk, który bez problemu pokonujesz. Na drugim brzegu widzisz prowadzące w lewo odgałęzienie. Na skrzyżowaniu dostrzegasz stary znak. Napis jest wytarty, ale da się go odczytać: „Cmentarz”. Wyrysowana pod spodem strzałka wskazuje wzdłuż lewej ścieżki. Przed tobą las się kończy i widzisz otwartą przestrzeń. Rośnie ci serce, ale potem przypominasz sobie biednego Darika Brewmonta.

OPCJE:

♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 10. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).

Twoje doświadczenie podpowiada ci, że w takim miejscu raczej nie ma pułapek.

Nie ma powiązanych z tą mapą paragrafów. Jeśli idziesz na zachód, wybierz Mapę 10 i postępuj wg. instrukcji. Jeśli idziesz na północ, wybierz Mapę 12 i postępuj wg. instrukcji.

MAPA 12



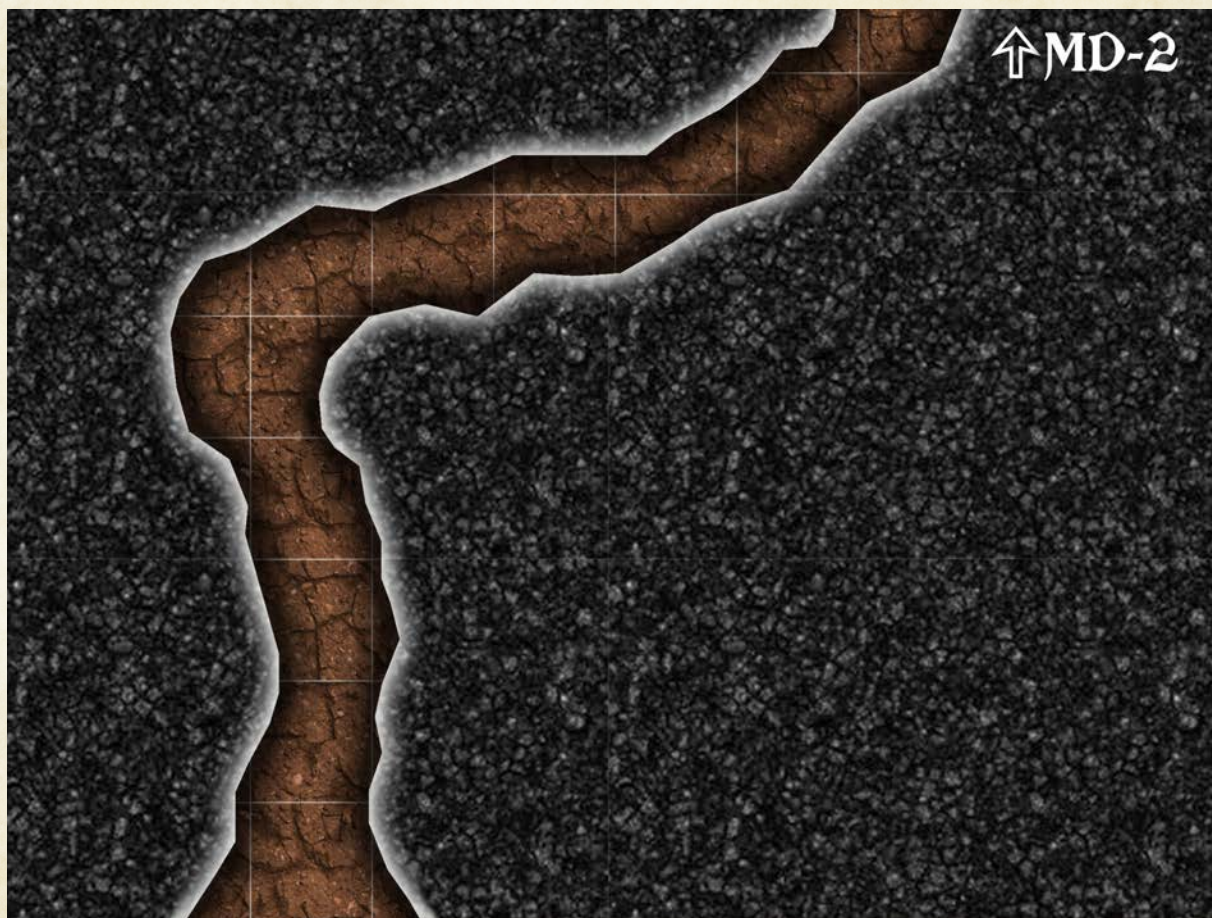
Postaw swój żeton na polu sąsiadującym z tym, z którego przyszedłeś.

Wygląda na to, że dotarłeś do granicy Lasu Ochrony przed pogodą. Przed tobą rozciąga się otwarta, trawiasta przestrzeń. W dali dostrzegasz łagodne wzgórza. Ale wciąż nie udało ci się odnaleźć Darika Brewmonta! Musi znajdować się w tej części lasu, której jeszcze nie zbadałeś.

OPCJE:

- ♦ Nie ma sensu się tu skradać. To granica lasu.
- ♦ Jeśli zawracasz, wróć do Mapy 11 i postępuj wg. instrukcji.

MAPA DODATKOWA 1



Przesuń swój żeton na najniższe pole korytarza.

Wchodzisz do jaskini i powoli ruszasz przed siebie. Twoje kroki wzbijają małe obłoczki kurzu. Widzisz, że tunel przed tobą skręca w prawo.

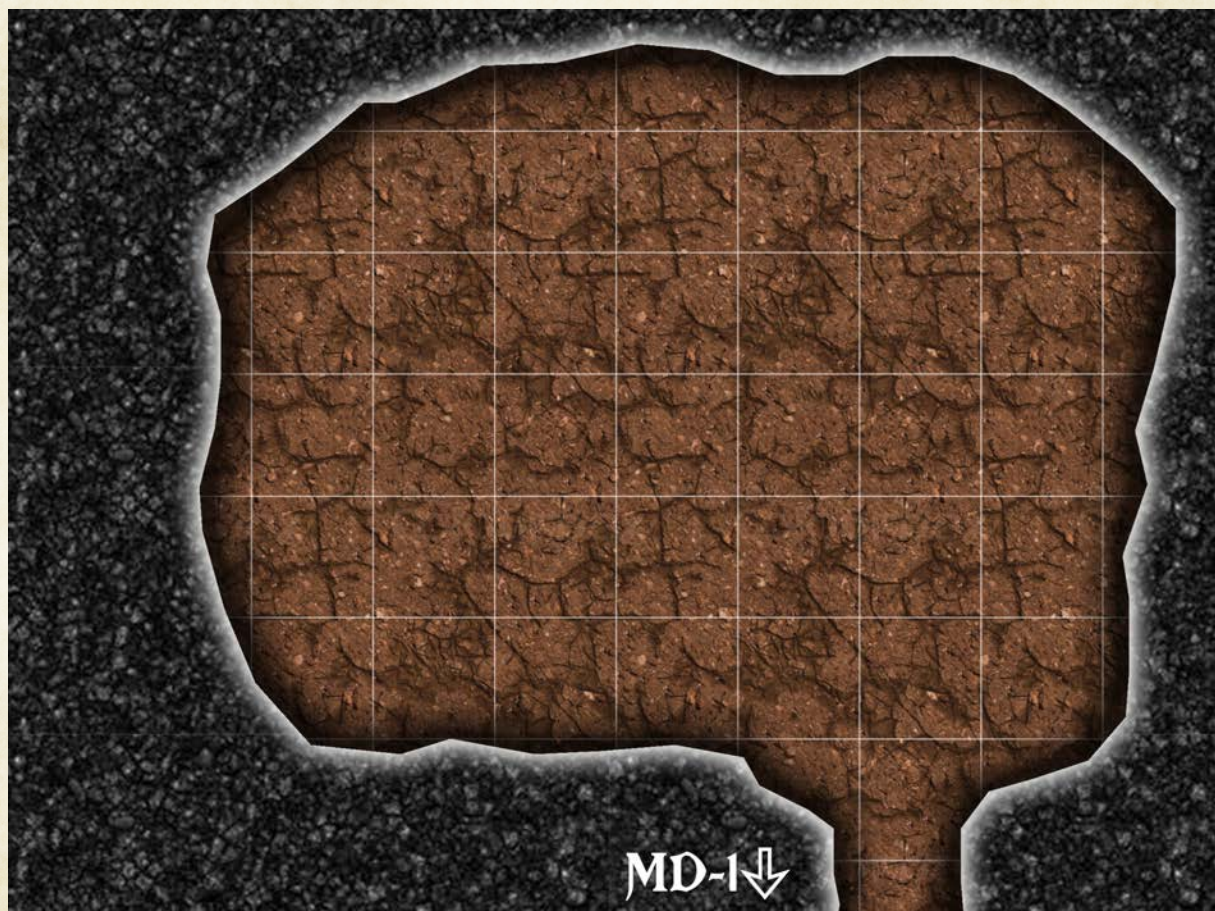
OPCJE:

♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 10. Zanotuj, czy test był udany czy nie.

Jeśli szukasz pułapek, przejdź do 306.

Jeśli po prostu idziesz przed siebie: paragraf 174.

MAPA DODATKOWA 2



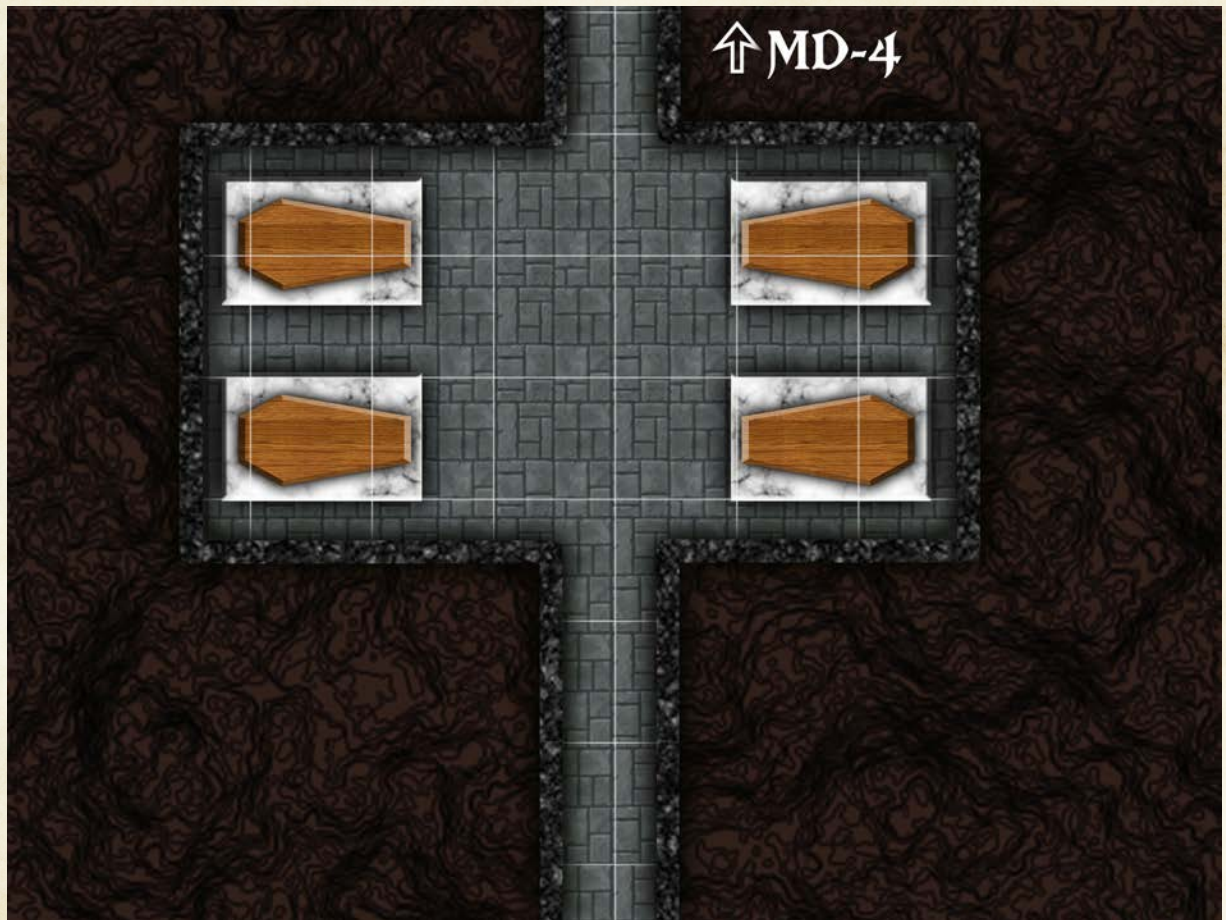
Przesuń swój żeton na najniższe pole korytarza.

W tej rozległej jaskini nie ma nic prócz wielkiego stosu kości i ciał w różnym stopniu rozkładu. Zaskłaniasz usta i nos – smród jest potworny! Kręcąc głową, podchodzisz bliżej do stosu i widzisz, że są to szczątki dorosłych i dzieci... Cóż za potworny los ich tu spotkał? Czemu tu zginęli? Czemu po prostu stąd nie wyszli? Potem zauważasz napis na ścianie jaskini. Drżysz na myśl o tym, co posłużyło za atrament. Jest to jedno słowo: „PÓŁNOC”.

OPCJE:

- ♦ Wynik wcześniejszego rzutu na skradanie się obowiązuje też tutaj.
- ♦ Rozglądasz się szybko i dochodzisz do wniosku, że nie bardzo da się tu ukryć pułapki.
- ♦ Gdy jesteś gotów, przejdź do paragrafu 67.

MAPA DODATKOWA 3



Przesuń swój żeton na najniższe pole korytarza.

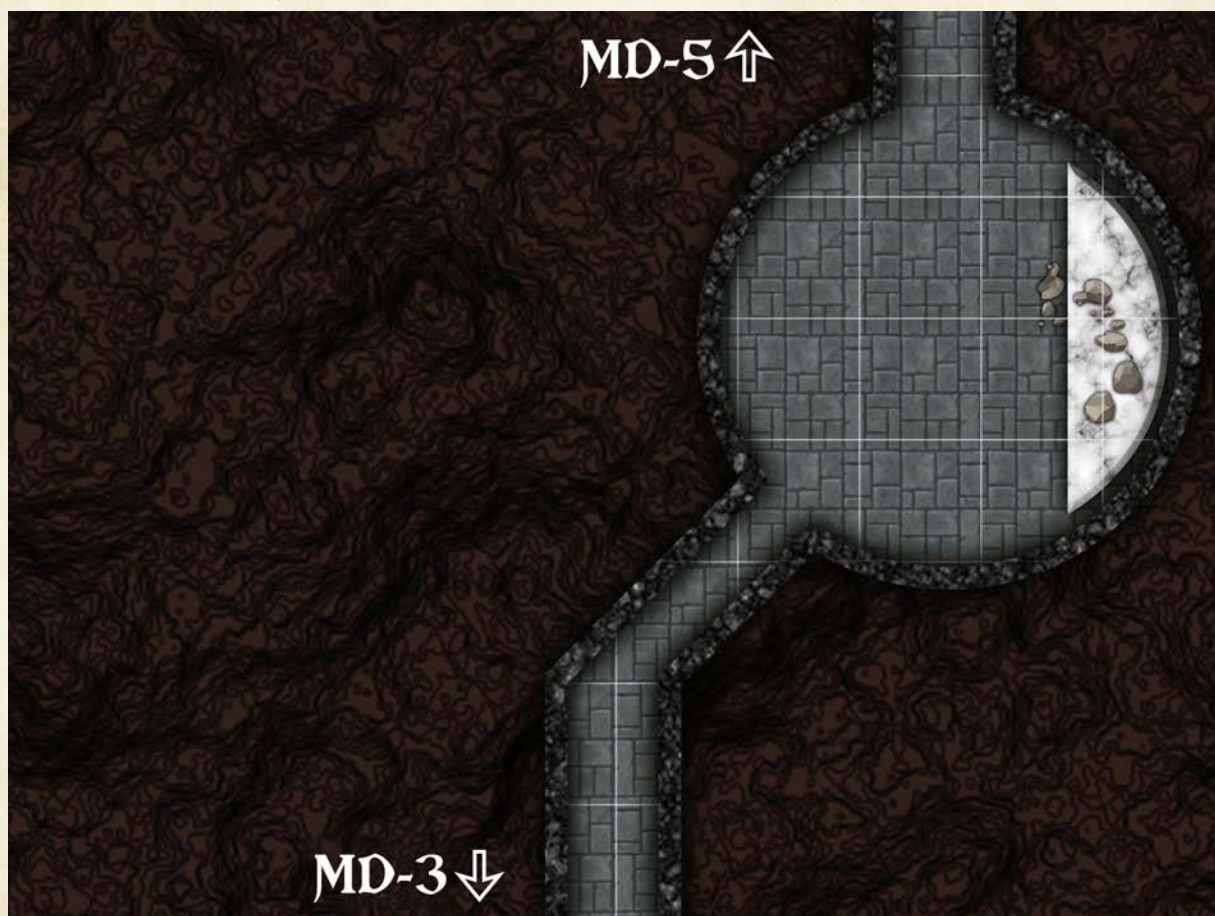
Powoli idąc przed siebie zerkasz w głąb korytarza i dostrzegasz, że prowadzi do jakiejś komnaty. Szybkim rzutem oka oceniasz, że nie ma tu pułapek i ruszasz dalej, nasłuchując i rozglądając się na boki. Wchodzisz do wielkiej komnaty. Wzdłuż jej ścian ustawiono cztery marmurowe podwyższenia, a na każdym spoczywa trumna. Powietrze jest zatęchłe i suche. Na drugim końcu sali jest drugie wyjście i korytarz, który wiedzie prosto, a potem skręca w prawo.

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 10. Zanotuj, czy test był udany czy nie.
- ♦ Gdy dotrzesz do sali z trumnami, poszukaj pułapek: paragraf 241.
- ♦ Jeśli nie szukasz pułapek, przejdź do 167.

Gdy skończysz badać tę mapę, możesz przemieścić żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa dodatkowa 4).

MAPA DODATKOWA 4



Przesuń swój żeton na najniższe pole korytarza.

Powoli idziesz przed siebie i nagle twoich uszu dobiega jakiś dźwięk. Dochodzi gdzieś z bardzo, bardzo daleka, od strony korytarza przed tobą. Serce ci łomocze i zamierasz. Ale teraz nic nie mąci ciszy tego miejsca. Ruszasz przed siebie, mocniej ściskając rękojeść swej broni.

OPCJE:

- ♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 13. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany).
- ♦ Jeśli szukasz pułapek, przejdź do 13.
- ♦ Jeśli po prostu mijasz zakręt i śmiało wędrujesz dalej, przejdź do 83.

Gdy skończysz badać tę mapę, możesz przemieścić żeton do krawędzi mapy i na sąsiednią mapę (Mapa dodatkowa 4 lub 5).

MAPA DODATKOWA 5

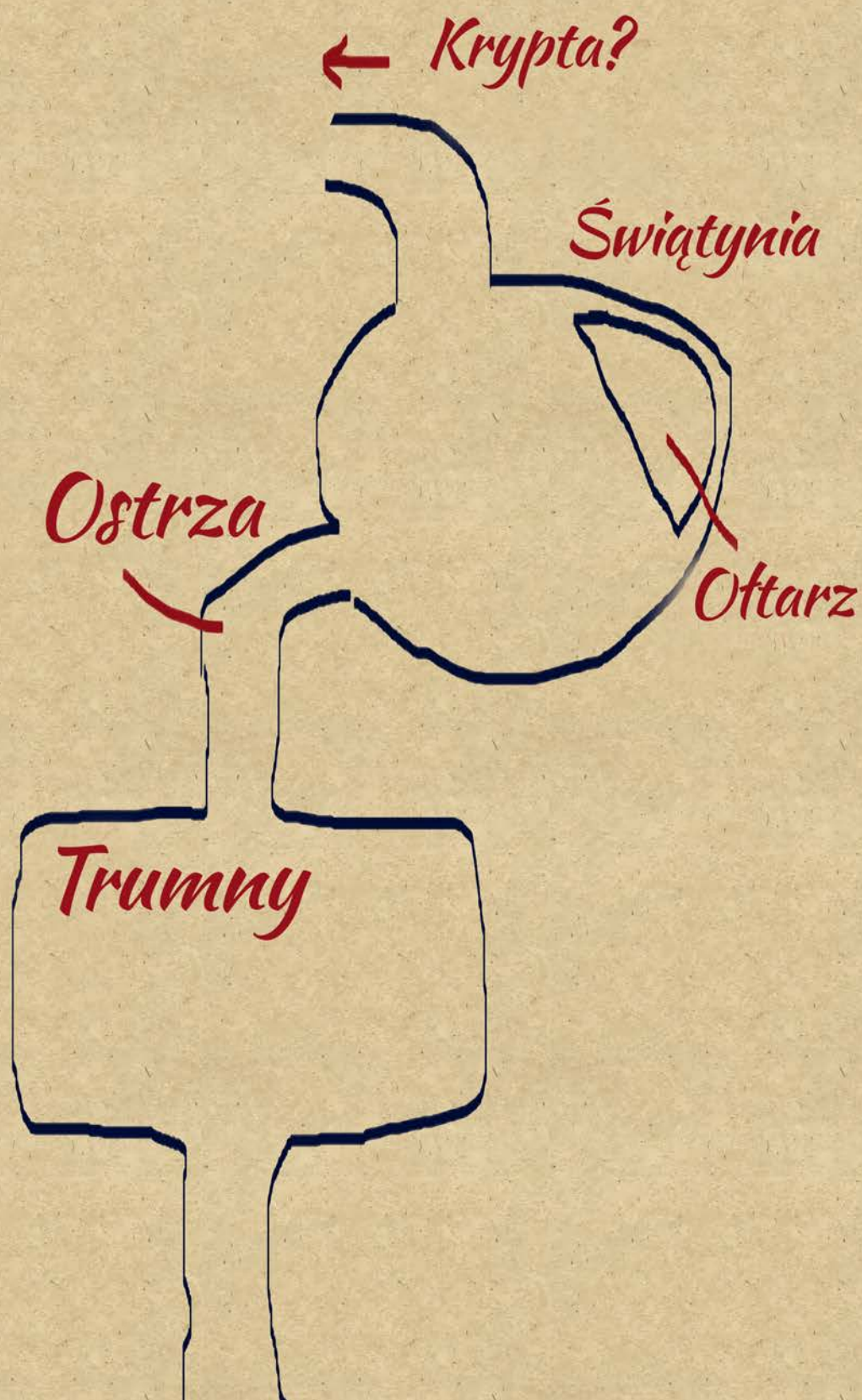


Przesuń swój żeton na najniższe pole korytarza.

Gdy zbliżasz się do skrzyżowania w lewo, dźwięki stają się wyraźniejsze. Słabe jęki... Oraz niski, warczący odgłos. Potem metal stuka o kamień – kroki opancerzonych stóp... I wreszcie poszarpany, nieziemski głos wydaje rozkaz: – Klęknij, giermku!

OPCJE:

♦ Skradasz się? Wykonaj test Zręczności (Skradania się) o ST 10. Jeśli masz odręcznie rysowaną mapę, otrzymujesz ułatwienie do tego rzutu. Zanotuj wynik testu (udany/nieudany) i przejdź do paragrafu 12.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright [2016] by Paul Bimler and 5e Solo Gamebooks and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.