

Grota

Gra paragrafowa

Łukasz Kościow

04-07-2011

Wstęp.

Czym jest gra paragrafowa, która trzymasz w rękach? Jest to coś w rodzaju książki, jednak nie czytasz jej od początku do końca, lecz przemieszczając się po punktach (paragrafach), które odzwierciedlają podejmowane przez Ciebie decyzje. Można więc powiedzieć, że jest to w jakimś stopniu „interaktywna książka”.

Podczas gry korzystać będziesz z prowadzonej przez siebie Karty Postaci, na której zanotujesz podstawowe informacje o postaci, którą odgrywasz. Potrzebujesz więc kartki, czegoś do pisania, oraz zwykłej sześcienną kostkę do gry (zalecane dwie).

W grze wykorzystałem opracowany wiele lat temu system „Fighting fantasy” (znany w Polsce jako „fantasolo”), modyfikując go odrobinę według własnej wizji.

Zasady gry.

Twoją postać opisują 3 podstawowe cechy:

Zręczność (w skrócie **Z**), którą wykorzystuje się głównie do walki. Aby określić **Z** twojej postaci wykonaj rzut **1k6** (czyli rzuć jedną kostką sześcienną) i do wyniku rzutu dodaj 6.

Wytrzymałość (**W**), to poziom twojego ogólnego zdrowia, gdy spadnie do 0, postać ginie. Określ **W** swojej postaci: $2k6+10$.

Szczęście (**S**), określa czy twoja postać ma w życiu fart, czy raczej wiecznie ma pod górkę. Szczęście decyduje o konsekwencjach zdarzeń losowych. Określ szczęście postaci: $1k6+6$.

Poziom cech będzie się zmieniał wraz z kolejnymi przygodami, jednak nie może przekroczyć określonej wartości początkowej, chyba że jakiś paragraf wyraźnie dopuszcza taką sytuację.

Walka.

Podczas gry wielokrotnie przyjdzie ci walczyć z napotkanymi istotami. Walka przebiega następująco:

- określasz siłę ataku przeciwnika – rzuć $2k6$ i dodaj jego **Z**.
- określasz siłę ataku twojej postaci – rzuć $2k6$ i dodaj swoje **Z**.

Jeżeli twój wynik jest wyższy, trafiasz przeciwnika, odejmujesz mu $2W$. Jeżeli wynik wroga jest wyższy, zostajesz ranny i odejmujesz sobie $2W$. Walka trwa do momentu gdy **W** jednej ze stron osiągnie 0.

Jesteś doświadczonym wojownikiem, więc jeśli uda ci się wyrzucić z kostek maksymalny wynik, czyli dwie szóstki, zadajesz cios krytyczny, przeciwnik $-3W$, niezależnie od wyniku w tej kolejce.

Szczęście.

Podczas gry będziesz czasem musiał wykonać Sprawdzenie Swojego Szczęścia (**SSS**). Wykonujesz je w następujący sposób – rzucasz $2k6$, i jeśli wynik jest mniejszy bądź równy poziomowi twojej cechy **S**, masz szczęście. Jeżeli wynik rzutu będzie większy, nie masz szczęścia. Po każdym wykonaniu **SSS** niezależnie od jego wyniku odejmujesz sobie $1S$.

Ekwipunek.

Na początku gry posiadasz przy sobie miecz, plecak, latarnię, worek na złoto i prowiant, którego zapas wystarczy na 5 posiłków. Posiłek możesz zjeść tylko w miejscach gdzie pozwala na to tekst paragrafu, po spożyciu dodajesz sobie 4W (nie można przekroczyć wartości początkowej). Zawartość twojego plecaka również będzie się zmieniać wraz z rozwojem przygody. Notuj przedmioty, które zabierasz ze sobą.

Określ cechy swej postaci, zanotuj ekwipunek i ruszaj!

*Jak co dzień wróciłeś z polowania, niosąc mięso na rodzinny obiad, gdy nagle stajesz jak wryty. Twoja chata płonie żywym ogniem. Nie ma rodziny, nie żyją. Krzyczysz wściekle. Ta banda skrywająca się w jaskiniach na południu właśnie zrobiła krok za daleko! Nie wiedzą z kim mają do czynienia! Mordercy, zniszczyli twój świat!
Czas na zemstę!*

Zabierz swój miecz, już nic więcej ci nie zostało. Po dwóch dniach podróży na południe stajesz przed wejściem do jaskiń, to podobno tutaj. Wchodź (paragraf nr 1).

1. Stawiasz pierwsze kroki wewnątrz pieczary. Ciemno tutaj. Zapalasz wyjętą z plecaka latarnię. Wąski korytarz między porośniętymi mchem ścianami prowadzi na południe. Drobne kamienie szeleszczą pod nogami. Po kilkudziesięciu krokach stajesz przed skrzyżowaniem. Możesz iść na wschód (79) lub na zachód (26).
2. Ta konstrukcja nie wygląda na wytrzymałą. Pamiętasz numery wadliwych desek? Dodaj te liczby do siebie, a uzyskasz numer kolejnego paragrafu Twojej historii. Jeśli nie pamiętasz lub źle zsumowałeś patrz (55).
3. Wchodzisz do warsztatu. Na ścianach zauważasz typowe dla kowalskiego fachu narzędzia. Potężne kowadło stojące kilka kroków dalej chwilowo ma wolne. Kowal, dobrze zbudowana, wysoka, łysa postać wchodzi przez drzwi w przeciwległej ścianie. (14)
4. Już po kłopotach ? To rozejrzyj się jeszcze trochę po świątyni. Nie chcesz? To wychodź (131). Jeśli jednak chcesz, zrób SSS. Jeśli masz szczęście – (102), jeśli nie – (154).
5. Stajesz przed trzema ciasno zestawionymi ze sobą szopami. Budowle z gliny i drewna sprawiają wrażenie jakby miały za chwilę się zawalić. A może to tylko trauma po przeżyciach nad przepaścią? No, nie bój się. (45)
6. We wschodniej ścianie widzisz okute drzwi. Możesz tam wejść (42), jeśli już zwiedziłeś tą komnatę pozostaje Ci podążyć na południe (108) lub zmierzać na północ (33).
7. Kilka chwil marszu i jaskinia znacznie się obniża, robi się też coraz węższa. Nawet nie zauważyłeś kiedy znalazłeś się w wąskim korytarzu. Wszystko przez te ciemności, odpal znów swoją latarnię. Już? Idealnie. Właśnie stoisz przed skrzyżowaniem. (105)
8. Długi marsz w kierunku zachodnim w ciemnym, zwężającym się korytarzu sprawia, że masz wątpliwości czy to dobry kierunek. Decydujesz iść jednak dalej. Niespodziewanie z sufitu leci na ciebie kilka odłamków skalnych. Zrób SSS. Jeśli nie masz szczęścia, -2W. Idziesz konsekwentnie na zachód. (126)
9. Wracasz tym samym korytarzem, mijając dwa zakrwawione ciała, z którymi jeszcze niedawno miałeś do czynienia. (105)
10. Możesz pociągnąć dźwignię po lewej, lub tą po prawej. Lewa (53), prawa (97).
11. Ledwie położyłeś dłoń na szkatułce, a nagły błysk oślepił cię na dobrych kilka chwil. Magiczna aura ochronna spowodowała, że nie czujesz ręki. Odejmij sobie 1k6 od wytrzymałości. (48)
12. Odwracasz się w kierunku drzwi we wschodniej ścianie. Niskie. Mieszkaniec tego lokum też musi być niski. Wchodzisz pewnym krokiem, schylając znacznie głowę. (85) Jeśli już tu byłeś, wracaj (44).
13. Wróciłeś na korytarz. Możesz ruszać na północ (33), lub na południe (108).
14. „Witaj. Wyglądasz na zaprawionego w boju żołnierza. Ktoś taki jak ty nie powinien machać takim zardzewiałym żelastwem.” Kowal wskazuje palcem twój miecz. „Może zechcesz obejrzeć moje najnowsze wyroby?” Jeśli chcesz – (107), jeśli nie – nic tu po tobie, wyjdź (56).

15. Pamięć Cie nie myli. Weź głęboki wdech. Zaraz przekonasz się czy ten jaszczur mówił prawdę. (38)
16. Korytarz w kierunku północnym zmierza do skrzyżowania w kształcie litery T. Możesz iść na zachód (116) lub na wschód (104).
17. Otwierasz drzwi kolejnej szopy. Widziałeś ten błysk? Oczy gnolla są pełne złości. Nie jest zadowolony z twojej wizyty. Chwytaj miecz i walcz.
Gnoll Z:6 W:5.
Niestety, nie znalazłeś przy nim nic ciekawego. (45)
18. Szeroki, oświetlony korytarz prowadzi Cię na zachód. Masz przeczucie, że to już kres wędrówki, jednak docierasz do skrzyżowania. Możesz iść dalej na zachód (51), lub skręcić na północ (145).
19. „Poczekaj!” mówi elf. „Mam propozycję. Wyglądasz na mocnego. Spróbujmy się w siłowaniu na rękę. Jeśli wygrasz, dostaniesz narzutę za darmo. Dobrze?” Jeśli się zgadzasz (118). Jeśli nie masz zamiaru próbować, wychodzisz (72).
20. Kocioł niestety jest pusty, nie będzie darmowego posiłku. Jeśli masz swój, możesz skorzystać z faktu, że jesteś w najlepszym miejscu do celów konsumpcyjnych. Możesz rozejrzeć się po zawartości szafek kuchennych (96) lub wyjść (41).
21. Przekręcasz klucz w zamku, trochę zgrzyta, ale w końcu otwiera się. W skrzynce jest brudna perła oraz grudka rudy. Wybierz jeden przedmiot i włóż do plecaka. (44)
22. „W mojej karczmie możesz zjeść obiad z prawdziwego zdarzenia, zamiast męczyć się z sucharami, które pewnie nosisz w plecaku na czarną godzinę.” Posiłek kosztuje 3 sztuki złota, przywróci 5W. Możesz w tej chwili złożyć zamówienie. Jeśli chcesz dowiedzieć się co do możliwości noclegu patrz (50). Jeśli chcesz już wyjść (71).
23. Kusznik Z:5 W:5.
Kusznik, jak nazwa wskazuje, lepiej strzela niż macha mieczem. Dobrze, że nie stało ci się nic poważniejszego. Idź dalej (81).
24. Biegniesz do tego łotra, nie ma chwili do stracenia!
Drax von Hagen Z:11 W:5
Po pierwszym udanym ataku patrz (138)
25. Idąc tym korytarzem zwraca twoją uwagę, że co jakiś czas drogę oświetlają pochodnie. Po chwili przejście jest trochę szersze, a na koniec docierasz do drzwi. Pierwsze w ścianie zachodniej (66), drugie we wschodniej (153), trzecie w południowej (78).
26. Ruszasz na zachód. Ogień z latarni nie daje zbyt dużo światła. Po chwili zauważasz odnogę korytarza w kierunku południowym. Możesz kontynuować marsz na zachód (116) lub zmienić kierunek na południe (74).
27. Marsz korytarzem dalej na wschód nie trwa długo, kolejny raz musisz skręcić na południe. (134)

28. Czy byłeś już za tymi drzwiami? Jeśli nie (113). Jeżeli tak, ale chcesz wejść (57), jeśli decydujesz zawrócić (44) .
29. Jaszczur zgadza się wyjawić sekret kładki za porcję prowiantu. Sam też możesz spożyć posiłek, jeśli chcesz. Odstąpiłeś jaszczurowi porcję posiłku? Tak (65). Jeśli nie, idź dalej (103).
30. W połowie drogi na drugą stronę słyszysz bardzo nieprzyjemny trzask. Jedna z desek nie wytrzymała twojego ciężaru, co kończy się dla ciebie upadkiem w ciemną otchłań pieczary. Koniec szans na zemstę, koniec gry.
31. Niemożliwe. Duży pokój, wyposażenie. Ten psi syn musiał coś tu ukrywać. Na stole nic, oprócz drewnianej zastawy. Możesz jej użyć aby zjeść posiłek. Szukasz dalej. Za łóżkiem też pusto. Uderzasz mieczem w płócienny worek ze słomą służący za pościel. Rozgarniasz słomę, a na podłogę spada Mały Klucz. Zabierz go i wychodź. (54)
32. Zgarbiony staruszek powoli wychodzi za ladę.
„Witaj przybyszu. Wyglądasz na poważnego wojownika, a poważny wojownik może trochę ułatwić sobie życie korzystając z odrobiny magii.” Odwraca się, sięgając z regału kilka butelek.
„Popatrz, może coś tego Ci się przyda.” (76)
33. Idziesz w kierunku północnym, szlak skręca na zachód. Zmierzasz do skrzyżowania. (104)
34. Ruszasz na południe i po kilku chwilach stajesz na krawędzi przepaści. Jasne światła latarni na drugim krańcu przepaści powodują, że zaczynasz szukać metody by dostać się na tamtą stronę. Podążasz na zachód wzdłuż urwiska, w pewnym momencie natrafiasz na siedzącego przy ognisku jaszczuroczłeka. Możesz go zaatakować (84), przysiąc się do ogniska (70) lub iść dalej (103).
35. Pułapka! Z otworu w ścianie tryska na ciebie strumień kwasu. -2W. Te poparzenia nie wyglądają zbyt elegancko... Ale chwila, ktoś tu jest! (129)
36. „Dobra, powiem ci, co usłyszałem. Strażnicy mówią, że aby wejść do komnat Draxa von Hageny trzeba mieć klucz. W dodatku zamek jest skonstruowany tak, że klucz trzeba włożyć odwrotnie, uchwytem do zamka.”
Ciekawa wiadomość, ciekawe czy prawdziwa – myślisz sobie. (73)
37. Podążasz na zachód, mijając trzy chaty z lewej i jednocześnie wzdłuż urwiska, które niedawno z trudem pokonałeś. Po kilkunastu krokach stajesz przed kolejnym budynkiem (86).
38. Stawiasz delikatne kroki. Nie martw się, też bałbym się wejść na tak marny mostek, jednak to Ty jesteś tutaj bohaterem. Uważnie unikasz stawiania stopy na 2,5 i 8 desce. Chyba się udało (60).
39. Szczur leży w kawałkach, razem z jego ofiarą, a raczej z tym co z niej zostało. Rozgarniasz mieczem resztki trupów. Tutaj też nie ma nic ciekawego. (61)
40. Uchylasz wieko szkatuły, od razu uśmiejasz się pod nosem. Łatwa zdobycz. Dopisz sobie 3 sztuki złota. Monety przyjemnie brzęczą wpadając do sakiewki. W tej samej chwili słyszysz za plecami głos. „Psi synu! Złodzieju, już nie żyjesz!” Niski, ale dobrze zbudowany krasnolud ciężko dyszy. W tych warunkach nie skorzystasz z miecza. Podczas rzutu na atak odejmij od swojego wyniku 1.
Krasnolud Z:6 W:8
(99).

41. Wracasz na korytarz. Możesz wejść przez drzwi w zachodniej ścianie (66), we wschodniej (153), lub południowej (78). Możesz też wracać na północ (105).
42. Ciężkie drzwi skrzypią głośno. Leżący na klepsku troll nie wygląda na zachwyconego. Widzisz jego wielkie, zaciśnięte pięści? Broń się!
Troll Z:7 W:8
(98)
43. „Hasło!” mówi jeden.
„Śmierć.” odpowiadasz.
„To nie jest dzisiejsze hasło!” mówi drugi.
„Dla was jest” rzucasz przez zęby i atakujesz. Walczysz pojedynczo, w takiej kolejności:
Pikinier Z:8 W:6
Miecznik Z:7 W:6
Niestety, nie mają przy sobie nic interesującego. (75)
44. Wychodzisz z pokoju na korytarz. Możesz iść na północ (16), lub wejść przez drzwi zachodnie (28), lub wschodnie (12).
45. Wejdiesz do szopy po lewej (80), szopy po prawej (17), a może do tej pośrodku (92) ?
Możesz też zawrócić przed karczmę (71).
46. Przeciskasz się z trudem przez mały tunel. Ciasno, ciemno, co rusz uderzasz głową o sklepienie. W oddali zauważasz niewielkie światełko. Czołgasz się w jego kierunku (128).
47. Ten „cios” nie był zbyt udany, jednak goblin już stoi z maczugą w ręce. Czas się troszeczkę rozruszać (109).
48. Poczekaj, odpocznij. Wraca czucie w ręce. Na szczęście udało ci się wyjąć zawartość, mały klucz z numerem 69. Wyjdź, tu już nic nie znajdziesz (41).
49. Nakładasz narzutę. +1W, nawet jeśli masz maksymalny poziom. Idziesz do skrzyżowania (72).
50. „Jeśli chcesz, możesz wynająć pokój z siennikiem, gdybyś potrzebował porządnie wypocząć. Kosztuje to 5 sztuk złota za 1 nocleg. Zapłaciłeś? W takim razie zanotuj numer paragrafu – 155. Możesz do niego zajrzeć po najbliższej przegranej walce. Chcesz wyjść ? (71)
51. Idziesz dalej na zachód, pochodnie na ścianach pojawiają się coraz rzadziej, aż w końcu możesz liczyć jedynie na swoją lampę. Po chwili głośny trzask za plecami powoduje, że aż podskakujesz z wrażenia. Żelazna krata opadła, odgradzając Ci drogę powrotu. Nie zostaje ci nic innego, jak iść dalej (115).
52. Odchylasz wiszącą, skórzaną zasłonę. W jaskini siedzi Elf Wojownik, zajęty jest oprawianiem upolowanego wilka. Zauważa cię i mówi: „Witaj przybyszu. Potrzebujesz czegoś?”
Co zrobisz? Przysiądziesz się (100), atakujesz (123), wychodzisz bez słowa (72).
53. Pociągnąłeś za dźwignię po lewej. Ha! Wszystko zgodnie z planem, drzwi po lewej otwierają się. Zaglądasz do środka, jednak jest tu tylko worek z sianem, pusta miska oraz szkielet pod ścianą. Niestety, nie doczekał swojego wybawcy. (10)

54. Wychodzisz z pokoju bandyty i długim korytarzem podążasz na wschód. Ostrożnie! Uważaj na skalne odłamki z sufitu. Wolnym krokiem dochodzisz do skrzyżowania. (72)
55. Wchodzisz na kiepskiej jakości kładkę. Zastanawia cię pewnie która ze spróchniałych desek pierwsza pęknie i pośle cię w otchłań na dole. Zrób SSS. Jeżeli masz szczęście, patrz (60). Jeżeli nie masz szczęścia, patrz (30).
56. Możesz wejść do warsztatu kowalskiego (3), iść na wschód w kierunku karczmy (71) lub na południe (7).
57. Bałagan, który został po tobie nadal znajduje się na swoim miejscu, widocznie nikt więcej tu nie zaglądał. Masz Mały Klucz? Tak? To skrzynka czeka aż ją otworzysz (21), jeśli nie, to niestety, musisz wracać (44).
58. Grot strzały zaświstał koło twojego ucha, po czym uderzył w ścianę. W oddali stoi kusznik! Biegnij, zanim przeładuje i wystrzeli ponownie! (23)
59. Otwierasz wieko skrzyni i w tym samym momencie czujesz chłodny dotyk na plecach. Odskakujesz pod ścianę. Boisz się? No i powinieneś! Kradzież w świątyni? Nie do pomyślenia. Zjawą zbliża się do Ciebie. Walcz.
Zjawą Z:7 W:5
Po walce zabierz ze skrzyni 5 sztuk złota i patrz (4).
60. Już niedaleko, jeszcze dwa kroki i ... I ostatnia deska pęka pod twoim ciężarem! Zaczynasz spadać w ciemność, desperackim ruchem chwytasz zerwaną linę, na której jeszcze przed chwilą była kładka. Uderzenie o skalną ścianę zdecydowanie boli. -2W. Wciągasz się po linie na drugą stronę jaskini (117).
61. Wracasz do skrzyżowania. Możesz iść na wschód (104) lub na południe (74).
62. Niskie drzwi powodują, że musisz się mocno schylić aby dostać się do środka. Nie możesz nawet się dobrze wyprostować, widocznie mieszkaniec tego miejsca nie jest olbrzymich rozmiarów. Rozglądasz się wokół, ale wewnątrz nie ma właściciela. Na niedużym stole widzisz małą szkatułkę. Możesz zajrzeć do środka (40) lub wyjść (99).
63. Zastanawiasz się, co możesz zyskać poza marnymi 2 sztukami złota, a wtedy skrzat mówi: „Jeśli wygrasz, mogę udzielić Ci ciekawej informacji. Oczywiście zamiast złota.”
Zagrasz (119) ? Czy wychodzisz (27) ?
64. Pech! Kamień ląduje prosto na twojej twarzy, przez moment nic nie widzisz, ale to wystarczy stworowi, żeby doskoczyć i uderzyć. -2W. Już możesz mu się zrewanżować (109).
65. „Kładka ma wadliwe deski. Uważaj na 2,5 i 8 deskę, licząc od strony na której jesteśmy.”
Dokończyliście już swoje posiłki? To czas wyruszać w drogę (103).
66. Drzwi nie dają się otworzyć, jednak potężny kopniak wyrwa je i pokój staje przed tobą otworem. Z jednego z trzech piętrowych łóżek zerwał się właśnie zbudzony hałasem
Morderca Z:7 W:7
Jeśli zwyciężyłeś (89).
67. Małe drzwiczki w ścianie dały się otworzyć nad wyraz lekko. Jedyne co się tu znajduje to butelka z wodą. Nic specjalnego, ale to pewnie woda liturgiczna. Możesz ją zabrać jeśli chcesz.

Trochę zawiedziony opuszczasz świątynię. (131)

68. Rozglądasz się po pomieszczeniu, które jest wyjątkowo kompletnie puste. Widocznie taki mechaniczny golem nie potrzebuje wiele do życia. Po długich przeszukiwaniach ścian znajdujesz przycisk. Naciskasz go i słyszysz jak niedaleko stąd podnosi się krata. (139)
69. Wkładasz klucz do zamka odwrotnie, uchwycem w szczelinę. O dziwo, zadziałało. Przed tobą pokój, a w nim rosły gwardzista. Szykuj broń!
Gwardzista Z:9 W:7
Wyglądasz na zmęczonego. Możesz zjeść prowiant, jeśli taki posiadasz. (18)
70. Siadasz obok jaszczura. Na pytanie jak dostać się na drugą stronę, odpowiada: „Jest kładka niedaleko. Jest też pułapka. Powiem jaką, za 5 sztuk złota.”
Możesz zapłacić (111), lub spróbować negocjować (29). Możesz też pójść dalej (103).
71. Stoisz przed karczmą. Możesz do niej wejść jeśli chcesz (142), możesz zajrzeć do domostw na południu (5) lub ruszyć wzdłuż tych domostw w kierunku zachodnim (37).
72. Jesteś na skrzyżowaniu. Dostępne kierunki to wschód (108), zachód (8), północ (93).
73. Uzyskałeś wiadomość, czas się zbierać. Już bolą cię plecy od tej ciasnoty. Skrzat jest niepokieszony, chciałby wygrać jeszcze trochę złota (27).
74. Kierujesz się na południe, korytarz wydaje się nieco szerszy. Dochodzą cię nieokreślone szepty z zachodu. Ostrożnym krokiem docierasz do końca korytarza. W bocznych ścianach znajdują się drewniane drzwi. Możesz iść w zachodnie (28) lub wschodnie drzwi (12).
75. Korytarz prowadzi cię jeszcze przez chwilę na zachód, by następnie skrócić na południe. Na końcu tej drogi znajdują się wmontowane dwie dźwignie, a w bocznych ścianach drzwi, okute i masywne. Dwoje drzwi, dwie dźwignie. Domyślasz się jak to działa ? (10)
76. „Nie jest tego wiele, ale dobry eliksir czasem się przyda. Interesuje cię któryś z nich?”
Do wyboru masz eliksir wytrzymałości lub szczęścia.
Możesz kupić jedną butelkę w cenie 8 sztuk złota. Jeśli masz brudną perłę, możesz ją dołączyć do transakcji i zapłacić 5 sztuk złota. Jeżeli skończyłeś zakupy, wykorzystaj kupiony eliksir i patrz (99).
77. Wąski przesmyk prowadzi cię na zachód, po chwili skręca na południe, po czym znów skręca na zachód. Na koniec trafiasz na skrzyżowanie. Północ (93), Zachód (8).
78. Drzwi otwierają się. Kilka posłań, stół, na szczęście nikogo żywego. Twoją twarz wykrzywia szczerzy uśmiech. Szkatuła na stole. Lubisz ten widok! Możesz ją otworzyć (11) lub wynosić się stąd (41).
79. Korytarz prowadzi cię na wschód, by po chwili skrócić na południe, jeszcze kilkanaście kroków i stajesz przed kolejnym wyborem (6).
80. Brudno tutaj. Jest stolik z ciemnego drewna, jest zniszczone łóżko. Jak to, żadnej skrzynki, szkatuły, mieszka ze złotymi monetami? Moment, coś wystaje spod łóżka. Niestety, to tylko pergamin z niezrozumiałymi notatkami. (45)
81. Mijasz ubitego przed momentem kusznika, a korytarz dalej prowadzi cię na wschód. Po chwili w południowej ścianie zauważasz wysoki na metr tunel. Możesz spróbować się tam przecisnąć

(46), lub iść dalej (27).

82. No i uciekł. Przynajmniej podziękował i zostawił eliksir szczęścia. Na pewno się przyda (możesz go wypić w dowolnej chwili by poziom twojego szczęścia wrócił do wartości startowej). Chłopak mówił, że wróci do wujka, do sklepu na drugim brzegu urwiska. Nie wspominałeś o zniszczonym mostku, wystarczy mu wrażeń na ten moment. Dopisałeś eliksir? Możesz zjeść tutaj prowiant. Kontynuuj podróż (9).
83. Pochylasz się nad zakrwawionym trollem. Śmierdzi, jak to zwykle bywa z tym gatunkiem. Szybko przeglądasz zawartość kieszeni w jego skórzanej kamizelce. Znajdujesz 2 sztuki złota. Czas ruszać dalej (13).
84. Korzystasz z przewagi zaskoczenia i uderzasz zanim jaszczuroczłek wstanie. Zrób SSS, jeżeli masz szczęście, odejmij przeciwnikowi 2W.
Jaszczuroczłek Z:7 W:6
W jego sakwie znajdujesz 2 sztuki złota. Idziesz dalej (103).
85. W niewielkiej norze, na postaniu z liści siedzi goblin. Przyglądasz mu się, gdy skupiony próbuje niezdarnie policzyć swoje 3 monety. W końcu jednak zauważa, że tu stoisz, i krzycząc „Intruz! Złodziej!” Rzuca w ciebie kamieniem. Zrób SSS. Jeśli masz szczęście (47), jeśli nie (64).
86. Nie trzeba się długo przyglądać, by zauważyć że to warsztat kowalski. Możesz wejść do środka (3), ruszyć na południe (7) lub wrócić przed karczmę (71).
87. Przeszywający ból w ramieniu, nie wiesz przez moment co się stało. Kiedy już zauważasz strzałę w swym ciele, krzyczysz wściekle. -2W. Na końcu korytarza stoi Kusznik. Wyciągnął miecz, nie zdąży już przeładować kuszy i wystrzelić. Walcz! (23).
88. Korytarz staje się coraz węższy, a na jego końcu wkraczasz do niewielkiej jaskini. Szybki rzut okiem – nie, nie ma nic ciekawego. A może jednak ? Usłyszałeś pisk. Kierujesz latarnię w najciemniejszy kąt po prawej, a tam wielki szczur kończy właśnie posiłek z resztek gnoma. Niewiele myśląc wyciągasz miecz.
Szczur Z:5 W:4, po walce patrz (39).
89. Rozglądasz się po pokoju. Wygląda jak prowizoryczne koszary, sporo łóżek piętrowych, wieszaki na broń. Kilka szafek. Chcesz je przeszukać ? Tak (114), nie (41).
90. Leży, nie rusza się. Dobrze, ale łatwo nie było. Przeszukujesz zwłoki, nic nie znajdujesz. Rozejrzysz się po pokoju (31) ? Możesz też wyjść (54).
91. Już sobie spokojnie wychodziłeś z kaplicy, a tu coś zaszeleściło za twoimi plecami. Ten szkielet chyba jest zły, że zabrałeś mu złoto. Po co mu złoto? I tak nie żyje. Choć w sumie to idzie do ciebie. Znów ktoś go musi zabić (zabić nieżywego, dobre sobie).
Szkielet Z:6 W:8
Wreszcie możesz wyjść (131).
92. Ta szopa jest pusta. Pusta oczywiście w tym sensie, że nie ma jej właściciela. Na ziemi leży potłuczony kubek, z sufitu zwisają pajęczyny. Tutejszy lokator nie dba o porządek. Na postaniu z liści znajdujesz mały woreczek. Masz szczęście, w woreczku jest 1k6 sztuk złota. Wychodź (45).

93. Kilkanaście kroków ciemnym korytarzem na północ i stajesz przed wejściem do jamy, przysłoniętym zasłoną ze skór wilków. Możesz tam wejść (52), lub wracać (72).
94. Drzwi do kaplicy są stare i spróchniałe, dawno nikt tu nie zaglądał. Nawet ten mnich, chyba. Najwyższy czas to zmienić (147).
95. Dwaj przeciwnicy wstają z impetem od stołu. Mniejszy z nich szybko staje naprzeciw ciebie. Gdy już z nim skończysz, zajmij się tym większym.
Łotrzyk Z:8 W:6
Złodziej Z:7 W:8
(121).
96. Stare mięso, suche przyprawy, nadgryzione suchary. Pewnie szczury pogryzły. Zainteresował cię jedynie nieduży, srebrny nóż. Możesz go zabrać jeśli chcesz. (41)
97. Coś ruszyło, słyszałeś pracujący mechanizm. Drzwi jednak są zamknięte. Może naciśnij na klamkę? Drzwi uchylają się, usłyszałeś dziwne kliknięcie. Zrób SSS. Masz S? (159). Jeśli nie (35).
98. Przecierasz pot z czoła. Po kilku minutach odpoczynku dla złapania oddechu możesz rozejrzeć się po pomieszczeniu, jednak poza pustą drewnianą misą nie ma tu nic ciekawego. Możesz przeszukać ciało trolla (83), lub wracać na korytarz (13).
99. Znów jesteś w jaskini. Możesz ruszyć do niskiego budynku na wschodzie (62), większego domu na zachodzie (158) lub iść dalej, na południe (34).
100. Siadasz obok elfa. Proponuje ci on zakup narzuty ze skóry wilka za jedyne 2 sztuki złota. Jeśli kupujesz, to nic więcej tu nie zrobisz. Wychodź (49). Jeśli odmawiasz elfowi, patrz (19).
101. „Cześć! Masz złoto? Może zagramy?” Skrzat zaczyna biegać po tej małej jamie a ty już żałujesz, że tu wszedłeś. O, właśnie przyturlał tutaj dwie złote monety.
„To jak, gramy?” (63)
102. Widzisz tą dźwignię obok jednego z filarów? Przełożyłeś, odkrywając schowek. Jednocześnie usłyszałeś dziwny dźwięk od strony drzwi wejściowych. Tym razem wstał szkielet jednego z kleryków. Spokojnie, zawartość skrytki może poczekać.
Szkielet Z:6 W:8
Wygrałeś? To wracaj do znaleziska (67).
103. Ruszasz wzdłuż krawędzi, w dole nie widzisz nic poza ciemną przestrzenią. Musi być głęboko. Jeszcze tylko kilka kroków i już widzisz prowizoryczny most z liny i starych desek. (2)
104. Chwila marszu i jesteś na skrzyżowaniu. Możesz iść na zachód (26), na wschód (79), lub do wyjścia na północy, jeżeli to już zbyt wiele na twoje słabe nerwy.
105. Korytarze prowadzą na północ (56), zachód (133), południe (25) oraz wschód (112).
106. Duży pokój, łóżko, stół i krzesło oraz tutejszy lokator w ciemnym kapturze. Zauważasz bliznę na jego twarzy, widać sporo już przeszedł. Popatrz, wyciągnął miecz!
Bandyta Z:8 W:8
Po wygranej patrz (90).

107. „Proszę, jest w czym wybierać.”

Rapier (+1Z do końca przygody)

Długi miecz (+1 zadawanych obrażeń w walce do końca przygody)

Topór (-2Z, +2 zadawanych obrażeń do końca przygody)

Długi sztylet (+2Z, -1 zadawanych obrażeń do końca przygody)

Możesz kupić jedną broń. Każda kosztuje 10 sztuk złota. Jeśli masz grudkę rudy, daj ją kowalowi, możesz teraz kupić broń za 7 sztuk złota.

(56).

108. Przed tobą kolejne skrzyżowanie. Możesz ruszać na

zachód (77)

wschód (131)

północ (6)

Możesz tutaj zjeść prowiant.

109. Goblin Z:7 W:5

Po wygranej walce zabierasz 3 sztuki złota i wychodzisz. (44)

110. W chwili gdy otworzyłeś drzwi dolatuje do ciebie moc dziwnych zapachów ulatniających się z środka. Już jesteś w sklepie, dziwna aparatura z bulgoczącymi substancjami pracuje pod ścianą i wydziela dym. Nie lubisz takich miejsc, w końcu to miecz jest twoim najlepszym przyjacielem. Zza ciemnej kotary słyszysz skrzeczący głos: „Klient poczeka sekundę, już idę.” (32)

111. „Musisz uważać na poszczególne deski na kładce. Są to kolejno 2, 5 i 8 deska licząc od strony na której jesteśmy.” Odejmij sobie 5 sztuk złota i idź dalej (103).

112. Przejście w kierunku wschodnim nie jest zbyt dobrze oświetlone, w świetle swej lampy widzisz jedynie mech porastający ściany. Korytarz skręca na południe (141).

113. Naciskasz na klamkę. Drzwi otwierają się, w świetle lampy stojącej w pomieszczeniu zauważasz dwóch osobników siedzących przy drewnianym, spróchniałym stole.

„Czego tutaj? Wynocha, żebraku!”

Nie masz chyba zamiaru godzić się na takie traktowanie? Chwytaj za miecz i ruszaj (95).

114. W jednej z szafek oprócz sterty bezwartościowych śmieci znajdujesz stare, skórzane rękawice. Dodaj sobie 1W. Następnie wracaj na korytarz (41).

115. Jeszcze kilka kroków i zamierasz w bezruchu. Wielki golem wyciąga w twoim kierunku swoje łapy.

Golem Z:10 W:12

Żyjesz jeszcze? (68)

116. Przed tobą wejście do niewielkiej groty. Czy już tam byłeś? Tak (61), Nie (88).

117. Kilka stresujących chwil nad rozpadliną spowodowało, że nawet nie miałeś kiedy rozejrzeć się z dystansu na wyłaniające się po drugiej stronie zabudowania. Nic straconego, co my tu mamy? (148).

118. Zrób SSS. Jeśli masz szczęście, pokonałeś elfa a ten wręcza ci narzutę. Dodaj sobie 1W, nawet jeśli masz maksymalny poziom. Jeśli przegrałeś, elf okazał się tak silny, że aż boli cię ręka, -1W. Wychodzisz (72).

119. Rzuć 2k6 za siebie, następnie 2k6 za skrzata. Dopóki jego wynik jest wyższy odejmuj sobie za każdym razem 2 sztuki złota. Gdy w końcu wygrasz, patrz (36).
120. Stary, drewniany ołtarz, wygląda jakby zaraz miał się rozlecieć, podobnie jak drzwi kaplicy. Porwana serweta i pajęczyny dodają mu nieco tajemniczości, jednak symbole słońca od razu zdradzają, które bóstwo tutaj czczono. Nic nie znajdujesz, jednak pod ścianą zauważasz niedużą skrzynkę. Nareszcie coś interesującego! (59).
121. I po co te nerwy, myślisz sobie, patrząc na dwa leżące pod stołem ciała. Przecież można się dogadać... Masz teraz czas spokojnie rozejrzeć się po pokoju. Dwa małe sienniki, wspomniany stół, dwa krzesła... O, coś stoi w kącie. Skrzynia, niestety dość masywna, nie weźmiesz jej do plecaka. Masz może Mały Klucz? Jeśli tak (21), jeśli nie (44).
122. Olbrzymi pies biegnie wprost na ciebie! Piekielny ogar pilnuje tego miejsca. Jak mogłeś go nie zauważyć wcześniej? Trudno, broń się.
Ogar Z:10 W:6
Pokonałeś go? To skończ podziwiać tę salę i idź szukać celu swej wyprawy. (149).
123. Elf Wojownik Z:9 W:5
Po wygranej walce zabierasz wykonaną przez elfa narzutę ze skóry, dopisz sobie +1W nawet jeśli masz maksymalny poziom. Zabierasz też posiadane przez elfa 2 sztuki złota. (72)
124. „Witam, witam! Podać coś?”
na propozycję barmana odpowiadasz przeczącym ruchem głowy. Po chwili jednak uznajesz, że warto się zorientować w ofercie. Zawołaj barmana (22).
125. Sukces! Zdyszany, wściekły, ale zadowolony z siebie bohaterze, brawo. Tniesz wampirze zwłoki, mimo, że już dawno się nie ruszają. Z poćwiartowanego korpusu coś wypada i dzwoni uderzając o podłogę. Klucz! Złoty klucz do drzwi w końcu pomieszczenia. Biegniesz do drzwi. (137)
126. Jeszcze kilka kroków i zatrzymujesz się przed drzwiami. Noszą one ślady od uderzeń, pewnie ktoś już próbował się tu dostać. Ciekawi cię, co może tam być? Wchodzi (106), jeśli jednak nie chcesz ryzykować, patrz (72).
127. Lord von Hagen ma bladą twarz, ciemny płaszcz i błyszczące pierścienie na wszystkich palcach. „Spodziewałem się intruzów, ale żeby ktoś dotarł aż tu, moje gratulacje. Jak już cię zabiję, będę musiał zorganizować sobie silniejszą gwardię.”
Ten drań nic sobie nie robi z twojej wizyty. Czas na pomstę! (24)
128. Na końcu tunelu dostajesz się do nieco większego pomieszczenia, prawie nie musisz schylać głowy gdy siedzisz. Mieszkaniec tej nory to skrzat, który właśnie stoi i z uśmiechem podziwia twoje ograniczone, niezdarne ruchy. (101)
129. Sądząc po wyglądzie, jakiś młodociany adept magii. Te peleryny w gwiazdki, oni nigdy już nie zmieniają tego schematu? No nic. Chłopak podnosi wzrok, patrzy jakby się zastanawiał czy nie masz może zamiaru za moment obciąć mu głowy.
„Uciekaj. Jesteś wolny.” Mówisz (82) .
130. Zdążyłeś postawić dwa kroki za zakrętem i usłyszałeś trzask. Zrób SSS. Masz szczęście? (58).
Jeżeli nie (87).

131. Korytarz prowadzi do skrzyżowania. Twoją uwagę zwracają latarnie na ścianie, do tej pory musiałeś się posługiwać wyłącznie swoją. Chyba zbliżasz się do „cywilizacji”. Zachód (108), wschód (140), południe (152).
132. A może masz chociaż srebrny nóż? Jeśli tak (143), a jeżeli nie, to niestety koniec twojej przygody, niepodatny na atak wampir – Lord złodziei stał się twoim katem.
133. Powietrze robi się wilgotne, ściany korytarza też pokrywają krople wody. Wytrwale podążasz ciemnym korytarzem, oświetlanym jedynie twoją latarnią. W końcu zauważasz światło na drugim końcu przejścia.
„Stój! Kto idzie?”
Mhm, szykują się kłopoty. Delikatnym, cichym ruchem wyjmujesz broń (146).
134. Korytarz ukazuje ci wykute w skale przejście do dużej Sali, widzisz jedynie filary podtrzymujące strop w pomieszczeniu. Ruszaj do środka (156).
135. Sięgasz z plecaka butelkę wody, odślaniając się na atak wampira. -2W. Udaje ci się zbliżyć do przeciwnika i rozbić butelkę liturgicznej wody na jego głowie. Błada twarz Lorda złodziei staje się czerwona od poparzeń. Teraz czas dokończyć dzieła! (157)
136. Siadasz obok mnicha, przyglądasz mu się kilka minut. Nic. Żadnej reakcji. Zamykasz oczy. Może przynajmniej chwilę odpoczniesz. Zaczynasz czuć mrowienie w głowie.
„Tu niedaleko jest świątynia. Modlitwa pomoże ci w osiągnięciu swego celu.”
Nerwowo otwierasz oczy i czym prędzej wychodzisz. Dziś uwierzyłeś w telepatię. (94)
137. Co tam jest? Złoto? Diamenty? Na pewno to drzwi do bogactwa! Przekręcasz klucz w zamku, drzwi otwierają się, a przed tobą... las. Drzewa, kwiaty. Wychodzisz. Oglądasz się za siebie. Drzwi, którymi wyszedłeś są od tej strony bardzo umiejętnie zakamuflowane. Idziesz w las, po chwili poznajesz tę okolicę, to niedaleko twojej wioski. Zaskoczony? A myślałeś że jak inaczej się wydostaniesz z tego labiryntu? Koniec gry. Gratuluje sukcesu, dokonałeś zemsty, a banda Lorda von Hageny już nigdy nie będzie pustoszyć tych okolic.
138. Co to ma być? Powinien się związać z bólu, a tymczasem stoi i uśmiecha się ironicznie. A może... Słyszałeś dawno temu historie o wampirach, ale to przecież bajki. Czyżby? Jeśli czegoś szybko nie wymyślisz, zginiesz! Patrz tutaj (151).
139. Wracasz do skrzyżowania. Jedyna droga której jeszcze nie zwiedzałeś prowadzi na północ (145).
140. W północnej ścianie korytarza znalazłeś wąskie przejście. Doprowadziło Cię do niewielkiej jaskini, zamieszkałej przez mnicha pustelnika. Siedzi właśnie na klepisku, chyba medytuje. Może ma przy sobie złoto? Wykorzystasz okazję do ataku? (150). A może się przysiądziesz? (136)
141. Zmierzasz na południe, czujesz się już trochę zmęczony tym ciągłym marszem. Sufit niespodziewanie obniża się, musisz się schylić. Ciasno. Znow zakręt, tym razem na wschód, i możesz się ponownie wyprostować (130).
142. Otwierasz spokojnie masywne drzwi. W środku nie ma nikogo prócz zmarszczonego barmana za ladą. Kilka stołów i ław pod ścianami to całe wyposażenie pomieszczenia. Możesz wrócić przed karczmę (71) lub podejść do barmana (124).

143. Podobno srebro też działa na wampiry. To twoja ostatnia szansa, wracaj do walki.
Drax von Hagen Z:11 W:5
Wygrałeś? (125)
144. Wychodzisz z korytarza wprost do olbrzymiej, wysokiej groty. Tutaj nawet gęsto rozmieszczone latarnie nie wystarczają by oświetlić cały obszar. Zauważasz w oddali dwa drewniane budynki, jeden niższy, pod wschodnią ścianą, oraz drugi, zdecydowanie większy pod ścianą zachodnią. Możesz wejść do pierwszego (62), drugiego (158), lub iść dalej na południe na środek groty (34).
145. Korytarz prowadzi na północ, i stajesz przed bogato zdobionymi drzwiami. Wyczuwasz dużo zła za ścianą. To tutaj, na pewno. Z impetem wpadasz do środka, wrywając drzwi z zawiasów. Nie myliłeś się, jest tutaj (127).
146. Ci dwaj strażnicy to na pewno nie były przybłędy jak większość tych, którzy do tej pory stanęli na twojej drodze. Identyczne odzienie z czymś na kształt herbu, to na pewno gwardia Lorda von Hageny. Jeśli cię oczywiście wzrok nie myli, jest w końcu dość ciemno (43).
147. W pomieszczeniu znów musisz skorzystać z własnej latarni. Zapalasz knot i oczom twoim ukazuje się na pierwszy rzut oka przyzwoicie wykonany ołtarz, do którego prowadzi nieduża sala z filarami wyciosanymi w skale. Stary Irwin z twojej wioski kiedyś wspominał o mieszkających w jaskini klerykach, wypędzonych z centrum kraju. Musiało to być jednak dawno temu, pewnie jeszcze przed przybyciem tych bandytów. Krok przed siebie. Coś zatrzeszczało, spójrz pod nogi. Resztki szkieletu odskoczyły na boki. Rozglądasz się i widzisz 3 kolejne szkielety. Tak, bandyci okazali się silniejsi od kleryków. Podejdź do ołtarza (120).
148. Ogromna ta pieczara. Popatrz jeszcze raz za siebie, udało ci się pokonać szeroką rozpadlinę. A co przed tobą? Stoisz twarzą w kierunku południowym, po lewej znajduje się duży budynek z symbolem kielicha nad drzwiami. Pewnie jakaś tutejsza knajpa. Wejdiesz? (142)
Od południowej strony sąsiadują ze sobą trzy szopy, pewnie zamieszkałe przez jakieś tutejsze kreatury. Chcesz sprawdzić co się w nich znajduje? (5)
A może wolisz ruszyć na zachód? (37)
149. Stajesz przed drzwiami do kolejnego pomieszczenia. Masz klucz z numerem? A znasz informację skrzata? Jeśli tak, idź do paragrafu oznaczonego numerem klucza. Jeśli nie masz klucza lub nie znasz informacji lub numeru, to koniec twojej przygody.
150. Unosisz swój miecz, i już miałeś rozłupać głowę mnicha jak skorupę orzecha, gdy ten, nawet nie otwierając oczu, uniósł swą rękę i uderzenie jakiejś magicznej mocy wyrzuciło cię na korytarz. -3W. Miało to jednak ten plus, że wyłądowałeś wprost przed wejściem do starej kaplicy. (94)
151. Pamiętasz co masz w plecaku? Jest tam może woda ze świątyni? Tak (135), nie (132).
152. Idziesz korytarzem, w którym lamp pojawia się coraz więcej. Wygląda na to, że jesteś na dobrej drodze. Kontynuuj (144).
153. Chwytasz za klamkę i wpadasz do pokoju. Pod przeciwną ścianą stoi kilka szafek, na środku palenisko i wielki kocioł. Czyżby kuchnia? Zaraz to sprawdzimy, w tej chwili zza kotła wyskoczył Banita Z:8 W:7
No, popatrzmy co tu mamy (20).

154. Nie widzisz nic szczególnego. No to chociaż zobaczmy czy klerycy nie nosili czegoś przy sobie, za życia oczywiście. Przy jednym ze szkieletów znajdujesz 2 sztuki złota. Wychodź (91).
155. Budzisz się w brudnym pokoju na potarganym sienniku. Porządnie oberwałeś. Na szczęście barman cię znalazł i wywiązał ze swojej części umowy – zapewnił ci nocleg. Rozglądasz się po pokoju. Miecz jest pod ścianą, plecak też... Nie ma sakiewki. Można było się spodziewać. Masz 0 sztuk złota. Oraz połowę W, licząc od wartości maksymalnej. Zanotuj to i wyjdź. (71)
156. Na wszystkie bóstwa tej krainy! Tak wielkiej Sali nie widziałeś nawet w świątyni na wzgórzach koło swej rodzinnej wsi. Masywne filary, sztuczne światło wpadające przez wizjer w suficie... Cuda! Chwila, czy przypadkiem coś nie zaszeleściło za twoimi plecami? (122)
157. Woda powoduje, że ciało wroga jest podatne na atak. Korzystaj z chwili!
Drax von Hagen Z:11 W:5
Jeśli zwyciężysz (125).
158. Stawiasz kilkadziesiąt kroków na zachód i już jesteś przed dużym budynkiem. Nad drzwiami wisi tabliczka: „Zoltan Piorun. Pomoce magiczne.” Możesz wejść do środka (110), albo zawrócić (99).
159. Szybkim ruchem uciekasz spod strumienia kwasu, który wystrzelił z małego otworu w ścianie. Udało się. Spójrz, ktoś siedzi pod ścianą. Podejdź bliżej (129).