

Twierdza



MICHAŁ ROSIŃSKI

Emier dza

Michał Rosiński

Tytuł: Twierdza

Autor: Michał Rosiński

Redakcja i korekta: Michał Rosiński i Marcin B. Brzostowski

Projekt okładki: Marcin B. Brzostowski i Michał Rosiński

Ilustracje: Marcin B. Brzostowski

Skład: Weak Art Studio

Copyright© by Michał Rosiński

Zielona Góra 2015

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie i kopiowanie całości lub części publikacji zabronione bez pisemnej zgody autora.

All rights reserved.

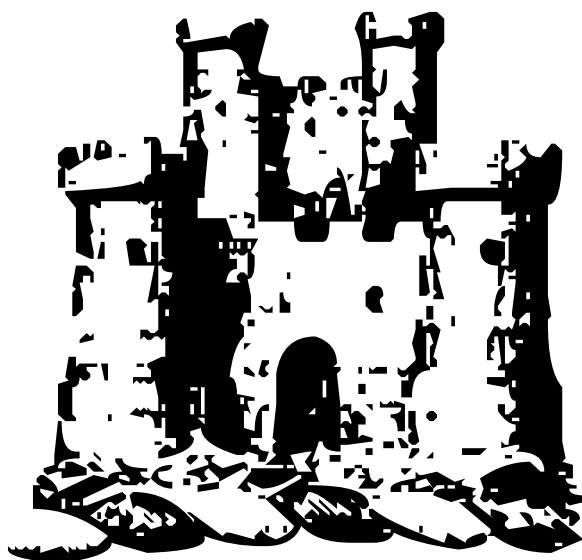
e-book Wydanie I

Zielona Góra 2015

ISBN: 978-83-941509-0-7

Emierdza

Michał Rosiński



*Poszukiwani nieustraszeni wędrowcy, awanturnicy i poszukiwacze przygód, chętni wyruszyć na pasjonującą wyprawę! Zdobądź sławę i bogactwo, zostań bohaterem, o którego czynach będą śpiewać pieśni, opowiadać legendy, pisać księgi. Przeżyj niesamowitą przygodę pełną wrażeń i niebezpieczeństw!**

*Gamle Festningen
Organizator wyprawy*

* Wysoce prawdopodobne okaleczenia, kalectwo lub śmierć.

Reguły:

Twierdza to osobiliwe miejsce. Panują w niej pewne reguły, których musisz przestrzegać. Poniżej znajdziesz spis porad i zasad, których stosowanie może znacząco zwiększyć Twoje szanse na przeżycie.

Przed rozpoczęciem przygody, drogi Czytelniku, powinieneś się odpowiednio przygotować. Na początek wydrukuj (lub przerysuj) kartę postaci znajdującą się na końcu tej sekcji. Poza tym podczas wyprawy na pewno przyda Ci się ołówek, gumka do mazania i kilka czystych kartek. Będziesz na nich zapisywać niezbędne informacje, prowadzić pomocnicze notatki czy rysować mapę. Potrzebne też będą kości do gry: sześcienna oraz dziesięciościenna (w tekście oznaczone odpowiednio K6 oraz K10).

Teraz, kiedy masz już przygotowane wszystkie przybory, możesz wybrać postać, w którą się wcielisz, oraz przystąpić do wypełnienia wydrukowanej wcześniej karty. Dzięki niej będziesz w stanie na bieżąco kontrolować poziom cech i zdolności Twojej postaci oraz posiadane przez nią wyposażenie.

Cechy:

Podstawowe cechy określające Twoją postać to:

-**Waleczność** - im wyższa waleczność tym bardziej Twoja postać wprawiona jest we władaniu bronią i tym łatwiej będzie jej radzić sobie z wrogami. Waleczność sama w sobie jest cechą niezmienną, lecz może być modyfikowana pod wpływem np. używanego ekwipunku, broni czy innych efektów.

-**Wytrzymałość** - określa kondycję fizyczną postaci i zdolność przyjmowania na siebie siły ataku wroga. Za każdym razem gdy będzie ona otrzymywać obrażenia jej wytrzymałość będzie spadać. Kiedy osiągnie 0 Twoja postać umrze, co oznacza koniec przygody. Wytrzymałość można regenerować, jednak nigdy nie może ona przekroczyć wartości początkowej.

-**Siła Woli** – określa obycie postaci z magią. Zarówno jej zdolność posługiwania się magią i jej dobrodziejstwami, jak i odporność na jej niekorzystne efekty. Siła Woli sama w sobie jest cechą niezmienną, lecz może być modyfikowana pod wpływem np. używanego ekwipunku, broni czy innych efektów.

-**Siła** - jest zupełnie odrębną cechą. Najczęściej bohater używać jej będzie do zadawania obrażeń podczas walki. Siła nie jest wartością losową (patrz tabela), lecz ma wartość indywidualną dla każdej postaci. Siła sama w sobie nie ulega zmianie, lecz może być modyfikowana w zależności od np. używanego ekwipunku, broni czy innych efektów.

Poniższa tabela pokazuje w jaki sposób należy wylosować odpowiednie cechy w zależności od tego, w jaką postać się wcielisz. Wyniki zanotuj w karcie:

Cecha / Postać	Dero	Dorian	Nina	Elldil	Bruno
Waleczność	10 + K10	12 + K10	7 + K10	5 + K10	15 + K10
Wytrzymałość	20 + K10	18 + K10	17 + K10	15 + K10	20 + K10
Siła Woli	7 + K10	10 + K10	12 + K10	15 + K10	5 + K10
Siła	4	4	3	2	5

Zdolności:

Twój bohater posiada 5 zdolności. W związku z tym, że każda postać jest wyspecjalizowana w innej dziedzinie, poziomy zdolności uzależnione są od Twojego wyboru postaci. W poniższej tabeli znajdziesz dane dotyczące poziomów zdolności przypisanych danym postaciom.

Zdolność / Postać	Dero	Dorian	Nina	Elldil	Bruno
Zręczność	3	4	4	4	2
Błyskotliwość	3	4	4	4	3
Spostrzegawczość	4	4	4	4	3
Technika	3	1	1	2	4
Odporność	3	3	3	2	4

-**Zręczność** – określa jak postać jest wysportowana, zwinna i gibka.

-**Błyskotliwość** – inteligencja, pomysłowość, zdolność kreatywnego myślenia i trzeźwość oceny sytuacji.

-**Spostrzegawczość** – ostrość wzroku, zdolność zauważania rzeczy małych czy ukrytych jak np. dzwignia otwierająca tajne przejście, ślady trucizny na ostrzu sztyletu wroga czy to, że przeciwnik jest leworęczny.

-**Technika** – obeznanie postaci z różnego rodzaju mechanizmami jak np. zamek czy umiejętność rozbrajania pułapek.

-**Odporność** – zdolność przyswajania lub odrzucania przez organizm wszelkiego rodzaju eliksirów, trucizn czy toksyn.

Doświadczenie:

Podczas przygody Twoja postać będzie miała możliwość doskonalenia swoich umiejętności wraz z nabywanym podczas wyprawy doświadczeniem. Bohater niejednokrotnie wystawiany będzie na różnego rodzaju próby, które pozwolą mu się rozwijać. Punkty doświadczenia (PD) zdobywać można na różne sposoby. Najczęściej będzie to pokonywanie wrogów czy rozwiązywanie zagadek.

W dowolnym momencie (lecz nie podczas walki) możesz spróbować podwyższyć poziom dowolnej zdolności o 1 punkt. Za każde 10 punktów doświadczenia (jednorazowo możesz wydać nie więcej niż 10 punktów), jakie wydasz na daną zdolność rzuć K6. Jeśli wynik jest wyższy od aktualnego poziomu zdolności możesz zwiększyć ją o 1. Jeśli wynik jest równy lub niższy proces nie udaje się, a wydane punkty przepadają.

W dowolnym momencie również (lecz nie podczas walki) możesz podnieść poziom jednej z cech o 1 punkt. W przypadku podwyższania cech nie ma potrzeby rzucania kością. Wystarczy uzbierać liczbę punktów doświadczenia równą poziomowi maksymalnemu wybranej cechy aby zwiększyć ją o 1 punkt.

Wypożyczenie:

Jeśli wyposażenie odznaczone będzie w tekście tłustym drukiem oznacza to, że możesz zabrać je ze sobą (chyba że treść paragrafu mówi inaczej). Wyposażenie jest pojęciem ogólnym więc zostało podzielone na pomniejsze kategorie:

-Ekwipunek – różne przedmioty nie mające bliżej określonej funkcji, jednak bardzo często w znaczący sposób wpływające na przebieg wyprawy. Jeśli jakiś przedmiot ma określone działanie (co zostanie opisane w tekście) należy to odnotować w rubryce „Uwagi” obok nazwy przedmiotu. Podczas wyprawy możesz mieć dowolną ilość ekwipunku.

-Broń – jest to sprzęt używany podczas bezpośredniego starcia z wrogiem (jeśli podczas walki nie masz broni waleczność postaci spada o 3, a siła o 1). Broń często wpływa na cechy postaci, a efekt jej działania jest dokładnie opisany w tekście. Jeśli jakaś broń wpływa na cechy postaci ma to miejsce tylko podczas walki (chyba że treść paragrafu mówi inaczej). Przy sobie możesz mieć najwyżej 3 rodzaje broni, a używać możesz na raz tylko jednej. Raz wybranej broni nie możesz zmienić podczas walki, choć możesz ją odrzucić.

-Pancerz – chroni Twoją postać przed ciosami wrogów czy niektórymi pułapkami. Każdy pancerz ma przypisaną wartość (P), którą odejmuje się od zadawanych obrażeń np.: jeśli postać nosi pancerz o (P2) a wróg ma zadać 5 obrażeń, w rzeczywistości otrzymujesz 3 obrażenia, gdyż 2 absorbuje pancerz. Może się też zdarzyć, że wróg będzie nosił pancerz. W takim wypadku procedura nie zmienia się. Należy tu jednak zaznaczyć, że **pancerz nie chroni przed utratą punktów wytrzymałości, tylko przed zadawanymi obrażeniami**. Poza wartością (P) pancerz może wpływać na inne cechy czy zdolności. Należy to zaznaczyć w rubryce „Uwagi” obok nazwy pancerza. Przy sobie możesz mieć tylko jeden pancerz na raz.

-Czary – mimo iż czary nie są jako takim wyposażeniem, działają na tej samej zasadzie. Dla ułatwienia więc zostały tak zakwalifikowane. W zasadzie czarów może używać każdy, komu pozwoli na to Siła Woli. Należy tu zaznaczyć, że każdy pancerz (chyba że jego zasada działania mówi inaczej) obniża Siłę Woli o wartość (P)x3. Ma to jednak miejsce tylko podczas rzucania czaru. Każdy czar ma w swojej zasadzie działania zawarte pewne kluczowe elementy:

- Moment rzucenia – czyli kiedy, w jakiej sytuacji dany czar można rzucić,
- Efekt – czyli zmiany, jakie wprowadza do gry pomyślnie rzucenie czaru,
- Wymagania – czyli to, co musisz zrobić, aby czar odniósł skutek.

Nie można rzucić więcej niż jeden czar naraz. Kiedy jednak czar o długotrwałym działaniu został już wcześniej pomyślnie rzucony, i efekt jego działania nadal obowiązuje, możesz rzucić kolejny czar. Nie możesz jednak rzucić dwóch czarów z jednej kategorii np. gdy używasz czaru „Aura” nie możesz już rzucić czaru „Wzmocniona Aura”. Możesz mieć dowolną ilość czarów.

Poniżej znajduje się zestawienie oraz objaśnienie wyposażenia, z którym postać rozpocznie przygodę:

Postać / Wposażenie	Dero	Dorian	Nina	Elldil	Bruno
Ekwipunek		Eliksir Wytrzymałości	Eliksir Siły Woli, lub Wytrzymałości	Eliksir Siły, lub Wytrzymałości	
Broń	Miecz	Miecz i sztylet	Miecz i sztylet	Sztylet	Topór bojowy
Pancerz	Kamizelka skórzana		Kamizelka skórzana		Kolczuga
Czary			2 z niżej wymienionych	3 z niżej wymienionych	

- Eliksir Siły** – jednorazowo, lub na okres K6 rund, dodaje 3 do **Siły** postaci.
- Eliksir Wytrzymałości** – regeneruje **Wytrzymałość** do stanu początkowego.
- Eliksir Siły Woli** – jednorazowo, lub na okres K6 rund, zwiększa **Siłę Woli** o K10.
- Miecz** – dodaje 2 do **Waleczności** postaci.
- Sztylet** – niweluje ujemne modyfikatory walki bez broni.
- Topór bojowy** – dodaje 2 do **Siły** postaci podczas walki.
- Kamizelka skórzana** – daje (P1) jeśli na K6 uzyskasz wynik mniejszy lub równy **Zręczności** postaci. Podczas rzucania czaru nie powoduje utraty **Siły Woli**.
- Kolczuga** – daje (P1).

Czary:

- Otwarcie** – użyj kiedy tekst mówi, że możesz otworzyć drzwi, skrzynie etc. Możesz dodać K6 do swojego rzutu na otwarcie, jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 25.
- Iskra** – użyj podczas walki. Zadaje cios z siłą 3, jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 23.
- Aura** – użyj podczas walki. Daje (P1) do końca walki, jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 23.
- Zasklepienie Rany** – możesz użyć raz po każdej walce. Regeneruje **Wytrzymałość** o K10 (maksymalnie do stanu początkowego), jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 27.

Walka:

Bardzo często Twoja postać będzie stawać oko w oko z różnorakimi stworami zamieszkującymi Twierdzę. Bardzo często też nie będzie miała innego wyjścia jak toczyć z nimi walkę na śmierć i życie. Cała walka trwa kilka rund, które dzieli się na następujące po sobie fazy:

- faza 1** – faza czarów. Rzuć czar, którego treść mówi, że możesz go rzucić podczas walki. Efekt rozpatrz natychmiast.
- faza 2** – obecny stan **Waleczności** zmodyfikuj o punkty pochodzące z używanych aktualnie przedmiotów, broni czy czarów (jeśli postać walczy bez broni jej waleczność spada o 3).

-faza 3 – porównaj zmodyfikowaną **Waleczność** postaci z **Walecznością** wroga dodając do każdej z nich wynik rzutu K10. Strona posiadająca wyższy wynik jest w tej rundzie stroną zwycięską. W przypadku remisu obie strony są zwycięzcami.

-faza 4 – strona zwycięska zadaje przeciwnikowi obrażenia równe sile zmodyfikowanej pod wpływem przedmiotów, broni czy czarów (jeśli postać walczy bez broni jej siła spada o 1). Należy to zaznaczyć przez odjęcie tej sumy od **Wytrzymałości** przeciwnika (wcześniej uwzględniając ewentualny pancerz).

-faza 5 – jeśli tekst nie mówi inaczej rozpoczynasz kolejną rundę walki.

Cały proces należy powtarzać do momentu, w którym **Wytrzymałość** jednej ze stron spadnie do 0, co oznacza śmierć.

Obok parametrów wroga mogą pojawić się zasady specjalne, do których należy stosować się podczas walki. Będą one wypunktowane pod hasłem „UWAGI”. Należy zapoznać się z nimi przed walką, i aby uniknąć nieporozumień odpowiednio się do nich stosować.

PRZYKŁAD WALKI:

Dero:

-Waleczność	-18
-Wytrzymałość	-26
-Siła Woli	-12
-Siła	-4

Wróg:

-Waleczność	-16
-Wytrzymałość	-23(P1)
-Siła Woli	-16
-Siła	-3

-faza 1 – w związku z brakiem w tej walce jakiegokolwiek ingerencji magii przechodzimy do fazy 2.

-faza 2 – Dero walczy mieczem, co zwiększa jego waleczność do 20. Nie ma innych modyfikacji. Waleczność wroga pozostaje bez zmian.

-faza 3 – Rzucamy K10 dla każdej ze stron, a wynik dodajemy do waleczności. Rzut Dero (wyjątkowo nieudany) wynosi 2. Jego ostateczny wynik wynosi 22. Rzut dla wroga wynosi 6. W sumie też 22. W tej sytuacji obie strony są zwycięzcami tej rundy.

-faza 4 – W związku z tym, że był remis, obie strony zadają obrażenia. Siła Dero wynosi 4 więc wytrzymałość wroga spada o 3 (gdyż jedno obrażenie absorbuje pancerz). Siła wroga wynosi 3. Dero wykonuje rzut na swoją kamizelkę skórzaną – wypada 4 (wynik wyższy od jego Zręczności, a więc nieudany). Dero otrzymuje pełne obrażenia, a jego wytrzymałość spada o 3.

-faza 5 – W tekście nie ma wzmianki o żadnej nowej sytuacji więc przechodzimy do następnej rundy.

Uwagi końcowe:

Jeśli w tym momencie wszystko jest dla Ciebie jasne, a karta postaci wypełniona prawidłowo to znaczy, że możesz już zacząć przygodę. Na koniec jeszcze kilka rad mogących znacznie ułatwić i uprzyjemnić Ci przygodę:

- Rysuj na bieżąco mapę – pozwoli Ci ona odnaleźć drogę w kompleksie pełnym komnat i krętych korytarzy. Poza tym to lwia część zabawy i niezła frajda.
- Prowadź na osobnej kartce przebieg każdej walki aby uniknąć pomyłek obliczeniowych.
- Czytaj tylko te paragrafy, do których kieruje Cię tekst. Jeśli skusi Cię ciekawość „co by było gdyby postąpić inaczej...” popsujesz sobie zabawę.

Teraz nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć Ci udanej zabawy i powodzenia.

Emierdza

Dero:

Wysoki, postawny jegomość odziany w czarne, skórzane spodnie oraz kamizelkę związaną rzemieniami i zdobioną metalowymi ćwiekami. Masywne ramiona pokryte ma barwnymi tatuażami, zaś gładko ogoloną głowę przepasaną ma opaską zasłaniającą stracone w bóje barowej oko.

Dero jest banitą o wesołym usposobieniu (choć surowy wyraz twarzy temu przeczy), próbującym zerwać z dotychczasowym przestępczym życiem. Pragnie odkupić swoje winy i zostać prawym oraz szanowanym wojownikiem. W tym właśnie celu wyrusza do Twierdzy.

Dorian:

Odziany jest jedynie w czarne, skórzane spodnie i miękkie buty. U rzemieennego pasa zwisa dumnie jego nieodłączny towarzysz – ciężki miecz. Ciemne, zmierzwione włosy związane ma rzemieniem tak, by nie przeszkadzały w walce, szyję zaś zdobi gliniany wisior przedstawiający symbol jego bóstwa - Thala. Nie jest tak wysoki i masywny jak Dero, lecz jego rzeźba (wzorowo prężące się pod skórą mięśnie bez zbędnego grama tłuszczu) sprawia, że spogląda nań z zazdrością niejeden wojownik.

Dorian to młody barbarzyńca znużony plemiennym życiem w rodzinnej osadzie. Chęć ujrzenia wielkiego świata, przeżycia wielkiej przygody oraz zyskania chwały, bogactw i sławy rzuca go do samego serca okrytej złą sławą Twierdzy.

Nina:

Odziana jest w lekkie, skórzane buty i krótką, jedwabną tunikę wystającą spod stylowej kamizelki skórzanej. Delikatne, smukłe rysy twarzy ukrywają jej surowe usposobienie, natomiast czarne, lśniące włosy spięte są tak, że ukazują lekko spiczaste uszy zdradzające jej pochodzenie.

Nina jest półkrwi elfką o silnej osobowości, twardo stąpającą po ziemi. Ta wojowniczką i początkującą czarodziejką ma dosyć męskiego punktu widzenia na rolę kobiety w świecie. Postanawia więc udowodnić, że i one zdolne są dokonywać wielkich czynów, a pojęcie “słaba płeć” to mit.

Elldil:

Jak na elfa przystało jest wysoki i szczupły. Jego strój to luźna, błękitna szata przepasana sznurem, do którego przymocowaną ma podręczną sakiewkę ze składnikami najczęściej używanych czarów. Długie, czarne włosy opadają miękko na ramiona przysłaniając nieco smukłą, delikatną twarz i bystre, błękitne oczy.

Elldil już dawno opuścił swą ojczystą krainę w poszukiwaniu wiedzy, mającej uczynić go wielkim czarodziejem. Ukończenie Akademii w Eikengard, mimo wysokiego poziomu, zaostriżyła tylko jego apetyt. W związku z tym swe kolejne kroki skierował do miejsca, w którym używanie potężnej magii jest na porządku dziennym – do niesławnej Twierdzy.

Bruno:

Butny krasnolud o nieokrzesanym charakterze i wielkiej krzepie. Nie odbiega specjalnie od schematu krasnoludzkiego wojownika. Jest krępy i dość toporny, twarz ukrytą ma w gąszczu długich włosów, oraz bujnej, plecionej w warkocze brodzie. Ubrany jest w skórzane, workowate spodnie oraz skórzany kaftan, na który narzuconą ma sponiewieraną już nieco koleczugę. W dłoniach dzierży ciężki, obusieczny topór, z którym nie rozstaje się nawet we śnie.

Bruno jest typowym dla swej rasy ponurym samotnikiem. Duma i upór doprowadziły go do gorzkich wniosków, że wyprawa do potężnej Twierdzy może być jedyną szansą na odzyskanie rodzowego majątku i honoru, utraconych przed laty przez jego przodków.

<u>Imię:</u>		<u>Doświadczenie:</u>		<u>Zdolności:</u>	
				-Zręczność:	
<u>Cechy:</u>				-Błyskotliwość:	
-Waleczność:				-Spostrzegawczość:	
-Wytrzymałość:				-Technika:	
-Siła Woli:				-Odporność:	
-Siła:					
<u>Ekwipunek:</u>	<u>Uwagi:</u>	<u>Broń:</u>	<u>Uwagi:</u>		
		<u>Pancerz:</u>	<u>Uwagi:</u>		
		<u>Czary:</u>	<u>Uwagi:</u>		
<u>Notatki:</u>					

1. Stoisz przed masywną, okutą metalowymi guzami bramą. Jest zamknięta, więc napierasz na nią. Ani drgnie. *O nie – myślisz – taka drobnostka nie powstrzyma mnie po tak ciężkiej przeprawie przez górskie ostępy, kręte ścieżki, urwiska i zbocza.* Zapierasz się więc porządnie na zwirowym podłożu i popychasz z całej siły. Stopy ślizgają ci się, tracisz powoli siły, ale nie dajesz za wygraną. W końcu wrota ustępują i z niemiłosiernym skrzypieniem zardzewiałych zawiasów uchylają się nieco. Niewiele, wystarczająco jednak, by przecisnąć się przez szczelinę. Wychodzisz na niewielki, wyłożony kocimi łbami dziedziniec. *Hmm?!* Przyglądasz się bliżej. Na boga! To są prawdziwe kocie głowy, powtykane jedna przy drugiej, tworzące swoisty upiorny bruk! W jakim to spaczonym umyśle powstał pomysł użycia kocich czaszek w roli bruku? Postanawiasz nie zaprzętać sobie tym głowy i rozglądasz się dookoła. Przed sobą widzisz zamek, którego dwie wieże, niczym kły, próbują rozedrzeć wiszące nad nimi czarne chmury. Prowadzą do niego sporych rozmiarów wrota z pociemniałego ze starości drewna, ozdobione ciężką, żelazną kołatką wielkości ludzkiej głowy. Nieco na lewo od ciebie stoi samotnie kamienna studnia. Po prawej stronie dziedzińca jest mały, przylegający do zamku budynek, wyglądający jak stajnie. Obracasz się w stronę bramy. Mur przyozdobiony jest czterema strzelistymi basztami – po dwie z każdej strony wrót. Do każdej z nich prowadzi osobne wejście.
- Przejdź do [48](#)
2. Gdzieś w kącie, u stóp karłowatej postaci, błysnęło coś, co przykuło twoją uwagę.
-Jeśli chcesz wykąpać się w tej brudnej wodzie by zobaczyć co to jest -
przejdź do [293](#)
-Jeśli zadowala cię to, co już masz w dłoni - przejdź do [188](#)
3. Część zachodniej ściany uchyla się, ukazując ukryte do tej pory pomieszczenie. Otrzymujesz **2PD**. Bije z niego nienaturalny blask. Wchodzisz do środka. To istna zbrojownia! Przy ścianach poustawiane są stojaki z przeróżną bronią. Miecze i topory to większość z nich, lecz są też mniej spotykane takie jak kordelasy, lewaki, halabardy i wiele innych. Ale to, co widzisz na środku pomieszczenia niemal powala cię na kolana: w ziemię wbity jest pięknie zdobiony miecz. Nie zwykły miecz, bo to właśnie od niego bije blask oświetlający pomieszczenie. Jego magia jest dobrze wyczuwalna. Jeśli chcesz:
-Przyjrzeć się broni, która się tu znajduje - przejdź do [260](#)
-Połakomić się na ten niezwykle miecz - przejdź do [190](#)
4. Z przerażeniem stwierdzasz, że wszystkie te obrazy poruszają się, tworząc swoiste filmy. Piekielny pies miota się sprawiając wrażenie, jakby chciał wyrwać się z ram i zatopić kły w twoim ciele. Orki klócą się o drobne skarby, którymi pogardził ich herszt - dochodzi nawet do rękoczynów, z kolei lodowe monstrum przeży swe ciało ukazując błyszczące, kryształowe ostrza. Rzuć K6 i do wyniku dodaj **Spostrzegawczość**.
-Jeśli suma wynosi 6 lub mniej - przejdź do [363](#)
-Jeśli suma wynosi 7 lub więcej - przejdź do [93](#)
5. Jeśli chcesz stawić czoła różnym dziwnym zdarzeniom, które napotkasz w tym przeklętym miejscu, jeśli chcesz stać się osobą godną noszenia miana bohatera, nie możesz dać się nabierać na takie numery. Uprzedzałem, że nie łatwo dostać się do Złotej Komnaty. Ale jeśli moje słowa nie mają dla ciebie znaczenia i nie przemawiają do ciebie, przerwij wyprawę. Kontynuowanie jej w tej sytuacji mija się z celem.

6. Jednak nie udaje ci się nic znaleźć.
-Przejdź do [224](#)
7. Wkładasz sygnet w idealnie pasujący do niego otwór. Emblemat rozjarzył się na czerwono parząc twoje dłonie, jednak już po chwili klamra ustępuje i księga otwiera się odkrywając przed tobą swe tajemnice. Otrzymujesz **3PD**. Na jej treść składa się wiele ilustracji i szkiców przedstawiających potężną twierdzę, wspieraną monumentalnymi kolumnami. Zdobiona jest posępnymi rzeźbami nieziemskich, odrażających stworów i demonów. Dostępu do niej broni wielka, masywna brama. Prawdopodobnie do otwarcia jej potrzeba by ze trzydziestu krzepkich mężów. Jednak nigdzie na świecie nie ma już tak potężnych twierdz. Przerzucasz kruche stronice podziwiając kunszt zarówno budowniczych, jak i rysowników, którzy tak wiernie oddali każdy szczegół tej wspaniałej budowli. Wtedy twym oczom ukazuje się wtopiony w stronice księgi - dokładnie w ten sam sposób co wcześniej **kwadratowy kamień - żelazny medalion** z wyrzeźbionymi nań płomieniami. Są one wykonane tak realistycznie, że boisz się go dotknąć, by nie sparzyć sobie dłoni. W końcu bierzesz go - okazuje się być zupełnie zimny. Na jego odwrocie widnieje wyryta liczba **1000**. Nowe znalezisko na tyle cię absorbuje, że niemal zapominasz o reszcie świata. Czas jednak opuścić to pomieszczenie.
-Przejdź do [787](#)
8. Z organów wydobywają się chaotyczne dźwięki, wdzierające się boleśnie w twój mózg. Rzuć K10 i do wyniku dodaj **Silę Woli**.
-Jeśli suma wynosi 19 lub mniej - przejdź do [569](#)
-Jeśli suma wynosi 20 lub więcej - przejdź do [256](#)
9. Wracasz wzdłuż korytarza, aż dochodzisz do Złotych Wrót. Jeśli chcesz:
-Przyjrzeć im się bliżej - przejdź do [200](#)
-Iść dalej korytarzem - przejdź do [226](#)
10. Złota Komnata nie jest miejscem, do którego tak łatwo się dostać. Choć jest kilka sposobów by to uczynić. Przyjrzyj się dokładnie: na kluczu wyryta jest pewna liczba. A może masz więcej niż jeden klucz? Numery wyryte na kluczach odpowiadają numerom paragrafów, do których należy się skierować. Możesz użyć jednego lub kilku kluczy. W takim przypadku numer paragrafu to suma liczb wyrytych na kluczach. Np. jeśli masz dwa klucze z numerami [5](#) i [11](#), możesz się skierować do paragrafów [5](#), [11](#) lub [16](#). Pamiętaj jednak, że ze Złotej Komnaty możesz skorzystać tylko raz podczas przygody. Powodzenia.
11. Jeśli chcesz stawić czoła różnym dziwnym zdarzeniom, które napotkasz w tym przeklętym miejscu, jeśli chcesz stać się osobą godną noszenia miana bohatera, nie możesz dać się nabierać na takie numery. Uprowadzałem, że nie łatwo dostać się do Złotej Komnaty. Ale jeśli moje słowa nie mają dla ciebie znaczenia i nie przemawiają do ciebie, przerwij wyprawę. Kontynuowanie jej w tej sytuacji mija się z celem.
12. Lekkie, drewniane wrota uchylają się bez kłopotów. Wchodzisz do potężnej, podłużnej sali, której wysokie sklepienie podtrzymywane jest przez sześć kolumn, niczym korony drzew przez potężne, masywne pniaki. Wzdłuż bocznych ścian, między kolumnami, ustawione są masywne ławy ozdobione starymi zastawami z zepsutymi resztkami owoców i wysuszonych mięs. Na północnej ścianie, na

wzniesieniu, ustawiony jest majestatyczny, czarny tron, z gdzieniedzie ocalałymi kolorowymi klejnotami. Poza tym z Sali Audiencyjnej jest pięć wyjść: wrota, które cię tu przywiodły, niewielkie drzwi w zachodniej ścianie, kolejne drzwi w zachodniej ścianie umiejscowione bardziej na północ, wrota we wschodniej ścianie, oraz drzwi we wschodniej ścianie umiejscowione w północnej części komnaty. Decyzja należy do ciebie.

-Przejdź do [152](#)

- 13.** Wkładasz zatem **złoty klucz** do zamka i już po chwili Złote Wrota otwierają się. Cały korytarz, wraz z tobą, zostaje zalany przez złoty blask bijący z komnaty. Wchodzisz do środka. Wszystko w tej komnacie wykonane jest ze złota! Sufit, podłoga, kolumny, posągi - wszystko! Na środku stoi, również wykonany ze złota, posąg mędrca trzymającego w wyciągniętych rękach tacę. Stoi na niej, w równym rzędku, siedem małych flakoników. Każdy z nich opatrzony jest etykietą, mówiącą o ich zawartości. Możesz zabrać ze sobą najwyżej trzy flakoniki. Jeśli decydujesz się na:

-**Eliksir Krzepkości** - przejdź do [187](#)

-**Eliksir Witalności** - przejdź do [261](#)

-**Eliksir Koncentracji** - przejdź do [477](#)

-**Eliksir Ducha Walki** - przejdź do [525](#)

-**Eliksir Szalu Bitewnego** - przejdź do [346](#)

-**Eliksir Biegłości** - przejdź do [127](#)

-**Eliksir Kamiennej Skóry** - przejdź do [69](#)

- 14.** Kobieta wyciąga ręce w sposób jasno dający do zrozumienia, że coś od ciebie chce. Spostrzegasz, że **kolorowe perły** wyraźnie pasują do dłoni kobiety. Czy chcesz umieścić w nich perły?

-Jeśli tak - przejdź do [390](#)

-Jeśli nie - wróć do [26](#)

- 15.** W pomieszczeniu tym jest jedno okno z widokiem na szczyty gór oraz bramę. Przy jednej ze ścian stoi dość duży stelaż, na którym pozawieszane są puste kołczany oraz coś, co prawdopodobnie kiedyś było kuszą. Po podłodze walają się kawałki drewna będące niegdyś klapą w suficie. Na górę prowadzi solidnie wyglądające drabina. Jeśli chcesz:

-Wejść po drabinie - przejdź do [304](#)

-Zejsć w dół i opuścić basztę - przejdź do [203](#)

- 16.** Jeśli chcesz stawić czoła różnym dziwnym zdarzeniom, które napotkasz w tym przeklętym miejscu, jeśli chcesz stać się osobą godną noszenia miana bohatera, nie możesz dać się nabierać na takie numery. Uprowadziłem, że nie łatwo dostać się do Złotej Komnaty. Ale jeśli moje słowa nie mają dla ciebie znaczenia i nie przemawiają do ciebie, przerwij wyprawę. Kontynuowanie jej w tej sytuacji mija się z celem.

- 17.** Kilkadziesiąt kroków idziesz na zachód, po czym skręcasz na południe i dochodzisz do wrót. Przechodzisz przez nie.

-Przejdź do [122](#)

- 18.** Po pobieżnych oględzinach stwierdzasz, że zbroja Herszta jest pordzewiała i podziurawiona, a miecz mocno wyszczerbiony. Swoją uwagę kierujesz więc na sakiewkę. Na jej zawartość składa się kilka klejnotów o łącznej wartości K10 sztuk

złota, oraz niewielki **owalny** kamień. Na jego powierzchni wyryty jest numer **5**. Chowasz zdobycz do plecaka (otrzymujesz **2PD**) i kierujesz się w stronę nory.

-Przejdź do [167](#)

- 19.** Wychodzisz z pomieszczenia i podążasz korytarzem na północ, aż docierasz do wrót w zachodniej ścianie.

-Przejdź do [241](#)

- 20.** Z łatwością wyciągasz go ze ściany, jednak w tej samej chwili przejście zamyka się więząc cię w środku. Ściany zaczęły pulsować rytmicznie czerwonym światłem, a stwory zaczęły wyrwać się ze ścian, będących teraz żywą tkanką, i wić się wydając z siebie niemiłosiernie wrzaski bólu i cierpienia. Z przerażeniem odkładasz medalion z powrotem. W okamgnieniu wrzaski cichną, a ściany ponownie zmieniają się w solidny kamień. Wszystko wraca do normy. W przeciwieństwie do twojego serca, które nadal bije jak szalone.

-Jeśli masz **mosiężny medalion** - przejdź do [405](#)

-Jeśli go nie masz - przejdź do [204](#)

- 21.** Stoisz przed potężnymi, żelaznymi wrotami. Na całej ich powierzchni wyrzeźbiony jest herb przedstawiający głowę lwa.

-Jeśli ta komnata była już przez ciebie zwiedzona - przejdź do [45](#)

-Jeśli nie - przejdź do [319](#)

- 22.** Odwracasz się i spostrzegasz, że tuż przed tobą pojawiła się siatka świetlnych promieni, skutecznie odcinająca ci drogę powrotu. *To na pewno nie wróży nic dobrego* - myślisz. I nie mylisz się. Musisz przejść przez siatkę tak, aby nie dotknąć promieni. Ostrożnie, gdyż dotknięcie ich może oznaczać dla ciebie śmierć, lub w najlepszym przypadku utratę np. ręki. Nie trać więc głowy i do dzieła! Oto jak należy postępować z tą pułapką:

a) Zsumuj liczbę prób, których potrzeba ci było do otwarcia skrytki.

b) Od uzyskanego wyniku odejmij swoją **Zręczność**. Wynik dodatni to ilość rzutów K6, których suma daje liczbę otrzymanych przez ciebie obrażeń.

Przy wyniku ujemnym lub równym 0 udaje ci się uniknąć obrażeń.

Jeśli udało ci się ująć z życiem, możesz kontynuować wyprawę.

-Przejdź do [432](#)

- 23.** Harpia rzuca się na ciebie uzbrojona w szpony.

Harpia:

-Waleczność	-12
-Wytrzymałość	-16
-Siła Woli	-9
-Siła	-2

Uwagi:

-Co rundę rzuć K6. Walczysz bez broni do czasu, aż uda ci się uzyskać wynik mniejszy lub równy twojej **Zręczności**.

Po wygranej walce wychodzisz z baszty.

-Przejdź do [203](#)

- 24.** Znajdujesz się ponownie w Bibliotece.

-Przejdź do [350](#)

25. Przedzierasza się przez zacieśniający się pierścień stworów, których jedynym celem jest pozabawienie cię życia. Potężne łapy okładają cię, kły gryzą, a szpony boleśnie rozrywają skórę. Rzuć K6 i od wyniku odejmij **Zręczność**. Wynik to liczba otrzymanych przez ciebie obrażeń. W końcu udaje ci się dotrzeć do drzwi. Wyskakujesz szybko na korytarz i zatrząskujesz je za sobą. Otrzymujesz tyle **PD**, ile mutantów udało ci się pokonać. Stoisz teraz ponownie w korytarzu.
-Przejdź do [400](#)
26. Znajdujesz się w Pracowni Technicznej. Możesz wyjść przez drzwi:
-Na północy - przejdź do [183](#)
-Na południu - przejdź do [403](#)
27. Twoje uderzenie okazuje się zbyt słabe dla wrót. Ty jednak odczuwasz je na tyle mocno, by odjąć 2 od **Wytrzymałości**. Jeśli chcesz:
-Ponowić próbę - przejdź do [75](#)
-Zrezygnować z wywarzania wrót - przejdź do [130](#)
28. Po kilku krokach dochodzisz do wrót ulokowanych w zachodniej ścianie.
-Przejdź do [241](#)
29. Czy książki były już przez ciebie badane?
-Jeśli tak - przejdź do [350](#)
-Jeśli nie - przejdź do [320](#)
30. Jeśli wiesz co jest za tymi wrotami, nic nowego tam nie znajdziesz. Możesz:
-Przebadać skrzynię - przejdź do [404](#)
-Wrócić korytarzem - przejdź do [9](#)
-Jeśli badasz je po raz pierwszy - przejdź do [292](#)
31. Już spodziewasz się kolejnego ataku. Ale nie na tej wysokości! W twoją kostkę ze smakiem wgryza się królik pokryty twardą, zieloną łuską.

Królik:

-Waleczność	-17
-Wytrzymałość	-12(P1)
-Siła Woli	-9
-Siła	-2

Po wygranej walce możesz:

- Uciec - przejdź do [25](#)
-Walczyć dalej - przejdź do [86](#) lub [318](#)
32. Wydaje się to jednak zbyt niejasne. W tej sytuacji postanawiasz zająć się książką.
-Przejdź do [394](#)
33. Wkładasz zatem **złoty klucz** do zamka i już po chwili Złote Wrota otwierają się. Cały korytarz, wraz z tobą, zostaje zalany przez złoty blask bijący z komnaty. Wchodzisz do środka. Wszystko w tej komnacie wykonane jest ze złota! Sufit, podłoga, kolumny, posągi - wszystko! Na środku stoi, również wykonany ze złota, posąg mędrca,

trzymającego w wyciągniętych rękach tacę. Leży na niej srebrny pierścień w wrytych nań tajemniczymi wzorami. Jeśli chcesz:

-Zabrać pierścień - przejdź do [355](#)

-Opuścić Złotą Komnatę - przejdź do [132](#)

- 34.** Spojrzenie stwora niemalże ovladnęło twoim umysłem, lecz ten zdołał mu się jednak oprzeć. W samą porę, gdyż stwór rozłożył swe szponiaste skrzydła, i przy akompaniamencie niemiłosiernego skrzeku rozdzierającego ciszę szykuje się do ataku.

-Przejdź do [96](#)

- 35.** Czy piedestał był już przez ciebie badany?

-Jeśli tak - przejdź do [350](#)

-Jeśli nie - przejdź do [84](#)

- 36.** Czujesz nagle gwałtowny wstrząs, a do oczu dociera oślepiający blask. Wtedy padasz na zimną ziemię. Powoli otwierasz oczy i unosisz się na łokciu. Widzisz, że nic się nie zmieniło. Jakby portal wyrzucił cię z powrotem. Wtedy spoglądasz w dół. Pod lewitującą kulą leży mały przedmiot, którego wcześniej z pewnością tu nie było. Podczołgujesz się bliżej i wyciągasz rękę. Jest to mały, **złoty klucz**. Gdy obracasz go w dłoni spostrzegasz, że na odwrocie ma on wygrawerowany numer **197**. Prawdopodobnie podczas tej wyprawy będzie on bezużyteczny, lecz zachowaj go koniecznie dla swoich następców (gdy następnym razem rozpoczniesz przygodę jakąkolwiek postacią, pamiętaj by wyposażać ją w ten klucz). Gdy odzyskujesz siły po wypadku postanawiasz:

-Ponownie skorzystać z portalu - przejdź do [1500](#)

-Opuścić to miejsce - przejdź do [1018](#)

- 37.** Wkładasz **srebrny klucz** w zamek, i jednym ruchem otwierasz wieko skrzyni. Otrzymujesz **1PD**.

-Przejdź do [502](#)

- 38.** Możesz iść korytarzem na:

-Wschód, do Sali Audiencyjnej - przejdź do [122](#)

-Zachód - przejdź do [157](#)

- 39.** Bramę, przez którą do twojego ciała przedostaje się mnóstwo energii pochodzącej z... Może lepiej nie wiedzieć skąd. Ważne, że póki masz naszyjnik przy sobie, każdy rzut sprawdzający twoją **Silę Woli** jest udany! Bez względu na rzut kością, ty wybierasz jaki jest wynik testu! Ponadto każda twoja cecha wzrasta o K6 (rzuć raz dla każdej z cech - wynik pozostaje niezmienny do końca przygody), a każda zdolność oraz **Sila** o 2! Zabierasz nowy nabytek ze sobą i opuszczasz to miejsce.

-Przejdź do [132](#)

- 40.** Uznajesz, że szkoda czasu na oglądanie niczym nie różniących się obrazów, i obracasz się.

-Przejdź do [194](#)

- 41.** Ze wstępnych oględzin wynika, że jest to czar spowalniający znacznie czas reakcji ovladniętych nim istot. Brzmi ciekawie. Czy chcesz spróbować się go nauczyć?

-Jeśli tak - przejdź do [399](#)

-Jeśli nie, zabierasz się za księgę - przejdź do [394](#)

- 42.** Ha! Może i pomysł jest dobry, ale jak to zrobić niezauważenie? Twoją kontemplację przerwało donośne chrapanie orków. Najwidoczniej alkohol - nieodłączny kompan każdej imprezy po udanym napadzie - zrobił swoje. Tak czy inaczej to jest twoja szansa. Zakradasz się więc powoli do śpiącego Herszta i... Rzuć K6 i do wyniku dodaj **Zręczność**.

-Jeśli suma wynosi 7 lub mniej - przejdź do [285](#)

-Jeśli suma wynosi 8 lub więcej - przejdź do [308](#)

- 43.** Ten piękny **miecz dwuręczny z kościaną rękojeścią** będzie zwiększał podczas walki twoją **Waleczność** o 3, a **Silę** o 2. Stoisz chwilę w milczeniu nad kurhanem. Były właściciel tego oręża z pewnością zrozumie, że przywłaszczasz go w słusznej sprawie, i że za jego pomocą będziesz kontynuować jego dzieło. Nie sprzeciwia się. Opuszczasz zatem pomieszczenie.

-Przejdź do [775](#)

- 44.** Wszystko dookoła ciebie staje się niewyraźne i rozmazane. Dźwięki rozciągają się jak smoła, a twoje ciało rozpada się na części, cząstki, atomy. Nie wiesz, która cząstka to ty, a która jest twoim otoczeniem. Nie wiesz nawet czy odczuwasz ból. Nie wiesz czy cokolwiek widzisz, czy w ogóle masz jeszcze oczy. Nie wiesz czy wiesz, czy myślisz. Po prostu już cię nie ma. Każda z cząstek twojego ciała wylądowała w innym miejscu we wszechświecie rozciągniętym na miliardy lat świetlnych. Cóż, zabawy z czasoprzestrzenią nie należą do najbezpieczniejszych.

- 45.** Wchodzisz do dużej komnaty. Cała wypełniona jest różnymi zbrojami, każda po dwa i pół metra wysokości. Stoją dumne i niewzruszone, jak wzorowy żołnierz na warcie. Każda z nich zawieszony ma na szyi wisior z herbami różnych królestw i księstw. Przyglądasz się z zachwytem każdej z osobna, gdyż wyglądają naprawdę imponująco. W pewnym momencie zauważasz, że jeden z wisiorów jest jakby wybrakowany. Czyżby brakowało tu jakiegoś elementu?

-Jeśli masz **mosiężny medalion** - przejdź do [570](#)

-Jeśli masz **złoty medalion** - przejdź do - [445](#)

-Jeśli nie masz żadnego z tych przedmiotów, wychodzisz z sali - przejdź do [38](#)

- 46.** Wkładasz zatem oba **złote klucze** do zamków i już po chwili Złote Wrota otwierają się. Cały korytarz, wraz z tobą, zostaje zalany przez złoty blask bijący z komnaty. Wchodzisz do środka. Wszystko w tej komnacie wykonane jest ze złota! Sufit, podłoga, kolumny, posągi - wszystko! Na środku stoi, również wykonany ze złota, posąg mędrca, trzymającego w wyciągniętych rękach tacę. Leży na niej srebrna bransoleta z wyrytymi nań tajemniczymi wzorami. Jeśli chcesz:

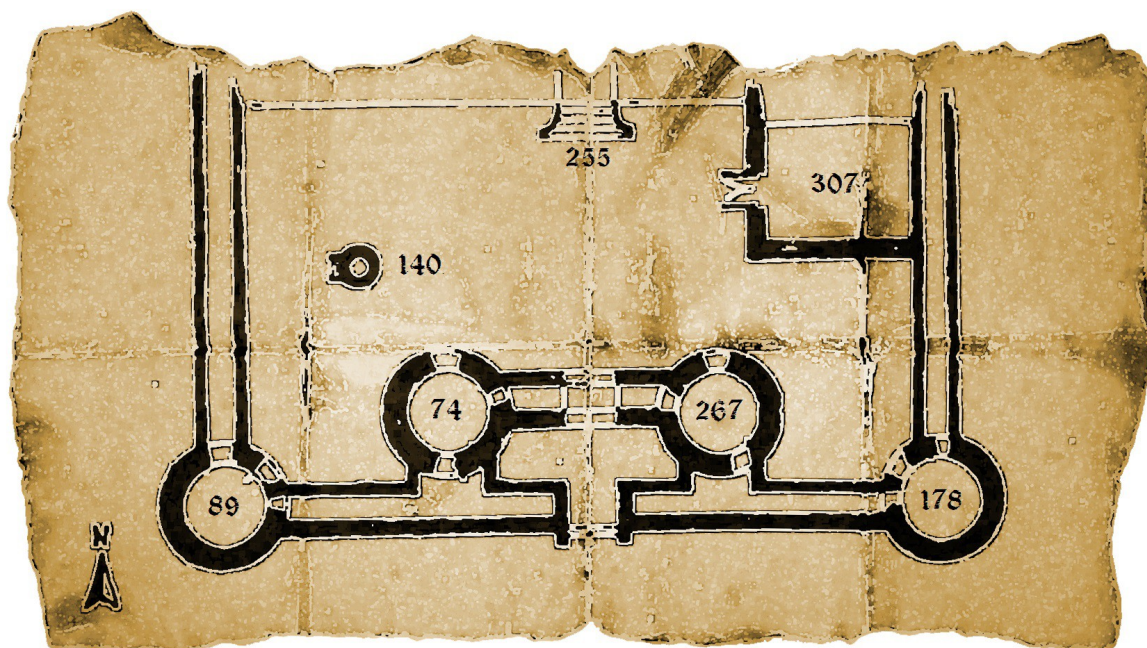
-Zabrać bransoletę - przejdź do [776](#)

-Opuścić Złotą Komnatę - przejdź do [132](#)

- 47.** Idziesz w tym kierunku jakieś dziesięć kroków, gdy dochodzisz do skrzyżowania.

-Przejdź do [374](#)

48. Możesz skierować swe kroki do:
- Zamku – przejdź do [255](#)
 - Studni – przejdź do [140](#)
 - Stajni – przejdź do [307](#)
 - Baszty nr.1 – przejdź do [89](#)
 - Baszty nr.2 – przejdź do [74](#)
 - Baszty nr.3 – przejdź do [267](#)
 - Baszty nr.4 – przejdź do [178](#)



49. Schody, po których stąpasz, oraz podłoga na całej powierzchni balkonu, obite są krwawoczerwonym dywanem, który dawno stracił już swój blask, i teraz jest brudny i wydeptany niemalże do żywego kamienia. Jesteś teraz na piętrze. W północnej ścianie widzisz masywne wrota, a na zachodniej i wschodniej ścianie widnieją drzwi.
- Przejdź do [229](#)
50. Budzisz się z niemiłosiernym bólem głowy. Wygląda na to, że mgła rozwiała się. Spoglądasz na skrzynię. Stoi z podniesionym wiekiem zapraszając cię do środka.
- Przejdź do [502](#)
51. U szczytu drabiny znajduje się drewniany właz, który unosisz z łatwością. Powoli wynurzasz się z dziury, kiedy słyszysz za sobą cichy szelest. Obracasz się gwałtownie. Twoim oczom ukazuje się stwór z grubsza przypominający ptaka, jednak o kobiecej, choć nieco szkaradnej, twarzy i pełnych, jędrnych piersiach. Terytorium Harpii zostało naruszone, więc nie masz co liczyć na pobłażliwość z jej strony. Ale możesz ratować się ucieczką. Jeśli chcesz:
- Podjąć walkę - przejdź do [23](#)
 - Ratować się ucieczką - przejdź do [191](#)

52. Kilkanaście kroków marszu na północ i korytarz zakręca na wschód. Po kilkudziesięciu krokach dochodzisz do potężnych wrót. Jeśli chcesz:
-Zbadać je - przejdź do [21](#)
-Iść dalej, do Sali Audiencyjnej - przejdź do [122](#)
53. Czas nagli, więc przyswajasz sobie jeden z wybranych czarów. Jeśli wybierasz:
-**Aura** lub **Zasklepienie Rany** - przejdź do [548](#)
-**Ognista Kula** - przejdź do [424](#)
54. Czujesz nagle gwałtowny wstrząs, a do oczu dociera oślepiający blask. Wtedy padasz na zimną ziemię. Powoli otwierasz oczy i unosisz się na łokciu. Widzisz, że nic się nie zmieniło. Jakby portal wyrzucił cię z powrotem. Wtedy spoglądasz w dół. Pod lewitującą kulą leży mały przedmiot, którego wcześniej z pewnością tu nie było. Podczołgujesz się bliżej i wyciągasz rękę. Jest to mały, **złoty klucz**. Gdy obracasz go w dłoni spostrzegasz, że na odwrocie ma on wygrawerowany numer **197**. Prawdopodobnie podczas tej wyprawy będzie on bezużyteczny, lecz zachowaj go koniecznie dla swoich następców (gdy następnym razem rozpoczniesz przygodę jakąkolwiek postacią pamiętaj, by wyposażyc ją w ten klucz). Gdy odzyskujesz siły po wypadku postanawiasz:
-Ponownie skorzystać z portalu - przejdź do [1500](#)
-Opuścić to miejsce - przejdź do [1018](#)
55. Już po kilku krokach korytarz zakręca na zachód. Prowadzi w tym kierunku kilkadziesiąt kroków, po czym kończy się.
-Przejdź do [442](#)
56. Podnosisz platynową buteleczkę i zdejmujesz kryształową nakładkę. Z wnętrza wydobywa się srebrzysta mgiełka, a twoje nozdrza wypełnia słodkawy zapach. Drżącymi rękami przybliżasz fiolkę do ust, i przechylasz. Rzuć K6 i do wyniku dodaj **Odporność**.
-Jeśli suma wynosi 7 lub mniej - przejdź do [562](#)
-Jeśli suma wynosi 8 lub więcej - przejdź do [172](#)
57. Podążasz w tym kierunku kilkadziesiąt kroków, po czym skręcasz na południe. Dochodzisz do drzwi, przez które przechodzisz.
-Przejdź do [198](#)
58. Podchodzisz do owego boksu. Stoi w nim dziwaczny stwór, przypominający szkielet ogromnego ptaka ze skrzydłami, obciążniętymi resztkami postrzępionej, skórzastej błony jak u nietoperza. Stwór wpatruje się w ciebie pustymi jak bezdenna studnia oczodołami, gdy spostrzegasz w nich małe, tłące się, czerwone płomyki, które powoli wdzierają się w twój umysł odrętwiając go.
-Jeśli twoja **Sila Woli** wynosi 14 lub mniej - przejdź do [148](#)
-Jeśli twoja **Sila Woli** wynosi 15 lub więcej - przejdź do [34](#)
59. W końcu coś, co przykuło twoją uwagę, lecz nie za sprawą tytułu, tylko wyglądu. Ta księga to zwykła atrapa wystrugana z drewna. Próbujesz ją wyciągnąć, lecz wysuwa się tylko do pewnego momentu. Towarzyszy temu zgrzyt różnych przekładni. Oczekujesz w napięciu na efekt, aż w końcu jedna z szafek na północnej ścianie

odsuwa się, ukazując ukryte do tej pory pomieszczenie. Bez wahania wchodzisz do środka.

-Przejdź do [234](#)

- 60.** Drewno jest bardzo suche, więc z łatwością rozpalasz ogień, który tli się przyjemnie ogrzewając cię. Rozsiadasz się wygodnie w fotelu. Rzuć K6 i do wyniku dodaj **Spostrzegawczość**.

-Jeśli suma wynosi 6 lub mniej - przejdź do [73](#)

-Jeśli suma wynosi 7 lub więcej - przejdź do [332](#)

- 61.** Tak silna magia wcale nie musi być dobrodziejstwem. Mogła zostać zrodzona gdzieś głęboko w otchłaniach Chaosu, a utrata kontroli nad nią może okazać się katastrofalna w skutkach. Koncentrujesz się zatem próbując zidentyfikować magiczną energię miecza. Ta chwilowo stawia opór, jednak już po chwili poddaje ci się. Ciężko? To nie może być więc czarna magia - ta poddaje się łatwo, by przejąć później kontrolę nad niczego nieświadomą ofiarą. Biała magia zaś dobrze strzeże swego dostępu, by nie wpaść w niepowołane ręce. Tak, to musi być magia zwalczająca Chaos. Już po chwili twoje przypuszczenia potwierdzają się, ale zidentyfikowanie, a przejęcie kontroli to dwie różne rzeczy. Czy chcesz spróbować wyciągnąć miecz?

-Jeśli tak - przejdź do [368](#)

-Jeśli nie - przejdź do [457](#)

- 62.** Czujesz nagle gwałtowny wstrząs, a do oczu dociera oślepiający blask. Wtedy padasz na zimną ziemię. Powoli otwierasz oczy i unosisz się na łokciu. Widzisz, że nic się nie zmieniło. Jakby portal wyrzucił cię z powrotem. Wtedy spoglądasz w dół. Pod lewitującą kulą leży mały przedmiot, którego wcześniej z pewnością tu nie było. Podczołgujesz się bliżej i wyciągasz rękę. Jest to mały, **złoty klucz**. Gdy obracasz go w dłoni spostrzegasz, że na odwrocie ma on wygrawerowany numer **197**. Prawdopodobnie podczas tej wyprawy będzie on bezużyteczny, lecz zachowaj go koniecznie dla swoich następców (gdy następnym razem rozpoczniesz przygodę jakąkolwiek postacią pamiętaj, by wyposażyc ją w ten klucz). Gdy odzyskujesz siły po wypadku postanawiasz:

-Ponownie skorzystać z portalu - przejdź do [1500](#)

-Opuścić to miejsce - przejdź do [1018](#)

- 63.** *Właściwie każdy pretekst jest dobry do rozbicia czyjejś czaszki.* Mówiąc to Herszt rzuca się na ciebie z ciężkim mieczem trzymanym w obu rękach.

-Przejdź do [220](#)

- 64.** Kilka kroków w tym kierunku i jesteś na skrzyżowaniu.

-Przejdź do [80](#)

- 65.** Majstrujesz jakiś czas przy mechanizmie, jednak efektu nie widać. Po chwili odpoczynku postanawiasz:

-Spróbować ponownie - przejdź do [707](#)

-Wrócić do skrzyżowania - przejdź do [608](#)

- 66.** Kontynuujesz wędrówkę. Możesz pójść korytarzem na:

-Wschód - przejdź do [246](#)

-Zachód - przejdź do [226](#)

- 67.** Drzwi te prowadzą do dużej Sypialni. Na samym środku północnej ściany stoi ogromne łóże. Na południowej ścianie, po obu stronach drzwi, stoją dwie skrzynie. Dużą część wschodniej ściany zajmuje kominek. Z Sypialni można wyjść drzwiami prowadzącymi na zachód, wschód lub południe.
-Przejdź do [532](#)
- 68.** Łądujesz na ziemi, jednak na tyle niefortunnie, że skręcasz kostkę. Odejmij 2 od **Wytrzymałości**. Kulejąc nieco i klnąc z bólu, wybiegasz na dziedziniec.
-Przejdź do [164](#)
- 69.** **Eliksir Kamiennej Skóry**, na okres K10 rund, zapewni ci (P3) kumulatywne z innymi używanymi przez ciebie pancerzami.
-Jeśli chcesz (i możesz) wybrać coś jeszcze - wróć do [13](#)
-Jeśli chcesz opuścić Złotą Komnatę - przejdź do [132](#)
- 70.** Rozglądasz się za jakimś bezpiecznym miejscem. W końcu decydujesz się wyjść na zewnątrz. Rzuć K6 i do wyniku dodaj **Zręczność**.
-Jeśli suma wynosi 6 lub mniej - przejdź do [279](#)
-Jeśli suma wynosi 7 lub więcej - przejdź do [185](#)
- 71.** Wszystko dookoła ciebie staje się niewyraźne i rozmazane. Dźwięki rozciągają się jak smoła, a twoje ciało rozpada się na części, cząstki, atomy. Nie wiesz, która cząstka to ty, a która jest twoim otoczeniem. Nie wiesz nawet czy odczuwasz ból. Nie wiesz czy cokolwiek widzisz, czy w ogóle masz jeszcze oczy. Nie wiesz czy wiesz, czy myślisz. Po prostu już cię nie ma. Każda z cząstek twojego ciała wylądowała w innym miejscu we wszechświecie rozciągniętym na miliardy lat świetlnych. Cóż, zabawy z czasoprzestrzenią nie należą do najbezpieczniejszych.
- 72.** Mając nadzieję, że uda ci się otworzyć wrota bez klucza, przyglądasz się blokującemu je zamkowi. Już po chwili stwierdzasz, że jest na tyle zardzewiały, że bez klucza się nie obejdzie.
-Przejdź do [393](#)
- 73.** Przyglądasz się obrazowi, który pod wpływem ognia rozświetla komnatę jak prawdziwy księżyc. Po chwili zapadasz w głęboki sen...
-Przejdź do [280](#)
- 74.** Dość sporych rozmiarów stalowe drzwi otwierają się ociężale, ukazując kwadratowe pomieszczenie. Przy bocznych ścianach poustawiane są beczki, a przy ścianie naprzeciw wejścia stoi drabina, prowadząca na wyższy poziom. Drogę na górę skutecznie odcina jednak ciężka, stalowa krata. Jeśli chcesz:
-Zbadać zawartość beczek - przejdź do [211](#)
-Wejść po drabinie - przejdź do [386](#)
-Wyjść z baszty - przejdź do [203](#)
- 75.** Bierzesz niewielki rozbieg i uderzasz barkiem. Rzuć K6 i do wyniku dodaj **Silę**.
-Jeśli suma wynosi 7 lub mniej - przejdź do [27](#)
-Jeśli suma wynosi 8 lub więcej - przejdź do [463](#)

- 76.** Chwytasz różdżkę w dłoń i czujesz jak przechodzą cię dreszcze. Walczysz o przejęcie nad nią kontroli. Wiesz, że jeśli się poddasz, może to oznaczać dla ciebie koniec. Koncentrujesz się więc mocniej. Twoja energia opanowuje różdżkę, aż ta poddaje się w końcu czyniąc cię jej nowym panem. Możesz użyć jej podczas walki pod warunkiem, że nie walczysz bronią dwuręczną. Co rundę (w fazie czarów) zadawać będzie K10 obrażeń twojemu przeciwnikowi, jeśli twój rzut 4xK10 będzie mniejszy lub równy twojej **Sile Woli**. Pamiętaj jednak, że możesz używać tylko jednej różdżki na raz.
- Przejdź do [536](#)
- 77.** Swą uwagę kierujesz w stronę:
- Teleskopu - przejdź do [504](#)
 - Pólek z akcesoriami - przejdź do [483](#)
 - Skrzyni - przejdź do [265](#)
 - Wyjścia z komnaty - przejdź do [110](#)
- 78.** Napierasz na kratę z całej siły. Już wydaje się ustępować. Czujesz jednak, że nie dasz rady podnieść jej wyżej. Jest to za duży wysiłek. Niechętnie rezygnujesz. Możesz teraz:
- Zbadać zawartość beczek - przejdź do [211](#)
 - Wyjść z baszty - przejdź do [203](#)
- 79.** Zaglądasz do środka. Na dnie leży tylko stara księga oraz zwój pergaminowy.
- Jeśli twoje imię brzmi **Dero, Dorian** lub **Bruno** - przejdź do [305](#)
 - Jeśli twoje imię brzmi **Nina** lub **Elldil** - przejdź do [552](#)
- 80.** Możesz pójść na:
- Północ - przejdź do [195](#)
 - Południe - przejdź do [28](#)
 - Zachód - przejdź do [284](#)
- 81.** Wchodzisz do dość szerokiego korytarza prowadzącego na zachód. Po kilku krokach, w południowej ścianie, natrafiasz na potężne wrota. Jeśli chcesz:
- Zbadać je - przejdź do [21](#)
 - Iść dalej - przejdź do [157](#)
- 82.** Dość niezwykła, bo wykonana ze szczurzych kości. Nakręcasz ją, a ta, mimo że klawisze ruszają się, nie odgrywa żadnej melodii. Rzuć K6 i dodaj **Spostrzegawczość** i **Błyskotliwość**.
- Jeśli suma wynosi 10 lub mniej - przejdź do [92](#)
 - Jeśli suma wynosi 11 lub więcej - przejdź do [225](#)
- 83.** Stare patelnie, kociołki, roztrzaskane butelki to nie to, czego szukasz ale **nóż kuchenny** z powodzeniem może zastępować sztylet. Jeśli chcesz, weź go ze sobą (ma te same parametry co Sztylet). Możesz teraz:
- Przejsz przez wschodnie drzwi - przejdź do [122](#)
 - Przejsz przez zachodnie drzwi - przejdź do [207](#)
- 84.** Piedestał ma wysokość około 120 centymetrów. Na pochyłym szczycie leży rozwinięty pergamin. Oglądasz go z zaciekawieniem, dokładnie lustrujesz magiczne

formuły wypisane na nim. Jest to bardzo prosty czar wspomagający nieco szczęście. Czy chcesz poświęcić chwilę, by się go nauczyć?

-Jeśli tak - przejdź do [133](#)

-Jeśli nie - przejdź do [350](#)

- 85.** Pierwszy z obrazów przedstawia żalosną istotę, czołgającą się u stóp kamiennej postaci, trzymającej w wyciągniętej ręce jakiś przedmiot. Przedmiot ten, dość niewyraźny, oświetlony jest z trzech stron strumieniami światła. Jest on też obiektem pożądania tej mizernej istoty, jednak całkowicie niedostępnym za sprawą tychże promieni. Przechodzisz do następnego obrazu. Ze zdziwieniem stwierdzasz, że przedstawia dokładnie to samo co pierwszy obraz. Przechodzisz więc do następnego. I tu sytuacja się powtarza. Rzuć K6 i do wyniku dodaj **Spostrzegawczość**.

-Jeśli suma wynosi 6 lub mniej - przejdź do [40](#)

-Jeśli suma wynosi 7 lub więcej - przejdź do [534](#)

- 86.** Błyskawicznie obracasz się, by odeprzeć atak ostrego jak brzytwa języka, wystrzelonego w ciebie przez około półtorametrową żabę, porośniętą pomarańczową, fosforyzującą sierścią.

Włochata Żaba:

-Waleczność -19

-Wytrzymałość -23

-Siła Woli -12

-Siła -3

Po wygranej walce możesz:

-Uciec - przejdź do [25](#)

-Walczyć dalej - przejdź do [318](#) lub [521](#)

- 87.** Możesz udać się:

-Na zachód - przejdź do [441](#)

-Na wschód - przejdź do [550](#)

-Do drzwi - przejdź do [323](#)

- 88.** Rozglądasz się dookoła w poszukiwaniu drogi powrotnej. Twoją uwagę przykuwa ogromne drzewo. Między mięsistymi, grubymi korzeniami przebija się fosforyzujący, błękitny blask. Wydobywa się on ze swego rodzaju nory. Postanawiasz skierować się tam.

-Przejdź do [167](#)

- 89.** Przechodzisz przez portal baszty, w którym kiedyś najprawdopodobniej były drzwi, i wchodzisz do kwadratowego pomieszczenia, w którym, prócz schodów prowadzących na górę, nie ma nic. Jeśli chcesz:

-Wejść na górę - przejdź do [15](#)

-Wyjść z baszty - przejdź do [203](#)

- 90.** Czujesz nagle gwałtowny wstrząs, a do oczu dociera oślepiający blask. Wtedy padasz na zimną ziemię. Powoli otwierasz oczy i unosisz się na łokciu. Widzisz, że nic się nie zmieniło. Jakby portal wyrzucił cię z powrotem. Wtedy spoglądasz w dół. Pod lewitującą kulą leży mały przedmiot, którego wcześniej z pewnością tu nie było.