Serwis internetowy

i jego subsystem

DnD.polter.pl

prezentują:

Piotr ‘Rebound’ Brewczyński

Pająk z Cormanthoru

Część III: Śmierć Pająka

Podkład graficzny i ilustracje: Piotr ‘Rebound’ Brewczyński

Warszawa 2005

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

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

Przypomnienie

Druga część kampanii zaowocowała dla naszych bohaterów fałszywym (lub prawdziwym - zależnie od ich przebiegłości) wezwaniem do Sarbreenar, spotkaniem Njala, obrabowaniem domu potężnego Kultysty Smoka, jakim jest Derezz, zabiciem (lub poważnym ranieniem) jego faworyty i wreszcie – potyczką z wcześniejszym sojusznikiem i nadciągnięciem odsieczy w postaci Arona i jego dwóch zamaskowanych przyjaciół. Jak więc widać, z całej hecy wynikło więcej złego niż dobrego, a herosi niewątpliwie nagrabili sobie u Derezza. W takiej sytuacji mieli dwa wyjścia. Albo splunąć na to wszystko i zignorować prośbę Arona o dalszą pomoc, albo z chęcią wyruszyć z nim w podróż do Kruczego Urwiska (bo to właśnie o tym mieście wspominała znaleziona przy Diriel notatka). Mam nadzieję, że wybrali to drugie rozwiązanie...

Część trzecia

Co i jak?

Na samym początku podam kilka informacji przeznaczonych tylko dla oczu Mistrza Podziemi, aby mógł on się nieco zorientować w dalszej fabule i by nie pogubił się w nadchodzących wydarzeniach.

Pierwsza kwestia: tajemnicza postać, która pierwszy (i ostatni jak na razie) raz pojawiła się w pierwszej części kampanii. Otóż owa kobieta (jak już wspominałem – agentka Zhentarimu w strukturach Kultu Smoka) będzie w tej części kampanii pełnić bardzo ważną rolę. Dlaczego? Już tłumaczę. Agentka (jej imię przytoczę później, by nie mieszać w tym momencie za bardzo) na długo przed bitwą o Maerstar wkradła się w łaski naszego ulubionego, pająko-lubnego ponuraka. Jej umiejętności likwidowania zagrożeń i przeszkód jeszcze przed ich wystąpieniem bardzo spodobały się Derezzowi, który (mimo nieskrywanej złości wielce zazdrosnej Diriel) dołączył ją do swojej osobistej świty. W Maerstar kobieta była uszami i oczami maga. Kiedy tylko zauważyła, że po miasteczku kręci się grupa poszukiwaczy przygód, którzy są zbytnio zainteresowani sytuacją naokoło (chodzi oczywiście o naszych bohaterów), natychmiast doniosła o nich Derezzowi. Ten jednak zignorował jej ostrzeżenie (zresztą – nie pierwszy raz) i dalej zajmował się organizacją napadu na wioskę. Podczas feralnej bitwy agentka Zhentarimu pozostała w ukryciu. Raz, że nie chciała dekonspirować się wobec mieszkańców Maerstar i wszystkich obecnych tam awanturników; dwa, że miała to być jej osobista zemsta na zadufanym w sobie Kultyście Smoka. Kiedy bitwa dobiegła końca, a stroną zwycięską nie okazały się małe zielone brzydale (a co gorsza – Derezz uciekł z pola bitwy), kobieta postanowiła czym prędzej się ulotnić. Do Sarbreenar dotarła dość szybko, a przed spotkaniem z Derezzem dała jednemu ze swych podwładnych – Njalowi - ścisłe instrukcje dotyczące sprowadzenia naszych herosów do tego miasteczka. Kiedy półelf wykonywał zadanie, agentka spotkała się z Arachnofilem i wraz z nim (i Księgą) pojechała do Kruczego Urwiska (po co – o tym za jakiś czas). Diriel Thundersurge, węsząc zarówno zdradę kochanka, jak i nadchodzące kłopoty, chcąc-nie chcąc pozostała w posiadłości (a właściwie wyjechała zaraz po tym, jak Derezz opuścił miasteczko). Należy zaznaczyć, że Derezz nie wiedział o istnieniu Njala, ale zdawał sobie sprawę, że wcześniej czy później Aron namierzy Księgę i będzie próbował ją odzyskać. Co z tego wynikło - już wiemy.

Co jednak z samym Derezzem i jego zhentarimską przyjaciółką (z którą notabene nie łączy go żaden romans)? Otóż oboje są skazani na dezinformację, wynikającą ze śmierci (prawdopodobnej) zarówno Diriel, jak i Njala. Dopóki więc nie nabiorą podejrzeń (co może potrwać, gdyż Derezz jest pewien, że bohaterowie nie są na tyle potężni, by szybko poradzić sobie z odbiciem fałszywej Księgi) – nie podejmą żadnych działań. To, co zrobią, kiedy już się dowiedzą, pozostaje kwestią dalszej części przygody.

Jeżeli chodzi o samego Arona i naszych bohaterów, to sprawa przedstawia się dość jasno. Mają notatkę i jest to ich jedyny punkt zaczepienia. To, co powinni teraz zrobić, to udać się do Kruczego Urwiska (już bez dwóch przyjaciół maga, którzy pozostaną na wszelki wypadek w Sarbreenar by „chronić tyły"), a dokładniej – do tamtejszego portu. Sam Aron nie będzie szczególnie zadowolony z przeciągającej się akcji. Nie zaryzykuje jednak porzucenia bohaterów, bo wie już, czym takie działanie może skutkować. W rezultacie gracze będą skazani na podróż w towarzystwie zachmurzonego i pokwękującego maga, który jednakowoż będzie powoli odzyskiwał cięty humor, w miarę jak kompania będzie zbliżać się do celu podróży.

W stronę Kruczego Urwiska

Teraz aspekt typowo społeczno-geograficzny. Z Sarbreenar do Kruczego Urwiska podróżuje się przez Przełęcz Elfiej Krwi, która o tej porze roku jest niemal zapchana przez liczne wozy i karawany kupieckie. Aron wraz z bohaterami może dołączyć do jednej z takich grup, bądź podróżować samemu – jest mu wszystko jedno, byle dostać się do oddalonego o 30 mil miasta jak najszybciej. Co do samej metropolii (bo Krucze Urwisko to w istocie metropolia, w odróżnieniu od miasteczek odwiedzanych przez postacie do tej pory), to nie będę się tu rozpisywał, gdyż jej wystarczający opis znajduje się w *Zapomnianych Krainach – Opisie Świata*. „Wystarczający", bo wydarzenia paru najbliższych dni będą toczyć się głównie w porcie oraz w pewnej odległości od samego miasta (ale o tym dopiero pod koniec).

Wróćmy jednak jeszcze na moment do samej podróży. Rozumie się samo przez się, że gdzie jest dużo karawan, tam są i bandyci - a gdzie jest dużo bandytów, tam najczęściej trafiają bohaterowie. Jeżeli więc twoi gracze będą się nudzić podczas podróży, możesz zafundować im jakiś wątek poboczny, który przygotuje ich na nadchodzące wydarzenia (Aron pomoże, ale będzie stanowczo sprzeciwiał się eskapadom, które mogłyby potrwać dłużej niż jeden dzień). Jeżeli jednak bandyci już Ci się znudzili, drogi Mistrzu Podziemi, proponuję inne rozwiązanie...

Biedny Bernard

Być może pamiętasz jeszcze list, który herosi znaleźli w jednej z zabezpieczonych szuflad w posiadłości Derezza. Ty może tak, ale warto sprawdzić, czy pamiętają go również twoi gracze. Ciekawe, co zrobią, kiedy na ich drodze stanie zrozpaczony, rozhisteryzowany, żądny krwi kochanek... W czym rzecz? Otóż może zdarzyć się tak (pozostawiam tę kwestię do Twojego rozstrzygnięcia, drogi Mistrzu Podziemi), że Bernard – kochanek Diriel, który miał czekać na nią w jej pokoju, postanowi zemścić się srodze na zabójcach (bądź oprawcach – zależnie od tego, co bohaterowie zrobili z panną Thundersurge) swojej ukochanej. Nie muszę chyba mówić, że jest totalnie załamany, a jego serce wyje z rozpaczy niczym kastrowany jeleń. Jak Bernard znajdzie swoich antagonistów? Otóż wbrew pozorom może się to okazać dość proste. Przypomnij sobie, w jaki sposób herosi opuszczali Sarbreenar. Po cichu i przez las? A może wrócili, najedli się, napili do syta i dopiero potem wyruszyli w drogę? Jeżeli wybrali wariant numer dwa, to Bernard nie będzie miał żadnego kłopotu z ich wytropieniem. Wypyta miejscowych, którzy za drobną opłatą na pewno opiszą mu dziwną grupkę, która parę dni temu opuściła miasto w pośpiechu. Wyrażą też przypuszczenie, że może mieć ona związek z ciałami, które znaleziono niedawno przy posiadłości, znajdującej się na zachód do wioski... Proste? Jak najbardziej.

Jednak nie dla graczy. Bernard jest zrozpaczony, a „racjonalne" to ostatnie słowo, którym można w tej chwili określić jego zachowanie. Nie jest jednak świadomy tego, kim była jego wybranka i, co może okazać się bardziej bolesne, kim są bohaterowie. Bernard bowiem to młodzieniec, który ze sprawnym fechtunkiem ma mniej więcej tyle samo wspólnego, co świeży śledź i czwarty poziom Piekła. Jak w takiej sytuacji postąpią herosi? Zarżną biedaka na miejscu (Aron na pewno nie pochwali takiego zachowania), czy może postarają się załagodzić jego ból w nieco delikatniejszy sposób? Pozwól im się wykazać i dać Ci dobry powód do przyznania paru dodatkowych Punktów Doświadczenia.

Bernard Karenstein (Ary4): pw 18.

Ośmiornica x3

Pozwolisz teraz, drogi MP, że przytoczę treść notatki, którą herosi znaleźli przy ciele powabnej Diriel Thundersurge:

Urwisko, port – Ośmiornica.

Niby sprawa jest prosta, ale my przecież nie chcemy, żeby gracze zmierzali do celu prosto jak po sznurku... Otóż całkowitym przypadkiem w Kruczym Urwisku są aż trzy podmioty, które określane są przydomkiem „Ośmiornica", a tylko jeden z nich jest tym poszukiwanym przez graczy. Pierwszą „Ośmiornicą" jest speluna znajdująca się na południowym skraju dzielnicy portowej. Mały, obskurny budyneczek ze skrzypiącymi schodami i zapluskwionymi siennikami w pokojach. Ot – typowe miejsce spoczynku biedniejszych marynarzy i najróżniejszych typów spod ciemnej gwiazdy. To jednak nie o budynku jest mowa w notatce Derezza.

Drugą „Ośmiornicą” okaże się niewielki statek. To właśnie jego bohaterowie szukają - do szczegółowego opisu przejdę za chwilę.
Ostatnim proponowanym przezemnie wariantem jest natomiast niebrzydka kobieta, znana ze swoich jak najbardziej brzydkich czynów. Otóż „Ośmiornica” to ksywa pani kapitan jednego z zakonspirowanych statków pirackich, zacumowanego na północnym skraju (żeby bohaterowie trochę sobie pobiegali w tą i z powrotem) portu. Ośmiornica (CN kobieta człowiek Fach3/Wjk3) na pewno nie będzie zadowolona, gdy dowie się, że wypytuje o nią grupa uzbrojonych po zęby śmiałków. Jeśli chciałbyś, drogi Mistrzu Podziemi, sytuację tą skomplikować jeszcze mocniej, możesz uczynić Ośmiornicę jednym z wielu tutejszych agentów Społeczności Krakena...

Tak więc, jak widać, bohaterowie będą musieli nieźle się pogłowić, by trafić do właściwej Ośmiornicy. Takie poszukiwania mogą być jednocześnie miłym przerywnikiem po niekończących się walkach. Niechaj herosi pobiegają trochę po porcie, porozglądają się, popytają... Może wpadną nawet na podejrzliwą panią kapitan (obowiązkowo wraz z liczną świtą), która nie będzie w stu procentach przekonana co do historii o poszukiwaniu innej „Ośmiornicy”. Oczywiście, możesz też dodać własne warianty ślepych uliczek. Im będzie ich więcej, tym więcej satysfakcji będą mieli bohaterowie, kiedy już będą pewni, że właściwa „Ośmiornica” to statek kołyszący się na brudnych, portowych falach.

Rzecz jasna, w poszukiwaniach czynnie będzie uczestniczył Aron. I tu niemiła niespodzianka. Okaże się, że namierzenie Księgi magicznymi sposobami jest nie tyle trudne, co po prostu niemożliwe. Dlaczego? Ano dlatego, że Derezzowi wcale nie zależy na dalszym ujawnianiu lokacji pożądanego przez wszystkich przedmiotu. Księga ukryta jest na statku, w sekretnej skrytce i objęta dodatkowo czarem *Fałszywy obraz* (działającym nieprzerwanie dzięki pewnemu sprytnemu, magicznemu przedmiotowi). Jak więc bohaterowie mogą namierzyć właściwą „Ośmiornicę”? Już tłumaczę.

Niecierpliwość Arachnofila

„Ośmiornica” nie jest oczywiście prywatną własnością Czarnego Maga. Nie należy też do Kultu Smoka, gdyż organizacja ta, z racji dość specyficznego zajęcia, jakim jest tworzenie i utrzymywanie drakoliczy, nie lubi zbytnio szastać pieniędzmi. Tak więc statek, na którym aktualnie znajduje się Księga, jest wynajęty i obsadzony przez najemną załogę, która zupełnie nie ma pojęcia o tym, kim jest jej pracodawca (Ci, którzy chcieli się tego dowiedzieć, skończyli bardzo marnie). Dlaczego „Ośmiornica” jeszcze stoi w porcie? Z jednej, bardzo prostej przyczyny: Derezz czeka na Diriel. Jednak nasz ulubiony Arachnofil nie należy do ludzi, którzy lubią marnować czas. Mag studiuje Księgę, a co jakiś czas wychodzi by zażyć trochę świeżego powietrza. Właśnie w tych spacerach tkwi szansa bohaterów. Jeżeli uda im się zauważyć Derezza niedaleko statku i skojarzyć go z nim, będą w domu. Pozostanie „tylko” kwestia odbicia drogocennego przedmiotu. No właśnie – jak tego dokonać, skoro Ponury Kultysta sporadycznie opuszcza statek na okresy nie dłuższe niż 30-40 minut? Odpowiedź znów tkwi w bacznej obserwacji i oczekiwaniu (co na pewno nie wprawi w dobry humor Arona). Otóż, cierpliwość Derezza ma swój kres. W dwa lub trzy dni po tym, jak bohaterowie przybędą do miasta, Derezz i trójka jego najemników wsiądzie na konie i popędzi w kierunku Sarbreenar. Dlaczego osobiście? Jak już pisałem, Czarny Mag nie należy do ludzi, którzy lubią marnować czas na bezczynne siedzenie. Dlaczego konno, a nie, na przykład, za pomocą *Teleportacji*? Derezz zdążył już nauczyć się prostej zasady, że przydatne czary lepiej zostawić na nieprzewidziane, i niekoniecznie przyjemne, przypadki...

Tu właśnie pojawia się szansa dla bohaterów. Derezz galopuje do Sarbreenar, a Księga leży bezpiecznie na... Ale zaraz! Czy oby na pewno? Przecież Czarny mógł wziąć ją ze sobą lub w najlepszym razie przenieść... Pozatym gracze nie mają pewności, czy przedmiot w ogóle znajduje się na statku! Jednak Aron nie jest w stanie tego sprawdzić. Pozostaje więc tylko zbadanie cumującej „Ośmiornicy”...

Teraz jeszcze notatka dla Mistrza Podziemi. Mianowicie, nie cała ekipa Derezza pozostaje przez cały czas na statku. Część z niej, a dokładniej Ci, którzy wiedzą o przynależności Arachnofila do Kultu Smoka i stanowią jego osobistą świtę (na zasadzie, na której czynił to Dann Bloodfist z pierwszej części Kampanii), stacjonuje w pobliskiej karczmie „Wisielczy Uśmiech”. Jeżeli gracze spędzili dużo czasu na dokładnej obserwacji statku i okolicy, na pewno zorientują się, że „Ośmiornica” nie powinna być ich jedynym celem. Ty, Mistrzu Podziemi, wiesz, że nie tylko nie powinna, ale

wręcz nie może! Sprawa ma się bowiem tak, że tuż przed wyjazdem Derezz przeniósł Księgę do pokoju, w którym sypia dowódca jego straży przybocznej. Nie trzeba chyba dodawać, że dowódca ów to człowiek na tyle inteligentny, by zapewnić przedmiotowi ochronę 24 godziny na dobę. Dowódca ów również zainteresuje się na pewno zamieszaniem, jakie prawdopodobnie wywołają bohaterowie na okręcie wynajętym przez jego przełożonego. Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Zanim przejdziemy do opisu statku i karczmy, muszę jeszcze wspomnieć o jednym bardzo ważnym wydarzeniu, które może mieć znaczący wpływ na dalsze poczynania bohaterów w stosunku nie tylko do Derezza, ale także do Arona.

Jeszcze dziwniejsze spotkanie

Dobrze. A więc bohaterowie obserwują statek bądź inne licho, czają się i czekają. Jak powszechnie wiadomo, czynność czekania do ciekawych nie należy, więc można się spodziewać, że po pewnym czasie herosi postanowią przejść się trochę po mieście – czy po to, by kupić przydatny ekwipunek, czy też po to, by po prostu zabić czas i trochę pozwiedzać. Aron zna samo miasto dość dobrze (bywał tu już nieraz), więc raczej nie będzie chciał towarzyszyć bohaterom w tych eskapadach – woli czekać na rozwój wypadków w porcie. To właśnie jest szansa dla Ciebie, Mistrzu Podziemi. Czas, aby do gry weszła kolejna postać.

Postacią ową ma być oczywiście kobieta, która „zawdzięcza" graczom utratę swojego agenta operacyjnego w Sarbreenar – Njala. Bardziej jednak niż na zemście, zależy jej na Księdze, której sama przecież nie może wykraść. Jest w końcu podwładną Derezza, której zresztą ten nie ufa na tyle, by to właśnie jej powierzyć Księgę na czas swojego wyjazdu. Tak więc owa agentka Zhentarimu (czas już wyjawić jej imię – brzmi ono Ayoko Shinsen) tylko czeka na okazję, by w jakiś sposób nie tylko przeszkodzić graczom, ale także samemu jak najwięcej na tym zyskać. Nie zapominajmy jednak, że Ayoko musi najpierw dowiedzieć się, że bohaterowie rezydują w Kruczym Urwisku. To nie powinno stanowić jednak zbyt dużego problemu, kobieta bowiem nieustannie patroluje okolice portu. Kiedy więc uznasz za stosowne (pamiętaj jednakże, drogi Mistrzu Podziemi, że w tym momencie bohaterom nie może towarzyszyć Aron), możesz przeczytać graczom poniższy fragment (w odpowiednim miejscu okraszony pozornym testem na **Zauważanie**):

> Po kolejnym niezbyt interesującym dniu zmierzacie w kierunku waszych kwater (*tutaj wykonujesz nadmieniony test, Mistrzu Podziemi*). Wtem zauważacie, że z jednej z mijanych uliczek przypatruje się wam dziwnie znajoma postać, odziana w czarne szaty (*w tym momencie warto sprawdzić, czy gracze wogóle pamiętają zagadkową kobietę*). Jesteście niemal w stanie przewidzieć jej następny ruch... I rzeczywiście - kiedy tylko postać zdaje sobie sprawę, że ją zauważyliście, rusza żwawym krokiem i zaczyna się oddalać.

Czas na reakcję graczy. Czy i tym razem rzucą się w szaleńczy pościg? A może dysponują czymś, co wspomoże ich w tym przedsięwzięciu? Daj im sekundkę pokombinować. Jeżeli jednak postanowią ruszyć za postacią, srodze zawiodą się jej reakcją. Po przebiegnięciu kilkudziesięciu metrów i zagłębieniu się w uliczny labirynt Kruczego Urwiska, Ayoko zatrzyma się i cierpliwie poczeka, aż bohaterowie ją dogonią. Zdziwienie bohaterów będzie jak najbardziej na miejscu, ty jednak wiesz, Mistrzu Podziemi, że kobieta jest agentką Zhentarimu. Co planuje?

Zanim odpowiemy na to pytanie – jedna uwaga. Może zdarzyć się tak, że herosi nie zainteresują się stojącą w zaułku postacią. Jeśli tak się stanie, możesz „pomęczyć" ich jeszcze przez najbliższe dni. Jeżeli i to nie pomoże... Cóż, gracze będą mieli mniej informacji, ale jednocześnie mniej dylematów.

Historia „sierotki"

Teraz najważniejsza sprawa. Historia Ayoko Shinsen powinna być przedstawiona tak, by gracze zyskali choć cień wątpliwości w stosunku do tego, czy ich dotychczasowa współpraca z Aronem była i jest słuszna. Ayoko jest doskonałym kłamcą, a na przekabaceniu bohaterów bardzo jej zależy. W razie potrzeby może też użyć bardziej „osobistych" metod na którymś z bardziej kochliwych członków drużyny. Kobieta będzie grać biedną dziewczynę, która nie może liczyć na pomoc z zewnątrz.

Kiedy herosi dadzą młodej kobiecie dojść do głosu, ta opowie im historię, którą przygotowywała przez ostatnie dni. Trzeba zaznaczyć, że dużo z owej opowiastki jest prawdą, a to działa bardzo na

korzyść Ayoko. Agentka powie, że szuka tego samego, co herosi i mniej więcej od tego samego czasu. Chodzi oczywiście o nieszczęsną Księgę, o której dziewczyna powie bohaterom nieco więcej ponad to, co już wiedzą (czyli cokolwiek im powie, będzie to dla nich nowość - wszak bohaterowie nie wiedzą o przedmiocie kompletnie nic). O tym jednak zaraz. Ayoko wytłumaczy, że uciekała przed nimi w Maerstar, gdyż myślała, że herosi działają dla Czarnego Maga. Zorientowała się jak jest naprawdę dopiero po akcji kompanii w Maerstar, którą to bacznie śledziła (co oczywiście jest kłamstwem - kobieta wie tylko, że Njal nie wrócił z Maerstar, ale obecność herosów w Kruczym Urwisku mówi sama za siebie). Nie dołączyła jednak do bohaterów, gdyż zauważyła (jak powie – „na szczęście dla siebie"), że do grupy dołączył Aron. Aron jest natomiast agentem Kultu Smoka. Dowody? Nael przede wszystkim spyta, czy mag powiedział im cokolwiek o sobie, albo o samej Księdze. Odpowiedź przecząca być może uświadomi graczom, że przez cały czas pracują w ciemno. Dowodem rzeczowym może być z kolei purpurowe odzienie Arona – to właśnie w purpurę ubierają się najbardziej wpływowi (i zarazem najbardziej fanatyczni) członkowie Kultu Smoka. Dodatkowo Ayoko może posłużyć się argumentem, że Aron o smokach wie znacznie więcej, niż przeciętny mag. Skąd kobieta to wie? Cóż, śledziła czarodzieja od samego początku jego poszukiwań (a tak naprawdę była przecież zwiadowcą Derezza w Maerstar). Kim więc jest Derezz? Odpowiedź na to pytanie również nie sprawi kobiecie kłopotu. Arachnofil jest po prostu kolejnym ambitnym magiem, który w pojedynkę chce zawładnąć potężnym przedmiotem. Sama Ayoko z zakłopotaniem przyzna, że nie może wyjawić nazwy dobrej organizacji, dla której ona pracuje (Harfiarze po raz kolejny mogą okazać się najcelniejszym strzałem). Może natomiast wspomóc bohaterów pomocnymi informacjami, o ile tylko Ci zechcą jej pomóc. Mianowicie, agentka chce, by po zdobyciu Księgi natychmiast ją o tym poinformować i by potem dalej służyć jej pomocą (niech gracze sami ustalą miejsce kontaktu – to uśpi nieco ich czujność). Chwilowo nie żąda niczego więcej. Co da w zamian? Między innymi informację o tym, gdzie tak naprawdę znajduje się przedmiot, kto go pilnuje (nie dokładnie, ale może mniej więcej nakreślić pozycje i ilość ludzi – te statystyki znajdują się w części poświęconej „Ośmiornicy" i „Wisielczemu Uśmiechowi"), a także powie co nieco o samej Księdze.

Księga, według słów Ayoko, to jedna z kopii *Księgi Smoka* – tajemniczego woluminu, którego Kultyści Smoka używają przy zamianie złych smoków w drakolicze. Ten konkretny egzemplarz ma być samym oryginałem, w którym autor - szalony mag Sammaster - miał zawrzeć dużo więcej wiedzy, niż w mniej wartościowych kopiach. Ta konkretna informacja jest nieprawdziwa, ale nie w stu procentach. To, jak naprawdę można zastosować tę konkretną Księgę opiszę dalej, kiedy bohaterowie wreszcie będą ją mieli w rękach.

Oprócz informacji, agentka nie jest w stanie (a właściwie po prostu nie chce) zapewnić bohaterom żadnych pomocy materialnych, tudzież profitów. Wyjaśni to tym, że sama jest chwilowo niemal bez środków do walki z Aronem i Derezzem, gdyż łącznik z jej organizacją zniknął, bądź też został wyeliminowany przez jednego z przeciwników (bajeczka zgrabna i wiarygodna o tyle, że Ayoko naprawdę nie ma chwilowo kontaktu z Zhentarimami – jako agent terenowy została wydelegowana do samodzielnej misji przez samego Manshoona).

I znów czas na reakcję graczy. Uwierzą? Uwierzą częściowo? Czy może w ogóle nie dadzą wiary słowom młodej dziewczyny o egzotycznych rysach? Cokolwiek jednak nie myślą, mają dwa wyjścia. Mogą się zgodzić (naprawdę, bądź blefując, że wierzą agentce) lub nie (co może wiązać się nawet z atakiem na kobietę). Niezależnie jednak od reakcji, posiadają teraz sporo informacji, które mogą im się przydać w najbliższym czasie. A ów czas właśnie nadchodzi – Derezz szykuje się już do wyjazdu z Kruczego Urwiska...

Akcja w porcie

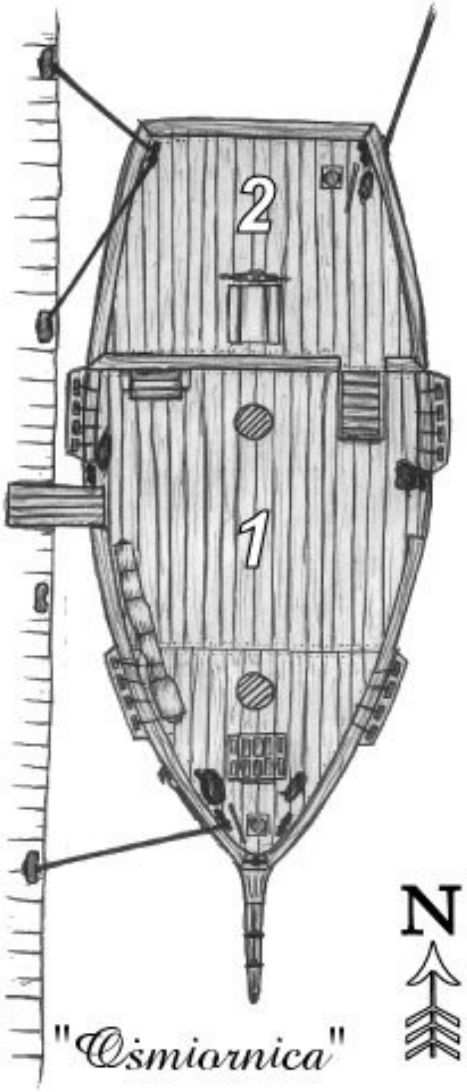
Nareszcie czas wyciągnąć miecze – nie mogą przecież rdzewieć bezpiecznie w pochwach! W jaki sposób herosi odbiją Księgę? To lepiej pozostawić do ich dyspozycji. Warto natomiast podać pewne wskazówki. Wytyczne te w pierwszej kolejności przydadzą się, jeżeli gracze nie chcieli rozmawiać z Ayoko, lub nie dali wiary jej informacjom. Jeżeli natomiast uwierzyli jej i skierowali się od razu bezpośrednio do „Wisielczego Uśmiechu" – tym lepiej. Przynajmniej nie ucierpi załoga statku, która z całą aferą ma niewiele wspólnego.

Przede wszystkim, „Ośmiornica" nie jest statkiem pirackim. Być może jej załoga nie ma najlepszej reputacji, ale daleko jej od bandytyzmu. Co więcej (jak już zaznaczyłem), Derezz nie uznał za stosowne podzielić się z nią wiadomościami o swej działalności. Co za tym idzie? Ano między innymi

to, że od tej dwudziestki ludzi nie można wymagać przesadnej lojalności. Jeżeli więc załoga uzna, że gra nie warta jest świeczki (a jeśli już o świeczce mowa, to z doświadczenia wiem, że gracze wykazują przedziwną tendencję do palenia złupionych okrętów), to po prostu postarają się uciec jak najdalej od zagrożenia, nie zważając na utratę połowy wynagrodzenia (pierwszą połowę dostali z góry). Oczywiście, jakiś przypadkowo znajdujący się na statku Kultysta Smoka może oponować, ale cóż może zdziałać w pojedynkę przeciwko niemal dwóm dziesiątkom zdesperowanych wilków morskich?

Istnieje jednak realna możliwość, że herosi dogadają się z kapitanem łajby. Jeżeli tylko zaproponują mu większą sumę pieniędzy niż zaoferował im Derezz (kapitan oczywiście nie zdaje sobie sprawy, że narazi się na gniew Kultu Smoka, który z jego usług korzysta bardzo często), czyli 200 SZ lub wyżej, to bezproblemowo zgodzi się na przeszukanie okrętu – oczywiście dyskretnie i wtedy, kiedy na pokładzie nie będzie nikogo z obstawy Arachnofila (co jednak nie powinno stanowić żadnego problemu, a przynajmniej w późnych godzinach wieczornych – podejrzewam, że kompania nie wtargnie na okręt w środku dnia). Za dodatkową opłatą kapitan poinformuje bohaterów, że obstawa Czarnego Maga stacjonuje w „Wisielczym Uśmiechu". Kolejne sztuki złota mogą sprawić, że mężczyźnie wymknie się także jej liczebność (czwórka ludzi). Innych informacji kapitan nie posiada.

Z drugiej strony, gracze mogą po prostu wtargnąć na okręt i wyrżnąć wszystkich dwudziestu załogantów. Taki obrót sprawy na pewno zaowocuje sporym zamieszaniem, które nie ujdzie uwagi ludzi Derezza (szczególnie, że „Wisielczy Uśmiech" znajduje się niecałe 20 metrów od miejsca, w którym cumuje „Ośmiornica"). Na zwiad pójdzie dwójka mężczyzn, a pozostała dwójka (w tym dowódca) zostanie w przybytku. Ci pofatygują się do wyjścia z „Uśmiechu" dopiero wtedy, gdy ich towarzysze nie wrócą w przeciągu 15 minut. Dowódca rzecz jasna zabierze ze sobą Księgę. Nie jest on jednak na tyle głupi, by starać się likwidować zagrożenie, któremu nie podołali jego kompani. Będzie starał się uciec chyłkiem, by potem w jakiś sposób skontaktować się ze swoim panem. Czy herosi go dorwą? Bardzo możliwe.



1. Dolny pokład – Zawalony takielunkiem dolny pokład to miejsce, które charakteryzuje się tylko tym, że to właśnie tu stoją dwa potężne, drewniane maszty oraz tym, że można się z niego dostać do obszernej ładowni (przez umieszczony na dziobie świetlik). To właśnie na dolny pokład prowadzi z lądu wąski trap, przez który muszą przejść wszyscy, którzy chcą dostać się na statek metodą konwencjonalną. Dolny pokład otoczony jest metrowej wysokości relingiem i jest na nim sporo wolnego miejsca, skwapliwie wykorzystywanego przez marynarzy w ciągu dnia, na przykład w celu zażycia dłuższej drzemki na świeżym powietrzu (o ile można tak określić powietrze w jakichkolwiek dokach). Z tego miejsca na statku można przejść na górny pokład „Ośmiornicy", bądź też udać się pod pokład – do kajut załogi, kapitana i, czasowo, Derezza oraz jego świty.

Marynarz z „Ośmiornicy" (Pleb2/Zbr1): pw 13,

14, 14, 14, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 16, 16, 16, 17.

2. Górny pokład (mostek) – Prócz koła sterowego na mostku kapitańskim nie znajduje się nic godnego uwagi... No chyba, że któryś z herosów gorąco zapragnie wciągnąć kotwicę (bo właśnie tu znajduje się odpowiedni mechanizm). W ciągu dnia to właśnie tu przez około 50% czasu rezyduje kapitan. Resztę czasu Laedar spędza w pomieszczeniu nawigacyjnym sąsiadującym z jego kajutą (którą odstąpił Derezzowi i jego kochance na czas rejsu – oczywiście za odpowiednią opłatą). Wieczorami kapitan pija z większością załogi w „Wisielczym Uśmiechu" lub innej pobliskiej karczmie. Wachtujący marynarze doglądają łajby właśnie z poziomu mostka, tudzież z pomostu, przy którym „Ośmiornica" cumuje.

Kapitan Laedar Et'kun (Fach3/Wjk1): pw 20.

Skoro pokład „Ośmiornicy" już zwiedziliśmy, możemy teraz zejść pod tenże:

1. Korytarz – Jest to szeroki (przy wejściu) na prawie 2 metry korytarz; dość schludny i czysty, acz ciemny (w nocy - w dzień światło wpada przez trzy bulaje i jedno większe, prostokątne okno). Można się z niego dostać do pomieszczenia nawigacyjnego (w dzień, pod nieobecność kapitana, jest ono zamykane na klucz – **Otwieranie zamków ST 12** lub **Siła ST 15**) lub do kajuty marynarzy (nikt nie kłopocze się, by zamykać drzwi do niej wiodące).

2. Kajuta marynarzy – Koszmar każdej kobiety. Pomieszczenie to służy za sypialnię siedemnastce wilków morskich, którzy niewiele robią sobie z ogólnie przyjętych norm kultury i higieny. Nie są z gruntu źli, ale „uprzejmi" to jedno z ostatnich słów, jakim można określić tę hałastrę. Panuje tu straszny nieporządek (użyłem eufemizmu, rzecz jasna) i można zaryzykować stwierdzenie, że nawet w zęzie ładniej pachnie. Pod prawą ścianą kajuty (patrząc od wejścia do pomieszczenia) wisi sześć hamaków, pod którymi na ziemi rozłożone są jeszcze trzy dodatkowe posłania. Pod prawą ścianą wiszą kolejne hamaki (tym razem w ilości czterech) i leżą dwa następne posłania z koców. Ponadto w kajucie są jeszcze dwa proste, drewniane łóżka - na jednym z nich śpi pierwszy oficer, a drugie jest do dyspozycji chorych (jeśli takowych brak, pozostali marynarze ciągną o nie zapałki lub grają w... marynarza). W pomieszczeniu znajdują się także skrzynki z dobytkiem członków załogi. Są zamykane na proste zamki (**Otwieranie zamków ST 10** / **Siła ST 12**) i nie zawierają przesadnych bogactw (srebro i miedź niewielkich ilościach, pamiątki rodzinne i jeden czy dwa sztylety).

3. Pomieszczenie nawigacyjne – Skromnie umeblowane pomieszczenie, w którym kapitan, wraz z doświadczonymi członkami załogi, ustala trasę każdego rejsu. W stojaku przy ścianie znajdują się mapy większości dużych akwenów (widać wyraźnie, że niektóre nigdy nie były używane), a na stole leży mapa Morza Spadających Gwiazd. Prócz precyzyjnego sprzętu używanego przy wytyczaniu kursu itp., w pomieszczeniu nie ma nic cennego. Istnieje natomiast spora szansa, że w tej kajucie będzie przebywał kapitan i grupa zaufanych marynarzy. Z pomieszczenia nawigacyjnego można dostać się do kajuty kapitańskiej (pod nieobecność Derezza zamkniętej na klucz, który ma tylko kapitan – **Otwieranie zamków ST 15** / **Siła ST 20**).

4. Kajuta kapitańska – Normalnie śpi tu kapitan, ale na czas poprzedzający podróż Derezza oraz sam rejs kajuta jest wynajęta przez Arachnofila, który zajmuje ją wraz z Diriel (teoretycznie - praktycznie jego przyjaciółka przecież nawet nie widziała pomieszczenia). Pokój urządzony jest dość stylowo, lecz nie krzykliwie. Dominuje kolor wiśni, gdyż właśnie z tego drewna wykonane są wszystkie meble: niewielki sekretarzyk, krzesło, okrągły taboret, mała szafka na książki i obszerne łóżko. Tylko solidny kufer zaopatrzony w dobry zamek (**Otwieranie zamków ST 20** / **Siła ST 25**) zrobiony jest z drewna dębowego. W kufrze znajduje się cały dobytek kapitana, wraz z funduszami przeznaczonymi na remonty itp. Łącznie około 800 SZ. Prócz ubrań i paru sztuk dodatkowej krótkiej, mistrzowsko wykonanej broni, w kufrze może znaleźć się kilka magicznych eliksirów (do Twojego wyboru, Mistrzu Podziemi). Derezz nie zostawił w komnacie nic, co stanowiłoby jakąkolwiek wartość lub naprowadzało graczy na jego ślad - wszystko

zabrał ze sobą. Warto jednak wspomnieć o pewnym ciekawym szczególe. Przeprowadzony w kufrze test na **Przeszukiwanie** (**ST 20**) ujawni, że skrzynia ma drugie dno, wyłożone miękkim, „atłasopodobnym" materiałem. Jeżeli postacie wykażą się spostrzegawczością (test na **Zauważanie ST 15**), odkryją, że w skrytce do niedawna leżał jakiś spory, ciężki (wgniecenie w materiale jest dość głębokie), prostokątny przedmiot oraz jakaś mniejsza, kwadratowa rzecz. Myślę, że nie będą mieli problemów ze skojarzeniem, co takiego znajdowało na drugim dnie kufra. Ich dociekliwość możesz nagrodzić jakimś magicznym pierścieniem lub amuletem, który rozsądny kapitan postanowił schować lepiej niż resztę swojego dobytku.

Akcji ciąg dalszy

Jeżeli gracze rozwiązali problem penetracji statku w bezkrwawy, lub mniej krwawy sposób i wypytali gruntowanie kapitana (lub rozmawiali z agentką Zhentarimu, dali wiarę jej słowom i w ogóle zrezygnowali ze „zwiedzania" łajby), to niewątpliwie skierują swe kroki do „Wisielczego Uśmiechu". Obstawa Derezza zajmuje dość sporą salę na piętrze, dlatego jej znalezienie nie będzie raczej trudne. Kłopotliwe natomiast może się okazać odzyskanie przedmiotu. Kultyści są nieprzekupni i oddani sprawie. Dodatkowo Kult płaci im za to, co lubią robić najbardziej – za bycie nieuprzejmym i agresywnym w stosunku do obcych wtrącających się w nie swoje sprawy. To, połączone z zaskoczeniem, które wywoła nagła wizyta intruzów, niewątpliwie sprawi, że wywiąże się walka. Sprawi też, że po rzeczonej walce kompania będzie musiała szybko brać nogi za pas. Żaden karczmarz nie lubi, gdy demoluje mu się przybytek...

„Wisielczy Uśmiech" to knajpa jakich wiele na wszystkich znanych wybrzeżach Krain. Piętrowy przybytek stojący niecałe 20 metrów od nabrzeża nie grzeszy czystością ani luksusami. Na pierwszym piętrze znajduje się sala, w której spracowani marynarze (raczej ci ze „średniej półki" - brak wśród nich prawdziwych zabijaków i piratów) odpoczywają po rejsie nad kufelkiem piwa, co i raz podszczypując chętne kelnerki. Na piętrze znajdują się pokoje, w których to lądują pary zaczynające swą znajomość od podszczypywania lub goście, którzy z jakiś względów nie chcą nocować w lepszych gospodach w centrum miasta. Ludzie Derezza rzecz jasna zaliczają się do tej drugiej kategorii - zajmują pokój znajdujący się najdalej w głąb korytarza na pierwszym piętrze. Pokój ów jest największy w całym „Wisielczym Uśmiechu" (kolejne osiem pomieszczeń to dwuosobowe klitki po obu stronach korytarza), a z racji na położenie jego okna wychodzą na trzy różnie kierunki, w tym na nabrzeże. Derezz zezwolił swoim ludziom wyłącznie na pojedyncze opuszczanie „apartamentu", tak więc w pokoju zawsze jest co najmniej trójka opryszków, w tym zawsze ich dowódca - Tarus. Mężczyzna ten ma Księgę cały czas przy sobie, w sakwie przywiązanej do pasa tak, by odwiązanie jej zajęło sporo czasu. Jednak oprócz drogocennego woluminu Derezz powierzył dowódcy swojej straży przybocznej jeszcze jeden przedmiot: mały, wykonany z obsydianu sześcian, który maskuje wszystko w swoim sąsiedztwie przed magią ze szkoły Wieszczenia. To właśnie przez tą niepozorną bryłę Aron nie mógł odkryć lokalizacji poszukiwanej przez siebie zguby.

Jak już wcześniej napisałem, Tarus może wcale nie czekać, aż bohaterowie do niego przyjdą. Jeśli w porę dowie się, że kompania herosów właśnie buszuje po „Ośmiornicy" i przy okazji zlikwidowała już dwóch jego ludzi, jak najszybciej ulotni się z tawerny i będzie starał się dotrzeć do Derezza. W takiej sytuacji wszystko będzie zależeć od zaradności graczy i od Twojej kreatywności, drogi Mistrzu Podziemi.

- **Tarus (Brb2/Wjk3):** pw 52.
- **Przyboczny Tarusa (Wjk3):** pw 27, 28, 28.

Kostka maskowania: jest to mały, wykonany z obsydianu sześcian, który na komendę okrywa wszystkie małe lub mniejsze nieożywione przedmioty w promieniu jednego metra zaklęciem *Fałszywy obraz* (przedmioty te są niewidoczne dla wieszczącego). Kostka blokuje przy tym także wszelkie próby magicznego zlokalizowania dowolnego przedmiotu znajdującego się w obszarze działania jej magii. Kolejna komenda kończy to działanie sześcianu. Powyższy efekt maskuje wyłącznie obiekty znajdujące się w sąsiedztwie kostki, ale nie ją samą. Ponadto przedmiot może być raz dziennie użyty do rzucenia zaklęcia *Niewidzialność* na jeden średni lub mniejszy obiekt nieożywiony. Efekt zaklęcia utrzymuje się przez godzinę lub do rozproszenia (czar traktowany jest, jak rzucony przez Zaklinacza 6. poziomu) i nie może być wykorzystywany jednocześnie z pierwszą funkcją kostki (jeśli tak się stanie, *Niewidzialność* zostaje natychmiast rozproszona). Ukryty obiekt jest niewidzialny dla wszystkich, poza osobą trzymającą kostkę.

Poziom czarującego: 5; *wymagania*: Stworzenie cudownego przedmiotu, *Fałszywy obraz*, *Niewidzialność*; *cena rynkowa*: 31.320 sz; *waga*: 200 g.

Jeszcze dwa zdania na temat Arona. Mag nie będzie opierał się specjalnie uczestnictwu w całej akcji, ale ostrzeże, że nigdy nie brał udziału w czymś podobnym. Wolałby poczekać na herosów w bezpiecznym miejscu. Jeśli Ci jednak zmuszą go do udziału w eskapadzie, Aron postara się być pomocnym w jak największym stopniu.

Smocze Karty

Dźwięk ścierającej się stali przebrzmiał, kurz opadł - czas więc zająć się tym, co przez tyle czasu stanowiło główny cel wszystkich dotychczasowych dokonań bohaterów. Oto w ich rękach wreszcie spoczywa upragniona Księga... No właśnie. Herosi mają teraz parę wyjść. Mogą bez pytania zwrócić wolumin Aronowi - to bez wątpienia zadowoliłoby maga najbardziej; mogą zaszyć się w jakimś ustronnym miejscu i samemu przejrzeć zawartość kart wiekowej książki - tu jednak napotkają problem, o którym szerzej powiem zaraz; wreszcie, po dokonaniu czynności numer dwa, mogą zwrócić przedmiot Aronowi jak gdyby nigdy nic, lub czmychnąć z miasta i więcej się w nim nie pokazywać. Nie należy też zapominać o Ayoko, która oczekuje w umówionym miejscu (o ile oczywiście herosi postanowili się z nią spotkać). Co jednak by się nie stało, nie zmienia to pewnych istotnych faktów...

Księga zdobyta przez postacie z wyglądu zewnętrznego zupełnie niczym nie różni się od kopii, którą herosi mieli już okazję trzymać. O ile jednak kopia wykonana na zamówienie Derezza nie stanowiła dla nikogo (prócz samego Czarnego Maga) żadnego pożytku, o tyle przedmiot trzymany przez bohaterów ma znacznie większy potencjał, niż mogłoby się wydawać. Wolumin ten to jedyny ocalały egzemplarz dzieła, znanego wtajemniczonym pod tytułem *Smoczych Kart*.
Smocze Karty zostały zapisane przez pewnego potężnego czarodzieja, którego imię zniknęło już dawno w odmętach dziejów. Czarodziej ów chciał w jakiś sposób przeciwstawić się szaleństwu maga Sammastera, którego życiowym dziełem była osławiona *Księga Smoka*, szczegółowo opisująca proces tworzenia drakoliczy. Po latach badań i poszukiwań odpowiednich magicznych rozwiązań, bezimiennemu teraz magowi udało się opracować skomplikowany rytuał, który był w stanie zapoczątkować przemianę smoków o dobrym charakterze w coś, co było odpowiednikiem złych, nieumarłych gadów. Niestety, w parę miesięcy po ukończeniu swego dzieła i spisaniu wskazówek w formie *Smoczych Kart*, dobry czarodziej został wytropiony i zabity przez agentów Kultu Smoka. Jego dzieło jednak przetrwało i, przepisane w kilku kopiach przez przyjaciół szlachetnego maga, trafiło m.in. do Harfiarzy. Kult Smoka jednak nie pozostał bierny. Posiadacze wszystkich egzemplarzy *Smoczych Kart* ginęli jeden po drugim, a po kolejnych kopiach nie pozostawało ani śladu. Po paru latach Harfiarze musieli pogodzić się z faktem, że tym razem Kult Smoka ich pokonał i że zaprzepaścili swoją szansę na efektywną i, co ważne, równą walkę z potężnymi nieumarłym sługami kultystów.
Grający niemal zapomnieli już o tych wydarzeniach (mających miejsce szmat czasu temu), kiedy jeden z ich terenowych agentów trafił na ślad kopii *Smoczych Kart*. Traf chciał, że znajdywały się one w podziemiach niewielkiego, zrujnowanego dworku nieopodal Maerstar. Aron, gdyż to właśnie on był tym agentem, niezwłocznie udał się w to miejsce i po parudniowych poszukiwaniach odzyskał księgę. Nie zachował jednak wystarczającej czujności. Kiedy dzień przed planowanym wyjazdem wyszedł z domu w celu zakupienia prowiantu na podróż, ktoś włamał się do jego posesji i ukradł wolumin. Resztę historii już znasz, drogi Mistrzu Podziemi. Pozostaje jednak jeszcze parę innych kwestii, o których powinieneś wiedzieć.

Smocze Karty zapisane są szyfrem, który zna niewielu żyjących magów i zaklinaczy. Jest to przedziwna kombinacja języków: starożytnego elfiego i smoczego, która nawet najlepszym lingwistom sprawia nie lada kłopot, jeżeli nie znają odpowiedniego klucza do rozwiązywania kodu. Klucz ten zna między innymi Aron... oraz, w znacznie mniejszym stopniu, Derezz, który poświęcił sporą część swojej kariery w szeregach Kultu na to, by wytropić ostatni egzemplarz *Kart*. Dlaczego? O tym za chwilkę.

Jeżeli gracze przejrzą wolumin pod nieobecność Arona, mogą nabrać sporych podejrzeń w stosunku do odzianego w purpurę maga. Karty księgi są bowiem ozdobione licznymi ilustracjami smoków. Ci, którzy choć raz widzieli jakikolwiek okaz dobrego smoka, na pewno zorientowaliby się, że obrazy przedstawiają tylko potężne gady, które z reguły mają szlachetny charakter. Postacie graczy

jednak (prawdopodobnie) nie miały do czynienia z jakimkolwiek typem smoka. Co więc sobie pomyślą? Być może któryś bohater (na przykład bard) ma rozległą wiedzę na ten temat? A może herosi przypomną sobie wizerunek złotego smoka widniejący na aronowym dywanie, który widzieli jeszcze w Maerstar? To zależy od ich pamięci i umiejętności kojarzenia...

Motywacje

Na pewno gryzie Cię, drogi Mistrzu Podziemi, niewiedza o pobudkach jakimi kierowały się trzy organizacje, na które na swej drodze natknęli się gracze. Teraz coś na to zaradzimy.

Cel Harfiarzy (reprezentowanych przez Arona) jest prosty - odzyskać księgę, przetestować jej właściwości (Aron już dawno upatrzył sobie obiekt i wyprosił od niego zgodę na przeprowadzenie rytuału), po czym, w razie powodzenia, przekazać księgę komuś o znacznie większych kompetencjach (np. Elminsterowi lub innemu potężnemu użytkownikowi magii). Aron nie może jednak ujawnić swojej przynależności do Grających, dopóki nie upewni się, że pomagający mu herosi nie stanowią zagrożenia. Ostateczna próba ma się odbyć już wkrótce...

Kultyści Smoka, a właściwie Derezz (bo jest to wbrew pozorom spora różnica), mają zgoła odmienny cel. Nie chcą dopuścić, by księga ułatwiła Harfiarzom walkę z potężnymi drakoliczami. Najprostszym sposobem byłoby zniszczenie woluminu, ale Derezz ma zupełnie inny plan. Chce prowadzić badania nad rytuałem opisanym w *Smoczych Kartach* i sprawić, by służył on Kultowi Smoka. W ten sposób chce zdobyć szacunek, poważanie i pozycję, której wciąż nie posiada (jako pomniejszy mag w strukturach stowarzyszenia) - głównie ze względu na zbyt mały fanatyzm i oddanie sprawie.

Zhentarim robi to, co zwykle. Mianowicie, nie chce dopuścić, by Grający, lub jakakolwiek inna, wroga mu organizacja zanadto się wzmocniła. Agentka Czarnej Sieci ma delikatnie (czyli bez zwracania uwagi Kultu na Zhentarim) wykraść przedmiot z rąk Derezza (bądź Arona) i dostarczyć go do lorda Manshoona, który zastanowi się nad jego dalszym losem.

Ku finałowi

Jeżeli wszystko pójdzie dobrze i *Smocze Karty* wylądują najpierw w rękach graczy, a potem w rękach Arona, to czas przejść do dalszych wydarzeń.

Purpurowy mag podziękuje herosom, wręczy im wynagrodzenie (które obiecał im już wieki temu), po czym poprosi o ostatnią przysługę, za którą nie będzie już mógł zapłacić. Chodzi o eskortę w pewne odludne miejsce, znajdujące się niedaleko Kruczego Urwiska. Mag nie będzie chciał zdradzić żadnych szczegółów, ale obieca, że bohaterowie na pewno nie pożałują odpowiedzi pozytywnej. Jeżeli gracze się zgodzą, mag powie, że potrzebuje jednego dnia na dokonanie niezbędnych zakupów. Jakich? Tego również nie powie swoim pomagierom. Ty, Mistrzu Podziemi, dowiesz się już teraz, że mag musi zakupić dość drogie komponenty niezbędne do przeprowadzenia opisanego w odzyskanym woluminie rytuału (pieniądze zdobył wcześniej – od swych przyjaciół, którzy pomogli herosom w walce z Njalem).

Gracze mają więc jeden dzień na załatwienie własnych spraw. Jeżeli wcześniej umówili się z Ayoko, warto przypomnieć im o tym fakcie. Kobieta ucieszy się na wieść o tym, że akcja się udała (jest niezłą aktorką - całe zajście bacznie obserwowała z ukrycia). Jej jedyną prośbą będzie to, aby bohaterowie podążyli wraz z Aronem do miejsca, w które ten chce się udać, oraz aby odwrócili uwagę maga od faktu, że kobieta będzie ich śledzić. Nie powie wprost, że planuje zabójstwo czarodzieja, ale da do zrozumienia, że coś takiego może się wydarzyć. W tym miejscu bohaterowie dokonają pierwszego wyboru. Jeżeli zgodzą się na prośbę agentki Czarnej Sieci, to będą już w połowie „ugotowani".

Dwa dni po akcji w „Wisielczym Uśmiechu" orszak purpurowo odzianego maga wyruszy późnym popołudniem (Aronowi zejdzie się sporo czasu na zakupach) do tajemniczego miejsca, położonego na północ od tętniącej życiem metropolii, jaką jest Krucze Urwisko. Z wolą bohaterów (bądź nie) podąży za nimi konno czarno odziany podróżnik o kobiecych kształtach (o ile żyje, bo z doświadczenia wiem, że zabójstwo panny Shinsen również może się zdarzyć)...

Przed jaskinią

Po dwóch milach jazdy głównym traktem prowadzącym z Kruczego Urwiska do mostu na Rzece Ognistej Aron zjedzie z drogi i skręci w prawo, w kierunku niewielkiego lasu rozciągającego się pod górskimi szczytami. Po około godzinie jazdy (konnej, o ile herosi mają jeszcze konie) kompania wjedzie na obszar skalisty. W tym miejscu można zaskoczyć ją jakimś niezbyt trudnym spotkaniem losowym, które rozgrzeje ją nieco przed zbliżającym się wielkimi krokami finałem. Wreszcie (najlepiej pod wieczór, kiedy powoli zacznie się ściemniać) drużyna zatrzyma się u stóp skalnej ściany, pozornie nie różniącej się niczym od innych otaczających ją zwałów kamieni i gruzu. Aron zsiądzie z wierzchowca, podejdzie do bohaterów i zacznie rozmowę, od której zależą dalsze losy bohaterów. Mag przypomni herosom, że pracują dla niego już bardzo długo i pomogli mu w sprawie, która bez ich asysty nie skończyłaby się tak dobrze; przeprosi, że do tej pory nie mógł zdradzić im żadnych szczegółów swojej misji, ale powie, że wszystkiego dowiedzą się już niedługo. Jest jednak pewien warunek: gracze muszą tu i teraz zdecydować, czy chcą się plątać w sprawę, która na zawsze zaważy na życiu ich postaci. Aron poprosi drużynę o przysięgę, że cokolwiek ta ujrzy w jaskini, nie wystąpi przeciwko niemu i jego organizacji. Jeżeli przysięga zostanie złamana, konsekwencje mogą być, jak to ujmie Aron, „ostateczne". Jeżeli herosi odmówią przysięgi, mag podziękuje im za eskortę i poprosi by odeszli (bynajmniej nie uczyni tego z radością). Kompania oczywiście może zbrojnie oponować. W takim wypadku Aron będzie zmuszony z nią walczyć. Z pomocą przybędzie mu dwóch ludzi, do tej pory czekających za znajdującą się nieopodal *Iluzoryczną ścianą*. Bohaterów z kolei wesprze Ayoko Shinsen, która podsłuchuje całą rozmowę ukryta za zasłoną gęstych krzewów iglastych.

Harfiarz-strażnik (Wjk2/Łtr2): pw 23, 24.

Powyższa decyzja jest najważniejszym wyborem, jaki gracze podejmą w całej kampanii. Wystąpienie przeciwko Aronowi sprawi, że herosi obrócą przeciwko sobie organizację Harfiarzy, ale zyskają wątpliwego (i prawdopodobnie niechcianego) sojusznika w postaci Zhentarimu. Co do Kultu Smoka, to jego wrogość mają zapewnioną niezależnie od tego, co uczynią (o czym zaraz się przekonasz, drogi Mistrzu Podziemi). Jeżeli herosi postanowią zaufać purpurowemu magowi, tak jak czynili to już wiele razy, do akcji wkroczy agentka Zhentarimu. Wyjdzie ze swego ukrycia i rzuci coś w stylu: „Wystarczy już tej zabawy! Załatwmy go!". Aronowi taki obrót spraw z pewnością się nie spodoba. Zażąda on od drużyny wyjaśnień, na które ta nie będzie miała zbyt wiele czasu. Dlaczego? Ano dlatego, że panna Shinsen niezwłocznie zaatakuje maga i będzie starała się nakłonić bohaterów do tego samego. W tym momencie zza *Iluzorycznej ściany* wyjdą przyjaciele Arona, którzy zaatakują postacie graczy, jeżeli te jednoznacznie nie opowiedzą się po stronie odzianego w purpurę maga. Koniec końców, bohaterowie będą musieli wybrać w pośpiechu, którą osobę nadziać na ostrze. A to może okazać się trudne.

Ayoko Shinsen (Wjk2/Łtr4): pw 26.

Nawet jeżeli herosi wezmą stronę maga, to po całym zajściu będą musieli tłumaczyć się gęsto jemu i dwóm pozostałym Harfiarzom. Jeśli wytłumaczą Aronowi sytuację i powiedzą całą prawdę, mag złagodnieje i już teraz ujawni swoją przynależność do Grających. Jeśli natomiast będą widocznie kręcić, Aron każe im iść precz lub, co gorsza, zaatakuje (tylko wtedy, jeżeli kompania będzie zachowywać się agresywnie). Miejmy jednak nadzieję, że przygoda dla naszych graczy nie skończy się już teraz i że będą oni mieli okazję zobaczyć to, na co czekali całą kampanię. Jeśli bowiem ponownie zaufają Aronowi, ten, w towarzystwie dwóch uzbrojonych i podejrzliwych Harfiarzy, przeprowadzi ich przez *Iluzoryczną ścianę* i wprowadzi do jaskini...

Grota

Za *Iluzoryczną ścianą* znajduje się piętnastometrowy, szeroki i wysoki korytarz biegnący niezbyt stromo w głąb ziemi. Na jego końcu znajdują się dwuskrzydłowe odrzwia, rozmiarem odpowiadające niezbyt zaawansowanemu wiekowo smokowi. Wrota są zrobione z solidnych, grubych na niemal 10 cm desek i wzmocnione z obu stron stalowymi kratownicami. Prócz tego są zabezpieczone mechanicznym, skomplikowanym zamkiem (**Otwieranie zamków ST 25**) zaklęciem *Tajemny zamek* i kolejną *Iluzoryczną ścianą*. We wrotach znajdują się mniejsze drzwi, zaopatrzone w otwierane okienko, własny, nieco mniej złośliwy zamek (**ST 22**) oraz w kolejny *Tajemny zamek*. Zarówno korytarz jak i potężne odrzwia nie są zaopatrzone w inne, bardziej zabójcze zabezpieczenia. Oczywiście, Aron wskaże bohaterom miejsce wejścia w *Iluzoryczną ścianę*

zaraz potem, jak wystuka na mniejszych drzwiach odpowiednią kombinację (4 stuknięcia, przerwa, 1 stuknięcie) i poda hasło („Zbawienie dla złotych kości"), na które otrzyma właściwy odzew („Nadejdzie wraz z Księgą"). Po tym małym rytuale kompania zostanie wpuszczona do właściwej jaskini, a dwóch towarzyszących im Harfiarzy wróci na swoje stanowiska przy wejściu do tunelu...

Przygotuj się teraz Mistrzu Podziemi – czas, byś jak najlepiej ujął w słowa to, co przed swoimi oczami za sekundę zobaczą herosi. Jeśli wolisz nie ryzykować, możesz przeczytać swoim graczom poniższy fragment:

> Wchodzicie do ogromnej pieczary, której istnienia nie podejrzewalibyście w miejscu tak niedalekim miastu. Krańce jaskini nikną w mroku, ale wejście do groty i jego najbliższa okolica oświetlone są nielicznymi pochodniami, stojącymi i wiszącymi tu i ówdzie. Kiedy wasze oczy przyzwyczajają się do półmroku, zauważacie dwa wyraźne spiętrzenia na środku pieczary, a pomiędzy nimi niewyraźną postać. Po chwili dociera do was, że pierwsza z górek uformowana jest z setek błyszczących klejnotów i tysięcy monet, odbijających niezbyt jasny blask dawany przez płonące żagwie. W tej stercie o ogromnej wartości widać też mniej lub bardziej dziwne przedmioty, w tym także broń, zbroje i ekwipunek, o którym możecie tylko marzyć. Kiedy odrywacie wzrok od pierwszego spiętrzenia, wasz wzrok przenosi się na drugie, nieco większe. Ze zdumieniem odkrywacie, że składa się ono z ogromnej ilości ksiąg i woluminów, poukładanych jeden na drugim w porządku i ładzie. Wreszcie wasz wzrok pada na postać, siedzącą spokojnie na gustownym, acz niewielkim krześle pomiędzy dwoma stertami skarbów. Kiedy Aron zauważa, że pierwsze wrażenie powoli was opuszcza, prosi was, byście razem z nim podeszli bliżej.

Oprócz dwóch sporych kup skarbów, zarówno intelektualnych, jak i tych w najpopularniejszym tego słowa znaczeniu, parunastu pochodni i siedzącej postaci, w grocie są jeszcze trzej strażnicy, z których dwóch jest wojownikami-łotrzykami (statystyki jak strażnicy przy wejściu do jaskini), a jeden kapłanem Nobaniona. Kiedyś z jaskini można było wydostać się drugim, znacznie szerszym od pierwszego korytarzem, znajdującym się po drugiej stronie pieczary, tunel ów jednak został zawalony parę lat temu przez Harfiarzy, którzy w ten sposób jednocześnie uwięzili swojego podopiecznego i zapewnili mu lepszą ochronę. Jeżeli chodzi o magiczne zabezpieczenia samej jaskini, to jej mieszkańcowi już dawno zabrakło sił na ich podtrzymywanie. Ochrona tego miejsca w całości spoczywa więc na barkach Arona.

- **Harfiarz-kapłan (Wjk1/Kpn4 Nobaniona):** pw 40.
- **Harfiarz-strażnik (Wjk2/Łtr2):** pw 24, 25.

Postać siedząca na ładnie wykonanym, zdobionym krześle na środku jaskini to nikt inny jak sam Detengarathantos – złoty smok, o którym być może gracze wiedzą już co-nieco. Dlaczego przyjmuje w chwili obecnej formę ludzką? Już odpowiadam.

Jak napisałem w pierwszej części *Pająka z Cormanthoru*, Detengarathantos nie był smokiem znanym. Nie wylatywał często ze swego leża –- wolał czytać i zapoznawać się z wiedzą zgromadzoną w księgach, które zbierał z zacięciem godnym najlepszych kolekcjonerów. Woluminy kupował na targach i w nielicznych za czasów jego młodości kramach z książkami i antykwariatach, odbijał z rąk złodziei dzieł sztuki pisanej, a niejednokrotnie sam kradł ze skarbców zarówno cywilizowanych ras, jak i z grobowców liczy, czy nawet jaskiń swoich smoczych ziomków. Wszystkie księgi gromadził z upodobaniem w swojej jaskini, znajdującej się parę dobrych kilometrów od Waterdeep. Jednocześnie smok starał się jak najrzadziej ujawniać swoją prawdziwą naturę. Niestety, pewien dociekliwy i rządny wiedzy zły mag wytropił Detengarathantosa i ruszył na jego leże wraz z małą armią najemników. Smok bronił się dzielnie i udało mu się nawet zabić władającego magią oponenta. Cóż z tego, skoro w bitewnej pożodze stracił niemal cały swój bezcenny księgozbiór i odniósł bardzo poważne rany. Korzystając z zawieruchy wywołanej pożarem przyjął ludzką postać i uciekł z jaskini, zabierając ze sobą te woluminy ze swojej kolekcji, które nie uległy zniszczeniu. Kiedy wyzdrowiał, postanowił przenieść się na zachód. Żałował, że nie będzie już tak blisko Waterdeep, ale wierzył jednocześnie, że z dala od wybrzeża zazna trochę spokoju i przynajmniej po części odbuduje swoją kolekcję. I rzeczywiście, ogromna pieczara nieopodal przyszłego Kruczego Urwiska zapewniła mu schronienie na setki lat, podczas których smok ten wyrósł na jednego z najmądrzejszych, jeżeli nie najmądrzejszego, jaszczura w całym Faerunie. Czas jednak i na smokach odciska swoje piętno. Lata mijały, a Detengarathantos doszedł do wniosku, że

nie chce, by po jego śmierci zgromadzoną w jego pieczarze wiedzą zawładnął jakiś zły czarodziej. Ostatkami sił zmaltretowanego ciała wciąż odczuwającego skutki dawnych bitew, złoty smok skontaktował się z Harfiarzami. Grający zaopiekowali się starzejącym się gadem oraz jego zbiorami. Przez kilkanaście lat strażnicy Detengarathantosa zmieniali się - nie wszystkim uśmiechało się spędzanie czasu w towarzystwie dumnego i mądrego smoka, podczas gdy ich towarzysze zajmowali się walką z Zhentarimami i innymi złymi organizacjami. Wreszcie na łono Harfiarzy trafił Aron - mag, który chyba tylko przez przypadek sam nie urodził się smokiem. Z radością przyjął oferowane mu stanowisko, a jednocześnie kontynuował zaczęte wcześniej poszukiwania kopii *Smoczych Kart*. Jakaż była jego radość, kiedy dowiedział się, że poszukiwane przez niego dzieło znajduje się bliżej niż sądził. Kolejną dobrą wiadomością było to, że stary złoty smok zgodził się, by to właśnie na nim przeprowadzono pierwszy rytuał. Parę dni po tym oświadczeniu wielki gad zapadł w dziwny sen, zmieniając przedtem postać na ludzką i przykazując Aronowi, by ten obudził go dopiero wtedy, kiedy będzie gotów do przeprowadzenia rytuału. Smok obawiał się po prostu, że w innym wypadku może nie dożyć powrotu czarodzieja.

W formie ludzkiej Detengarathantos wygląda jak wątły, przygnieciony ciężarem życia, siwy i pomarszczony staruszek (właśnie dlatego śpi w formie człowieka - o wiele łatwiej obchodzić się z ciałem, które waży 50 kilogramów, a nie kilka ton), ubrany w złote szaty czarodzieja. Jego sen jest spokojny i miarowy - oddechu niemal nie da się wyczuć. Nie trzeba przy nim zachowywać specjalnej ciszy - tylko Aron może obudzić smoka za pomocą przekazanej mu przez gada specjalnej formuły w języku smoczym. Dopiero kiedy Złoty się obudzi, będzie można dostrzec element zdradzający jego naturę. Jego oczy wydają się być stworzone z płynnego złota i promieniuje z nich przytłaczająca wiedza i mądrość. Detengarathantos nawet po obudzeniu się nie będzie się poruszał ani odzywał. Wszystkie jego czynności sprowadzać się będą do obserwowania sytuacji w grocie i biernego pomagania Aronowi przy rytuale. Na więcej smok po prostu nie ma już siły.

Rytuał

Aron jeszcze w Kruczym Urwisku zakupił komponenty niezbędne do przeprowadzenia transformacji Złotego, wyłączając diament (który – przygotowany ponad sto lat wcześniej do podobnego celu – już od dawna jest w legowisku). Teraz potrzebny będzie mu jedynie czas i spokój. Ostateczne przygotowania do rytuału trwają około piętnastu godzin. Mag w tym czasie przyrządza specjalny eliksir (ta czynność trwa najdłużej) o działaniu podobnym do tego, jakie ma mikstura warzona dla przyszłych złych drakoliczy oraz ostatecznie zaklina magiczne ostrze i diament, który ma stać się domem dla duszy smoka (dokładny opis rytuału przemiany w dobrego drakolicza znajdziesz się w *Dodatku E: Nowy szablon*). W czasie tych czynności Aron będzie bez reszty pochłonięty pracą i nie będzie zadowolony, jeśli ktokolwiek będzie mu przeszkadzał.

Czyżby koniec? Niby tak, gdyby nie jeden problem. Problem ów ma na imię Derezz i właśnie w szybkim tempie zbliża się do pierwszej *Iluzorycznej ściany* chroniącej leże Detengarathantosa. „Jak to?", spytacie. Otóż Derezz w dość łatwy sposób wyśledził magicznie nie tyle same *Smocze Karty*, co swoją byłą podopieczną - Ayoko Shinsen, która w obecnej chwili leży martwa niedaleko pieczary złotego smoka (kto wie - może gracze postanowili nawet zaciągnąć jej ciało do środka?). Mag bez wątpienia w parę chwil upora się z iluzją ściany, a tylko parę sekund więcej zajmie mu rozprawa z dwoma harfiarskimi strażnikami. Wszak ma przy sobie trójkę najbardziej zaufanych ludzi, a parę dni wcześniej dowiedział się, że grupa śmiałków zabiła lub mocno poturbowała jego kochankę (należy zaznaczyć, że jeżeli Diriel przeżyła pierwsze spotkanie z herosami, to z miłą chęcią dołączy do Arachnofila w jego pogoni za swoimi oprawcami. Pewną satysfakcję sprawi jej też wiadomość, że Ayoko nie żyje). Co gorsza, grube drzwi odgradzające jaskinię od korytarza wejściowego dość skutecznie wygłuszają wszystkie dźwięki. Derezz będzie miał więc okazję do kompletnego zaskoczenia swoich oponentów... i do pełnego wykorzystania swoich ulubionych sztuczek.

W którym momencie Czarny zaskoczy Arona, graczy i trzech innych strażników smoczego leża? To pozostawiam do Twojej dyspozycji, Mistrzu Podziemi. Poniżej jednak przedstawiam plan, który Derezz na pewno wprowadzi w życie, o ile będzie miał taką możliwość. Zasugeruję też, że najlepszą porą przeprowadzenia ataku zdaje się być ostatnia godzina trwania przygotowań do rytuału, kiedy eliksir będzie już gotowy do spożycia przez Detengarathantosa.

Finałowe stracie

Pierwszym zaklęciem rzuconym przez Derezza jeszcze zanim wtargnie on do samego leża Detengarathantosa będzie *Wykrycie magii*. Kiedy mag upewni się, że jaskinia nie jest chroniona żadnymi potężniejszymi zaklęciami, wycofa się nieco w głąb tunelu i rzuci na siebie *Polimorfowanie siebie*, by przekształcić się w najmniejszego możliwego pająka. Następnie wśliźnie się przez dowolną szczelinę we wrotach do leża, poświęci chwilę na rozpoznanie sytuacji, po czym szybko pomaszeruje na wszystkich ośmiu nogach tak daleko, jak tylko będzie mógł (i przy okazji tak, by nikt po drodze go nie zdeptał). Przez cały ten czas kompani Arachnofila będą czekać w tunelu. Kiedy Derezz dostanie się na tyły jaskini, w miejsce, gdzie nawet w ludzkiej formie będzie skryty przed wzrokiem Harfiarzy i herosów, rozproszy zaklęcie, a następnie użyje czaru *Pajęcza postać*, zamieniając się w dridera. Po tej operacji rzuci na siebie swoje czary defensywne i *Niewidzialność*, a następnie najciszej jak się tylko da wejdzie na ścianę groty (korzystając z magii *Płaszcza pajęczaków*), kierując się ku sklepieniu. Kiedy już się tam znajdzie, wyciągnie zza pasa *Pajęcze berło* i wystrzeli pajęczą nicią w sporą buteleczkę, w której Aron uwarzył eliksir mający zapoczątkować przemianę Detengarathantosa. O ile herosi lub strażnicy nie przyglądają się uważnie flakonowi, będą musieli mieć spore szczęście, by zauważyć wysiłki Derezza (**Zauważanie ST 25**), który będzie powtarzał całą operację dopóty, dopóki nie trafi lub dopóki nie skończą mu się ładunki na bieżący dzień (trzy). Jeżeli magowi uda się schwytać butelkę, natychmiast podniesie ją do góry, po czym puści tak, by rozbiła się w drobny mak, wylewając znajdującą się w niej miksturę. Ta czynność na pewno nie pozostanie niezauważona, więc Derezz tuż po zniszczeniu specyfiku (lub po trzech nieudanych próbach) zacznie splatać któryś ze swoich czarów ofensywnych, nie rezygnując przy tym z formy dridera. Wybuch jego zaklęcia będzie jednocześnie sygnałem dla trójki czających się za wrotami wojowników, którzy wychylą duszkiem *Eliksir byczej siły*, po czym zaczną wyważać mniejsze drzwi (Derezz wskaże im wcześniej ich położenie). Nie będą musieli długo się męczyć, bowiem następnym czarem rzuconym przez czarno odzianego maga będzie *Kołatka* (jego celem będą całe dwuskrzydłowe wrota). Po tym kroku Derezz zacznie koncentrować się głównie na unicestwieniu Arona, a w drugiej kolejności – bohaterów (na czele z ich magami i kapłanami). Co ważne, będzie starał się jak najdłużej pozostać na suficie, skąd będzie miał doskonały widok na pole bitwy i gdzie otaczać go będzie bezpieczny półmrok. W tym momencie zostawiam Cię z prowadzeniem starcia sam na sam, Mistrzu Podziemi. Do Twojej wiadomości podam jeszcze tylko, że:

- Zaufani Derezza będą starali się związać walką Arona i innych wrogich im użytkowników magii - nie opuszczą swojego pana, tak samo jak Harfiarze nie opuszczą Arona ani leża Detengarathantosa;
- Jeżeli obecność Derezza zostanie odkryta szybciej, niż uda mu się przewrócić butelkę z eliksirem, to za wszelką cenę będzie on najpierw próbował zatrzymać przygotowania Arona do transformacji;
- Sam Aron będzie angażował się w walkę tylko w takim stopniu, by chronić własne życie - ochroną maga i likwidacją zagrożenia będą musieli zająć się harfiarscy strażnicy i herosi;
- Aron nawet podczas zajścia nie przerwie przygotowań do rytuału z bardzo prostego względu - nie może tego uczynić, jeśli nie chce zmarnować wszystkich dotychczas wykonanych czynności i operacji;
- Derezz nie będzie przejmował się tym, że jego *Ogniste kule* i inne zaklęcia spopielają księgozbiór wiekowego gada. Pożar jest mu jak najbardziej na rękę;
- Sam Detengarathantos przez całą walkę będzie ją tylko biernie obserwował. Złoty nie jest celem ataku Derezza, co nie zmienia faktu, że jeżeli Arachnofilowi przytrafi się okazja do zaszkodzenia smokowi, to niewątpliwie z niej skorzysta;
- Jeżeli Derezzowi towarzyszy Diriel, to w pierwszej kolejności będzie się ona mścić na herosach za to, co zrobili jej w Sarbreenar.

Oczywiście, powyższy scenariusz walki można dowolnie zmodyfikować.

Derezz (Zak10): pw 31.
Człowiek Derezza (Wjk3): pw 28, 28, 29.

Koniec końców, walka kiedyś się zakończy, niezależnie od rezultatu. Przyjmując, że bohaterowie wyszli z niej zwycięsko (acz, jak przypuszczam, z licznymi ranami), pozostało im już tylko zebrać łupy i odczekać parę lub paręnaście ostatnich minut, w czasie których Aron zakończy przygotowania do transformacji Detengarathantosa (nawet jeżeli eliksir został wylany, mag i tak ma wystarczającą ilość komponentów, by uwarzyć

kolejną porcję). Jest to oczywiście możliwe tylko wtedy, jeżeli odziany w purpurę mag przeżył starcie... W przeciwnym wypadku o dokończeniu rytuału nie może być mowy. Co więc zrobią gracze? Cóż, jest to pytanie, na które na szczęście nie musiałem jeszcze nigdy odpowiadać. Warto jednak dać postaciom szansę. Może smok będzie miał jeszcze dość sił, by ponownie zapaść w letarg i poczekać na innego, kompetentnego czarodzieja? A może drużynowy mag sam podejmie się studiów nad *Smoczymi Kartami*? Możliwości jak zwykle jest bardzo wiele.

Zakończenie

Kurz opadł, krew powoli krzepnie na ziemi, herosi opatrują rannych i opłakują zabitych. Aron po raz kolejny przygotowuje magiczny eliksir i tym razem idzie mu to zdecydowanie szybciej. Wreszcie oznajmia, że może rozpocząć rytuał. Przeczytaj swoim graczom poniższy, ostatni już i zarazem najdłuższy w kampanii, opis (lub wymyśl coś własnego):

Odziany w purpurę mag podchodzi do siedzącego na tronie zmarniałego staruszka i szepce mu coś do ucha. Oczy polimorfowanego gada otwierają się gwałtownie – bije z nich złoty blask, nie taki jednak, jakiego można spodziewać się po przedstawicielu tak starożytnej i znakomitej rasy, jaką są złote smoki. Płomień w oczach starca dogasa. Widać po nim, że nadchodzący wysiłek będzie niewątpliwie jego ostatnim w tej formie. Aron każe wam się cofnąć i sam czyni to samo. Zauważacie drganie powietrza, po czym zupełnie niespodziewanie w grocie pojawia się zwaliste cielsko ogromnego gada. Trzask pękającego drewna i dźwięk rozsypujących się monet zostaje przez was całkiem zignorowany - takie wrażenie na was bestia, w którą przeistoczył się niepozorny człowiek. Po chwili jednak dochodzicie do wniosku, że ogromne skrzydła gada są znacznie mocniej poharatane niż być powinny; że łuski na jego grzbiecie są znacznie bardziej powycierane, niż początkowo wam się wydawało; że niektóre szpony bestii są połamane i powykrzywiane; że ciało smoka poznaczone jest licznymi, wcale niemałymi bliznami i wreszcie, że charczący odgłos, który od paru chwil rozlega się w leżu to nic innego, jak desperacka walka Detengarathantosa o każdy kolejny łyk powietrza... W jednej chwili zdajecie sobie sprawę, że leżący przed wami gad nie stanowi już zagrożenia dla żadnej złej bestii w Faerunie. Po chwili do ledwo oddychającego smoka podchodzi Aron, trzymając w jednej dłoni bezcenny diament wielkości ludzkiej pięści, a w drugiej dużą butelkę z przygotowanym przez siebie specyfikiem. Niczym ogromne niemowlę Detengarathantos pozwala wlać sobie do gardła zawartość flakonu... Po chwili przez jaskinię przebiega wzmocniony echem odgłos krztuszenia się, a smok zaczyna podrygiwać w konwulsjach, które wstrząsają całą jaskinią. Nie speszony tym Aron podchodzi do gardła bestii, wyciąga zza pasa umagiczniony wcześniej sztylet i, jednocześnie zaczynając inkantację w jakimś starożytnym języku, przeciąga nim po nie osłoniętym łuskami ciele. Smocza krew tryska na ziemię jasną strugą, jednak nie bucha od niej zwyczajny żar. Wreszcie purpurowy mag kontynuując zaklęcie kładzie w kałuży posoki ogromny diament. Przez chwilę nic się nie dzieje, po czym znienacka kamień skąpany w krwi wybucha srebrnym blaskiem, który oślepia was na kilka sekund. Kiedy otwieracie oczy widzicie, że całe ciało smoka żarzy się podobnym światłem i stopniowo, w miarę jak wypowiadający zaklęcie głos Arona wznosi się coraz wyżej, zaczyna odpadać od kości. Łuski z brzękiem sypią się na podłogę, a z wnętrza cielska gada dobywa się złote światło, którego wasze oczy nie mogą już zdzierżyć. Nagle rozlega się głuchy huk i zrywa się magiczna wichura, która rzuca was na kolana. Przez zagłuszający szum w uszach ledwo słyszycie krzyk Arona, rozkazujący wszystkim paść natychmiast na ziemię. Ledwo zdążacie wykonać jego polecenie, kiedy leżem wstrząsa potężna eksplozja. Czujecie swąd palonego mięsa i kości, ale zdajecie sobie sprawę, że wam samym nic się nie stało. Zalega cisza, która trwa przez kilka sekund, podczas których dochodzicie do siebie. Wreszcie w ciemności rozlega się głęboki, ale nie pozbawiony tonu drwiny głos: „Hmm... Zdaje się, że nasza umowa nie przewidywała takiego obrotu sprawy".

Co się stało? Tę kwestię wytłumaczy zdziwionym graczom i nieco zbitemu z tropu Aronowi sam Detengarathantos, który otrzymał nieco inny kształt niż było to początkowo zakładane.

Otóż smok już na samym początku rytuału poczuł, że jego ciało nie wytrzyma przemiany w

nieumarłego. Skupił więc całą siłę woli na przetrwaniu i modlił się do swoich smoczych bóstw o to, by zachować jakąkolwiek materialną formę. Jego modlitwy najwyraźniej zostały wysłuchane i cała esencja życiowa ogromnego gada została przeniesiona do przygotowanego przez Arona diamentu, który w wyniku transformacji przybrał krwiście czerwoną barwę. Z ciała wiekowego smoka został tylko popiół i kości, natomiast dusza przeniosła się do kamienia. W pewnym sensie więc przemiana się udała. Smok zamknięty w swoim relikwiarzu zachował pełną świadomość oraz możliwość kontaktowania się ze światem zewnętrznym. Co ważnie, zachował także całą swoją wiedzę i mądrość, którą będzie mógł służyć Harfiarzom lub... No właśnie. Jest jeszcze jedna kwestia, którą trzeba teraz rozstrzygnąć.

Co dalej?

Kompania graczy przez całą kampanię bardzo przysłużyła się Harfiarzom i strzeżonej przez nich Równowadze. Jeżeli uznasz więc Mistrzu Podziemi, że nie stanie to na przeszkodzie twoim dalszym zamysłom, Aron może zaoferować postaciom graczy członkostwo w tej tajnej organizacji. Oczywiście wiąże się to z pewnymi obowiązkami, jakie spoczną przez to na ich barkach, ale także z mnóstwem możliwości związanych z dalszymi przygodami i ciekawymi przeżyciami.

A co będą z tego mieli herosi? Oprócz obowiązku stawienia się na każde zawołanie organizacji i pomocy, której Grający mogą udzielić im w przypadkach, kiedy sami uznają to za słuszne, teoretycznie nic. Praktycznie jednak pewien smok, który niedawno zmienił swoje egzystencjonalne lokum, chętnie widziałby się u boku jakiejś aktywnej, odważnej drużyny poszukiwaczy przygód, przy której jeszcze bardziej poszerzyłby swoją wiedzę i służył tą, którą posiada... Tak, tak - Detengarathantos z wielką chęcią „przyłączyłby się" (o ile to właściwe słowo dla kogoś, kto jest zamknięty w diamencie wielkości pięści) do postaci graczy. Jeżeli nie uznasz tego podarku (zobacz - *Dodatek C: Nowe magiczne przedmioty*) za zbyt kosztowny, drogi Mistrzu Podziemi, to ofiaruj go graczom. Radość gwarantowana.

Teraz, kiedy wszystkie wątki mamy już rozwiązane, a samą kampanię za sobą, pozostaje tylko przyznać Punkty Doświadczenia i rzucić się w wir następnej przygody. Mam nadzieję, że kampania spełniła wasze oczekiwania i że dobrze się przy niej bawiliście. Do następnego scenariusza!

K O N I E C

Podziękowania

W tym miejscu chcę serdecznie podziękować wszystkim beta-testerom kampanii *Pająk z Cormanthoru* (a w szczególności grupie graczy, która spędziła ze mną nad nią niemal cały obóz treningowy w Broku w 2002 r.), a także redaktorom i czytelnikom serwisu dnd.polter.pl. Bez waszych ocen, sugestii i komentarzy ten scenariusz nigdy nie zostałby spisany. Wielkie dzięki!

Dodatek A: Statystyki

Sojusznicy

Harfiarz-kapłan: mężczyzna człowiek Wjk1/Kpn4 Nobaniona; SW 5; średni humanoid (człowiek); KW 1k10+4k8+10; pw 40; Inic +3; Szyb 6 m; KP 18 (dotyk 9, zaskoczenie 19); Atak +8 wręcz (1k6+3/x4, *Ciężki nadziak +1*); SA Odegnanie nieumarłego 3/dzień; SC --; Char ND; MRO Wytrw +8, Ref +0, Wola +7; S 15, Zr 9, Bd 14, Int 10, Rzt 16, Cha 10.

Umiejętności i atuty: Czarostwo +3, Jeździectwo +3, Koncentracja +8, Leczenie +6, Pływanie +6, Postępowanie ze zwierzętami +4; Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Zogniskowanie broni (ciężki nadziak), Żelazna wola.

Przygotowane czary (5/5/4; bazowy ST = 13 + poziom czaru): 0 – *Leczenie drobnych ran* (2), *Oczyszczenie jedzenia i wody*, *Stworzenie wody*, *Światło*; 1 – *Błogosławieństwo*, *Leczenie lekkich ran* (2), *Ochrona przed chaosem*†, *Wykrycie zła*; 2 – *Bycza siła*, *Uspokojenie emocji*†, *Widmowy rogacz**, *Zwierzęcy posłaniec*.

†Czary domenowe. *Bóstwo*: Nobanion. *Domeny*: dobro (rzuca zaklęcia dobra na 5. poziomie czarującego), prawo (rzuca zaklęcia prawa na 5. poziomie czarującego).

*czar z suplementu *Magia Faerunu*.

Wyposażenie: Ciężki nadziak +1, sztylet, zbroja pół-płytowa, duża tarcza stalowa, *Bransoleta maksymalizowanego leczenia**, *Słaby znaczek Harfiarzy**, zwoje (wszystkie Poziom Czarującego 5): *Dominacja nad zwierzęciem*, *Rozproszenie magii*, *Usunięcie klątwy*, eliksiry: *Byczej siły*, *Leczenia lekkich ran* (3), *Rozmowy ze zwierzętami*, *Roztropności* (2), 50 sz, 200 ss.

*przedmiot magiczny z suplementu *Magia Faerunu*.

Charakterystyka postaci: Harfiarz-kapłan (imię pozostawiam Twojej imaginacji, drogi Mistrzu Podziemi) to człowiek w średnim wieku, który modli się do Nobaniona - Króla Bestii, patrona wszystkich istot, które polują tylko wtedy, gdy są głodne. Kapłan odbywa posługę w leżu Detengarathantosa z pobudek osobistych. Uważa, że pomagając starożytnemu smokowi dobrze przysłuży się swojemu bóstwu.

Walka: Kapłan Nobaniona walczy tak, jak na czciciela Pana Bestii przystało. Rzuca się do walki w pierwszym szeregu, rażąc wrogów swym magicznym nadziakiem. W bitwie dopomagają mu zaklęcia, ze szczególnym uwzględnieniem *Byczej siły* i *Widmowego rogacza*. Po starciu harfiarski kapłan zawsze najpierw zajmuje się ranami swoich sojuszników (niejednokrotnie wykorzystując dla nich moc magicznej bransolety), a dopiero potem swoimi.

Harfiarz-strażnik: mężczyzna człowiek Wjk2/Łtr2; SW 4; średni humanoid (człowiek); KW 2k10+2k6+4; pw 24 (przeciętnie); Inic +6; Szyb 6 m; KP 16 (dotyk 12, zaskoczenie 14); Atak +6 wręcz (1k6+1/19-20, miecz krótki) lub +5 dystansowy (1k8/19-20, lekka kusza); SA Ukradkowy atak +1k6; SC Uchylanie; Char ND; MRO Wytrw +3, Ref +7, Wola -1; S 12, Zr 14, Bd 10, Int 10, Rzt 8, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Ciche poruszanie +8, Pływanie +8, Skakanie +8, Ukrywanie +8, Wspinaczka +8; Błyskawiczny refleks, Finezja w broni (miecz krótki), Poprawiona inicjatywa, Uniki, Zogniskowanie broni (miecz krótki).

Wyposażenie: Miecz krótki, lekka kusza, 20 bełtów, zbroja łuskowa, *Słaby znaczek Harfiarzy**, eliksiry: *Kociej gracji*, *Pajęczej wspinaczki* (2), *Zamazania*, 10 sz, 50 ss.

*przedmiot magiczny z suplementu *Magia Faerunu*.

Charakterystyka: Harfiarscy strażnicy w leżu Detengarathantosa to ludzie przebiegli i sprytni, ale także cierpliwi i bardzo spokojni. Potrafią w porę dostrzec nadciągające niebezpieczeństwo i współpracować ze swoimi sojusznikami w celu jego unieszkodliwienia. Zwykle są to osobnicy skryci, którzy dopiero po dłuższej znajomości nieco się „uzewnętrzniają".

Walka: Podczas starcia harfiarscy strażnicy zwykle starają się korzystać z cieni, jakie zalegają w smoczej pieczarze. Przemykają pod ścianami (lub nawet po nich, przy użyciu *Eliksiru pajęczej wspinaczki*), po czym zaskakują przeciwnika zabójczym ukradkowym atakiem – najczęściej z pewnego dystansu. Przyparci do muru, zdają się na *Eliksir kociej gracji* i swoją umiejętność uników.

Wrogowie

Ayoko Shinsen: kobieta człowiek Wjk2/Łtr4; SW 6; średni humanoid (człowiek); KW 2k10+4k6-6; pw 26; Inic +7; Szyb 12 m; KP 17 (dotyk 13, zaskoczenie 14); Atak +11 wręcz (1k6+2/x3, *Bryza**) lub +6 dystansowy (1k4/19-20, sztylet); SA Ukradkowy atak +2k6; SC Nieświadomy unik (Premia ze Zr do KP), Uchylanie; Char NZ; MRO Wytrw +4, Ref +10, Wola +3; S 10, Zr 16, Bd 9, Int 15, Rzt 12, Cha 14.

^zobacz – *Dodatek C: Nowe magiczne przedmioty*.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +7, Ciche poruszanie +12, Odcyfrowywanie zapisów +11, Otwieranie zamków +12, Pływanie +5, Skakanie +9, Ukrywanie +12, Wspinaczka +9; Bieg, Biegłość w broni egzotycznej (wachlarz bojowy), Błyskawiczny refleks, Finezja w broni (wachlarz bojowy), Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie broni (wachlarz bojowy).

Wyposażenie: *Bryza*^, sztylet (5; mistrzowsko wykonany), *Ćwiekowana skóra +1*, *Buty Shaundakula**, *Pierścień bezpiecznego spowolnienia*^^ (na rzemieniu na szyi), *Płaszcz odporności +1*, eliksiry: *Leczenia lekkich ran* (2), *Niewidzialności*, *Kociej gracji*, *Pajęczej wspinaczki* (2), *Przekształcenia siebie*, *Ukrywania* (2), 5 sp, 245 sz, 800 ss.

^zobacz – *Dodatek C: Nowe magiczne przedmioty*.

^^zobacz – *Pająk z Cormanthoru*, cz. I, str. 7.

*przedmiot magiczny z suplementu *Magia Faerunu*.

Charakterystyka: Ayoko Shinsen jest typowym przykładem samorodnego talentu szpiegowskiego. Wychowując się w cieszących się złą sławą dzielnicach miast Kara-Tur szybko nabrała nawyków i zwyczajów niezbędnych do przeżycia w tak niebezpiecznym otoczeniu. Radziła sobie tak dobrze, że przyciągnęła uwagę lokalnego „delegata" Czarnej Sieci. Krótki okres służby Ayoko u jego boku zakończył się tajemniczym wypadkiem, w którym zginął protegowany dziewczyny. Skośnooka piękność pięła się szybko po drabinie kariery, aż wreszcie zainteresował się nią sam lord Manshoon, który poznał się na jej wyjątkowo przydatnych zdolnościach. Panna Shinsen służy teraz jako jeden z osobistych informatorów lorda, a misja, którą wypełnia na Ogromie ma być jej bramą do kariery kogoś ważniejszego od zwykłego pionka Zhentarimu. Ayoko jest śliczna, a wrażenie to potęguje jej orientalna uroda. Nosi czarne, długie do ramion włosy, które na czas akcji związuje w krótki kucyk. Ubiera się zwykle na ciemnogranatowo, ale dysponuje również zapasem ubrań odpowiednich nawet na dworski bankiet. Jej największymi zaletami są umiejętności maskowania się i blefowania, których używa do wyciągania potrzebnych jej informacji. Nieraz też ucieka się do bardziej bezpośrednich metod, wykorzystując bądź swoją oryginalną urodę, bądź ostrze jej ulubionego wachlarza bojowego.

Walka: Ayoko stara się przewidzieć każde możliwe starcie i przygotować się do niego jak najlepiej. Zwykle sama rozpoczyna walkę, wypijając *Eliksir niewidzialności*, który zawsze ma przy sobie. Atakuje z zaskoczenia – czy to rzucając sztyletami, czy atakując za pomocą *Bryzy* – swojego magicznego wachlarza o krawędzi ostrej jak brzytwa. Jeśli starcie nie idzie po jej myśli, Ayoko wycofuje się, w czym wydatnie pomagają jej magiczne buty, zdobyte na młodym kapłanie Shaundakula na wczesnym etapie jej kariery w Czarnej Sieci. Jej lojalność w stosunku do Zhentarimu nie jest tak wielka, jak chęć życia, dlatego przyparta do muru woli zdradzić swojego pracodawcę, niż za niego umierać.

Bernard Karenstein: mężczyzna człowiek Ary4; SW 3; średni humanoid (człowiek); KW 4k8+8; pw 31; Inic -1; Szyb 9 m; KP 11 (dotyk 9, zaskoczenie 12); Atak +6 wręcz (1k6+1/18-20, rapier); SA --; SC --; Char PN; MRO Wytrw +3, Ref +0, Wola +3; S 12, Zr 8, Bd 14, Int 8, Rzt 9, Cha 13.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +8, Dyplomacja +8, Jeździectwo +6, Występy +8; Szybkie wyciąganie broni, Uniki, Zogniskowanie broni (rapier).

Wyposażenie: Rapier (mistrzowsko wykonany), sztylet, skórznia (mistrzowsko wykonana), biżuteria za łączną sumę 100 sz, 20 sp, 430 sz, 850 ss.

Charakterystyka: Bernard to dandysowaty, acz dobrze zbudowany i całkiem przystojny syn niezbyt bogatego szlachcica, kręcący się po Ogromie w poszukiwaniu wrażeń i przelotnych miłostek. Diriel Thundersurge wpadł w oko ten atrakcyjny młody człowiek, więc nie odrzucała zbytnio jego dość natrętnych zalotów. Bernard jest święcie przekonany, że piękna czarodziejka go kochała (co oczywiście jest bzdurą), więc jej śmierć (lub poważniejsze poturbowanie) wzbudzi w nim ogromny gniew...

Walka: Bernard jest niedzielnym szermierzem, wyszkolonym raczej do potykania się w pojedynkach do pierwszej krwi, niż do prawdziwej walki na śmierć i życie. Nie zmienia to faktu, że kiedy już dobędzie ostrza w obronie słusznej (w jego mniemaniu) sprawy, to nie spocznie, póki sam nie zginie lub póki nie nadzieje przeciwnika na swój zdobiony rapier. Nie jest zbyt inteligentny, dlatego aby odwieźć go od pomysłu zabicia, czy też pokiereszowania postaci odpowiedzialnych za uszczerbek na zdrowiu Diriel (włącznie z jej śmiercią), trzeba się będzie mocno napracować...

Człowiek Derezza/Przyboczny Tarusa: mężczyzna człowiek Wjk3; SW 3; średni humanoid (człowiek); KW 3k10+6; pw 28 (przeciętnie); Inic +5; Szyb 6 m; KP 18 (dotyk 11, zaskoczenie 17); Atak +8 wręcz (1k8+3/19-20, miecz długi); SA --; SC --; Char PN; MRO Wytrw +7, Ref +2, Wola -1; S 16, Zr 12, Bd 14, Int 10, Rzt 7, Cha 9.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +7, Pływanie +9, Skakanie +9; Poprawiona inicjatywa, Potężny atak, Rozszczepienie, Wielka wytrwałość, Zogniskowanie broni (miecz długi).

Wyposażenie: Miecz długi (mistrzowsko wykonany), sztylet, zbroja kryta, mała tarcza stalowa, eliksiry: *Byczej siły*, *Leczenia lekkich ran* (2), *Leczenia średnich ran*, *Wytrzymałości*, 15 sz, 50 ss.

Charakterystyka: Wojownicy stanowiący ścisłą straż Derezza to już nie przelewki. Stanowią grupę dobrze współpracujących ze sobą zbrojnych, których działanie koordynuje sam Arachnofil lub, w razie nieobecności maga, Tarus. Są bezwzględnie lojalni wobec swego pana, bo wiedzą, że za niesubordynację grozi najwyższa kara. Ludzie Derezza to bez wyjątku skuteczni wojownicy, których jedynym celem w życiu jest wykonywanie rozkazów przełożonych.

Walka: Jeśli ludzie Derezza walczą w obecności Arachnofila, to skupiają się bezpośrednio na wyeliminowaniu przeciwników walczących konwencjonalnym orężem – tymi, którzy posługują się magią zajmuje się Arachnofil. Jeśli natomiast Czarny Mag jest nieobecny, jego drużyna koncentruje się przede wszystkim na wyeliminowaniu czarodziejów, zaklinaczy i kapłanów. Starcie zwykle rozpoczynają od wypicia *Eliksiru byczej siły*, w miarę potrzeby wspomagając się później *Eliksirem wytrzymałości*. Jeśli znajdą się w opałach, starają się wycofać w zwartym szyku, chroniąc jednocześnie swojego dowódcę.

Derezz: mężczyzna człowiek Zak10; SW 10; średni humanoid (człowiek); KW 10k4; pw 31; Inic +0; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 10, zaskoczenie 15); Atak +4 dotyk wręcz (trucizna, *Pajęcze berło**) lub +5 dotyk dystansowy (oplątanie, *Pajęcze berło**); SA --; SC Przyzwanie chowańca (Kieł – czarna wdowa); Char NZ; MRO Wytrw +3, Ref +3, Wola +10; S 8, Zr 11, Bd 10, Int 16, Rzt 13, Cha 20.

*przedmiot magiczny z suplementu *Magia Faerunu*.

Umiejętności i atuty: Blefowanie +10.5, Czarostwo +16, Fałszerstwo +9.5, Koncentracja +13, Wróżenie +16, Zastraszanie +10.5; Czary tematyczne (pająki)*, Metadomena boskiego patrona^ (drow), Rzucanie w walce, Zapisanie zwoju, Żelazna wola.

^zobacz – *Dodatek D: Nowy atut*.

*atut z suplementu *Magia Faerunu*.

Czary dziennie (6/8/7/7/6/4; bazowy ST = 15 + poziom czaru): 0 – *Czytanie magii*, *Dłoń maga*, *Naprawa*, *Odporność*, *Rozprysk kwasu**†, *Światło*, *Wykrycie magii*, *Widmowy odgłos*, *Wykrycie trucizny*; 1 – *Dryfujący dysk Tensera*, *Magiczny pocisk*†, *Pajęcza wspinaczka*, *Tarcza*, *Żrący dotyk**; 2 – *Chyżość*^, *Niewidzialność*, *Kwasowa strzała Melfa*†, *Sieć*; 3 – *Pajęcza trucizna**, *Kwasowe zionięcie Mestila**, *Tarczowy dysk*^^†; 4 – *Eksplodująca kaskada**†, *Polimorfowanie siebie*; 5 – *Pajęcza postać***‡.

^zobacz – *Dodatek B: Nowy czar*.

^^zobacz – *Pająk z Cormanthoru*, cz. I, *Dodatek B: Nowe czary*.

* czar z suplementu *Magia Faerunu*.

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

†czar podstawowy dla motywu (z atutu Czary tematyczne; patrz – ramka na następnej stronie).

‡czar z domeny boskiego patron (z atutu Metadomena boskiego patrona).

Wyposażenie: *Pajęcze berło**, *Sztylet +1*, *Karwasze pancerza +2*, *Pierścień ochrony +3*, *Bursztynowy amulet robactwa* (potworny pająk, duży)*, *Płaszcz pajęczaków*, *Różdżka kołatki* (23 ładunki), zwoje: *Kamienna skóra*, *Kula ognista*, *Lewitujący dysk*^^ (2), *Niewidoczne więzienie Derezza*^^ (2), *Ogniste pająki** (Poziom czarującego 12), eliksiry: *Charyzmy*, *Leczenia lekkich ran* (2), *Lotu*, 25 sp, 640 sz, 800 ss.

^^zobacz – *Pająk z Cormanthoru*, cz. I, *Dodatek B: Nowe czary*.

*przedmiot magiczny lub czar z suplementu *Magia Faerunu*.

Kieł: czarna wdowa chowaniec; SW -; drobna magiczna bestia; KW 10; pw 15; Init +3; Szyb 6 m, wspinanie 3 m; KP 20; Atak +5 (1k3-4 i trucizna, ugryzienie); Front/Zasięg 30 cm na 30 cm/0 cm; SA Trucizna (patrz - ramka), Sieć; SC Robactwo, Udzielane moce; Char PZ; MRO Wytrw +3, Ref +3, Wola +7; S 3, Zr 17, Bd 10, Int 10, Rzt 10, Cha 2.

Umiejętności i atuty: Skakanie -4, Ukrywanie się +18, Wspinaczka +8, Zauważanie +7; Finezja w broni (ugryzienie).

Udzielane moce: Czujność, Poprawione uchylanie, Wspólne czary, Więź empatyczna, Dotknięcie, Rozmowa z właścicielem, Rozmowa z pająkami.

Trucizna czarnej wdowy: Ugryzienie czarnej wdowy skutkuje wstrzyknięciem do krwioobiegu trucizny znacznie silniejszej, niż w przypadku innych przedstawicieli gatunku pajęczaków. ST wymaganego testu na Wytrwałość wynosi 16, a obrażenia początkowe i drugorzędne wynoszą 2k6 punktów Siły.

Cena: 300 sz.

Charakterystyka: Derezz to jeden z tych ludzi, których nikt nie chce spotkać nocą w ciemniej uliczce. Ten wysoki, barczysty mężczyzna o dość ciemnej karnacji i zaroście ubiera się tak, by przypominać kawałek chodzącego mroku. Jedynymi jaśniejszymi punktami w jego ubiorze są białe wzory zdobiące Płaszcz pajęczaków oraz czerwona plamka na odwłoku jego chowańca - czarnej wdowy o imieniu Kieł. Sam chowaniec niemal nigdy nie opuszcza ramienia swego pana, chyba że zostanie oddelegowany do jakiegoś zadania wymagającego zastosowania silnej trucizny. Derezz to człowiek, choć jego lepiej poinformowani wrogowie dotarli do informacji, jakoby w żyłach Derezza płynęło trochę krwi drowów. Jest to o tyle prawdopodobne, że Czarny Arachnofil zdaje się starzeć nieco wolniej niż inni przedstawiciele ludzkiej rasy, a pozatym przejawia cechy bardzo charakterystyczne dla mrocznych elfów - okrucieństwo i wyjątkową bezkompromisowość w dążeniu do celu. Plotki o pochodzeniu czarnego maga zdają się mieć potwierdzenie w tym, że pochodzi on z pogranicza Cormanthoru, w którym od paru lat toczy się wojna pomiędzy elfami i ich złymi kuzynami spod powierzchni. Derezz jest bardzo dumny z tego, kim jest i bynajmniej nie kryje swojego zainteresowania nie tylko drowami, ale także samą boginią Lolth. Jego wiedza sięga tak daleko, że nawet zdołał on w pewnym stopniu opanować tajniki magii zarezerwowanej tylko dla drowich kapłanek. Ten oraz inne talenty pozwoliły mu szybko awansować w szeregach Kultu Smoka, który traktowany jest przez Derezza raczej jako przystanek w drodze do zdobycia większej mocy i władzy. Derezz nie wierzy w proroctwa głoszone przez najbardziej fanatycznych członków organizacji, jednak jak najbardziej wierzy w potęgę drakoliczy, pod których skrzydła chowa się zawsze, ilekroć wpadnie w większe tarapaty.

Walka: Derezz walczy w sposób bardzo przemyślany. Stara się pod każdym względem kopiować w potyczce zwyczaje pająków, które uważa za jedne z najpiękniejszych i najprzebieglejszych stworzeń na świecie. Atakuje znienacka, najchętniej z pozycji niewidzialnego i obłożonego wszelkimi znanymi mu zaklęciami obronnymi. Uderza za pomocą *Sieci*, często stojąc na suficie lub na magicznie wytworzonym i przyśpieszonym *Chyżością* dysku. Następnie niszczy swoje ofiary za pomocą *Ognistej kaskady* lub *Kwasowego zionięcia Mestila*, po czym dobija je innymi czarami defensywnymi. W groźniejszych potyczkach używa swojego najpotężniejszego zaklęcia - *Pajęczej postaci*. Niemal zawsze ma wtedy pewność, że jego przeciwnik nie zastosuje tego samego manewru. Forma dridera jest bardzo lubiana przez Czarnego maga - głównie ze względu na to, że budzi przerażenie i strach w nieobeznanych z magią Podmroku mieszkańcach powierzchni Faerunu.

Czary tematyczne Derezza

Uwielbiający pająki Derezz ma w swoim repertuarze zaklęcia, które, za pomocą atutu Czary tematyczne, zmienił tak, by jak najbardziej kojarzyły się z przedstawicielami gatunku *arachnae*. Oto propozycje wyglądu zmodyfikowanych czarów:

Rozprysk kwasu – dłoń maga na krótką chwilę zamienia się w łeb pająka, który wypluwa strugę kwasu.

Magiczny pocisk – z dłoni czarującego wylatuje kilka małych, czarnych pająków, które kąsają cel.

Kwasowa strzała Melfa – jak w przypadku *Magicznego pocisku*, ale w kierunku wroga leci tylko jeden, duży pająk, którego żuwaczki ociekają trucizną.

Tarczowy dysk – przyzwany dysk ma czarny kolor i kształt okręgu z ośmioma ostrymi odnóżami.

Eksplodująca kaskada – ponownie kąsający pająk, tym razem jednak skaczący od przeciwnika do przeciwnika.

Tarus: mężczyzna człowiek Brb2/Wjk3; SW 5; średni humanoid (człowiek); KW 2k12+3k10+15; pw 52; Inic -1; Szyb 12 m; KP 15 (dotyk 9, zaskoczenie 16); Atak +11 wręcz (1k10+7/19-20, *Ostrze berserkera** [+2]); SA Szał 1/dzień; SC Nieświadomy unik (premia ze Zr do KP), Szybkie poruszanie się; Char NZ; MRO Wytrw +7, Ref +0, Wola +2; S 17, Zr 8, Bd 16, Int 12, Rzt 10, Cha 7.

*przedmiot magiczny z suplementu *Magia Faerunu*.

Umiejętności i atuty: Jeździectwo +7, Nasłuchiwanie +5, Pływanie +11, Skakanie +11, Wspinaczka +11, Zastraszanie +5; Biegłość w broni egzotycznej (miecz półtoraręczny), Potężny atak, Rozszczepienie, Uparty**, Zogniskowanie broni (miecz półtoraręczny).

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

Wyposażenie: *Ostrze berserkera** (+2), *Koszulka kolcza +1*, *Amulet naturalnego pancerza +1*, *Kostka maskowania*, „Smocze Karty" (dwa ostatnie przedmioty w sakwie przy pasie), eliksiry: *Byczej siły*, *Heroizmu*, *Leczenia średnich ran* (2), 35 sz, 60 ss.

*przedmiot magiczny z suplementu *Magia Faerunu*.

Charakterystyka: Młody Tarus był bardzo dobrze zapowiadającym się rashemnickim berserkerem, który wkrótce miał dołączyć do jednego z Kłów. Niestety jego kariera legła w gruzach, kiedy podczas jednej z podróży został porwany, wraz z paroma innymi wojownikami, przez thayską grupę łowców niewolników. Chłopak jednak nie stawiał specjalnego oporu, mimo dobrego przeszkolenia, jakie przeszedł w rodzinnych stronach – był po prostu ciekawy świata i w pewnym sensie cieszył się z możliwości jego poznania. Wkrótce wraz z mieczem został sprzedany jednemu z kultystów smoka, który upatrzył go sobie na osobistego strażnika. Wkrótce ów kultysta został po cichu zabity przez Derezza - wówczas jeszcze młodego i szybko awansującego w hierarchii Kultu Smoka maga. Arachnofilowi spodobał się młody berserker, który bardzo szybko zorientował się, komu powinien służyć po śmierci wcześniejszego mentora. Obaj mężczyźni zaprzyjaźnili się - byli w podobnym wieku, więc rozumieli się doskonale. Czarny mag powoli wprowadzał Tarusa w swoje plany, a ten z chęcią pomagał mu we wszystkich przedsięwzięciach, zyskując na nich więcej pieniędzy, niż kiedykolwiek ujrzałby w Rashemenie. Machinacje Derezza wpłynęły jednak na umysł wojownika. Tarus stał się człowiekiem złym i okrutnym, przy czym doskonale zdawał sobie sprawę, jak bardzo góruje wyszkoleniem nad innymi zbrojnymi tkwiącymi w strukturach Kultu Smoka. W chwili obecnej Tarus jest lojalny Derezzowi, ponieważ ten ma moc i wpływy, których barbarzyńca nigdy nie posiądzie. Jest zadowolony z panującej sytuacji, a ponadto nadal darzy swego mrocznego mentora sympatią. Wojownik ten to postawny mężczyzna o szerokich barkach i ciemnych włosach i oczach. Odzywa się rzadko i tylko wtedy, kiedy naprawdę ma coś do powiedzenia.

Walka: Tarus walczy doskonale, ale wpada w gniew już po pierwszym, nawet najmniejszym draśnięciu. Jego szał jest niebezpieczny tym bardziej, że *Ostrze berserkera* (którym barbarzyńca zawsze walczy oburęcznie, aby maksymalizować obrażenia) reaguje nań wzmocnieniem swej efektywności. Wojownik w pierwszym rzędzie będzie starał się zlikwidować herosów posługujących się magią wtajemniczeń (dzieciństwo w Rashemenie nauczyło go, by szybko likwidować przeciwników zdolnych do rzucania zaklęć), by potem zająć się najlepszym spośród walczących bronią konwencjonalną. Przyparty do muru, Tarus pije *Eliksir heroizmu*, który zawsze zachowuje na czarną godzinę. Ucieczką salwować się będzie tylko w obliczu miażdżącej przewagi przeciwnika i dużego zagrożenia życia. Co jednak ważne, *Smoczych Kart* będzie bronił nawet ostatkiem sił.

Postacie neutralne

Kapitan Laedar Et'kun: mężczyzna człowiek Fach3/Wjk1; SW 3; średni Humanoid; KW 3k6+1k8-4; pw 15; Inic +2; Szyb 9 m; KP 15 (dotyk 12, zaskoczenie 13); Atak +6 wręcz (1k8+1/19-20, kordelas*); SA --; SC --; Char N; MRO Wytrw +4, Ref +3, Wola +3; S 12, Zr 14, Bd 9, Int 12, Rzt 10, Cha 11.

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

Umiejętności i atuty: Dyplomacja +6, Pływanie +8, Profesja (żeglarz) +8, Wiedza (geografia) +7, Wspinaczka +4, Wycena +7, Wyczucie kierunku +6, Wyczucie pobudek +5; Wielka wytrwałość, Zogniskowanie broni (kordelas), Zogniskowanie umiejętności (Profesja [żeglarz]).

Wyposażenie: Kordelas* (mistrzowsko wykonany), sztylet, ćwiekowana skóra (mistrzowsko wykonana), *Eliksir leczenia lekkich ran*, 400 sz, 360 ss.

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

Charakterystyka: Kapitan „Ośmiornicy" to człowiek bardzo spokojny, o niezbyt imponującej posturze, za to o znacznych umiejętnościach związanych z szeroko pojętym żeglowaniem. Jego statek jest całą jego miłością, toteż zrobi wszystko (włącznie ze zdradzeniem klientów) by go chronić. W obejściu jest raczej sympatyczny, ale natychmiast wpada w gniew jeśli wyczuje, że ktoś go okłamuje.

Walka: W walce Laedar kieruje się tylko jednym priorytetem – dobrem łajby. Załoga niewiele dla niego znaczy, jako że chętnych do podróży żeglarzy może łatwo znaleźć w każdym porcie. Kapitan „Ośmiornicy" prędzej więc podda statek, niż pozwoli przeciwnikom na zniszczenie go. Dużą wiarę pokłada w swych talentach dyplomatycznych, które nie raz pozwoliły mu wyjść cało z opałów.

Marynarz z „Ośmiornicy": mężczyzna człowiek/krasnolud/półelf/półork Pleb2/Zbr1; SW 2; średni humanoid; KW 2k4+1k8+3; pw 15 (przeciętnie); Inic +0; Szyb 9 m (krasnolud – 6 m); KP 12 (dotyk 10, zaskoczenie 12); Atak +4 wręcz (1k8+1/19-20, kordelas*); SA --; SC Odpowiednie zdolności rasowe (człowiek – brak); Char N; MRO Wytrw +4, Ref +0, Wola +0; S 13, Zr 11, Bd 12, Int 9, Rzt 10, Cha 9.

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

Umiejętności i atuty: Pływanie +2 (człowiek - +7), Profesja (żeglarz) +7, (człowiek – dodatkowo: Wspinaczka +2); Zogniskowanie broni (kordelas), Zogniskowanie umiejętności (Profesja [żeglarz]), (człowiek – dodatkowo: Uniki).

Wyposażenie: Kordelas*, sztylet, skórznia, 3 SZ (w różnych monetach, głównie miedzianych).

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

Charakterystyka: Marynarze z „Ośmiornicy" to grupa ludzi (i nieludzi), która po prostu pływa na tym samym statku. Swoje nikłe umiejętności bojowe zawdzięczają temu, że już parę razy musieli bronić się przed piracką napaścią. Ponad połowę załogi „Ośmiornicy" stanowią ludzie. Reszta to parę półelfów, kilku krasnoludów i dwóch półorków. Wszyscy są na tyle zgrani, że potrafią odsunąć na bok niesnaski rasowe i razem pracować dla wspólnego dobra.

Walka: Marynarzy z „Ośmiornicy" nie można nazwać mistrzami taktyki bitewnej. Podczas ewentualnego starcia każdy walczy jak potrafi najlepiej, niewiele interesując się losem swoich kompanów. Jeśli to tylko możliwe, każdy marynarz woli wziąć nogi za pas, niż pozostawać w obliczu niebezpieczeństwa. Wyjątkiem od tej zasady są oczywiście krasnoludy, które walkę traktują jak rzadką rozrywkę.

Dodatek B: Nowy czar

Magia wtajemniczeń

Chyżość

Transmutacja
Poziom: Brd 2, Cza/Zak 2
Komponenty: W, S
Czas rzucania: 1 akcja
Zasięg: Dotyk
Cel: Patrz opis
Czas trwania: 1 minuta/poziom
Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy)
Odporność na czar: Tak (nieszkodliwy)

Czar ten zwiększa bazową prędkość podmiotu (jeśli ten ją posiada) o 9 m. Zaklęcie wpływa na stworzenia, obiekty ożywione i nieożywione, które mogą się poruszać, a także na niektóre efekty zaklęć (w rodzaju *Dryfującego dysku Tensera*) i odpowiednie przedmioty magiczne (np. *Latający dywan*). Zaklęcie może zostać utrwalone za pomocą czaru *Ciągłość*.

Komentarz: Wyobraźcie sobie tylko te śmigające *Lewitujące dyski*, z których czarodzieje, utrzymując się na ich powierzchni za pomocą *Pajęczej wspinaczki*, rażą zaklęciami przeciwników znajdujących się pod nimi... Na pewno wygląda to o niebo efektowniej niż zwykły *Lot*.
Współautorem tego zaklęcia jest **Mateusz 'Zsu-Et-Am' Kominiarczuk**.

Dodatek C: Nowe magiczne przedmioty

Ściśle określona broń

Bryza: Ten błękitno-niebieski, ozdobiony typowo orientalnymi motywami pędzących po niebie chmur *Wachlarz bojowy +2* to przykład mistrzowskiej roboty z Kara-Tur. Zamiast standardowymi dla tego typu broni wystającymi ostrzami, krawędź wachlarza jest w całości pokryta ostrymi jak brzytwa, ale niezwykle giętkimi blaszkami. Dzięki temu, w wypadku zdanego spornego testu Blefowania i Wyczucia pobudek, premia do testów ataku za jago pomocą zwiększa się o dodatkowe +2 (w sumie wynosi +6). Ponadto właściciel wachlarza może 3 razy dziennie użyć go do wygenerowania podmuchu powietrza analogicznego do efektu zaklęcia *Podmuch wiatru*.

Poziom czarującego: 6; *Wymagania*: Stworzenie magicznej broni i pancerza, *Podmuch wiatru*; *Cena rynkowa*: 27.330 sz; *Koszt stworzenia*: 13.830 sz + 1080 PD.

Artefakty (mniejsze)

Relikwiarz Detengarathantosa: Przemiana wiekowego Detengarathantosa w arcydrakolicza (dobrego drakolicza, patrz – *Dodatek E: Nowy szablon*) nie potoczyła się tak, jak przewidywał Aron. W jej efekcie dusza sędziwego Złocistego została zamknięta w krwistoczerwonym (ten dziwny kolor jest skutkiem rytuału) diamencie wielkości pięści. Pod swoją obecną postacią starożytny smok posiada następujące zdolności i właściwości:

- ✓ Potrafi komunikować się telepatycznie (nie werbalnie, choć istotom „słyszącym" głos Detengarathantosa wydaje się, że odbierają go za pomocą zmysłu słuchu) ze wszystkimi

istotami znajdującymi się do 9 metrów od niego, posługując się większością (żywych i martwych, z wykluczeniem jedynie tych najbardziej starożytnych) języków Torilu. Oprócz tego smok widzi wszystko w promieniu 360 stopni (również w ciemności – tak jak za życia) oraz słyszy, ale nie posiada zmysłu węchu, dotyku i smaku.

- ✓ Posiada ogromną wiedzę na niemal każdy temat (+25 do wszystkich testów na dowolną Wiedzę, wyłączając dziedziny bardzo wyspecjalizowane i te, z którymi smok nie mógł mieć styczności, a więc przykładowo: geografia innych światów, rody i heraldyka tychże itp. Dokładne rozstrzygnięcie tej kwestii pozostawiam Mistrzowi Podziemi).
- ✓ Jest w stanie bezbłędnie zidentyfikować i określić wszystkie zdolności dowolnego artefaktu, a także przynajmniej ogólnie opisać zdolności wszystkich standartowych mniejszych, średnich i większych magicznych przedmiotów (smok określa ich zastosowanie na podstawie promieniującej z nich magicznej aury, dlatego istnieje pewne prawdopodobieństwo na to, że może się mylić).
- ✓ Nawet pod postacią relikwiarza Detengarathantos może trzy razy dziennie używać swojej zdolności *Wykrywanie klejnotów* na tej samej zasadzie, na jakiej robił to w swojej poprzedniej formie (patrz – *Księga Potworów*, str. 160). Po wykryciu kamieni smok sam decyduje, czy zdradzi ich położenie bohaterom.
- ✓ Każda dobra postać będąca w posiadaniu *Relikwiarza Detengarathantosa* otrzymuje premię +1 ze szczęścia do wszystkich rzutów obronnych, testów ataku i testów umiejętności, tak jakby była posiadaczem *Kamienia szczęścia.*

Relikwiarz to nic innego, jak pozbawiona ciała osobowość prastarego (Wielki jaszczur) złotego smoka. Pod każdym względem zaklęty w relikwiarzu Złoty zachowuje się tak, jak za życia – jest bardzo dumny, ale raczej przyjacielski i pomocny. Jego priorytetem jest zdobywanie jak największej ilości wiedzy, co będzie chciał uskuteczniać poprzez czytanie wszystkich odnalezionych przez postacie graczy woluminów i zwojów.

Zniszczenie relikwiarza nie jest specjalnie łatwe, choć do bardzo trudnych również nie należy. Aby unicestwić filakteria, należy rozbić je bronią obuchową o minimalnym umagicznieniu +5. Rozbity w ten sposób *Relikwiarz Detengarathantosa* natychmiast uwalnia duszę wiekowego smoka, która w żaden sposób może zostać przyzwana z powrotem.

Charakter: Praworządny Dobry; *Atrybuty*: Int 35, Rzt 32, Cha 30; *Punkty Ego*: 41; *Komunikacja*: Telepatyczna (patrz wyżej); *Poziom czarującego*: 20; *Waga*: 400 g.

Dodatek D: Nowy atut

Metadomena boskiego patrona [Ogólny]

Wybierz jedną domenę swojego boskiego patrona: czary z tej domeny możesz przygotowywać lub rzucać (także ze zwojów magii objawionej) tak, jakby były one zaklęciami magii wtajemniczeń tego samego poziomu.

Wymagania: Rzt 13+, ranga 5 w Wiedzy (Religia), ranga 5 w Czarostwie, posiadanie boskiego patrona.

Korzyści: Dodaj czary z wybranej przez Ciebie domeny do swojej klasowej listy zaklęć magii wtajemniczeń. Możesz uczyć się tych zaklęć jak normalnych zaklęć przypisanych Twojej klasie. Do rzucenia czaru z Twojej metadomeny nie potrzebujesz kondensatora objawień.

Aby Czarodziej mógł wpisać czar z wybranej przez siebie metadomeny do swojej księgi zaklęć, musi przepisać czar ze zwoju magii objawionej zawierającego dane zaklęcie lub z innej księgi zaklęć zawierającej już ten czar (ale tylko w wersji objawionej). Czarodziej dysponujący księgą czarów zawierającą czar z wybranej przez niego metadomeny może tworzyć na jego podstawie zwoje magii wtajemniczeń zawierające to zaklęcie.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut więcej niż raz. Za każdym razem, kiedy go wybierasz, musisz wybrać inną domenę swojego boskiego patrona. Jeżeli zmienisz swojego boskiego patrona, tracisz wszystkie korzyści wynikające z tego atutu (nie możesz zmienić raz wybranej metadomeny na inną).

Komentarz: Atut ten jest szczególnie powszechny u magów w dużym stopniu zafascynowanych jakimś bóstwem. Poprzez długotrwałe studia i dzięki przychylności danego bóstwa są oni w stanie tak przekształcić zaklęcia objawione, by stały się one zaklęciami magii wtajemniczeń. Jak już pisałem, Derezz obdarzył szczególnymi względami boginię Lolth i został za to nagrodzony dostępem do domeny drowów. Kto wie, czy gdyby nie pożył dłużej, nie zgłębiłby sekretów reszty domen Pajęczej Królowej...

Atut ten należy wybierać z rozwagą, bowiem zmiana wyznania powoduje, że wszystkie korzyści z niego płynące przepadają bezpowrotnie.

Dodatek E: Nowy szablon

Arcydrakolicz

Arcydrakolicze – dobre drakolicze – to istoty spotykane w Faerunie niemal tak rzadko, jak przyjaźnie nastawione faerimmy. Powodem tej sytuacji jest oczywiście fakt, że *Smocze Karty* – księga, która opisuje cały proces i rytuał tworzenia arcydrakoliczy, do tej pory była uznawana za bezpowrotnie straconą. Wszystkie istniejące dobre drakolicze Faerunu powstały jeszcze zanim agenci Kultu Smoka wytropili i zamordowali właścicieli większości kopii *Smoczych Kart*. Z tego powodu jest ich zaledwie garstka – Aron ocenia ich liczbę na trzy do pięciu sztuk, przy czym tylko jeden arcydrakolicz został przez Harfiarzy odnaleziony. Ten konkretny osobnik ceni sobie jednak samotność i odrzucił wszystkie propozycje współpracy złożone przez Grających.
Arcydrakolicz jest wynikiem transformacji dowolnego dobrego smoka, przeprowadzonej według wskazówek i rytuału opisanego w całości w *Smoczych Kartach*. Wyglądem zewnętrznym nie różni się specjalnie od swojego złego odpowiednika, choć posiada jedną cechę, która na pierwszy rzut oka pozwala rozstrzygnąć, czy ma się do czynienia z arcydrakoliczem, czy z niegodziwym drakoliczem. Cechą ową jest kula jasnego, magicznego światła, która przez całą materialną egzystencję istoty unosi się pomiędzy jej odsłoniętymi żebrami, w miejscu, w którym normalnie znajduje się smocze serce. Podobnym blaskiem płoną również oczodoły nieumarłej bestii. Pozatym każdego arcydrakolicza otacza silna, niemal widzialna aura magii.

Arcydrakolicz jest szablonem, który można nałożyć na dowolnego smoka o dobrym charakterze (dalej zwanego stworzeniem bazowym). Jeśli nie stwierdzono inaczej, wykorzystuje wszystkie statystyki oraz specjalne zdolności stworzenia bazowego. Arcydrakolicz pod wieloma względami nie różni się od swojego złego odpowiednika – jeśli nie napisano inaczej, zdolności arcydrakolicza działają analogicznie do odpowiednich zdolności drakolicza (zobacz – *Zapomniane Krainy: Opis świata*, str. 309).

Kości wytrzymałości: Jak stworzenie bazowe.

Szybkość: Jak stworzenie bazowe. Umiejętność latania arcydrakolicza staje się zdolnością nadnaturalną.

KP: Jak stworzenie bazowe, z dodatkową premią z naturalnego pancerza +2.

Ataki: Jak stworzenie bazowe, lecz arcydrakolicze nie mogą miażdżyć.

Obrażenia: Jak stworzenie bazowe plus dodatkowe 1k6 obrażeń od mocy. Udany atak może również sparaliżować ofiarę; patrz: Specjalne ataki.

Specjalne ataki: Arcydrakolicz zachowuje wszystkie specjalne ataki swojej oryginalnej smoczej formy, z wykluczeniem broni oddechowej. Ponadto dysponuje też wszystkimi specjalnymi atakami drakolicza, wliczając w to wzmocnioną *Grozę*, *Kontrolowanie nieumarłych*, *Paraliżujący dotyk* i *Paraliżujący wzrok*. Prócz tego arcydrakolicz otrzymuje następujące specjalne ataki.

Zionięcie mocą (zn): Atak ten zastępuje broń oddechową stworzenia bazowego. Zionięcie mocą zawsze ma kształt linii (zależnej od rozmiaru smoka) i zadaje tyle obrażeń od mocy, ile wynoszą obrażenia od broni oddechowej stworzenia bazowego plus 4 dodatkowe kostki obrażeń. Arcydrakolicz może zadecydować, że za pomocą tego ataku będzie zadawał stłuczenia, a nie zwykłe obrażenia Pod każdym innym względem atak ten należy traktować jak broń oddechową.

Cienisty sobowtór (zc): Raz na tydzień arcydrakolicz może ożywić swój cień, będący efektem światła nieustannie promieniującego ze środka jego klatki piersiowej. Powołanego do życia sobowtóra traktuje się tak, jakby został stworzony za pomocą czaru *Simulacrum*, z tym, że nie jest on zbudowany z lodu czy śniegu, a z czystej esencji cienia. Ponadto tak stworzony sobowtór służy arcydrakoliczowi maksymalnie przez 12 godzin (lub do momentu, w którym zostanie zniszczony), po czym z powrotem staje się zwykłym cieniem. Arcydrakolicz nie może użyć tej zdolności w miejscu, w którym nie rzuca cienia (a więc na przykład na oświetlonej słońcem polanie).

Specjalne cechy: Arcydrakolicz zachowuje wszystkie specjalne cechy stworzenia bazowego oraz dysponuje wszystkimi specjalnymi cechami drakolicza (*Niepodatności*, *Niezniszczalność*, wzmocniona *Odporność na czary*, *Nieumarły*), acz z pewnymi wyjątkami. Ponadto zyskuje dwie kolejne moce.

Niepodatności: W dodatku do standardowych niepodatności drakolicza, arcydrakolicz jest niepodatny na efekty mocy oraz na ogień. Nie jest natomiast niepodatny na zimno.

Niezniszczalność: Podobnie jak w przypadku drakolicza, dusza arcydrakolicza pozbawiona materialnego ciała zostaje uwięziona w relikwiarzu tak długo, aż nie znajdzie się odpowiednie ciało, w którym mogłaby ponownie „zamieszkać". W odróżnieniu jednak od swojego złego odpowiednika, dla dobrego drakolicza ma znaczenie to, jaki charakter miała za życia istota, do której ciała smok chce przelać swą esencję. Jeżeli serce tej istoty skażone było złem, nieumarły smok nie może przybrać postaci materialnej. Pod każdym innym względem zdolność ta działa tak, jak w przypadku drakolicza.

Oślepiające światło (zw): Kula czystej magii znajdująca się w miejscu, w którym arcydrakolicz za życia miał serce przez cały czas duplikuje efekt zaklęcia *Światło dnia*, jednak nie może zostać rozproszona przez czary typu *Ciemność* i jemu podobne.

Aura potęgi (zn): Obecność arcydrakolicza pozytywnie wpływa na wszystkie dobre istoty, które znajdują się w zasięgu światła (18 m) generowanego przez „serce" nieumarłego smoka. Tak długo jak pozostają na tym obszarze, otrzymują one premię z morale +2 do wszystkich wykonywanych testów na atak, rzutów obronnych, testów umiejętności i obrażeń, tak jakby znajdowały się pod działaniem zaklęcia *Emocja (nadzieja)*.

Rzuty obronne: Jak stworzenie bazowe. Jako nieumarli, Arcydrakolicze są niepodatne na wszystkie efekty wymuszające rzut obronny na Wytrwałość (chyba że wpływają one również na przedmioty).

Atrybuty: Arcydrakolicz, jako stworzenie nieumarłe, nie posiada wartości Budowy. Jego wartość Charyzmy wzrasta o +2, co podnosi ST rzutu obronnego przeciwko *Grozie* i innym specjalnym zdolnościom. Pozostałe atrybuty arcydrakolicza pozostają takie, jak stworzenia bazowego.

Umiejętności i atuty: Jak stworzenie bazowe.

Klimat/teren: Jak stworzenie bazowe.
Występowanie: Pojedynczo.
Skala Wyzwania: Jak stworzenie bazowe +4.
Skarb: Jak stworzenie bazowe.
Charakter: Zawsze dobry.
Rozwój: do +2 KW.

Tworzenie arcydrakolicza

Wszystkie instrukcje potrzebne do stworzenia arcydrakolicza zawarte są w *Smoczych Kartach* – dziele potężnego czarodzieja, którego imię zostało niestety zapomniane. Więcej o historii tej księgi napisałem już w niniejszej kampanii, na stronach 10-11.

Wypadek Detengarathantosa

Dlaczego transformacja starożytnego złotego smoka nie poszła tak, jak planowano? Odpowiedź na to pytanie z pewnością chciałby znać Aron. Wszystkie materiały były na miejscu, włączając w to kamień szlachetny, który już ponad wiek wcześniej został przygotowany tak, by mógł stanowić smoczy relikwiarz. Dobry czarodziej robił też wszystko według instrukcji, nie pomijając najmniejszych szczegółów. O co więc chodziło? Możliwe, że zawiodła jego moc - przecież Aron nie zalicza się do aż tak potężnych magów. Bardziej jednak prawdopodobne, że to sam cel był powodem, dla którego transformacja nie do końca się powiodła. Detengarathantos był smokiem starym - być może jego wiekowe ciało nie było w stanie wytrzymać tak wielkiego obciążenia magicznego. A może to oba te czynniki złożyły się na niepowodzenie rytuału? Tylko jedna Mystra raczy wiedzieć...

Transformacja w arcydrakolicza nie może odbyć się pod przymusem. Smok sam musi podjąć tę brzemienną w skutki decyzję - inaczej rytuał nie będzie miał żadnego skutku.

Do przeprowadzenia transformacji potrzebny jest przede wszystkim relikwiarz – przyszły „pojemnik" na duszę i siły życiowe smoka. Relikwiarz ów musi być, podobnie jak w przypadku drakolicza, solidnym obiektem odpornym na rozkład i zniszczenie, wartym przynajmniej 2.500 sz. Preferowanymi filakteriami są zwykle „jasne" kamienie szlachetne (ze szczególnym uwzględnieniem brylantów), ale możliwą alternatywą może być także kula odlana z czystego metalu szlachetnego (np. złota). Relikwiarz musi być przygotowany za pomocą atutu Stworzenie cudownej rzeczy. Całkowity koszt filakterii wynosi 75.000 sz, a więc czarodziej musi wydać na jej stworzenie 3000 PD oraz 37.500 sz w materiałach i narzędziach. Stworzenie relikwiarza dla arcydrakolicza jest, pomimo większych kosztów, łatwiejsze, niż w przypadku jego złego odpowiednika. Wymagany poziom czarującego dla relikwiarza to 10.

Następnie mag musi uwarzyć specjalny, ziołowy eliksir. Koszt przygotowania mikstury wynosi 1000 sz oraz 80 PD – do jej stworzenia wymagany jest atut Warzenie eliksirów. Eliksir ten, podobnie jak specyfik warzony dla przyszłych drakoliczy, ma za zadanie pomóc smokowi przejść w stan nieśmierci. W odróżnieniu jednak od płynu tworzonego przez

Kultystów Smoka, nie jest on trujący dla istot niebędących smokami.
Ostatnim etapem przygotowań jest zaklęcie mistrzowsko wykonanego ostrza, którym podczas rytuału zostanie rozcięte podbrzusze smoka. Ostrze musi zostać obłożone umagicznieniem co najmniej +2 oraz zaklęciem *Magiczny słój* (a więc przygotowujący je czarodziej musi wydać conajmniej 4.000 sz na materiały oraz 320 PD).
Relikwiarz i broń mogą być przygotowane na dowolnie długi czas przed rytuałem; trujący eliksir musi być natomiast uwarzony tuż przed transformacją, bowiem godzinę po przygotowaniu jego moc słabnie i nie jest on już w stanie powalić smoka.
W trakcie rytuału przeprowadzający go mag podaje smokowi truciznę, po czym, gdy wielki gad zaczyna wykazywać pierwsze symptomy zatrucia, rozcina jego podbrzusze zaklętym ostrzem i umieszcza relikwiarz w miejscu, gdzie krew przyszłego arcydrakolicza może na niego swobodnie spływać. Zadanie to ułatwia wypity przez smoka eliksir, który sprawia, że smocza krew nie jest zabójcza dla otoczenia. Magia zawarta w użytym do zranienia bestii ostrzu pomaga duszy smoka przejść wprost do relikwiarza. Rytuał powoduje zwykle silne i widoczne (nawet dla osobników nieposługujących się magią) zawirowania Splotu.

Powrót do ciała?
Czy Detengarathantos może mieć jakąś nadzieję na to, że kiedykolwiek odzyska cielesną powłokę? Być może istnieje jakiś sposób na to, by uwolnić jego duszę z relikwiarza i przelać esencję szlachetnego gada do odpowiedniego ciała. Odpowiedź na te pytania pozostawiam jednak Tobie, drogi Mistrzu Podziemi.

Relikwiarz arcydrakolicza

Zniszczenie fizycznej formy arcydrakolicza skutkuje efektem identycznym z tym, jaki ma miejsce po zabiciu drakolicza – dusza smoka wraca do relikwiarza i pozostaje w nim do czasu, aż w zasięgu 27 metrów nie pojawią się odpowiednie do „zamieszkania" gadzie zwłoki, które „zaakceptują" esencję nieumarłej bestii (decyduje o tym test na Charyzmę). Jedyna, acz bardzo znacząca, różnica polega na tym, że dusza arcydrakolicza może przenieść się tylko do ciała, które za życia należało do istoty o charakterze dobrym bądź neutralnym. Nie istnieje możliwość, by szlachetna smocza esencja mogła wypełnić ciało przedstawiciela któregoś ze złych odłamów gadziej rasy.
Trudność tkwiącą w odnalezieniu odpowiednich zwłok rekompensuje fakt, że po przenosinach do nowego ciała arcydrakolicz od razu przechodzi transformację do swojej oryginalnej postaci – nie musi w tym celu pożerać własnego ciała ani odczekiwać odpowiedniego okresu przejściowego.
Istnieją przekazy mówiące o tym, że odpowiednio potężne arcydrakolicze pozbawione swojej formy materialnej są w stanie odrodzić się nawet w ciele istoty niebędącej gadem. Opowieści te jak dotąd nie zostały jednak potwierdzone.

Zniszczenie arcydrakolicza

Aby całkowicie zgładzić arcydrakolicza trzeba oczywiście zniszczyć zarówno jego fizyczną formę, jak i relikwiarz, zanim przebywająca w nim dusza znajdzie dla siebie nowe ciało. Strzaskanie filakterii nie jest zadaniem prostym. Przede wszystkim, musi być ono dokonane za pomocą broni obuchowej co najmniej o takim umagicznieniu, jakim był obdarzony oręż użyty podczas rytuału przemiany. Relikwiarz musi być przy tym metodycznie osłabiany zaklęciami rozpraszającymi magię i osłabiającymi magiczne zapory. Nie jest też tajemnicą fakt, że arcydrakolicze bardzo dbają o swoje relikwiarze, ukrywając je w niedostępnych miejscach i dodatkowo chroniąc potężną magią.

Arcydrakolicze w Krainach

Jedyny arcydrakolicz na Torilu, którego istnienie udało się Harfiarzom potwierdzić, to niewielki, ale pewny dowód na to, że wiedza zawarta na stronicach *Smoczych Kart* została choć raz wykorzystana. Aron, jako najbardziej zorientowany w tej materii mag w szeregach Grających, nie ma wątpliwości, że gdzieś na świecie jest jeszcze przynajmniej kilka egzemplarzy tych potężnych istot – nie wykluczone, że żyjących pod przykrywką innych tożsamości. Jak na razie trudno jednak mówić o jakichkolwiek relacjach pomiędzy arcydrakoliczami, a mieszkańcami Zapomnianych Krain. O tych pierwszych po prostu zbyt mało wiadomo.

Przykładowy arcydrakolicz

Stworzenie bazowe: dorosła samica srebrnego smoka.

Auquiliaranae
Wielki nieumarły
Kości Wytrzymałości: 25k12+125 (287 pw)
Inicjatywa: +4
Szybkość: 12 m, lot 45 m (słaba)
KP: 34 (-2 rozmiar, +26 naturalny)
Ataki: ugryzienie +33 wręcz, 2 pazury +27 wręcz, skrzydła +27 wręcz, uderzenie ogonem +27 wręcz

Obrażenia: ugryzienie 2k8+9 plus 1k6 moc plus paraliż, 2 pazury 2k6+4 plus 1k6 moc plus paraliż, skrzydła 1k8+4 plus 1k6 moc plus paraliż, uderzenie ogonem 2k6+13 plus 1k6 moc plus paraliż

Front/Zasięg: 3 m na 6 m/3 m

Specjalne ataki: *chmura mgły*, *cienisty sobowtór*, groza*, kontrolowanie nieumarłych,* paraliżujący dotyk, paraliżujący wzrok, zionięcie mocą

Specjalne cechy: aura potęgi, kroczenie po chmurach, niepodatności (elektryczność, efekty mocy, kwas, ogień, polimorfia, standardowe niepodatności nieumarłych, zimno), nieumarły, niezniszczalność, OC 27, oślepiające światło, *polimorfowanie siebie*, połowa obrażeń od broni kłutej i siecznej, redukcja obrażeń 10/+1, *spadanie jak piórko*, ślepowidzenie, wyostrzone zmysły

Rzuty obronne: Wytrw +14, Ref +14, Wola +21

Atrybuty: S 29, Zr 10, Bd -, Int 20, Rzt 21, Cha 22

Umiejętności: Alchemia +30, Blefowanie +31, Czarostwo +30, Dyplomacja +31, Koncentracja +25, Nasłuchiwanie +32, Przeszukiwanie + 30, Skakanie +34, Wiedza (regionalna) +30, Wiedza (tajemna) +30, Wróżenie +30, Wycena +30, Zauważanie +32

Atuty: Atak z powietrza, Czujność, Poprawiona inicjatywa, Unoszenie się, Zogniskowanie broni (ugryzienie), Zwrot przez skrzydło, Żelazna wola

---

Zionięcie mocą (zn): Czysta moc (może zadawać stłuczenia), co 1k4 rundy, linia o długości 30 m, 18k8, ST 27.

Zdolności czaropodobne: 3/dzień – *Chmura mgły*, *Polimorfowanie siebie* (każde użycie pozwala tylko na jedną przemianę); 2/ dzień – *Spadanie jak piórko*. Rzucane jak przez Zaklinacza 9. poziomu.

Kroczenie po chmurach (zn): Może na życzenie poruszać się po chmurach lub mgle tak, jakby był to stały grunt.

Ślepowidzenie (zw): Może wyczuć (nie widząc ich) wszystkie materialne stworzenia w zasięgu 63 m.

Wyostrzone zmysły (zw): Widzi cztery razy lepiej niż człowiek w słabym świetle i dwa razy lepiej w normalnym świetle. Ponadto widzi w ciemności na dystans 180 m.

Znane zaklęcia (6/8/8/7/5; bazowy ST = 16 + poziom czaru): 0 - *Czytanie magii*, *Odporność*, *Przeszkodzenie nieumarłemu*, *Światło*, *Wykrycie magii*, *Widmowy odgłos*, *Wstrząs elektryczny**, *Wykrycie trucizny*; 1 – *Magiczny pocisk*, *Ochrona przed złem*, *Poznanie odporności**, *Rozrzucenie**, *Zauroczenie osoby*; 2 – *Kamienne kości**, *Splendor orła***, *Wezwanie nieumarłego II**, *Wyziewy Igedrazaara**; 3 – *Błyskawica*, *Nieumarła pochodnia**, *Taniec stali**; 4 – *Burza lodowa*, *Wezwanie nieumarłego IV**.

* czar z suplementu *Magia Faerunu*.

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

Skala Wyzwania: 21

Auquiliaranae to jedyny arcydrakolicz, o którym Harfiarze wiedzą, że na pewno istnieje. Problem w tym, że smoczyca uciekła ze swojego leża tuż po tym, jak jej kryjówka została odkryta przez agentów Grających. Jedyne, co wiadomo na jej temat to to, że bardzo nie lubi towarzystwa humanoidów, ze szczególnym uwzględnieniem ludzkich magów – odnosi się do nich z pogardą, a czasem nawet z otwartą wrogością. Aron sądzi, że ma to związek z jakimś zdarzeniem z przeszłości smoczycy. Być może czarodziej, który zawiadywał jej transformacją nie miał do końca tak szlachetnych intencji, jak zapewniał. Miejsce aktualnego pobytu Auquiliaranae jest nieznane.

LICENCJA OTWARTEJ GRY - wersja 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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