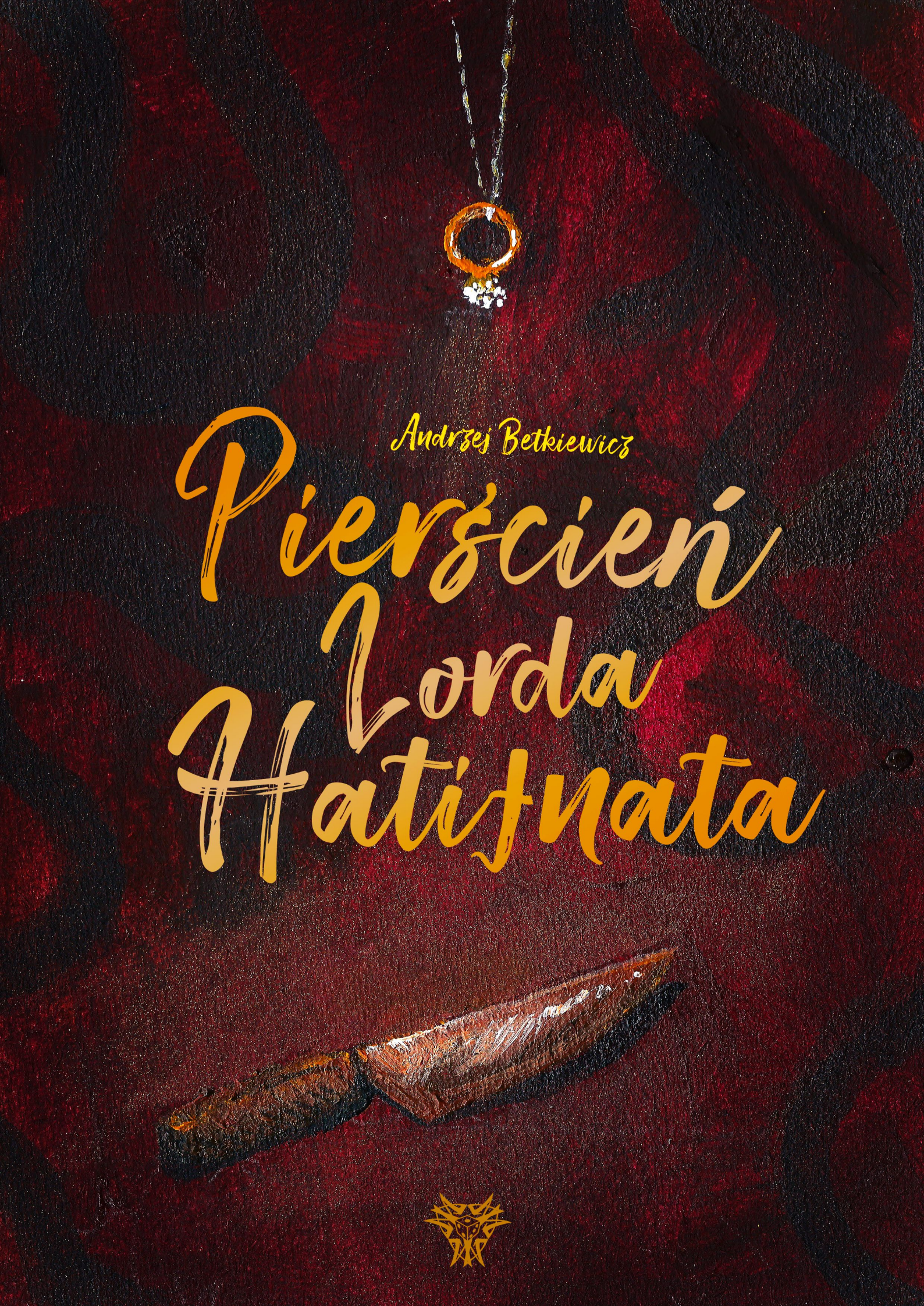
Andrzej Betkiewicz
Pierścień Lorda Hatisnata

Copyright © by Andrzej Betkiewicz, 2011.
Copyright © for this edition by Masz Wybór, 2018.

Autor: Andrzej Betkiewicz (paragrafy opisane jako *Komnaty ociekającej ohydą* i *Jaskini Mrocznej Ciemności* są autorstwa Kingi Żebryk) **Kontakt z autorem:** andrzej.betkiewicz@gmail.com
Tytuł: Pierścień lorda Hatifnata
Grafiki: Justyna Bzdoń (okładka), Beniamin Muszyński (karta postaci, wykorzystano zasoby internetowe zgodnie z licencją Creative Commons 0)
Korekta: Anna Lisiecka
Redaktor techniczny: Beniamin Muszyński (wersja PDF, MOBI, EPUB)
Testy: Beniamin Muszyński

W niniejszej publikacji wykorzystano czcionkę Old Standard zaprojektowaną przez Alexeya Kryukova. Czcionka użyta zgodnie z licencją Open Font Licence.

Niniejsza publikacja nie może być modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie, dystrybucja bezpłatna na licencji freeware oraz druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy.

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru

(grupa nieformalna)
www.masz–wybor.com.pl
wydawnictwo@wydawnictwoww.pl

Wydawca oficjalny:

Masz Wybór

Redaktor Naczelny:
Beniamin Muszyński
ul. Sadowa 13/34
38–500 Sanok
www.masz–wybor.com.pl
magazyn.masz.wybor@gmail.com

ISBN 978-83-949612-8-2

Wydanie II

Nakładem Wydawnictwa Wielokrotnego Wyboru ukazały się dotąd następujące pozycje [stan na Lipiec 2019]**:**

Gry książkowe:

1. **Szklana Twarz**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
2. **Zaginiony**, Beniamin Muszyński. Horror.
3. **Tajemne Oblicze Świata**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
4. **Janek – Historia Małego Powstańca** [wersja I], Beniamin Muszyński, dr Maciej Słomczyński. Edukacyjna.
5. **Pokuta**, Beniamin Muszyński. Thriller.
6. **Tajemne Oblicze Świata II: Piekielny Szyfr**, Mikołaj Kołyszko. Horror.
7. **Tło**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
8. **Uwikłana**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
9. **Incydent**, Beniamin Muszyński. Horror.
10. **Przesyłka**, Michał Służyński. Fantastyka.
11. **Callista**, Przemysław Pociecha. Fantastyka/Baśń.
12. **Prywatne Śledztwo**, Beniamin Muszyński. Detektywistyczna/Historia alternatywna.
13. **Marsz Hańby**, Piotr Bąkowski. Fantastyka/Historia.
14. **Marcewo**, Beniamin Muszyński. Sensacja.
15. **Plaga**, Beniamin Muszyński. Sensacja/Weird fiction.
16. **Wilcza Siostra**, Ewa Bednarek, Dominik Matusiak. Dark fantasy.
17. **Afrykański świt**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
18. **Za wszelką cenę**, Adam Jankowski. Katastroficzny.
19. **Pompeja**, Wojciech Kowalczyk. Wojenna.
20. **Ten Dom**, Agnieszka Wiatrowska. Horror.
21. **Chwała**, Beniamin Muszyński. Fantastyka/Społeczna.
22. **Ostatni kurs**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
23. **Dinara: Prastare szczyty**, Beniamin Muszyński. Przygodowa.
24. **Oni**, Beniamin Muszyński. Edukacyjna.
25. **Jestem**, Beniamin Muszyński. Weird fiction
26. **Pierścień lorda Hatifnata**, Andrzej Betkiewicz. Fantastyka.
27. **Amelia**, Dominik Matusiak. Thriller.
28. **Koniec**, Dominik Matusiak. Horror.
29. **Ręka Pana**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
30. **Vae victis**, Beniamin Muszyński. Fantastyka.
31. **Skafander**, Paweł Bogdaszewski. Horror.
32. **Akty (samo)zagłady człowieka (nad)wrażliwego**, Beniamin Muszyński. Weird fiction.

Inne:

1. **Przebudzenie**, Beniamin Muszyński. Opowiadanie [Weird fiction].
2. **Groza jest święta**, Mikołaj Kołyszko. Rozprawa naukowa.
3. **Witraż**, Beniamin Muszyński. Zbiór opowiadań [Groteska, Fantastyka, Horror, Weird fiction].
4. **Hipoteza**, Beniamin Muszyński. Powieść [Postapokalipsa].
5. **Fantasmagorie**, Beniamin Muszyński. Powieść [Groteska, Weird fiction].

We współpracy:

1. **Moja Mała Trylogia**, Beniamin Muszyński. Zbiór powieści [Political fiction, Weird fiction].
2. **Dziecięce koszmary i fantazje**, H. P. Lovecraft (tłum. Mikołaj Kołyszko, Radosław Jarosiński). Zbiór opowiadań [Weird fiction].

Andrzej Betkiewicz

Pierścień lorda Hatifnata

Chciałbym bardzo podziękować Wydawnictwu Wielokrotnego Wyboru
za rozpowszechnianie wiedzy o grach paragrafowych.

Uwaga! W tekście występują wulgaryzmy i treści o zabarwieniu seksualnym nie polecane czytelnikom poniżej szesnastego roku życia!

Wprowadzenie 9
Zasady 10
Statystyki 11
Umiejętności 13
Walka 15
Ekwipunek 16
Karta Postaci 17
Paragraf 1 19

Wprowadzenie

Pierścień lorda Hatifnata to gra paragrafowa, w której wcielasz się w młodego rzezimieszka. Zostaje on wtrącony do lochu za próbę kradzieży pierścienia lorda Hatifnata. Tenże lord jest władcą południowej części Podziemi Mumińczych, gdzie ma swoją siedzibę. Trafiłeś do podziemi jakiś rok temu w poszukiwaniu lekarstwa dla matki. Zabłądziłeś tam i całkowicie pogubiłeś się w pogmatwanych korytarzach. Od tamtego czasu poszukujesz sposobu, by wydostać się z tego piekła. Dowiedziałeś się, że można uciec, gdy posiada się pierścień władcy Podziemi Mumińczych. I właśnie dlatego trafiłeś za kratki. A to wcale nie przybliżyło Cię do spotkania z rodziną...

Czymże jest gra paragrafowa? Jest to opowiadanie interaktywne, w którym masz wpływ na dzieje bohatera. Ten typ gry paragrafowej, w który być może za chwilę zagrasz to tak zwana „labiryntówka" – eksplorować będziesz podziemia, w których natkniesz się na groźnych przeciwników, zagadki i być może zabłądzisz pośród korytarzy. Jeżeli kiedykolwiek dane Ci było grać w grę RPG, to moją grę można nazwać RPG dla jednej osoby.

Czego potrzeba do rozpoczęcia przygody? W tym wypadku będzie to jedna (choć wygodniej byłoby użyć dwóch) kostka sześciościenna oraz kartka papieru i ołówek. Oczywiście wszystko można także zapisywać na komputerze.

Zasady

Jak można się domyślić – główną zasadą jest granie uczciwie. Oczywiście nikt tego nie sprawdzi i do domu nie wpadnie Ci policja, lecz cóż to za przyjemność przejść grę oszukując? W moim mniemaniu żadna. Ale to już Twój wybór, prawda?

Jeżeli chodzi o poruszanie się po Podziemiach Mumińczych – jest to sprawa niezwykle prosta. Wystarczy przejść do odpowiedniego paragrafu i zastosować się do podanej w nim instrukcji. Warto rysować sobie mapę, a podczas robienia sobie przerwy od gry – zapisywać numer paragrafu, na którym się skończyło, by potem móc do niego wrócić. Mam nadzieję, że wszystko będzie jasne. Jeżeli nie – proszę o poinformowanie mnie w formie mailowej (adres podany w stopce redakcyjnej), postaram się wszystko poprawić.

Jeszcze drobna uwaga – kość sześciościenną określać będę jako k6. Więc rzut kością będzie opisany jako 1k6 lub 2k6 – w pierwszym przypadku ma być to jeden rzut, w drugim dwa. Dla 3k6 chodzi o trzy rzuty. Sprawa bardzo ułatwiająca mi pisanie.

Aby wygrać grę należy ukraść pierścień lordowi Hatifnatowi i umknąć z nim do swojego rodzinnego domu. Jak tego dokonać? W trakcie gry masz szansę się dowiedzieć. A teraz trochę mechaniki... Zacznijmy od statystyk.

Statystyki

Postać, w którą za chwilę się wcielisz będzie mogła nauczyć się kilku umiejętności oraz podnieść swoje statystyki w trakcie gry. Zaczniemy od statystyk:

Percepcja – zdolność do postrzegania świata wszystkimi zmysłami. Przydaje się, gdy trzeba wypatrzeć ukryte przejście i czasem udaje się z jej pomocą uniknąć nieprzyjemnej pułapki czy zasadzki.

– wartość startowa: 1

– wartość maksymalna: 6

Siła – ogólna krzepa postaci (czyli jak wielkie bicepsy ma Twój bohater). Jest to statystyka ważna podczas walki oraz przydaje się czasem przy innych okazjach.

– wartość startowa: 0

– wartość maksymalna: 6

Zręczność – zalicza się do niej także zwinność postaci. Statystyka ta jest przydatna przy używaniu takich umiejętności, jak skradanie się czy otwieranie zamków. Czasem też z jej pomocą można wywinąć się z uaktywnionej już pułapki.

– wartość startowa: 1

– wartość maksymalna: 6

Żywotność – określa, jak wielkie obrażenia może otrzymać bohater zanim zajmie się nim Tanatos (czy w co tam wierzysz). Żywotność w trakcie walki (oraz innych wydarzeń) może się obniżyć, choć za pomocą leczenia (eliksiry, usługi) możesz przywrócić jej wartość do tej posiadanej przez postać. Przykładowo – masz wykupionych 8 żywotności. W trakcie walki tracisz 3, więc masz 5 na 8 – brakujące 3 możesz uleczyć w sposób niewymagający użycia punktów rozwoju.

– wartość startowa: 6

– wartość maksymalna: 12

Jak rozwijać statystyki? Otóż po pokonaniu pewnych istot, po odkryciu niektórych miejsc czy wykonaniu jakichś zadań można dostać punkty rozwoju. Rozwinięcie statystyki na poziom

1 kosztuje 1 pkt rozwoju, na 2 – 2 pkty i analogicznie na 3 itd. Inaczej zaś ma się sprawa, jeśli chodzi o żywotność – rozwinięcie jej na poziom 7 kosztuje 1 pkt, na 8 – 2 pkty i reszta analogicznie. Punkty rozwoju są ważne również po to, by rozwijać umiejętności, o których mowa będzie w kolejnym punkcie.

Testy statystyk polegają na rzucie k6 i dodaniu wartości testowanej statystyki. Łączny wynik decyduje o sukcesie czy też porażce w danym teście.

Umiejętności

Bohater, to jest nasz rzezimieszek, musi znać kilka umiejętności, by przeżyć. Nie można korzystać z umiejętności, której się nie zna (wartość 0)! Wyjątkiem są umiejętności walki. Podstawowe umiejętności to:

Handel – od tej umiejętności zależy, jak dobrze poradzisz sobie z wyduszeniem pieniędzy od kupców. Przydaje się także przy próbach przekupstwa.

– wartość początkowa: 0

– wartość maksymalna: 6

– użycie: podczas kupowania/sprzedawania (tylko, gdy chcesz się targować!) przedmiotu rzucasz k6 i dodajesz umiejętność handlu.

Przy sprzedaży do ceny (tj wartości danego przedmiotu), za którą sprzedajesz przedmiot dodajesz tyle sztuk złota, o ile wynik na kostce + umiejętność jest wyższa od „nieustępliwości" kupca. W przeciwnym wypadku (gdy wynik jest niższy) cena, za którą sprzedajesz przedmiot spada o tyle oczek, o ile niższy był Twój wynik. Minimalna cena, za którą możesz sprzedać przedmiot to 1 sztuka złota.

Podczas kupowania przedmiotu sytuacja jest odwrotna. Obniżasz o tyle sztuk złota, o ile więcej oczek wyrzuciłeś i podwyższasz cenę, o ile wyrzuciłeś mniej. Minimalna cena kupna to 1 sztuka złota. Ceną przedmiotu nie jest jego wartość, lecz osobno podana cena.

Przedmiot, o który rozpocząłeś targi musi zostać kupiony (lub sprzedany)!

Otwieranie zamków – nie trzeba tu wiele dodawać, tak sądzę. Jedynie to, że trzeba posiadać wytrych, by użyć tej umiejętności.

– wartość początkowa: 0

– wartość maksymalna: 6

– użycie: do wartości umiejętności dodaje się wartość zręczności. Następnie rzucasz 2k6 i dodajesz do poprzedniej sumy. Jeżeli wynik przekroczy „skomplikowanie" zamka – udało się go otworzyć. W przeciwnym razie łamie się wytrych i trzeba będzie ponowić próbę (o ile jakiś wytrych jeszcze pozostał).

Skradanie się – określa, jak cicho i skrycie potrafi poruszać się bohater. Umiejętność ta jest przydatna przy omijaniu potężnych potworów, czy po prostu w sytuacjach, gdy chcemy uniknąć konfrontacji lub wykrycia.
– wartość początkowa: 1
– wartość maksymalna: 6
– użycie: do wartości umiejętności dodaje się wartość zręczności. Następnie rzuca się 2k6 i dodaje do poprzedniej sumy.
Jeżeli wynik przekroczy „czujność" istoty – udało się przekraść niezauważonym. W przeciwnym razie bohater zostaje wykryty i trzeba być gotowym ponieść tego konsekwencje.

Walka – ta umiejętność dzieli się na trzy pomniejsze, które zaraz opiszę. Każda z nich charakteryzuje zdolność bohatera do posługiwania się danym rodzajem broni.

broń kłująca
– wartość początkowa: 1
– wartość maksymalna: 6

broń obuchowa
– wartość początkowa: 0
– wartość maksymalna: 6

broń sieczna
– wartość początkowa: 0
– wartość maksymalna: 6

– użycie: podczas walki – dokładny opis w punkcie: walka

Rozwój umiejętności odbywa się w sposób identyczny, jak statystyk. Wykupienie 1 poziomu umiejętności „kosztuje" 1 pkt rozwoju itd.

Walka

Nieodłącznym (chyba, że wykażesz się sprytem większym niż ktokolwiek w Podziemiu) elementem podróży po podziemnych korytarzach będzie walka. Trzeba wiedzieć, jak się do niej dobrze przygotować. Walka dzieli się na rundy. Każda z nich może zakończyć się Twoim zwycięstwem, porażką lub remisem.

Runda wygląda następująco: obliczamy siłę ataku naszego bohatera: siła + umiejętność używanej broni + 2k6. Następnie rzucamy kością dla przeciwnika i obliczamy jego siłę ataku: atak przeciwnika + 2k6.

Jeżeli siła ataku bohatera jest wyższa niż przeciwnika – wygrywamy rundę.

Jeżeli siła ataku przeciwnika jest wyższa – przegrywamy.

Jeżeli siły ataków są równe – następuje remis.

W przypadku remisu nic się nie dzieje – walczyliście tak samo zacięcie i uniknęliście/sparowaliście wszystkie swoje ciosy. Należy przejść do kolejnej rundy.

Gdy wygrywamy rundę, zadajemy przeciwnikowi obrażenia. Obrażenia podane są przy broni. Odejmujemy je od żywotności przeciwnika. Gdy przeciwnik wygra rundę, sprawa wygląda analogicznie – odejmujemy jego obrażenia od naszej żywotności

Walka kończy się, gdy żywotność jednej ze stron spadnie do 0 lub poniżej. Równa się to śmierci danej strony walczącej. Jeżeli przegramy walkę – gra się kończy. Jeżeli walkę wygramy – najczęściej spotykają nas za to jakieś nagrody – czy to jakiś przedmiot, czy może punkty rozwoju.

A czym mamy walczyć? Przejdźmy zatem do ekwipunku.

Ekwipunek i Karta Postaci

Bez ekwipunku nie ma bohatera (chyba, że jest mnichem 25 poziomu w mechanice D&D). Zacznijmy od tego, ileż nasz bohater może unieść przy sobie.

Nasz rzezimieszek może przy sobie nosić jedną sztukę broni, źródło światła, worek i pas. W worku mieści się 10 dowolnych przedmiotów (także zapasowych broni i światełek). Przy pasie można nosić do 4 mikstur (nie, nie butelek! Mikstury są w maleńkich flakonikach wielkości kieliszka do wódki). Oprócz tego oczywiście mamy sakiewkę, w której mieści się do 100 sztuk złota. Cóż jeszcze... Tak! Jeżeli uda się Ci zdobyć kółko na klucze – wszystkie klucze i wytrychy będą traktowane jako jeden przedmiot, nie zaś oddzielnie.

Żeby użyć dowolnego z przedmiotów – trzeba wiedzieć, kiedy można to zrobić. Jest to napisane albo w opisie przedmiotu, albo w danej lokacji. Nie można używać przedmiotów w wybranym przez siebie momencie – jest to zabronione. Zazwyczaj wygląda to następująco – przedmioty trzymane w plecaku – jak na przykład jedzenie – można używać w lokacjach, w których nie odbywa się żadna walka. Natomiast przedmioty trzymane przy pasie – zazwyczaj eliksiry, mogą być używane podczas walki – we wszystkich lokacjach. Zapewne przy niektórych eliksirach będzie to przypomniane, ale z racji mojego lenistwa – **przedmioty trzymane przy pasie mogą być użyte w dowolnym momencie gry.**

Co do broni – każda jest odpowiednio opisana. Zazwyczaj wyglądać to będzie tak: „nazwa broni” (rodzaj, obrażenia, specjalne właściwości)

Co do reszty przedmiotów – czasem będą miały jakiś opis, ale najczęściej jednak nie.

Jeszcze sprawa zaklęć – możesz posiadać ich dowolną ilość, lecz pamiętaj – każde z nich jest jednorazowego użytku!

Odnośnie ubieranych przedmiotów, nie będących bronią czy świecidłem – nadal zajmują miejsce w worku (nawet jeżeli jest to zbroja) i można nosić tylko jeden przedmiot tego samego typu na raz, czyli nie można mieć na głowie dwóch hełmów, a na korpusie – dwóch zbroi.

Poniżej znajduje się **Karta Postaci**, wydrukuj ją sobie (jeśli grasz w wersji papierowej) i przejdź do **paragrafu 1**, Twoja przygoda właśnie się zaczyna!

KARTA POSTACI

Statystyki

Siła: 0 0 0 0 0 0

Zręczność: 0 0 0 0 0 0

Percepcja: 0 0 0 0 0 0

Żywotność: [ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Umiejetnosci

Handel: 0 0 0 0 0 0

Otw. zamków: 0 0 0 0 0 0

Skradanie się: 0 0 0 0 0 0

Punkty rozwoju:

Zdolności bojowe

Broń kłująca: 0 0 0 0 0 0

Broń obuchowa: 0 0 0 0 0 0

Broń sieczna: 0 0 0 0 0 0

Aktualnie używana broń:

Źródło światła:

Złoto: /100

Pas

1

2

3

4

Worek

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1 – wstęp

Więzienie. Brudna podłoga. Głód. Pragnienie. Brak szczurów... Jak bardzo chciałbyś zjeść szczura! Niestety jedyna żywa istota obok Ciebie to całkowicie niejadalny troll. Szczęśliwie się składa, że on nie ma chrapki na Ciebie, bo z pewnością Ty jadalny jesteś. Wyczuwałeś smród pomieszczenia jak własny. Smród własny był smrodem pomieszczenia. Czułeś się okropnie. Jak można żyć w takich warunkach? Po chwili dotarło do Ciebie, że Ty przecież masz umrzeć. Śmierć? Piękna perspektywa. Zasnąłeś.

Obudził Cię Twój kompan niedoli. Zaproponował ucieczkę. Powiedział, że ma jeszcze tyle siły, by wyważyć kraty i powalić z Twoją pomocą strażnika. Bez wahania zgodziłeś się. Przecież wszystko (nawet śmierć podczas ucieczki) jest lepsze niż gnicie w tym pieprzonym lochu. Troll po chwili dał znak.

Rzuciliście się na wejście do celi i faktycznie ustąpiło. Biorąc pod uwagę fakt, jak bardzo strzaskałeś sobie ramię **(– 1 żywotności),** drzwi musiał wyważyć troll, bo prędzej to one Ciebie by wyważyły. Wpadliście na strażnika i pozbawiliście go przytomności (o ile nie życia). Pognaliście co sił w nogach przed siebie.

Dalej... **(2)**

2 – wstęp

Uciekaliście długo. Przemierzaliście korytarze, ścigani okrzykami strażników lorda Hatifnata. Podziemia Mumińcze na szczęście były po Waszej stronie. Przypadkowo ominęliście wilczy dół, w który wpadła część Waszej pogoni. Następnie wśliznęliście się w ciemny korytarz, który należał chyba już do Centrum, gdzie nie sięga władza Hatifnata, lecz pogoń nie ustawała. Biegliście dalej.

Kilka razy się potknąłeś. Kilka razy odskoczyłeś przed przerażającymi ślepiami, wyzierającymi z ciemności. Kilka razy zakląłeś. Parę razy westchnąłeś w duchu do boga o litość. Aż w końcu padłeś z wyczerpania.

Dalej... **(3)**

3 – przebudzenie

Przebudziłeś się. Śmierdziało. Tobą. Czułeś ból w całym ciele, sama zaś twarz zdawała się być płynną magmą. Przez chwilę leżałeś, aż uświadomiłeś sobie, że leżysz obok płonącego słabo ogniska. Okazało się, że jesteś w malutkiej grocie. Ten dziwny troll musiał Cię tu zanieść, gdy zemdlałeś. Nie spodziewałeś się, że będzie zachowywał się w porządku.

Wstałeś z bólem. Obok Ciebie leżała **malutka sakiewka (pojemność do 20 sztuk złota)**, **mały worek (pojemność do 6 przedmiotów)**, przerdzewiały sztylet i jakieś jedzenie. Tę pierwszą od razu uwiązałeś sobie do zniszczonej koszuli. Sztylet zaś wziąłeś do ręki.

zardzewiały sztylet „Dar trolla" (kłute, obrażenia: 1, atak: – 1, wartość: 1)

porcja orzechów (+2 żywotności, wartość: 1) – tego przedmiotu można użyć jedynie w lokacji, w której nie uczestniczy się w walce. Oczywiście zajmuje miejsce w worku, nie przy pasie.

Na chwilę obecną nie posiadasz żadnego pasa ani innego, „pełnowartościowego" (pełnopojemnościowego?) worka, więc nie możesz nosić przy sobie eliksirów (chyba, że w worku) oraz możesz maksymalnie mieć przy sobie 6 przedmiotów. Także złota możesz unieść maksymalnie 20 sztuk.

Przez moment wpatrywałeś się w sztylet. Może by go kiedyś oddać właścicielowi?

W grocie nie było nic. Możesz jeszcze chwilę odpocząć **(4)**, albo ruszać dalej **(5)**.

4 – Mała grota z ogniskiem

Odpoczywasz przez chwilę w cieple słabego ogniska. Niestety stłuczenia, których nabawiłeś się podczas szaleńczej ucieczki wciąż Ci przeszkadzają. Przemyślałeś za to całą sytuację. Mieliście wraz z trollem niebywałe szczęście, lecz Ty sam – nieco więcej. Bez trolla z pewnością nie wydostałbyś się z celi, co oczywiście zakończyłoby się Twoją niewątpliwą śmiercią. A nawet, jeśli jakimś cudem byś tego dokonał, to strażnik pokonałby Cię bez mrugnięcia okiem – byłeś wszakże wycieńczony (i wciąż jesteś) oraz nieuzbrojony. Nie potrafisz też zbyt dobrze walczyć. Troll za to okazał się być niesamowicie silny (i ciężki), więc zdołaliście powalić przeciwnika.

Sam już bieg także był bardzo szczęśliwy. Pomimo, iż nie znaliście swojego dokładnego położenia, udało się Wam wybiec z południowych terytoriów, wbiec do Centrum

i na dodatek troll zaniósł Cię nieprzytomnego w bezpieczne miejsce. I zostawił Ci jedzenie i broń! Doprawdy wspaniała istota. A Ty nawet nie wiesz, jak się nazywa... Masz wobec niego ogromny dług wdzięczności.

Okazało się, że wiele się nauczyłeś.

zdobywasz 1 punkt rozwoju

Niesamowicie zgłodniałeś podczas tych rozmyślań i bezmyślnie zjadłeś orzechy.

orzechy zostają zjedzone, a Tobie odnawia się żywotność

Postanawiasz ruszyć w dalszą drogę **(5)**.

5 – Korytarz

Wychodzisz z groty, odczuwając niepokój. Nigdy jeszcze nie podróżowałeś po Podziemiach sam, cały ten czas spędzałeś wśród zamkniętej społeczności Podludzi, którzy znaleźli Cię rok temu błąkającego się po korytarzach Podziemi.

Podludzie to sympatyczna rasa przypominająca fizjonomią zwyczajnych ludzi, lecz będąca w pełni albinosami (efekt tego, że nigdy nie spotkali się z promieniami słońca). Byli dla Ciebie niezwykle mili, dali Ci pracę i dach nad głową. Dopiero próba kradzieży była Twoją pierwszą samotną wyprawą, ale i tak pomogli Ci w niej na tyle, na ile byli w stanie. Przygotowali dla Ciebie ekwipunek, jedzenie i powiedzieli Ci, gdzie szukać siedziby lorda.

Teraz musisz sam przemierzyć Podziemie, by odnaleźć jakiekolwiek rozpoznawalne miejsce i dotrzeć do znajomych. Mieszkają oni gdzieś w zachodniej części Podziemi. Dobrze byłoby także w końcu uciec z tych cholernych ciemności. Tak czy inaczej, trzeba ruszać w dalszą drogę **(101)**, która prowadzi na wschód.

Jak to możliwe, że orientujesz się w kierunkach świata, będąc pod ziemią pozbawionym jakichkolwiek oznak wskazujących strony świata? To dar, który posiadasz od dziecka, coś związanego z magnetyzmem. Nie wiesz do końca, jak to działa, ale bezbłędnie potrafisz określić północ w każdej sytuacji.

6 – Korytarz

W nikłym świetle płonącego ogarka coś błysnęło pod ścianą. Z zainteresowaniem pochyliłeś się ku znalezisku. Oczy zaświeciły Ci się ze szczęścia. Spod warstwy kurzu wyglądała wyszukana rękojeść ozdobiona granatową owijką. Cóż za szczęście Cię spotkało!

Pochyliłeś się podniecony i złapałeś triumfalnie za miecz, nie myśląc o możliwych niebezpieczeństwach. Wyszarpnąłeś broń, dziwiąc się jej niewielkiemu ciężarowi. Mina od razu Ci zrzedła. Okazało się, że klinga jest złamana niecałą stopę za jelcem. Zachciało Ci się płakać. A zapowiadało się tak dobrze...

Dopiero po chwili zdałeś sobie sprawę, że miecz wykonany jest z niezwykle jasnego metalu. Może jednak ten śmieć Ci się kiedyś do czegoś przyda?

złamany miecz (sieczne, obrażenia: 1, wartość: 2)

Oprócz niego znalazłeś także dość stary **chleb pszenny (odnawia 3 żywotności, wartość: 3)**.

Unosisz głowę znad ziemi w stronę korytarza **(101)**.

7 – Ukryte drzwi

Coś nienaturalnego objawiło Ci się w południowej ścianie korytarza. Podszedłeś do niej i ze zdumieniem stwierdziłeś, że kamienie odstają w pewnych miejscach. Odkryłeś szczelinę, następnie naparłeś na ścianę i oto Twoim oczom ukazał się malutki pokoik, w którym siedział skulony mężczyzna.

Jeżeli otworzyłeś te drzwi po raz pierwszy, dostajesz 1 punkt rozwoju.

Dalej... **(75)**

8 – Komnata Luster

Otwierasz drzwi wykonane ze szkła. I nagle Twoją głowę rozrywa dziwna pustka. Nie wiesz gdzie jesteś, gdzie jest góra i gdzie dół. Nie masz pojęcia, co się dzieje. Ale nagle... Wstajesz, nie pamiętasz momentu, kiedy znalazłeś się na ziemi. Uświadamiasz sobie, że wiesz gdzie jesteś i wszystko inne. Po prostu nie czujesz północy. Pamięciowo możesz stwierdzić, że jest przed Tobą, ale... No właśnie, ale. Nie wiesz, gdzie jest północ.

Ściany wokół Ciebie wykonane są z dziwnych luster i ogarnia Cię przerażenie. Jesteś w nich odbity po tysiąckroć, obserwują Cię Twoje odbicia, wszystko jest bardzo jasne. Chciałeś zbić lustro, ale powstrzymałeś się w ostatniej chwili. Skoro te lustra cały czas tutaj są, to jest pewnie powód, dla którego ich nie zniszczono. Tak... Masz teraz ostatnią szansę aby zawrócić **(179)**. Nie? Zatem... Możesz skręcić w lewo **(360)** albo w prawo **(361)**.

9 – Poszerzony korytarz

Przyuważyłeś niewielką istotę, która kuliła się przy ognisku. Wyglądała na goblina, lecz jakiegoś karłowatego. Obok niego leżał jakiś zardzewiały kawałek metalu – zapewne jego broń. Jesteś pewien, że istota – mimo swojego niepozornego wyglądu – jest całkiem groźna. Możesz więc:

Przekraść się obok niej – **21**.
Wrócić skąd przyszedłeś – **14**.
Zaatakować istotę z zaskoczenia – **17**.

10 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

Wnętrze kuźni jest przyjemne i ciepłe. Mężczyzna o kobiecych dłoniach, lecz za każdym razem mówiący, że ma dłonie kowala, pracuje przy miechach. Wielka bryła metalu, która znana jest jako kowadło znajduje się niedaleko pieca. Akurat spoczywa na niej jakiś kawałek miedzi, z którego wyłania się bransoleta. Orland, Twój dawny znajomy, wita się z Tobą i podaje swoją dłoń kowala, która jest w dotyku miękka i czysta „jak tyłeczek elfiej panny".

– W czym mogę Ci pomóc, przyjacielu? – zapytał i mrugnął uwodzicielsko.

– Wykuj dla mnie miecz. **(jeżeli masz plan miecza Aranrúth**) – **13**

– Wykuj dla mnie sztylet. (jeżeli masz **plan rękojeści adamantowego ostrza**) – **23**

– Wykuj dla mnie młot. (jeżeli masz **plan Mjølnera**) – **16**

– Co możesz mi sprzedać? – **29**

– Wpadłem tylko się przywitać, już wychodzę. – **26**

11 – Poszerzony korytarz

Wykonaj test percepcji.

Pomimo płonącego ogniska panuje tutaj półmrok, więc jeżeli masz źródło światła – dodaj do wyniku **2**. Jeżeli wynik jest wyższy od **8** – przejdź do **9**. Jeżeli nie – przejdź do **15**.

12 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

– Niektóre z roślin mogą być znalezione jedynie przez osoby wykształcone w kierunku zielarstwa i mające lata praktyki. Te składniki powinieneś znaleźć na naszym targu. – Spojrzałeś na biurko Józefa. Znajdował się tam notatnik z symbolem pchlego targu. Na buteleczce atramentu widniało nazwisko Asklepios. – Większość roślin rozpoznasz samemu i te znajdziesz w lesie na wschodzie. Tamtejszy wieszcz posiada jedną z najrzadszych roślin: liść babki zwyczajnej! – Przyglądałeś mu się dziwnie. – No co? To, że na powierzchni rośnie tego pełno, nie oznacza, że w Podziemiach musi też wszędzie rosnąć! No ale, ale... Skrętnik rośnie w jakimś pobliskim korytarzu, lecz nie pamiętam gdzie. (Gdy będziesz w **korytarzu** (paragraf 44), to możesz zerwać stamtąd **skrętnik (bezwartościowy)**) Brunatnicę możesz zerwać z brody Jacka Wróbla, gdy go spotkasz, będzie jej tam aż nadto (gdy spotkasz Jacka, możesz dopisać sobie **plecha brunatnicy (bezwartościowa)**). Oprócz tego słój z ziemią, chociaż to nie roślina, możesz nabyć również u Jacka, stosunkowo tanio. – Znów spojrzenie na biurko. Dostrzegłeś pióro z pirackiego kapelusza z malunkiem pirackiego statku na stosinie. To tyle.

Wróć do **59**.

13 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

Orland spojrzał na plan miecza.

– Tak więc... potrzebować będę złamanego miecza, ułamanego ostrza, kawałka metalu i stalowego drutu. Robocizna wyniesie zaledwie 20 sztuk złota – tak wspaniałej broni nie robię na co dzień, więc i dla mnie będzie to przyjemność. To jak?

Jeżeli masz wszystkie potrzebne surowce i chcesz by Orland wykonał dla Ciebie broń – skreśl je z listy i przejdź do **74**. Jeżeli nie masz lub nie chcesz – wróć do **10**.

14 – Poszerzony Korytarz

Odwróciłeś się i ruszyłeś w kierunku, z którego przyszedłeś (czyli z zachodu albo wschodu, podkreślam słowo albo). Przejdź do **15**.

15 – Poszerzony Korytarz

Szedłeś spokojnie, aż tutaj zauważyłeś jakąś czarną plamę przed oczyma! **Wykonaj test zręczności!** Jeżeli wynik przekroczy **5,** udaje Ci się odskoczyć w tył przed zdradzieckim ciosem mrocznej istoty. Jeżeli zaś wynik był niższy lub równy – dostajesz czymś w twarz i **tracisz 1 pkt żywotności**. A teraz walcz!

Goblin Zardzewiały Rozporek

atak: 2

obrażenia:1

żywotność:4

specjalne: jeżeli goblin atakując wyrzuci dublet (dwa takie same wyniki na kościach) – zadaje 2 obrażenia i zawsze trafia. Jeżeli zaś Ty wyrzucisz dublet – zadajesz podwójne obrażenia oraz trafienie także jest pewne. Jeżeli obydwoje wyrzucicie dublet – ciosy zostają sparowane i nic się nie dzieje.

Stoisz nad niewielkim ciałem paskudnej istoty. Walka do łatwych nie należała, więc dostaniesz za nią **2 pkty rozwoju**. Oprócz tego możesz zabrać od Zardzewiałego Rozporka jego **zardzewiałą pałę (obuchowe, obrażenia:1, przy dublecie zadaje podwójne obrażenia (o ile trafi przeciwnika), wartość: 3)**. Przy ognisku znajduje się także **pieczony szczur (odnawia 2 żywotności, bezwartościowy)** oraz **eliksir z gumijagód (+3 do wybranego testu/ +1 do ataku na czas walki. Można wypić w trakcie wykonywania testu o ile masz go przy pasie na mikstury, wartość: 10)**.
Teraz powróć do **169**.

16 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

Orland przyglądał się papierowi przez dłuższy czas, następnie zmarszczył brwi. Czy może być? – szepnął pod nosem. Może faktycznie... – dodał.

– No, Świętopełku! W ręce wpadł ci prawdziwy skarb. Jeżeli dasz mi 20 sztuk złota za pracę oraz przyniesiesz worek Eola, kuśkę ogra i dużą bryłę metalu (nie, nie kawałek metalu!) to wykonam dla ciebie tę broń. Wierz mi, że będzie warto.

Jeżeli masz potrzebne przedmioty i chcesz, by kowal wykuł dla Ciebie ten młot, to skreśl wymagane przedmioty i przejdź do **95**. Jeżeli nie – wróć do **10**.

17 – Poszerzony korytarz

Zakradłeś się do goblina i zaatakowałeś. Krew trysnęła z zadanej mu rany, a on sam skoczył na równe nogi, podrywając z podłogi swoją zardzewiałą pałkę. Walcz!

Goblin Zardzewiały Rozporek

atak: 2

obrażenia:1

żywotność:2

specjalne: jeżeli goblin atakując wyrzuci dublet (dwa takie same wyniki na kościach) – zadaje 2 obrażenia i zawsze trafia. Jeżeli zaś Ty wyrzucisz dublet – zadajesz podwójne

obrażenia oraz trafienie także jest pewne. Jeżeli obydwoje wyrzucicie dublet – ciosy zostają sparowane i nic się nie dzieje.

Stoisz nad niewielkim ciałkiem paskudnej istoty. Walka była stosunkowo łatwa, lecz wiesz, że postąpiłeś rozsądnie, osłabiając przeciwnika na jej początku. Dostaniesz za nią **2 pkty rozwoju**. Oprócz tego możesz zabrać od Zardzewiałego Rozporka jego **zardzewiałą pałę (obuchowe, obrażenia:1, przy dublecie zadaje podwójne obrażenia (o ile trafi przeciwnika), wartość: 3)**. Przy ognisku znajdują się także **dwa pieczone szczury (odnawia 2 żywotności, bezwartościowy)** oraz **dwa eliksiry z gumijagód (+3 do wybranego testu/ +1 do ataku na czas walki. Można wypić w trakcie wykonywania testu o ile masz go przy pasie na mikstury, wartość: 10)**.
Teraz powróć do **169**.

18 – Korytarz

Mad Martigenom uniósł ręce w geście poddania i rzucił miecz pod nogi, gdy zapewniłeś go, że przyjmujesz kapitulację. Przeprosił za całe najście, z maślanymi oczyma powiedział Ci, że jesteś jego gwiazdką na niebie (Sorsha, dodałeś w myślach) oraz podał karteczkę, na której było napisane:
„*W grocie zamieszkiwanej przez straszliwego Rosomaka znajdują się czaszki martwych stworzeń. Wewnątrz czaszki piżmowołu podziemnego znajduje się klucz do skrzyni Rosomaka oraz plan pewnej rękojeści. I jeżeli walczysz z Rosomakiem – nuć pod nosem szanty. On ich nienawidzi.*"

Podniosłeś wzrok znad kartki. Mad zniknął. No nic. Poznałeś właśnie dość ważny sekret. Od teraz jeżeli znasz pijacko-piracką pieśń o Rysunku Klucza, możesz w trakcie walki z Rosomakiem odjąć 2 od jego ataku. Za niezabijanie i poznanie tajemnicy dostajesz **2 pkty rozwoju**. Wróć do **44**.

19 – Miasto Podludzi; pracownia płatnerza Odmieńca

– Witaj, Odmieńcze – przywitałeś się z uśmiechem.

– Witaj, przyjacielu. – Odmieniec miał potężne ramiona, którymi mógł (wedle plotek) zwinąć podziemną podkowę w trąbkę i zagrać na niej heynow. – Przyszedłeś coś kupić?

– Owszem, interesują mnie Twoje wyroby. – **34**

– Nie, lecz z chęcią poznam ciekawe informacje. – **24**

– Przyszedłem się przywitać, lecz na mnie już czas. – **26**

20 – Mała grota z ogniskiem

Nie wiesz jakim cudem to ognisko wciąż się tli, ale daje całkiem przyjemne ciepło. Więc nie zastanawiasz się nad tym długo. Postanawiasz spędzić tu chwilę czasu.

Każdy zjedzony tu posiłek odnawia o 1 punkt żywotności więcej.

Czy troll wyjawił Ci tajemnicę tej groty? Jeżeli tak – przejdź do **156**. Jeżeli nie, to nie masz tutaj czego szukać. Wyjdź z powrotem na korytarz **(67)**.

21 – Poszerzony Korytarz

Wykonaj test skradania. Jeżeli wynik przekroczy **11** – przejdź do części A. Jeżeli nie, przejdź do części B.

A:

Dodaj sobie **pkt rozwoju** za właściwe postępowanie oraz jeszcze **jeden** za udane skradanie. Po drodze możesz zabrać **pieczonego szczura (odnawia 2 żywotności, bezwartościowy)** oraz **eliksir z gumijagód (+3 do wybranego testu/ +1 do ataku na czas**

walki. Można wypić w trakcie wykonywania testu o ile masz go przy pasie na mikstury, wartość: 10). Podwędzasz także sakiewkę goblina, wewnątrz której znajduje się **7 sztuk złota.**

Po takim incydencie goblin nie będzie czuł się dobrze, więc pewnie niedługo wyniesie się z tego miejsca. Możesz udać się na wschód **(159)** albo na zachód **(174)**.

B:

Niestety, goblin zauważył Cię! Cóż za patetyczna porażka! Ach! I mieczem w krzemień uderzał! Ku Hiszpanii obrócił głowę! Ale za dobre postępowanie dostaniesz **pkt rozwoju**. Goblin po zauważeniu Cię, gdy czaiłeś się w mroku, z napastliwym wyrazem twarzy i krzesząc iskry z krzemienia (po drodze jakiś anioł zażądał rękawicy od przerażonego stwora), zebrał swój dobytek i umknął z korytarza, by już nigdy nie wrócić...
Przejdź do **169**.

22 – Paragraf DwaDwa

T.S. ELIOT!

Jeżeli tutaj jesteś, to wykazałeś się albo wielką przenikliwością, albo też masz dobre poczucie humoru. Ewentualnie czytasz dobrą literaturę. Oczywiście mogłeś trafić tu przez przypadek. Tak czy inaczej – drobna podpowiedź: gdy znajdziesz zapałki, nie sprzedawaj ich za żadną cenę! Zdaj się na ubogą dziewczynkę!

23 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

Orland zatarł ręce.

– Wspaniale! Ten plan jest niesamowicie dokładny. Teraz potrzebuję jedynie adamantowego ostrza, bryłki adamantytu oraz 15 sztuk złota jako robociznę. Mało zapłacisz, bo to dla mnie wielka przyjemność wytworzyć taką broń. Więc jak będzie?

Jeżeli masz wszystkie wymagane przedmioty i chcesz, by kowal wykonał dla Ciebie broń – przejdź do **61**. Jeżeli nie – wróć do **10**.

24 – Miasto Podludzi; pracownia płatnerza Odmieńca

– Informacje? Znam parę ciekawostek na temat tego Podziemia. Mogę ci je przekazać – spojrzał na Ciebie. – Czy raczej odsprzedać. Wiem gdzie można znaleźć ułamane ostrze, znam słabość Rosomaka, jestem w stanie powiedzieć, kto posiada tajemnicze notatki oraz jak wykuć najwspanialszy młot w dziejach ludzkości. Co cię interesuje?

– Lokalizacja złamanego ostrza – cena: 13 – patrz **108**.
– Słaby punkt Rosomaka – cena: 23 – patrz **116**.
– Kto ma te notatki – cena: 11 – patrz **143**.
– Jak wykuć ów młot – cena: 27 – patrz **82**.

Po zakupach wróć do **19**.

25 – Miasto Podludzi; ślusarz Cnotliwy

Czego by się spodziewać? Cnotliwy (robi to tylko dla Ciebie! Innym nie sprzedaje tak kontrowersyjnego towaru) ma dla Ciebie wytrychy po 5 sztuk złota (dla przypomnienia: **wytrych (wartość: 2)**).

Po zakupie dowolnej ilości towaru wróć do **35**.

26 – Miasto Podludzi

Znajdujesz się w mieście Podludzi. Jest to duży kompleks budynków, który znasz jak własną kieszeń. Przez prawie rok mieszkałeś tutaj, pracowałeś i poznawałeś miejscowe zwyczaje. Aż do momentu, bardzo niewłaściwego, kiedy postanowiłeś wyruszyć na wyprawę po pierścień lorda Hatifnata. Ale w końcu nie było tak źle – wydostałeś się i dotarłeś aż tutaj. Z pewnością Twoi przyjaciele zechcą Ci pomóc, a kolejna Twoja wyprawa po pierścień będzie udana. Bo przygotujesz się lepiej, a nie pójdziesz jak idiota bez pojęcia o Podziemiach Mumińczych.

Stoisz w centrum miasteczka i przyglądasz się budynkom. Zabudowa jest prosta, budynki oświetlone tylko delikatnymi lampami, czasem magicznym światełkiem. Całość raczej tonie w mroku, niż ten mrok przerzedza. Ściany są szare, pasujące do wystroju Podziemi, większość budynków okien nie posiada, lecz niektóre (te należące ludzi bogatszych) mają po jednym, czasem dwa okna. Zazwyczaj zabudowa jest niska, rzadziej ma jedno piętro. Najwyższym budynkiem jest gospoda, która ma aż dwa poziomy. Za to wszystkie okoliczne budowle mają kilka poziomów piwnic, każdy poziom coraz cieplejszy, grzany przez podziemne żyły ognia.

Strop, czy też jak mawiają „kamienne niebo", znajduje się na wysokości pięciu metrów, co oznacza, że jest tutaj bardzo przestronnie. Ale liche światło, które w większości nie dociera tak wysoko, pozostawia wrażenie otwartej przestrzeni. I właśnie tutaj nie dusisz się zamknięciem, nie czujesz się osaczony kamieniem. Na samym środku miasta tryska fontanna, pełna krystalicznej wody. Wiesz także, że w okolicznych grotach Podludzie hodują rośliny oraz bydło. Widziałeś też już tutaj najprawdziwsze kury! Lecz te najdroższe ze zwierząt w Podziemiach były strzeżone niczym skarby. A z ich wysoką umieralnością – czczone prawie jak bóstwa. Zupełnie jak krowy w Innidniach.

Możesz udać się do:

– alchemika – **59**.
– bramy – **31**.
– chaty starszyzny – **36**.
– gospody „Pod Ludźmi” – **62**.
– kuźni – **10**.
– kwatery straży miejskiej – **54**.
– płatnerza – **19**.
– ślusarza – **28**.
– straganów na Rynku – **65**.
– wytwórcy zapałek – **57**.

27 – Miasto Podludzi; ślusarz Cnotliwy

– Klucze? Mam różne klucze i każdy z nich odsprzedam Ci za 16 sztuk złota – ślusarz pokazał Ci swoją kolekcję kluczy.

Kolekcja kluczy, klucze w kształcie:
– maleńkiego penisa,
– dużego penisa,
– liścia akacji,
– kobiecego języka (z pewnością kobiecego!),
– gryfu gitarowego,
– zwykłego klucza w kolorze złotym.

Możesz zakupić dowolną ilość tych kluczy, lecz nie są one standardowe – nie mają dziurki, aby przewlec je przez kółko na klucze! Każdy z nich zajmuje miejsce w plecaku lub pasie na mikstury (jakoś go tam upchasz).

Jeżeli nie masz kółka na klucze – to do pierwszego zakupu dostaniesz takie kółko gratis. A teraz wróć do **35**.

28 – Miasto Podludzi; ślusarz Cnotliwy

Wykonałeś zadanie dla ślusarza Cnotliwego? Jeżeli nie – pech. Drzwi tego budynku są zamknięte (wróć do **26**) Jeżeli zaś pomogłeś kiedyś ślusarzowi – przejdź do **35**.

29 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

– W sumie mam parę towarów na zbyciu... Dla ciebie w specjalnej cenie, Rodzynku.

Znów przez myśl przemknęło Ci, że nie nazywasz się Rodzynek, lecz Świętopełk, na dodatek z Cudowa. Ale tutaj wszyscy są jacyś dziwni. Orland położył przed Tobą na ladzie:

– bukiet kwiatów (wartość: 3) – cena: 13
– tajemną notatkę (bezwartościowa. Jeżeli chcesz ją przeczytać, zapisz numer paragrafu, w którym się znajdujesz, by móc do niego potem wrócić i przejdź do 117. Żeby ją przeczytać musisz ją najpierw kupić!) – cena: 9
– miecz (sieczne, obrażenia: 1, atak +1, wartość: 5) – cena: 9
– topór Perrina (obuchowe [chociaż tnie, to walczy się nim raczej jak młotem niż mieczem], obrażenia: 2, atak +1, wartość: 21) – cena: 29

Nieustępliwość Orlanda Rozkwita: **5**.

Po zakupach wróć do **10**.

30 – Ciemność

Czy masz jakieś źródło światła? Jeżeli tak – przejdź do **39**. Jeżeli nie – czytaj dalej.

Szedłeś w ciemność. Nagle coś uderzyło Cię w nogę. Przewróciłeś się i machnąłeś na oślep swoją bronią. Usłyszałeś krótki odgłos cięcia i coś brzęknęło na podłodze. Lecz nie poczułeś żadnego tarcia na drodze swojej broni. Znów uderzenie. Dostałeś w plecy. Prędko poderwałeś się na nogi i czmychnąłeś w stronę światła **(46)**. Tam zauważyłeś, że ktoś naciął Twoją sakiewkę i wypadło z niej **5 sztuk złota**.

31 – Miasto Podludzi; brama

Podchodzisz do bramy miasta. Od wewnętrznej strony nikt jej nie pilnuje, ponieważ nie ma takiej potrzeby. Nie ma tutaj zupełnie nic ciekawego. Możesz wrócić z powrotem do centralnej części **(26)** albo udać się na północ **(46)**, w korytarze.

32 – Miasto Podludzi

Dotarłeś do czarnej bramy, przy której płonęły mdłym blaskiem dwa koksowniki. Z ciemności wynurzyło się dwoje bladych strażników z włóczniami, skierowanymi w Twoim kierunku. Milczałeś, takie było prawo. Obejrzeli Cię dokładnie w półmroku i nagle jeden wybuchnął:

– Świętopełk! Witaj, przyjacielu! – uścisnąłeś się z nim jak z bratem. Potem przywitałeś się z drugim. – Wchodź do miasta, przyjacielu, wchodź.

Wszedłeś **(26)**.

33 – Miasto Podludzi

To światło! Jesteś tego pewien. Przyćmione i ukryte, lecz światło. Wiesz, że Twoi dawni znajomi Podludzie maskowali swoje miasta w mroku, by nieproszeni goście bali się tutaj zapuszczać i byli łatwiej widoczni, gdy będą szli ze światłem. Jesteś ocalony. Podróż w ciemności już Ci zbrzydła. A tutaj na pewno miło Cię powitają, tak jak kiedyś.

Od teraz idąc na południe od 46 możesz iść tak, jakbyś posiadał źródło światła.

Spokojnie idziesz dalej... **(32)**

34 – Miasto Podludzi; pracownia płatnerza Odmieńca

– Cóż to ja dla ciebie mam...

Odmieniec wymienił przedmioty, które może Ci sprzedać:

– grawerowana bransoleta (+1 percepcja, +1 otwieranie zamków, wartość: 33) – cena: 49

– hełm cienia (+1 skradanie się, wartość: 9) – cena: 17

– hełm cienia z maską (+2 skradanie się, +1 zręczność, +1 percepcja, wartość: 59) – cena: 72

– miecz umysłu (dowolna sztuka walki, obrażenia: 1, atak + 3, przeciwnicy zadają Ci większe obrażenia o 2, wartość: 62) – cena: 82

– czarna kolczuga (zbroja, zręczność +2, zmniejsza obrażenia zadawane Tobie o 1 [do minimalnych 1], wartość: 70) – cena: 97

Nieustępliwość Odmieńca: **7**.

Po zakupach wróć do **19**.

35 – Miasto Podludzi; ślusarz Cnotliwy

Wnętrze pomieszczenia było usiane manekinami, które były zakute w kajdanki oraz pasy cnoty. Nieopodal walały się pejcze i skórzana odzież. No i oczywiście tysiące wytrychów leżały wszędzie.

– Witaj, mój drogi! – przywitał Cię z uśmiechem na ustach Cnotliwy. – Cieszę się, że mogę ponownie spotkać mojego wybawcę! – potrząsnął z wigorem Twoją dłonią. – Ale słucham cię, jak ci mogę pomóc?

Właśnie, jak?

– Chciałbym zakupić wytrychy. – **25**
– Potrzebuję klucza. – **27**
– W sumie nic. Miłego dnia. – **26**

36 – Miasto Podludzi; chata starszyzny

Budynek nie prezentował się okazale. Jednopiętrowy, z szarego kamienia, bez okien i oświetlony dwoma kiepskimi pochodniami. Wszedłeś do środka przez niepilnowane drzwi. Taki ustrój polityczny jest piękny. Przywódcy nie pobierają opłat za to, co robią i na dodatek nie mają przywilejów wyższych niż reszta obywateli.

Wnętrze także było spokojne. Trójka starszych mężczyzn, których obsługiwała młódka, opłacana z ich własnej kieszeni. Mieli dobry gust. Dziewczyna miała piękną sylwetkę i rysy twarzy. Zapytałeś, czy nie mieliby dla Ciebie jakiejś pracy. Mają dwie oferty (każdą pracę możesz wykonać tylko raz!). Wybierz dowolną, by poznać szczegóły. Tylko pamiętaj – gdy odrzucisz ofertę, to tak, jakbyś już wykonał tę pracę – nie będziesz mógł jej ponownie rozpocząć, bo ktoś inny ją wykona.

– Rajd ze strażą na pobliskie siedlisko goblinów – **37**.
– Akcja wywiadowcza w obozie orków – **38**.

Wracasz do miasta – **26**.

37 – Miasto Podludzi; chata starszyzny

– Jeżeli chodzi o rajd... Sprawa jest banalnie prosta. Ostatnio niedaleko naszych pastwisk osiedlił się mały klan goblinów. Te pokurcze bardzo nam przeszkadzają i porywają nasze bydło. Więc musimy coś z tym zrobić. Dołączysz do dziewięcioosobowego oddziału i wraz z nim zmiażdżysz lub przegonisz te pokraki. Nie powinno ich być więcej niż piętnaście. Za wykonaną pracę dostaniesz albo magiczny pierścień, albo piętnaście sztuk złota. Wchodzisz w to?

– Tak, czemu by nie? Nie przepadam za goblinami – zanotuj czy wybierasz zapłatę w złocie, czy pierścieniu i przejdź do **96**.

– Nie, dziękuję, nie akceptuję mordowania istot bez potrzeby – w tym przypadku wróć do **36** i zapisz sobie, że już na rajd wybrać się nie będziesz mógł.

38 – Miasto Podludzi; chata starszyzny

– Sprawa jest dość skomplikowana. Będziesz musiał udać się tunelem z naszych upraw na terytorium orków, następnie zakraść do ich dowództwa i sprawdzić, czy planują atak na nasze miasto. Jeżeli cię złapią – pewnie dadzą nam ofertę wykupienia ciebie, ale będzie to też równoznaczne z cichym wypowiedzeniem wojny... Więc nie daj się złapać. Wynagrodzenie, mam nadzieję, będzie warte zachodu – 20 sztuk złota albo magiczny pierścień. To jak?

– Zgadzam się. Pomogę miastu! – poczułeś się niczym bohater. Wybierz teraz rodzaj wynagrodzenia, które będziesz chciał dostać i przejdź do **186**.

– Nie. Jednak się nie zdecyduję – w tym przypadku wróć do **36** i zapisz sobie, że już na zwiad wybrać się nie będziesz mógł.

39 – Ciemnia Śmieciowego Jacka

Szedłeś powoli, oświetlając sobie każdy krok. Nagle zauważyłeś dwa błyszczące punkty w ciemności. Automatycznie sięgnąłeś po broń. Okazało się jednak, że to tylko uśmiechnięta twarz jakiegoś sympatycznego brodacza.

– Witaj, wędrowcze. Chcesz drewna?

A więc to był ten sławny handlarz drewnem. Jednym z najcenniejszych towarów w Podziemiach Mumińczych. Pora brać się za handel.

– Tak, z chęcią przejrzę twoją ofertę. – **78**

– A może znasz jakieś ciekawe opowieści? – **83**

– Trzymaj się, jeszcze tutaj wrócę, możesz być pewien. – **46**

40 – Granica zachodnio-centralna

Znajdujesz się na granicy dwóch części Podziemia Mumińczego. Znajduje się tutaj znak ostrzegawczy: „*Centrum – uwaga Rosomak; Zachód – weź podręczne wiadro wody*”. Korytarz wiodący na zachód oświetlony jest ledwie tlącymi się ogarkami świec. Możesz udać się stąd na wschód **(185)** oraz na zachód **(44)**.

41 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

Alchemik zabrał wszystkie zioła i zgniótł w moździerzu. Następnie pomieszał trochę, dodał trochę własnych składników. Po pewnym czasie mikstura była gotowa.

– Proszę – podał Ci duży flakon (który z pewnością nie zmieści się w pasie na mikstury) **eliksiru wiecznego życia (na stałe zwiększa żywotność o 1, wartość: 21)**. Teraz przejdź do **59**.

42 – Korytarz ciemny, że strach

Znajdujesz się w korytarzu tak ciemnym, że strach. Ale... Czy posiadasz źródło światła? Jeżeli tak (lub jeżeli udał Ci się niedawno pewien test na percepcję) – przejdź do **32**. Jeżeli zaś go nie posiadasz – przejdź do **43**.

43 – Korytarz ciemny, że strach

Jesteś w ciemności. Wiesz, że na północ od tego miejsca znajduje się oświetlona część tego korytarza, nawet teraz widzisz tam jakieś światło. A inne drogi? Nie jesteś pewien. Z tego co czujesz po ścianach, to chyba można iść na południe, ale nie jesteś pewien, czy nie czekają tam jakieś niebezpieczeństwa. No i na pewno przejście tam może kosztować Cię wiele nerwów. Idziesz na północ **(46)** czy na południe **(52)**?

44 – Korytarz

Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy – zapisz numer tego paragrafu na znak, że tu byłeś i przejdź do **48**. Jeżeli już tu byłeś – czytaj dalej.

Znajdujesz się w kiepsko oświetlonym tunelu, pozarastanym przez dziwne, poskręcane rośliny. Nie wyglądają apetycznie, więc pozostawiasz je samym sobie. Droga prowadzi na wschód **(40)** do granicy z Centrum oraz na północ **(53)**, dalej tak samo słabo oświetlonym korytarzem.

45 – Miasto Podludzi; pchli targ

Wykonaj test percepcji. Jeżeli wynik przekroczy **6** – przejdź do **51**. Jeżeli nie – rzuć kością. Przy wyniku 1,2 – tracisz 10 sztuk złota. Przy wyniku 3,4 – tracisz 15 sztuk złota. Przy wyniku 5 tracisz 5 sztuk złota. Przy rzucie 6 – tracisz pierwszy przedmiot z listy Twoich przedmiotów w worku. Wróć do **65**.

46 – Korytarz

Tutaj jest jeszcze więcej śmieci. Z zachodniej, całkowicie ciemnej odnogi korytarza dochodzą Cię jakieś nieprzyjemne dźwięki mlaskania i chrzęszczenia. Na południu także panuje nieprzenikniona ciemność.

Jeżeli chcesz się dokładnie przyjrzeć ciemności – zapisz numer tego paragrafu, gdyż możesz zrobić to TYLKO RAZ i wykonaj test percepcji o trudności **10**. Jeżeli go zdasz – dopisz **pkt rozwoju** oraz przejdź do **71**. Jeżeli nie – już nigdy nie będziesz mógł powtórzyć tego testu.

Możesz udać się na zachód **(30)** i południe **(42)** – w ciemność. Oraz na wschód **(55)** oświetlonym korytarzem.

47 – Miasto Podludzi; warsztat Gajamocy z Miastajana

– Że słucham? Że Jan... że co? – Konsternacja na jego twarzy była niesamowicie piękna. Ale... Nagle całkiem spoważniał. – Nie wiem kto cię przysyła, ale zgadzam się. Przynieś mi **ognisty patyk**, **miarkę siarki** oraz **drewienko sosnowe**. Wtedy wykonam dla ciebie ten cenny przedmiot. Zapałkę.
(jeżeli masz te rzeczy i chcesz je oddać – przejdź do **103**, jeżeli nie – wycofujesz się chyłkiem do **26**)

48 – Korytarz

Wykonaj test percepcji. Jeżeli posiadasz źródło światła, dodaj do wyniku 2. Jeżeli wynik przekroczy **6** – zauważyłeś czającą się w mroku istotę i stanąłeś w pozycji bojowej (**+1 pkt rozwoju**). Jeżeli nie – coś ukłuło Cię w szyję. To strzałka wypuszczona przez jakiegoś paskudnego stwora! Tracisz **pkt żywotności** oraz na czas najbliższej walki tracisz **1 pkt siły**. Stoi przed Tobą niewysoki człowiek ubrany w łachmany, niegdyś bogato zdobione złotogłowiem. W lewej dłoni ściska rurkę, w prawej zaś ząbkowany miecz. A teraz walcz!

Mad Martigenom

atak: 3

obrażenia: 1 + 1, jeżeli został wyrzucony dublet

żywotność: 5

specjalne: Możesz poddać się w dowolnym momencie i oddać Mad Martigenomowi swoje złoto oraz przedmioty o wartości wyższej od 10 – wtedy odejdzie w swoim kierunku **(44)**. Lecz, gdy jego [Mada] żywotność zostanie obniżona do 2 – poddaje się. Jeżeli chcesz darować mu życie przejdź do **18**. Jeżeli chcesz walczyć dalej – to walcz!

Stoisz nad krwawiącym i martwym ciałem niedoszłego skrytobójcy. Dostajesz **1 pkt rozwoju** za tę walkę. Możesz teraz zabrać jego **ząbkowany miecz Sorshy (sieczne, obrażenia 1 + 1, jeżeli został wyrzucony dublet, wartość: 11)**, **łachamny ze złotogłowiu (zbroja, podnosi siłę o 1, lecz ze względu na zapach obniża percepcję o 1, watrość:3)** oraz **złoto**, którego jest tutaj aż **13 sztuk!** Rurka zgniotła się w trakcie walki. Wróć do **44**.

49 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

– W sumie mogę zrobić dla ciebie parę specjałów, lecz pamiętaj – tylko raz jeden eliksir. Nigdy nie zrobię dla ciebie więcej niż jednego takiego samego. Dlaczego? To tajemnica zawodowa. Do każdej mikstury musisz przynieść mi odpowiednie składniki i zapłacić 5 sztuk złota robocizny. Jakie mikstury? Już mówię:

[Gdy posiadasz odpowiednie składniki, możesz przejść do podanych paragrafów.]

– eliksir wiecznego życia (wymagane składniki: brzęczyk vulgaris, konwalia podziemna, żywokost lekarski) – **41**
– mikstura brązoplazmowa (wymagane składniki: słój z ziemią, plecha brunatnicy, czekoladki) – **79**
– eliksir uzdrowienia (wymagane składniki: koszyczek krwawnika, chleb żytni, liść aloesu podziemnego) – **73**
– eliksir alkoholowy (wymagane składniki: butla pradawnego rumu albo: napitek stachanowców, chleb pszenny i cierniokrzew) – **110**
– mikstura rozwoju (wymagane składniki: przepis na miksturę rozwoju, skrętnik, kwiat dziewanny wielokwiatowej, liść babki zwyczajnej) – **138**

– Mogę także zdradzić ci miejsca występowania tych roślin, a wierz mi, że nie znajdziesz wszystkich bez moich wskazówek! Wystarczy, że dasz mi symboliczną sztukę złota. (jeżeli dasz, to przejdź do **12**)

Jeżeli nie chcesz już żadnej mikstury – wróć do **59**.

50 – Korytarz

Wykonaj test zręczności. Jeżeli wynik przekroczył 8 – zdołałeś uchylić się przed spadającym z wysokości wiadrem wody. Jeżeli był niższy lub równy – niestety wiadro spadło Ci prosto na głowę. Jesteś całkowicie przemoczony, a co gorsza – Twoje źródło światła zostało zniszczone (chyba że jest to **fosforyzujący mech** – on tylko wchłonął wodę i zmienił kolor na bardziej niebieski). Wiadro po uderzeniu w ziemię zniknęło. Teraz wróć do **185**.

51 – Miasto Podludzi; pchli targ

Zaskoczony dziwnym szarpnięciem odkryłeś, że jakiś Podczłowiek stara się ukraść Twój dobytek! Nie łapałeś go za nadgarstek (tak robią tylko nooby w tekstowych grach

MMO). Ty uderzyłeś go na odlew dłonią, poprawiłeś kolanem, a następnie przyłożyłeś złożonymi rękami w kark. Dopisz sobie **pkt rozwoju** za bezkrwawe rozwiązanie tego sporu. Khem... To znaczy za wyczucie możliwej kradzieży. Zawołałeś straż, która zabrała opryszka do odpowiedniego miejsca. Ty za to możesz spokojnie powrócić do handlu... **(63)**

52 – Korytarz ciemny, że strach

Wędrujesz ciemnym korytarzem. Plamki ciemności wirują i opalizują Ci przed oczyma. Powoli zaczynasz się bać. Zastanawiasz się, czy nie zawrócić... Ale **wykonaj test percepcji**. Jeżeli wynik przekroczy **6** – przejdź do **33**. Jeżeli nie – stwierdzasz, że ta podróż nie ma sensu i zawracasz. Zmęczenie podróżą w ciemności odbiera Ci **pkt żywotności**. Teraz wróć do **46**.

53 – Korytarz

Znajdujesz się w półmroku korytarza, prowadzącego na zachód **(56)** i południe **(44)**. Po dłuższej chwili udaje Ci się stwierdzić, że na północ **(80)** także odchodzi odnoga tego korytarza, lecz jest tam całkiem ciemno.

54 – Miasto Podludzi; siedziba straży miejskiej

Wszedłeś do piętrowego budynku, przed którym stał uzbrojony mężczyzna z białą twarzą. Sień była przestronna, pozbawiona jakichkolwiek ozdób oraz broni. Stało tam jedynie biurko, za którym siedział komendant, uzbrojony w dwie kusze, leżące przed nim na stole. Nie było drugiego krzesła, żeby usiąść.

– Witaj, przybyszu – odezwał się szerokobary mężczyzna. – Chcesz zgłosić kradzież?

– Nie – odpowiedziałeś zbity z tropu.

– To może inne przestępstwo?

– Nie... – odpowiedziałeś niepewnie.

– To nie marnuj mojego czasu! – wrzasnął tak, że trochę tynku odpadło z sufitu, okraszając Twoją twarz.

Czym prędzej wybiegłeś na zewnątrz **(26)**.

55 – Korytarz

Ten słabo oświetlony korytarz ma kształt litery L. Na ziemi walają się odpadki jakichś produktów spożywczych. Śmierdzi też trochę moczem. Czyżby to ślady cywilizacji? Możesz udać się na północ **(56)** oraz na zachód **(46)**.

56 – Korytarz

Ten korytarz jest trochę jaśniejszy niż okoliczne. Jesteś pewien, że da się stąd iść na wschód **(53)**, południe **(55)** i północ **(64)**, lecz korytarz północny jest całkowicie pogrążony w mroku.

57 – Miasto Podludzi; warsztat Gajamocy z Miastajana

Drzwi otworzył Ci mężczyzna z czerwonymi oczyma.

– Jebany Jan Wędrowny! Dlaczego spóźnia się z projektem?! – zapytał samego siebie na przywitanie.

Skonsternowany:

– Wykonałbyś dla mnie zapałki? – pytasz. **47**

Nic nie odpowiadasz, tylko wycofujesz się taktycznie. – **26**

58 – Oświetlone drzwi

Nacisnąłeś klamkę i drz... AJ! Coś ukłuło Cię w dłoń. Zamgliło Ci się przed oczyma. Opadłeś na kolana i zacząłeś z trudem oddychać. Na Twoje szczęście przytomność prędko wróciła, ale i tak czujesz się osłabiony.

Tracisz 1 punkt żywotności oraz w trakcie następnej walki Twoja siła będzie obniżona o 1.

Dostrzegłeś niewielką igiełkę sterczącą z klamki. To musi być pułapka. Ostrożnie przegiąłeś igiełkę do boku, by już nigdy przez przypadek się nie ukłuć.

Wróć do **68**.

59 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

Nie, nic nie wybuchło i nie było kłębów zielonkawej pary. Za to wszędzie wisiało wiele ziół, jedne z nich troszkę fosforyzowały w ciemności, co zaś powodowało fluorescencję okolicznych. Natomiast pomiędzy tym wszystkim siedział otoczony rurami atanatora znany Ci dobrze alchemik, którego raczej nazwałbyś zielarzem z podstawami farmacji i chemii. Pochylał się właśnie nad retortą i łączył ją z alembikiem, który stał na trójnogu ponad palnikiem. Ale co Cię to interesowało? Chrząknąłeś. Józef uniósł wzrok.

– Witaj, Strutiusie. – Lubił, gdy się go tak nazywało, więc odpuściłeś sobie jego zwyczajne nazwisko: Struś.

– Witaj, Świętopełku z Cudowa. Chcesz czegoś ode mnie?

– Owszem, potrzebuję eliksirów. – **66**

– Zgadza się, mógłbyś dla mnie uwarzyć parę mikstur? – **49**

– Właśnie wychodziłem... – **26**

60 – Oświetlone drzwi

Dostrzegłeś niewielką igiełkę sterczącą z klamki. To musi być pułapka. Ostrożnie przegiąłeś igiełkę do boku, by już nigdy przez przypadek się nie ukłuć.

Dostajesz 1 punkt rozwoju.

Wróć do **68**.

61 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

Przede wszystkim – skreśl przedmioty, które dałeś Rozkwitowi z karty postaci. A teraz możesz czytać:

Zaciekawiony obserwowałeś kowala przy pracy. Jego mięśnie napierające na miechy grały pod skórą, podobne do grubych lin. Gorąco, które wytworzył w piecu było niesamowite. Ogień miał wręcz białą barwę i musiałeś zamknąć oczy, by Cię nie oślepiło to nienaturalne światło. Orland dorzucał do ognia jakiegoś metalu, który również płonął białym światłem. Palić metalem w piecu! Kto by pomyślał?

W końcu wlał stopiony metal do glinianego odlewu i zaczął montować do niego ostrze, które zabrałeś trupowi Rosomaka. Długo męczył się z doczepieniem, musiał parę razy całość wrzucić na nowo do pieca. Kilka razy skonsultował się z planem, następnie zaczął delikatnie rzeźbić w ciepłej jeszcze rękojeści. Po dłuższej chwili zabrał się za ostrzenie.

Po paru godzinach, gdy Ty patrzyłeś się na całe dzieło jak zahipnotyzowany, podał Ci wykończoną broń. Była ona jednosieczna, ale jak zaprezentował – potrafiła ciąć stal. Rękojeść była zdobiona w motywy pnączy, oplatających kamienie oraz jakieś gąsienice, które plątały się po całym obrazie. Sztylet wręcz emanował boskością.

Adamantowy sztylet (kłute, obrażenia: 2, atak +1, ignoruje pancerz przeciwnika, wartość: 35)

Jako, że uczestniczyłeś w wykonaniu jednej z najpiękniejszych broni na świecie – zyskujesz **3 pkty rozwoju**.

A teraz wróć do **10**.

62 – Miasto Podludzi; gospoda „Pod Ludźmi”

Nareszcie jakieś przyjemne miejsce! Głośny gwar rozmów, gorąco bijące od pieców, smród męskiego potu (i kobiecego!), zapach chmielu, swąd dymu, stukot toczących się kości... Uwielbiasz takie miejsca, na Powierzchni (tak bowiem zacząłeś myśleć o swoim normalnym świecie) byłeś ich częstym bywalcem. Jakaś białolica kobieta tańczyła pod ścianą, przed nią leżało kilka monet, rzuconych jej przez rozwiązłych mężczyzn.
Co chcesz zrobić?

Poplotkować – **72**.
Dosiąść się do kościanych graczy – **77**.
Rzucić sztukę złota tancerce (nie zapomnij jej wykreślić!) – **81**.
Zamówić coś – **87**.
Zapytać o pracę – **91**.
Wyjść do miasta – **26**.

63 – Miasto Podludzi; pchli targ

Możesz sprzedawać tutaj swoje przedmioty, lecz **jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy, to zapisz numer tego paragrafu na znak, że tu byłeś i przejdź do 45.**

Średnia nieustępliwość kupców, gdy sprzedajesz im swoje przedmioty to **5**. Natomiast za **złotą bransoletę Uroboros** otrzymasz od jednego ze sprzedawców **przepis na miksturę rozwoju**. Po handlu (udanym czy też nie) wróć do **65**.

64 – Ciemność

Czy posiadasz źródło światła? Jeżeli tak – przejdź do **104**. Jeżeli nie – czytaj dalej.

Znajdujesz się w ciemności. Gdzieś od południa bije słaba łuna światła. Pozostałe kierunki są całkowicie ciemne. Nie widać kompletnie nic. Chcesz iść na południe **(56)** czy północ **(119)**? Inne kierunki blokowane są przez ściany korytarza.

65 – Miasto Podludzi; pchli targ

Pchli targ to miejsce, gdzie można kupić wszystko, wszystko sprzedać oraz na dodatek wszystko stracić poprzez przestępstwo powszechnie zwane kradzieżą, bardziej prawniczo zaś nazywane zaborem cudzej rzeczy w celu przywłaszczenia. Co ciekawe – ten pchli targ nie zawiera pcheł i tylko troszkę śmierdzi. Zagłębiasz się powoli w uliczki, które zostały powołane do życia przez stragany Podludzi.

Przede wszystkim – **możesz tutaj nabyć po symbolicznej sztuce złota: pełnowartościowy worek, takąż sakiewkę oraz pas na mikstury**. Więc jeżeli nie posiadasz jeszcze tych przedmiotów, to zakup je i miej to z głowy.
Oprócz tego możesz tutaj:

Coś zakupić – **70**.
Coś sprzedać – **63**.
Odwrócić się na pięcie i powrócić do centrum – **26**.

66 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

– Eliksirów mam troszkę, acz niewiele. Mogę sprzedać Ci:

– **eliksir leczenia (odnawia 3 żywotności, wartość: 6)** – cena: 15
– **eliksir życia (odnawia 6 żywotności, wartość: 11)** – cena: 25
– **eliksir walki (+1 ataku na czas walki, wartość: 8)** – cena: 11
– **eliksir zręczności (+1 zręczność na czas najbliższego testu, wartość: 7)** – cena: 10

Nieustępliwość Strusia: **6**.
Po zakupach wróć do **59**.

67 – Korytarz

Stoisz w dobrze znanym Ci korytarzu. Na północ od niego znajduje się Mała grota z ogniskiem **(20)**, na wschód korytarz **(101)**. Nie ma tutaj nic ciekawego.

68 – Oświetlone drzwi

Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy, to zapisz (ewentualnie zapamiętaj) numer tego paragrafu – oznakę tego, że już tu byłeś. Przejdź do **69**.

Przed Tobą znajdują się drzwi ozdobione symbolami lorda Hatifnata. Chcesz wejść? Jeżeli tak – otwórz je **(230)**. Jeśli nie – wróć do poprzedniego skrzyżowania **(89)**.

69 – Oświetlone drzwi

Przed Tobą znajdują się oświetlone światłem pochodni drzwi. Są grawerowane w symbole lorda Hatifnata. Patrzysz na złoconą klamkę i odruchowo chcesz te drzwi otworzyć. Wykonaj test percepcji. Jeżeli wynik przekroczył **4** – przejdź do **60**. Jeżeli nie – przejdź do **58**.

70 – Miasto Podludzi; pchli targ

Przeglądasz stragany i dostrzegasz różnorakie towary rozłożone na rozrzuconych po całym targu straganach:

Kramik Trędowatego Andrzeja (nieustępliwość: **4**):

– **włócznia (kłute/cięte, obrażenia 1, wartość: 6)** – cena: 10
– rzodkiew (odnawia 1 żywotności, wartość: 2) – cena: 4
– marchew (poprawia percepcję o 1 na czas następnego testu [premia nie kumuluje się], wartość: 4) – cena: 9
– chleb żytni (odnawia 1 żywotności i podnosi siłę o 1 na czas następnego testu/walki [premia nie kumuluje się], wartość: 1) – cena: 14
– chleb pszenny (odnawia 3 żywotności, wartość: 3) – cena: 10
– napitek stachanowców (o zwiększonej plebejskiej mocy!, podnosi siłę o 1 na stałe i na stałe obniża percepcję o 1. W trakcie gry można kupić go tylko 1 raz, wartość: 11) – cena: 23

Handel wszystkim (czyli niczym) Wędrownego Nura (nieustępliwość: **11**):
– nożyk (kłute, obrażenia:1, wartość: 3) – cena: 4
– pałka (obuchowe, obrażenia: 1, wartość: 1) – cena: 1
– powyginana tarcza metalowa (wartość: 2) – cena: 4
– złom (wartość: 1) – cena: 2
– stalowy drut (wartość: 1) – cena: 3
– lampa oliwna na kiju (źródło światła, wartość: 5) – cena: 6

Asklepiosa asklep (nieustępliwość: **7**):
– cierniokrzew (wartość: 1) – cena: 11
– brzęczyk ~~vaginalis~~ vulgaris (wartość: 3) – cena: 13
– liść aloesu podziemnego (wartość: 2) – cena: 9
– eliksir ognisty (podnosi zadawane przez Ciebie obrażenia o 1 na czas trwania walki, wartość: 13) – cena: 21
– eliksir zwycięstwa (podnosi/obniża Twój bazowy atak [tj ten bez rzutu kostką] do ataku przeciwnika na czas jednej walki, wartość: 43, w trakcie gry można kupić 1 taki eliksir) – cena: 59

Po zakupach wróć do **65**.

71 – Korytarz

Na południu wypatrzyłeś jakieś światło. Mdłe, bo mdłe ale światło. I na dodatek kojarzy Ci się to miejsce z wioską Podludzi. Więc jeżeli nie masz źródła światła – możesz kierować się na południe od **46**, tak jakbyś światło posiadał. A teraz wróć do **46**.

72 – Miasto Podludzi; gospoda „Pod Ludźmi"

Udało Ci się dowiedzieć kilku ciekawych rzeczy. Podobno na północy widziano trolla, z opisu jest podobnego do tego, z którym uciekłeś z lochów. Jacek Wróbel poszukuje pomocy w odzyskaniu jakiejś szmaty. Jakiś pustelnik, który osiedlił się w podziemnym lesie na wschodzie, ogłasza się wieszczem narodu podziemnego. Jednak by uzyskać te informacje musiałeś postawić kilka piw, za które zapłaciłeś 2 sztuki złota (jeżeli nie miałeś tyle, to trudno). Wróć do **62**.

73 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

Józef odkroił sobie pajdę chleba i zjadł ze smakiem. Mruknął coś pod nosem i dokonał kilku różnych gestów alchemicznych. Następnie przemieszał różnorakie składniki, dodając do środka jeszcze trochę jakiegoś innego zielska. Podał Tobie gotowy już **eliksir uzdrowienia (odnawia całą żywotność oraz jeżeli przegrasz następną turę walki, to nie tracisz w niej żywotności, wartość: 19)**. Wróć do **59**.

74 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

Kowal odwrócony do Ciebie tyłem wziął w ręce oba kawałki ułamanego miecza i zaczął majstrować coś z gliną. Po pewnym czasie wziął drut i oplótł nim konstrukcję. Pokręcił głową i odsunął go na bok. Sprawdził bryłkę metalu, którą dostał i zaczął coś do niej mówić. Język był bardzo dziwny, ale były to ostre słowa. Po konwersacji umieścił bryłę w tyglu.

Stopiony metal wlał do glinianej formy, następnie zrobił coś czego nigdy byś się nie spodziewał – złamany miecz stopił i także wlał do formy. Gdy metal był jeszcze w stanie ciekłym zanurzył w nim drut i skręcony w dziwny sposób zatopił go cały.

Po jakiejś godzinie (Ty w tym czasie piłeś herbatę, możesz odnowić **pkt żywotności**) wyjął niewykończony miecz i zaczął wyklepywać go na ogromnym kowadle. Powoli przybierał kształt identyczny z tym, który miał przed stopieniem. Kowal wyrysował na nim kilka run i wypełnił te miejsca srebrem i dziwnym, lekko świecącym metalem. Na koniec dodał cudowną aksamitną owijkę w kolorze głębokiego niebieskiego nieba.

– Proszę. – Podał Ci miecz w zdobionej pochwie. – Oto miecz godny króla. Aranrúth! Królewski Gniew!

Cóż za piękna broń – pomyślałeś. Przyczyniłeś się do powstania wielkiego piękna, więc zyskujesz **3 pkty rozwoju**. Oprócz tego uzyskujesz broń:

Aranrúth (sieczne, obrażenia: 2, atak+2, przy dublecie zadaje dodatkowo jeden pkt obrażeń, wartość: 43)

Wróć do **10**.

75 – Pokój Diles Mavis'a

Jeżeli znasz tajemnicę Diles Mavis'a – przejdź do **201**. Jeżeli nie – przejdź do **76**. Jeżeli zaś dałeś już coś osobie tu mieszkającej – przejdź do **215**.

76 – Pokój Diles Mavis'a

Pod ścianą delikatnie oświetlonego pokoju siedzi niewielki czarnoskóry człowiek. Wygląda na bardzo smutnego i w dziwny sposób przykłada dłonie do ust. Żałośnie patrzy w Twoją stronę, nie przerywając dziwnych ruchów wargami, nie wydobywając z siebie najmniejszego dźwięku.

– Coś ci się stało? Mogę ci jakoś pomóc? – zapytałeś.

Odpowiedziało Ci milczenie z jego strony oraz nasilone ruchy dłońmi i wargami. Jego palce poruszały się w przedziwnym tańcu, dopasowując się do ruchu jego warg. Nic tu po Tobie.

Rozejrzałeś się po pokoju. Nic tutaj nie było, jedynie derka, którą okrywał się człowieczek. Postanowiłeś, że mu jej nie zabierzesz i wróciłeś na korytarz **(89)**. Drzwi zatrzasnęły się za Tobą i na powrót upodobniły się do ściany.

77 – Miasto Podludzi; gospoda „Pod Ludźmi"

Gracze, a było ich dwóch, chętnie Cię do siebie przygarnęli. Gra jest cholernie skomplikowana. Ustalacie stawkę od 1 do 10 sztuk złota. Następnie każdy z Was rzuca k6 (jeżeli masz 4 lub więcej percepcji dodaj do swojego rzutu 1) i porównujecie wyniki. Ten, który ma najwyższy wynik zgarnia całą stawkę. Jeżeli chcesz – jeden z nich może postawić **złotą bransoletę Uroboros (założona poprawia percepcję o 1, wartość: 20)** przy stawce 10 sztuk złota, a jeden może postawić **pióro hermafrodyty (wartość: 3)** przy stawce 2 sztuki złota. Każdy z nich ma tylko jeden taki przedmiot, więc dwóch bransolet czy piór na całą poduszkę nie możesz wygrać.
Gdy skończysz zabawę – wróć do **62**.

78 – Ciemnia Śmieciowego Jacka

– Co ja tutaj miałem... – dziwny człowiek zaczął przeszukiwać różne skrzynie i stosy drewna. – Aha! Mam! Przecież to drewno to mój towar! Oto on:

– drewienko sosnowe (wartość: 2) – cena: 5
– pniak jaworowy (wartość: 8) – cena:17
– pniak sosnowy (wartość: 5) – cena: 13
– kawał brzozy (wartość: 21) – cena: 30
– pałka nabijana (obuchowe, obrażenia: 2, wartość: 5) – cena: 12

Nieustępliwość Jacka: 8.

Po handlu wróć do **39**.

79 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

Struś odstawił słój z ziemią na stoliczku z kartką: „do oddania”, lecz najpierw wyjął z niego jakieś 10 sztuk złota. Potem zjadł sobie parę czekoladek. Do flakonika włożył plechę brunatnicy, dosypał parę ziarenek ziemi i napluł do środka śliną zabarwioną kakaem. Postawił mieszaninę na chwilę nad palnikiem i przelał zawartość do malutkiej buteleczki. Otrzymałeś **miksturę brązoplazmową (+1 do dowolnej sztuki walki na stałe albo +3 do ataku na czas walki, wartość: 23)**. Wróć do **59**.

80 – Ciemność

Jeżeli posiadasz źródło światła – przejdź do **106**. Jeżeli nie – czytaj dalej.

Wyczuwasz panującą w ciemności aurę mistycyzmu. Niestety zupełnie nic nie widzisz. Przerażają Cię szepty, które Cię otaczają. Zdaje Ci się, że znajdujesz się w jakiejś jaskini, ale ciężko Ci to stwierdzić. Jesteś przerażony. Chcesz przeszukać to miejsce? Jeżeli tak, to przejdź do **132**. Jeżeli jednak wolisz wrócić do oświetlonego korytarza, to przejdź do **53**.

81 – Miasto Podludzi; gospoda „Pod Ludźmi”

Tancerka mrugnęła do Ciebie wyzywająco. Zbliżyła się w Twoim kierunku, nie przerywając swoich pląsów i zaczęła owijać się wokół Ciebie. Ocierała się o różnorakie fragmenty Twojego ciała, a jej zapach drażnił Twoje nozdrza. Czarne włosy kobiety zasłoniły Ci oczy, które zamknąłeś rozkoszując się sytuacją. Cały rok bez kobiety...

Uniosłeś powieki. Kobieta znów tańczyła pod ścianą, a Ty zostałeś trochę cieplejszy niż przedtem, wpatrując się w nią jak sroka w gnat. Po chwili stwierdziłeś, że może tego wystarczy, bo nie wytrzymasz i zamkną Cię w więzieniu za złamanie paragrafu 1 artykułu 197. Rozglądasz się po gospodzie... **(62)**

82 – Miasto Podludzi; pracownia płatnerza Odmieńca

– Ty nie masz najmniejszych szans na wykucie tego młota! Do tego trzeba czterdziestu lat nauki u najlepszego mistrza kowalskiego w Podziemiu Mumińczym! Czyli u mnie – dodał skromnie. – Jestem pewien, że Rozkwit wykuje dla ciebie ten młot, gdy przyniesiesz mu odpowiednie składniki.

Czyżby Odmieniec Cię lekko rozzłościł? Jestem pewien, że tak. Teraz wróć do **24**.

83 – Ciemnia Śmieciowego Jacka

– Czy znam opowieści? A jakże. Znam co najmniej trzy, które mogłyby cię zainteresować. Wiem gdzie leży plan najpotężniejszej broni w Podziemiach, a może i na świecie. Znam tajemnicę obrzydliwej komnaty w tej części Podziemi oraz wiem jak otworzyć skrzynię, która ma dziwne zamki w ilości trzech. Chcesz poznać którąś z tych tajemnic?

– Dokładna lokalizacja planu broni – cena: 29 – przejdź do **92**
– Tajemnica komnaty ociekającej ohydą – cena: 8 – przejdź do **94**
– Sekret otwarcia skrzyni – cena: 4 – przejdź do **98**

Potem wróć do **39**.

84 – Korytarz

Tak jak mówił gremlin – po wyrwaniu mchu ze ściany przygasł lekko i zwisały z niego dwa długie korzenie. Splątałeś je ze sobą jakimś całkowicie nieprofesjonalnym węzłem i nagle korytarz zalała fala niebiesko-białego światła. Przedmiotu tego nie możesz sprzedać, lecz po każdej stracie źródła światła możesz tutaj powrócić i na nowo zabrać jedną porcję mchu. Dlaczego tak? Nie chcesz chyba rozgniewać mchowych bogów, co?

Otrzymujesz **fosforyzujący mech (świeci niczym latarnia, bezwartościowy)**. Wróć do paragrafu **97**.

85 – Tunele w pobliżu miasta Podludzi

Za wykonanie misji dostaniesz oczywiście jeszcze **1 pkt rozwoju**.

– Strażnicy! – krzyknął Radogost twardym głosem. – Oto zmietliśmy z powierzchni ziemi robactwo! Dziękuję ci za pomoc, Świętopełku, bracie. Ludzie będą pić, wspominając tę bitwę! Opowieści przetrwają wieki. O gniewie Achilla...

Ale... czy zabiłeś kurę w trakcie walki? Jeżeli nie – możesz ją dopisać do ekwipunku jako łup: **kura (wartość: 30)**. A może dałeś rannemu strażnikowi eliksir? Jeżeli tak – w podzięce daje Ci on swój szczęśliwy **amulet Izbyluta (+1 do walki bronią sieczną, wartość: 15)**.

Wróciliście do miasta, Ty udałeś się do starszych. Oni zaś wynagrodzili Cię (w zależności od Twojego wyboru na początku „misji") **piętnastoma sztukami złota** albo **pierścieniem złota (+1 handel, wartość: 8)**. Przejdź do **36**.

86 – cytra Pandemonium

Skorupa żółwia podziemnego wspaniale rezonowała. Dźwięki wydawane przez instrument były harmoniczne i piękne. Co ciekawe – nie potrafiłeś grać na cytrze, lecz Twoje palce poruszały się po niej jak zaczarowane. Po mniej więcej minucie przed Tobą zaczął pojawiać się kształt... Jak myślisz? Będzie to kształt bajroniczny (przejdź do części A) czy z nalotem turpizmu (przejdź do części B)?

A:

Przed Tobą objawił się Szatan. Jego oczy były pełne niewypowiedzianego smutku oraz tajemnicy. Mistycyzm spowijał go niczym mgła, w której przybył na wezwanie cytry.

– Witaj, śmiertelny – rzekł głosem, przypominającym płynną smołę.

Zamilkł i patrzył na Ciebie w sposób, który ciężko było Ci określić. Milczeliście przez chwilę, aż w końcu Szatan odezwał się ponownie.

– Rozumiem, że nie wypowiesz teraz: „jestem na Twe usługi, Panie”? Szkoda. Tak czy inaczej... Dziękuję ci, że mogłem zobaczyć ten fragment świata. Weź to – Pan Ciemności podał Ci **ognisty klejnot (gdy zostanie roztrzaskany jakąś bronią, zwiększa jej obrażenia o 1 na stałe. Jednorazowego użytku. bezwartościowy)**.

Podziękowałeś ostrożnie za ten dar. Szatan uśmiechnął się smutno i zniknął w siarczanym oparze... (wróć do ostatnio widzianego paragrafu)

B:

W tumanie siarki, kurzu i piekielnego gorąca pojawiła się przed Tobą szpetna i paskudna istota. Miała zawinięte rogi, wykrzywione usta. Jej paznokcie były zaczernione gangreną, trupi odór bił od niej na krok. Przed Tobą objawił się Szatan. Mimowolnie padłeś na kolana.

– Śmiertelniku! Jak śmiałeś pokazać mi swą nędzną sylwetkę!? – poczułeś uderzenie pazurów na plecach (tracisz **pkt żywotności**). Tracisz przytomność...

Obudziłeś się po chwili. Twoje plecy ropieją (w następnej walce obniż siłę ataku o **1**), całe ciało masz obolałe. Czujesz zapach siarki i gnijącego mięsa. Jednak igranie z piekielnymi siłami to nie był dobry pomysł. Ze względu na niecodzienne doświadczenie dopisz sobie **pkt rozwoju**. A teraz wróć do ostatnio widzianego paragrafu.

87 – Miasto Podludzi; gospoda „Pod Ludźmi”

Oto cennik (posiłki zjada się na miejscu):

– żeberko wołopodziemnopiżmowe (odnawia 2 żywotności) – cena: 3
– golonka (odnawia 5 żywotności) – cena: 7
– rosołek na kostce ogra (odnawia 1 żywotności) – cena: 2
– piwo „Złoty Siur" (odnawia 1 żywotności) – cena: 1
– pucharek wina słonecznego (dojrzewało na Powierzchni! odnawia 2 żywotności [wypite za pierwszym i tylko pierwszym! razem dodaje pkt rozwoju]) – cena: 15
– glony podziemnomorskie (odnawiają 3 żywotności, ale są ohydne) – cena: 3
– sałatka warzywnopodziemnoowocowa (odnawia 2 żywotności, lecz jest wspaniale świeża i słodko-kwaśna. Z pewnością zapobiegnie szkorbutowi) – cena: 7
Po posileniu się wróć do **62**.

88 – Grota handlarza Warkota

– Biedak ten na imię ma... – Warkot podrapał się po swojej brudnej głowie – Diles. Diles Mavis. Można się do niego dostać otwierając tajne drzwi. Znajdują się one na południe stąd – na samym końcu korytarza, należy dokładnie przypatrzeć się ścianie **(test na percepcję w korytarzu oznaczonym 89 jest zdany automatycznie)**. Kiedyś był chyba muzykiem, ale nie jestem pewien. Jeżeli potrzebujesz pełniejszej informacji na jego temat musisz zapytać Wadzistrawiusa – ten mieszka w południowo-zachodniej części Centrum – zakończył swoją wypowiedź kupiec.

Wróć do **112**.

89 – Korytarz

Rzuć k6 i dodaj do wyniku swoją percepcję (jeżeli posiadasz dowolny świecący przedmiot dodaj do wyniku 1). Jeżeli łączny wynik przekroczy liczbę **5** przejdź do **7**. Jeżeli już kiedyś zdałeś ten test, to, jeśli chcesz, przejdź do **75**. Jeżeli nie – przejdź do poniższej części.

Korytarz jest w tym miejscu nieoświetlony. Od wschodniej strony bije światło, prawdopodobnie pochodzące od pochodni i w oddali widać oświetlone drzwi **(68)**. Od strony północnej **(93)** i zachodniej **(101)** widać blade łuny światła. Poza tym nie widzisz nic ciekawego na tym odcinku korytarza.

90 – Miasto Podludzi; gospoda „Pod Ludźmi"

Wróciłeś na górę. Tam ze zdziwieniem spotkałeś spokojne spojrzenie gospodarza:

– Oto twoje pieniądze. – Wręczył Ci złoto (5 sztuk) i wszedł do kuchni.

Ty zaś w bezsilnej złości zrezygnowałeś z pogoni. Co za kutas! Przejdź do **62**.

91 – Miasto Podludzi; gospoda „Pod Ludźmi"

– Praca? – zdziwił się szynkarz, ociekający potem/tłuszczem. – Znajdzie się. Dam ci 5 sztuk złota, jeżeli pozbędziesz się szczurów z mojej piwnicy.

Brzmi epicko! Jak prawdziwa przygoda fantasy! Wchodzisz w to?

– Zgoda! – Szynkarz pokazuje Ci schody do piwniczki **(102)**.

– Szczury? – prychasz i odwracasz się od kontuaru **(62)**.

92 – Ciemnia Śmieciowego Jacka

– Plan, tak? Bardzo dobry wybór. Zatem historia tego planu jest niezwykle skomplikowana i, szczerze powiedziawszy, mam ją gdzieś. Tak więc mogę spokojnie – tutaj wyjął z kieszeni jakiś kawał pergaminu – dać ci ten plan, bo już za niego zapłaciłeś.

Okazało się, że faktycznie dostałeś od handlarza **plan Mjølnera**. Miłe zaskoczenie, nie trzeba będzie za nim nigdzie biegać. No i dobrze. Wróć do **83**.

93 – Korytarz

Korytarz nie wyróżnia się niczym specjalnym. Prowadzi z północy **(97)** na południe **(89)**. Odchodzi od niego ścieżka (na wschód) do niewielkiej groty **(111)**, z której słychać głosy i krzyki (nie mordercze) oraz bije z niej światło płonącego ognia.

94 – Ciemnia Śmieciowego Jacka

– Gdy na najbliższym rozwidleniu skręcisz w lewo, na północ bodajże i będziesz ten kierunek trzymał, to trafisz do ohydnej groty. I nie wchodź tam, jeżeli nie masz przy sobie wiadra wody, bo może się to dla ciebie bardzo źle skończyć. Bardzo źle...

Wróć do 83.

95 – Miasto Podludzi; kuźnia Orlanda Rozkwita

Na twarzy Rozkwita wykwitł wielki uśmiech. Włożył dwoma rękoma bryłę metalu do pieca i otworzył worek Eola. Wiatr, który wydostał się na zewnątrz, rozdmuchał ogień do tak wysokiej temperatury, że przypaliło Ci brwi, pomimo tego, że stałeś pod przeciwległą ścianą. Kowal wziął szczypcami metal i wsadził w miękką jak budyń masę obciętego ogrowego siusiaka. Wyglądało to co najmniej dziwnie, szczególnie, że na twarzy Orlanda tkwił wtedy perwersyjny uśmiech.

Następnie położył metal na kowadle i bił w niego różnymi młotami. Każdy po paru uderzeniach rozpadał się na drobne kawałki, ale nieugięty kowal miał wiele narzędzi. Uderzał przez wiele godzin, aż w końcu wydobył kształt. I okazało się, że skończył. Młot wyglądał tak prymitywnie, że bardziej się nie dało. Bez ozdób, z długą rękojeścią i brzydkim bijakiem. Za to kowal był uśmiechnięty jak małe dziecko.

– Proszę. Oto młot boga. Mjølner.

Wziąłeś młot do ręki. Faktycznie czuć było moc płynącą z wnętrza metalu (chyba, że to ta kuśka). Za pomoc w wykonaniu tej broni dostajesz **4 pkty rozwoju!** Lecz jako, że bogom nie podobało się to, że stworzyłeś broń, która ma cząstkę ich mocy, pozbawiają Cię oni natychmiast **2 pktów rozwoju**. Ty natomiast cieszysz się swoją nową zabawką:

Mjølner (obuchowe, obrażenia: 4, atak +1, wartość: 55)

Teraz wróć do **10**.

96 – Tunele w pobliżu miasta Podludzi

Zapoznałeś się z dziewięcioma strażnikami, którym będziesz towarzyszył w rajdzie. Byli to: Biezdziad, którego dziad służąc w straży zmarł na służbie; Cieszymir, który był pacyfistą, lecz nienawidził goblinów i nie uznawał ich za istoty czujące; Dobielut, którego umiejętności walki były znane wszem i wobec; Gościwuj, który zawsze miał na głowie rodzinę matki (biedaków swoją drogą też); Izbylut, który w dzieciństwie, jako ten silniejszy bił wszystkich dookoła, a teraz był typowym misiem do przytulania (lub miażdżenia goblinów); Masław, nowy rekrut, który jeszcze niczym się nie wsławił; Przybywuj, to ten co siedział Gościwujowi przez cały czas na głowie; Radogost – przywódca całego oddziału. Ostatni przywitał Cię krótko:

– Witaj, Świętopełku. Oby twoje ramię było dziś mocne i harde!

Wyszliście z miasta. Zauważyłeś, że wszyscy Twoi towarzysze są uzbrojeni tak samo. Kolczuga z opończą oraz miecz i tarcza. Jedynie Radogost miał na głowie hełm zwieńczony piórem hermafrodyty. Po niedługim czasie dotarliście do siedliska goblinów. Czarno-zielone istoty nie były przygotowane na atak. Trójkę z nich udało Wam się dopaść, zanim Was zauważyły. Czarna posoka polała się na podziemną trawę. Wśród goblinów zapanował zamęt i zanim jeszcze zdążyły wyjąć broń, udało Wam się usiec jeszcze dwa. Faktycznie było ich początkowo piętnaście. Teraz dla każdego z Was jest jeden przeciwnik. Walcz ze swoim:

Goblin Swarliwy Gdak

atak: 2

obrażenia: 1

żywotność: 4

specjalne: jeżeli wyrzucisz dwie jedynki albo dwie szóstki w trakcie swojego ataku – przez przypadek w wirze walki zabijasz kurę. Zapisz tę informację, gdyż będzie potem istotna.

Za pokonanie swojego przeciwnika dopisz sobie **pkt rozwoju**. Ale nie ma czasu, by oglądać zakrwawione ciało swojego przeciwnika, gdyż przeciw Tobie staje kolejny (mocno już nadszarpnięty) przeciwnik.

Goblin Owczy Bób
atak: 3
obrażenia: 2
żywotność: 1

Po tej walce stajesz i rozglądasz się. Dwójka strażników leży w kałużach czerwonej krwi. Jeden z nich nie ma twarzy, więc raczej jest martwy. To chyba Przybywuj (aczkolwiek ciężko to stwierdzić). Jeżeli to on, to na pewno nie będzie już Gościwujowi na głowie siedział przez cały czas. Drugą postacią jest Izbylut, który charczy i parska krwią. Jeżeli masz jakąś miksturę odnawiającą żywotność – możesz go nią poczęstować. Jeżeli to uczynisz – zanotuj to gdzieś (może być w pamięci). Następnie pomagasz strażnikom przenieść ciała, uprzątnąć pole bitwy. Czyścisz broń i doprowadzasz się do porządku. Po chwili Radogost zarządza zbiórkę **(85)**.

97 – Korytarz

Jeżeli jesteś w tym korytarzu po raz pierwszy, przejdź do **99**.

Korytarz oświetlony jest jedynie przez delikatnie fosforyzujące mchy. Oprócz tego jest w nim dość duszno. Jeżeli pociągnie się solidnie nosem, to można wyczuć nutkę starego bimbru. Można stąd się udać na północ **(178)**, południe **(93)** oraz zachód **(140)**.

98 – Ciemnia Śmieciowego Jacka

– W zaułku Trzech Pochodni, gdzieś w Centrum, znajduje się dziwna skrzynia. Ma trzy okrągłe otwory zamiast zamków. Żeby ją otworzyć musisz posiadać trzy pierścienie: złoty, srebrny i brązowy. Gdy włożysz je w otwory, to będziesz mógł otworzyć skrzynię.

Wróć do **83**.

99 – Korytarz

Jeżeli posiadasz jakiekolwiek źródło światła – przejdź do **100**.

W innym przypadku wykonaj test percepcji. Jeżeli wynik przekroczył **5** przejdź do **100**. Jeżeli nie – przejdź do **120**.

100 – Korytarz

W ciemnościach dostrzegłeś doskonale ukrywający się galaretowaty graniastosłup. Jesteś pewien, że nie zaskoczy Cię już w żaden sposób! Przygotuj się do walki i pokonaj to monstrum w chwale!

Galaretowaty graniastosłup:

atak: 0

obrażenia:1

żywotność: 2

specjalne: rzuć k6 po udanym ataku potwora: jeżeli wypadło 1 lub 2 – nie zadaje on obrażeń.

Jeżeli udało Ci się pokonać galaretowaty graniastosłup – bądź z siebie dumny. (Jeżeli zaś nie, to kończysz jako forma upiększająca potwora od wewnątrz.) Jako, że jest to Twoja pierwsza walka dostajesz za nią **1 pkt rozwoju**. Ale nie myśl, że za kolejny kisiel dostaniesz jakiś bonus!

Potwór rozpłynął się z cichym pluskiem po ziemi. Z jego wnętrza uwolnił się jeden **wytrych (wartość: 2)**, sztuka złota oraz **kawałek metalu (bezwartościowy)**. Znajdujesz także **2 rzodkwie (odnawia 1 żywotności, wartość: 2)**.

Powróć do **97**.

101 – Korytarz

Jeżeli czytasz ten paragraf po raz pierwszy, to zapisz (ewentualnie zapamiętaj) numer tego paragrafu – oznakę tego, że już tu byłeś i przejdź do **6**. W przeciwnym wypadku obowiązuje Cię poniższa część:

Stoisz w wąskim korytarzu oświetlonym tlącym się ogarkiem świecy, przylepionym do ściany. Jak może się tak długo palić? Nie wiesz. Możesz kierować się na wschód **(89)** albo na zachód **(67)**.

102 – Miasto Podludzi; piwnica gospody „Pod Ludźmi”

Schodzisz po schodach, schodząc po jednym schodku. Emocje grają. Za chwilę zabijesz swojego pierwszego szczura i staniesz się prawdziwym herosem fantasy! Już widzisz wiwatujące księżniczki... Ach!

Ale nie czas na to. To będzie ciężka bitwa – chichoczesz w myślach. Wyciągnąłeś broń i trzymasz ją w pocącej się dłoni. Stanąłeś na równym gruncie – oto zaczyna się Twoje zadanie! Pierwszy (i jak wiesz jedyny) poziom piwniczki cały zawalony jest beczkami oraz jedzeniem. Wiele tutaj baryłek piwa, butelek wina, marynowanych grzybów i innych.

Kierujesz się ku przeciwległej ścianie, tam słyszysz piski i tam kieruje Cię intuicja. Półmrok nie jest najlepszy dla Twoich oczu, ale przez rok przyzwyczaiłeś się do niego. Twoje

kroki są ostrożne, cały czas obserwujesz otoczenie. Widzisz go! To pierwszy z Twoich przeciwników! Ale... **wykonaj test zręczności**. Jeżeli wynik przekroczy **4** – zapamiętaj to. Przejdź do **109**.

103 – Miasto Podludzi; warsztat Gajamocy z Miastajana

Mężczyzna wykonał parę ruchów. Spojrzał na ognisty patyczek i potarł nim o ścianę. Gdy ten spłonął, wyjął jakąś substancję, w której zamoczył drewno sosnowe. Następnie obtoczył je w siarce. Wytwór podał Tobie. Otrzymałeś:

zapałkę (wartość: 95)!

Gajmocy oniemiał, Ty także. Szczególnie, gdy przeliczyłeś wartość zapałki w głowie. Teraz wróć do **26**.

104 – Nieoświetlony korytarz

Oświetlasz sobie drogę w ciemnym korytarzu. Przed Tobą znajdują się jakieś drzwi z wyrzeźbionymi kucykami. Widzisz dziurkę od klucza. Próbujesz otworzyć drzwi, lecz te są zamknięte. Możesz wrócić na południe **(56)** albo spróbować otworzyć zamek. Jego skomplikowanie to: **13**. Jeżeli otworzysz te drzwi (lub jeżeli już kiedyś je otworzyłeś) – możesz przejść do **125**. Po pierwszym odblokowaniu zamka możesz dopisać sobie **2 pkty rozwoju**.

105 – Grota handlarza Warkota

– Jak zarobić? Zabierając monety naiwnych ludzi, którzy myślą, że dowiedzą się czegoś o szybkim zarobku – zaśmiał się rubasznie Warkot inkasując Twoje pieniądze. Spojrzał na Twoją obrażoną minę. – No dobrze, cobyś nie był za bardzo stratny... proszę – podał Ci skórzany pas na mikstury.

Stałeś się posiadaczem pasa na mikstury. Jeżeli już masz pas – możesz oddać go kupcowi i dostać w zamian jedną monetę. Jeżeli masz pas o mniejszej pojemności – to właśnie teraz otrzymałeś pełnoprawny czteromiksturowy pas. Ten o mniejszej pojemności jest bezużyteczny (możesz oczywiście włożyć go do worka jako przedmiot: **bezużyteczny mały pas na mikstury, wartość: 0**, bez możliwości targowania).
Wróć do **112**.

106 – Ciemna jaskinia Raistlina

Oświetliłeś jaskinię. Okazało się, że znajduje się w niej jedynie jedno łoże, na którym śpi, czy raczej leży, mężczyzna odziany w czerwone szaty. Jego gałki oczne obracają się w Twoim kierunku i wodzą za Tobą, gdy podchodzisz do niego.

– Witaj, jestem...

– Przerwałeś mi przebywanie w moim gwiazdozbiorze! – mężczyzna przerywa Ci. – Jestem bogiem, do cholery, więc mi nie przeszkadzaj!

– Ale... – zacząłeś.

– Milcz! – zamilknąłeś, jego słowa niosły bowiem moc. – Jeżeli masz złoto, mogę cię czegoś nauczyć, nędzny śmieciu. A jeżeli nie – zniknij mi z oczu i nie wracaj!

Znikasz – **53**.
Masz złoto i chcesz się czegoś nauczyć (jeżeli nie kupisz choć jednego zaklęcia – Raistlin zabije Cię i skończy się Twoja przygoda, więc radzę uważać) – **135**.

107 – Komnata ociekająca ohydą

W pokoju nie ma nic godnego uwagi. Róż, róż, szafa z cekinami, róż i toaletka. Chcesz jak najszybciej wydostać się z tego miejsca. Możesz kierować się na wschód **(139)** albo na południe **(64)**.

108 – Miasto Podludzi; pracownia płatnerza Odmieńca

– Ułamane ostrze znajduje się w Komnacie Luster. Jest to część Centralnej części Podziemi, która jest łącznikiem z Północą. Żeby je zdobyć trzeba na pewno zboczyć z traktu.

Niezbyt zadowolony zdawkową informacją wróć do **24**.

109 – Miasto Podludzi; piwnica gospody „Pod Ludźmi"

Jeżeli **zdałeś** ostatni test zręczności to:

Zauważyłeś białe światło, które kierowało się w Twoim kierunku i rzuciłeś się w bok. Błysk uderzył w beczkę obok Ciebie i roztrzaskał ją w drobny mak.

Jeżeli zaś **nie zdałeś** testu:

Światło, które zaistniało na prawo od szczura trafiło Cię w pierś. Tracisz **pkt żywotności**. Obolały zerknąłeś ze zdziwieniem na stworzenie.

Okazało się, że szczur ma straszliwie wielką czaszkę, z jej górnej części wyłania się część mózgu. Słyszałeś kiedyś o tych stworzeniach. To czaszkoszczury! Walka będzie naprawdę ciężka.

W każdej chwili możesz uciec. Wystarczy, że wybiegniesz z piwnicy i zostaniesz wyśmiany przez karczmarza. Oczywiście nie zapłaci Ci za Twój trud. A Ty już nigdy nie będziesz mógł podjąć się tego zadania. Jeżeli chcesz uciec – przejdź do **62**.

Bitwa nie będzie toczyć się w sposób standardowy. Walczyć będziesz z pięćdziesiątką szczurów i wierz mi, że będzie to ciężka przeprawa. Zabicie szczura należy do prostych, lecz one nie są zwyczajne. Im ich więcej tym potężniejszą władają magią.

Każda tura walki będzie odbywała się następująco:
sprawdzasz ilość szczurów pozostałych:

kategoria A: od 45– 50
kategoria B: 30– 44
kategoria C: 15– 29
kategoria D: 1– 14

Jeżeli szczurów już nie ma – walkę **wygrywasz**.

Następnie przechodzisz do odpowiedniej kategorii:

Kategoria A:

Rzuć k6.

Wynik 1,2 oznacza, że szczury chcą Cię pokąsać. Skutkować to będzie stratą 2 pkt żywotności, jeżeli nie uda Ci się test zręczności **6**.

Wynik 3,4 – spomiędzy szczurów wylatują cztery magiczne pociski. Każdy zadaje 1 pkt obrażeń. Aby uniknąć obrażeń musisz wykonać dla każdego pocisku test zręczności o trudności **5**.

Wynik 5 – w twoim kierunku zbliża się błyskawica zadająca aż 3 pkty obrażeń! Żeby jej uniknąć musisz przekroczyć **7** w teście zręczności.

Gdy wyrzucisz 6 – chaotyczna magia szczurów Ci sprzyja. Czar z wnętrza roju odnawia Ci pkt żywotności oraz niestety wskrzesza 2 martwe szczury (nie może być ich więcej niż 50, byłoby to nielogiczne).

Następnie Ty wyprowadzasz cios. Rzuć k6, dodaj do tego obrażenia broni. Jeżeli walczysz bronią obuchową dodaj jeszcze 2, jeżeli sieczną – dodaj 1. Przy kłującej nic nie dodajesz. Zabijasz tyle szczurów ile wynosi całkowity wynik. Twój atak będzie wyglądał identycznie podczas całej walki, więc nie będę opisywał tego pktu w kolejnych kategoriach. Wróć do sprawdzenia kategorii.

Kategoria B:

Szczurów już jest znacznie mniej. Dobra Twoja. Lecz rzucaj k6.

Wynik 1,2 – chcą Cię pokąsać. Efekt będzie taki sam – strata 2 pktów żywotności, jeżeli nie uda się test zręczności **6.**

Wynik 3,4 – oznacza ponownie magiczne pociski, lecz tym razem zaledwie 3. Każdy zadaje po pkt obrażeń, uniknięcie, to zręczność o trudności: **5**.

Wynik 5 – tym razem chmura duszącego gazu – przez tą i najbliższą turę zabijasz o 3 szczury mniej oraz rzuć jeszcze raz k6 – przy wyniku 1,3,5 – tracisz dodatkowo pkt żywotności.

6 – jak zawsze szczęśliwy. Energia lecząca przenika Twoje kości i wyleczony zostaje pkt żywotności oraz (niestety) wskrzesza się jeden szczur.

Po Twoim ataku przejdź do wyboru kategorii.

Kategoria C:

No! Jeszcze trochę i pokonasz tę zgraję szczurozębców. rzucaj k6.

1,2,3 – chcą Cię pokąsać. Tracisz 1 pkt żywotności, albo wykonujesz udany test zręczności **7** (trudniejszy, bo są bardziej zażarte).

4 – magiczny pocisk sztuk dwie. Każdy po pkt obrażeń oraz uniknięcie: zręczność **5**.

Wynik 5 – ognista kula mknie szybko jak śmierć w Twoim kierunku. Aby jej uniknąć wykonaj test zręczności o trudności **8**. Jeżeli się nie uda – tracisz pkt żywotności.

6 – intelekt szczurów zachwiał się, za bardzo się od siebie oddaliły i przez chwilę były durnymi gryzoniami – nic nie robią, tylko irytująco piszczą.

Po swoim ataku wróć do wyboru kategorii.

Kategoria D:

Teraz to już w większości są bezmyślne stworzenia. Rzuć k6.

Przy wynikach: 2,3,5 – próbują Cię pogryźć. Test zręczności **5**. Gdy się nie uda tracisz pkt żywotności.

Jeżeli wyrzucisz 1,4,6 – zwierzaki uciekają – nie dzieje się nic, oprócz tego, że ciężej będzie je wymordować – zabijasz 2 mniej w tej turze.

Po ataku wróć do wyboru kategorii lub do wygranej.

Wygrana walka:

Stoisz posiniaczony, pogryziony, obolały i lekko nadwęglony pośród całego tałatajstwa. Chędożony barman! Pięć sztuk złota za taką walkę! Uderzyłeś pięścią w ścianę. Odpadł tynk. Zdziwiony spojrzałeś na swoją dłoń. Poczułeś nagły przypływ sił i doświadczenia. Przecież to była walka godna herosów! Zszokowany i szczęśliwy dostajesz **4 pkty rozwoju** (bo cztery kategorie) oraz **dodatkowy pkt maksymalnej żywotności** (po tych bliznach stwardnieje Ci skóra, oj stwardnieje). Widzisz dwie skrzynie stojące pod ścianą. Coś Ci się zdaje, że właściciel gospody jednak dobrze Ci zapłaci... Zachichotałeś i podszedłeś do skrzyń.

Skrzynia #1 – skomplikowanie zamka: **10**. (jeżeli uda się ją otworzyć przejdź do **123**)

Skrzynia #2 – skomplikowana zamka: **16**. (jeżeli uda się ją otworzyć przejdź do **128**)

Potem wróć do karczmarza **(90)**.

110 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

Strutius łyknął sobie potężnie z butelki. Następnie alkohol zmieszał z różnymi składnikami i zasiadł na dłużej przy atanatorze. Potem przesiadł się na maszynę do destylacji i uzyskał **eliksir alkoholowy (ma wielką moc, koło 85%, dodaje na czas walki +4 do ataku i +2 do obrażeń, lecz na stałe tracisz pkt rozwoju i pkt percepcji, wartość: 41)**. Zabierasz trofeum i wróć do **59**.

111 – Grota handlarza Warkota

Wchodzisz do groty beztrosko, czując, że nie ma tutaj nic zagrażającego Twojej osobie. Pierwszy rzut oka na „zawartość" pomieszczenia sprawia, że wahasz się w tej ocenie. Trójka uzbrojonych po zęby mężczyzn, których twarze są ledwo widoczne spod blizn, nie wygląda przyjaźnie. Ale dostrzegasz także małego człowieczka pomiędzy nimi, który przelicza pieniądze i pakuje do skrzyń różne dobra. Na szczęście to tylko kupiec z obstawą. Rozglądasz się po całej jaskini.

Ściany upstrzone są gobelinami, podłogę pokrywa wytarty i bardzo brudny dywan. Pod jedną ze ścian znajduje się stolik nakryty na cztery osoby, przy którym zapewne pożywiają się bywalcy tego miejsca. Handlarz odzywa się do Ciebie:

– Witaj, śmiałku. Jestem Warkot – jego głos faktycznie przypominał warczącego kota. – Ty zapewne jesteś zainteresowany magiczną bronią, którą będziesz mógł pokonać swojego pierwszego szczura, mnie zaś intrygują twoje zasoby gotówki. Na pewno więc się dogadamy. Handluję informacjami, wszelakimi przedmiotami oraz mam jedno zaklęcie na zbyciu. No i jeżeli masz coś ciekawego, mogę to od ciebie kupić. Co cię interesuje?

– Kupno informacji. **112**
– Kupno przedmiotów. **113**
– Zakup zaklęcia. **114**
– Sprzedaż przedmiotów. **115**

Żegnasz się i wychodzisz z jaskini. **93**

112 – Grota handlarza Warkota

– Informacji potrzebujesz? – Handlarz uniósł brew, węsząc zarobek. – Jestem w stanie powiedzieć ci o wielu tajemnicach Podziemi Mumińczych. Wystarczy, że mi odpowiednio zapłacisz. Mogę powiedzieć ci, jak przejść przez komnatę pełną luster, powiedzieć kim jest biedak, który dziwnie wykrzywia palce, czy nawet podzielić się moim sposobem na szybki zarobek. A jeżeli powiesz mi, co wiesz o Komicznej Masce, to zdradzę ci hasło, które przekona Strażnika Ziem Północnych do wpuszczenia cię do jego królestwa. Co cię interesuje?

– Droga przez komnatę pełną luster – cena: 30 – patrz **118**

– Informacja o biedaku – cena: 5 – patrz **88**

– Sposób na szybki zarobek – cena: 12 – patrz **105**

– Wymiana informacji o Komicznej Masce na hasło do Ziem Północnych – patrz **157**

Jeżeli skończyłeś kupno informacji (NIE MOŻNA SIĘ O NIE TARGOWAĆ!) – wróć do **111**.

113 – Grota handlarza Warkota

Kupiec wyjmuje przedmioty na jeden ze swoich wspaniałych dywanów. Widok jest onieśmielający. Dopiero po chwili dostrzegasz wspaniałą kolekcję...

– hełm pełen nieba (+1 percepcja; zajmuje miejsce w worku; można używać tylko jednego hełmu na raz; wartość: 20) – cena: 35

– pukiel rudych włosów (bezwartościowy) – cena: 9

– włócznia (kłute, obrażenia: 1, wartość: 3) – cena: 5

– złoty pierścień (wartość: 7) – cena: 13

– pieczony szczur (odnawia 2 pkty żywotności, bezwartościowy) – cena: 2

Zawsze możesz się także potargować (patrz zasady).

Nieustępliwość kupca: **4**.

Jeżeli skończyłeś kupno – wróć do **111**.

114 – Grota handlarza Warkota

Uśmiech kupca jest dość niepokojący. Powoli nachyla się do Ciebie i mówi:

– Jestem posiadaczem tylko jednego zaklęcia, ale nie martw się. Zdradzę ci je za jedyne 2 sztuki złota...

Płuconoga dwuminutowa (jesteś w stanie oddychać pod wodą przez dwie minuty, o ile pozbędziesz się wcześniej spodni, to zaklęcie można zakupić tylko raz!) – cena: 2
Jeżeli skończyłeś kupno zaklęć – wróć do **111**.

115 – Grota handlarza Warkota

– Pokaż zatem, co masz do sprzedania...

Jeżeli jesteś w posiadaniu **„Daru trolla”** albo **złamanego miecza,** kupiec z chęcią da Ci za niego **latarnię**, która na pewno przyda Ci się w podziemiach.

Możesz także sprzedać wszystkie przedmioty, jakie posiadasz za cenę równą ich wartości.

Zawsze możesz się także potargować (patrz zasady).

Nieustępliwość kupca: **4**.
Jeżeli skończyłeś sprzedaż – wróć do **111**.

116 – Miasto Podludzi; pracownia płatnerza Odmieńca

– Walka z Rosomakiem będzie należeć do najtrudniejszych w twojej karierze. Szczególnie, że polował on również na nas, Podludzi, i wciąż żyje. Mogę zagwarantować, że nienawidzi on kwiatów. Kwiaty osłabią jego celność, lecz z pewnością wprowadzą go w szał.

Od teraz, gdy walczysz z Rosomakiem i masz jakikolwiek kwiat w ekwipunku (ilość kwiatów się nie liczy!) – dodaj 1 do zadawanych przez niego obrażeń, lecz odejmij **2 pkty** od jego ataku. Wróć do **24**.

117 – Tajemna notatka

„Aby odczytać tekst musisz znać szyfr...

WAKILEAYKWTLEVELJITLBN

nazwisko i słowo– klucz w innym, bezpiecznym miejscu”

118 – Grota handlarza Warkota

– Pewien mężczyzna, który poszedł do komnaty Luster i wrócił stamtąd – Warkot zamyślił się i skrzywił – przekazał mi informację, jak tamtędy przejść. Bez niej może być bardzo trudno, a z nią niewiele łatwiej. To jakiś rodzaj zagadki, ale powinieneś dać sobie z nim radę:

„Przez trud i mękę
Przejdź naprzód, naprędce.
Lepiej zważ na kroki,
Pierwsze twoje ręce.
Lunie deszcz emocji,
Lata może miną.
Prawi idą naprzód, inni –
Lepiej giną.”

Wróć do **112**.

119 – Ciemność

Trafiłeś po ciemku na jakąś przeszkodę. Obmacujesz ją dłońmi. Po chwili dochodzisz do wniosku, że są to drzwi, lecz z pewnością zamknięte na klucz. Nie ma szans, żebyś otworzył je w ciemności. Będziesz musiał wrócić tutaj z jakąś latarnią. Wracasz na południe do oświetlonego korytarza **(56)**.

120 – Korytarz

Z ciemności wystrzeliła w Ciebie struga jakiegoś ohydztwa. Trafiła Cię w twarz, co zabolało niezwykle nieprzyjemnie. **Tracisz 1 pkt żywotności**. Gdy po chwili otrząsnąłeś się z zaskoczenia i poczucia ohydy, zauważyłeś pełznący w Twoją stronę galaretowaty graniastosłupsłup. Przygotuj się do walki!

Galaretowaty graniastosłup:

atak: 1

obrażenia:1

żywotność: 2

specjalne: rzuć k6 po udanym ataku potwora: jeżeli wypadło 1 lub 2 – nie zadaje on obrażeń.

Jeżeli udało Ci się pokonać galaretowaty graniastosłup – bądź z siebie dumny. Jeżeli zaś nie, to kończysz jako forma upiększająca potwora od wewnątrz. Jako, że jest to Twoja pierwsza walka dostajesz za nią **1 pkt rozwoju**. Ale nie myśl, że za kolejny kisiel dostaniesz jakiś bonus!

Potwór rozpłynął się z cichym pluskiem po ziemi. Z jego wnętrza uwolnił się jeden **wytrych (wartość: 2)**, sztuka złota oraz **kawałek metalu (bezwartościowy)**. Znajdujesz także **2 rzodkwie (odnawia 1 żywotności, wartość: 2)**.

Powróć do **97**.

121 – Korytarz

Zapisz numer tego paragrafu, na znak, że tu byłeś. Jeżeli jesteś tutaj po raz pierwszy – czytaj dalej. Jeżeli już kiedyś tutaj byłeś – wróć do **130**.

W rozświetlonym mroku korytarza dostrzegasz nikły błysk. To **bryłka adamantytu (wartość: 2)**! Obok niej widzisz jeszcze stary, wysłużony **wytrych (wartość: 2)**. Teraz wróć do **130**.

122 – Korytarz

Niedobrze – potknąłeś się o coś i usłyszałeś świst pękającej linki. **Przetestuj swoją zręczność!** Jeżeli wynik przekroczy **5** – udało Ci się na czas uskoczyć w bok. Jeżeli zaś nie – trafiła Cię kolczasta kula, podwieszona do sufitu. Tracisz **2 pkty żywotności**. Że też dałeś się złapać na zwyczajny potykacz! Poobijany i zmęczony przejdź do **133**.

123 – Miasto Podludzi; piwnica gospody „Pod Ludźmi"

Zamek szczęknął, a Ty z uśmiechem podniosłeś wieko. Wewnątrz leżały trzy rulony monet, równo **30 sztuk złota**. Oprócz tego był tam **chleb żytni (odnawia 1 żywotności i podnosi siłę o 1 na czas następnego testu/walki [premia nie kumuluje się], wartość: 1)**, najwyraźniej zostawiony na czarną godzinę.

Jeżeli jeszcze nie otwierałeś drugiej skrzyni, to masz szansę zrobić to teraz:

Skrzynia #2 – skomplikowanie zamka: **16**. (jeżeli uda się ją otworzyć, przejdź do **128**)
Jeżeli już ją otwierałeś, czy też otwierać jej nie chcesz – wróć do karczmarza **(90)**.

124 – Zakątek Brzzt'a do'Urrrzzrdennrrzt'a

No proszę. Najstraszniejszy drow Faerunu Cię nie przyuważył. HA! Teraz możesz działać na szkodę elfa! HA! Jak nic masz ode mnie **2 pkty rozwoju**. A teraz do rzeczy.

Brrzt siedzi nadal przy swoim biurku i zajmuje się czymś zgoła niewiadomym i niezrozumiałym. Ty zaś stwierdzasz, że skoro już tutaj się dostałeś, to można by coś podwędzić. Ogólnodostępnymi przedmiotami są:

5 sztuk złota

brązowy pierścień (wartość: 2)

topór Bruenora (obuchowe, obrażenia: 2, atak+1, zręczność – 1, wartość: 14)

Przedmiotów ogólnoniedostępnych nie ma. Gdy zebrałeś przedmioty i spokojnie schowałeś, powstałeś, lecz potknąłeś się o jakiś drut, który brrztnął głośniej niż inne. Brrzt odwrócił się w Twoją stronę... **(146)**

125 – Komnata ociekająca ohydą

Jeżeli już kiedykolwiek pokonałeś potwora zamieszkującego tę komnatę – przejdź do **107**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.

Pierwsze wrażenie, które uderza po uchyleniu drzwi ze złotą klamką, jest niebywale różowe. Róż bowiem w tym pokoju stanowi kolor dominujący, choć, by rzec prawdę, należy powiedzieć, że także jedyny. W powietrzu jednak nie unosi się zapach kwiatów z nim kojarzonych, lecz rozpościera się w nim, skutecznie tłumiąc jego świeżość, pudrowa woń kosmetyków.

Zaraz po przekroczeniu progu pomieszczenia trudno dostrzec jakiekolwiek zagrożenie w nim panujące – może oprócz chwilowej utraty wzroku powodowanej jaskrawością różowej barwy – jednakże, by dowiedzieć się, jak zwodnicze może okazać się to miejsce, wystarczy poczekać kilka sekund dłużej, bowiem z wielkiej, różowej szafy ozdobionej cekinami wyłania się stworzenie.

Stworzenie ze względu na charakterystyczne kształty wydaje się być przedstawicielem płci żeńskiej. Cóż jeszcze można o nim powiedzieć na podstawie szybkiej obserwacji? W oczy rzuca się jego – czy raczej: jej – ciemna cera, kontrastująca z niezwykle jasnymi, niemal białymi włosami. Przypuszczalnie barwy owe mają służyć do zdekoncentrowania przeciwnika, co jest całkiem przydatne podczas ataku długimi i ostrymi szponami. Szpony owe są zakończone – jakże zwodniczo – różowym malunkiem kwiatów.

Jeżeli posiadasz **wiadro wody** możesz wylać je na istotę. Stworzenie automatycznie traci wtedy swoje barwy ochronne, stając się blade i pokryte krostami. W wyniku tego wpada ono w histerię i z okropnym piskiem przerażenia wskakuje z powrotem do szafy. Ty zaś dobiegasz do niej i zamykasz na klucz, który był akurat w zamku. Możesz uznać potwora za pokonanego. W przeciwnym wypadku musisz walczyć. Przed walką koniecznie przeczytaj reguły specjalne.

Różowa Ohyda Lily

atak: 5

obrażenia: 2

żywotność: 4

specjalne: jeżeli Twoja zręczność wynosi 4 lub więcej – odejmij 2 od ataku potwora. Unikasz wtedy jego niesamowicie szpiczastych butów i większości ciosów paskudnie ostrych pazurów. Przed rozpoczęciem walki wykonaj test percepcji o trudności **7** – jeżeli się uda, to odejmij wtedy od SWOJEGO ataku 1 pkt – zastanawiasz się wtedy, cóż też może oznaczać znak wytatuowany na ramieniu stworzenia. Mniejsze od trzech. Może potrafi ono pokonać do trzech przeciwników na raz? Przed każdą turą walki możesz próbować ucieczki. Odpisz sobie wtedy **pkt żywotności** (cios pazurem i butem w plecy) i przejdź do korytarza **104**. Jeżeli następnym razem tutaj wejdziesz – oczywiście będziesz musiał walczyć z przeciwnikiem.

Po wygranej walce (lub po zalaniu cholery wodą) zdobywasz **5 pktów rozwoju** – tak duża liczba jedynie przez wzgląd na brak przedmiotów w tej lokacji oraz za to, że upiększyłeś świat. Przejdź do **107**.

126 – Grota Rosomaka

Znajdujesz się w pomieszczeniu, w którym niegdyś mieszkał straszliwy Rosomak. Za każdym razem, gdy tu wchodzisz rozglądasz się nerwowo i zastanawiasz się, czy przypadkiem zaraz ktoś nie rzuci Ci się na plecy. Pomimo niepokoju rozglądasz się.

Przy legowisku łowcy znajduje się kuferek. Jeżeli jeszcze go nie otworzyłeś, a chcesz to zrobić – jego skomplikowanie wynosi **15**. Gdy uda Ci się zdać test – przejdź do **142**.

A może znasz sekret Rosomaka? Jeżeli tak – przejdź do **154**. Oprócz tego w grocie nie ma nic ciekawego. Wracasz na skrzyżowanie. **(145)**

127 – Zakątek Brzzt'a do'Urrrzzrdennrrzt'a

Brrzt przyjrzał się trzymanemu przez Ciebie metalowi i oczy zabłysnęły mu zachłannie. Wziął go od Ciebie (skreśl wybrany w poprzednim paragrafie przedmiot) i uśmiechnął się promiennie. Wyciągnął zza pazuchy jakieś skórzane majtki (kobiece, poznałeś po zapachu) i szybko schował je z powrotem z zażenowaną miną. Po chwili wyjął olbrzymi młot dwuręczny, na którym zapisano krwią: „Wólfgar tó byu". Zabierasz więc podarowany Ci **młot Wólfgara (obuchowe, obrażenia: 2, wartość: 18)**. Uśmiechnąłeś się się do mrocznego elfa, a ten... **(146)**

128 – Miasto Podludzi; piwnica gospody „Pod Ludźmi"

Długo manipulowałeś przy zamku, ale w końcu udało Ci się go otworzyć. Twoim oczom ukazało się **10 sztuk złota** oraz **czekoladki (podnoszą na stałe maksymalną żywotność o 1, ale obniżają maksymalną zręczność o 1, wartość: 10)**. Najwyraźniej szynkarz lubuje się w słodkościach. Jeżeli jeszcze nie otwierałeś drugiej skrzyni, to masz szansę zrobić to teraz:

Skrzynia #1 – skomplikowanie zamka: **10**. (jeżeli uda się ją otworzyć, przejdź do **123**)
Jeżeli już ją otwierałeś, czy też otwierać jej nie chcesz – wróć do karczmarza **(90)**.

129 – Korytarz

Zatrzymałeś się gwałtownie. O mały włos! Tuż przed Twoją stopą znajdował się druciany potykacz. Rozejrzałeś się i dostrzegłeś wiszącą na suficie kolczastą kulę. Bardzo nieprzyjemna sprawa. Ostrożnie odczepiłeś kulę od stropu i zdjąłeś potykacz. Jeżeli chcesz, możesz zabrać ze sobą **stalowy drut (wartość: 1)**. Dostajesz także **1 pkt rozwoju** za rozbrojenie pułapki. Wróć do **133**.

130 – Korytarz

W korytarzu jest dość ciemno. Jeżeli posiadasz źródło światła – przejdź do **121**. Korytarz prowadzi ze wschodu **(145)** na zachód **(133)**.

131 – Zakątek Brzzt'a do'Urrrzzrdennrrzt'a

Brrzt na Twoje nieszczęście usłyszał Cię. W jego dłoniach pojawiły się sejmitary (nawet nie zauważyłeś, kiedy je wyciągał). Podszedł do Ciebie, Ty zaś sparaliżowany strachem nie potrafiłeś wydobyć z siebie żadnego słowa. Wpadł Ci do głowy pomysł... Lecz czy masz przy sobie **stalowy drut** lub **kawałek metalu**? Jeżeli tak – wyciągasz przedmiot w drżącej dłoni przed siebie **(127)**. W innym wypadku czekasz na jego ruch **(146)**.

132 – Ciemność

Zatrwożony zacząłeś przeszukiwać to miejsce. Obszedłeś je dookoła – jest to z pewnością grota, lecz gładkie ściany wskazują na to, że jest (albo była) zamieszkała. Na Twoje szczęście, chyba to coś nie jest wrogo nastawione do Ciebie, inaczej byłbyś już martwy. W pewnym momencie dotknąłeś czegoś organicznego, chyba skóry. Pospiesznie cofnąłeś rękę i stwierdziłeś, że lepiej będzie stąd wyjść. Za odwagę (jeżeli jesteś tutaj po raz pierwszy) dostaniesz **pkt rozwoju**. Wracasz na korytarz **(53)**.

133 – Korytarz

Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy – zapisz numer tego paragrafu i przetestuj swoją percepcję. Jeżeli wynik przekroczy 5 – przejdź do **129**. Jeżeli nie – **122**.

Skrzyżowanie nie wyróżnia się niczym specjalnym, ma kształt litery T. Odchodzą z niego korytarze na północ (w oddali widać jakieś mdłe światło) **(150)**, południe **(159)** i wschód **(130)**.

134 – Grota Rosomaka

Jeżeli kiedykolwiek zabiłeś Rosomaka – przejdź do **126**. Jeżeli nie – czytaj dalej.

Wchodzisz do ciemnej groty, czując na plecach czyjś nienawistny wzrok. **Przetestuj percepcję!** Jeżeli posiadasz źródło światła dodaj do rzutu 2. Jeżeli już kiedykolwiek tutaj byłeś – test zdany jest automatycznie. Jeżeli wynik przekroczył **7** – uniknąłeś ciosu pazurów i na czas schyliłeś głowę. Jeżeli jest niższy lub równy – coś raniło Cię w ramię. Stalowe szpony sprawiły, że tracisz **pkt żywotności**. Przejdź do **137**.

135 – Ciemna jaskinia Raistlina

– Zatem, nędzniku... – Oczy czerwonego maga zaświeciły w mroku. – Jakiej wiedzy pragniesz? (pamiętaj, że zaklęcia są jednorazowe!)

– druga szansa (możesz to zaklęcie kupić tylko raz. W momencie, w którym miałbyś umrzeć – tracisz całe złoto, żywotność ustal na 1 pkt i przejdź do **20**) – cena: 35
– ognisty oddech (w trakcie tury walki rzuć k6: przeciwnik traci tyle punktów żywotności, ile wyrzuciłeś na kostce. Ignorujesz jego pancerz. W trakcie tej tury walki masz – 5 do siły ataku) – cena: 11
– oszołomienie (przed walką rzuć k6. Jeżeli wypadnie liczba parzysta – odejmij przeciwnikowi 2 pkty ataku na czas walki) – cena: 16
– rozmycie (użyj w trakcie przegranej tury walki. Automatycznie unikasz ciosu przeciwnika) – cena: 19
– zew śmierci (zabija przeciwnika) – cena: 100
– #DIV/0! (możesz rzucić ponownie kostką) – cena: 11
– zbroja czarodzieja (użyj przed walką, jeżeli nie nosisz żadnej zbroi. Otrzymujesz o 1 pkt obrażeń mniej [minimalnie 1] w trakcie tej walki) – cena: 29

Raistlin jest zainteresowany zaklęciem: płuconoga dwuminutowa. Jeżeli je posiadasz i chcesz przekazać magowi, to możesz to zrobić. Dostaniesz wtedy: **25 sztuk złota** albo **2 pkty rozwoju** albo umiejętność **magiczne zawirowanie** (po przegranej turze rzuć k6. Jeżeli wyrzuciłeś 6 – odejmij 1 od zadanych Ci obrażeń. Może obniżyć obrażenia do 0). Dodatkowo dostaniesz od niego **sekretną notatkę (aby przeczytać zapamiętaj numer tego paragrafu i przejdź do 288)**.

Po nauce wróć do **106**.

136 – Zakątek Brzzt'a do'Urrrzzrdennrrzt'a

Jak można się spodziewać – **przetestuj umiejętność skradania**. Jeżeli wynik przekroczy **9** – przejdź do **124**. Jeżeli nie – w tym wypadku udaj się do **131**.

137 – Grota Rosomaka

Przygotowany do walki stanąłeś twarzą w twarz z ogromnym rosomakiem. Byłeś pewien, że na imię mu Rosomak. Jeden z najpotężniejszych łowców Podziemi Mumińczych. Spomiędzy jego kostek dłoni wystawały okropnie ostre adamantowe ostrza. Wiedziałeś, że nie ma drugiego tak twardego materiału jak ten. Stwierdziłeś, że masz przesrane. Ale kto wie? Może wygrasz?

Rosomak

atak: 7

obrażenia: 4

żywotność: 10

specjalne: przed każdą turą walki możesz zdecydować się na ucieczkę. Przetestuj swoją zręczność. Jeżeli wynik jest wyższy niż **6** – udaje Ci się uciec, unikając ciosu, który Rosomak wyprowadza w Twoje tchórzowskie plecy. Jeżeli nie zdałeś testu – uciekłeś także, lecz Rosomak uderzył Cię w plecy odbierając **4 pkty żywotności**. Przejdź do **145**.

Jeżeli jakimś cudem wygrałeś walkę – dostajesz **3 pkty rozwoju**. Możesz także zabrać **włos rosomaka (wartość: 5)** oraz **adamantowe ostrze (wartość: 10)**. W grocie nie było wielu mebli i przedmiotów. W kącie leżał siennik przykryty skórami upolowanych przez Rosomaka stworów. Obok znajdowała się sterta nikomu niepotrzebnych czaszek oraz kuferek na skarby. Jeżeli chcesz go otworzyć – jego skomplikowanie wynosi **15**. Gdy uda Ci się zdać test – przejdź do **142**.

Po splądrowaniu tego miejsca przejdź do **126**.

138 – Miasto Podludzi; sklep alchemika Józefa Strutiusa

Józef Struś spojrzał zdziwiony na przepis. Uniósł brwi i od razu schował przepis do kieszeni. Wrzucił wszystkie składniki do butelki, zalał wódką i podał Ci do ręki.

– Proszę. Oto legendarna mikstura rozwoju. Żeby zadziałała musisz wypić ją całą, przeżuć składniki i dokładnie przełknąć. Jak się dokładnie przełyka? Nie wiem, ale tak jest tam napisane.

Stwierdzasz, że zrobisz to od razu. Gryziesz, żujesz, pijesz, pali w gardło, przełykasz, popijasz resztką płynu, przełykasz ponownie, czyścisz zęby językiem.

...oto nagle znajdujesz się na szczycie góry. Wstępujesz na chmurę i zaczynasz gdzieś lecieć... **(+1 pkt rozwoju, jeżeli wiesz do jakiego dzieła nawiązuję)**

...wstąpiłeś na działo, strzelać nie kazano... **(+1 pkt rozwoju, jeżeli wiesz do jakiego dzieła nawiązuję)**

„...Nie mnie to przystoi.
Stawię im czoło: godność moja, stopień
I nieskażona prawość mojej duszy
Będą świadczyły za mną. Czyż to oni?”... **(+2 pkt rozwoju, jeżeli wiesz z jakiego dzieła pochodzi ten fragment)**

...byłeś niczym połączenie maszyny do szycia i parasola na stole prosektoryjnym... **(+2 pkt rozwoju, jeżeli wiesz do jakiego dzieła nawiązuję)**

...to on! Hatifnat! Była burza, a on kołysał się na boki, biały jak grzybek, wraz ze swoimi malutkimi białymi rączkami... **(+1 pkt rozwoju, jeżeli wiesz do jakiego dzieła nawiązuję)**

Otworzyłeś oczy. Leżałeś na podłodze w siedzibie alchemika Strusia. Ale miałeś wycieczkę... Józef dopytywał, jak zadziałała owa mikstura, więc wytłumaczyłeś mu dokładnie co widziałeś. On kiwał głową zamyślony. W końcu oddał Ci pięć sztuk złota, które wziął od Ciebie za wytworzenie tej mikstury i powiedział, że to za rozwój nauki. Wróć do **59**.

Sprawdzenie:

„Kordian" – J. Słowacki; „Reduta Ordona" – A. Mickiewicz; „Otello" – W. Shakespeare; „Pieśni Maldorora" – C. de Lautréamont; cykl „Dolina Muminków" – T. Jannson.

139 – Nieoświetlony korytarz

Znajdujesz się w prostym korytarzu w kształcie litery L. Możesz kierować się na północ **(144)** lub na zachód **(107)**.

140 – Korytarz

Czujesz na twarzy powiew morskiej wody. Ach, jak dobrze odprężyć się przy jodowanym powietrzu... CO?! WODA MORSKA?! Jesteś zupełnie pewien, że czujesz jak nawiewa ją wiatr ze strony północnej. Morska bryza w podziemiach... Kto by się spodziewał?

Możesz udać się na północ **(265)**, południe **(145)** lub na wschód **(97)**.

141 – Nieoświetlony korytarz

Odbite światło ze stosu ułożonego na ziemi trafiło Cię w oczy. Leżą tutaj:

złote kolczyki (wartość: 5)

złota bransoleta (wartość: 15)

sztuka złota x23

złoty ząb (wartość: 11)

krem na zmarszczki (+2 żywotności, traktować jako eliksir, wartość: 10)

Po przeglądzie i zabraniu istotnych dla Ciebie rzeczy – wróć do **144**.

142 – Grota Rosomaka

W kuferku nie znajdowało się zbyt wiele.

20 sztuk złota

miarka siarki (wartość: 5)

Wróć do **126**.

143 – Miasto Podludzi; pracownia płatnerza Odmieńca

– Jedną z notatek posiada nasz szanowny Orland i jeżeli powiesz mu, że cię polecam, sprzeda ci ją za jedyne 5 sztuk złota. Drugą z notatek posiada mag, który handluje zaklęciami. Jego siedziba znajduje się w ciemnych korytarzach tej części Podziemi.

Znów niepełne informacje. Jak Ty tego nie cierpisz! Wróć do **24**.

144 – Nieoświetlony korytarz

Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy – zapisz numer tego paragrafu na znak, że tu byłeś. I przejdź do **141**. Jeżeli już tu byłeś – czytaj dalej.

Korytarz kończy się ścianą. Nie masz innej opcji, jak tylko zawrócić **(139)**.

145 – Korytarz

Stoisz na skrzyżowaniu. Panuje tutaj nieprzyjemny półmrok, czujesz jakby coś miało Ci zaraz skoczyć na plecy. Na Twoje szczęście – nic na plecy Ci nie skacze. W oddali na północy słyszysz szum wody **(140)**. Na południe **(151)** i zachód **(130)** ciągnie się stosunkowo normalny korytarz. Po wschodniej stronie jest jaskinia **(134)**, lecz czujesz, że wejście tam może być bardzo niebezpieczne. Lepiej się dobrze przygotować.

146 – Zakątek Brzzt'a do'Urrrzzrdennrrzt'a

Brrzt najwyraźniej nie był zadowolony z Twojej obecności w jego komnacie. Wskazał jednym sejmitarem Twoje gardło, drugim wyjście. Wiesz, że musisz stąd uciekać czym prędzej. Uciekając wciąż miałeś przed oczyma jego tęczówki, lawendowe jak lawenda oraz przerażające usta wykrzywione w miłym uśmiechu. Jego białe włosy przerażały Cię tak bardzo, że nie potrafiłeś się opanować. Cóż zrobić? Zanotuj, że **już nigdy nie możesz wejść do komnaty Brzzt'a do'Urrrzzrdennrrzt'a**. I nigdy tam nie wejdziesz. Przejdź do **133**.

147 – Zaułek Trzech Pochodni

Włożyłeś pierścienie do zamków. Zaczęły wirować wokół własnej osi i nagle wieko delikatnie podskoczyło. Podniosłeś je ostrożnie. Wewnątrz znalazłeś **siekierę (obuchowe, obrażenia: 2, nadaje się do rąbania drewna, wartość: 15), 30 sztuk złota**, **3 wytrychy (wartość: 2)** oraz **hełm z przyłbicą (może uchronić przed jednym ciosem przeciwnika. Potem skreśl go z ekwipunku, wartość: 11)**. Za odkrycie tajemniczej zawartości skrzyni dostajesz także **3 pkty rozwoju**. Teraz wróć do **155**.

148 – Jaskinia Mrocznej Ciemności

Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy, to zapisz numer tego paragrafu na znak pobytu tutaj i przejdź do **153**. Jeżeli nie – wiesz, że załatwiłeś już wszystko w tym miejscu i wracasz do **215**.

149 – Korytarz

Korytarz oświetlałeś swoim ubogim źródłem światła. Dlaczegoż też Wschodniaże nie zainwestowali w lampy oliwne czy chociaż pochodnie? Możesz się stąd udać na południe **(173)**, północ **(188)** i zachód **(182)**.

150 – Zakątek Brzzt'a do'Urrrzzrdennrrzt'a

Przykucnąłeś przy wejściu do bardzo dziwnego pomieszczenia. Było wykute w skale, wszędzie ciągnęły się metalowe druty o różnych kolorach. Słychać było różnorakie trzaski i szumy. Czułeś się bardzo nieswojo, szczególnie, że włosy na Twoich nogach zaczęły się podnosić. Przy jakimś dziwnym urządzeniu, pełnym zwojów kabli siedział zgarbiony elf. Jego skóra była czarna jak smoła, włosy białe jak czysty gołąb (czyt. cud świata). Przy pasie wisiały mu dwa sejmitary, jeden lekko błyszczał, drugi aż emanował zimnem. Coś brrztnęło i do'urrrzzrdennrrztło. W górę poszły iskry i elfie włosy podskoczyły na metr w górę i opadły z powrotem na czarną głowę. Po przeczytaniu tego opisu powinieneś domyślać się, że tęczówki tego osobnika będą lawendowe. Jeżeli się tego nie domyślasz – Twój problem, człeku nie znający fantastyki.

Wiesz także, że walka z najlepszym szermierzem (chociaż wg podręcznika ma „zaledwie" 16 poziom) w Faerunie i okolicach to zły pomysł, szczególnie jeżeli jesteś ledwie chodzącym rzezimieszkiem i nazywasz się Świętopełk z Cudowa. Masz zatem tylko dwie opcje:

Wycofać się – **133**.
Zdać się na łut szczęścia, wkraść się do pokoju, ukraść wszystko co się da i modlić się, żeby zajęty brzztnięciami nie usłyszał Cię – **136**.

151 – Ślepy zaułek

Korytarz kończy się ślepo, brudną ścianą z zaciekami wapna. Musisz wracać **(145)**.

152 – Komnata Antoniego Wadzistravi

– Wspaniale! – Antoni zatarł ręce i uśmiechnął się.

Potem odwrócił się do Ciebie plecami i zaczął coś rzeźbić. Po mniej więcej pięciu minutach, gdy już chciałeś się odezwać i jakoś zwrócić na siebie uwagę, przemówił:

– Jeszcze nagroda, tak, tak... Wolisz trzydzieści sztuk złota czy naukę o handlu?

Wybierz, co wolisz. **30 sztuk złota** albo na stałe **+1 do handlu**. Oprócz tego dostaniesz także **pkt rozwoju**.

Potem wróć do **161**.

153 – Jaskinia Mrocznej Ciemności

Czy posiadasz jakikolwiek źródło światła? A może więcej niż jedno? Tak czy inaczej – wszystkie nagle wybuchają/rozpadają się/więdną i przestają spełniać swoje funkcje. Skreśl je z karty postaci. Ogarnia Cię ciemność. Zaczynasz schodzić po ciemku korytarzem, teren się pochyla. Ogarnia Cię przyjemne uczucie i magia rozchodzi się po kościach (**cała żywotność odnawia się)**.

Tu pod ziemią było sympatycznie chłodno. Jednak chwilę później chłód stał się zbyt przeszywający ze względu na ogarniający Cię strach. Pojawił się on w momencie, w którym zdałeś sobie sprawę, że panująca tam ciemność skutecznie uniemożliwiała Ci zobaczenie czegokolwiek.

Usiłując jakoś uporać się z tą przeszkodą, uderzyłeś pięścią w najbliższą „ścianę". Nie było to mądre zagranie, zważywszy na fakt, iż warstwa ziemi nad Tobą drgnęła, zsypując się częściowo na dół. W ten sposób dostała Ci się we włosy, do lękliwie szeroko otwartych oczu i do ust. Splunąłeś obficie, chcąc się jej pozbyć z tego miejsca w pierwszej kolejności. Niestety, nie zdążyłeś zająć się całą resztą, gdyż u Twoich stóp pojawiło się fluorescencyjne zielone stworzenie o wysokości nie większej niż półtora centymetra, szerokości zaś – pół.

Miało ono świdrujące jaskrawożółtym kolorem oczy i dwie kreski w kolorze soczystej czerwieni tam, gdzie ludzie zwykli posiadać usta. Gdy je rozchyliło, Twoim oczom ukazały się dwa rzędy rażąco śnieżnobiałych, ostro zakończonych ząbków. Stało ono na dwóch zielonych łapkach, zakończonych krótkimi, acz ostrymi pazurkami, które błyszczały (jak i wszystko inne stworzenia) w ciemnościach, pozostałymi dwiema podpierając się pod boki. Głos miało równie przeszywający jak spojrzenie, jak się chwilę później przekonałeś.

– INTRUZ! – wrzasnęło, przezornie gryząc Cię w nogę.

Krzyczący wewnątrz ból skutecznie uniemożliwił Ci jakiekolwiek działanie (**tracisz 1 pkt siły na czas najbliższego testu/walki oraz 1 pkt żywotności)**. W jego zębach, czy raczej – ślinie, musiała kryć się jakaś jadowita substancja. Dopiero teraz spostrzegłeś, że światło rzucane przez ciało stworzenia dało Ci szansę do obejrzenia miejsca, w którym się znajdujesz, jednak jedyne, co dane Ci było zobaczyć, było niezliczoną ilością krętych korytarzy, rozdzielających się i łączących w różnych miejscach. Gdzieniegdzie w ziemistych ścianach można było ujrzeć liście roślin z uschniętymi kwiatami.

– Chciałem udekorować – zagrzmiało w Twych uszach zupełnie znienacka.

Odwróciłeś się i z przerażeniem ujrzałeś ogromnego kreta o przetłuszczonej sierści i kilku plamach wątrobowych na nosie. Warto uściślić, że „ogromny" oznacza tyle samo co „mniej więcej rozmiarów dorosłego smoka".

– Byłem samotny – kret ciągnął swój monolog. – No i okulary już za słabe. Musiałem ściągnąć sobie pomocnika – tu wskazał na świecącego. – Ale nigdy – starczy głos niebezpiecznie mu drżał, gdy wspinał się coraz bardziej na wyżyny głośności – nie byłem aż tak samotny, by sprowadzać sobie na głowę obcych, ingerujących w moją prywatność! – ryknął.

Rzuciłeś się do ucieczki, choć szanse na to, że uda Ci się stąd wydostać, były dość nikłe, zważywszy na olbrzymie i okropnie ciężko cielsko kreta, w odpowiednich sytuacjach Cię przygniatające oraz na niesłychanie zwinne, w dodatku gryzące zielone stworzenie.

Jeżeli posiadasz **powyginaną metalową tarczę**, to możesz odrzucić ją, strącając irytującą zieloną istotę, która biegała cały czas wokół Ciebie. Dodaj wtedy 2 pkty do testu zręczności, którą musisz przetestować. Trudność testu to **7**. Jeżeli test się nie powiedzie

– kret uderza Cię swoim ciałem, przetrącając bark (**– 2 pkty żywotności)**. Jeżeli uda Ci się test – rzucasz się do przodu i przetaczasz przez bark, gdy kret uderza w ziemię za Tobą. Przejdź do **162**.

154 – Grota Rosomaka

Czaszki, czaszki, czaszki... Jest i piżmowół podziemny! Sięgnąłeś do środka, a tam faktycznie znajdował się kluczyk! Stałeś się posiadaczem **klucza Rosomaka (otwiera kufer w Grocie Rosomaka, wartość: 2)**. Na dodatek znajduje się tam **plan rękojeści adamantowego ostrza (wartość: 5)**. Wróć do **126**.

155 – Zaułek Trzech Pochodni

Wszedłeś w obszar pełen żółtego światła rzucanego przez trzy pochodnie. Znajduje się tutaj skrzynia z bardzo dziwnym zamkiem. Jest on jakby potrójny, z otworami w kształcie pierścieni. Ciekaw jesteś, jaki klucz ma takie wykończenie i czy taki zamek ma jakikolwiek sens? No, ale nieważne. **Czy znasz sekret tyczący się skrzyni o trzech zamkach i posiadasz odpowiednie przedmioty?** Jeżeli tak – możesz przejść do **147**. Jeżeli nie – możesz udać się na północ **(174)**, wschód **(160)** albo północny-zachód **(177)**.

156 – Mała grota z ogniskiem

Tak, jak polecił Ci troll, nasikałeś na ognisko. W górę uniósł się dym, zmuszając Cię do uronienia kilku łez. Ale... Czy Twoim większym marzeniem jest ruda piękność czy hermafrodyta? Jeżeli płomiennowłosa, to przejdź do **163**. Jeżeli zaś człek, który od poczęcia miał pecha (lub szczęście, w zależności od punktu widzenia) w życiu – przejdź do **170**.

157 – Grota handlarza Warkota

Przekazujesz to, czego dowiedziałeś się od Piotrota o masce. Warkot był wniebowzięty.

– Wspaniale, wspaniale! – Zacierał ręce. – Zatem przy wejściu zadadzą ci pytanie: kogo z nami dziś nie ma? Ty odpowiesz: Odyna. Oto cała filozofia. Hasło niestety jest jednorazowe, więc będziesz miał tylko jedną szansę na pozwiedzanie Północy.

Wróć do **112**.

158 – Komnata Antoniego Wadzistrawi

Czy wykonałeś zadanie dla Wadzistrawiusa? Jeżeli tak – przejdź do części B tego paragrafu. Jeżeli nie – przejdź do części A.

A:

– Niestety pracuję nad doskonałością. Brakuje mi materiałów i nic w tej chwili nie jest na sprzedaż.

Rozczarowany wracasz do **161**.

B:

– Instrumenty, mój drogi? Jestem w stanie zaoferować ci parę z moich wyrobów...

– **Skrzypce Wielu Ras (obuchowe, obrażenia:1, wartość: 20)** – cena: 35

– **Róg Chaosu (obniża obrażenia zadawane przez Rosomaka o 2, wartość: 15)** – cena: 41

– **Trąbka (wartość: 13)** – cena: 22.

– **Cytra Pandemonium (Znasz Miltona?, można użyć raz w całej grze. Gdy jej użyjesz – zapisz numer paragrafu, w którym się znajdujesz (żeby móc do niego później wrócić) i przejdź do 86, wartość: 43)** – cena: 50.

Nieustępliwość kupca Wadzisrawiusa: 8.
Po zakupach wróć do **161**.

159 – Korytarz

I kolejny korytarz. Nie jest w żaden sposób rozróżnialny od pozostałych korytarzy w Centrum. Ot – prosty korytarzyk. Możesz stąd iść na północ **(133)**, południe **(160)** oraz zachód **(169)**.

160 – Korytarz

W korytarzu słychać cichy śmiech, po chwili płacz. Dźwięk ten dochodzi ze wschodu, spoza drewnianych drzwi pomalowanych w biało-czarne pasy. Możesz udać się w tamtym kierunku **(180)**. Możesz oczywiście pójść gdziekolwiek indziej - na zachód w stronę jakiegoś większego źródła światła **(155)** albo na północ **(159)**.

161 – Komnata Antoniego Wadzistrawi

Wszedłeś do pomieszczenia, które było całe zawalone trocinami, kawałkami drewna, pyłem kamiennym, różnymi rodzajami dłut i młoteczków. Starszy już mężczyzna, którego siwe włosy były przyprószone brązem pochylał się właśnie nad jakimś fragmentem twórczym i dłubał w nim narzędziem o szerokości dwóch włosów. Odkaszlnąłeś uprzejmie. Mężczyzna się odwrócił.

– Witaj, czego tutaj szukasz wędrowcze? – wytwórca skrzypiec odezwał się skrzypiącym głosem. – Mogę ci jakoś pomóc?

– Chciałbym zakupić rzeźbę. **(181)**

– Interesują mnie instrumenty muzyczne. **(158)**

– Co wiesz o Diles Mavisie? (**opcja do wyboru tylko wtedy, gdy ktoś polecił Ci Wadzistrawiusa jako informatora**) **(167)**

– Niekoniecznie potrzebuję pomocy. Ale może mogę pomóc jakoś Tobie? **(172)**

Żegnasz się i wychodzisz z komnaty. **(171)**

162 – Jaskinia Mrocznej Ciemności

Jesteś już niedaleko wyjścia, jesteś tego pewien. Ale ten zielony przygłup przygasł, więc niewiele widzisz (to znaczy nic). Musisz zdać się na swoje inne zmysły. Pęd powietrza na skórze, zapach i dźwięk. **Wykonaj test percepcji** o trudności **6**.

Jeżeli go nie zdałeś, to przydzwaniasz (to dobre określenie) głową w strop. Krew zaczęła ściekać Ci po twarzy. Tracisz **2 pkty żywotności** chyba, że masz hełm. Wtedy żywotności nie tracisz, lecz hełm spada w ciemność (wykreśl go z ekwipunku).

Jeżeli zdałeś test, to pochyliłeś się i biegłeś dalej. Nie jesteś pewien dlaczego tak zrobiłeś, ale podświadomość właśnie uratowała Ci głowę.

Niestety to jeszcze nie koniec. Za Tobą nadal posuwa się olbrzymi kret i jego pomocnik. Usłyszałeś świst powietrza za głową. **Wykonaj test zręczności** o trudności **5**.

Jeżeli go nie zdałeś – cios łapy trafia Cię w plecy, rozszarpując pazurami skórę (**– 3 żywotności**).

Jeżeli test zdałeś, to odskoczyłeś w bok i biegłeś nadal przy ścianie.

W końcu wybiegłeś z tej przeklętej groty. Nic Cię tam dobrego nie spotkało, przeklinałeś samego siebie, że chciałeś się pchać wszędzie, gdzie nie trzeba. Dostajesz tyle pktów rozwoju, ile pozostało Ci żywotności po ucieczce – za wolę i instynkt przetrwania. Ale jeżeli to czytasz, to dostaniesz przynajmniej 1 pkt. Teraz przejdź do **215**.

163 – Mała grota z ogniskiem

Pośród dymu dostrzegłeś wyłaniającą się talię ze wspaniałym wcięciem, obleczoną w zwiewną suknię. Doprawdy Twoje marzenie zaczynało wydawać się niezwykle pięknym. Dziewczyna pojawiła się w pełnej okazałości, dym zaczął opadać ku ziemi. Stopy panny były delikatne, z pięknie przyciętymi paznokciami. Paluszki były soczyste, aż rwało Cię, by je całować. Łydki zdawały się być czystym jedwabiem. Kolana, skryte pod spódnicą, zdawały się delikatnie wyłaniać swoje kształty przez materiał. Ciasno opięte biodra i uda skrywały w sobie czar, zdolny zauroczyć najbardziej nieugiętego mężczyznę. Ukryte piersi mamiły cieniami na sukni, kusząc delikatnie przebijającymi przez jedwab soczystkami. Szyja dziewczyny była idealnym miejscem na Twe usta. Jej wargi – krwistoczerwone – kryły za sobą dwa szeregi prościutkich ząbków. Nosek idealnie współgrał z figlarnymi oczkami dziewczyny, która wlepiała w Ciebie swoje źrenice. Tęczówki były soczyście zielone. Lecz...

...panna nie miała włosów, co całkowicie niszczyło wizerunek. Ale czy masz przy sobie **pukiel rudych włosów**?

Jeżeli nie – dziewczyna z krzykiem rzuca się w płomienie i znika, a wibrujący wrzask przeszywa Twoje uszy i pozostanie w nich już na wieki (**– 1 percepcji na stałe)**. Ognisko gaśnie tak, że już nigdy nie wzbije się z niego dym. Wróć do **20**.

Jeżeli zaś posiadasz owe włosy, to czytaj dalej.

Podałeś dziewczynie pukiel włosów, te rozbłysnęły światłem godnym anielskich zastępów i zniknęły. Po chwili głowa panny pokryła się płomiennymi włosami, które spłynęły falą aż do ziemi. Uradowana rzuciła się w Twoje ramiona i obdarowuje Cię najwspanialszym w świecie całusem w policzek. Jesteś niesamowicie szczęśliwy, że Twoje marzenie było aż tak perfekcyjne (**+2 pkty rozwoju)**. Po chwili dziewczyna odsunęła się od Ciebie, zauważyłeś, że jedno z ramiączek sukni zsunęło się lekko, odsłaniając cudowny, perfekcyjny obojczyk (clavicula).

– Dziękuję ci, Świętopełku. Jesteś wspaniałym mężczyzną. Jako twoje marzenie mogę ofiarować ci jedną z dwóch rzeczy – wysunęła przed siebie poszarpaną koszulkę kolczą oraz zniszczone kolcze nagolenniki. – Albo ten zniszczony pancerz, albo najwspanialszą noc w życiu. Nie jestem pewna, czy na Powierzchni panuje teraz noc, ale wiesz co mam na myśli...

Na co się decydujesz? Na zniszczony pancerz czy na niezapomniane wrażenia, które może dostarczyć Ci wymarzona kobieta? Dokonaj wyboru teraz i przejdź do **353**.

164 – Jasna komnata

Wszedłeś w okrąg światła i zobaczyłeś całą ścianę zastawioną skrzyniami, szafami, komodami, szezlongami (po co tam kanapy?) oraz innym sprzętem zwanym meblami do przechowywania (oprócz szezlongów). Stało tam dziesięciu dryblasów w liberii oraz wysoki troll w garniturze szytym przez pszczołę Gucia.

Nie posiadasz skrzyni, a chcesz ją posiąść (namiętny Ty, namiętny) – przejdź do **165**.
Posiadasz i chcesz tam poszperać – przejdź do **166**.
Chcesz iść na zachód – **171**.
Chcesz podróżować na wschód – **177**.

165 – Jasna komnata

Mężczyzna w Guciu odezwał się do Ciebie z wielkim uśmiechem:

– Witaj, nazywam się Евгений Лазаревич Рошал (jak zawsze zbieżność nazwisk itd. jest całkowicie przypadkowa) i mam zamiar opchnąć ci skrzynię upakowania. Jako, że w równoległym świecie ludzie robią mnie w... xyй, to zapewniam, że tutaj się to nie stanie! Jeżeli chcesz kupić skrzynię, gdzie będziesz mógł składować swoje odpadki – musisz mi wręczyć **20 sztuk złota** albo **5 sztuk złota** i **pióro hermafrodyty**. Od biedy może być jeszcze **włos rosomaka** zamiast poprzednich. Dostaniesz wtedy **klucz do skrzyni w jasnej komnacie**.

Jeżeli chcesz – możesz dokonać zakupu klucza na dowolnym z warunków przedstawionych przez kupca. Zastanawiasz się tylko, jak wymówić jego imię. Ze skrzyni w jasnej komnacie będziesz mógł korzystać tylko wtedy, kiedy będziesz miał **klucz** do niej. Teraz wróć do **164**.

166 – Jasna komnata

Włożyłeś klucz do dziurki, przekręciłeś. Klik! Otworzone... To Twoja własna skrzynia! I na dodatek możesz oglądać ją od wewnątrz! Obita czerwonym materiałem, złocone okucia... No dobrze. Nie będziemy żartować. To po prostu solidne dębowe drewno.

W tej skrzyni możesz trzymać dowolną liczbę przedmiotów, o dowolnej wielkości i ciężarze! To wszystko zasługa wspaniałego pana (dzięki Евгений Лазаревич Рошал! (jak co dzień zbieżność nazwisk itd jest całkowicie przypadkowa)), którego wysiłki nie są doceniane, a to właśnie on stworzył wspaniały format pakujący przedmioty. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś – zanotuj sobie na kartce: skrzynia w jasnej komnacie (albo cokolwiek innego, na przykład: dupa) i tam zaznaczaj przedmioty w niej trzymane. Przedmioty ze skrzyni wyjmować można tylko w tej lokacji, więc nie traktuj tego jako worka o nieskończonej pojemności.

Gdy zakończysz zabawę z wkładaniem i wyjmowaniem (ukłon do twórców *Ery Smoka*) przejdź do **164**.

167 – Komnata Antoniego Wadzistrawi

– O Dilesie... Stary znajomy. Ale ostatnio ześwirował. Stracił cały swój majątek i życie. Stracił trąbkę. Jestem pewien, że cię jakoś wynagrodzi, gdy podarujesz mu taki instrument. Ten stary świr mieszka teraz gdzieś ukryty niedaleko wrót do Południa Hatifnata... Ale gdzie dokładnie?

Poznałeś właśnie sekret o Dilesie Mavisie. Trąbka jest kluczem do sukcesu w „otworzeniu" tego człowieka. A teraz wróć do **161**.

168 – Amfiteatr Piotrota

– Gandalf to imię krasnoluda z Eddy Starszej.

Jeżeli wybrałeś tę odpowiedź, to dopisz sobie **pkt rozwoju** oraz odznacz pierwszą poprawną odpowiedź. Jeżeli odpowiedziałeś źle – nie przejmuj się, będą jeszcze cztery pytania.

– Na ile części podzielone są Podziemia Mumińcze?

Tym razem zapamiętaj swoją odpowiedź, która zapewne będzie cyfrą i przejdź do **190**.

169 – Poszerzony korytarz

Ten korytarz wydaje się być znacznie szerszy niż w pozostałej części Podziemi. Jest również dość długi. Pośrodku widzisz ognisko...

Jesteś tutaj po raz pierwszy? W takim razie zapisz numer tego paragrafu na znak, że tu byłeś i przejdź do 11. W przeciwnym razie przejdź do poniższej części.

Korytarz jest dobrze oświetlony i bezpieczny. Możesz udać się na wschód **(159)** albo zachód **(174)**.

170 – Mała grota z ogniskiem

W dymie przed sobą zacząłeś dostrzegać kształty wątłej istoty. Miała delikatne ręce oraz delikatne nogi. Zdawała Ci się być półprzezroczystą. Była ubrana w proste spodnie z lnu, koszulę miała rozpiętą do połowy, rozepchniętą lekko przez małe piersi. Usta tego człowieka były dość kobiece, tak jak i jego malutki nosek. Oczy zaś pałały męskim płomieniem. Jedna dłoń była wyciągnięta przed niego i wykonywała prawie niezauważalne ruchy w powietrzu. Czupryna hermafrodyty była czarna, rozwichrzona na boki. Istota pomimo swojej niecodzienności, promieniowała pięknem, mistycyzmem i dumą.

Czy masz przy sobie **pióro hermafrodyty (ewentualnie buty hermafrodyty)**?

Jeżeli nie – człowiek spogląda na Ciebie z góry, prycha pogardliwie, acz smutno i odchodzi w ciemność. Ognisko gaśnie i już nigdy nie wzbije się znad niego dym. Wracasz do **20**.

Jeżeli posiadasz pióro (lub buty) – czytaj dalej.

Podałeś hermafrodycie pióro (buty), a ten zaczął pisać (wytupywać wściekle) nim(i) na (o) ścianie (podłogę) poemat o niezrozumieniu społecznym. Po chwili przestał i odezwał się do Ciebie:

– Dziękuję ci, przyjacielu. Zrobiłeś dla mnie wiele, mam nadzieję, że moja istota nie jest dla ciebie wstrętna. Ciężko być zarówno mężem, jak i panną – westchnął. – Nie mogę zaoferować ci wiele, lecz wiedz, że moja wdzięczność będzie wieczna. Jeżeli chcesz – będę twoim kochankiem lub przyjacielem. Jeżeli chcesz – ofiaruję ci poemat, którego moc jest wielka.

Dopisz sobie **2 pkty rozwoju**, jesteś zauroczony owym dziwnym człowiekiem, który pomimo trudności wciąż daje sobie radę na tym świecie. Dokonaj wyboru teraz i przejdź do **328**.

171 – Korytarz

Kilka jaśniejących kamieni w ścianach, poza tym – nic specjalnego. Możesz udać się na północ **(183)**, wschód **(164)** oraz do komnaty na zachodzie **(161)**, z której dobiegają dźwięki dłubania w drewnie.

172 – Komnata Antoniego Wadzistrawi

Mężczyzna zamyślił się i jakby zapadł w sobie. Po chwili rozejrzał się mętnym wzrokiem po niedokończonych instrumentach, po bałaganie jaki panował w tym pomieszczeniu. I odpowiedział:

– Możesz... Gdzieś w Zachodniej Krainie żyje handlarz drewnem. Potrzebowałbym dwóch pniaków jaworowych i jednego sosnowego. Jeżeli mi je przyniesiesz, mogę wynagrodzić cię pieniężnie albo nauczyć cię co nieco o handlu. Pasuje?

Co tam, zgadzasz się. Najwyżej staruszek będzie czekał w nieskończoność. (**To zadanie można wykonać tylko RAZ!**).

Gdy przyniesiesz mężczyźnie drewno – przejdź do **152**. A teraz wróć do **161**.

173 – Zaułek „Przytułek”

Pod ścianą leży dziewczynka przykryta gazetami. Spod papierowego stosu błyskają jedynie oczy. Żebrakom pomagać nie zwykłeś... Ale może... Czy jesteś pewien, że posiadasz przedmiot, który należałoby dać tej istocie? Jeżeli jesteś pewien – a wiedz, że błąd kosztować będzie Cię życie i ja nie żartuję – to przejdź do **200**. A jeżeli chcesz pozostawić dziewczynkę własnemu losowi – wróć na północ **(149)**.

174 – Korytarz Specyficzny

Ten korytarz jest bardzo specyficzny!

Możesz udać się na zachód **(179)**, południowy zachód **(177)**, południe **(155)** albo wschód **(169)**.

175 – Amfiteatr Piotrota

– Tak... – Ruszył na środek sceny. Następnie wykonał dramatyczny gest. I usiadł. Westchnął. – Widzisz... nie zagram samemu spektaklu. Jest to niewykonalne. Szczególnie bez mej ukochanej...

Piotrot zaśmiał się smutno. Wróć do **180**.

176 – Terytorium orkowego klanu Młotoczas

Zostałeś wykryty! Bardzo szybko pojawiło się wokoło wielu uzbrojonych orków. Odbiłeś pierwsze uderzenie włóczni w twarz, kolejne cięcie trafiło Cię w nogę (**– 1 żywotności**). Stawiałeś jeszcze przez chwilę opór, lecz powaliło Cię uderzenie w tył głowy.

Obudziłeś się związany niczym baleron. Szarpałeś się przez chwilę, ale było to bez sensu. Rzemienie, oplatające Twoje ciało, były bardzo mocne, a umiejętności krępowania orkowie opanowali do perfekcji. Czekałeś na swój koniec.

Przez cały dzień nikt się nie pokazywał, ale w nocy (dzień i noc to względne pojęcia, ale rozróżniałeś je tutaj po hałasie panującym w obozie) przyszło dwóch orków oraz jeden ze starszych miasta Podludzi. Zostałeś rozwiązany i orkowie wypuścili Was z obozu. Starszy milczał przez całą drogę, a wracaliście jakimiś dziwnymi korytarzami (pewnikiem dlatego, aby nie odkryto położenia miasta). Na miejscu Starsi powiedzieli, że nagrody nie dostaniesz, ale przynajmniej dowiedzieli się, że orkowie nie są dla nich zagrożeniem. Wykupili Cię od nich za trzydzieści sztuk złota, więc byłoby miło, gdybyś im tę kwotę zwrócił. Jeżeli chcesz im ją oddać – dostaniesz **pkt rozwoju** za uczciwość. Jeżeli nie – żadnej nagrody za tę misję nie będzie. Tak czy inaczej – wróć do **36**.

177 – Korytarz

Prosty korytarz Y-kształtny. Można kierować się na północny wschód **(174)**, południowy wschód **(155)** oraz na zachód **(164)**, w stronę jasno oświetlonej komnaty.

178 – Korytarz

W korytarzu tym czuć silną woń wódki, zapach dochodzi od strony wschodniej. Jest tu całkowicie ciemno. Jesteś pewien, że podróż w tamtą stronę bez latarni czy innego źródła światła będzie całkowitą porażką, możliwe nawet, że zakończy się śmiercią. Lecz któż zabroni Ci tam wyruszyć?

Możesz iść stąd na południe **(97)**, albo na wschód (**182** – jeżeli masz źródło światła; **202** – jeżeli nie posiadasz światła).

179 – Korytarz

Kolejny pospolity korytarz (cuniculum vulgaris), który ma kształt litery T. Najbardziej wulgarne jest przejście na wschód **(174)** i zachód **(183)**. Dziwniejsze jest na północ **(8)** – prowadzi ono do jakichś błyszczących drzwi.

180 – Amfiteatr Piotrota

Otworzyłeś drzwi i wstąpiłeś do małej sali. Był to chyba amfiteatr – półkole siedzeń wznoszące się stopniowo w górę nad niewielką sceną, na której siedział człowiek (tak przynajmniej Ci się zdawało) w smutnej czarno-białej masce. Zszedłeś pomiędzy siedziskami w jego stronę, on zaś wystąpił w Twoim kierunku i ze smutkiem w szparach na oczy powiedział:

– Witaj, wędrowcze. Jestem Piotrot. A ty zapewne jesteś Świętopełk z Cudowa. Bardzo mi miło.

Maska, która wyrażała całą sobą smutek nie sprawiała wrażenia, jakby jej właścicielowi faktycznie było miło.

– Może masz ochotę zagrać w pytania i odpowiedzi? A może chcesz, żebym wykonał całą Commedia dell'arte?

– Pytania i odpowiedzi? Mogę grać (opcja do wyboru TYLKO jeden raz)... – **187**

– Zagraj dla mnie, proszę. – **175**

– Tak właściwie to wychodziłem, wybacz. – **160**

181 – Komnata Antoniego Wadzistrawi

– Słucham?! – wybuchnął nieoczekiwanie starzec i uderzył Cię w twarz dłutem (**– 1 pkt żywotności**). – Nie obrażaj mnie w moim własnym domu! Jestem lutnikiem, lutnikiem do cholery boskiej rodzonego!

Skruszony wróć do **161**.

182 – Granica centralno-wschodnia

Oświetlasz drogę i idziesz przed siebie. Nagle zauważasz budkę w biało-czerwone paski oraz szlaban, pasujący kolorystycznie. W budce stoi żołnierz, najwyraźniej uważając na deszcz, który nie pada przecież w podziemiu.

– Witajcie, obywatelu. Za tą granicą rozciągają się Ziemie Wschodnie. Bardzo zapuszczone miejsce. Jeżeli nie jesteś przygotowany na tę podróż, to stanowczo ją odradzam. A już na pewno zważ, czy twoja wątroba da radę przetrwać. Żegnajcie, obywatelu!

Odsalutował i zamilknął. No to jak? Idziesz na wschód **(149)**, czy wracasz na zachód **(178)**?

183 – Korytarz jak każdy inny

Dokładnie tak. Korytarz jak każdy inny. Możesz udać się na północ **(185)**, wschód **(179)** oraz południe **(171)**.

184 – Terytorium orkowego klanu Młotoczas

Szybko zabrałeś się do pracy. Wyciągnąłeś wytrych, dopadłeś do zamka i już chciałeś zacząć manipulację, lecz wtedy poły namiotu rozchyliły się i do wnętrza wszedł bogato odziany ork. Zdumiony zatrzymał się i wyciągnął rękę w Twoim kierunku. Rzuciło Cię na tylną ścianę namiotu. Zacząłeś się podnosić... **(176)**

185 – Korytarz

Jeżeli jesteś tu po raz pierwszy – zapisz numer tego paragrafu na znak, że tu byłeś i przejdź do **50**. Jeżeli już tu byłeś – kontynuuj lekturę.

Znajdujesz się w dość ciemnym korytarzu, do którego przydymione światło wlewa się od strony zachodniej. Tam prawdopodobnie znajduje się już zachodnia część Podziemia Mumińczego. Jeżeli Cię pamięć nie myli, to właśnie gdzieś tam znajduje się wioska Podludzi. Ale pamiętaj – Kraina Zachodnia jest niebezpieczna, możliwe, że nawet mieszkają tam czarodzieje. Jest też kiepsko oświetlona, w przeciwieństwie do Centrum. Wiesz, że jeżeli nie masz światła – lepiej trzymać się oświetlonej ścieżki. Możesz udać się z powrotem na południe **(183)** albo na zachód **(40)**.

186 – Terytorium orkowego klanu Młotoczas

Oporządziłeś się do wyjścia, poprawiłeś ekwipunek i jeżeli chciałeś, to coś zjadłeś. Następnie młoda dziewczyna, która usługiwała staruszkom zaprowadziła Cię na pola podziemnej kukurydzy. Twoje myśli przez chwilę przestały krążyć wokół misji, zleconej przez radę starszych. Tylko przez chwilę. Dziewczyna, gdy klepnąłeś ją w tyłek, zmierzyła Cię takim spojrzeniem, że już nigdy tego nie zrobisz. Wszedłeś do wskazanego przez nią tunelu.

Podróż nie była prosta. Swoją lampę (o ile ją miałeś) zgasiłeś, by nie zostać wykrytym. Cały ubrudziłeś się ziemią, gdyż korytarzyk był wąski i mało profesjonalny. Po chwili wymacałeś klapę. Wyszedłeś na „powierzchnię", czyli po prostu bardziej otwarty fragment podziemia. Znajdowałeś się pomiędzy jakimiś dzikimi roślinami w bocznym korytarzyku. Wyszedłeś i niczym cień przemknąłeś przez tunel w stronę gwaru i światła. Okazało się, że obozowały tam setki (czyli mniej więcej tyle, ile obywateli mieszka w mieście Podludzi) orków, były tam dziesiątki namiotów. Ich najazd na miasto mógłby faktycznie stanowić poważne zagrożenie. Teraz musisz zastanowić się, co zrobić:

Przekraść się przez namiot rozcinając jego ścianę od boku. Jeżeli nie masz broni kłującej/siecznej jest to niewykonalne. W tym wypadku za broń sieczną możesz uznać topór albo siekierę. – **189**

Spróbować poczekać na odpowiedni moment i wyminąć paru wałęsających się strażników. – **192**

187 – Amfiteatr Piotrota

– Cóż... Nudzi mi się, więc mam dla ciebie różne pytania. Jeżeli odpowiesz mi na trzy z nich, to zdradzę ci sekret. Jeżeli mi nie odpowiesz, to ty mi jakiś zdradzisz. Zgoda?

Zgadzasz się. Piotrot zadaje pierwsze z pięciu pytań:

– Kim był Gandalf? Dostaniesz do wyboru trzy odpowiedzi, więc tutaj masz zadanie ułatwione. Czarodziejem, Odynem w przebraniu, jednym z krasnoludów poematu islandzkiego.

Wybierz jedną z odpowiedzi i przejdź do **168**.

188 – Korytarz

Korytarz jak korytarz, lecz ciemno jak w dziupli. Możesz iść na północ **(193)**, południe **(149)** albo wschód **(195)**.

189 – Terytorium orkowego klanu Młotoczas

Rozciąłeś ścianę namiotu i... **przetestuj skradanie się**. Jeżeli wynik przekroczy **6** czytaj dalej. Jeżeli nie – ork śpiący na kanadyjce budzi się i przejdź do **176**.

Przeszedłeś na palcach obok śpiącego orka. Co ciekawe nie śmierdział, był gładko ogolony, a jego kły spiłowane tak, by nie ranił się w policzki. Wychyliłeś głowę tym razem przez naturalne wejście. Orkowie krzątali się trochę, ale większość kierowała się do swoich namiotów na spoczynek. Widziałeś trójkę bawiących się orczych dzieci, dziewczynkę (uroczą, choć zieloną i trochę porośniętą sierścią) i dwóch chłopczyków. Siedzieli przy stoliczku i popijali herbatkę.

Nie to Cię interesowało! Teraz musisz przekraść się koło nich, by dostać się do większego, kolorowego namiotu. Na szczęście są zafascynowane grą, więc trudność testu skradania się to jedynie **7**. Jeżeli go zdasz – czytaj dalej. Jeżeli nie – dzieci zaczynają krzyczeć i pokazywać w Twoją stroną swoimi malutkimi rączkami (przejdź do **176**).

Rozchyliłeś delikatnie płachtę wejściową. Okazało się, że wewnątrz nie ma nikogo. Dobra Twoja. Podszedłeś do stołu i rozwinąłeś mapę. Okazało się, że miasta Podludzi nawet na niej nie ma. Tam, gdzie powinno ono się znajdować widnieje jedynie sieć niedokończonych korytarzy. Kilka punktów naniesionych jest na wioski goblinów. Czyli problem nie dotyczy Podludzi. To dobrze.

Już chciałeś wychodzić, gdy dostrzegłeś kuszącą komodę zamkniętą na klucz. Ale chyba usłyszałeś też kroki w pobliżu namiotu. Może chcesz ją obrabować? Jeżeli tak – przejdź do **184**. Jeżeli nie – postanawiasz wrócić – przejdź wtedy do **196**.

190 – Amfiteatr Piotrota

– Części jest pięć. Wszystkie kierunki świata oraz Centrum.

Jeżeli wybrałeś tę odpowiedź, to dopisz sobie **pkt rozwoju** oraz odznacz kolejną (lub też i nie kolejną) poprawną odpowiedź.

– Jak nazywa się moja zdradziecka żona?...

Do wyboru masz: Cantarina, Colombina, Scaramuccia, Aldona. Przejdź do **197**.

191 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Zaszarżowałeś z wyciągniętym sztyletem (czy tam innym kawałkiem metalu) na cały obóz piracki. Myślę, że wiesz, że była to głupota. Twoja głupota jest tak wielka, że umierasz pocięty pirackimi szablami, rozszarpany namiętnymi kobiecymi wargami i ugotowany jako zupa żółwiowa. Umierasz i kończysz grę. Możesz zacząć od nowa.

No chyba, że bardzo Ci żal Twojej postaci. W tym wypadku możesz **odjąć sobie 2 pkty rozwoju, obniżyć maksymalną zręczność i percepcję o 1** i przejść do **276**.

Jeżeli jesteś tutaj już drugi raz – kończysz grę DEFINITYWNIE.

192 – Terytorium orkowego klanu Młotoczas

Czekałeś przez długi czas na moment odpowiedni do działania, lecz niestety orkowie byli świetnie zorganizowani. Zasmucony stwierdziłeś, że nie masz szans dostać się do wnętrza obozu. Zatem zacząłeś drogę powrotną. Przeszedłeś przez tunel i dotarłeś do chaty starszych. Masz dwie opcje – przekazać im, że orkowie szykują się do ataku i należy przygotować pełną obronę – dostaniesz wtedy nagrodę. W zależności od tego co wybrałeś, będzie to **20 sztuk złota** albo **pierścień ciszy (+1 skradanie się, wartość: 9)**. Możesz także powiedzieć, że zawiodłeś. Nie dostaniesz wtedy nagrody, ale za uczciwość obdaruję Cię **pktem rozwoju**. Tak czy inaczej – wróć do **36**.

193 – Góra Przeznaczenia

Trochę dziwnie się poczułeś, bo nagle w podziemiu wyszedłeś zza załomu skalnego i przed Twoimi oczyma wykwitł ogromny wulkan. Kłęby pary i pyłu wznosiły się nad nim. Gdzieś w oddali błyszczało jakieś olbrzymie oko, który mrugało jakiś dziwny rytm. No burdel na kółkach! Na jego zboczu był mały ogródek i jakaś chatka **(218)**. Możesz tam podejść. Możesz także ominąć wulkan i udać się na północ **(291)** albo południe **(188)**.

194 – Przystań podziemnomorska

Gdy wyciągałeś kuse różowe majtki, ich zapach skojarzył Ci się ze smrodem Jackowego oddechu i jego ogólnej obecności. Nie dziw się, że on także się skrzywił.

– Co to, kurwa, jest?! – krzyknął kapitan Wróbel, czerwieniąc się pod brudnym zarostem. Głos mu się łamał. – Mogę Ci za to... Coś? Dać pięć sztuk złota! To nie jest JEJ bielizna, tylko... – uciął. Najwyraźniej niedawno musiał dużo wypić, bo w trakcie przemowy jąkał się i czerwienił jak harcerka po raz pierwszy zdejmująca majtki przed druhem.

Stwierdziłeś, że lepiej, żeby to mu śmierdział ten artefakt niż Tobie, więc chętnie wymieniłeś go na **5 sztuk złota**. Aczkolwiek zastanawiało Cię, czyja w końcu była ta bielizna. Wróć do **282**.

195 – Korytarz

Jeżeli jesteś w tym korytarzu po raz pierwszy – zapisz jego numer na znak, że tu byłeś i przejdź do **219**. W przeciwnym razie czytaj dalej.

Zwyczajny zaśmiecony butelkami po wódce korytarz. Możesz iść na północ **(212)** albo na zachód **(188)**.

196 – Terytorium orkowego klanu Młotoczas

Wyszedłeś z namiotu. Większość klanu już spała, lecz w stronę namiotu kierował się jeszcze jeden ork, ubrany w jakieś bogate szaty. Na szczęście zdołałeś skulić się za koksownikiem i oślepiający żar nie pozwoli mu Cię zobaczyć. Teraz musisz działać szybko. Nie masz zbyt wielkiego wyboru, musisz obejść strażnika, który pilnuje części obozu, za którą znajduje się tunel, prowadzący do miasta Podludzi.

Wykonaj test skradania. Jeżeli wynik przekroczy **9** – czytaj dalej. Lecz jeżeli nie, to strażnik zauważa Cię i krzycząc biegnie w Twoim kierunku z wyciągniętą bronią (przejdź do **176**).

Niewykryty przeszedłeś przez obóz i ominąłeś wartownika. Wszedłeś do tunelu i pogrążyłeś się w wilgotnej ciemności. Prędko dotarłeś do wyjścia i skierowałeś się od razu do starszyzny. Akurat spali. Umyłeś się więc i ich służąca nakarmiła Cię ciepłym posiłkiem (**odnów 2 pkty żywotności**) oraz posyłała Ci figlarne spojrzenia. Ty, zmęczony, nie miałeś najmniejszej ochoty na flirt, więc zdrzemnąłeś się na krótko. Potem przyszli starsi i po usłyszeniu Twojego raportu podziękowali Ci za pracę. Jeżeli zgodziłeś się na złoto, to wręczają Ci **20 sztuk**. Jeżeli zaś wolałeś pierścień, to ofiarowują Ci **pierścień ciszy (+1 do skradania się, wartość: 9)**. Tak czy inaczej, za wykonanie misji dostajesz jeszcze **3 pkty rozwoju**. Wróć do **36**.

197 – Amfiteatr Piotrota

– Colombina, to imię mej żony, co się z Arlekinem puszcza.

Jeżeli wybrałeś tę odpowiedź, to dopisz sobie **pkt rozwoju** oraz odznacz kolejną (lub też i nie kolejną) poprawną odpowiedź. Jeżeli wybrałeś odpowiedź: Scaramuccia – tracisz **pkt rozwoju** ze względu na to, że pomyliłeś orientację seksualną Piotrota.

– Jak ty się nazywasz? I skąd pochodzisz?

Przejdź do **203**.

198 – Namiot Anny Sympatycznej

Grymas na twarzy Anny mówił jedno – nie lubiła ona czegoś, co w narzeczu Wielkich Brytanów nazywa się „dirty talk". Spoliczkowała Cię tak mocno, że aż zapomniałeś dlaczego tutaj przyszedłeś. **Tracisz pkt maksymalnej żywotności**. Uciekasz czym prędzej z namiotu. **(213)**

199 – Namiot Anny Sympatycznej

Zgrozo! Trafiłeś akurat do namiotu paskudnej Anny Sympatycznej. Nie było wątpliwości, że to właśnie jej namiot. Spała lekkim snem i prosiła we śnie o coś mocniejszego, silniejszego i głębszego. Byłeś pewny, że chodzi o wieloryby podziemne, to była ich dobra definicja. W gablotce po drugiej stronie namiotu leżały **kuse różowe majteczki (bezcenne, śmierdzą jak stary cap)**, które mogłeś zabrać – pojemnik nie był zabezpieczony. Z racji tego, że przekradnięcie się obok pirackiej matrony nie należy do najprostszych – dostajesz **1 pkt rozwoju**. Możesz:

Obudzić Annę (tylko na własne ryzyko) – **229**.
Wyjść z namiotu – **213**.

200 – Zaułek „Przytułek"

Tak, mowa była o zapałce. Jeżeli myślałeś o czymkolwiek innym albo, co gorsza, jej nie posiadasz – giniesz. Definitywnie umierasz i kończysz przygodę. Jeżeli jednak myślałeś o zapałce i ją posiadasz – to spotkałeś właśnie Dziewczynkę bez Zapałek. Czy jednak jesteś pewien, że chcesz jej dać tak wartościowy przedmiot? Może lepiej go spieniężyć? Ja bym tak zrobił. Jeśli sądzisz, że biedna dziewczynka może Ci coś za zapałkę dać – to przejdź do **222** (zapisz sobie numer 200, żeby wrócić potem do tego paragrafu). A jeżeli posłuchasz mojej rady i zawrócisz – to zawracasz **(149)**.

201 – Pokój Diles Mavis'a

Jeżeli nie posiadasz **trąbki**, to natychmiast przejdź do **76**. W przeciwnym wypadku wręczasz ją Dilesowi. Ten uśmiecha się, wyrywa Ci ją z ręki i zaczyna grać na niej szalony jazzowy utwór, który kojarzy Ci się z Fryderykiem Włóczęgą. Po jakichś trzynastu minutach improwizacji Diles przerywa grę i patrzy na Ciebie z bezdenną wdzięcznością. Następnie odzywa się niskim, afroamerykańskim (poprawność musi być!) głosem:

– Dziękuję, wybawco! – mówi to, śmiejąc się uśmiechem od ucha do ucha. – Odzyskałem za twoją sprawą sens życia! Nie mam może gotówki, ale jestem w stanie podarować ci mój szczęśliwy pierścień! – czarnoskóry mężczyzna obdarowuje Cię **pierścieniem improwizacji (w trakcie jakiegokolwiek rzutu kostką możesz dodać do wyniku jeden. Do użycia 5 razy, potem się rozpada, bezwartościowy)**.

– Oczywiście... W ścianie południowej jest tajemne przejście, ale nigdy tam nie byłem, zbyt się bałem – z tymi słowami Mavis zniknął z komnaty.

Podarowanie komuś sensu istnienia to ładny czyn i wymagający dużych starań. Proszę – oto **2 pkty rozwoju**. Od teraz możesz korzystać z tajnego przejścia w tej komnacie. Przejdź do **215**.

202 – Korytarz w ciemności

Dziarsko ruszyłeś przed siebie, pomimo braku światła. A co tam, żachnąłeś się. Przecież nic Ci się nie może stać. Jesteś przecież bohaterem i jesteś nieśmiertelny, prawda? Jak każdy epicki bohater fantasy. Ten dobry, nad którym czytelnik się rozczula.

(Jeżeli ten opis jak dotąd wprowadził Cię w lekkie zaniepokojenie, to jesteś na dobrej drodze do odzyskania zdrowego rozsądku).

Nagle w ciemności coś uderzyło Cię w twarz. Złapałeś się za nią w bólu. Ktoś kopnął Cię w zadek i uderzył otwartą dłonią (masz nadzieję, że była to dłoń) w przyrodzenie. Ból był okropny. Okręciłeś się dookoła siebie i wypadłeś z powrotem do oświetlonego korytarza.

Przeżycie to mogłoby Ciebie czegoś nauczyć, więc zaproponowałbym punkt rozwoju. I jak najbardziej – **tracisz jeden pkt rozwoju.** Jeżeli masz ich zero – po prostu kolejnego nie dostaniesz.

Przejdź do **178**.

203 – Amfiteatr Piotrota

– Świętopełkiem z Cudowa cię zwą, nieprawdaż?

Jeżeli wybrałeś tę odpowiedź, to dopisz sobie **pkt rozwoju** oraz odznacz kolejną (lub też i nie kolejną) poprawną odpowiedź.

– Ostatnie pytanie. Co znajduje się na morzu Podziemnym?

Do wyboru: wyspa, kontynent, atol, archipelag. Przejdź do **208**.

204 – Piracka chata

Niepostrzeżenie wślizgnąłeś się do strzeżonej przez hazardzistów drewnianej chatki. Okazało się, że jest to po prostu ich dom i nie strzegą go, tylko grają dla przyjemności, nie dla zabicia czasu. Tak czy inaczej, warto się rozejrzeć.

Na stoliku stoi **butelka bardzo pirackiego rumu (odnawia 1 pkt żywotności, obniża percepcję o 1 na czas najbliższego testu, wartość: 4)**. Przy leżance stoi skrzynia zamknięta kłódką o skomplikowaniu **6**. Jeżeli uda Ci się ją otworzyć – możesz przejść do **236**.

Gdy skończysz plądrować to piękne miejsce – przekradasz się z powrotem obok piratów i udajesz się na zachód do **217**.

205 – Dowolny namiot

Przetestuj swoje zdolności skradania się. Jeżeli wynik jest wyższy niż **12,** przejdź do **199**. Jeżeli nie – przejdź do **229**.

206 – Łóżko Anny Sympatycznej

Anna niewiele mówiąc pociągnęła Cię za sobą do łóżka. Była dla Ciebie niezwykle brutalna, ale podobało Ci się. **Tracisz 1 pkt żywotności (jeżeli masz tylko 1, to go nie tracisz. Kobieta może i jest sadystką, ale kochanka w łóżku nie zamorduje)** oraz z racji ciekawego przeżycia zdobywasz **1 pkt rozwoju**.

Byłeś tak skatowany, że zapomniałeś zapytać o majtki. Na szczęście Anna zasnęła, a w gablotce nieopodal były **kuse różowe majteczki (bezcenne, śmierdzą jak stary cap)**. Zabrałeś je i wyszedłeś z namiotu. **(213)**

207 – Korytarz

Ruszyłeś z wyciągniętą bronią w kierunku sarmaty. Ten, niewiadomym dla Ciebie sposobem, wstał na chwiejnych nogach i zakrzyknął z rosyjskim akcentem:

– Jebać konfederatów!

I rzucił się w Twoją stronę, lekko zataczając.

Sarmata Radziłł– i– wiłł

atak: 6

obrażenia: 2

żywotność: 5

specjalne: jeżeli masz przy sobie jakikolwiek alkohol, to możesz rzucić nim w sarmatę. Ten będzie starał się go złapać, a co za tym idzie – automatycznie wygrywasz rundę (lecz alkohol zostaje rozbity)

Po wygranej walce dopisz sobie **pkt rozwoju**. Niestety wódka się rozbiła także, ale sakiewkę (**sztuk złota 19**) i **szabelkę (sieczne, obrażenia: 2, wartość: 17)** możesz sobie wziąć. Wróć do **195**.

208 – Amfiteatr Piotrota

– Atol o wdzięcznej nazwie Żółw w Torcie.

Jeżeli wybrałeś tę odpowiedź, dopisz sobie **pkt rozwoju** oraz odnotuj poprawną odpowiedź.

– To już wszystkie pytania.

Jeżeli odpowiedziałeś na co najmniej trzy z nich poprawnie – przejdź do części A. W przeciwnym wypadku przejdź do części B.

A:

– Brawo, brawo! Bardzo cieszę się z twojej rozległej wiedzy. A więc oto sekret... – zaczął opowiadać Ci wszystko na temat Komicznej Maski. Skąd się wzięła, jak powstała, gdzie ją zabrano i opisał całą resztę wydarzeń z nią związanych.

Poznałeś **informację o Komicznej Masce**. Dostajesz także dodatkowy **pkt rozwoju** za dokładne wykonanie zadania. Wróć do **180**.

B:

– Szkoda, że nie udało ci się odpowiedzieć na te pytania. Ale nie sądziłem, że w ogóle zgodzisz się na grę ze mną. Tak czy inaczej opiszę ci więc mój sekret – zaczął opowiadać.

Posiadłeś **informację o Komicznej Masce**, ale ze względu na smutek panujący w sercu postaci tracisz **pkt rozwoju**. Wróć do **180**.

209 – Tajemnicze i Mroczne Ruiny Gorzelni

Stuk. Zamek nareszcie puścił, ale pracy przy nim było co niemiara. Na szczęście było warto zmęczyć się przy tej czynności:

sztuka złota

pas na mikstury – jeżeli nie masz jeszcze pasa na mikstury – oto on

eliksir z rumu (polepsza samopoczucie, daje złudny efekt niezwyciężoności – na czas walki dodaj sobie 2 do ataku, wartość: 15)

złota bransoleta Uroboros (założona poprawia percepcję o 1, wartość: 20)

Wróć do **271**.

210 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Zapisz numer tego paragrafu na znak, że byłeś w tym miejscu. Jeżeli jesteś tutaj po raz drugi – piraci zaatakują Cię. Wtedy przejdź do **191**.

Piraci zachęcili Cię do tego, byś usiadł na jednej ze skrzynek po niezwykle pirackim rumie. Gra jest bardzo prosta. Najpierw ustalacie stawkę – od jednej sztuki złota aż do pięciu. Jeżeli postawisz 5 – piraci są skłonni postawić swoje **pirackie kordelasy (kłute, obrażenia: 1, atak +1, wartość: 5)**. Każdy ma tylko jeden kordelas, więc nie możesz wygrać więcej niż dwa. Następnie każdy z Was rzuca k6 – zwycięża najwyższy wynik i wygrany zbiera całą stawkę. Piraci nie wypuszczą Cię, jeżeli nie zagrasz z nimi co najmniej 3 razy. Mogą zagrać maksymalnie 5, potem Cię wyrzucają od stołu. Jeżeli zaś nie masz pieniędzy do postawienia – od razu Cię wyrzucają.

Po zakończeniu gry lub wyrzuceniu przez piratów – wracasz na zachód **(217)**.

211 – Korytarz

Obudziłeś mężczyznę, delikatnie trącając go w ramię. Po chwili otworzył on swoje zapijaczone, kaprawe oczka.

– Czego, kuna?

– Chciałem pana powiadomić, iż znajdujesz się pan w korytarzu nieprzytomny, co może skutkować pewnymi stratami finansowo-zdrowotnymi, jeżeli trafiłby pan na ludzi niemoralnych.

– Niemo...co? Kuna? A chuja!

Mężczyzna wstał i odszedł w swoją stronę. Wróć do **195**.

212 – Korytarz

Tunel, którym szedłeś, przerodził się w skrzyżowanie. Od wschodu **(300)** słychać szum, ciężko nazwać jaki. Na zachodzie **(299)** widać jakieś niewielkie światło. Północ **(293)** i południe **(195)** są ciemne.

213 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Cicho przemieściłeś się na niewielki placyk otoczony namiotami. Nikogo nie było w pobliżu, pewnie wszyscy cicho chrapali w swoich łóżkach. Nie jesteś pewien, w którym namiocie będzie czekał na Ciebie najlepszy łup, więc po prostu wybierzesz jakiś losowo. Możesz skierować się na wschód **(223)**, albo wejść do dowolnego namiotu **(205)**.

214 – Korytarz

Zakradasz się powoli do sarmaty. **Wykonaj test skradania się** o trudności **10**. Jeżeli się nie powiedzie – szlachcic budzi się, a Ty odskakujesz i wyciągasz broń (przejdź do 207). Jeżeli zdałeś test, to dopisz sobie **2 pkty rozwoju** oraz kradniesz **butelkę wódki (nie radzę tego pić!, wartość: 11)** oraz sakiewkę z **19 sztukami złota**. Wróć do 195.

215 – Pokój Diles Mavis'a

Komnata jest pusta, nie ma w niej zupełnie nic. Co zabawne – prowadzą z niej dwa tajne wyjścia. Jedno na północ **(89)**, drugie na południe **(148)**.

216 – Atol Żółw w Torcie

Maria Czytacz leżała naga na plaży. Bez dekoltu wypchanego wiśniami jej biust okazał się mniejszy niż w rzeczywistości. Ale i tak był całkiem ładny. Mrugnęła do Ciebie porozumiewawczo, a Ty zniewolony jej pięknymi różowymi ustami skierowałeś do niej swoje kroki. Widocznie naprawdę ma na Ciebie chrapkę!

Gdy zaczynałeś grzebać przy guzikach swojej koszuli, Maria wstała i zdziwiona spojrzała na to co robisz.

– Ej! Wolnego, drogi panie. Jestem lesbijką! Nie będziesz mi tutaj pokazywał swojej paskudnie owłosionej klatki piersiowej! – Podparła się dłońmi pod boki i stanęła na rozstawionych nogach w pozie całkiem aroganckiej. Twój wzrok błądził. – Chciałam ci

jeszcze raz podziękować za ratunek przed tymi ohydnymi typami – Dała Ci całusa w policzek, stając na palcach, tak uroczo, jak tylko niskie kobiety potrafią. – Dziękuję.

Pomachała Ci na pożegnanie i odeszła, kołysząc swoimi soczystymi biodrami. Wróć do **287** i wybierz jedną z pozostałych dwóch opcji.

217 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Znajdujesz się tuż za bramą pirackiego obozu. Jesteś w jego południowej części. Wszyscy obecnie śpią, prawdopodobnie jest noc. Główna aleja między namiotami kieruje się na północ. Po wschodniej stronie widzisz dwóch zaabsorbowanych grą w kości piratów, strzegących wejścia do jednej z chatek. Możesz udać się na północ **(223)** albo zakraść się do piratów **(227)**.

218 – Góra Przeznaczenia

Wspinałeś się po zboczu, omijając po drodze parę strużek lawy. Dotarłeś do wspaniale zielonego żywopłotu, który wyrastał ze skalnego podłoża. Niedaleko natrafiłeś na furtkę. Zapukałeś. Otworzył Ci niezwykle przystojny i ponętny niziołek. Miał pięknie wyprofilowany podbródek, jego wyeksponowany, nagi tors był idealnie okraszony włosami. Na nadgarstkach nosił białe mankiety.

– Witam w rezydencji Bagginsów. W czym mogę pomóc?

Odpowiadasz, że tak właściwie w niczym, że tylko się rozglądasz. Mężczyzna, ciężko nazywać go inaczej, wprowadza Cię przez okrąglutkie drzwi do przestronnej sieni. Tam zdejmujesz buty i swój ekwipunek. Opada z Ciebie zmęczenie. Hobbit odwiesza je [zmęczenie] na hak ścienny i wprowadza do salonu. I wtedy uderza Cię...

...piękno właścicielki. Ty patrzysz jak cielę, gdy malutka panienka wstaje z fotela, odkłada na bok fajkę i książkę. Jej szerokie usta rozciągają się w uśmiechu, a język, delikatnie ich dotykając, wędruje z jednej strony na drugą. Powoli.

– Witaj, podróżniku. Jestem Froda Baggins. Handluję biżuterią. Aczkolwiek ostatnio jakiś brudny pokurcz ukradł mi całą i zniszczył w tym wulkanie. Nie narzekam. Dobrze mi się

tutaj żyje z moim ogrodnikiem. – Puściła do niego oko. – Sądzę, że nie masz do mnie ważnej sprawy, więc napij się ze mną spokojnie herbaty, wypal fajeczkę i wróć do swoich czynności awanturniczych.

W bardzo miłym towarzystwie wypoczęłeś (jeżeli jest to pierwsza wizyta w tym miejscu, to Twoja żywotność odnawia się cała) i nakarmiłeś ciało i duszę. Piękna hobbitka, piękna... Z żalem w sercu wracasz do podnóża wulkanu **(193)**.

219 – Korytarz

W śmieciach zauważyłeś pijanego sarmatę. Przy boku zwisała mu piękna szabelka, w dłoni trzymał niedopitą butelkę wódki, a przy pasie była duża sakiewka. Możesz zaatakować go **(207)**, spróbować okraść **(214)** albo też obudzić **(211)** i przekazać informację, iż nie jest bezpieczny nieprzytomny w takim korytarzu.

220 – Las Transcendentalny

Szedłeś przez las w kierunku zwężającego się fragmentu atolu, lecz zatrzymałeś się gwałtownie. Tuż przed Twoją stopą zauważyłeś pułapkę na niedźwiedzia. Ogromne zatrzaski były tak dobrze schowane w ściółce, że za wypatrzenie ich dostaniesz aż **2 pkty rozwoju**! To niesamowicie dużo, więc idź dalej do **290**.

221 – Przedsionek Piekielny

Stoisz przed drzwiami, które zamknięte są na zamek. Drzwi mają na sobie symbole lorda Hatifnata, oprócz tego rzeźbione błyskawice oraz pierścienie. Żeby je otworzyć potrzebujesz klucza, nie masz pomysłu jak można by dostać się do nich wytrychem. Więc jeżeli masz jeden z kluczy, to możesz spróbować. Chcesz wypróbować klucz w kształcie:

– maleńkiego penisa – **379**

– dużego penisa – **336**

– liścia akacji – **343**

– kobiecego języka – **333**

– gryfu gitarowego – **366**

– zwykłego klucza w kolorze złotym – **296**

Jeżeli nie masz żadnego z tych kluczy – wróć do **230**.

222 – Taki sobie tam (słownie: paragraf)

!!

!

!!!

Jednak się opłaciło! Spod spódnicy wyjęty został **rapier „Zimna Cnotka” (sieczne/kłute, obrażenia: 3, atak +3, wartość: 75)**. A teraz wróć skąd przyszedłeś.

223 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Znajdujesz się mniej więcej w centrum obozu. Na zachodzie widzisz większe skupisko namiotów. Na południe jest brama, którą wszedłeś do obozu. Na północy majaczy kolejne wyjście z obozu, lecz po drodze pewnie będzie można znaleźć coś ciekawego. Kierujesz się:

Na południe – **217**.

Na północ – **246**.

Na zachód – **213**.

224 – Przystań podziemnomorska

PIJACKOPIRACKA PIEŚŃ O RYSUNKU KLUCZA (zanotuj sobie w notatkach, że ją znasz, ale najlepiej zanotuj sobie całą lub ważne fragmenty)

Hej, cni kamraci, wieloryb tu płynie!
Hej, cni kamraci, odpychaj pomyje!
Hej, mój cny rumie, wychylam ja Ciebie!
A Annę Sym'tyczną bardzo prędko [całuję]! – fragment niewyraźny.

Hej, cni kamraci, widziałem ja dziurkę!
Hej, cni kamraci, na klucza powtórkę!
Jego rysunek był sławny na świecie!
Jak kutas wyglądał, Wy nawet nie wiecie!

Lecz nie taki zwykły, lecz taki maleńki!
Takuśki tyciuśki, nie weźmiesz do ręki!
Bo zgubi się cały, nie znajdziesz go więcej!
Więc zważ, że rysunek, i bierz go czym prędzej!

Pieśń skończona, przejdź do **265**.

225 – Tawerna pod Zwiędniętą Macką Krakena

Okazało się, że wielka chata jest tawerną, wewnątrz której rozlegają się pijackie hałasy jak: rzut nożem w żywą istotę, picie rumu na umór, szanty w wykonaniu a capella, więdnąca macka po zbyt dużej ilości alkoholu czy nawet bójki i rozboje wewnątrz-tawerniano-podziemno-atolowe.

Wiesz natomiast, że nie chcesz tam wchodzić – zabiją Cię jak psa. Po prostu wracasz na rozstaje. **(246)**

226 – Morze Podziemne

Wskoczyłeś na pierwszego wieloryba. Nie był zadowolony, ale jakoś przeżył Twój arogancki wybryk. Czy inne będą tak samo wyrozumiałe? Czy podziemnowodne ssaki zniosą Twe impertynenckie zachowanie? Czy Luke pozna tożsamość swojego ojca? Rzuć kością... Jeżeli wynik jest równy 1 lub 2 – przejdź do części A, jeżeli zaś równy jest 3 lub 4 – przejdź do B, jeżeli równy jest 5 – przejdź do C. Jeżeli równy jest 6 – przejdź do D.

A:

Kolejny wieloryb nie ucieszył się Twoją obecnością. Rozwścieczony podrzucił Cię w górę swym ogonem. Stalaktyty zaczęły zbliżać się z zastraszającym tempem. Przetestuj zręczność. Jeżeli wynik jest wyższy od **5** – udało Ci się wygiąć ciało tak, że nie nabiłeś się na niego. Jeżeli zaś nie – wskutek zderzenia z ostrym naciekiem tracisz **pkt żywotności**. Spadłeś do wody. Płynąłeś zrozpaczony pomiędzy wielorybami, aż w końcu wdrapałeś się na kolejnego. Już byłeś blisko brzegu, lecz nagle kolejny wieloryb podrzucił Cię w górę. Na swoje szczęście spadłeś do wody niedaleko molo, lecz po drodze zgubiłeś jeden z przedmiotów (**skreśl wybrany przez Ciebie przedmiot z ekwipunku. Nie może to być obrazek rumu!**). Przejdź do **282**.

B:

Kolejny wieloryb nie ucieszył się Twoją obecnością. Rozwścieczony podrzucił Cię w górę swym ogonem. Stalaktyty zaczęły zbliżać się z zastraszającym tempem. Przetestuj zręczność. Jeżeli wynik jest wyższy od **5** – udało Ci się wygiąć ciało tak, że nie nabiłeś się na niego. Jeżeli zaś nie – wskutek zderzenia z ostrym naciekiem tracisz **pkt żywotności**. Na swoje szczęście spadłeś do wody niedaleko molo. Przejdź do **282**.

C:

Przebiegałeś po wielorybich grzbietach z gracją kozicy podziemnogórskiej. Nie wydarzyło się nic strasznego, lecz po drodze zgubiłeś jeden ze swoich przedmiotów (**skreśl wybrany przez Ciebie przedmiot z ekwipunku. Nie może to być obrazek rumu!**). Wskoczyłeś do wody niedaleko brzegu i resztę trasy przepłynąłeś. Przejdź do **282**.

D:

Następnego wieloryba nadepnąłeś na jakieś miejsce, które musiało być dla niego przyjemne. Tak więc – nagle pojawiło się siodło, pasy bezpieczeństwa oraz telewizor, na którym obejrzałeś ostatni odcinek swojego ulubionego serialu. Przejdź do **282**.

227 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Przetestuj umiejętność skradania się. Czujność graczy to 8. Jeżeli uda Ci się przekraść niepostrzeżenie – przejdź do części A tego paragrafu. Jeżeli nie – przejdź do B.

A:

Podkradłeś się do piratów grających w kości. Znajdują się w niewielkiej odległości od Ciebie, na szczęście nie są świadomi Twojej obecności. Możesz:

Wejść do chatki, nie ma ona żadnych drzwi – **204**.
Wynurzyć się z ciemności z pytaniem: „Mogę z wami zagrać, chłopcy?" – **210**.
Zaatakować piratów w ich własnym obozie – **191**.

B:

Gdy byłeś już blisko kryjówki coś poszło nie tak. Jeden z piratów obrócił się i zobaczył Cię skradającego się do zbrojowni. Na Twoje szczęście był wystarczająco pijany, by zareagować właściwie do sytuacji. Zamiast tego powiedział rozchwianym głosem:

– Zapraszamy, szanowny kolego. Dołącz się do nas.

Nie masz wyboru. Jesteś przekonany, że zacznie krzyczeć jeżeli się nie zgodzisz. Przysiadasz się do grających piratów. Przejdź do **210**.

228 – Las Transcendentalny

Odszedłeś dalej w las, lecz zza pleców słyszałeś odgłosy dartego materiału i męskie sapanie. Potem jakieś głuche uderzenia i zduszone kobiece krzyki. Czujesz wyrzuty sumienia oraz paskudnie zamartwiasz się nad pozostawioną w pirackich łapskach dziewczyną. Zdecydowałeś się jednak iść, ale będzie Cię to teraz dręczyć. Tak się zamartwiasz, że w następnym teście percepcji od swojego wyniku **odejmij 1 punkt**. Przejdź do **254**.

229 – Namiot Anny Sympatycznej

Zaznacz, że już tutaj byłeś. Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz drugi – Anna atakuje bez zadawania pytań – przejdź do **191**.

Kobieta na łóżku otworzyła oczy i gwałtownym ruchem wyjęła spod poduszki kordelas. Zanim zdążyłeś zareagować Anna odezwała się:

– Jeżeli zrobisz jakikolwiek ruch, to zawołam całą armię piratów, a nie sądzę, żebyś chciał umierać – jej głos był delikatny niczym jedwab, a uśmiech jakim Cię obdarowała był piękniejszy niż jej cudowne oczy.

Podniosłeś wzrok i spojrzałeś na jej twarz.

Wykonujesz jakikolwiek ruch – **191**.
Potakujesz – **237**.

230 – Przedsionek Piekielny

Otworzyłeś powoli drzwi i zajrzałeś do środka. Była to bardzo przestronna komnata, w której nie było nic. Oświetlone lampami oliwnymi czarne ściany, zwisający z góry żyrandol pełen świec. Wiszący świecznik był wykonany z kości. W kątach stały kandelabry pełne czerwonych świec, które nie płonęły. Z pomieszczenia prowadzą dwa wyjścia. Jedne przez drzwi na zachodzie **(68)**, drugie na południe **(221)**.

231 – Las Transcendentalny

Szedłeś przez las w kierunku zwężającego się fragmentu atolu. Spojrzałeś w górę i zastanawiałeś się, czy ten różowo-zielony owoc jest jadalny. Nagle usłyszałeś trzask. **Rzuć k6 i wynik podziel przez dwa, zaokrąglając w górę. Tracisz właśnie tyle żywotności.** Spojrzałeś z grozą na swoje stopy. Jedna z nich została złapana w pułapkę na niedźwiedzia. Bardzo nieprzyjemna sprawa. Z trudem (i niesamowitym bólem) udaje Ci się wydostać nogę i ruszyć dalej. **(290)**

232 – Las Transcendentalny

Obszedłeś obóz dookoła. Przechadzka (bo jak inaczej nazwać ten tchórzliwy czyn?) była spokojna i nieprzerywana przez żadne siły nadprzyrodzone. Ostatecznie zobaczyłeś przed sobą tajemniczy, rozpadający się budynek, z którego mrok wyzierał zza zabitych dechami okien. Zbliżasz się do owego budynku... **(285)**

233 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Przytomny Strażnik przy Bramie rzucił na Ciebie okiem i gdy dostrzegł przepaskę na oku przepuścił Cię jako wspaniałego towarzysza broni, niedoli i picia rumu. Bez większych problemów kierujesz się na północ. **(285)**

234 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Stąpałeś ciszej niż wiatr. Lecz cóż to za wyczyn przekraść się obok śpiącego i na dodatek chrapiącego strażnika? Nie będzie punktów rozwoju. Ale nie martw się. Tak ucieszyłeś się swoimi zdolnościami skradania, że aż podwędziłeś strażnikowi **kółko na klucze** wraz z **trzema wytrychami (wartość: 2 – każdy wytrych)**! Uprzejmie przypominam, że zasady kółka na klucze opisane znajdują się w sekcji zasad dotyczących ekwipunku. A teraz przejdź do **217**.

235 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Przytomny Strażnik przy Bramie spał, jak się okazało, ale dla poprawki poprawiłeś mu poprawiającym ciosem w potylicę. Poprawnie zatarłeś dłonie i poprawnie zwędziłeś mu sakiewkę. Były w niej **4 sztuki złota** oraz **wytrych**. Udajesz się na północ. **(285)**

236 – Piracka chata

Zamek szczęknął i zdjąłeś kłódkę. Dodaj sobie **1 pkt rozwoju** za dobre sprawowanie. W skrzyni są:

– ostre narzędzia (wartość: 2)

– świeżo podlana róża pachnąca żonkilami (wartość: 3)

– czekoladki (podnoszą na stałe maksymalną żywotność o 1, ale obniżają maksymalną zręczność o 1, wartość: 10)

– bardzo piracka przepaska na oko (możesz ją założyć, a gdy to uczynisz – odnotuj to na karcie postaci, bezwartościowa)

Skąd takie romantyczne przedmioty jak ostre narzędzia, pytasz, w skrzyni od nieugiętych piratów. Wiedz zatem, że wielu z nich to romantycy, którzy zrobią wszystko, by sobie pociupciać. Gdy skończyłeś przeszukiwać skrzynię – wracaj na zachód do **217**.

237 – Namiot Anny Sympatycznej

– Wspaniale, chłopcze. Wiesz... Jacek Męczyszynka właśnie robi wypad na sąsiedni Atol Perkalowy, ponieważ stwierdził, że ta nazwa narusza jego dobre imię. Chce go podbić i zmienić nazwę... Ale to nieistotne. Męczyszynki nie ma więc...

No właśnie. Więc co?

Jeżeli masz na sobie bardzo piracką przepaskę na oko – NATYCHMIAST przejdź do 255.

Chcesz podarować jej **czekoladki** i **różę o zapachu żonkili** (o ile je masz) – **243**.
Jeżeli jakaś kobieta zdradziła Ci sekret i jeżeli masz **ostre narzędzia** – możesz przejść do **249**.
Możesz także powiedzieć jej, że pięknie wygląda – **206**.
Albo też (jest przecież piratem i jest OSTRA!) powiedzieć jej, że jest cudowną złośnicą – **198**.

238 – Las Transcendentalny

Powaliłeś jednego z piratów nim zorientował się, co się dzieje. Gdy jego krew zaczęła wsiąkać w podłoże, drugi wyszarpnął z pochwy szablę. Leżąca pod drzewem, skrępowana dziewczyna wydała z siebie cichy jęk, bardzo możliwe, że satysfakcji. Pozostał Ci do pokonania Jan la Dopasowanie. Ustawił się w szermierczej pozie i rzekł:

– Yarrr!

Walcz!

Jan la Dopasowanie
atak: 2
obrażenia: 1
żywotność: 3

Pokonanie pirata to już ładny wyczyn. Dostajesz **1 pkt rozwoju**. Możesz zabrać jego **piracką szablę (sieczne, obrażenia: 1, wartość: 5)** oraz **5 sztuk złota**. Przy drugim ciele leży

kolejna taka sama **szabla** oraz **eliksir zdrowia (żywotność +4; wartość: 8)** – eliksiru możesz użyć w trakcie walki tylko i wyłącznie, jeżeli nosisz go przy pasie. Jeżeli masz go w worku – możesz go użyć tylko w lokacjach, w których nie odbywa się walka.
Możesz:

Iść dalej. **(254)**
Zabawić się z dziewczyną. **(248)**
Uwolnić dziewczynę. **(250)**

239 – Las Transcendentalny

Ruszyłeś przed siebie. Za Twoimi plecami słyszałeś męskie mlaskanie i paskudny rechot. Do Twych uszu dochodziły także kobiece warknięcia i jęki, które nie były ani trochę zadowolone. Czujesz wyrzuty sumienia oraz paskudnie zamartwiasz się nad pozostawioną w pirackich łapskach dziewczyną. Zdecydowałeś się jednak iść, ale będzie Cię to teraz dręczyć. Tak się zamartwiasz, że **w następnym teście percepcji od swojego wyniku odejmij 1 punkt**. Przejdź do **254**.

240 – Las Transcendentalny

Wkroczyłeś w krzaki, które po chwili przerodziły się w wysoki las iglasto-liściasto-palmowy. Szedłeś spokojnie, omijając podziemnoatolowe wiewiórki, unikając szczęk piraniowych kwiatków ze świata Mariana i nie zderzając się z pniami drzew. Nagle usłyszałeś przed sobą dwa męskie głosy. Podkradłeś się i zauważyłeś dwójkę piratów! Jeden miał na klapie plakietkę z imieniem: Franciszek Smoczek, a drugi: Jan la Dopasowanie. Oboje mieli przy pasach pirackie szable. Chcesz:

Przekraść się obok nich – przejdź do **244**.
Porozmawiać z nimi – przejdź do **247**.
Zaatakować ich z zaskoczenia – przejdź do **238**.

241 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Wykonaj test skradania się. Czujność Przytomnego Strażnika przy Bramie wynosi 8. Jeżeli zdałeś test – przejdź do części A tego paragrafu. Jeżeli nie – przejdź do B.

A:

Przekradłeś się obok nic nie podejrzewającego strażnika i uniknąłeś niepotrzebnego rozlewu krwi. A to się ceni! Masz tutaj **1 pkt rozwoju**. Po odejściu z zasięgu wzroku pirata ruszyłeś dziarsko na północ. **(285)**

B:

Chciałeś przekraść się obok pirata, lecz niestety ten dostrzegł Cię. Na Twoje szczęście był pewny siebie i zaatakował Cię, zamiast wezwać resztę ziomków. Przetestuj zręczność. Jeżeli wynik przekroczył **4,** udało Ci się uniknąć jego pierwszego ciosu. Jeżeli nie – **tracisz pkt żywotności**. A teraz walcz!

Edward „Czarnobrody" Uczący

atak: 2

obrażenia:1

żywotność: 4

specjalne: masz prawo do ucieczki na północ. Jeżeli stwierdzisz, że na pewno przegrasz – możesz uciec, tracąc pkt żywotności, który odzwierciedli cios w plecy, gdy będziesz uciekał. Przejdź wtedy do **285**.

Jeżeli zaś wygrałeś walkę – wspaniale. Pokonałeś silnego pirata. Miał przy sobie **piracką szablę (sieczne, obrażenia: 1, wartość: 5), 4 sztuki złota, wytrych (wartość: 2)** oraz **piracki kapelusz (nie ma żadnych specjalnych właściwości, ale jak cudownie wygląda, co nie? wartość: 20)**. Zdobywasz także **pkt rozwoju**. Przechodząc nad rozebranym przez Ciebie trupem udajesz się na północ. **(285)**

242 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Przechodząc obok Śpiącego przy Bramie Strażnika narobiłeś więcej hałasu, niż chciałeś. Na szczęście mocno chrapał, więc nie obudził się. Znajdujesz się wewnątrz obozu. **(217)**

243 – Namiot Anny Sympatycznej

Kobieta uśmiechnęła się do Ciebie. Wzięła prezent, a następnie rzuciła nim w Ciebie. Kwiat faktycznie śmierdział żonkilem, a teraz na dodatek czekoladą. (**skreśl z karty postaci czekoladki i różę**)

– Jeżeli myślisz, że możesz mi dać przygotowany dla mnie prezent od Czarnego Bartka, to się mylisz. Spieprzaj stąd, dopóki jestem w dobrym nastroju!

Spieprzasz. Przejdź do **213**.

244 – Las Transcendentalny

Przekradłeś się obok piratów. Potknąłeś się o kowadło, rozbiłeś przez przypadek butelkę po rumie, spadł obok Ciebie fortepian, ale pozostałeś niezauważony. Najwidoczniej mężczyźni spierali się o coś bardzo zawzięcie. Przejdź dalej do **254**.

245 – Las Transcendentalny

Powaliłeś drugiego pirata zdradzieckim ciosem. Miał przy sobie jedynie kolejną **piracką szablę** i **3 sztuki złota**. Spojrzałeś na dziewczynę, której bluzka była wypchana po brzegi wiśniami.

Możesz:

Iść dalej. **(254)**

Zabawić się z dziewczyną. **(248)**

Uwolnić dziewczynę. **(250)**

246 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Znajdujesz się przy północnej bramie obozu. Co ciekawe – jest pilnowana przez Przytomnego Strażnika przy Bramie. Na Twoje szczęście jest zwrócony głową w stronę odobozową. Tymczasem po stronie wschodniej widzisz olbrzymią chatkę z zapalonym światłem. Teraz:

Idziesz na południe – **223**.

Kierujesz się do dużej chaty – **225**.

Zastanawiasz się jak opuścić obóz – **269**.

247 – Las Transcendentalny

Podszedłeś do piratów. Wyraźnie się o coś kłócili. Jak chcesz do nich zagadać?

– Drogi panie Drake i Lafitte... **(251)**

– Moi mili Francis i Ladapteur... **(252)**

– Witajcie, Dragon i Jean... **(253)**

248 – Las Transcendentalny

Z cieknącą śliną zbliżyłeś się do dziewczyny. Bez słowa zadarłeś jej spódniczkę do góry (nie było wiele do zadzierania, nie sięgała nawet jej kolan) i... Twoje oczy zalała krew. Poczułeś potężne kopnięcie w krocze (**na czas następnej walki od ataku odejmij 1 pkt)** i świat z czerwonego zrobił się czarno-fioletowy.

Przebudziłeś się po chwili. Dziewczyna właśnie rozcinała swoje więzy jedną z pirackich szabli, zabrała ją ze sobą i zniknęła w lesie (**wykreśl jedną z szabli z ekwipunku**). Starłeś z twarzy sok z wiśni oraz resztki skórek. Okazało się również, że kobieta zabrała całe Twoje złoto! (**o ile miałeś złoto, to już go nie masz. Wykreśl z karty również szmaragd**)

Poturbowany ruszyłeś w dalszą drogę. **(254)**

249 – Łóżko Anny Sympatycznej

Zaproponowałeś Annie seks z użyciem ostrych narzędzi i pokazałeś swój sprzęt. **Wykreśl go z ekwipunku, świntuchu (tak, ostre narzędzia)**. Ty dzierżyłeś narzędzia podczas dobrej zabawy. Doświadczenie było niezwykłe. Dostajesz **pkt** rozwoju. Gdy wszystko się skończyło Anna spała smacznie we własnej krwi, a Ty wymknąłeś się z jej pięknie pachnącymi **pantalonami (bezwartościowe)**. Wychodzisz z namiotu. Przejdź do **213**.

250 – Las Transcendentalny

Usunąłeś więzy krępujące ruchy. Jakże dobry uczynek. Nagrodzę Cię **1 punktem rozwoju**. Prawdopodobnie będzie Ci bardzo wdzięczna, ale... Czy masz na sobie spodnie? Jeśli tak – przejdź do części A tego paragrafu. Jeżeli pozbyłeś się spodni w trakcie gry – przejdź do części B.

A:

Dziewczyna dała Ci **garść wiśni (odnawia 2 pkty żywotności, wartość: 3)** ze swojego dekoltu oraz całusa w policzek.

– Dziękuję ci za ratunek. Nazywam się Maria Czytacz i jestem twoją dłużniczką. Oni chcieli zrobić mi straszne rzeczy tylko przez to! – wskazała dłońmi swój biust, czy może raczej wiśnie, które zajmowały cały dekolt. – Zdradzę ci tajemnicę. Jeżeli kiedykolwiek spotkasz Annę Sympatyczną, to może ci się ona przydać. Jeżeli zaproponujesz jej seks z użyciem ostrych narzędzi, to na pewno się na niego zgodzi. A jeżeli jeszcze będziesz dla niej w tym dobry – wierz mi, że cię sowicie wynagrodzi. Powodzenia.

Dziewczyna zniknęła, lecz zauważyłeś przerażający brak sakiewki. To złodziejskie nasienie ukradło całe Twoje złoto! (**skreśl je z karty postaci**). Idziesz dalej w las. **(254)**

B:

Dziewczyna przerażona odskoczyła w tył, ale mimo przerażenia przez jej oczy wyzierała ciekawość, gdy patrzyła na Twą bieliznę. Już chciałeś się odezwać, ale przywarła do Ciebie w głębokim pocałunku. Oderwała (to dobre słowo) się od Ciebie po chwili i zaczerwieniona i uśmiechnięta i zdyszana (tak, to był tylko pocałunek) i radosna powiedziała:

– Dziękuję, piękny. Jeżeli będziesz chciał, to spotkam się z tobą na plaży, na południu atolu (**zanotuj sobie, że Maria Czytacz na pewno ma na Ciebie chrapkę)**. A teraz żegnaj, kochany.

Dziewczyna odeszła zostawiając Cię samego i dość zdezorientowanego. Wokół was rozsypały się wiśnie, aż cała **garść wiśni (odnawia 2 pkty żywotności, wartość: 3)**. Rozmarzony ruszyłeś w dalszą drogę. **(254)**

251 – Las Transcendentalny

– Drogi panie Drake i Lafitte. Zauważyłem, że kłócicie się, więc może byłbym w stanie jakoś wam, panowie, pomóc – ich zaskoczone spojrzenia nie były wrogie.

Po chwili nawet uśmiechnęli się i wskazali Ci na związaną pod drzewem kobietę, która ubrana była w kusą skórzaną spódnicę oraz rozerwaną na piersi bluzkę. Wisienki wystające spod niej były wręcz perfekcyjne. Aż wyobrażałeś sobie jak ociekają sokiem, kiedy Twoje rozmarzenie przerwał Franciszek.

– Ta suka ukradła nam wiśnie i zastanawiamy się, co z nią zrobić. Ja proponuję dziwkę zgwałcić i rozgnieść jej te czereśnie na złodziejskim dupsku!

Tu wtrącił się Jan:

– Ale to jest zły plan... Powinniśmy zabrać wiśnie, zjeść na jej oczach, a następnie powtykać jej we wszystkie otwory pestki!

Obaj spojrzeli na Ciebie wyczekująco. Czułeś także palący wzrok skrępowanej kobiety.

– A więc? – odezwali się jednocześnie Smoczek i la Dopasowanie. – Którą z naszych opcji wybierasz?

– Gwałt i gniecenie czereśni brzmi pociągająco. Oboje na tym skorzystacie. **(228)**

– Te pestki i otwory wydają się być niezłą zabawą. A ona na pewno będzie cierpieć. **(239)**

Stwierdzasz, że mężczyźni są chorzy i atakujesz ich z zaskoczenia. **(238)**

252 – Las Transcendentalny

– Moi mili Francis i Ladapter. Zauważyłem, że kłócicie się, więc... – Jan la Dopasowanie przerwał Ci w pół słowa:

– Zajebię skurwysyna. Zauważyłeś jak mnie kutas nazwał?

I tak oto Jan zaatakował Cię, Franciszek tylko się przyglądał.

Jan la Dopasowanie

atak: 2

obrażenia: 1

żywotność: 3

Pokonanie pirata to już ładny wyczyn. Dostajesz **1 pkt rozwoju**. Możesz zabrać jego **piracką szablę (sieczne, obrażenia: 1, wartość: 5)** oraz **5 sztuk złota**.

Po wygranej walce Franciszek zaczął rozmowę z Tobą:

– Widzę, że całkiem nieźle walczysz. Kłóciliśmy się o tę tutaj – wskazał na związaną pod drzewem kobietę, która ubrana była w kusą skórzaną spódnicę oraz rozerwaną na piersi bluzkę.

Wisienki wystające spod niej były wręcz perfekcyjne. Aż wyobrażałeś sobie jak ociekają sokiem. Twoje rozmarzenie nad owocami przerwał Franciszek.

– Ale to już nieistotne. Idź dalej, nie chcę z Tobą walczyć.

Chcesz:

Odejść. **(228)**
Zaatakować pirata, skoro się tego nie spodziewa. **(245)**

253 – Las Transcendentalny

– Witajcie, Dragon i Jean. Zauważyłem, że kłócicie się, więc... – Franciszek Smoczek przerwał Ci rozwścieczony:

– Słyszałeś, kurwa? Co on sobie, yarrrr!, wyobraża, gnojec, podlec i ciamajda! Tak przekręcić szlachetne nazwisko!

I tak oto Franciszek zaatakował Cię, Jan przyglądał się z boku.

Franciszek Smoczek

atak: 1

obrażenia: 1 lub 2

żywotność: 2

specjalne: Franciszek jest tak rozwścieczony, że czasem zadaje potężniejsze ciosy. Po jego każdym udanym ataku rzuć k6. Wynik1– 4 oznacza 1 punkt obrażeń, 5,6 – 2pkty.

Pokonanie pirata to już ładny wyczyn. Dostajesz **1 pkt rozwoju**. Możesz zabrać jego **piracką szablę (sieczne, obrażenia:1, wartość: 5)** oraz **eliksir zdrowia (żywotność +4; wartość: 8)** – eliksiru możesz użyć w trakcie walki tylko i wyłącznie, jeżeli nosisz go przy pasie. Jeżeli masz go w worku – możesz go użyć tylko w lokacjach, w których nie odbywa się walka.

Po wygranej walce Jan zaczął rozmowę z Tobą:

– Widzę, że całkiem nieźle walczysz, szczurku. Sprzeczaliśmy się o tę tutaj złodziejkę – wskazał na związaną pod drzewem kobietę, która ubrana była w kusą skórzaną spódnicę oraz rozerwaną na piersi bluzkę.

Wisienki wystające spod niej były wręcz perfekcyjne. Aż wyobrażałeś sobie jak ociekają sokiem. Twoje rozmarzenie nad owocami przerwał Franciszek.

– Ale to już nieistotne. Idź dalej, nie interesuje mnie walka z Tobą.

Chcesz:

Odejść. **(239)**

Zaatakować pirata, skoro się tego nie spodziewa. **(245)**

254 – Las Transcendentalny

Wykonaj test percepcji. Jeżeli wynik przekroczył. **7** przejdź do **220**. Jeśli nie – przejdź do **231**.

255 – Namiot Anny Sympatycznej

Anna przyjrzała Ci się dokładnie i nagle jej piękna twarz wykrzywiła się w straszliwie zniechęconym grymasie.

– Wypierdalaj stąd, kaleko! Co też ja myślałam... – dokończyła zawiedziona.

Zatem wypierdalaj do **213**.

256 – Atol Żółw w Torcie

Wykonaj test percepcji. Jeżeli wynik jest wyższy od **4,** przejdź do **257**. Jeżeli nie – przejdź do **261**.

257 – Zatoczka Żółwiowa

Wszedłeś do malutkiej zatoczki, skąd roztacza się piękny widok na lagunę Atolu. Jednak węszysz niebezpieczeństwo. To jest – czujesz zapach gotowanej zupy, lecz nie widzisz tutaj żadnego kucharza. O! Tam jest. Garnek z zupą. To na pewno bardzo niebezpieczny przeciwnik!

Chcesz:

Podejść do garnka – **260**.

Przekraść się obok garnka – **258**.

258 – Zatoczka Żółwiowa

Przetestuj umiejętność skradania się. Stopień trudności (czujność) wynosi **6**. Jeżeli zdasz test – przejdź do **259**. Jeżeli nie – przejdź do **261**.

259 – Zatoczka Żółwiowa

Przekradłeś się niezauważony przez garnek. To był dopiero wyczyn! Ja, autor, jestem zszokowany Twoją zmyślnością, sprytem i umiejętnością. No i jak ja mam pozostać spokojny w takim przypadku? Proszę. Oto dar. Cały **jeden punkt rozwoju!** Możesz go sobie dopisać, jeżeli czujesz się wspaniale po tym przekradnięciu.

Idziesz dalej w las, jest to jedyna droga. Przejdź do **262**.

260 – Zatoczka Żółwiowa

Podszedłeś do garnka. Jest w nim zupa. Żółwiowa. Pewnie już trochę zimna, ale cóż poradzić? Życie daje, to trzeba brać. Ale zaraz... Może jednak zrezygnujesz? Nie? To nie. Jak każdy prawdziwy bohater fantasy (dajmy na to Bezimienny/Rhobar III) schowałeś garnek do worka. Otrzymujesz **garnek z zupą żółwiową (przywraca 4 pkty żywotności, wartość: 6)**.

Idziesz dalej w las, jest to jedyna droga. Przejdź do **262**.

261 – Zatoczka Żółwiowa

Rozkoszowałeś się pięknym widokiem laguny opromienionej złotym blaskiem podziemnego słońca. Zapachniało zupą żółwiową. Twoje kroki były głośniejsze niż zwykle i niezwykle głośno szurałeś nimi po piasku. Nagle jednak stwierdziłeś, że to nie Ty. Bo Ty zatrzymałeś się, by podziwiać falującą wodę, a piasek nadal szumiał. Zręcznie obróciłeś się i zauważyłeś olbrzymie, nacierające na Ciebie monstrum! Walcz:

Niedogotowany żółw morski

atak: – 1

obrażenia: 1

żywotność: 5

specjalne: jeżeli w którymś paragrafie wyczytałeś, że zupa żółwiowa może być niebezpieczna – dodaj 1 do swojego ataku na czas tej walki

Jeżeli udało Ci się pokonać tego straszliwego potwora, możesz (jak zawsze) być z siebie dumny. Ale jako, że pokonywanie kulinariów nie jest zbyt bohaterskie – nie dostaniesz za to punktów rozwoju. Wiem, że jesteś wściekły i wiem także, że w tej wściekłości rozbijesz skorupę żółwia i rozetniesz jego nagie zwłoki. Tak uczyniłeś. Co ciekawe – wewnątrz znalazłeś **laminowaną notatkę (bezwartościowa)** oraz **pióro hermafrodyty (wartość: 3)**.

Treść notatki jest następująca:

„Rzeknij do damy, że jest złośnicą, a w ryj dostaniesz, podbite lico."

Idziesz dalej w las, jest to jedyna droga. Przejdź do **262**.

262 – Atol Żółw w Torcie

Idąc przez las dostrzegłeś zmierzającego w Twoją stronę gremlina. Był niziutki, więc nie przejąłeś się nim za bardzo. W momencie, gdy on zauważył Ciebie, przeraziłeś się. Urósł jakby o metr (czyli teraz był mniej więcej Twojego, przeciętnego wzrostu) i w jego dłoni pojawił się ostry kozik. Zbliżył się do Ciebie i wyszeptał słabym głosikiem:

– Może dasz mi sztukę złota, proszę?

Że proszę co słucham? – pomyślałeś.

– Mogę w zamian zdradzić ci pewną tajemnicę, chcesz, chcesz?

Otrząsnąwszy się z zaskoczenia myślisz nad odpowiedzią. Sztuka złota to naprawdę niewiele, tyle możesz dać za uniknięcie walki, prawda? No i jeszcze poznasz jakąś tajemnicę, pewnie mało wartą, ale sztuka złota to także niewiele. Może, może...

Jeżeli chcesz dać gremlinowi pieniądze – przejdź do **263**. Jeżeli nie – idź do **264**.

263 – Atol Żółw w Torcie

Jeżeli posiadasz jakiś źródło światła – przejdź do części A tego paragrafu. Jeżeli go nie posiadasz – przejdź do B.

A:

Dałeś gremlinowi monetę. Ten uradowany spojrzał na Ciebie i skrzywił się, dostrzegając światło w Twojej dłoni.

– O... – jęknął zasmucony. – Zdradzanie ci sekretu odnośnie światła sensu nie ma... Ale w zamian mogę dać ci mój kozik albo młotek.

Możesz wybrać jeden z oferowanych Ci przez gremlina przedmiot. Albo **kozik gremlina (kłute, obrażenia: 1, wartość: 3)** albo **młotek ortopedyczny (obuchowe, obrażenia: 1, przy trafieniu przeciwnika rzuć k6. Jeżeli wypadnie 6 – traci on 1 pkt ataku w następnej turze walki, wartość: 2)**.

Dziękujesz gremlinowi i udajesz się w dalszą drogę. Przejdź do **290**.

B:

Gremlin uprzejmie przyjął monetę i uśmiechnąwszy się do Ciebie, wypowiedział Ci sekret na ucho:

– Jeżeli znajdziesz gdzieś w podziemiach mech, który za sprawą fosforescencji wydziela ze swego wnętrza kwanty światła, to wyrwij go ze ściany, w żadnym wypadku go nie ścinaj! Każda kępka powinna być zaopatrzona w dwa korzenie. Jeżeli je zwiążesz ze sobą – mech zacznie świecić niczym latarnia!

Aby zebrać mech z miejsca, o którym mówi gremlin, musisz udać się w tamto miejsce, a następnie przejść do paragrafu o numerze o 13 mniejszym.

Dziękujesz gremlinowi i udajesz się w dalszą drogę. Przejdź do **290**.

264 – Atol Żółw w Torcie

Gremlin był niesamowicie niepocieszony. Jego oczka zrobiły się tak smutne, jak tylko potrafią smutne oczka robić koty. Na dodatek – zapłakał on i załkał jak zagubione jagnię, łzy płynęły zaś jak krokodylowi. I tak jak krokodyl rzucił się na Ciebie w rozpaczy:

Gremlin
atak: 1
obrażenia: 2
żywotność: 1

Jeżeli udało Ci się pokonać to biedne stworzenie – bądź smutny. Nawet po tej ciężkiej (mam nadzieję, że była ciężka, Ty lichwiarski gnojku!) walce masz przed oczyma jego zasmucone spojrzenie. Jak mogłeś być tak okrutny? Dostajesz ten **1 pkt rozwoju**, lecz jeżeli czujesz wyrzuty sumienia nie możesz go sobie zapisać. Przy gremlinie znalazłeś jego **kozik gremlina (kłute, obrażenia: 1, wartość: 3)**, **4 sztuki złota** i **eliksir zatracenia (zwiększa na stałe siłę o 1, lecz obniża percepcję o 1 pkt, też na stałe; wartość: 15)** – eliksiru możesz użyć w trakcie walki tylko i wyłącznie, jeżeli nosisz go przy pasie. Jeżeli masz go w worku – możesz go użyć tylko w lokacjach, w których nie odbywa się walka.

Idziesz dalej. Przejdź do **290**.

265 – Przystań podziemnomorska

Stoisz na nabrzeżu morza. Morze pod ziemią! Cóż za niesamowity widok. Kilka pomostów wchodzi w głąb ciemnej wody, tnąc atakujące fale. Wszędzie wywieszonych jest pełno pochodni oraz świec. Jest nawet dwumetrowa latarnia morska, która błyska swoim światłem na boki i bezkres morza.

Po chwili zauważasz siedzącą na molo postać w zabawnym, piracki kapeluszu. Podziemni piraci. Tego jeszcze nie było! Widzisz, że postać powstaje i obraca się w Twoją stronę. Mocno się zatacza, a Ty, gdy podchodzisz do niej, wyczuwasz obezwładniający wręcz smród taniego rumu.

– Witaj, podróżniku. Widzę, że nie jesteś stąd ani nawet stamtąd. Ale nie przejmuj się. Kapitan Jacek Wróbel, to jest ja, ma dla ciebie pracę. A jak dla mnie przez chwilę popracujesz, to nawet mogę pozwolić ci przejrzeć moje towary. Co ty na to?

Po chwili odpowiadasz:

– Z przyjemnością zapoznam się z twoją ofertą pracy **(266)**. (można skorzystać tylko raz)

– Z chęcią przejrzę twoje towary – tylko jeśli wykonałeś zadanie dla Kapitana Jacka **(267)**.

– Jednak podziękuję. Trzymaj się Jacku **(268)**.

266 – Przystań podziemnomorska

– Słuchaj mnie zatem, drogi kamracie – Wróbel nachylił się nad Tobą i poczułeś na swoim uchu jego śmierdzący oddech. – Musisz się zgodzić na tę pracę w ciemno. Nie mogę wyjawić ci informacji, jeżeli nie będziesz dla mnie pracował.

Słuchałeś go zaciekawiony. Tajemnice zawsze Cię interesowały, ale... Może nie jesteś jeszcze gotowy? Nie jesteś w stanie tego sprawdzić. Masz nadzieję, że jednak Jacek wyjawi Ci co nieco i odzywasz się:

– Jacku... – zaczynasz, lecz od razu Wróbel Ci przerywa.

– KAPITANIE! Jacku Wróblu, jeśli można.

– Zatem... Kapitanie – położyłeś nacisk na to słowo – Jacku Wróblu. Może jednak

jesteś w stanie wyjawić mi choć zalążek tej tajemnicy? Bo naprawdę trudno zdecydować mi się na podjęcie nieznanego zadania.

Kapitan zastanawiał się przez chwilę, drapiąc się po brodzie, na której zrobiły sobie huśtawki wszy.

– No dobrze... Jest to wyprawa na wyspę piracką, skąd będziesz miał mi przywieźć pewien przedmiot. W nagrodę dostaniesz albo 15 sztuk złota, albo też zaśpiewam ci pieśń o rysunku klucza, którą będziesz mógł uwiecznić na papierze, który ci przekażę. Sądzę, że to wszystko co musisz teraz wiedzieć.

Teraz musisz się zdecydować:

– Zatem wyruszę kapitanie. Proszę o więcej szczegółów – **272**.

– Muszę się jeszcze przygotować. Bardzo możliwe, że tutaj powrócę – odpowiadasz pokrętnie. – Do zobaczenia Jacku – **268**.

267 – Przystań podziemnomorska

Jacek jest jedynym handlarzem, z którym nie można się targować. Jest po prostu tak rozgadany, że żadne umiejętności handlowe nie pomogą. Ma on w ofercie:

– **słój z ziemią (a nuż się przyda?, wartość: 1)** – cena: 10 sztuk złota
– **wiadro wody (H2O, wartość: 5)** – cena: 21 sztuk złota
– **ognisty patyk (jak go potrzesz o podeszwę to zapłonie, wartość: 3) –** cena: 6
– **worek Eola (coby dopełnić czterech żywiołów, wartość: 20)** – cena: 30

Gdy skończyłeś zakupy – wróć do **265**.

268 – Przystań podziemnomorska

– KAPITANIE! Jacku Wróblu, jeśli można – krzyknął Ci na pożegnanie.

Nie widziałeś, żeby posiadał statek, ani też nie zaobserwowałeś jego przynależności do wojska, by mógł mieć taki stopień. Dlaczego miałbyś tytułować go kapitanem?

Z tymi rozważaniami w głowie opuściłeś przystań. Przejdź do **140**.

269 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Zastanawiasz się co zrobić ze strażnikiem. Jeżeli masz założoną (możesz ją także założyć teraz) **bardzo piracką przepaskę na oko** możesz spróbować wyjść podstępnie podając się za pirata **(233)**. Możesz spróbować zakraść się za jego plecy i ogłuszyć go **(235)**. Ewentualnie możesz spróbować po prostu przekraść się obok, co będzie, jak sądzę, bardzo trudne, ale unikniesz przemocy **(241)**. Oczywiście możesz się także rozmyślić i wrócić do obozu **(246)**.

270 – Piracki obóz na Atolu Żółwia w Torcie

Starasz przekraść się obok Śpiącego przy Bramie Strażnika. Przetestuj swoje zdolności skradania się. Czujność Śpiącego przy Bramie Strażnika wynosi **7**. Jeżeli zdałeś test przejdź do **234**. Jeżeli nie – **242**.

271 – Tajemnicze i Mroczne Ruiny Gorzelni

Oświetlasz sobie drogę w opuszczonej budowli. Udaje Ci się znaleźć **butlę pradawnego rumu (odnawia 1 pkt żywotności, obniża percepcję o 1 na czas najbliższego testu, wartość: 25)**. Pod ścianą stoi także jakaś skrzynia, ale jest zamknięta. Możesz spróbować otworzyć ją – jej skomplikowanie wynosi **10**. Jeżeli uda Ci się ją otworzyć – przejdź do **209**.

Gdy skończyłeś plądrować ruiny – wracasz okrężną drogę do zatoczki. **(287)**

272 – Przystań podziemnomorska

Kapitan Wróbel rozpoczął zaskakująco. Nie spodziewałbyś się tego po nim.

– Zatem... Mógłbym rzec, że mogę nauczyć cię czegoś, co może pomóc ci w tym zadaniu – po chwili zreflektował się i zakończył zdanie w sposób bardziej naturalny: – Gnojku.

Właśnie stoi przed Tobą możliwość nauczenia się żeglugi podziemno-morsko-atolowej. Jeżeli nie masz 1 pktu rozwoju albo też nie chcesz poznawać tej zdolności – pomiń pogrubiony tekst. A jeżeli chcesz nauczyć się tej umiejętności – skreśl 1 pkt rozwoju i czytaj dalej (to oznacza, że autorowi nie chciało się opisywać tak durnej zdolności).

– A teraz istotna kwestia – Wypił łyk z butelki, czy może raczej chciał to zrobić. Okazało się, że jest ona przeraźliwie pusta. – Musisz zdobyć dla mnie obrazek rumu, który wykradła ode mnie paskudna Anna Sympatyczna. Erm... – podrapał się po głowie, skąd usłyszałeś piski miażdżonych wszy. – Sympatyczna to jej przydomek. Pochodzi ona z Gniewlądu i genialnie tańczy ichniejsze hopsane tańce. Ale nie o niej. Mieszka na atolu, pośrodku Morza Śródzie... Tfu! Podziemnego! – Wskazał dłonią wodę za swoimi plecami. – Gdzieś tam. Jest przywódczynią grupy piratów. Czy może raczej jest kochanką herszta, więc dowodzi nimi wszystkimi. No nieistotne. Nie musisz ich nawet oglądać. Masz przynieść mi obrazek rumu, który jest ukryty w starej gorzelni.

Przeciągnął się i kontynuował wypowiedź.

– Dostaniesz mój najlepszy statek – wskazał na olbrzymią łupinę orzecha, z tyczką do odpychania się od grzbietów wielorybów podziemnych. – No i najlepszą ofertę, jaką mogę ci... – zastanowił się – zaoferować. Za każdą szablę i kordelas piracki zapłacę po trzynaście sztuk złota, a za majtki Anny Sympatycznej, tej cholernej – wymówił te słowa tak ciepło, że aż poczułeś przyjemną woń kobiecego potu – sekutnicy z Gniewlądu, dostaniesz 25 sztuk złota.

Podał Ci **worek** oraz **sakiewkę**. Jeżeli nie masz jeszcze pełnowartościowego worka czy sakiewki – możesz właśnie wykreślić owe ograniczenia.

– Masz na łupy, może ci się to przydać – uśmiechnął się. – Bon voyage! – zakrzyknął i wepchnął Cię do łupiny. Przejdź do **273**.

273 – Morze Podziemne

Odpychałeś się już od wielorybów przez pewien czas, gdy z przystani dobiegł Cię głos:

– Powodzenia, Calineczku!

Czy to było Twoje prawdziwe imię? Calineczek? Raczej wątpisz. Nazywasz się przecież Świętopełk z Cudowa. Więc nie masz pojęcia dlaczego Cię tak nazwał. A może to przez tę łupinę? Tak czy inaczej, to nieistotne.

Czy posiadasz umiejętność **żeglugi podziemno-morsko-atolowej**? Jeżeli tak, to przejdź do **280**. Jeżeli zaś nie – przejdź do **275**.

274 – Atol Żółw w Torcie

Woda była niesamowicie zimna, Ty równie niesamowicie zmęczony, a warunki ciemności źle wpływały na Twoje samopoczucie. Jeżeli wyrzucisz wszystkie przedmioty oprócz broni i złota, by przeprawa była prostsza – przejdź do części B tego paragrafu. Jeżeli jesteś zachłanny jak mieszkaniec Podatkolądu i nie chcesz rozstawać się ze swoim ekwipunkiem – przejdź do części A.

A

Przedmioty w worku ciążyły, ciążyły (prawie, że urodziły, ale na szczęście nie) i ciążyły. I to właśnie przez nie musiałeś się podtopić w trakcie walki o swoje życie (**– 1 żywotności**). No ale w końcu dotarłeś do brzegu. Przemoczony i wykończony. Przejdź do **281**.

B

Pozbyłeś się zbędnego ciężaru i lekko jak ryba dotarłeś do brzegu. Przemoczony i bardzo zmęczony, ale za to żywy. Przejdź do **281**.

275 – Morze Podziemne

No tak. A było się nauczyć żeglugi, prawda? Teraz musisz wykonać niebywale trudny test zręczności, gdyż ukłułeś wieloryba podziemnego w oko (a nie wiedziałeś, że nie należy tego robić). A ten wodny szacowny ssak, wywodzący się z rzędu waleni, poławiany dla mięsa oraz fiszbinów, zdenerwował się i podrzucił Twoją łupinę orzecha do góry.

Aby utrzymać się na powierzchni przetestuj zręczność. Jeżeli wynik jest wyższy od **5**, przejdź do **277**. Jeżeli nie – przejdź do **278**.

276 – Morze Podziemne

Beztrosko płynąłeś do brzegu. Odepchnąłeś się od jednego z mniejszych, przybrzeżnych wielorybów. I nagle usłyszałeś trzask, jakby ktoś zgniótł orzech włoski za pomocą dziadka do orzechów. Wypadłeś za burtę. Przy wpadaniu zauważyłeś kątem oka jak syra koralowa pożera Twój prowizoryczny statek. **Zaznacz, że statek został zniszczony.** Miałeś szczęście. Ale teraz czeka Cię odmienny problem natury wodnej.

Czy posiadasz zaklęcie **płuconoga dwuminutowa**? Jeżeli tak – możesz go użyć – **284**. Jeżeli go nie posiadasz, albo nie chcesz go używać – przejdź do **274**.

277 – Morze Podziemne

Utrzymałeś się, lecz woda spryskała Cię od stóp aż po sam czubek głowy. Wszystko byłoby wspaniale, ale jeszcze wieloryb, prychając na Twoje impertynenckie zachowanie, oblał Cię wodą ponownie – znów od stóp aż po sam czubek głowy. Płynąłeś dalej, tym razem uważając na oczy i inne bolesne miejsca wodnych ssaków. Zacząłeś podpływać do atolu...

Wykonaj test percepcji. Jeżeli przekroczysz **4** przejdź do **279**. Jeżeli nie – przejdź do **276**.

278 – Morze Podziemne

Statek podskoczył do góry niczym fryga! Ty zaś niczym latająca ryba (podziemna) wyskoczyłeś jeszcze wyżej. Starałeś złapać się olinowania, ale przecież łupina orzecha takowego nie posiada. Okazało się, że nie jest to teren przyjazny latającym rybom podziemnym – było na tyle nisko, że uderzyłeś głową w strop (**– 1 żywotności**). Na Twoje szczęście spadłeś z powrotem na pokład.

Płynąłeś dalej, tym razem uważając na oczy i inne bolesne miejsca wodnych ssaków. Zacząłeś podpływać do atolu...

Wykonaj test percepcji. Jeżeli przekroczysz **4** przejdź do **279**. Jeżeli nie – przejdź do **276**.

279 – Morze Podziemne

W ostatniej chwili zauważyłeś syrę koralową, która chciała zaatakować Twój statek! Odepchnąłeś się od niej w szaleńczym wysiłku i przepłynąłeś obok. Zmęczony wrażeniami kląłeś na siebie, że nie nauczyłeś się tej cholernej żeglugi.

Usłyszałeś męski głos. To Rafał Majewski! (**wszelkie podobieństwo do prawdziwych postaci i zdarzeń jest przypadkowe!**) Na szczęście nie zdążył zaśpiewać, gdyż jego kwestia odnośnie, yyyy, życia i, yyyy, prób zajęła mu zbyt wiele czasu. Przepłynąłeś obok. A zawsze słyszałeś, że rafały morskie są bardzo niebezpieczne i potrafią doprowadzić każdego do rozpaczy/rozkoszy.

Wylądowałeś na brzegu Atolu Żółwia w Torcie. Przejdź do **281**.

280 – Atol Żółw w Torcie

Podróż poprzez ciemne wody Morza Podziemnego nie była łatwa, ale wpojone Ci przez Jacka Wróbla umiejętności na temat żeglugi podziemno-morsko-atolowej wyciągnęły Cię z opresji. Największym problemem były wody przybrzeżne niedaleko Atolu Żółwia w Torcie, wyrastające wszędzie syry koralowe i próbujące złowić Cię na swój śpiew rafały były nie lada wyzwaniem. Dobiłeś do brzegu. Przejdź do **281**.

281 – Atol Żółw w Torcie

Przeprawa przez Morze Podziemne nie była ani trochę łatwa. Nauczyłeś się wiele, tak jak i przeżyłeś wiele. Jako że w zdaniu słowo „wiele" wystąpiło dwa razy **otrzymujesz 2 pkty rozwoju**.

Przeciągnąłeś się, otrzepałeś z piasku i przygotowałeś swój ekwipunek. Rozejrzałeś się po okolicy. Masz możliwość podróżowania w stronę lewą oraz prawą. Nie da się iść prosto, ponieważ w tym miejscu fragment wystającego ponad wodę atolu jest szeroki na jedyne dziesięć metrów. Z lewej strony są jakieś krzaki, po prawej stronie jest ciąg dalszy plaży, na której wylądowałeś.

Ale co to?! Jest tutaj jasno jak w dzień! To nad jeziorem, w centrum atolu płonie słońce podziemne. Zjawisko, którego nie da się fizycznie opisać. Jakby się nad nim nie zastanawiać – jest jasno, co cieszy. Na piasku dostrzegłeś rozbłysk światła. To **szmaragd (wartość: 3)**! Możesz go zabrać ze sobą.

Wybierasz drogę w lewo **(240)** czy w prawo **(256)**?

282 – Przystań podziemnomorska

Nareszcie dotarłeś do przystani. Wszedłeś zmęczony i przemoczony na molo, po wykonaniu prawdopodobnie najdłuższej wyprawy (czyt. questa) jaka została napisana w tej grze przez jej autora! A to piękny wyczyn. Zajęło to autorowi tak dużo czasu (Tobie może jakieś 10 minut i pewnie pomijałeś opisy), że postanowił przydzielić za wykonanie tego zadania aż... **5 pktów rozwoju**! (jeżeli nie czytałeś dokładnie opisów – dostajesz tylko 4 pkty. Bądź uczciwy!).

Kapitan Jacek Wróbel także ucieszył się z Twojego powrotu. Pozdrowił Cię i ukrył za bujną i brudną brodą swój żółtawy uśmiech. Chwiejąc się i rozkładając ramiona na boki przyglądał Ci się jak wyciągałeś ekwipunek z torby. W końcu odezwał się:

– No... Pięknie żeś to, Calineczku, przetrwał. No i jakżeby się nie cieszyć z twego powrotu! No... Daj mi co tam masz!

Dajesz mu pirackie bronie – **283**.
Jeżeli masz capiące jak cap majtki – **194**.
Jeżeli masz pachnącą bieliznę – **289**.
Jeżeli chcesz dać mu obrazek rumu (po wybraniu tej opcji nie można już sprzedawać mu broni i majtek!) – **286**.

283 – Przystań podziemnomorska

Gdy zobaczył żelastwo zaświeciły mu się oczy. Wskazał palcem na szable i powiedział:

– Za te tutaj dam ci 12 sztuk za jedną, a za te – tu wskazał na kordelasy – po 14 za jeden. I... – przerwał Ci, gdy chciałeś mówić, że umowa była inna – nie pyskuj, gówniarzu.

Po wymianie broni na pieniądze – wróć do **282**.

284 – Atol Żółw w Torcie

Zrzuciłeś wszystko, co nosiłeś od pasa w dół (no, może poza bielizną). **Zaznacz, że nie posiadasz spodni, a jeżeli nosiłeś jakiekolwiek nagolenniki czy buty – usuń je z ekwipunku.** Wypowiedziałeś słowa i na nogach wyrosły Ci zewnętrzne skrzela. Twoje stopy upodobniły się do aksolotlów. Teraz są w stanie rozmnażać się już w postaci larwalnej, lecz są brzydko białe i naturalnie występują tylko w dwóch miejscach na świecie. Ale także nie będę zanudzał. To ciekawe doświadczenie oddychać przez stopy i łydki. Ale wiedząc, że masz tylko dwie minuty na rozkoszowanie się tym zjawiskiem, czym prędzej dopłynąłeś do brzegu. Siedziałeś tam ostatnie trzydzieści sekund mocząc nogi w wodzie, a potem zacząłeś oddychać normalnie. Jesteś już na brzegu.
Przejdź do **281**.

285 – Tajemnicze i Mroczne Ruiny Gorzelni

No i jesteś na miejscu docelowym. Przed Tobą wznoszą się potężne ruiny starej gorzelni, znane jako Tajemnicze i Mroczne Ruiny Gorzelni. Ale to jeszcze nic. Budynek ma zabite dechami okna, przez co wygląda jeszcze bardziej strasznie. Gdybyś był przesądny (a na stanie się przesądnym zawsze jest czas), na pewno powiedziałbyś, że budynek jest nawiedzony. Masz ostatnią szansę na zrezygnowanie. Nie? Tak myślałem. Zatem podchodzisz do drzwi gorzelni. Co ciekawe nie są specjalnie zamknięte, ale to tylko sprawia, że czujesz się coraz bardziej niepewnie. Wchodzisz do budynku.

Wewnątrz jest bardzo ciemno, tylko jeden strumień światła, który dostał się tutaj przez dziurę w starym dachu, oświetla piedestał. Leży na nim jakiś pergamin. Podchodzisz tam ostrożnie, bojąc się o swoje życie. Dochodzisz do piedestału... Nic! Nic się na Ciebie nie rzuciło. Natomiast na piedestale leży upragniony przez Jacka Wróbla **obrazek rumu (bezwartościowy jak cholera. Po co to komu?)**. Zabierasz go.

Zastanawiasz się, jakie skarby „czają się" w ciemnościach. Ale... czy masz przy sobie jakieś źródło światła? Jeżeli tak – przejdź do **271**. Jeżeli nie – zbyt boisz się wkraczać w mrok i po prostu wracasz okrężną drogę do zatoczki, gdzie przybiłeś do brzegu. **(287)**

286 – Przystań podziemnomorska

Podałeś Jackowi obrazek rumu, a ten obejrzał go starannie.

– No! I o to mi chodziło. Więc jak? Wolisz piosenkę o obrazku klucza, czy obiecane piętnaście złotych kawałków?

No właśnie. Czego tak właściwie chcesz?

– Piosenki! Piosenki są zajebiste! – **224**.

– Pieniędzy. Jestem pragmatykiem – wtedy dostajesz **15 sztuk złota** i przechodzisz do **265**.

287 – Atol Żółw w Torcie

Przeszedłeś dookoła całej wyspy, nie będąc przez nikogo (i nic) niepokojony. Minąłeś jeszcze garnek po zupie żółwiowej i już jesteś na miejscu. **Jeżeli jesteś pewien, że Maria Czytacz ma na Ciebie chrapkę – NATYCHMIAST przejdź do 216.**

Jeżeli nie masz łodzi – musisz płynąć wpław i skakać po wielorybich ogonach – przejdź do **226**. Jeżeli zaś masz łódź – płyniesz po prostu do przystani, gdzie czeka na Ciebie Jacek. **(282)**

288 – Sekretna notatka

„...znać szyfr Vigenère'a. Słowo klucz to imię władcy Południowej części Podziemi Mumińczych.

Reszta notatki ukryta w bezpiecznym miejscu."

Wróć do paragrafu, z którego tu przyszedłeś.

289 – Przystań podziemnomorska

Gdy wyciągnąłeś z torby pachnące pantalony Jacek aż się zapowietrzył. Prędko rzucił Ci **25 sztuk złota** i wyrwał bieliznę z Twoich rąk. Gdy złapałeś sakiewkę, on już obwąchiwał słodki materiał. Gdy spokojnie przeliczałeś pieniądze, on ślinił się. Gdy skończyłeś, on poważnym tonem powiedział:

– Dobra robota, Calineczku. A teraz do rzeczy.

Wróć do **282**.

290 – Las Transcendentalny

Pierwszą rzeczą, którą zauważyłeś było puste ubranie leżące pod drzewem. Było to dość tajemnicze, gdyż scena wyglądała tak, jakby ktoś usiadł pod drzewem i nagle zniknął, pozostawiając po sobie ubrania. Zaintrygowany zbliżyłeś się. Jeżeli nie masz na sobie spodni (tj – jeżeli zaznaczyłeś na karcie postaci, że ich nie masz), to ubierasz je. Pasują Ci

perfekcyjnie. Następnie przeszukujesz „ciało”. Ma przy sobie sakiewkę z 15 sztukami złota, **buteleczkę eliksiru leczenia (+5 żywotności; wartość: 10)** oraz **srebrny pierścień (wartość: 3)**. Oprócz tego obok niego leży **pusta butelka (bezwartościowa)** i **obcięte paznokcie (bezwartościowe; liczą się jako jeden przedmiot)**. Po przeszukaniu ciała idziesz dalej.

Daleko przed sobą dostrzegasz piracki obóz. Jest otoczony niską (metrową) palisadą, znajdujesz się naprzeciw jednego z wejść, pilnowanego przez, obecnie śpiącego, pirata. Za prowizorycznym murem widzisz namioty oraz drewniane chaty. Prawdopodobnie to tam ma swoją siedzibę Anna Sympatyczna, a i zapewne znajduje się tam pełno wartościowych łupów. Zastanawiasz się, co zrobić dalej.

Wolisz kierować się do gorzelni i obchodzisz obóz dookoła w bezpiecznej odległości – **232**.
Masz zamiar wpaść do obozu i wymordować wszystkich – **191**.
Chcesz przekraść się koło wartownika i zdać się na swoje umiejętności złodziejskie – **270**.

291 – Korytarz

Znajdujesz się w korytarzu, którego podłogę porasta sympatyczny, miękki mech. Ściany w tym miejscu mają jakiś jaśniejszy kolor i są czystsze. Co ciekawe, nie czuć tutaj także zapachu bimbru, który w tej części podziemi jest dość obezwładniający. Możesz iść na północ **(309)**, południe **(193)** oraz wschód **(299)**.

292 – Zmrożony korytarzem

Idziesz przed siebie dość ciemnym i bardzo zimnym korytarzem. Chłód powoli wnika w Twoje kości, a Ty idziesz cały czas do przodu. **Wykonaj test percepcji**. Jeżeli posiadasz źródło światła, dodaj do wyniku 2. Jeżeli wynik przekroczy 8 – przejdź do **302**. Jeżeli nie, to czytaj dalej.

Przed sobą usłyszałeś jakieś podniesione, chrapliwe głosy. Czym prędzej ruszyłeś więc w tamtym kierunku **(298)**.

293 – Korytarz

Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy, zapisz numer paragrafu na znak, że tu byłeś i przejdź do **306**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.

Zwyczajny, niewyróżniający się niczym korytarz. Prowadzi z północy **(304)** na południe **(212)** (oraz w przeciwnym kierunku).

294 – Mroźna polana

Dostrzegłeś wyjście po stronie zachodniej. Próbowanie północnego byłoby zbyt ryzykowne. Przygaszasz swoją latarnię (czy co tam masz, o ile w ogóle) i starasz się przejść niezauważony. **Wykonaj test skradania się**. Obecni na polanie są raczej zajęci, lecz wiele lat spędzonych w podziemiu każdego nauczy czujności. Czujność właśnie tych istot wynosi **11**. Jeżeli test Ci się NIE udał – przejdź natychmiast do **316**. W przeciwnym wypadku przemykasz niczym cień pod ścianą i wpadasz do zachodniego korytarza **(327)**. Dopisz sobie również **pkt rozwoju** za udane wykorzystanie zdolności.

295 – Brama do Krain Północnych

Strażnik kiwnął głową i przepuścił Cię przez malutkie drzwiczki w bramie. Znalazłeś się w Krainach Północnych, najzimniejszej i najbardziej hardej części Podziemi. Przejął Cię

chłód, lecz otrząsnąłeś się. Kamienie tuneli były oszronione, a drobinki lodu wspaniale mieniły się w świetle ściennych pochodni. Poprawiasz ekwipunek i ruszasz przed siebie **(292)**.

296 – Przedsionek Piekielny

Włożyłeś klucz do zamka. Ten przekręcił się samoistnie i nagle rozpadł na kawałki. Skreśl go z listy ekwipunku i wróć do **221**. Drzwi pozostają zamknięte...

297 – Wejście na Południe

Rozpoczął się ostatni etap Twojej ucieczki. Znalazłeś się w południowej części Podziemi Mumińczych, strzeżonej przez lorda Hatifnata i jego żołdaków. Przed Tobą najtrudniejsze zadanie. Zdobycie pierścienia i wykorzystanie go do ucieczki. Jeżeli troll Hammeren zgodził się pomóc Ci w walce z lordem – właśnie się zjawił i nadal oferuje swoją pomoc. We dwójkę raźniej, prawda? Jedyne czego troll żąda, to wyjście na Powierzchnię wraz z Tobą. On też ma dość ciemnych korytarzy. Powoli ruszasz naprzód.

Z tej części Południa nie pamiętasz już wiele. Musiałeś być już u kresu sił, gdy się tutaj dostaliście. Na szczęście prowadzi stąd tylko jedna droga – na południe. Idziesz (z towarzystwem lub bez) powoli i ostrożnie nasłuchując wszelkich odgłosów. Przejdź do **325**.

298 – Mroźna polana

Wszedłeś na „polanę" oświetlaną z czterech stron lampami oliwnymi. Pośrodku stał dobrze znany Ci troll – Twój współwięzień – oraz dwójka ogrów. Wszyscy gwałtownie gestykulowali, ręce były cały czas coraz bliżej broni. Wiedziałeś, że troll pomimo swojego doświadczenia może mieć problem z pokonaniem dwóch bydlaków na raz. Zastanowiłeś się szybko, co chcesz zrobić.

Co? Opisać? Ech... Troll ubrany był w dziwną kolczugę, u pasa wisiał wspaniały topór, o obuchu wielkości noworodka. Ogry zaś, postawne stworzenia, które spokojnie przerastały trolla o głowę, miały na sobie futra, a na plecach, na długich sznurach nosiły młoty bojowe. Ty sięgałbyś im trochę ponad łokieć. Zatem:

Chcesz rzucić się na pomoc trollowi i zaatakować ogry. – **305**
Masz zamiar podejść i dowiedzieć się, co się dzieje. – **316**
Chcesz przekraść się obok. To nie Twoja sprawa. – **294**

299 – Tunel strażnika

Wszedłeś w krąg światła, rzucanego przez kandelabr pełen łojowych świec. Przed nim stał wojownik z mieczem dwuręcznym, odziany w paskudnie potężny pancerz płytowy. Spojrzał w Twoim kierunku, Ty zaś spojrzałeś na trzy bogato zdobione skrzynie za jego plecami. Jedna była ze złota, druga ze srebra, a trzecia z brązu. Strażnik przechylił lekko głowę i wypowiedział podniosłym głosem formułę:

– Jestem strażnikiem skrzyń. Niech twa ręka na nich nie spocznie, gdyż zakończy się to dla ciebie tragicznie. Ale możesz spokojnie przejść obok.

Na atak na pewno się nie pokusisz, przekraść się obok także nie da rady.

Chcesz przekupić strażnika, by pozwolił Ci „skorzystać" ze skrzyń. – **317**
Idziesz na wschód. – **212**
Wędrujesz w kierunku zachodnim. – **291**

300 – Las Wschodni

Stoisz w niezwykłym miejscu. Znajdujesz się pod ziemią, a przed Tobą wyrasta ściana lasu. Na dodatek wysokiego – światło nie sięga nawet czubków drzew. Czujesz delikatny dreszcz emocji. Kto wie co się tam może kryć?... Możesz zawrócić i iść na zachód **(212)**. Albo zagłębić się w las **(301)**, idąc na wschód.

301 – Las Wschodni

Wiesz, że za Tobą, na zachodzie, znajduje się wyjście z lasu. Ale jeżeli wejdziesz głębiej, to czy kiedykolwiek się odnajdziesz? No oczywiście, że tak, autor nie stworzył tej lokacji po to, żebyś się zgubił! Więc możesz iść stąd na północ **(315)**, wschód **(326)** i południe **(310)**. Możesz także wyjść z lasu **(300)**.

302 – Zmrożony korytarz

Coś zabłyszczało pod ścianą. Pochyliłeś się zaciekawiony i odkryłeś, że to **sztuka złota**. Tuż obok ukryty pod warstewką lodu tkwił **chrobotek reniferowy (odnawia 2 żywotności, wartość: 5)**. Jeżeli masz torbę na zioła, to możesz go tam zapakować.

Twoją uwagę przykuły jakieś głosy dobiegające z północy. Ruszyłeś w tamtym kierunku **(298)**.

303 – Las Wschodni

Jesteś na pięknej polance, porośniętej przez podziemne sosny. Jeżeli masz **siekierę** albo też **topór Perrina,** możesz spróbować swoich sił w drwalnictwie. Niestety to ryzykowny interes. Gdy będziesz chciał zacząć rąbać drewno – rzuć k6.

Wynik 1 oznacza, że drzewo, które starałeś się ściąć spadło na Ciebie powodując utratę **pkta żywotności**.

Wynik 2,3,4 oznacza, że drzewo także przewraca się na Ciebie, ale masz szansę uniknąć obrażeń, wykonując test zręczności o trudności **7**. Jeżeli się uda – odskakujesz w bok. Jeżeli nie – tracisz **pkt żywotności**.

5 – zdobywasz **pniak sosnowy (wartość: 5)**.

6 – zdobywasz **drewienko sosnowe (wartość: 2)**.

Możesz udać się na północ **(318)**, południe **(347)**, wschód **(341)** albo zachód **(326)**.

304 – Korytarz L-kształtny

Cóż by tu napisać?... Idziesz korytarzem w kształcie litery L. Możesz iść na zachód **(309)** oraz południe **(293)**.

305 – Mroźna polana

Z wyciągniętą bronią przygotowałeś się do ataku. Rzuciłeś się naprzód, by uderzyć niczego nie spodziewającego się olbrzyma, gdy nagle złapał Cię troll.

– Co ty sobie wyobrażasz?! – wrzasnął na Ciebie i cisnął Tobą o ścianę. Musiałeś obić sobie parę kości, bolało jak diabli (**– 1 żywotności**). Zobaczyłeś, jak ogry zbliżają się do Ciebie z wyciągniętą bronią. Próbowałeś się podnieść, ale zbyt Cię wszystko bolało.

– Zostawcie go, to mój znajomy – usłyszałeś głos trolla.

Jednak jeden z ogrów uderzył Tobą w ścianę. Zapadła ciemność.

Obudziłeś się. Straszliwie bolała Cię rozbita głowa, po ograch czy trollu nie było nawet śladu. Podniosłeś się. Z polany prowadzą dwa wyjścia, oprócz tego, którym się tutaj dostałeś. Północne **(307)** oraz zachodnie **(327)**.

306 – Korytarz

Przetestuj swoją percepcję. Trudność testu wyniesie **8**. Jeżeli test zdałeś, przejdź do części A. Jeżeli nie – przejdź do B.

A:

Dopisz sobie **pkt rozwoju**. W korytarzu wypatrzyłeś dwójkę mężczyzn czających się z bolasami. Rzuciłeś się naprzód i obciążone liny ze świstem przeleciały Ci nad głową. Przejdź do C.

B:

Słyszysz świst. **Wykonaj test zręczności** o trudności 8. Jeżeli zdałeś test, to uchyliłeś się przed lecącymi bolasami i wyciągnąłeś broń, gotów to walki. Jeżeli testu nie zdałeś – bolasy oplątują Cię i w najbliższej walce tracisz 2 pkty ataku. Przejdź do C.

C:

Z wyciągniętą bronią krzyknąłeś groźnie, by dodać sobie odwagi i ruszyłeś śmiało na swoich przeciwników.

Amfion i Zetos

atak: 7 (4)

obrażenia: 2 (1)

żywotność: 11 (6)

specjalne: po obniżeniu żywotności bliźniaków do 6 – jeden z nich zostaje pokonany i pozostaje tylko jeden przeciwnik. Zacznij niejako walkę od nowa – korzystając tylko z wartości w nawiasie (nawet jeżeli cios obniżył żywotność dajmy na to z 7 na 4, to żywotność nowego przeciwnika wyniesie 6)

Po pokonaniu bliźniąt wyczerpany padasz na ziemię. Walka była naprawdę trudna. Dostajesz za nią **3 pkty rozwoju.** Przy pokonanych znajdujesz **lirę Amfiona (obuchowe, obrażenia: 1, wartość: 13), motykę Zetosa (obuchowe, obrażenia: 1, wartość: 3)** oraz **pozłacany sierp (sieczne, obrażenia: 1, atak – 1, czuć od niego aurę magiczną, wartość: 15)**. Wróć do **293**.

307 – Korytarz

Ruszyłeś na północ korytarzem, którego ściany były całe pokryte lodem. Marzniesz, bardzo, bardzo marzniesz. **Wykonaj test siły**, by przekonać się, jak bardzo Twoje ciało odporne jest na działanie przykrej temperatury. Trudność tego testu wyniesie **6**. Jeżeli testu nie zdałeś – na stałe tracisz **pkt siły** z powodu odmrożeń. Jeżeli zaś zdałeś ten test, to dopisz sobie **pkt rozwoju**, za poradzenie sobie z mrozem, będąc ubranym w rzeczy do zimna nie przystosowane. Ruszasz dalej w kierunku północno-wschodnim **(342)**.

308 – Wejście do Krain Północnych

Jeżeli nie wykonałeś jeszcze zadania dla ślusarza Cnotliwego, przejdź do **312**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.

Na południe od Ciebie znajduje się wejście do komnaty Luster **(338)**. Na północ od Ciebie jest brama **(323)** do Krain Północnych.

309 – Zakręt zajmowany przez handlarza Matteo

Idąc w stronę kolejnego zakrętu zauważyłeś światło rzucane przez ogarek świeczki. Na skrzynce przy nim siedział mężczyzna z wielką brodą i jeszcze większym toporem u pasa. Tak w Podziemiu wyglądali tylko handlarze, a ich obejmował nieformalny immunitet, więc bez obaw podszedłeś do mężczyzny. Ten przedstawił Ci się jako Matteo i zaproponował handel.

Kupujesz **(311)**.

Sprzedajesz **(314)**.

Odchodzisz: na południe **(291)**; na wschód **(304)**.

310 – Las Wschodni

Ta część lasu okrążona jest przez ściany jaskini od strony południowej oraz zachodniej. Rośnie tutaj wiele różnorakich roślin, lecz grasują także dziwne bestie. Rzuć k6.

1–4 – znajdujesz **żywokost lekarski (wartość: 2)** – można go znaleźć tylko 3 razy! Odhaczaj to sobie gdzieś.

5–6 – zostajesz zaatakowany przez wygłodniałego wilka podziemnego

wygłodniały wilk podziemny
atak: 5
obrażenia: 1
żywotność: 7

Jeżeli uda Ci się pokonać wilka lub też zdobyć żywokost (w zależności od rzutu kością) – możesz udać się na północ **(301)** albo wschód **(321)**.

311 – Zakręt zajmowany przez handlarza Matteo

Matteo zaczął wychwalać skórzany pancerz na składzie oraz narzekał na straż miejską, która w dawnych czasach skonfiskowała jego towar. Oto i co posiada Matteo:

– skórzany pancerz (obrona przed bronią: 25, obrona przed strzałami: 20, obrona przed ogniem: 5, przedmiot kolekcjonerski, wartość: 125) – cena: 250
– duża bryła metalu (zajmuje dwa miejsca w worku, bezwartościowa) – cena: 21
– gruszkówka (+1 żywotności, wartość: 3) – cena: 7
– śliwowica (+1 żywotności, wartość: 4) – cena: 9
– absynt (wypity za pierwszym razem daje 1 pkt rozwoju, wartość: 7) – cena: 15
– skrzydło husarskie (sieczne, obrażenia: 2, atak –1, wartość: 11) – cena: 19 albo pióro hermafrodyty
Nieustępliwość Mattea: **10**.
Wróć do **309**.

312 – Wejście do Krain Północnych

Przy jednej ze ścian, lekko oszronionych, stał mężczyzna ubrany w zimowe ubrania. Miał przy sobie wózek do pchania, a na nim najróżniejsze rodzaje metali. Mężczyzna zamachał w Twoją stronę ze słowami:

– Witaj, wędrowcze! Może chciałbyś pomóc biednemu człowiekowi?

Zaintrygowany zbliżasz się do handlarza.

– Zostałem okradziony przez pewnego orka, ale to jest kwestia mniej istotna. Ukradł mi on pewną broszę, po którą musiałem udać się aż na Górę Przeznaczenia na wschodzie. Chodziło mi o miedź, broszę i tak miałem przetopić. Mam do ciebie prośbę. Przynieś mi z północy rudę miedzi albo broszę. Jeżeli dostarczysz mi także głowę orka, możesz spokojnie liczyć na małą premię. Za zadanie wypłacę ci 20 sztuk złota. Pasuje?

Możesz zgodzić się na tę robotę, ale tylko jeżeli znasz hasło do Krain Północnych. Jeżeli hasła nie znasz – nie masz najmniejszych szans na wykonanie zadania. Jeżeli spełniasz wymagania – udaj się pod bramę **(323)**. Jeżeli nie – z ciężkim sercem wracasz do Komnaty Luster **(338)**.

313 – Mroźna polana

Ogry ucieszone waszą porażką przyjęły przeprosiny smutnego trolla. Odebrały od niego sakwę pełną złota i odeszły zadowolone.

– Dziękuję ci za pomoc – odezwał się Hammeren. – Cieszę się, że chciałeś spłacić dług wdzięczności za uratowanie cię od Hatifnata. Słyszałem też, że planujesz ukraść mu pierścień, by z nim walczyć. Mogę ci pomóc w tej walce, ale nie mam pieniędzy. Jeżeli więc dasz mi 50 sztuk złota – pomogę ci.

Jeśli chcesz mu zapłacić (możesz wykonać test targowania się, jego nieustępliwość wynosi: **3**) – zanotuj na karcie, że troll pomoże Ci w walce z Hatifnatem. Potem przejdź do **319**.

314 – Zakręt zajmowany przez handlarza Matteo

Matteo nie chce kupować zbyt wiele. Jeżeli już nalegasz, to zakupi od Ciebie różnorakie przedmioty, ale od wartości wszystkich na wstępie odejmij 1 sztukę złota.
Nieustępliwość kupca wynosi: **10**.
Potem wróć do **309**.

315 – Las Wschodni

Obszar porośnięty jest przez rozłożyste dęby i buki obwieszone trójgraniastymi orzeszkami. Jeżeli jesteś tutaj po raz pierwszy, możesz zabrać sobie garstkę takich orzeszków (**orzeszki trójgraniaste (liczą się jako jeden przedmiot, +1 żywotności, wartość: 2)**). Oraz! Jeżeli jesteś tutaj po raz pierwszy, to znajdujesz na jednej z gałęzi wspaniały artefakt! To **torba na zioła**! Możesz w niej trzymać nieskończoną liczbę ziół, co jest naprawdę wspaniałe. Sama torba nie zajmuje miejsca w worku, gdyż nosisz ją na ramieniu! Ciesz się ze wspaniałomyślności autora tej gry! Możesz kierować się na południe **(301)** oraz na wschód **(348)**, gdyż pozostałe kierunki są zagradzane przez ściany jaskini.

316 – Mroźna polana

Prawie od razu zostałeś zauważony przez jednego z ogrów, który krzyknął na cały głos, wskazując na Ciebie:

– On znajdzie rozwiązanie! Chodź tu, kęsku! – Ciężko było odmówić tej kupie mięsa.

Podszedłeś posłusznie. Nagle troll rozpoznał Cię.

– Witaj, przyjacielu! Zjawiasz się w odpowiednim momencie! – Ogry spojrzały po sobie zdziwione, potem na Ciebie. – Mamy drobny problem z honorem i chcemy rozwiązać go siłowo, lecz niehonorowa będzie walka dwóch na jednego, a mniej honoru zyska ten, który będzie walczył ze mną jako drugi. Może zechcesz nam pomóc?

– Jak mam pomóc w tej sprawie? – zapytałeś z rosnącym niepokojem.

– Walczmy razem, ramię w ramię. Dwóch na dwóch!

Ogry pokiwały głowami na znak, że się zgadzają. Dla Ciebie brzmi to jednak dość niedorzecznie. Ale za pomoc w wydostaniu się z więzienia... Może?

Zgadzasz się na walkę, ale zastrzegasz, że walka ma się odbyć do poddania się stron, nie do śmierci. **(329)**

Żegnasz się, mówisz, że to nie Twoja sprawa i wychodzisz na północ **(307)** lub zachód **(327)**.

317 – Tunel strażnika

Gdy zaproponowałeś niewielką opłatę za skorzystanie ze skrzyń, strażnik uśmiechnął się promiennie.

– Lord Hatifnat ma klucze do tych skrzyń, a mnie tutaj i tak nigdy nie odwiedził, więc... Czemu nie?

Stawką strażnika jest 25 sztuk złota za skrzynię złotą **(349)**, 19 za srebrną **(358)** oraz 12 za brązową **(324)**. Za brązową zapłacić można także butelką gruszkówki, a śliwowica obniży cenę srebrnej o 10 sztuk złota. Możesz także użyć swoich zdolności handlu, by obniżyć łapówkę. Żądza pieniądza (czyt. nieustępliwość) strażnika wynosi: **7**. Możesz uznać dostęp do skrzyni za towar, o który możesz się targować. Lecz pamiętaj – jeżeli zaczniesz negocjować wysokość łapówki, to musisz mu ją wręczyć!

Po próbie przekupstwa wróć do **299**.

318 – Las Wschodni

Przedzierasz się pomiędzy drzewami i nagle dostrzegasz dworek. Na werandzie siedzi kobieta, która konwersuje z piórem i zapisuje stosy kartek. Nie jesteś do końca pewny, czy ta osoba będzie spokojna i pokojowo nastawiona w stosunku do Ciebie, ale... Decydujesz skierować się do chaty **(335)**? Czy może wolisz podążyć w kierunku południowym **(303)**, wschodnim **(322)** albo też zachodnim **(348)**?

319 – Mroźna polana

Czy masz **sztylet „Dar trolla”**? Jeżeli tak – przejdź do **340**. Jeżeli nie – żegnasz się i możesz wyjść z polany na północ **(307)** albo zachód **(327)**.

320 – Komnata Luster

Wyjście! Błogosławieni wszyscy dowolni bogowie! Możesz wyjść **(308)** z labiryntu albo też... Zawrócić do wnętrza **(372)**.

321 – Las Wschodni

Piękny zagajniczek brzozowy. Jeżeli jesteś w nim pierwszy raz, to możesz zerwać **kwiat dziewanny wielokwiatowej (wartość: 5)**. Oprócz tej rośliny nie ma tutaj nic ciekawego. Możesz kierować się na północ **(326)**, wschód **(347)** albo zachód **(310)**, kierunek południowy zagradzany jest przez kamienną ścianę.

322 – Las Wschodni

Jeżeli jesteś w tym miejscu po raz pierwszy – od razu powiadamiam, że masz przechlapane. Jeżeli nie – pomiń kilka następnych zdań.

Okazało się, że przez przypadek podszedłeś do gawry niedźwiedzicy z młodymi. Nie będzie szans na ucieczkę, musisz walczyć!

niedźwiedzica

atak: 6

obrażenia: 3

żywotność: 11

specjalne: jeżeli walczysz bronią kłującą (albo złamanym mieczem) – odejmij od swojego ataku 1. Jeżeli posiadasz jakiś ognisty źródło światła (lampa, latarnia) – dodaj do swojego ataku 1, jako, że zwierzęta nie przepadają za ogniem. Zaklęcie ognisty oddech zadaje dodatkowe k6 obrażeń, jako, że sierść wspaniale się pali.

Po pokonaniu bestii możesz dopisać sobie **2 pkty rozwoju** oraz zabrać **wątrobę niedźwiedzia (+3 żywotności, smaczna nawet surowa, wartość: 10)**. Małe niedźwiadki chowają się głębiej w ziemi, a Ty nie masz ochoty ich mordować.

Możesz udać się na południe **(341)** albo zachód **(318)** – pozostałe kierunki to las, który kończy się na kamiennej ścianie groty.

323 – Brama do Krain Północnych

Podszedłeś do bramy strzeżonej przez dwójkę olbrzymich barbarzyńców i jeszcze większego ogra. Spojrzeli na Ciebie.

– Kogo z nami dziś nie ma?

Pamiętaj, że Twoje hasło jest jednorazowe i nie będziesz mógł wejść na północ po raz kolejny!

Jeżeli już kiedyś byłeś na północy albo nie znasz hasła – wracasz do Komnaty Luster **(338)**. Jeżeli znasz hasło, to przejdź do odpowiedniego paragrafu. Paragraf ten znajdziesz dodając do siebie wartości liter w haśle, a następnie wynik ten przemnożysz przez 5. Przykładowo przy haśle halo byłoby to: (8+1+12+16)*5=37*5=185

Prawidłowy paragraf rozpoczyna się słowami: „Strażnik kiwnął głową”.

Tabela wartości:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ł	m	n	o	p	r	s	t	u	w	y	z
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

324 – Tunel strażnika

Strażnik odsunął się od skrzyni wykonanej z brązu i zaczął w skupieniu pilnować dwóch pozostałych. Skomplikowanie zamka tej skrzyni wynosi **11**. Po otworzeniu dopisz sobie **pkt rozwoju**. W skrzyni znajdziesz: **obrączkę Hatifnata (wartość: 7), buty hermafrodyty (+1 do zręczności, wartość: 13)**. Wróć do **317**.

325 – Rogatka

Przed sobą zauważyłeś rogatkę. Stała tam dwójka gwardzistów Hatifnata, którzy pobierali opłaty za przejście. Jest to jeszcze „ogólnodostępna” część Południa, gdzie zwyczajni ludzie mogą przebywać. Jeżeli jest z Tobą Hammeren – oferuje on swoją pomoc, jeżeli chciałbyś walczyć, to on pokona jednego z przeciwników. Co decydujesz się zrobić? Możesz:

Przejść przez rogatkę i uiścić opłatę – przejdź do części A tego paragrafu.
Spróbować się przekraść (tylko jeżeli nie towarzyszy Ci troll) – przejdź do części B tego paragrafu.
Zaatakować rogatkę z zaskoczenia – przejdź do części C tego paragrafu.

A:

Zbliżyłeś się do szlabanu, tam gwardziści podeszli do Ciebie z bronią w pogotowiu. Jeden z nich spytał:

– Powód wizyty na Południu?

– Odwiedziny więźnia – odpowiadasz.

– W porządku, za przejście dwie sztuki złota. Nie skręcasz za rogatką, tylko idziesz prosto, zrozumiano? I uważaj na wilczy dół.

Jeżeli posiadasz taką sumę – uiszczasz opłatę i idziesz na południe **(337)**. Jeżeli pieniędzy nie posiadasz – wycofujesz się i musisz wybrać jedną z pozostałych opcji.

B:

Przygaszasz lampę (o ile ją masz) i przygotowujesz swój ekwipunek do niewydawania zbędnych (czyli wszystkich) odgłosów. To będzie trudne, ale może dasz radę. **Wykonaj test skradania się**. Czujność strażników wynosi **15**. Jeżeli uda Ci się przekraść – dopisz sobie **2 pkty rozwoju** i możesz kierować się na południe **(337)** albo południowy zachód **(332)**. Jeżeli nie zdasz testu – strażnicy rzucają się na Ciebie z wyciągniętymi mieczami. Musisz walczyć. Przejdź do walki w części C, ale jako, że Cię zaskoczyli odejmij sobie 2 od ataku.

C:

Zakradasz się do rogatki i w momencie, w którym strażnicy mieliby Cię zauważyć – rzucasz się do przodu i atakujesz. Zaskoczeni mogą mieć problem z obroną!

gwardziści przy rogatce

atak: 10 (6)

obrażenia: 3 (2)

żywotność: 6 (5)

specjalne: Po odebraniu 6 żywotności przeciwnikowi jeden ze strażników ginie i korzystasz tylko z wartości w nawiasach. Jeżeli zaś pomaga Ci troll – od razu korzystasz z wartości w nawiasach.

Walka wygrana, dwóch ludzi Hatifnata mniej. Dopisz sobie **pkt rozwoju**. Mają przy sobie **8 sztuk złota** oraz **2 miecze gwardzistów (sieczne, obrażenia: 2, wartość: 9)**. W budynku rogatki znajdujesz jeszcze **4 sztuki złota i eliksir leczenia (odnawia 3 żywotności, wartość: 6)**. Możesz udać się na południe **(337)** albo południowy zachód **(332)**.

326 – Las Wschodni

Stoisz pomiędzy krzakami ucywilizowanej podziemnej róży i rozglądasz się naokoło. Niestety nie śpiewają tutaj ptaki oraz nie ma żadnych przydatnych ziół. Drewna też tutaj za bardzo nie nazbierasz. Stoisz jeszcze chwilkę i rozkoszujesz się świeżym leśnym powietrzem. Jeżeli jesteś tutaj po raz pierwszy, to świeże powietrze regeneruje Ci 1 pkt żywotności. Możesz udać się stąd na północ **(348)**, południe **(321)**, wschód **(303)** albo zachód **(301)**.

327 – Korytarz

Ruszyłeś na zachód, zostawiając za sobą mrozy polany. Tutaj jest minimalnie cieplej, a na dodatek podłoga nie jest śliska od lodu. Sam korytarz może nie obfituje w jakieś specjalne atrakcje, lecz znajdujesz po drodze **4 sztuki złota** oraz **okruchy rubinu (wartość: 2)**. Udajesz się drogą na północny wschód **(334)**.

328 – Mała grota z ogniskiem

Jeżeli wybrałeś poemat – żałuj. Przecież Twoim marzeniem był hermafrodyta, nie poezja – lecz jak wybrałeś, tak masz. Hermafrodyta usiadł na chwilę na kamieniu, wyjął papier i zaczął pokrywać go gęstym pismem. Po kilkunastu minutach podał Ci go.

– Naucz się na pamięć tego zwoju. Uchroni cię on przed śmiercią. Żegnaj...

Istota oddaliła się w ciemność, a nagły podmuch wiatru zdmuchnął resztki ogniska, które już nigdy dla Ciebie nie zadymi. Ty stałeś się posiadaczem zaklęcia **moc słowa (użyj w momencie, w którym miałbyś zginąć. Odnawia Ci się wtedy cała żywotność)**. Przejdź do **20**.

Jeżeli zaś wybrałeś przyjaźń lub miłość (co się nie wyklucza) – człowiek przytulił Cię czule. Ty sam poczułeś się dziwnie. Byłeś obejmowany przez istotę, której piersi drażniły Twój tors, a równocześnie przytuliła Cię tak jakoś męsko – krótko i silnie. Ale było to miłe uczucie. Rozmawialiście przez pewien czas, niedługo potem hermafrodyta przygotował dla Was gulasz. Posiłek był smaczny i sycący. Zdrzemnęliście się i potem jeszcze rozmawialiście. O poezji, Twoich przygodach w podziemiach, o naturze... Twój towarzysz opowiadał Ci, jak wyglądała wtedy Powierzchnia. Akurat jest jesień, liście opadają, a korony drzew mienią się wspaniałymi, ciepłymi kolorami. Padał przyjemny, ciepły deszcz, a wiatr szumiał pośród usypiających gałęzi. Wyobraziłeś sobie ten widok i łzy napłynęły Ci do oczu.

– Świętopełku – hermafrodyta zbliżył się do Ciebie. – Niestety nie znam cię, lecz gdy wyjdziesz na powierzchnię, to wiedz, że leżeć będę w gaju osikowym. Tam podaj mi pióro, – w tym momencie oddał Ci pióro, które schowałeś do wewnętrznej strony koszuli (od teraz nie zajmuje miejsca w worku) – a rozpoznam w tobie przyjaciela. Twoja matka ma się dobrze, wszystkim ciebie brakuje, lecz uznany jesteś za martwego. Trzymaj się i odnajdź mnie!

Hermafrodyta musnął Twój policzek delikatnymi palcami i odszedł. Ognisko zdążyło w tym czasie wygasnąć, by już nigdy nie wydobyć z siebie dymu. Ty zaś, pocieszony informacjami, odkryłeś w sobie nowe siły do walki i świeżą determinację (**+6 pktów rozwoju, odnawia się cała żywotność**). Wróć do **20**.

329 – Mroźna polana

Zasady zostały ustalone. Ty walczysz z O'gierem, zaś troll, który, jak się okazało, nazywał się Hammeren, walczy z O'gramem. Walka toczy się bronią ćwiczebną i trwa pięć tur. Po pięciu turach walki podliczacie trafienia. Która drużyna trafiła przeciwników więcej razy – ta wygrywa. Statystyki trolla i O'grama:

Hammeren: atak: 7

O'gram: atak: 6

Twój przeciwnik, O'gier, ma następujący atak: 7.

Ty zaś wybierasz jaką chcesz dostać broń (ćwiczebny: miecz, pałka, sztylet; każda broń ma obrażenia: 0) i stajesz do walki.

Po pięciu turach podlicz trafienia. Jeżeli to Ty i troll wygraliście – przejdź do **331**. W przeciwnym wypadku przejdź do **313**.

330 – Kryjówka orka Grishnákha

Wychyliłeś się i ujrzałeś wielką głowę orka, który siedział przy ognisku i opiekał na patyku kawał mięsa. Obok niego zauważyłeś błyszczący kawałek metalu – z pewnością jest to brosza, o którą chodziło Cnotliwemu. Ork wydaje się być smutny, jego twarz ma melancholijny wyraz. Na szczęście on jeszcze Ciebie nie zauważył. Ale cóż to? Jakieś papiery i inne odpadki. **Wykonaj test percepcji**. Jego trudność wynosi **6**. Jeżeli go zdałeś – znajdujesz tutaj **plan miecza Aranrúth**. Jeżeli go nie zdasz – nic nie dostrzegasz w kupie śmieci przy wyjściu. Masz kilka pomysłów, jak ugryźć ten problem:

Jeżeli posiadasz rudę miedzi – możesz zawrócić do ślusarza **(380)**.
Możesz podkraść się i zabrać broszę po kryjomu **(388)**.
Jeżeli chcesz – zawsze można obwieścić swoje nadejście i sprawdzić co się wydarzy **(345)**.
Chcesz zaatakować orka po kryjomu **(374)**.

331 – Mroźna polana

Zmęczeni, wraz z trollem, przyjmujecie przeprosiny ogrów. W rekompensacie wypłacają Wam 20 sztuk złota, z czego Hammeren daje Ci **7 sztuk**. Zyskujesz także **1 pkt rozwoju**. Ogry oddalają się, Ty zaś zostajesz sam z trollem.

– Dziękuję ci za pomoc. Byłeś nieocenionym partnerem w tej walce. Widzę, że chciałeś się odwdzięczyć za pomoc, której udzieliłem ci, gdy uciekaliśmy z więzienia. To wspaniale! Jeżeli chcesz, pomogę ci w walce z Hatifnatem, bo wiem, że się do niej przygotowujesz. Chcesz tego?

Jeżeli chcesz pomocy trolla w walce – zanotuj to. Przejdź do **319**.

332 – Korytarz

Idziesz spokojnym krokiem korytarzem, lecz Twoje nerwy są na granicy wytrzymałości. Jesteś na terytorium wroga, na dodatek w miejscu, gdzie przebywać Ci nie wolno. Musisz uważać na każdy swój ruch. Cały czas kierujesz się na południowy zachód.

Im dłużej idziesz tym piękniejsze stają się freski na ścianach oraz ozdobne kandelabry, pod nimi stojące. Czuć w tym miejscu przepych, a jesteś pewien, że do kamiennego dworu lorda jeszcze daleko. Idziesz dalej, korytarz nagle skręca w kierunku wschodnim. **(339)**

333 – Przedsionek Piekielny

Włożyłeś klucz do zamka. Ten przekręcił się samoistnie i nagle rozpadł na kawałki. Skreśl go z listy ekwipunku i wróć do **221**. Drzwi pozostają zamknięte...

334 – Korytarz

Szedłeś spokojnie korytarzem, rozglądając się na boki w poszukiwaniu czegoś cennego. W pewnym momencie coś rozbłysnęło na ziemi. To **ruda miedzi (wartość: 6)**! Jeżeli chcesz – możesz już wrócić do ślusarza **(380)**, gdyż wykonałeś zadanie. Możesz także kierować się nadal na północny wschód **(330)**.

335 – Weranda dworku Madame Miskièviche

Kobieta ubrana w długą, czerwoną suknię odwróciła się w Twoją stronę. Uśmiechnęła się i zapisała coś na karcie.

– Witaj, wędrowcze. Czuję w tobie moc!

Moc w Tobie? O co tej kobiecie chodziło?

– Ach, wybacz. Zapomniałam się przedstawić. Nazywam się Miskièviche i jestem patriotką. Możesz do mnie mówić Madame Miskièviche.

– Ehm... witaj, Madame. Ja jestem Świętopełk. Z Cudowa.

Kobieta zmarszczyła brwi jakby starała sobie coś przypomnieć. Chcesz wspomóc jej myśli? Jeżeli tak, to oddaj jej **absynt** i przejdź do **344** (z opcji można skorzystać tylko raz). A jeżeli słyszałeś, że posiada ona babkę, to możesz wymienić **złocony sierp** na **liść babki zwyczajnej (odnawia całą żywotność, wartość: 15)**. Jeżeli nic od niej nie chcesz, to pozostawiasz ją ze wspomnieniami i wychodzisz **(318)**.

336 – Przedsionek Piekielny

Włożyłeś klucz do zamka. Ten przekręcił się samoistnie i nagle rozpadł na kawałki. Skreśl go z listy ekwipunku i wróć do **221**. Drzwi pozostają zamknięte...

337 – Niebezpieczny korytarz

Jeżeli jest przy Tobie troll albo też gwardziści powiadomili Cię o niebezpieczeństwie – omijasz wilczy dół (nie wykonujesz testu percepcji). Troll dokładnie pamiętał, gdzie ten był. W przeciwnym wypadku **wykonaj test percepcji** o trudności **10**. Jeżeli testu nie zdałeś, to wpadasz do dziury (na szczęście bez zaostrzonych pali) i tracisz **3 pkty żywotności**. Wygrzebanie się z niego zajmuje Ci trochę czasu. Gdy jednak zdałeś test – dostajesz **pkt rozwoju** za spostrzegawczość.

Korytarz po chwili skręca na wschód i znów zaczyna kierować się na południe. Powoli zaczynasz rozpoznawać okolicę. To na pewno tędy uciekałeś wraz z trollem. Zbliżasz się powoli do rozwidlenia **(346)**.

338 – Komnata Luster

Znów stoisz przed wejściem do komnaty luster. Możesz kierować się przed siebie **(372)**, albo pozostać na zewnątrz **(308)**.

339 – Rozwidlenie

Dotarłeś do rozwidlenia. Niestety wyłaniając się zza zakrętu nie mogłeś spodziewać się, że będzie tam leżał Cerber, ukochany pies lorda. To klops. Przed tą bestią nie da się uciec, a jak dotąd nikt jej nie pokonał. Lecz jeżeli masz **kurę**, to możesz rzucić ją psu, który z wielką chęcią ją skonsumuje i pozwoli Ci przejść. W przeciwnym wypadku czeka Cię walka.

Cerber

atak: 9

obrażenia: 3

żywotność: 7

specjalne: jeżeli w walce pomaga Ci troll, to odejmij od ataku cerbera 2, od obrażeń 1 i od żywotności 3. Troll zajmuje jedną z głów psa, Ty zaś walczysz z pozostałymi dwoma.

Po walce lub użyciu kury dopisz sobie **pkt rozwoju**. Kierujesz się na południe **(391)**. Jesteś już niedaleko.

340 – Mroźna polana

Trollowi zabłysnęły oczy, gdy ujrzał ten staroć.

– To mój ulubiony nóż! – zakrzyknął. – Dziękuję ci, że mi go oddajesz.

Już chciał odejść, gdy złapał się za głowę i odezwał się:

– Opowiem ci jeszcze ciekawą historię na temat groty, gdzie cię zostawiłem. Gdy nasikasz do ogniska, to w dymie, który się pojawi, ujrzysz swoje marzenie. Tylko pamiętaj, żebyś miał dla niego odpowiedni prezent! Bo marzenie groty zawsze jest w jakiś sposób wypaczone, musisz mieć ze sobą jakąś część tego marzenia.

Pierwsze co przychodzi Ci na myśl to ruda dziewczyna o długich lśniących włosach. Drugą, dość perwersyjną myślą, jest hermafrodyta. Tak czy inaczej poznałeś **tajemnicę groty z ogniskiem**. Żegnasz się z Hammerenem i ruszasz na: północ **(307)** albo zachód **(327)**.

341 – Las Wschodni

Znajdujesz się na polance z ziołami oraz biegającymi dookoła przeciwnikami. Tak wynikałoby z tego, co przeczytasz za chwilę. W rzeczywistości stoisz na łące pod ziemią i rozglądasz się za przydatnymi ziołami. Rzuć k6.

1 – zostajesz zaatakowany przez stado wściekłych ptaków

stado wściekłych ptaków
atak:2
obrażenia:1
żywotność: 7
specjalne: zadajesz im maksymalnie 1 obrażeń dowolnym atakiem czy też czarem.

Po walce nic się nie dzieje. Możesz rzucać kością nadal, albo też iść dalej w las (na dole paragrafu).

2,3 – tym razem znajdujesz krwawnik i zbierasz **koszyczek krwawnika (odnawia 1 żywotności, wartość: 3) –** możesz ich maksymalnie zebrać 4 sztuki.

4,5 – nie znajdujesz nic, raczej Ci się nudzi

6 – tym razem natrafiasz na dzika (jeżeli już go kiedykolwiek zabiłeś, to nie natrafiasz na nic). Wykonaj test percepcji o trudności **5**. Jeżeli go zdałeś, to odpowiednio szybko go zauważyłeś i po prostu nie podchodziłeś do niego. Nic się nie dzieje. Lecz jeżeli nie zdałeś testu i wszedłeś na jego teren, to dzik szarżuje na Ciebie.

dzik

atak: 4

obrażenia: 2

żywotność: 6

specjalne: broń sieczna i kłująca zadają mu o 1 obrażeń mniej (minimalnie 1)

Po wygranej walce możesz zabrać **2 szable dzika (wartość: 13)** i dopisać **pkt rozwoju**. Po zwiedzaniu łąki możesz udać się na północ **(322)**, południe **(352)** albo zachód **(303)**.

342 – Niebiańskie Piekło

Szedłeś przez naprawdę długi czas. Po mniej więcej dwóch godzinach marszu dostrzegłeś wejście do dziwnej, niebieskiej groty. Podkradłeś się do wejścia i zajrzałeś do środka. Tam przywiązane do słupów tkwiły istoty ze spętanymi skrzydłami. Widok był przerażający. Między istotami przechadzał się troll z batem i raz po raz uderzał jedną z nich. Ta z martwą twarzą przyjmowała razy, nawet się nie krzywiąc. Krew parowała na lodzie i po chwili zamarzała. Zauważyłeś, że cała podłoga to zamarznięta posoka uskrzydlonych istot. Niestety nie będziesz im w stanie pomóc. Jest tam wielu strażników, a każdy co najmniej o głowę wyższy od Ciebie.

Nagle ktoś klepnął Cię w ramię. Podskoczyłeś przestraszony, ale ujrzałeś tylko twarz smutnego gremlina, który również zaglądał do tej dziwnej sali tortur.

– To Niebiańskie Piekło – wypowiedział z przestrachem. – Tutaj cierpią anioły, które posiadły własną wolę i sprzeciwiły się swoim władcom. Wielu bogów ma na usługach te istoty, ale niewielu szanuje niezależność. Smutne, smutne...

Gremlin oddalił się korytarzem, którym właśnie tutaj przyszedłeś. Zastanawiałeś się co zrobić, ale stwierdziłeś, że powinni pozwolić Ci przejść. Ruszyłeś przed siebie. Od razu podszedł do Ciebie jeden z trolli-katów i przyjrzał Ci się.

– Co tu robi?

Odpowiadasz, że zmierzasz na północ.

– To niech idzie – gdy przechodziłeś obok niego, złapał Cię za ramię. – A może kupi wyrwane pióro anioła?

Właśnie. Kupi? Jeżeli tak, to niech przejdzie do **368**. A jak nie kupi, to niech idzie na północ **(330)**.

343 – Przedsionek Piekielny

Włożyłeś klucz do zamka. Ten przekręcił się samoistnie i nagle rozpadł na kawałki. Skreśl go z listy ekwipunku i wróć do **221**. Drzwi pozostają zamknięte...

344 – Weranda dworku Madame Miskièviche

Kobieta złapała butelkę i wypiła całą zawartość, jak gdyby była w transie. Następnie zamknęła oczy, gałki oczne pod jej powiekami latały niczym stado rozwścieczonych ptaków. Nagle, nie zauważyłeś kiedy, wlepiła w Ciebie swoje szerokie źrenice i ze śliną kapiącą z czerwonych jak Polska warg zaczęła krzyczeć:

– A imię jego Trzysta i Czterdzieści i Cztery! On z nieznanej matki, krew jego bohatery! Widzę kibitki! Widzę miód pitny! Widzę... – padła zemdlona na ziemię, a Ty ze słowami „Oto jest poduszka" wsunąłeś jej ten element pościeli pod głowę.

Piękna dziewczyna, piękna. Jak polska jesień. Sprawdziłeś, czy pierś także jest jak polska jesień. Była miękka. Nie masz pojęcia, jak zestawić to z porą roku, ale ucieszyło Cię to. Zyskujesz **4 pkty rozwoju** oraz umiejętność **czterdzieści i cztery (aby zdać test już nie musisz przekroczyć jego trudności/skomplikowania/czujności, lecz wystarczy, że Twój wynik będzie równy tej trudności)**.

Zostawiasz nieprzytomną kobietę o miękkich piersiach i wychodzisz **(318)**.

345 – Kryjówka orka Grishnákha

Idziesz, nie ukrywając się, i w momencie, gdy ork Cię zauważa, przedstawiasz się. Stworzenie, lekko zdziwione, zaprasza Cię do ogniska.

– Czego chcesz, mora? – zapytał lekko podenerwowany.

Szczerze odpowiadasz, że przysyła Cię ślusarz po broszę, a nawet i głowę Grishnákha.

– Ty śmiesz mówić mi to w twarz?! – wybuchnął, lecz szybko się uspokoił. – Jesteś odważny, więc wybaczam ci tę zniewagę. Możesz wziąć broszę, mi już jest niepotrzebna. Zostałem zdradzony przez Sarumana i jego żołdaków. Nie mogłem wypełnić polecenia mojego pana...

Zrobiło Ci się żal tego „potwora". Wziąłeś **broszę w kształcie liścia (skradanie się +2, wartość: 4)** i postanowiłeś wrócić do ślusarza Cnotliwego **(380)**.

346 – Rozwidlenie

Nareszcie miejsce, które poznajesz! Jesteś pewny, że jeżeli przejdziesz przez drzwi na południu (**383**), to trafisz na drogę prowadzącą do więzienia. Czyli droga południowo-zachodnia (**376**) powinna prowadzić do Hatifnata. Możesz ruszyć dowolną z nich.

347 – Las Wschodni

Znajdujesz się na polanie porośniętej kwiatami i ograniczonej od strony południowej ścianą groty. Z przydatnych roślin rośnie tutaj **konwalia podziemna (bezwartościowa)**, której możesz zebrać, ile Ci się żywnie podoba. Potem udaj się na północ **(303)**, wschód **(352)** albo zachód **(321)**.

348 – Las Wschodni

Rosną tutaj jaworowe drzewa. Możesz powalczyć z nimi, jeżeli masz **siekierę** lub **topór Perrina**. Wtedy rzuć k6:

1–3 – nie udało Ci się nic wyrąbać

4 – otrzymałeś **pniak jaworowy (wartość: 8)**

5,6 – wykonaj test zręczności o trudności 8. Zdany test oznacza uniknięcie obrażeń. Nieudany – jawor wali się na Ciebie i zadaje **2 pkty obrażeń.**

Możesz udać się na południe **(326)**, wschód **(318)** albo zachód **(315)**.

349 – Tunel strażnika

Skrzynia ze złota nagle przestała być strzeżona. Spokojnie przy niej przyklęknąłeś i zacząłeś manipulować w zamku. Jego skomplikowanie wynosi **15**. Gdy już go otworzysz, dopisz sobie **pkt rozwoju** i wyjmij ze skrzyni: **30 sztuk złota, zamrożoną błyskawicę (wartość: 20)** i **bolas (użyj przed walką. Gdy zdasz test zręczności o trudności 8 – obniża atak przeciwnika o 1, wielokrotnego użytku, wartość: 7)**. Wróć do **317**.

350 – Komnata Luster

Odbicie w odbiciu... Idziesz prosto **(371)**, zawracasz **(373)** czy skręcasz w lewo **(354)**?

351 – Komnata Luster

Zaczynasz się zastanawiać, czy nie zakończyć swojego życia. Myśl ta jednak zdziwiła Cię. Ach! Usłyszałeś ją od tyłu. Więc to może zastanawiałeś się czy nie rozpocząć nowego życia, tylko odbiła się od lustra i tak ją ujrzałeś? Na odwrót? Możesz skręcić w prawo **(385)** albo zawrócić **(356)**.

352 – Las Wschodni

Stoisz w kącie lasu. Jakkolwiek to dziwnie nie brzmi, to po prostu od południa i wschodu otaczają Cię kamienne ściany. Możesz kierować się jedynie na północ **(341)** oraz zachód **(347)**.

353 – Mała grota z ogniskiem

Jeżeli wybrałeś pancerz – jesteś idiotą. Przecież to nie było Twoje marzenie. No ale cóż, pragmatyczni ludzie to smutni ludzie. Żyj marzeniami, a nie itemami, mój graczu! Cóż, wybrałeś, to masz. Dziewczyna, dość smutna, podarowała Ci **wyświechtaną koszulkę kolczą (zbroja, przy rzucie 6 na kostce blokuje wszystkie obrażenia, przy rzucie 1 zbroja się niszczy, wartość: 2)** oraz **stare kolcze nagolenniki (przy rzucie 6 obniżają obrażenia o 1, przy rzucie 1 i 2 niszczą się, wartość: 1)**. Po podarowaniu Ci ekwipunku dziewczę znika, ognisko gaśnie tak, że już nigdy nie wzbije się nad nim dym... Przejdź do **20**.

Jeżeli natomiast wybrałeś noc – to wyobraź ją sobie najlepiej jak potrafisz. To naprawdę niesamowita dziewczyna. Rozmawiałeś z nią godzinami, ugotowała Ci obiad, rozmasowała plecy... Przygotowała posłanie do spania i grzejąc Cię własnym ciałem spędziła z Tobą noc. Nie doszło do stosunku, ale i tak byłeś całkowicie zadowolony i szczęśliwy. Na dodatek panna wypowiedziała słowa, które sprawiły, że zachciało Ci się na nowo żyć:

– Wiesz, kochany... Jestem prawdziwą dziewczyną, która spotka cię, jak wyjdziesz z Podziemi Mumińczych. Nie znam cię, lecz gdy podarujesz mi pukiel rudych włosów – w tym momencie oddała Ci włosy, które od teraz nosić będziesz na sercu (nie zajmują już miejsca w worku) – zakocham się w tobie. Twoja matka jest zdrowa i tęskni za tobą, chociaż myśli, jak wszyscy, że nie żyjesz. Ale dasz radę, wierzę w ciebie...

Zniknęła. Ognisko zgasło, tak że nie wzbije się znad niego dym, już nigdy. Ale Ty, wraz ze swoją nową wolą walki, chcesz wyruszyć i wydostać się z tego przeklętego miejsca! Czeka na Ciebie szczęście, czeka na Ciebie miłość i rodzina. Czujesz, że za niedługo wydostaniesz się i pognasz ku szczęściu. Wstępuje w Ciebie nowa siła (**+6 pktów rozwoju, odnowiona zostaje cała żywotność)!** Wróć do **20**.

354 – Komnata Luster

Te korytarze pełne błysków doprowadzają Cię do szału. A najgorszy jest brak poczucia kierunków świata. To tak, jakby ktoś odebrał Ci jeden ze zmysłów. Możesz kierować się w lewo **(357)**, prosto **(378)** albo zawrócić **(367)**.

355 – Komnata Luster

Stoisz niedaleko wyjścia, które znajduje się po Twojej lewej stronie. Możesz wyjść z Komnaty **(179)**, iść przed siebie **(360)** albo zawrócić **(361)**.

356 – Komnata Luster

Zatrzymałeś się jak wryty. Przecież to odbicie Ci się tak podejrzliwie przygląda... Na pewno coś knuje... A nie. To Ty tak się w nie wpatrujesz. Możesz iść prosto **(375)**, zawrócić **(351)** albo odbić w prawo **(387)**.

357 – Komnata Luster

Zamknąłeś oczy, żeby nie widzieć wciąż swojej twarzy. Możesz skręcić w prawo **(382)** albo zawrócić **(390)**.

358 – Tunel strażnika

Strażnik wykonał krok do przodu, pozostawiając za nim miejsce na łotrzyka – czyli Ciebie. Zająłeś się zamkiem i nikt Cię nie niepokoił. Skomplikowanie zamka wynosi **20**. Gdy go otworzysz dopisz sobie **2 pkty rozwoju**. W skrzyni znajdują się: **11 sztuk złota, kapłon we flaszy (odnawia 3 żywotności, wartość: 35), nagolenniki gniewu Achilla (+1 siły, wartość: 22)** oraz **buty utopca (+2 zręczność, – 2 percepcja, wartość: 11)**. Wróć do **317**.

359 – Komnata Luster

Stoisz niedaleko wyjścia, które znajduje się po Twojej prawej stronie. Obserwują Cię tysiące Ciebie. Możesz zawrócić **(360)**, iść naprzód **(361)** albo wyjść z labiryntu **(179)**.

360 – Komnata Luster

Zobaczyłeś swoje odbicie w lustrze, ale coś Ci się nie spodobało. Trzymało ono kuszę! Wykonaj test zręczności o trudności **9**. Jeżeli zdałeś test, to zdążyłeś rzucić się na ziemię. Jeżeli nie – bełt trafia Cię w ramię, przebijając je na wylot. Tracisz **pkt żywotności** i słyszysz dziwaczny śmiech. W lustrze widzisz jedynie swoje odbicie, leżącego na ziemi. Zawracasz **(359)**.

361 – Komnata Luster

Stanąłeś przed swoim odbiciem. Dopiero po chwili zorientowałeś się, że możesz skręcić w prawo **(370)** oraz w lewo **(377)**. Możesz także zawrócić **(355)**.

362 – Komnata Luster

No tak... Znów coś nie tak z odbiciami. Wykonaj test zręczności. Jeżeli wynik przekroczy **6** – rzucasz się na twarz i unikasz wirującego dysku, który z pewnością trafiłby Cię w szyję. Jeżeli wynik jest niższy lub równy – metalowy dysk trafia Cię w szyję, powodując obfite krwawienie (**– 2 żywotności)**. Zawracasz **(386)**.

363 – Komnata Luster

Srebrne odbicia, tysiące twarzy, Twojej twarzy, Twojej twarzy... Możesz iść naprzód **(370)**, zawrócić **(377)** lub skręcić w prawo **(355)**.

364 – Komnata Luster

Przed Tobą widnieje Twoje odbicie. Wyciąga w Twoim kierunku dłoń z ostrzem, które jest na niej położone. Jeżeli czytasz to po raz pierwszy, to także odruchowo wyciągasz dłoń,

na której jest ten sam fragment ostrza. Zdobywasz **ułamane ostrze (bezwartościowe)**. Lecz jeżeli jesteś w tym miejscu po raz drugi – dłoń z ostrzem mknie w Twoją stronę i na Twoim przedramieniu ukazuje się plama krwi (**– 1 żywotności**). Możesz tylko zawrócić **(381)**.

365 – Komnata Luster

Setki Ciebie maszerują obok w tym samym tempie, w tej samej fazie. Możesz iść prosto **(367)**, skręcić w prawo **(357)** albo zawrócić **(378)**.

366 – Przedsionek Piekielny

Włożyłeś klucz do zamka. Ten przekręcił się samoistnie i nagle rozpadł na kawałki. Skreśl go z listy ekwipunku i wróć do **221**. Drzwi pozostają zamknięte...

367 – Komnata Luster

Twoje odbicie spojrzało na Ciebie i wyrzekło Twoimi ustami: *Zawróć! Idź precz nadal. Zmień tor swojego życia na bardziej prawy, a odnajdziesz zaginione!* Zdziwiony zastanawiasz się co dalej. Zawracasz **(354)**, skręcasz w lewo **(371)** albo w prawo **(373)**.

368 – Niebiańskie Piekło

Troll za 10 sztuk złota sprzeda Ci pióro anioła. Jeżeli nie posiadasz takiej sumy – natychmiast udaj się do **330** – wychodzisz czym prędzej na północ. Jeżeli masz tyle pieniędzy – czytaj dalej.

Wręczyłeś monety trollowi, a ten podał Ci zakrwawione **pióro anioła (hełm, noszone we włosach zwiększa siłę, zręczność oraz percepcję o 1, bezwartościowe)**. Nagle poczułeś się współwinny katowaniu tych cudownych istot. Zapłaciłeś za to, że je biją. Zebrałeś bestialski plon. Jesteś okrutny jak bogowie tych istot, jak trolle z batami! Jesteś zły... Tracisz **5 pktów rozwoju**. Ze zwieszoną głową ruszasz na północ **(330)**.

369 – Komnata Luster

W Twojej głowie panuje pustka. W lustrach zniknęły na chwilę odbicia. Możesz zawrócić **(385)** albo skręcić w lewo **(356)**.

370 – Komnata Luster

Srebrzyste światło, odbić tysiące. Wierszoklecące, uzdrawiające, mózgimiażdżące... Twoje oczy bolą niczym tysiąc szpil! Możesz skręcić w lewo **(390)** albo zawrócić **(382)**.

371 – Komnata Luster

Możesz zawrócić **(387)**, skręcić w prawo **(375)** albo lewo **(351)**.

372 – Komnata Luster

Cisza... Idziesz prosto **(362)**, zawracasz **(320)** czy skręcasz w prawo **(369)**?

373 – Komnata Luster

A jakże! Wykonaj test percepcji. Trudność tego testu to **7**.

Jeżeli zdałeś test – dostrzegasz, że coś jest nie tak z Twoim odbiciem i zawracasz czym prędzej **(350)**.

Jeżeli testu nie zdałeś – Twoje odbicie uderzyło się samo w twarz. Przewróciłeś się na ziemię, czując jak piecze Cię policzek. Inne odbicie, jedno z bocznych, kopnęło to leżące. Poczułeś ból w boku (**– 1 żywotności**). Obolały podniosłeś się i zawróciłeś **(350)**.

374 – Kryjówka orka Grishnákha

Ile razy mam powtarzać, że jesteś rzezimieszkiem, nie skrytobójcą? Ech... **Wykonaj test skradania się**. Jeżeli wynik przekroczy **14** – udaje Ci się podkraść bezszelestnie pod ścianą do nic nie spodziewającego się orka i wbić mu ostrze w nasadę czaszki lub zmiażdżyć obuchem cały kark. Omiń wtedy walkę. Lecz jeżeli nie zdałeś testu – Grishnákh zrywa się na równe nogi i atakuje Cię swoim zakrzywionym mieczem:

Grishnákh
atak: 8
obrażenia: 2
żywotność: 7

Po wygraniu walki (lub skrytobójstwie) dopisz sobie **pkt rozwoju**. Byłoby więcej, lecz niestety nie jest pochlebnym zaatakować nieświadomego wroga. Ork miał przy sobie **broszę w kształcie liścia (skradanie się +2, wartość: 4)**, **7 sztuk złota**, **orkową szablę (sieczne, obrażenia: 2, wartość: 17)** oraz **2 pieczone szczury (odnawia 2 żywotności, bezwartościowy)**. Jeżeli chcesz możesz uciąć głowę orkowi (jeżeli masz czym, obuchem jej nie utniesz) i zabrać ją ze sobą. Postanawiasz wrócić do ślusarza **(380)**.

375 – Komnata Luster

Nie jesteś pewny, gdzie dotarłeś, ale widzisz setki, jeżeli nie tysiące swoich odbić. Nagle jedno z nich morduje inne, kolejne rzuca się na następne. I tak zaczynasz oglądać bitwę swoich odbić, krew tryska i zaczyna wychlapywać się zza luster. Zatrwożony zaczynasz się wycofywać, ale pośliznąłeś się na plamie świeżej krwi. Upadek był bolesny (**– 1 żywotności**). Wracasz skąd przyszedłeś **(384)**.

376 – Wąski korytarzyk

Przechodzisz przez niewielki korytarz, który wyłożony jest cały kafelkami. Układają się one w mozaikę, przedstawiającą wielkie bitwy w Podziemiach Mumińczych. Szczególnie spodobał Ci się lord Hatifnat walczący ze smokiem. Pewnie to bzdura, ale warto zapamiętać, że to jednak potężny przeciwnik. **Wykonaj test percepcji**. Jeżeli wynik przekroczy **9** – usłyszałeś coś przy mozaice rolniczej. Podszedłeś bliżej i zauważyłeś, że jedna z płytek lekko odstaje. Podniosłeś ją i wewnątrz znalazłeś **kurę (wartość: 30)**. Jeżeli testu nie zdałeś – przeszedłeś obok. Idziesz dalej, aż korytarz ostro skręca na południe. **(339)**

377 – Komnata Luster

Przed Tobą Twoje odbicie. Po lewej i prawej powielające się tysiące odbić. Zakręciło Ci się w głowie. Co jest nie tak z tym miejscem? Możesz jedynie zawrócić **(363)**.

378 – Komnata Luster

I w przód i do tyłu i w lewo i w prawo i cały czas i dalej i lustro i odbicie i czynność. Możesz iść w prawo **(364)** albo zawrócić **(365)**.

379 – Przedsionek Piekielny

Włożyłeś klucz do zamka. Ten przekręcił się samoistnie i drzwi zaczęły powoli otwierać się na oścież... Ale czy na pewno chcesz wejść już na Południe? Jeżeli tak – nie będzie odwrotu. Gdy postanowisz wrócić jednak do bezpieczniejszych części Podziemi – przejdź do **230**. Jeżeli jednak chcesz przejść na południe – idź do **297**.

380 – Wejście do Krain Północnych

Długo wracałeś mroźną krainą do wyjścia. Udało Ci się to na szczęście bez przeszkód. Za wykonanie zadania dopisz sobie **4 pkty rozwoju.** Strażnicy przy bramie wypuścili Cię i poinformowali spokojnie, że po raz drugi nie wpuszczą Cię na to samo hasło. A jako, że innego nie znasz – już tutaj nie wrócisz.

Czekał na Ciebie rozradowany kupiec. Za broszę albo rudę miedzi (nie ważne, który przedmiot mu dasz) ofiaruje Ci **20 sztuk złota**. Jeżeli dasz mu głowę orka – podaruje Ci **5 wytrychów (wartość: 2)** oraz **kuśkę ogra (bezwartościowa)**.

– Dziękuję ci bardzo za pomoc. Będziesz mógł mnie spotkać w moim zakładzie, w Mieście Podludzi, na zachodzie. Mam tam ciekawe klucze i pełno wytrychów. Normalnie ich nie sprzedaję, ale dla ciebie zrobię wyjątek, w końcu mi pomogłeś. Trzymaj się.

Kupiec wyjął z kieszeni jakiś zwój, wypowiedział kilka dziwnych słów i zniknął w chmurze kurzu i dymu. Schowałeś pieniądze do sakiewki. Przejdź do **308**.

381 – Komnata Luster

Twoje myśli wirują wokół wszystkiego, byleby tylko nie widzieć odbić swojej twarzy. Możesz zawrócić **(364)** albo skręcić w lewo **(365)**.

382 – Komnata Luster

Od tego całego odbijania obrazów boli Cię głowa. Powoli przestajesz się orientować gdzie jesteś. Możesz iść przed siebie **(377)**, zawrócić **(370)** albo skręcić w lewo **(355)**.

383 – Drzwi okute żelazem

Stoisz przed drzwiami, które całe opasane są żelaznymi pasami oraz nabite stalowymi guzami. Chyba nauczyli się czegoś od czasu Twojej ucieczki. Nie sądzisz, że byłbyś w stanie je wyważyć, nawet z trollem pod ręką. Możesz tylko próbować je otworzyć. Skomplikowanie zamka wynosi **18**. Jeżeli je otworzysz – dopisz sobie **pkt rozwoju** i możesz skierować się na południowy wschód **(389)** do więzienia, albo na południowy zachód **(392)** – prawdopodobnie do kwater lorda. Jeżeli nie potrafisz otworzyć drzwi albo nie masz wytrychów – wychodzisz z komnaty w kierunku zachodnim **(376)**.

384 – Komnata Luster

Lustro, lustrem, lustrem, lustrem... Możesz iść w lewo **(387)**, prosto **(351)** albo zawrócić **(375)**.

385 – Komnata Luster

Jedno z odbić wskazało Ciebie palcem, a potem wmieszało się w tłum sobowtórów. Możesz zawrócić **(369)**, skręcić w lewo **(320)** albo w prawo **(362)**.

386 – Komnata Luster

Znowu zakręciło Ci się w głowie. Błyski i odbicia będą Ci się śnić po nocach. Możesz iść prosto **(320)** bądź zawrócić **(362)**. Ewentualnie możesz iść w lewo **(369)**.

387 – Komnata Luster

Zbiera Ci się powoli na torsje od wszechogarniającego błysku i ruchu. Brniesz naprzód **(373)**, zawracasz **(371)** czy skręcasz w prawo **(354)**?

388 – Kryjówka orka Grishnákha

Wykonaj test skradania się o trudności **14**. Jeżeli zdałeś test – przekradasz się pod ścianą i zabierasz **broszę w kształcie liścia (skradanie się +2, wartość: 4)**. Dopisz sobie jeszcze **3 pkty rozwoju**. Potem wymykasz się tą samą drogą do ślusarza **(380)**. Jeżeli nie zdałeś testu – czytaj dalej.

Miałeś pecha i potrąciłeś nogą jakiś kamień, który poturlał się w stronę ogniska. Wyczulony na niebezpieczeństwo Grishnákh zerwał się na równe nogi i zaatakował Cię swoim zakrzywionym mieczem:

Grishnákh
atak: 8
obrażenia: 2
żywotność: 7

Po wygraniu walki dopisz sobie **2 pkt rozwoju**. Ork miał przy sobie: **broszę w kształcie liścia (skradanie się +2, wartość: 4)**, **7 sztuk złota**, **orkową szablę (sieczne, obrażenia: 2, wartość: 17)** oraz **2 pieczone szczury (odnawia 2 żywotności, bezwartościowy)**. Jeżeli chcesz możesz uciąć głowę orkowi (jeżeli masz czym, obuchem jej nie utniesz) i zabrać ją ze sobą. Postanawiasz wrócić do ślusarza **(380)**.

389 – Więzienie lorda Hatifnata

Wszedłeś gwałtownie do pokoju strażników więziennych. Jeżeli jest z Tobą troll – pokonujecie ich wszystkich zanim zdążą się ruszyć. Jeżeli jesteś sam – ogłuszasz jednego przeciwnika i zabijasz drugiego, lecz ten zdołał jeszcze uderzyć Cię krzesłem (**– 1 żywotności**). Trzeci zemdlał.

Wszedłeś na teren więzienia. Okazało się, że wszystkie cele są opustoszałe – niedawno musiał być Dzień Egzekucji. Tylko jedna cela była zajęta – siedział tam Pozbądźwacek. Znany ze swojego talentu do uciekania oraz widzenia w ciemności, jak i woli przetrwania i zdolności w walce, mógłby przysłużyć się Twojej misji. Jeżeli chcesz – możesz go uwolnić, a dołączy do Ciebie, skoro obiecujesz mu wolność. Ale najpierw będziesz musiał mu dać jakąś broń kłującą – inaczej nie zgodzi się Ci pomóc. Wychodzisz (czy też wychodzicie) z więzienia i kierujesz się w stronę drzwi, które ostatnio otwierałeś. Teraz korzystasz z drugiej ścieżki, wiodącej na południowy zachód **(392)**.

390 – Komnata Luster

Kolejne kroki stawiane wśród setek Twoich odbić, które stawiają kroki, stawiają kroki, kroki stawiają... Możesz skręcić w lewo **(378)**, prawo **(367)** albo zawrócić **(357)**.

391 – Stróżówka

Przed Tobą stróżówka. Jest tam trójka gwardzistów, którzy spełniają swoją służbę w sposób niezwykle dokładny. Jeden z nich obserwuje północ, tam gdzie się znajdujesz, kolejny patrzy na południowy wschód. Ostatni odpoczywa, pewnie będzie ich potem zmieniał. Czy jest jakakolwiek szansa, żeby się obok nich przekraść? Owszem, lecz bardzo niewielka. Chyba będzie to prostsze niż walka z nimi, ale o tym zadecydować musisz sam.

Chcesz się przekraść obok strażników (tylko jeżeli nie ma z Tobą trolla) – przejdź do części A tego paragrafu.
Chcesz zaatakować strażników – przejdź do części B tego paragrafu.

A:

Wykonaj test skradania się. Czujność strażników wynosi kolejno: **10, 11, 16**. Niezdanie chociaż jednego testu zmusza Cię do przejścia do części B i walki ze strażnikami, lecz będziesz zmuszony odjąć 2 od swojego ataku – stracisz szansę zaskoczenia wrogów. Jeżeli wszystkie testy się udały – zyskujesz **3 pkty rozwoju** i kierujesz się na południowy wschód **(392)**.

B:

Ruszyłeś przez ciemność jak pantera i rzuciłeś się z bronią na jednego ze strażników. Ten ledwie utrzymał się na nogach, ale był paskudnie dobrze wyszkolony. Prędko pozostała dwójka dołączyła do walki.

Dugtrio

atak: 9 (7) (3)

obrażenia: 4 (3) (1)

żywotność: 5 (5) (4)

specjalne: jeżeli pomaga Ci troll – on zajmuje się dwójką przeciwników, a Ciebie w całej walce interesują tylko ostatnie nawiasy – statystyki samotnego gwardzisty. Lecz jeżeli walczysz samemu – po zabraniu 5 pktów żywotności przechodzisz do pierwszego nawiasu, po kolejnych 5 pktach żywotności przechodzisz do drugiego nawiasu, jako, że pokonujesz kolejnych gwardzistów w walce.

Wyczerpany walką postanawiasz chwilę odsapnąć. Zyskujesz **pkt rozwoju**. Przy stole stał dzban wody i chleb żołnierski, więc posiliłeś się nimi (odzyskujesz **3 pkty żywotności**). Broni strażników nie chce Ci się zabierać – szczególnie, że w trakcie walki bardzo się wyszczerbiła. Przy strażnikach znajdujesz **11 sztuk złota** oraz **eliksir życia (odnawia 6 żywotności, wartość: 11)**. Po odpoczynku i grabieży kierujesz się na południowy wschód **(392)**.

392 – Przedsionek kamiennego dworu lorda Hatifnata

Stoisz w przedsionku do Twojego ostatniego celu. Za chwilę wejdziesz do siedziby lorda, do kamiennego dworu. Tam zapewne czekać będzie Cię wiele nieprzyjemnych niespodzianek. Modliłeś się, żeby wszystko dało się załatwić po cichu, bez rozlewu krwi. Ale kto wie?...

Przedsionek jest pięknym miejscem. Wprost ocieka srebrem i złotem, jest pełen przepychu. Cudownie malowane obrazy, ściany pokryte freskami. Nie widać surowości Podziemia – kamienne ściany zostały otynkowane, strop podwyższony, ściany poszerzone. Cała podłoga wyścielana była dywanami. Zdziwił Cię tylko brak strażników. No ale – lepiej się cieszyć niż narzekać, prawda? Otwierasz powoli drzwi do dworu i wślizgujesz się do środka... **(393)**

393 – Kamienny dwór

... i Twoim oczom ukazuje się siedzący w oddali na tronie lord. Odziany jest w paradną zbroję, przy tronie stoi wielki miecz dwuręczny, którego moc znana jest w całym podziemnym świecie. Przy Hatifnacie stoi mag, drugi najpotężniejszy człowiek w królestwie. Przy ścianach sali stoi szóstka gwardzistów. Co dziwne, jeszcze nie zostałeś dostrzeżony. Masz chwilę czasu na decyzję.

Jeżeli jest z Tobą Pozbądźwacek przejdź natychmiast do **396**.
Jeżeli chcesz porozmawiać z Hatifnatem – przejdź do **397**.
Jeżeli chcesz zaatakować Hatifnata – przejdź do **398**.

394 – Kamienny dwór

Hammeren rzuca się do przodu i z rykiem atakuje gwardzistów. Pozbądźwacek pomaga mu, Ty zaś biegniesz w stronę Hatifnata. Jest on bardzo zaskoczony i chyba niezbyt przygotowany do walki. Widzisz, jak człowiek i troll masakrują jednego z gwardzistów. W oczach Hatifnata odbija się lęk.

lord Hatifnat

atak: 11

obrażenia: 4

żywotność: 11

specjalne: nosi na sobie pancerz, który zmniejsza obrażenia o 1. Jeżeli masz przy sobie **zamrożoną błyskawicę** – Hatifnat podczas walki dziwnie kiwa się na boki, w związku z czym jego atak i obrażenia są obniżone o 1 pkt.

Gdy pokonasz lorda Hatifnata przejdź do **395**.

395 – Prywatna komnata lorda

Ze zdobycznym pierścieniem wkroczyłeś do sypialni lorda Hatifnata. Zdziwiłeś się, w jak siermiężnych warunkach żył ten człowiek. Siennik, zamiast spodziewanego łoża z baldachimem, na stole karafka z wodą, jedno krzesło, żadnych ozdób na ścianach, oprócz jednego portretu. Przedstawiał on kobietę, która leży na stosie, przygotowanym do podpalenia. Miała piękne rysy twarzy i cudowne czarne włosy. Nazwa obrazu w rogu brzmiała: lady Hatifnat. Zrobiło Ci się nagle żal lorda. Stracił żonę... Chyba, że to jego matka, lecz...

Nagle dostrzegłeś wejście do innego pomieszczenia, do którego według zapisków miałeś się udać, by użyć pierścienia. Było tam łoże z baldachimem, nieużywane od lat. Ziemię pokrywał gruby, miękki dywan. Cały w kurzu. Ściany były pokryte malowidłami tak gęsto, że nie widać było koloru tynku. Całe zapylone... A na środku łoża stała urna. Łza spłynęła Ci po policzku, ale nieugięty skierowałeś się do północnej ściany. Tam zatrzymałeś się i włożyłeś na palec wskazujący pierścień Hatifnata. Nagle ściana przed Tobą rozwarła się, a Ty pobiegłeś po schodach.

Biegłeś długo, potykając się, ślizgając na zakurzonym marmurze. Nagle poczułeś zapach trawy. Przyspieszyłeś. Biegłeś ponad godzinę i nagle wypadłeś na otwartą przestrzeń. Krzyknąłeś radośnie i echo poniosło się po górach, w wnętrznościach których spędziłeś ostatni rok. Byłeś wolny! Wolny niczym ptak! Zapłakałeś. Płakałeś długo i obficie. W końcu, gdy łkanie ustało wyprostowałeś się i spojrzałeś na niebo. Chmury! Korony drzew pokryte

były jesiennymi liśćmi, a światło słońca, które przez nie przechodziło tworzyło na ziemi wspaniałą mozaikę. Liście szeleściły na wietrze, który pieścił Twoją zarośniętą twarz. Przejdź do **400**.

396 – Kamienny dwór

Pozbądźwacek ruszył przez całą salę sprintem. Zanim ktokolwiek spostrzegł, że znajduje się on w tym pomieszczeniu – dopadł maga i szybkim cięciem zabił go. Tobie nie pozostawało nic innego, jak tylko ruszyć do walki. Jeżeli jest z Wami troll Hammeren – natychmiast przejdź do **394**. Jeżeli nie – czytaj dalej.

Pozbądźwacek prędko wywinął się do tyłu i ruszył w kierunku gwardzistów. Ty rzuciłeś się na Hatifnata, ale po drodze będziesz musiał pokonać jeszcze jednego wroga.

gwardzista Hatifnata

atak: 6

obrażenia: 2

żywotność: 7

specjalne: jeżeli walka będzie trwała więcej niż 5 tur – do ataku Hatifnata, w Twojej następnej walce, dodaj 2, a do żywotności 4 jako, że zdążył on wypić odpowiednie mieszanki eliksirów.

Przeszedłeś nad trupem gwardzisty, kątem oka dostrzegając jak Pozbądźwacek powala kolejnego gwardzistę szybkim ciosem w krtań. Ty dobiegasz do Hatifnata, który czeka w pozycji bojowej.

lord Hatifnat

atak: 12

obrażenia: 4

żywotność: 12

specjalne: nosi na sobie pancerz, który zmniejsza obrażenia o 1. Jeżeli masz przy sobie **zamrożoną błyskawicę** – Hatifnat podczas walki dziwnie kiwa się na boki, w związku z czym jego atak i obrażenia są obniżone o 1 pkt.

Gdy pokonasz Hatifnata przejdź do **395**.

397 – Kamienny dwór

Ruszyłeś w stronę tronu, nikt Cię nie powstrzymywał. Przywitałeś się, a Hatifnat spojrzał na Ciebie tajemniczo.

– Czego chcesz, wędrowcze, który ominął moje straże, by się do mnie dostać?

Odpowiadasz, że chcesz się stąd wydostać, a do tego potrzebujesz jego pierścienia.

– Mój pierścień? Chyba żartujesz, śmieciowy pachołku. W jaki sposób chcesz mnie do tego przekonać?

Długo tłumaczysz mu swoją pozycję, wplatasz w to groźby oraz prośby. Opisujesz drogę tutaj i życie na powierzchni. Jak gładkie były Twoje słowa? To określi test umiejętności handlu. Jeżeli jest z Tobą troll, dodaj do wyniku 1. Jeżeli masz obrączkę Hatifnata – możesz mu ją ofiarować, wtedy także dodaj 1 do wyniku. A jeżeli masz przy sobie zamrożoną błyskawicę – Hatifnat raczej się buja na boki, niż słucha. Dodaj 2 do wyniku. Za każde 40 sztuk złota, które mu ofiarujesz dodaj 1 do wyniku. Trudność tego testu wynosi **13**. Jeżeli uda Ci się go zdać – Hatifnat ofiarowuje Ci swój pierścień i przechodzisz do **395**. Jeżeli testu nie zdasz – Hatifnat wyśmiewa Cię. Nie pozostaje Ci nic oprócz walki. Wyciągasz broń. Mag rzuca na Ciebie czar, który odbiera Ci **pkt żywotności**. Przejdź do **398**.

398 – Kamienny dwór

Jeżeli jest z Tobą troll Hammeren – przejdź do **399**. Jeżeli nie – czytaj dalej.

Gwardziści rzucili się na Ciebie, ale było dla kilku z nich zbyt późno. Uderzyłeś prędkim ciosem i gładko pozbyłeś się dwójki przeciwników. Zostało ich tylko czterech.

gwardziści

atak:10

obrażenia: 3

żywotność: 15

specjalne: tym razem walczą oni w sposób niezwykle zgrany, więc nie potrafisz wycinać ich po jednym. Ten bardziej ranny zawsze trzyma się z tyłu, więc nie jesteś w stanie go dobić, bo okrąża Cię trzech pozostałych. Co drugą turę (rozpoczynając od drugiej) musisz rzucić k6.

Wynik 1–4 oznacza, że mag rzuca w Ciebie magicznym pociskiem i jeżeli nie zdasz testu zręczności o trudności **9**, to tracisz pkt żywotności.

Wynik 5 oznacza, że leczy on gwardzistów i odnawia się im 1 pkt żywotności.

Wynik 6 oznacza, że musisz zdać najpierw test percepcji o trudności **7**, żeby dostrzec lecący w Twoim kierunku pocisk ciemności, a następnie test zręczności o trudności **8**, aby go uniknąć. W przypadku nie zdania dowolnego z testów – tracisz 2 pkty żywotności.

Po pokonaniu gwardzistów biegniesz w kierunku maga i celnym ciosem zabijasz, lecz wybuch magicznej energii, ostatnie przekleństwo, zabiera Ci **2 pkty żywotności**. Stajesz naprzeciw lorda Hatifnata, w jego oczach widzisz magię, narkotyki i siłę. Widzisz swoją śmierć... Walcz!

lord Hatifnat

atak: 14

obrażenia: 4

żywotność: 16

specjalne: nosi na sobie pancerz, który zmniejsza obrażenia o 1. Jeżeli masz przy sobie **zamrożoną błyskawicę** – Hatifnat podczas walki dziwnie kiwa się na boki, w związku z czym jego atak i obrażenia są obniżone o 1 pkt.

Gdy pokonasz Hatifnata przejdź do **395**.

399 – Kamienny dwór

Hammeren rzuca się na gwardzistów, Ty zaś biegniesz walczyć z Hatifnatem. Niestety w odwodzie stoi mag, który pewnie będzie rzucał zaklęcia wspierające swojego pana. Dopadasz do zszokowanego i zdezorientowanego lorda i krzyżujesz z nim bronie. Walcz!

lord Hatifnat

atak: 11

obrażenia: 4

żywotność: 11

specjalne: nosi na sobie pancerz, który zmniejsza obrażenia o 1. Jeżeli masz przy sobie **zamrożoną błyskawicę** – Hatifnat podczas walki dziwnie kiwa się na boki, w związku z czym jego atak i obrażenia są obniżone o 1 pkt. Co drugą turę (rozpoczynając od drugiej) musisz rzucić k6.

Wynik 1–4 oznacza, że mag rzuca w Ciebie magicznym pociskiem i jeżeli nie zdasz testu zręczności o trudności **9**, to tracisz pkt żywotności.
Wynik 5 oznacza, że leczy on Hatifnatai odnawia się mu 1 pkt żywotności.
Wynik 6 oznacza, że musisz zdać najpierw test percepcji o trudności 7, żeby dostrzec lecący w Twoim kierunku pocisk ciemności, a następnie test zręczności o trudności 8, aby go uniknąć. W przypadku nie zdania dowolnego z testów – tracisz 2 pkty żywotności.
Po pokonaniu lorda dopadasz jednym skokiem maga i pozbawiasz go życia. Przejdź do **395**.

400 – Powierzchnia

Jeżeli jest z Tobą Pozbądźwacek – nagle odkrywasz, że go nie ma. Zostawił jedynie broń, którą mu ofiarowałeś. Poczułeś ciepło w sercu i wdzięczność dla tego dziwnego osobnika. Jeżeli jest z Tobą troll Hammeren – natychmiast przejdź do części A tego paragrafu. Jeżeli nie ma z Tobą trolla, a w pewnym momencie przygody wybrałeś przyjaźń hermafrodyty – przejdź do części B. Jeżeli zaś spędziłeś cudowną noc z płomiennowłosą kobietą, z Twoim marzeniem – przejdź do C.
Jeżeli nie spełniasz ani jednego z tych warunków – przejdź do D.

A:

Hammeren złapał Cię bez słowa za ramię i zalał Cię zielonkawymi łzami. Trochę swędziały, ale przetrwałeś ten dziwaczny wyraz podziękowania.

– Dziękuję ci, przyjacielu! Zawsze będę czcił dzień, w którym wyratowaliśmy się z lochów, gdyż uwolniłeś mnie z Podziemia. I widzę to oślepiające na niebie! Tak się to nazywa, niebo? I te białe! I tu są wszędzie drzewa, a nie tylko we wschodniej prowincji! I trawa jest taka zielona... Tu jest tak pięknie – Troll załkał cicho. – Dziękuję, przyjacielu. Dziękuję, Świętopełku. Teraz jednak wybacz, ale udam się we własną stronę. Chcę poznać ten świat, chcę stać się jego częścią.

Zacząłeś mówić, by uważał na ludzi, ale przerwał Ci.

– Wiem, że ludzie uznają mnie za potwora, dlatego chcę iść sam. Dam sobie radę, a jeżeli spotkam kogoś takiego jak ty, to z pewnością nie oceni mnie po kolorze skóry ani kwasie w żyłach. Trzymaj się, przyjacielu!

Troll odszedł w stronę lasu, Ty przełknąłeś łzy. Wszystko kończyło się tak pięknie... A może zaczynało?

Jeżeli w pewnym momencie przygody wybrałeś przyjaźń hermafrodyty – przejdź do części B. Jeżeli zaś spędziłeś cudowną noc z płomiennowłosą kobietą, z Twoim marzeniem – przejdź do C. Jeżeli nie spełniasz ani jednego z tych warunków – przejdź do D.

B:

Poszedłeś szukać gaju osikowego. W lesie rosły głównie brzozy. Przechadzałeś się szczęśliwy, ciesząc się wilgotnym powietrzem, pomiędzy białymi pniami drzew. Po chwili dostrzegłeś drżące drzewa. Nareszcie odnalazłeś topole. Powoli ruszyłeś w ich kierunku. Delikatnie piłkowane liście, w kształcie serce, zatrzepotały na wietrze, niczym kobiece rzęsy. Przeszedłeś jeszcze parę kroków i zobaczyłeś wspartego na ramieniu młodego człowieka, czytającego książkę. Sądząc po zamyślonej, lekko rozmarzonej minie była to poezja. Ściółka pod Twoimi stopami zaszeleściła i hermafrodyta spłoszył się. Wstał gwałtownie i już chciał odbiec, ale spojrzał na Ciebie i zatrzymał się. Ty zaś przywitałeś go pogodnym głosem i podałeś pióro.

Zdziwiony, zmarszczył brwi i przyjrzał Ci się dokładniej.

– Śniłeś mi się, mężczyzno. Czy ty?... – Zbliżył się i powąchał powietrze wokół Ciebie.

– To Ty... Marzyłem, żeby nie był to sen. Przyjacielu...

Usiedliście i zaczęliście rozmawiać. Delikatna istota poczęstowała Cię przygotowanym dla siebie podwieczorkiem i opowiedziała o sobie. Ty opisałeś swoje przygody i spotkanie w zadymionej grocie. Siedzieliście aż do zmierzchu, potem udaliście się do domu hermafrodyty. Ten mieszkał niedaleko, w kępie topól i brzóz. Wokół jego chatki rosło wiele pięknie pachnących ziół i kwiatów. Tam zjadłeś smaczną kolację i zasnąłeś przy cieple kominka. Następnego dnia powiedziałeś, że musisz odwiedzić matkę. Ten zaproponował swoje towarzystwo. Nie oponowałeś. Przejdź do części D.

C:

Błądziłeś przez wiele godzin po lesie, lecz nie potrafiłeś znaleźć dziewczyny, która przyrzekła Ci swoją miłość. Chodziłeś melancholijnie, poszukując swojego marzenia. W końcu zrezygnowany przytuliłeś się do brzozy i modliłeś się do różnorakich bogów o pomoc. Przecież właśnie dla niej tak mocno walczyłeś o wolność. To wszystko było dla niej... Padłeś bez przytomności na ziemię.

Następnego dnia dalej szukałeś. Nie wiedziałeś jak się nazywa, lecz nawoływałeś. Nic, las pozostawał głuchy na Twoje prośby, bogowie milczeli. Przez kolejne dwa dni błąkałeś się

jak duch po okolicy, lecz w końcu otrząsnąłeś się. Przecież wydostałeś się z tego cholernego podziemia, jesteś teraz w swoim świecie. Upolowałeś zająca, którego zjadłeś nad ogniskiem. Potem pozbierałeś różne zioła i rośliny i ugotowałeś sobie zupę, która po raz pierwszy od roku pachniała świeżością. Posilony i z mocniejszym duchem ruszyłeś do domu. Przejdź do D.

D:

Po całym dniu podróży dotarłeś do swojej rodzinnej wioski. Przeszedłeś przez wieś odprowadzany wrogimi spojrzeniami mieszkańców, którzy nie przepadali za zmianami i nieznajomymi. Odnalazłeś wreszcie dom, gdzie mieszkałeś. To było tak dawno temu, tak dawno... Zapukałeś. Po chwili otworzyła Ci kobieta z siekierą w ręce i wyrzekła paskudnym głosem:

– Czego tu? – I zamarła. Siekiera wypadła jej z ręki i odbiła się od progu.

Kobieta zapłakała i padła na kolana. Ty również uklęknąłeś i przytuliłeś ją. Objęła Twoją głowę ramionami i łkając mówiła:

– Synku, kochany, synalku. Wróciłeś! Co się działo? Gdzie byłeś?! Dlaczego uciekłeś... – dalsze słowa utonęły w potoku łez.

Po długich godzina rozmowy i opowieści dowiedziałeś się wszystkiego co działo się w wiosce, a matka poznała Twoją historię. I mogłeś znów zacząć prowadzić zwyczajne życie na wsi. Ale czy na pewno? Czy nie spędziłeś nocy z pewną wymarzoną dziewczyną? Jeżeli tak – przejdź do E. A może hermafrodyta przyszedł wraz z Tobą na spotkanie matki? Jak tak, to przejdź do F. A jeśli nic z tych rzeczy – wróciłeś do swojego dawnego życia. Szczęśliwego, spokojnego i przyjemnego. Wraz z rodziną.

To koniec Twojej przygody. Gratuluję!

E:

Po kilku dniach, gdy wypocząłeś po straszliwej przeprawie przez Podziemia Mumińcze, ruszyłeś na targ do miasteczka obok, by zakupić sól do konserwowania na zimę. Wciąż w sercu miałeś zapach rudej dziewczyny, wciąż o niej marzyłeś. Nieświadomie muskałeś rude włosy, ukryte pod koszulą. Po drodze napadło Cię dwóch rzezimieszków, którzy chcieli Twoje złoto. Chwilę potem zdziwiony spojrzałeś na ich leżące na drodze ciała. Podziemie wyszkoliło Cię na morderczego przeciwnika. Nie wiedziałeś, że na powierzchni ludzie są tacy bezradni. W końcu dotarłeś do miasta.

Tam chodziłeś między straganami w poszukiwaniu stosunkowo taniej soli. Zatrzymałeś się w końcu przy studni, by chwilę odpocząć. Obok Ciebie wybierała wodę jakaś młoda dziewczyna. Po chwili dotarło do Ciebie, że to właśnie ona! Twoje rude marzenie. Serce zabiło Ci szybciej i rumieńce wystąpiły na twarzy. Przywitałeś się z nią. Ona dość niechętnie odpowiedziała i już chciała odejść, ale szybko wyjąłeś włosy i jej je wręczyłeś. Zdziwiona uniosła brwi i spojrzała na Ciebie. Tym razem naprawdę spojrzała.

– Śniłeś mi się, mój panie. Czy to możliwe... Świętopełk? – słowa uwięzły jej w gardle, a w Twoich oczach zabłyszczały łzy.

Rzuciliście się sobie w ramiona i płakaliście przez parę minut jak dzieci. Potem pocałowała Cię w sposób niezwykle słony, mokry i zasmarkany. To był najpiękniejszy pocałunek w Twoim życiu. Dorobiłeś się dwójki dzieci. Jedno miało czarne włoski, drugie było rudziutkie jak jego mama. Ale to już inna historia.

Tak zakończyła się Twoja przygoda. Gratuluję!

F:

Po rozmowie do domu wszedł Twój nowy przyjaciel. Twoja matka zdziwiła się, dowiadując się, że jest nim hermafrodyta, lecz nie powiedziała o nim nic złego. Była po prostu zaskoczona. Okazało się, że ostatecznie zamieszkał z Wami, a Ty zapałałeś do niego uczuciem. Byliście dla siebie najlepszymi przyjaciółmi i kochankami. Pomagaliście Twojej matce na roli, lecz zbudowaliście własny dom i tam zamieszkaliście. On stawał się coraz bardziej kobiecy, Ty zaś coraz bardziej męski. Żeńskie cechy hermafrodyty w końcu przejęły władzę i trzeba było go bardzo dobrze znać, by wiedzieć, że nie jest on do końca kobietą. Nie

przeszkadzało Ci to. Kochaliście się i była to miłość romantyczna i piękna. Tak spędziliście ze sobą resztę życia.

I tak kończy się Twoja przygoda. Gratuluję!