Karta postaci – Statystyki i ekwipunek

Karta postaci w grze to nic innego jak tabela zawierająca niezbędne statystyki, czyli ważne informacje na temat twojej osoby: stan zdrowia, posiadające umiejętności walki, siła obrażeń broni, oraz ochrona jaką daje ci ubiór. Zawiera również ekwipunek z zapisem jakie posiadasz obecnie przedmioty. Ekwipunek siłą rzeczy jest dynamiczny tzn. wymaga (w zależności od wyboru formy opowiadania) zmiany zapisów, a zatem w przypadku formy drukowanej nieco kreślenia na kartce papieru długopisem, lub stukania na klawiaturze w przypadku formy elektronicznej. Przykładowa karta postaci (rys. 1).

Statystyki

1. Punkty Zdrowia/Punkty Życia np. **PZ: 5/7**. Punkty Zdrowia (liczba po lewej) to często zmieniająca się wartość, inaczej mają się punkty Życia bohatera (liczba po prawej), a więc maksymalna liczba która jest w stanie utrzymać cię przy życiu - pomieścić liczbę punktów twojego zdrowia. Punkty zdrowia bowiem to liczba mówiąca o sile z jaką stoisz na nogach podczas podróży, w jakiej jesteś aktualnie formie. Zdrowie tracisz z reguły podczas walki, a regenerujesz jedzeniem, piciem, miksturami, lub snem czy odpoczynkiem. Punkty życia natomiast są liczbą która stanowi maksimum twojego zdrowia, inaczej mówiąc wytrzymałości. Rzadko kiedy, ale można w trakcie przygody sukcesywnie podnosić specjalnymi miksturami wskaźnik życia, czego częstotliwość zależy niekiedy od twojego wyboru.
2. Umiejętność walki np. **UW: 7** mówi o sile i sprawności jaką dysponujesz podczas walki. Grę rozpoczynasz z zerową wartością, ale za każdym razem kiedy odbywa się walka i kończysz ją zwycięsko twoja praktyka po prostu wzrasta i do Punktów Walki dodajesz sobie wartość wg wybranego stopnia trudności. **UW** ma duży wpływ na efekt walki, czyli wygraną.
3. Obrażenia broni np. **B: 3** to punkty które po zakończeniu danej rundy podczas walki zostają odjęte od punktów zdrowia strony, która poniosła porażkę. Ludzie walczą bronią, w przypadku zwierząt wartość ta jest oczywiście równoznaczna z siłą obrażeń kłów, dziobów czy pazurów zatem nigdy się nie zmienia. Tak na marginesie to samo w przypadku zwierząt tyczy się **UW**. W praktyce oznacza to że napotykając podczas przygody te same gatunki zwierząt zawsze będą zadawać ci te same obrażenia. Ludzie nie koniecznie.
4. Ochrona np. **O: -2B** dotyczy noszonej przez ciebie zbroi. Oznacza ilość punktów które zostają odjęte od obrażeń broni zadawanej przez przeciwnika podczas walki. Jeśli przeciwnik np. posiada broń z mocą **B: 3** i po zwycięskiej dla niego rundzie zadaje ci cios, ty posiadając zbroje **-2B** niwelujesz zadane przez niego obrażenia właśnie o te **-2B.** Zamiast **-3PZ** odejmujesz od swojego zdrowia wówczas tylko **-1PZ.** Nie posiadając zbroi na początku przygody tym aspektem po prostu nie należy sobie zawracać głowy.

Przed rozpoczęciem gry należy zanotować następujące wstępne statystyki:

Punkty Życia - **PZ: 5/7**
Umiejętność Walki - **UW: 0**
Ochrona: **O: 0**

Obrażenia **B: 0**

Ekwipunek

Każdy zdobywany przedmiot w grze jest zaznaczony pogrubioną czcionką koloru niebieskiego i znajduje się w nawiasie. Podobnie jest z przedmiotami usuwanymi z ekwipunku. Pierwszy człon zawiera nazwę przedmiotu, jej ewentualną moc, oraz wartość w rudzie. Przykładowo zapis ten może wyglądać następująco: **(1x lekko postrzępiony miecz 3B $1).** Informuje on właśnie że zdobyłeś jedną sztukę lekko postrzępionego miecza, której siła obrażeń wynosi trzy punkty, a jej wartość handlowa to jedna sztuka bryłki rudy. Są też przedmioty nie podlegające handlu np. **(2x mikstura zdrowia +2PZ/szt).** Taki zapis oznacza że zdobyłeś dwie sztuki mikstur zdrowia regenerujących twój współczynnik PZ o dwa punkty przy wypiciu jednej. Zdobyte tego typu przedmiot należy od razu zanotować w ekwipunku. Możliwe są do użycia w dowolnej chwili gry z wyjątkiem sytuacji kiedy trwa walka. Ekwipunek jest umowny i nie posiada limitu.

W trakcie rozgrywki napotkasz się również na informacje w kolorze zielonym. Te w odróżnieniu od poprzednich informują cię o stanie sytuacji obecnej, czyli o rzeczach które należy wykonać od razu. Przykładowo jeśli fabuła mówi o tym że odpoczywasz i twój stan zdrowia regeneruje się o jeden punkt **(+1PZ)** w swojej karcie postaci powinieneś od razu podnieść stan swojego zdrowia o jeden punkt. Jeśli natomiast twój stan zdrowia w takiej sytuacji jest pełny i wynosi np. **7/7** po prostu nic się nie dzieje. Nie ma możliwości przełożenia takiej sytuacji na później.

Handel

Podczas przygody napotkasz kilka miejsc, kilku kupców umożliwiających ci zarówno sprzedaż jak i kupno różnych przydatnych przedmiotów. Przedmioty mające tylko podaną wartość np. **(1x złoty kielich $30)** nie są przydatne do niczego i najlepiej sprzedać je przy najbliższej okazji. Okazje te możliwe są tylko jeśli fabuła na to pozwala i informuje cię o takiej sytuacji. Dość często na szczęście. Nie trzeba też zaprzątać sobie głowy czy dany kupiec posiada wystarczającą ilość rudy. Umownie zakłada się, że stać go na sfinansowanie każdej transakcji. Jeden raz kupiony przedmiot jest równoznaczny z tym że znika z ekwipunku sprzedającego.

Walka

Technika

Walka w grze rozpoczyna się komunikatem w nawiasie oznaczonym pogrubioną czcionką w kolorze czerwonym np. **(walka strażnik 3B 5PZ, UW3+1rzK)** i informuje kolejno: CO i KTO **walka strażnik** -> JAKIE

OBRAŻENIA POSIADA JEGO BROŃ **3B** -> ILE MA PUNKTÓW ZDROWIA **5PZ** -> JAKI JEST JEGO STAN UMIEJĘTNOŚCI w WALCE **UW3** -> JAKĄ ILOŚĆ RZUTÓW KOSTKĄ NALEŻY WYKONAĆ W KAŻDEJ RUNDZIE **+1rzK.**
Każda walka podzielona jest bowiem na rundy. Każda z nich może zakończyć się Twoim zwycięstwem, porażką lub remisem. Runda wygląda w ten sposób, że za każdym razem obliczamy siłę ataku naszego bohatera: **UW + 1rzK**, co oznacza sumę punktów obecnie posiadanej Umiejętności Walki oraz liczbę oczek z rzutu kostką ośmiościenną. Następnie trzeba rzucić kością dla przeciwnika i również obliczyć jego siłę ataku: **UW** przeciwnika + **1rzK**.
Jeżeli siła ataku bohatera jest wyższa niż przeciwnika – wygrywasz rundę.
Jeżeli siła ataku przeciwnika jest wyższa – przegrywasz.
Jeżeli siły ataków są równe - następuje remis.
W przypadku remisu nic się nie dzieje – obie strony zakładamy że uniknęły lub też sparowały wszystkie swoje ciosy. Należy wówczas przejść do kolejnej rundy. Gdy wygrasz rundę zadajesz przeciwnikowi obrażenia. Obrażenia podane są przy broni. (np. **3B**) i należy odjąć je od zdrowia przeciwnika. Gdy przeciwnik wygra rundę sprawa wygląda analogicznie - odejmujesz jego obrażenia od swojego stanu zdrowia. Walka kończy się, gdy zdrowie jednej ze stron spadnie do 0 lub poniżej. Równa się to śmierci danej strony walczącej.
W przypadku przegranej gra się kończy, lub następuje utrata przytomności a nasz stan zdrowia należy wyrównać do zera. O takiej sytuacji informuje nas zawsze fabuła udzielając formacji co dzieje się później. Jeśli gra się jednak kończy należy wrócić kilka paragrafów wstecz co powinno przypominać save w grze komputerowej.

Stopień trudności

Grę możemy urozmaicić o dodatkowy aspekt którym jest wybór stopnia trudności. Polega on na tym że podczas wygranej walki nauka naszych umiejętności w walce wzrasta o **1** pkt. **UW**, lub o **0,5** pkt. **UW**.
Stopień trudności „**Light**" oznacza że po każdej zwycięskiej walce dodajemy dokładnie jeden punkt do swoich **UW**. W przypadku stopnia trudności „**Hard**" tylko **0,5**. Podczas walki posiadane punkty zaokrągla się jak w grze w karty w górę. Posiadając np. **4,5 UW** zakładamy że punktów umiejętności w walce mamy 5. Runda walki z posiadaną ilością **4,5 UW** zatem przy wyrzuconych **3** oczkach na kostce dała by wynik **5 + 3 = 8.**

Porady

Podjęcie walki wiąże się z ryzykiem utraty życia lub sporej ilości zdrowia, a wychodząc z walki zwycięsko zyskujemy punkty UW co jest bardzo kuszące. Zdarza się jednak, że czasem warto pominąć walkę i wybrać inną drogę o ile taka sytuacja istnieje. Czy tak należy postępować? Nie ma na to absolutnie reguły. To sprawa intuicji i kwestia wyboru. Najważniejsze by nie popsuć sobie zabawy i nie próbować wszystkich możliwości w trakcie jednej gry. I jeszcze jedna istotna sprawa w kwestiach wyboru. Te same stworzenia i często postacie chodząc po świecie gry mają zawsze te same statystyki, a więc PZ, UW i B. Jeśli nie uda nam się za pierwszym podejściem obalić takiego przeciwnika, to w miarę możliwości gdy fabuła na to pozwala warto

spróbować w późniejszym czasie kolejny raz, kiedy twoje umiejętności zwiększą się. Wówczas szansa na wygraną znacznie wzrasta.

Specjalizacje

W grze możesz trudnić się alchemią lub kowalstwem. Fabuła nakieruje Cię na odpowiedni trop i sam wg uznania przystąpisz do danej specjalizacji intuicyjnie.

Alchemia

Posiadając odpowiednie składniki i odpowiednią wiedzę możesz warzyć mikstury do których potrzebne są oprócz wody odpowiednie składniki, czyli rośliny lub inne substancje, oraz menzurka. Umownie zakłada się że wodę zawsze można mieć pod ręką, bowiem w świecie gry płyną tu i ówdzie rzeki, strumienie, są sadzawki z wodą itp. także nie musisz jej mieć w ekwipunku. Posiadając Atlas Botaniczny możesz z niego korzystać i uwarzyć wszystko co zawiera jego opis. Zdarza się jednak że atlas nie zawiera opisu jakiejś rośliny, ale o tym poinformuje cię fabuła i dopiero wówczas będziesz mógł wykorzystać posiadającą roślinę w swoim ekwipunku. Mając atlas i odpowiednie składniki mikstury można tworzyć w dowolnym miejscu o dowolnej porze za wyjątkiem trwającej walki. Mikstury umożliwiają z reguły poszerzanie posiadanych statystyk lub dają magiczną moc.

Kowalstwo

Kowalstwo daje ci możliwość wykucia nowej broni, lub wzmocnienia posiadanej o magiczny efekt. O takiej możliwości poinformuje cię oczywiście fabuła i będziesz mógł z niej kilkakrotnie korzystać. W przeciwieństwie do fachu alchemika, który musi często zdobywać menzurki i znajdywać rozmaite rośliny, głównym środkiem do rozwoju dla kowala jest ruda.

Statystyki:	Ochrona:	Bronie:
Punkty życia – PZ: 4/7	zbroja cienia B: -1, $10	Mały tępy nóż 1B $1 Lekko postrzępiony miecz 3B $2
Umiejętność walki – UW: 7		
Ochrona – B: -1		
Obrażenia – B: 3		
Ruda: $15		
Żywność i mikstury:	**Inne przedmioty:**	**Notatki:**
1x Mikstura zdrowia +2PZ 3x Roślina lecznicza 1x Udziec ścierwojada +2PZ	1x Srebrny kubek $2	Skończyłem na paragrafie &71

Rys. 1

Rozdział I

Witamy w Kolonii Karnej

1. Widząc w oddali nad sobą twarze szyderczo uśmiechających się do ciebie typów od których dostałeś właśnie po mordzie spadasz w dół. Stoją wysoko na skarpie, od której dzieli cię już kilka metrów i niecałe parę sekund. Zostałeś zrzucony celowo. Z pluskiem wpadasz w niewielkie jeziorko. Czując ból w szczęce z ledwością wypływasz na powierzchnię. Leżąc na brzegu patrzysz na wysokości wzroku psa. Twym oczom ukazują się czarne solidne buty. Unosisz głowę do góry. Stoi przed tobą mężczyzna o dużym nosie i ciemnej karnacji. Ma na sobie jakąś czerwonawą zbroję.
Wyciągasz rękę ku niemu licząc na pomocną dłoń. **&2.**
Nieufny wyczołgujesz się na brzeg samodzielnie i próbujesz oddalić się od podejrzanego typa. **&3.**

2. Tajemniczy mężczyzna w myśl twej intuicji pomaga ci wstać i tłumaczy od razu co się stało. **&4.**

3. - Dokąd to? Gdzie ci tak śpieszno kolego? - pyta tajemniczy mężczyzna z lekko zakrapianym ironią śmiechem chwytając cię jednocześnie za ramię. - Coś taki wystraszony? Przerazili cię ci na górze? To tradycja - każdy kto tu trafia dostaje w pysk na dzień dobry. **&4.**

4. - No proszę, witamy kolejnego więźnia, ciekawe co żeś naskrobał… Nie ważne, nawet nie mów. Na imię mi Diego. Jak zapewne wiesz znajdujesz się teraz w kolonii karnej. My nazywamy to miejsce Górniczą Doliną. Da się tu wejść, ale wyjścia stąd nie ma. Całą kolonię otacza magiczna bariera której dotknięcie od wewnątrz kończy się śmiercią. Nawet nie próbuj ucieczki. Z resztą... w swoim czasie dowiesz się o niej na pewno więcej. Na mnie już pora. Witamy! - Mężczyzna obejrzał się za siebie po czym dodał: - Zajrzałem jedynie sprawdzić czy nie oberwałeś za bardzo. Każdy nowy który tu trafia jest pod moją opieką o ile zechce przyłączyć się do Starego Obozu. Rozejrzyj się po okolicy na razie. Prędzej czy później na pewno się spotkamy to wyjaśnię ci więcej. Aha znajdź sobie lepiej jakąś broń, to miejsce nie należy do najprzyjemniejszych. Na południe stąd znajduje się stara kopalnia. Pałęta się tam trochę żelastwa, może tam coś znajdziesz.

Rozglądasz się wokoło. Za tobą w kierunku północnym rozprzestrzenia się małe jeziorko za którym widać jedynie wysoką skarpę z której cię zrzucono. Po lewej na wschód natomiast widnieje wąska dróżka prowadząca z powrotem w kierunku skarpy. Na dróżce sterczą resztki czegoś w rodzaju połamanego drewnianego mostu i elementy dźwigu. Prawdopodobnie w tym miejscu odbiera się tu jakieś towary. Na wprost natomiast w kierunku południowym wije się spadzista szosa którą podąża właśnie wolnym krokiem nowo poznany mężczyzna - Diego. Dopiero teraz dostrzegasz na jego plecach całkiem przyzwoity, spory miecz dwuręczny.
Udajesz się na wschód do połamanej konstrukcji. **&5.**
Idziesz na południe w kierunku oddalającego się mężczyzny. **&8.**

5. Dróżka prowadzi w kierunku skarpy z której cię zrzucono. Resztki starego mostu umożliwiają wejście na górę, ale tuż nad drewnianą konstrukcją błyszczy magiczna bariera o której wspominał Diego.
Wspinasz się na górę. **&6.**
Rezygnujesz ze wspinaczki i zaglądasz pod "to coś" co jeszcze niedawno prawdopodobnie nazywano mostem. **&7.**

6. Z trudem wdrapujesz się na górę. Drewniana konstrukcja na szczęście wytrzymuje twój ciężar. Błyszcząca bariera nad twoją głową natomiast błyska i promienieje. Dzieje się to w tak szybkim tempie że oślepiony światłem tracisz równowagę i spadasz w dół do jeziorka z którego ledwo co się wyczołgałeś. Chyba miałeś szczęście że w ogóle przeżyłeś. Otrząsasz się z wody i ruszasz w kierunku południowym. **(-1PZ)** **&8.**

7. Pomiędzy spróchniałymi belkami dostrzegasz dziwną bryłkę o rudawym zabarwieniu wielkości kurzego jaja. Chowasz ją w kieszeni swych poszarpanych spodni **(+1x ruda)** i udajesz się w kierunku południowym. **&8.**

8. Droga jest kręta i bardzo spadzista. Z lewej strony wzdłuż drogi wbite drewniane paliki poprzebijane na krzyż deskami tworzą długą drewnianą barierkę za którą w dół dzieli cię co najmniej 30 metrów wysokości. Im schodzisz niżej tym wysokość jest mniejsza. Na dole widać jakąś rzekę, której szum pomału zaczyna koić twe skołatane uszy. Droga po prawej stronie obtoczona jest skalną ścianą sięgającą prawie nieba. Gdzie niegdzie rosną w połowie martwe, pousychane drzewa skrzypiąc złowieszczo na wietrze, a w niektórych miejscach ujrzeć można nieco roślinności. Idziesz nieprzerwanie. Po prawej twym oczom ukazuje się wejście do jakiejś jaskini. Przypomina wyglądem starą kopalnię. W dole widzisz maszerującego Diego z błyszczącym mieczem na plecach.
Czym prędzej podbiegasz do niego. **&9.**
Rozglądasz się po okolicy. **&10.**
Zaglądasz do jaskini. **&15.**

9. - Hej! Zaczekaj! - wołasz Diego biegnąc. - Zauważyłem że posiadasz niezłą broń. Gdzie można zdobyć taki miecz jak ty masz? **&11.**

10. Upalne niebo przysłaniają chmury i zaczyna wiać coraz silniejszy wiatr. Wśród bujających się od wiatru zwykłych kępek traw zauważasz dziwnie wyglądającą roślinę. Pierwszy raz coś takiego widzisz. Jest bardzo mała więc bez problemu mieści się w twojej kieszeni.
Zrywasz roślinę i idziesz dalej. **(+1x dziwna roślina)** **&9.**

11. - Idąc dalej w dół, wzdłuż rzeki dotrzesz do mostu. Za nim znajduje się właśnie Stary Obóz. To najbezpieczniejsze miejsce w tej dolinie. Rozglądnij się tam. Możesz też pójść całkiem prosto na południe, ale skręcić przy moście na zachód i iść przez las. Kawał drogi za nim znajduje się tzw. Nowy Obóz. Bez porządnego oręża jednak odradzam wyruszać ci w tamte strony. Będąc przy moście możesz też udać się wzdłuż nurtu rzeki na wschód. Dotrzesz do Obozu na Bagnach. Tam z kolei mieszka sekta szaleńców. Nie posiadając wiedzy na ich

temat pomysł by się tam udać jest również niebezpieczny. Tak czy owak bez względu na decyzję jaką podejmiesz we wszystkich tych obozach spotkasz masę ludzi - wojowników i kupców, którzy za kilka bryłek rudy sprzedadzą ci na pewno coś przydatnego. Wiesz co to ruda?

- Chyba tak, znalazłem coś podobnego. Proszę zerknij. **&12** (Jeśli posiadasz bryłkę rudy).
- Nie mam pojęcia, opowiedz mi o niej. **&13.**
- Nie wiem i nie mam czasu już na dłuższe pogawędki. **&14**.

12. - Dokładnie to jest ruda. Jeśli chcesz mogę odsprzedać ci za tę bryłkę taki stary miecz, trochę postrzępiony, ale za pewne będzie lepszą bronią niż jakiś stary kilof bez względu czy udało ci się go zdobyć czy też nie. Jeśli jednak chcesz zachować bryłkę, zrób to. Na pewno w Górniczej Dolinie przyda ci się każda jej ilość. **(1x lekko postrzępiony miecz 3B $1), (-1x ruda).**

- Chcesz wiedzieć więcej na jej temat?
- Pewnie. Mów. **&13**
- Nie mam czasu już na dalsze pogawędki. Muszę ruszać. **&14**

13. - Ruda jest tu na wagę złota. Powiem więcej, tu złoto nie jest nawet połowę wartę co ona. Tak więc po pierwsze jest to nasza waluta. Po drugie jest też coś o czym powinieneś wiedzieć. Zanim dotrzesz do któregokolwiek z obozów. Chodzi o barierę. Dzięki rudzie tutejsi magowie skonstruowali barierę by uniemożliwić wyjście skazańcom poza kolonię. Podczas jej tworzenia coś poszło jednak nie tak, powstał wybuch przez który uwięzieni zostali nie tylko docelowi więźniowie ale i sami magowie. Do teraz między innymi właśnie oni próbują dzięki niej wydostać się stąd. Na temat magów dowiesz się więcej w poszczególnych obozach. Nie zwlekaj i udaj się czym prędzej do któregoś z nich. **&17.**

14. - Pamiętaj jedno. Ruda to prawdopodobnie jedyna szansa na wydostanie się z tego miejsca. Co chwila o niej usłyszysz. Służy nam też jako waluta. Jest znacznie więcej warta niż złoto. **&17.**

15. Wchodzisz do jaskini. Zanurzasz się w ciemnościach. Czuć wilgoć. Pod jedną ze ścian z ledwością dostrzegasz jakieś kształty. To zniszczone koła od wozu, jakieś kości, deski i masę kamieni. Pod nimi wystaje jakiś kij o kształcie owalnym, lekko spłaszczonym. Gdy tak się rozglądasz zaczynają dobiegać cię dziwne odgłosy chrząkania i drapania w ziemi. Coś dyszy jakby próbowało ociężale dotrzeć do ciebie.
Próbujesz czym prędzej wydostać przedmiot z pod sterty rupieci. **&16.**
Wycofujesz się z jaskini biegnąc w kierunku południowym. **&9.**

16. Przedmiot mocno utkwił pod stertą rupieci, ale co sił próbujesz go wyciągnąć kolebiąc nim na boki. Przedmiot zakończony jest ewidentnie czymś szerokim na końcu. Stworzenie które słyszałeś przed chwilą w oddali jest coraz bliżej. Słyszysz parskanie i sapanie. W końcu udaje ci się wyciągnąć przedmiot. Tak to kilof. **(1x kilof +1B $1)** W momencie wydostania go spod gruzu twym oczom ukazuje się dziwne stworzenie przypominające ogromnego szczura skrzyżowanego z kretem i świnią. Oczy przyzwyczaiły ci się do ciemności. Jest niskie, chyba bez owłosienia z długim ryjem podobnym do kreta i małymi, krótkimi słoniowatymi nogami. Zwierzę dźga cię w stopę. **(Walka Młody Kretoszczur 1B 2PZ, UW1+1rzK).**

Wydostawszy się z jaskini biegniesz w dół na południe. **&9.** (Jeśli przeżyłeś)

17. Dotarłeś do mostu. Wiatr zaczyna wiać z coraz to większą siłą. W oddali po prawej stronie widać chwiejące się na boki drzewa z których opadają liczne liście. Przybrzeżna roślinność również buja się w rytm wiatru. W sumie to stoisz przed dużą drewniana kładką nad niewielką rzeką. Na niej stoi dwóch strażników odzianych w czarno-czerwone zbroje. Z założonymi rękami stoją w rozkroku zerkając na ciebie. Jakieś 100 metrów za nimi widać ogromne, zbudowane z drewnianych bali mury obronne z żelaznymi wrotami uniesionymi do góry. Za murami widać w oddali wieżę strażniczą i oraz mury jakiegoś zamku. Podchodzisz bliżej strażników.

- Stać! Dokąd to? Nie ma przejścia! - mówi nagle jeden ze strażników blokując ci przejście.
- Nie twój interes - stanowczym głosem stwierdzasz po czym postanawiasz siłą przejść pomiędzy osiłkami. **&18.**
- Chciałbym dotrzeć do Starego Obozu. Czy to ta ogromna budowla nieopodal? Tuż za wami? **&19.**
- Jak dotrzeć do Nowego Obozu? **&20.**
- Ponoć gdzieś dalej na lewo wzdłuż nurtu rzeki znajdę Obóz na Bagnach. Gdzie to jest dokładnie? **&21.**

18. Co sił w nogach biegiem przebijasz się między strażnikami tak szybko że nie udaje im się nawet rękoma cię powstrzymać. Biegniesz w kierunku żelaznej bramy przypuszczalnie Starego Obozu.

- Wracaj gnoju! - słyszysz za sobą głos jednego ze strażników. Puścili się za tobą w pogoń. Jesteś już tuż tuż wrót. Zza winkla pojawiają się jednak kolejni strażnicy. Wyciągając miecze biegną w twoim kierunku. Jesteś osaczony z jednej i drugiej strony. Próbujesz stanąć do walki, zanim udaje ci się zrobić jakikolwiek ruch ze wszystkich stron zostajesz potraktowany ostrymi mieczami jak kapusta przeznaczona do kiszenia. Tracąc świadomość upadasz zalany krwią.

19. Obaj strażnicy wpadają w śmiech.

- Nieeeee... Stary Obóz jest tu pod mostem! - odpowiada jeden z nich.
- To jakieś ukryte przejście tak? **&22**
- Jaja se robicie ze mnie? **&23**

20. - Do Nowego Obozu? Ty? Nowy Obóz to siedlisko recydywy. Nazywamy ich szkodnikami bo to sami bandyci i inne złowrogie typy. Widząc takiego włóczęgę mogą... no mówiąc delikatnie "Nie przyjąć cię z otwartymi rękoma". Poza tym po drodze rozciągają się lasy, które zamieszkują wygłodniałe wilki. Zabiłeś już kiedyś w ogóle jakiegoś wilka? Nie sądzę. Jeśli jednak się upierasz i masz na tyle odwagi udaj się wzdłuż rzeki pod prąd, potem przez las aż dotrzesz do doliny pełnej zębaczy - to bardzo niebezpieczne stworzenia, cudem będzie jeśli dotrzesz tam cały. Powodzenia hahaha!
Udajesz się w kierunku Nowego Obozu **&200**
Po chwili przemyślenia, zmieniasz zdanie i pytasz:

- Chciałbym dotrzeć do Starego Obozu. Czy to ta ogromna budowla nieopodal? Tuż za wami? **&19.**
- Ponoć gdzieś dalej na lewo wzdłuż nurtu rzeki znajdę Obóz na Bagnach. Gdzie to jest dokładnie? **&21.**

21. - Na twoim miejscu darowałbym sobie wyprawę w tamte strony. Po drodze roi się od goblinów. W takich łachmanach bez porządnej zbroi idź lepiej do lasu na grzybki, choć i tam może stać ci się krzywda. Zrób coś ze sobą, a potem myśl o Obozie na Bagnach. Jeśli jednak się uprzesz to proszę bardzo... Idź dokładnie wzdłuż nurtu rzeki, aż dojdziesz do jego ujścia. Rzeka kończy się wodospadem który wpada do bagna, a na jego terenie znajduje się właśnie Obóz.
Udajesz się w kierunku Obozu na Bagnach. **&400.**

- Jak dotrzeć do Nowego Obozu? **&20.**
- Chciałbym dotrzeć do Starego Obozu. Czy to ta ogromna budowla nieopodal? Tuż za wami? **&19.**

22. Strażnicy wpadają w jeszcze głośniejszy śmiech.

- Skąd tyś się wziął człowieku? Taaa… jasne, a wejścia strzegą topielce przebrane za żabki rzekotki.

Oczywiście że ta budowla za nami to Stary Obóz. Właź! Taki leszcz jak ty nie jest w stanie tu nikomu chyba zaszkodzić. Hahaha.
Przechodzisz koło strażników zerkając im prosto w oczy i idziesz w kierunku Starego Obozu. **&24**

23. - No no! Uważaj bo z tej stali za moim paskiem zrobię dziś użytek, na takim śmieciu jak ty spasuje idealnie. Właź! Już czekają tam na ciebie z nowiutkim kilofem. Hihihi…
Oburzony mierzysz mściwie wzrokiem pyskatego strażnika i postanawiasz siłą przejść pomiędzy osiłkami. **&18**

- Dobra, dobra panowie jestem tu nowy. Chcę się tylko rozglądnąć po okolicy.
- Właź, tylko nie rozrabiaj bo zapamiętaliśmy twoją buźkę. **&24.**

24. Robi się chłodno i pomału zaczyna zapadać zmrok. W oddali słychać donośny śpiew kosów. Specyficzne cykanie. Chmurzy się coraz bardziej. Spokojnie mijasz bramę wejściową kierując się nieco na lewo. Podążasz porośniętym zielonym trawnikiem uniesieniem zza którym widać bramę wejściową do zamku. Strzeże ją kilku strażników w groźnie wyglądających solidnych srebrnawych zbrojach. Na lewo jak i na prawo rozciągają się łukiem wokół zamku liczne drewniane chaty. Proste i ubogie. Każde z nich zawiera wejście, ale dostrzegasz w ich prostocie że nie wszystkie mają okna. Przed niektórymi chatami stoją ludzie popijając rozmaite trunki z butelek, inni zagryzają coś do jedzenia, ktoś stuka młotkiem naprawiając przypuszczalnie dziurawy dach przed nadciągającym deszczem i zewsząd słychać szemranie ludzi. Zatrzymujesz się nieopodal bramy zamkowej. Przed ostatnią chatą z lewej strony, przed frontem zamku dostrzegasz poznanego ci przypadkiem przed chwilą mężczyznę. Siedzi na ławce odpoczywając.

- O witam! Diego czyż nie? Dotarłem do tego obozu, mogę się tu po prostu zatrzymać? Kto tu dowodzi? Co ja mam w ogóle zrobić ze sobą w tym miejscu? **&25**

25. - Witaj. Dobrze cię widzieć. Stary Obóz to dobry wybór. Każdy kto trafia do Starego Obozu i decyduje się przynależeć do niego musi zacząć od kilofa. Potem możesz piąć się wyżej, z kopacza możesz awansować nawet na strażnika wyższego szczebla. Wszystko od ciebie zależy. Póki co robi się już ciemno. Kopacze dawno skończyli swoją pracę na dziś. Proponuje udaj się na lewo, aż dojdziesz do areny. Nad nią znajduję się wolna chata. Możesz tam zamieszkać, nikt cię nie wyrzuci tu każdy ma swój skrawek. Co wiesz o Starym Obozie?

- Że nie znajduje się pod mostem? **&26**

- Nie za wiele. **&27**

26. - Taa... Nie obraź się, ale wyglądasz na totalnego żółtodzioba. Póki czegoś ze sobą nie zrobisz, większość będzie z ciebie drwiła. Możesz oczywiście też olać wszystko i wydobywać rudę grzecznie czekając aż magowie uporają się z barierą. Twoja kara dobiegnie końca, bariera zostanie zniszczona i wrócisz do domu. Szczerze? Nie wiem ile może to jeszcze potrwać, sam jestem tu od ponad roku, a mój wyrok to zaledwie 4 miesiące. Dlatego jak widzisz sam, każdy kto ma jaja i odrobinę ambicji ze zwykłego kopacza staje się kimś więcej.

27. Poirytowany siadasz obok przyjaznego mężczyzny i słuchasz: - Stary Obóz to największy i najpotężniejszy ze wszystkich trzech obozów. Początkowo znajdował się tu tylko zamek, w którym stacjonowały oddziały królewskie oraz skazańcy, którzy w ramach odbywanej kary pod przymusem wydobywali magiczną rudę dla króla z kopalń znajdujących się na ternie doliny. Z biegiem czasu więźniowie coraz częściej próbowali ucieczek. Król postanowił zatem utworzyć nad zamkiem i kopalniami magiczną barierę. Zatrudnił do tego celu grupę magów którzy zawiedli. Czar wyrwał się im z pod kontroli i pochłaniając nieco większe tereny niż chcieli uwięził wszystkich w okolicy a w tym samych magów. Obecnie Zamkiem i całym Starym Obozem zarządza Gomez, który również był niegdyś jednym z więźniów. Kiedy powstawała bariera podczas zamieszania zbuntował się jako pierwszy i wraz z kilkoma innymi więźniami zabił wszystkich wysłanników króla obejmując w ten sposób władzę w zamku na terenie kolonii. Dawnego przywódcę zamku powiesił na stryczku, a sam zajął jego miejsce. Gomez ze swoimi ludźmi kontroluje kopalnię z której wydobywana jest nadal ruda. Dzięki temu zarządza handlem ze światem zewnętrznym. Za rudę co jakiś czas król przysyła mu wszystko, czego potrzebuje on i jego ludzie - broń, pożywienie, przedmioty codziennego użytku itp. Gomez jest osobą, która ma najwięcej do powiedzenia w całej Kolonii. Tak właśnie powstał stary obóz, który z czasem stawał się coraz większy. Pomiędzy zamkiem a otaczającymi go murami znajdują się liczne chaty które zamieszkują skazańcy - mieszkańcy Starego Obozu. Można znaleźć też chatę kowala, kucharzy, targowisko a nawet wspomnianą wcześniej przeze mnie arenę walk. Miej się jednak na baczności. Nikt nie lubi tu nowych skazańców wtykających nos w nie swoje sprawy.

- Skoro Gomez zapanował nad tyloma ludźmi i zawarł układ z królem, czym jest w takim razie Nowy Obóz i ten trzeci na bagnach? **&28**

28. - A no widzisz... układ Gomeza z królem nie wszystkim się spodobał. Część z nich odeszła. Obóz dzięki stałym dostawom z zewnątrz stawał się coraz potężniejszy, ale jest też jedynym, który nie koncentruje swoich wysiłków nad niszczeniem bariery. Utrzymuje dobre kontakty z Obozem na Bagnach, za to jest na granicy wojny z Nowym Obozem. To właśnie tam odeszli skazańcy którzy nie chcieli służyć Gomezowi i czekać jak twierdzą na cud. Zatem to tam właśnie znajdują się buntownicy Gomeza, właśnie tam rola magów polega na zbiórce magicznej rudy, która jak twierdzą umożliwi im zniszczenie bariery. Nowy Obóz zamieszkuje zbuntowana przeciwko Gomezowi szajka skazańców ale również właśnie grupa magów. Są to magowie wody. Ich cel to zniszczenia bariery dzięki rudzie, nasi magowie - magowie ognia przynoszą za to tu niezwykle cenne listy od magów z zewnątrz. Gomez nie wtrąca się w ich sprawy. W sumie są też w dobrych stosunkach z magami Wody. Tu porządku pilnują strażnicy. Tam jest samowolka. Mają przywódcę - zwie się Lee. Ale tam każdy robi co chce tak na prawdę i jedyna dyscyplina na jaką się godzą między sobą to wydobywanie rudy dla

magów Wody. Podobnie jak tu dotyczy to tylko nowo przybyłych. Mieszkańcy Nowego Obozu mają cel - wydostać się stąd. Pożywienie zdobywają sami, albo po prostu kradną, lub napadają nasze konwoje. Gdzie zechcesz zostać, zadecydujesz wkrótce sam.

- Dzięki za wyczerpującą odpowiedź. A czym jest ten Obóz na Bagnach? **&29**

29. - Pewnej nocy jeden z tutejszych wyżej postawionych magów ognia miał pewną wizje. Sen w którym ukazało mu się bóstwo które obiecało wydostać się nam wszystkim stąd w zamian za oddawanie mu czci i wybudowanie świątyni. Mag ten co chwilę otrzymuje prorocze sny w których ów bóg mówi mu co powinniśmy robić. Nazwał go Śniącym i bardzo mocno w to wszystko uwierzył. Wielu z nas poszło za nim. Własnymi siłami zbudowali obóz na podmokłych terenach, wg wizji maga oraz świątynię. Jeśli o mnie chodzi to stek bzdur! Na pewno nie obyło się bez ofiar. Zabijają, palą jakieś zioła wchodząc w dziwny trans i twierdzą że łączą się ze Śniącym który ich stąd wkrótce wyprowadzi.

- Brzmi ciekawie. Lepsze to niż kopanie dzień w dzień rudy obojętne czy dla Gomeza za towary, czy dla magów wody wierząc w ich pomoc skoro sami dali ciała i spieprzyli sprawę już na początku. Miło cię było poznać, mam nadzieje że się jeszcze kiedyś spotkamy. Spróbuję się tam wkręcić. **&400**

- Jeśli mam rąbać rudę dla jakiegoś Gomeza za żarcie i broń bez końca wolę uwierzyć w siłę magów wody i im pomóc. Miło cię było poznać, mam nadzieje że się jeszcze kiedyś spotkamy. **&200**

- Z tego co słyszę tu jest chyba dla mnie najbezpieczniej, nawet mi się zaczyna tu podobać. Zostaję tu. Dzięki za wszystko. Do zobaczenia wkrótce. **&30.**

Rozdział II A

Stary Obóz

30. - Witamy zatem. Zajrzyj do kucharza Snafa. Gotuje dla wszystkich więźniów jedną porcje strawy dziennie. Jeszcze może się na coś dziś załapiesz. Gotuje na rozkaz Gomeza wyłącznie dla cieni i kopaczy. Przekonaj go że jesteś już kopaczem. Jego chata znajduję się nieopodal, jak pójdziesz na lewo w kierunku swojej chaty. Zupełnie po drodze jeszcze przed areną. Aaaa... i trzymaj.. **(1x woda źródlana +1PZ).** Zanim się tu zaklimatyzujesz i coś zarobisz może ci się przydać. Dziś zebrana nad potokiem. Świeżutka, na zdrowie!

- Dzięki – zaskoczony odbierasz przedmiot od przyjaznego nieznajomego.

Udajesz się prosto do kucharza. **&31.**

Postanawiasz się rozglądnąć po okolicy i pospacerować trochę **&40.**

31. Mijasz chatę Diego i zaraz potem groźnie wyglądających strażników bramy zamku. Spacerując podsłuchujesz rozmowy ludzi prawdopodobnie odpoczywających po ciężkim dniu pracy. Od razu rzuca ci się w oczy rozmaitość strojów tutejszych mieszkańców. Zdaje się widać kto jest tu kopaczem, a kto jest nieco wyżej postawiony. Kopacze zapewne to ci których nie rozpieszcza tutejszy byt. Mają na sobie zwykłe spodnie, poszarpane koszule, często jeszcze niedomyci siedzą na ławeczkach przy swych chatach z przemęczonymi twarzami jedząc kiełbasę z chlebem i przepijając piwem. Niektórzy jednak mają lekkie czerwone zbroje na sobie, solidne czarne obuwie i broń przy pasie lub na plecach. Bardzo podobne do zbroi w której odziany jest

Diego. Kim są? Do jakiej kasty należą? Rozmyślasz mając zamiar dowiedzieć się tego przy najbliższej okazji. Wiele osób siedzi przy rozpalonych ogniskach i rozmawia. Co kawałek stoją strażnicy rozglądając się na boki. Większość fragmentów rozmów które po drodze udaje ci się podsłuchać dotyczy narzekania na temat Gomeza, rozmowy o ciężkiej pracy w kopalniach, albo wymiany poglądów na temat broni czy przechwałki na temat walk na arenie lub opowieści o polowaniach na tutejszą zwierzynę. Dochodzisz do miejsca w którym przed jedną z chat dostrzegasz grubego mężczyznę który miesza coś w wielkim kotle zawieszonym nad ogniskiem bezpośrednio przed domem.

- Witaj, przysyła mnie Diego, jestem tu nowy czy ty to kucharz Snaf?

- Dobrze trafiłeś, tak to ja. Te świnie pod Gomezem w zamku żrą co lepsze dostaną od Króla. Mają nawet swojego kucharza, nam trafia się niestety gorszy materiał. No cóż, życie więźnia nie rozpieszcza. Przychodzisz po coś do jedzenia? Nie ma sprawy, ale przykro mi gotuje tylko dla kopaczy.

- No tak, tylko dla kopaczy... ale czy ten kilof na moich plecach nie mówi sam za siebie? **&32** (Jeśli masz kilof).

- Jestem tu zaledwie kilka godzin, ale przyłączyłem się do waszego obozu i jutro wyruszam do kopalni. **&34.**

32. - No tak, racja... heh... **&33.**

33. - Poczęstuję cię zupą z chrząszczy jeśli chcesz. Doskonała potrawka, ma sporo białka i nie smakuje najgorzej. Musisz mieć siłę na jutro. Zrób tylko coś dla mnie... Ubij kilka chrząszczy. Przy południowej bramie znajduje się zwalona wieża, widziałem tam siedlisko tego robactwa dziś rano ale nie miałem czasu ich nazbierać.

- No co ty nie będę ci gonił za żadnymi robakami, sorry muszę lecieć. Trza się na rano wyspać. **&50.**

- Ok, postaram się je zdobyć dla ciebie. **&35.**

34. - No nie wiem, nie wiem... każdy tak może powiedzieć a jutro dać nogę zajadając się moim kunsztem kulinarnym za frajer hahaha. A ja gotuje tylko dla kopaczy!! I za wiele z tego nie mam, prócz tego że Gomez nie każe mi rąbać w kopalniach. Ale dobra, niech ci będzie. **&33**

35. Udajesz się we wskazanym kierunku w stronę południowej bramy. Zwaloną wierzę widać już w oddali. Mijasz kilka osób siedzących pod swoimi chatkami, strażnicy podejrzliwie spoglądają na ciebie, ale na razie milczą. I całe szczęście! Po chwili stoisz przy zwalonej wieży. Jest to ruina ze sporą szczeliną. Zaglądasz do środka. Nie wiele tu widać, ale czuć za to niezbyt przyjemny fetor zgnilizny i słychać szeleszczenie, coś jakby myszy. Wchodzisz do środka i stojąc chwilę, przyzwyczajając wzrok do ciemności zauważasz dużą solidną skrzynie z metalowymi okuciami. Niestety nie masz niczego czym mógłbyś spróbować ją otworzyć. Obok skrzyni zdaje się chodzą ogromne, tłuste chrząszcze. Są wielkości co najmniej małego szczura. Poruszają się niezwykle wolno to też chwytając jeden z kamieni leżących na ziemi ubijasz nim kilka sztuk. Zabierasz obrzydlistwo do rąk i czym prędzej idziesz do kucharza. **&36.**

36. Snaf widząc już w oddali twoją zmieszaną minę wpada w cichy śmiech.

- Hehe no proszę! Ale patrząc po twojej minie to chyba twoje pierwsze polowanie w tych terenach...

- No powiedzmy, jedno z pierwszych.
- Super dziękuję, zaraz ich użyje, świetne okazy.
- Bardzo proszę nasyć się przed jutrem. - Otrzymujesz porządną porcje zupy i kilka kromek chleba **(+4PZ jeśli miałeś kilof).** Zawracasz, ale idziesz w kierunku swojej chaty. **&50.**
- Masz, zjedz trochę zupy, "panie Kopacz". - Dostajesz niewielką porcję zupy **(+2PZ jeśli nie miałeś kilofa).** Zawracasz, ale idziesz w kierunku swojej chaty. **&50.**

40. Zapadł zmrok. Wiatr niemal ustał rozpraszając jeszcze niedawno nadchodzące z wolna deszczowe chmury spod których wyłaniać zaczął się złocisty blask księżyca. Postanawiasz przejść się w przeciwnym kierunku niż sugerował wcześniej Diego. Planujesz obejść wolnym krokiem cały zamek dookoła, by przyjrzeć się całemu obozowi. Spacerując podsłuchujesz rozmowy ludzi prawdopodobnie odpoczywających po ciężkim dniu pracy. Od razu rzuca ci się w oczy rozmaitość strojów tutejszych mieszkańców. Zdaje się widać kto jest tu kopaczem, a kto wyższej rangi i na pewno zajmuje się czymś innym niż wydobywanie rudy dla Gomeza. Kopacze zapewne to ci których nie rozpieszcza tutejszy byt. Mają na sobie zwykłe spodnie, poszarpane koszule, często niedomyci siedzą na ławeczkach przy swych chatach z przemęczonymi twarzami jedząc kiełbasę z chlebem i przepijają piwem. Niektórzy jednak mają lekkie czerwone zbroje na sobie, solidne czarne obuwie i broń przy pasie lub na plecach. Bardzo podobne do zbroi w której odziany jest Diego. Kim są? Do jakiej kasty należą? Rozmyślasz mając zamiar dowiedzieć się tego przy najbliższej okazji. Wiele osób siedzi przy rozpalonych ogniskach i rozmawia. Co kawałek stoją strażnicy rozglądając się na boki. Większość fragmentów rozmów które po drodze udaje ci się podsłuchać dotyczy narzekania na temat Gomeza, rozmowy o ciężkiej pracy w kopalniach, albo wymiany poglądów na temat broni czy przechwałki na temat walk na arenie lub opowieści o polowaniach na tutejszą zwierzynę. Przeszedłeś już połowę drogi i znajdujesz się dokładnie za zamkiem. Jest cicho, wiatr całkowicie ustał, w tym miejscu nie widać żywej duszy. Słyszysz już jedynie głuchą, stężałą ciszę i bicie własnego serca. Nagle zza muru wychodzi na przeciw ciebie strażnik. Wygląda przeciętnie, jak większość tutejszych strażników, ale mina i wzrok którym na ciebie patrzy nie wygląda przyjaźnie.

- A cóż to? Nie widziałem cię tu wcześniej. Czyżby nowy koleżka się zagubił?
- Gówno cię to obchodzi. Zejdź mi z drogi! (Jeśli masz czym walczyć)
- O ty kozaku, już ja cię zapamiętam!! **(walka strażnik 3B 5PZ, UW3+1rzK)** (Jeśli wygrałeś **&45**).

(Jeśli przegrałeś **PZ=0** **&47**).

- Nie szukam kłopotów, tylko się rozglądam. **&41.**

41. - Taa... ja mam nadzieję. Jak nie chcesz kłopotów dawaj mi tu jakąś śliczną bryłkę rudy. Patrząc na ciebie wystarczy nawet jedna. Masz w ogóle rudę przy sobie?

- Tak, zabierz ją i daj mi święty spokój! (oddaj rudę jeśli masz i jeśli chcesz) **&42.**
- Niestety nie mam nic takiego. (Skłam, lub jeśli nie masz rudy, przyznaj się) **&43.**

42. - Noo... Mądry chłopak. A teraz zawijaj się stąd i nikomu ani słowa. **&44.**

43. - Nie masz rudy tak? Oooj.. to nie dobrze, nie dobrze. Masz czas do jutra! I lepiej żeby się coś dla mnie znalazło! A teraz zjeżdżaj do domku i pamiętaj... znajdę cię.

Strażnik odwraca się i gdy odchodzi zauważasz że w miejscu w którym stał leży kawałek… rudy! Cóż za ironia losu myślisz zadowolony, pośpiesznie chowając ją do kieszeni **(1x ruda)** i idziesz dalej. **&50.**

44. Strażnik odwraca się i pośpiesznie chowa bryłkę rudy do kieszeni, z której wypada mu jakiś mały przedmiot. Udajesz że idziesz w odwrotnym kierunku w stronę swojej chaty, a kiedy jest już wystarczająco daleko, w odległości która wydaje ci się poza zasięgiem jego wzroku podchodzisz do miejsca w którym się spotkaliście i podnosisz tajemniczy przedmiot. To jakaś sakiewka. W środku znajdują się 2 bryłki rudy **(2x ruda).** Chowasz je do kieszeni i idziesz dalej. **&50.**

45. Ledwo stojąc na nogach, chwiejnym krokiem strażnik mamrocze coś pod nosem:
- Jeszcze zobaczymy cwaniaczku! **&46.**

46. Strażnik idąc ociężałym krokiem gubi z jednej z kieszeni jakiś mały przedmiot. Udajesz że idziesz w odwrotnym kierunku w stronę swojej chaty, a kiedy jest już wystarczająco daleko, w odległości która wydaje ci się poza zasięgiem jego wzroku podchodzisz do miejsca w którym się spotkaliście i podnosisz tajemniczy przedmiot. To jakiś **kluczyk**. Posiada specyficzne czerwone zdobienie. Chowasz go do kieszeni i idziesz dalej. **&50.**

47. – Ty głupcze! Myślałeś że mi dasz radę? – Drwiącym głosem dogaduje strażnik, po czy wtrąca na koniec – …ale o takiej odwadze usłyszy o tobie towarzycho w tym obozie. **(+1pktSO).**
Ledwo żywy dosłownie słaniając się na nogach idziesz, a momentami wręcz na czworaka czołgasz się w kierunku swojego przyszłego domu. Jesteś tak słaby że postanawiasz odpocząć chwilę pod jedną z chat. Skulony siedzisz tak i zbierasz siły. Po godzinie, gdy czujesz się już lepiej spacerkiem udajesz się w kierunku domu. **(PZ+1) &50.**

50. Spacer doprowadza cię do małego placyku, gdzie z lewej strony widać wysokie mury zamku zwieńczone na górze blankami, pomiędzy którymi stoi kolejnych kilku strażników. Najprawdopodobniej są to łucznicy, choć w tych ciemnościach ciężko jest to stwierdzić z pełną stanowczością. Jednak pomimo iż miejsce to wydaje ci się wciąż obce ulokowani tu i ówdzie strażnicy różnego pokroju powodują że można poczuć się w tym obozie w miarę bezpiecznie. Na przeciw zamku po twojej prawej stronie w szeregu stoją jedna koło drugiej chaty. Zwykłe, drewniane, prymitywne i wręcz obskurne o jednospadowych dachach chatki. Przylegają do siebie ściana w ścianę tworząc szereg mizernych domków najprawdopodobniej należących do tutejszych górników - kopaczy. W tym miejscu we wszystkich migocze światło, poza jedną. Wydaje się być pusta. Podchodzisz bliżej. Znajdujesz się na środku placyku przed wejściem do wydającej się pustej chatki. Zatrzymujesz się jednak. Twój wzrok zatrzymują jeszcze duże oskórowane zwierzęta wiszące nad sporym tlącym się jeszcze odrobinę paleniskiem ulokowanym prawie na przeciw wejścia do wydającej się pustej chaty. Przymocowane są do stalowej konstrukcji. Do czegoś w stylu prymitywnego rusztu. Ewidentnie nie są to gotowe pieczenie. Ledwo widoczne płomienie i dym który unosi się pod nimi uświadamia cię w fakcie że to posiłek który jeszcze trochę musi się podwędzić i podpiec nim będzie gotowy do spożycia. Zapach jednak robi swoje i chętnie byś skonsumował choćby kawałek lub odłożył do jutra, gdyż nie masz pojęcia co cię tak naprawdę tu czeka

nazajutrz. Będąc jednak żółtodziobem, co na każdym kroku wiele osób daje ewidentnie ci do zrozumienia wahasz się...
Nikogo wokół nie widać więc mimo wszystko szybkim ruchem postanawiasz oderwać kawałek mięsa z jednego z dziwnie wyglądających zwierząt. **&51.**
Postanawiasz dać już dziś spokój temu i od razu zaglądasz do pustej chaty. **&56.**

51. Od nie w pełni upieczonego mięsa tych rozmiarów trudno oderwać szybkim ruchem większy kawałek toteż szarpiesz teraz w garści kawał udźca niedopieczonego stwora powodując brzdęk gibającego się na boki haka na którym przymocowano pieczeń. Dwie chaty dalej wygląda z wewnątrz jakiś mężczyzna.
- Hej! Ty! Czego tu szukasz? Nie pomyliło ci się czasem? - Podchodzi do ciebie bez pośpiechu, ale mając na uwadze tu i ówdzie rozproszonych strażników postanawiasz nie dawać nogi ani pierwszy nie atakować. Stało się. Zauważyli cię więc musisz z tego jakoś teraz wybrnąć.
- Najmocniej przepraszam, dziś tu trafiłem. Jestem tu pierwszy dzień, wygłodzony cholernie. Nikogo też nie znam także pomyślałem... **&52.**
- A co powiesz na to żeby za 2 bryłki rudy odstąpić mi jedną z tych pieczeni? Starczy mi na kilka dni, a jestem tu od dziś dopiero. **&53.**

52. - ...Dobra, dobra! Faktycznie widać że dopiero cię tu niedawno zrzucono, weź kawałek i na drugi raz nie próbuj takich numerów. Ruszt jest wspólny ale to co na nim wisi to sprawa tego kto sobie co upoluje lub z kim się dogada. **(1x kawałek niedopieczonego mięsa +1PZ)** **&56.**

53. - 2 bryłki rudy? Hmmm... Masz tyle rudy?
- Inaczej bym nie pytał. (Jeśli faktycznie masz rudę) **&54.**
- Nie no nie mam niestety, ale mogę oddać jak zarobię za jakiś czas. **&55.**

54. - Ok, za dwie porządne bryłki możesz śmiało zawinąć jednego zwierzaka. **(-2x ruda, +1x podpieczony młody ścierwojad +5PZ).** **&56.**

55. - Jaja se ze mnie robisz? Nie zawracaj dupy i zrywaj się stąd! **&56.**

56. W końcu wchodzisz do chaty - rzekomo twojego tutejszego mieszkania. Faktycznie nikogo tu nie ma. **&57.**

57. Jest to nad wyraz skromna izba z drewnianym łóżkiem ulokowanym pod ścianą wizawi wejścia posłanym jakimś starym kocem. Znajduje się tu też po lewej stronie w rogu stolik i taboret. Wewnątrz unosi się zapach starego drewna mieszanego z kurzem. Szybkim ruchem dłoni zrzucasz kilka pajęczyn tuż nad progiem i wchodzisz dalej. Po lewej stronie dostrzegasz pod ścianą jeszcze skrzynię - zwykły drewniany kufer na kłódkę. Kłódki brak to też zaglądasz od razu do środka. W skrzyni znajdują się dwie małe ampułki z czerwonym płynem **(2x mikstura zdrowia +2PZ/szt),** stary kilof **(1x kilof +1B $1),** oraz parę kawałków bryłek rudy **(2x bryłka rudy).** Kładziesz się spać. Ciężko ci jednak zasnąć. Czeka cię jutro praca w kopalni. I tak dzień w dzień... W zamian za co? Za strawę i nocleg w tym czymś? Myśli kumulują się. Diego wspominał że można wspiąć się wyżej by nie

być szarym kopaczem, ale jak? Póki co mając dość wrażeń na dziś postanawiasz tylko sobie że będziesz działać... Walenie kilofem za rudą dla jakiegoś Gomeza na okrągło wydaje ci się najgłupszym pomysłem i najdurniejszą rzeczą jaką mógłbyś tu robić. Choć z drugiej strony spokój gdybyś posłusznie robił swoje i grzecznie co dzień chodził do kopalni... tylko jak długo? Kiedy obalą tę całą barierę? Czy w ogóle im się uda? Możesz mieć przecież w tym swój udział! I w taki sposób z poczuciem ambicji i z tymi wszystkimi myślami, zmęczony pomału zasypiasz. (Twój stan zdrowia regeneruje się). **(+2PZ).**

&58.

58. *Opis przerażającego snu. Pod koniec którego czyjeś okrzyki po walce, gdzie leżysz i nie masz już na nic siły okazują się krzykami strażnika, który cię budzi rano.* ***&59.***

59. - Wstawać! Pobudka! - Unosisz głowę do góry spod koca. Przy wejściu stoi młody strażnik w lekkiej zbroi, zapewne kilka lat młodszy od ciebie. Za pasem zawieszony ma całkiem przyzwoity miecz jednoręczny, a jego głowę pokrywają obrzydliwie ulizane ciemne włosy. Z poważną miną ciągnie dalej: - Szósta godzina. Zbieraj się, kilof do łapy i za pół godziny jest zbiórka przy północnej bramie, stamtąd wyruszacie do kopalni. Przekazano mi że jesteś tu pierwszy raz, więc dla twoich wiadomości: Na imię mi Nek. Oprócz nocnych zmian patrolowania części obozu jestem tu odpowiedzialny za to by doprowadzić wszystkich kopaczy należących do Starego Obozu prosto do kopalni. To kawał stąd a tylko ja znam tak dobrze tutejsze jaskinie i stwory które tylko czekają żeby zeżreć nas żywcem. Pracujecie od 7 do 17. Potem macie czas wolny i gówno mnie obchodzi dalej co robicie, możesz żreć, pić, szczać, grać, srać i śpiewać, tylko na dziwki nie możesz iść, a to z prostej przyczyny - tu nie ma kobiet! Jedyne jakie byś znalazł to służebnice Gomeza, zamknięte w zamku. Taaa... co jeszcze, nie obchodzi mnie też jak się sprawujecie w samej kopalni, tam już jesteście pod nadzorem innych. Ja mam zaprowadzić was do kopalni a nie pilnować was w obozie. Nie sprowadzam was z powrotem też z kopalni, wracacie sami. Jak kogoś zeżre coś w lesie to i lepiej dla mnie, mniej półgłówków do pilnowania żeby dotarli do kopalni. Idę z wami tylko doooooo kopalni. Zrozumiano? Nie ma obowiązku tu wracać, ale jak dasz dupy raz i nie przyjdziesz na zbiórkę bez zwolnienia, wylatujesz stąd panie kopaczyk. Kapewu? Dla przypomnienia, moja funkcja to na czas eksportować kopaczy, gdzie? ... doooo kooopaaaalni! Żegnam i do zobaczenia za pół godziny przy północnej bramie! Pójdziemy do kopalni.

- A od kogo takie zwolnienie można otrzymać? **&60.**
- Tak jest szefie. **&61.**
- Będę na czas. **&62.**

60. - Pierwszy dzień w pracy i o zwolnienie już pyta? Nie bój się nic, jest tu kilka wpływowych ludzi. Poznasz kilku z nich na pewno i się zorientujesz. Nie mam czasu teraz ci tego tłumaczyć. Wstępnie jednak każdy przychodzi po takie zwolnienie do mnie, a ja przekazuje dalej gdzie trzeba. Chyba nie muszę więcej tłumaczyć. Dobrze ci radzę jednak, nie daj dziś ciała, bo nie masz po co wracać! To pewne jak słońce! **&63.**

61. - Ooooo i to mi się podoba. Tacy ludzie. O zwolnieniu wstępnie decyduje ja, a im ktoś mądrzejszy tym częściej mu się zdarza mieć zwolnienie, jeśli wiesz o czym mówię. **&63.**

62. - W porządku. Do zobaczenia za pół godziny. Aha - apropo zwolnień. Te sprawy najpierw przechodzą przeze mnie, więc dobrze ci radzę kolego rób co każdy tu z nowo przybyłych, a skorzystasz tylko na tym. **&63.**

63. Nie mając wiele do stracenia, nie posiadając ani porządnego ubrania, ani sprzętu. Zbierasz swoje manatki i wychodzisz na zewnątrz by rozprostować kości. Przed sobą widzisz pusty już ruszt. Za nim widać jakąś małą przepaść, ogrodzoną, za którą widnieją już tylko tylnie mury zamku. Wczoraj nie zwróciłeś na to uwagi zapewne ze zmęczenia, ale dziś o poranku owszem, podchodzisz tam bliżej. To arena walk. Kształt ma okrągły, niezbyt duża, może mieć 15, maksymalnie 20 metrów średnicy. U góry na poziomie którym stoisz znajdują się balustrady - to zapewne miejsce widokowe, na dole natomiast dostrzegasz sam plac i wejście na niego. Schodząc ze wzgórza podchodzisz bliżej wejścia. Zaglądasz z ciekawości do środka, nikogo nie ma, ale w tym samym momencie słyszysz za sobą głos.

- Ooo witam o poranku nowego przybysza! Na imię mi Scatty. Jeśli masz ochotę sprawdzić swoje możliwości i zarobić przy tym trochę rudy zapraszam na rundkę! – Obracasz się za siebie i widzisz tęgiego mężczyznę w średnim wieku.

- Chętnie ale muszę najpierw odwalić swoje w kopalni, sam wiesz jak jest – odpowiadasz poirytowany.

- Hmm.. z tego co wiem do kopalni wyruszacie zawsze o 6.30. Mamy pół godziny. O 6 rano przychodzi tu od kilku dni na treningi również jeden z tutejszych kopaczy, nie sądzę żeby potrafił więcej od ciebie. Wprost przeciwnie. Spróbuj, wyrobisz się. Zakład polega na tym że stawiasz ile chcesz, dasz 5 bryłek, wygrasz, dostajesz z powrotem prawie drugie tyle. A dokładniej 9, czemu 9 a nie 10? Bo jedna zawsze jest dla mnie bez względu na ilość postawionej rudy. Tak tu zarabiam. Dbam o arenę i pilnuje każdej walki. Dlatego też nie opłaca ci się stawiać jednej bryłki, bo nawet jak wygrasz z powrotem dostaniesz tylko jedną. Choć z drugiej strony doświadczenie które zdobędziesz podczas walki jest twoje. Proste nie? To jak?

- W sumie to spróbuję, czemu nie i tak niewiele mam. (Postaw ilość rudy która ci odpowiada i jest zgodna ze stanem w ekwipunku) **&64.**

- Wiesz co, może następnym razem, nie czuje się w tej chwili na siłach, a i z rudą u mnie marnie na razie.

- W takim razie nie zatrzymuję, zaglądnij kiedyś jeszcze koniecznie! **&67.**

64. - Zapraszam na arenę, rozgrzej się przed walką! - woła mężczyzna przyglądając się jednocześnie twojej rudzie trzymając ją w dłoni. - Twój rywal zaraz nadejdzie.

Wchodzisz na środek, wyjmujesz swoją broń i robisz kilka szybkich ciosów tnąc powietrze. Chwilę potem pojawia się zawodnik. Rzeczywiście nie wygląda przeraźliwie, ale chucherko z niego też nie jest. Nie mniej jednak masz przeczucie, że wie nieco więcej o walce bronią sieczną niż ty. **(walka rywal 2B 6PZ, UW2+1rzK).**

Jeśli wygrałeś **&65.**

Jeśli przegrałeś **(PZ=0) &66.**

65. Twój przeciwnik podnosi się z ziemi przywalony jednym z twoich ciosów.

- Cóż byłeś lepszy, choć nie widać tego po tobie. Gratuluję. **(Odbierasz wygraną od Scattiego).** - Scatty zerka ze zdziwieniem na ciebie. Po czym od razu dodaje: - No no … całkiem nieźle chłopaku. Wpływowi ludzie tego obozu usłyszą o tobie dobre słowo. **(+1 pktSO). &67.**

66. Ledwo żywy podnosisz się z ziemi.

- Cholera jestem naczczo!! Wiedziałem. Nie potrzebnie się skusiłem, cóż dzięki za walkę. **(Tracisz postawioną rudę).**

- Oooo stary, nic się nie przejmuj, początki zawsze bywają trudne. Do zobaczenia następnym razem! Weź podlecz się trochę tym - Scatty wręcza ci solidny kawał wędzonego mięsa **(1x wędzone udko z kurczaka +2PZ).** Wpływowi ludzie tego obozu usłyszą o tobie też dobre słowo. **(+1 pktSO) &67.**

67. Wolnym krokiem mając jeszcze trochę czasu udajesz się teraz w kierunku północnej bramy, dokładnie w kierunku z którego wczoraj tu przybyłeś. Słysząc nieopodal gwar zatrzymujesz się. Zamiast iść całkiem prosto pod północną bramę schodzisz ze wzgórza nieco niżej, bliżej murów zamku i idziesz za głosem. Dochodzisz do małego targowiska. Stoi tu kilku kupców, kilku strażników, a nawet paru kopaczy. Wszyscy rozmawiają ze sobą wymachując rękami na boki. Nikt nie zwraca na ciebie uwagi. Przyglądasz się jeszcze chwilę, po czym wchodzisz w tłum by podsłuchać rozmów i być może czegoś więcej się dowiedzieć. Po chwili zauważasz dziwnego mężczyznę z tatuażami na rękach i twarzy. Stoi kilka metrów od ciebie sam z założonymi rękami i patrzy w ziemię. Nagle unosi głowę do góry i spogląda na ciebie. Podchodzi.

- Witaj nieznajomy. Na imię mi Baal Parvez. Należę do Bractwa Śniącego. Widzę że jesteś tu nowy, czy nie myślałeś o tym by przyłączyć się do Obozu na Bagnach? Jeśli chcesz wytłumaczę ci jak tam dotrzeć i nie pożałujesz. Nie będziesz zmuszony kopać rudy dla tego niegodziwca Gomeza, u nas bowiem każdy jest szanowany i dobiera sobie pracę wg uznania. Robisz od początku to w czym jesteś dobry i w czym mógłbyś się przysłużyć obozowi. Jedyny wymóg to służyć Śniącemu. Ale tylko on jest w stanie nas stąd wydostać. Tylko on nas uratuje. Jeśli jesteś zainteresowany otrzymasz ode mnie teraz podarunek. Niezwykły eliksir, a jak dotrzesz do obozu od razu udaj się do Baal Tralar. Dostaniesz od niego szatę zbrojną naszego bractwa, która zapewne uchroni cię od niejednego ciosu w walce.

- Tak wiem słyszałem o was, dziękuje ale zostaję tutaj i muszę już lecieć, na mnie pora. **&68.**

- Słyszałem nieco o was, wiesz co że skorzystam? Jakoś to miejsce zaczyna mnie dołować. Jestem tu o jedną noc za długo chyba.

- Ooooo... i kolejny nawrócony, jak dobrze, jak miło, nie pożałujesz, w drogę ruszaj zatem. Niech Śniący Będzie z tobą podróżniku. **(Eliksir życia +1PZ na stałe) &300.**

68. Widząc kilku kopaczy, którzy odchodzą z targowiska na południe, postanawiasz ruszyć za nimi. Mijacie kilka drewnianych chat z lewej strony idąc wzdłuż murów zamku i wychodzicie pod jakąś sadzawką. Dosłownie kilkadziesiąt metrów za nią na wzgórzu widać chatę Diego, miejsce w którym stałeś wczoraj i rozmawiałeś z nim. Po prawej jest wejście do zamku, które nadal strzegą jacyś strażnicy, a na lewo znajduję się północna brama, którą wszedłeś. Stoi tam już kilku kopaczy. Mężczyźni z którymi tu dotarłeś podchodzą do sadzawki i przemywają rękami twarze. Woda wygląda na czystą, ale mimo to zagadujesz:

- Czy to jedyne miejsce do umycia się w tym obozie? - Jeden z nich przytkawszy palcem wskazującym dziurkę w nosie wysmarkuje na trawę wydzielinę w sposób prostacki acz niezwykle skuteczny, zaraz potem nabiera do przetkanych nozdrzy rześkie porankowe powietrze, z gracją wypuszcza i odchodzi w milczeniu w kierunku bramy. Drugi kończąc poranną toaletę przemywa oczy i odpowiada jednocześnie:

- Niestety kolego. Tylko to mamy jako kopacze, nowy co? Zawsze możesz wstać wcześniej i umyć się poza obozem. Odradzam jednak wyruszać samemu o tej porze. Poranek to pora ścierwojadów. Zbierają się w grupy i wydziobują robale często przy brzegach rzek. Dziabnąć mogą też ciebie. Więc uważaj. A skoro o sadzawce mowa to ja już niedługo tak będę się mył przy tym bajorze. Już niedługo... Dziś wieczór mianują mnie na cienia. Na imię mi Fisk. - Mężczyzna podaję ci rękę na przywitanie. I ciągnie dalej pogawędkę: - Chodźmy pod bramę pogadamy po drodze. Jako cienie możemy już korzystać z miejsca które nazywamy tu z ironią Łaźnią. Taka szopa z prysznicami na klucz. Ale woda zawsze czysta i jest też mydło. Wielu kopaczy nie radzi sobie tutaj i daje nogę do Nowego Obozu lub Obozu na Bagnach, ale co jakiś czas znajduje się też garstka osób która właśnie awansuje na cienia.

- Co to znaczy że mianowano cię na cienia? Przepraszam, ale jestem tu od wczoraj.

- Hehe... nie ma problemu, ja tu od kilku tygodni rąbałem w kopalni za miskę syfu który gotuje dla nas Snaf. Jednym odpowiada taki żywot, a inni narażają często życie by zostać kimś więcej niż zwykłym górnikiem. Nie wiem jak tu trafiłeś, ale jeśli będziesz miał w kimś poparcie i zrobisz na kilku wpływowych ludziach wrażenie na pewno ci się to opłaci. Tu nie ma tak że cię chcą zdeptać. Albo będziesz rymbał w kopalni i będziesz miał spokój, albo cię zauważą i docenią, bo się w czymś wykazujesz lub też... możesz pocwaniakować i obić kilka pysków już dziś tylko po pierwsze czy potrafisz i masz czym? A po drugie czy chcesz żeby cię stąd wywalili? Heh. Cienie to ktoś kto się tu już liczy. Nie musisz pracować wówczas w kopalni. Jeśli potrafisz dobrze np. wymachiwać mieczem, sami cię znajdą. Ja na przykład okazałem się dobrym handlarzem. I zaproponowano mi udziały, nową chatę i miejsce na targowisku. Handel to moje życie, ty możesz walczyć na arenie, możesz zostać myśliwym itd. Wtedy od kopacza dzieli cię już przeszłość. Cienie to tak naprawdę mieszkańcy starego obozu z krwi i kości. Oddani obozowi, ale wielu z nich to także cwani złodziejaszkowi żyjący z przekrętów. Na niektórych musisz po prostu uważać. Jeśli jest się już cieniem, można potem też zostać strażnikiem, ale to już nie moja bajka. Ja potrafię w mordę przyłożyć jak trzeba, ale zamiast tłuc się na arenie wolę liczyć bryłki rudy za które kupisz tu wszystko. Znaczy wszystko co tu jest czyli gówno tak na prawdę, ale lepsze to niż kilof w łapach przez cały dzień. Rozumiesz? - Dochodzicie do północnej bramy gdzie zebrała się już spora liczba kopaczy.

- Nic dodać nic ująć. Powiedz mi tylko którzy to są ci "wpływowi"?

- To nie ma znaczenia. Jeśli będziesz działał ktoś ci da znać o tym. Ten obóz nie ma łącznie nawet 100 mieszkańców więc... pobędziesz tu trochę i sam zrozumiesz. Jeśli oczywiście chcesz czegoś więcej. Najważniejszym z cieni jest tutaj Diego. To on zajmuje się werbunkiem nowoprzybyłych do naszego obozu i dba o nasze bezpieczeństwo. Żyj z nim w zgodzie a nie wyjdziesz na tym źle. - Podchodzisz do grupy i zastanawiasz się czy to aby dobry pomysł iść teraz rąbać kilofem pół dnia zamiast wyruszyć poza obóz, zbadać tereny, zażyć wolności. Z drugiej jednak strony nie masz przecież porządnego oręża, żadnej ochrony ciała. Chyba lepiej poznać trochę ludzi i jakoś to będzie.

- Dobra dosyć pieprzenia tam! - słyszysz znajomy ci głos, który niezwykle czule obudził cię dziś pół godziny temu. To strażnik który prowadzi "do kopalni". - W szeregu zbiórka! - krzyknąwszy otwiera jakiś notesik, przygląda się każdemu z osobna, liczy, coś zapisuje, po czym wydaje jeszcze jeden okrzyk: - Idziemy! - Ociężale, część ze spuszczoną głową, a część z głupim uśmieszkiem mieszanym z niezadowoleniem na twarzy wyrusza w wiadomym kierunku. Strażnik Nek żwawym ruchem niczym dosłownie kocica wyprzedza wszystkich i będąc na czele niemal jak jakiś ważny przywódca dumnie prowadzi ekipę na miejsce pracy. **&69.**

69. Opuściwszy Stary Obóz idziesz w milczeniu z resztą kopaczy odbębnić swój pierwszy dzień pracy. Rozprzestrzenia się nad tobą piękne czyste niebo - prawie bezchmurne, a na nim widnieje promieniujące słońce, którego ciepło wyraziście czujesz teraz na swoim prawym policzku. Idziecie na północ. Mijacie kładkę nad strumieniem, na której podobnie jak wczoraj stoi dwóch strażników z założonymi rękami, ale są to już pracownicy zmiany dziennej. Nie ci sami co wczoraj. Nie ma to jednak dla ciebie teraz większego znaczenia. Bardziej na prawo widać szosę pnącą się do góry – drogę Którą tu dotarłeś. Nieopodal dostrzegasz jakichś dwóch mężczyzn, którzy wydaje się polują na jakąś tutejszą zwierzynę. Nek prowadzi was jednak w przeciwnym kierunku na północny zachód.

- Daleko do tej kopalni? – zapytujesz jednego z przypadkowych towarzyszy.

- Eeee jakieś 30 minut drogi od samego obozu, tragedii nie ma – odpowiada zbudowany mężczyzna wygolony na łyso, którego zęby zaciskają się właśnie w niezwykle smacznie wyglądającym dużym jabłku. Gość drugą ręką wyciąga coś z kieszeni.

- Trzymaj! – Zaskoczony otrzymujesz duże, błyszczące, czerwone jabłko. **(1x jabłko +1PZ).**

W oddali słychać szum rzeki. Jesteście na skraju ciemnego lasu w kierunku którego właśnie się udajecie. Przechodzicie przez polanę porośniętą wysoką dojrzałą trawą podążając mocno wydeptaną ścieżką. Po prawej coś błyszczy wśród kamieni. Szybkim ruchem podnosisz przedmiot – to bryłka rudy! **(1x ruda)**. Coś jednak jest nie tak. Nek unosi wysoko rękę w naszym kierunku w geście zachowania ciszy i spokoju, po czym ugina nogi i w pół przykucnięty patrzy w kierunku trawska które jest w tym momencie na wysokości jego głowy. Wszyscy się bezzwłocznie zatrzymują. Kilka metrów dalej, w głębi coś szeleszcze pośród traw. Widać w oddali nawet jak źdźbła się poruszają. Twoi towarzysze niezwykle ostrożnym i wolnym ruchem sięgają albo po kilofy albo po drewniane pałki, które mają za pasem. Co kto ma. Nagle coś parska, potem po chwili obok znów, coś tu biegnie! Jest ich więcej. Są to jakieś stworzenia, które z przychrypniętym głosem zaczynają skrzeczeć, aż w końcu wyskakują jeden po drugim na udeptaną ścieżkę na której stoicie. Metrowej wysokości stwory z dużymi jak gigant kura łapami, uskrzydlone i mocno wyłysiałe wydając przeraźliwy głośny krzyk przypominający zarzynanie koguta zaczynają was atakować. To chyba jakieś ptaki nieloty, bo każde z nich człapie nad wyraz koślawo w naszym kierunku a żaden nie frunie, nawet nie próbują się wzbić ku górze. Wyglądają dosłownie jak przerośnięte kury z ogromnymi łbami i dziobami a pióra jakby im ktoś niemal do cna powyrywał.

- Ścierwojady!!! – Krzyknęło zgodnie kilku kopaczy, po czym wszyscy bez wyjątku rzucili się na stwory.

(Walka ścierwojad 1B 1PZ, UW1+1rzK). &70 (Jeśli wygrałeś).

70. W chwili jak obaliłeś zwierzę na ziemię jeden z kopaczy potyka się i zatrzymuje na tobie. Żaden nie traci jednak równowagi. Patrzysz przed siebie, padła już połowa zwierzyny i na szczęście wszyscy żyją, ktoś tam kuleje, wszyscy pokrzykują, klną walcząc zaciekle, a ty mocno zmieszany, czując jak serce wali ci jak oszalałe w ostatnim momencie obracasz się i dostrzegasz jeszcze w porę jednego ze stworów, które robiąc ogromny zamach rzuca się w twoim kierunku. **(Walka ścierwojad 1B 1PZ, UW1+1rzK). &71** (Jeśli wygrałeś).

71. Zwierzyna prawie już wybita, zostało kilka sztuk. Nek zostawszy parę metrów w tyle sam wymachuje mieczem jak oszalały. Zauważasz w sekundach, że zostaje zaatakowany przez kolejne dwa ścierwojady. Co sił w nogach podbiegasz z odsieczą. **(Walka ścierwojad 1B 1PZ, UW1+1rzK). &72** (Jeśli wygrałeś).

72. To już na szczęście koniec. Otacza cię kilkanaście zwierzęcych trupów zalanych własną krwią. Niektóre leżą pocięte z widocznymi stertami kłębiących się flaków na wierzchu. Część kopaczy siedzi zmachana, kilku nawet leży mamrocząc coś pod nosem. Nek natomiast ledwo stojąc opierając się w pół zgięty dłońmi o kolana, próbując uwolnić się od zadyszki spogląda w górę na ciebie.

- Orzesz kurwa... Człowieku! …Dziękuje. Uratowałeś mi…. właśnie chyba dupę… Nie pamiętam ataku…. tak dużego stada tych…. przerośniętych wydartych stworzeń… - Wszyscy odpoczywacie. Spóźnienie do roboty jest pewne, ale na pewno Nek to jakoś wytłumaczy. Kiedy tak rozmyślasz wasz strażnik - specjalista od eskortu w końcu wstaje i mówi:

- Słuchajcie dwóch z was zostanie tu na miejscu i przypilnuje zwierzynę żeby jej wilki nie wyjadły. To się nie może zmarnować. Reszta pójdzie za mną. Nie ma wyjścia, jeśli Gomez by się dowiedział że mamy dzień postoju to było by po nas. Musimy ruszać. A tobie jeszcze raz dziękuje, masz krzepę. Nie spodziewałbym się tego po tobie. Dam znać komu trzeba o tobie w obozie. **(+1 pktSO)**. Zostań wraz z Gravo, chyba najbardziej oberwał. Dziś już nic z niego nie będzie w kopalni. – Nek wskazuje ręką na krwawiącego starszego mężczyznę z siwawą brodą i kontynuuję - Ty za to miałeś chyba najwięcej szczęścia z nas wszystkich. Zaczekajcie na mnie i wspólnie przyciągniemy te ścierwo do obozu. Wieczór uczta. Zasłużyliśmy sobie na to wszyscy panowie. Reszta w drogę!! Za mną! - Jak się rzekło tak uczyniono. Siadłeś obok towarzysza, któremu jeden ze stworów poszarpał dość dotkliwie lewe udo. Mężczyzna ani drgnie. Leży patrząc w niebo i wzdycha.

- Aż tak źle? - pytasz.

- Ehhh… nie wiem jak ja to dłużej wytrzymam. Zrzucili mnie tu za handlowanie zakazanym zielem. To są kpiny. Jestem prawdziwym zielarzem. Mam też już swoje lata. Trochę może nadwyrężyłem prawo, coż… przecież każdy chcę jakoś zarobić, ale żeby ryzykować życie teraz przez handel trawskiem? To jest nie prawda! Po prostu nie prawda! Ja nie dam rady tak dłużej!...

- Uspokój się. I tak nic nie wskórasz!

Jeśli posiadasz jakąś roślinę **&73.**
Jeśli nie **&77.**

73. - Mówisz że znasz się na ziołach. Zerknij na to. Co to może być? (Wyjmujesz z ekwipunku dziwną roślinę, którą udało ci się wcześniej znaleźć.) **&74.**

74. - Niesamowite! Toż to Szczaw Królewski. Jedna z najrzadszych i najbardziej wartościowych roślin jakie występują na tych terenach. Łącząc tę roślinę z inną możesz uzyskać eliksir podwyższający twoje siły witalne (eliksir życia na stałe). Sam Szczaw Królewski jednak nie wystarczy, trzeba znaleźć przynajmniej dwie dorodne zwykłe rośliny lecznicze i dopiero uwarzyć miksturę. **&77.**

77. - Czyli znasz się na ziołach... Co można tu w Górniczej Dolinie znaleźć przydatnego?

- Zależy co masz na myśli. Jeśli chcesz zajarać udaj się najlepiej do Obozu na Bagnach. Tam się tym możesz dosłownie zaćpać. Dezerterzy Starego Obozu, czyli banda zamieszkująca Nowy Obóz również popala. Jeśli jednak chcesz dowiedzieć się czegoś o lecznictwie, lub mocach drzemiących w niektórych roślinach chętnie ci opowiem o tym. Wiem to i owo, a jak dotąd nikogo tutaj to nie obchodziło poza magami. Ich wiedza jednak mocno przekracza moją, poza tym siedzą ciągle pozamykani w zamku w naszym obozie. Po co więc miałby sobie ktoś mną głowę zaprzątać. Do niczego innego się jednak nie nadaję. I taki już mój los... zielarza… poniekąd alchemika… Nic tu po mnie!

- Nie przesadzaj… Opowiedz mi o lecznictwie i innych mocach które są w roślinach, mnie to akurat bardzo interesuje. **&78.**

- Jeśli na tym zielsku można dobrze zarobić to by było coś dla mnie, nawijaj. **&79.**

78. - Zatem na terenie Górniczej Doliny rośnie masa różnych ziół. Te lecznicze jak i ze specjalną mocą. Mogę odsprzedać ci jeden z moich egzemplarzy atlasów botanicznych za symboliczną bryłkę rudy. Sam posiadam jeszcze jedną kopie z resztą znam większość przepisów na pamięć. Mając taki atlas w kieszeni podczas podróży rozpoznanie wartościowych roślin nie powinno być dla ciebie wtedy problemem. Pamiętaj też że aby przygotować później jakąkolwiek miksturę nie wystarczą same składniki. Konieczne są menzurki które kupisz od handlarzy. Nie są drogie, ale są niezbędne.

- Trzymaj. Mam nadzieję, że nie pożałuje. **(-5x bryłek rudy, +1x atlas botaniczny)**. (Jeśli chcesz kupić i posiadasz tyle rudy) **&80.**

- Dzięki, ale jestem praktycznie pusty. Rośliny mnie mało interesują. Zamierzam wyłącznie stawiać na walkę - to dopiero jest kasa. Wtedy kupić będę mógł gotowe mikstury. **&80.**

- Bardzo chętnie bym go od ciebie odkupił, ale nie posiadam tyle rudy. **&81.**

79. - Ehh… no cóż. Tak myślałem. Znam gościa w Nowym obozie który da ci sporo zarobić na tym zielsku. Założę się że tu w starym Obozie nigdy będąc kopaczem tyle nie zarobisz, a może nawet cieniem też. Gość nazywa się DDD. Póki nie należysz do Starego Obozu oficjalnie i jesteś zwykłym kopaczem masz szansę się tam dostać. Wystarczy że przejdziesz przez ten las kierując się bardziej na północ. Po drodze sporo dzikiej zwierzyny, miej się na baczności zatem. Raczej też nie wracaj tu do starego obozu. Po tym wszystkim dla całej reszty dasz po prostu nogę. Nikt ci tu nie każe zostać, ale raczej powrotu już nie będziesz miał w te strony.

- Dzięki. I tak miałem w planie tam się udać. **&200.**

- Nie, nie ja decyzje już podjąłem. Przyłączam się do was. **&78.**

80. Rozglądasz, się po okolicy. Jest cicho i spokojnie. Ścierwojady z tego co się zorientowałeś występują w stadach. Zatem nie powinno wam nic zagrażać.
Oczekując na Neka postanawiasz się rozglądnąć po łące w poszukiwaniu jakichś przydatnych ziół (**&82** jeśli posiadasz atlas botaniczny).
Siadasz obok towarzysza i odpoczywasz oczekując na przyjście Neka z powrotem. **&83.**

81. - Hmm… W takim razie dam ci go, ale będę miał dla ciebie pewne zadanie. Potrzebuję pewną roślinę. Nie znajdziesz jej nigdzie. Posiada ją ktoś w starym obozie, w zamku. Jeśli się na nią napotkasz i zdobędziesz przyjdź z nią do mnie. Zaryzykuje i zaufam ci. Nazywa się Moczopędnik Obfity.
- Nie ma sprawy. Zrobię to dla ciebie. **&80.**

82. Przeglądasz na szybko atlas. Jest tu tego sporo. Szkice rozmaitych roślin i opisy. Są mikstury lecznicze, magiczne np. przemiany w zwierzęta. Niesamowite. Każdy opis zawiera skład potrzebny do uwarzenia i jego efekt. Nie śpiesząc się przedzierasz się przez kępy traw. Zaglądasz to tu to tam aż napotykasz coś co przypomina wg atlasu roślinę leczniczą. **(+1x roślina lecznicza)**. Zafascynowany znaleziskiem próbujesz dostrzec kolejną, ale bez owocnie. W dodatku słyszysz ze ścieżki głos rannego kolegi:

- Wrócił! – Patrzysz w kierunku lasu i udajesz się z powrotem na ścieżkę. **&83.**

83. Wraca strażnik Nek. Niby spokojnie, ale z nutą zdenerwowania i niepokoju podchodzi do nas i rozglądając się we wszystkich kierunkach w końcu mówi:

- No to co panowie. Tu jest sznur, zabrałem go z kopalni obwiążemy teraz po kilka stworów, najlepiej za nogi bo łby nie wszystkie mają całe hehe i w drogę z nimi do obozu. - Dzielicie sznury na trzy części, przymocowujecie zwierzęta i co sił w nogach ciągniecie je za sobą kierując się w stronę Starego Obozu. Każdy po kilka sztuk. Na miarę swoich możliwości. Nic nie zostało, jedynie osocza krwi, strugi rozmazane przez całą drogę, kręte i wyraziste nieprzerwalne ślady ciągnące się za wami, które ewidentnie komentują teraz strażnicy na drewnianej kładce której całkiem niedaleko już jesteście. Kiedy jesteście już przy niej jeden ze strażników wyskakuje nagle z komentarzem:

- No to żeście narobili rzezi, grubo panowie grubo!

- Taa… i ciekawe ile wilków teraz tu sprowadzicie tym zapachem. Szykuj się Nek na wartę. Trzeba będzie ją wzmocnić, ale… Z drugiej strony może sobie damy jakoś radę sami, w końcu rozumiem że jesteśmy zaproszeni na wyżerę… co…? - wtrąca drugi strażnik.

- Jest tego tyle że nie braknie nie bój się nie bój - zamyka szybko rozmowę Nek i nie zatrzymując się na krok idziecie dalej w kierunku bramy północnej. Trzeba ulokować gdzieś te kilkanaście sztuk wyprawionych na tamten świat zwierząt. Będąc już wewnątrz obozu składujecie ciała niedaleko targowiska, w miejscu ocienionym. Po czym każdy rozchodzi się w swoją stronę. Nek pozwala ci dziś wypocząć w zamian za uratowane życie, a drugiemu kopaczowi docina tylko dowcipnie, że zielarz to sobie na pewno sam jakoś już poradzi, w końcu zna się na tym. Tu się twoja rola kończy.

Jako iż twoje posiłki w ekwipunku skończyły się postanawiasz na szybko iść po swoją codzienną rację żywieniową do Snafa. A potem pomyślisz co dalej. **&84.**
Dzienną rację zupy Snafa odkładasz na potem i udajesz się na targowisko by przyjrzeć się tutejszym towarom. **&85.**

84. Udajesz się w kierunku chaty Snafa. Nie próżnując Snaf przed domem sieka już jakieś rzeczy na małym drewnianym stoliku koło kotła.

- Witaj. Miałbyś coś do jedzenia dla mnie? – pytasz gorączkowo.

- Cholera, znów zabrakło mi piekielników, wiesz tych grzybków co w jaskiniach rosną… i przydało by się parę

chrząszczy.

- Oj niestety nie da rady, jeśli chodzi ci o to żeby trochę zdobyć tych rzeczy dla ciebie. Muszę coś zjeść, a potem mam sporo spraw na głowie. – Na tworzy otyłego kucharza pojawia się w miarę szczerze wyglądający uśmiech.

- Nie no w porządku, znajdę kogo innego do pomocy, wiesz od kotła odejść nie było by na moim miejscu zbyt rozsądnie. Masz tu zupę i trochę chleba, poczęstuj się proszę i szerokiej drogi kolego.

- Dzięki **(1x zupa z chrząszczy +4PZ).** **&85** (Jeśli przyszedłeś tu z **&83**).

- Dzięki **(1x zupa z chrząszczy +4PZ).** **&106** (Jeśli przyszedłeś tu z **&105**).

85. Jest przed południem. Dochodzisz do targowiska. Spory zadaszony plac rozbrzmiewa w pogawędki tutejszych mieszkańców wśród których większość to cienie, kilku strażników, jacyś ludzie spoza obozu a nawet paru kopaczy, którzy z jakichś przyczyn mają dziś najprawdopodobniej również wolne. Zatrzymujesz się przy straganie z bronią. Gość nie ma zbyt wielkiego asortymentu, ale widać tu kilka na pewno solidniejszych broni niż twoja obecna. Oprócz broni na ladzie straganu stoi jeszcze parę innych przedmiotów.
Odwiedzasz stragan. **&600.**
Idziesz dalej. **&86.**

600. Stragan z bronią (Jeśli jesteś tu pierwszy raz - Stan Początkowy):
1x kilof (B1) $2/1szt
1x roślina lecznicza $2/1szt
2x pusta menzurka $1/szt
1x drewniana pałka z kolcami (B3) $2/szt
1x całkiem przyzwoity miecz (B4) $8/szt
1x lekki topór bojowy (B5) $12/szt

(Aby wyjść wróć do poprzedniego paragrafu).

86. Wracasz do swojej chaty by nieco odpocząć. Po kilku godzinach drzemki **(Twój stan zdrowia regeneruje się +1PZ)** postanawiasz gdzieś się przejść. Teren obozu znasz już całkiem nieźle, ale co z jego sercem – zamkiem po środku? Co czeka cię dalej w terenie, daleko poza obozem?
Próbujesz dostać się do zamku. **&87.**
Wychodzisz poza teren obozu bramą południową. **&88.**

87. Jedyne znane ci wejście do zamku to brama nieopodal chaty Diega, którą strzeże dwóch groźnie wyglądających strażników w solidnych zbrojach. Wyglądają na znacznie bardziej doświadczonych i uzbrojonych niż większość tutejszych strażników patrolujących obóz lub stojących na warcie. Mijasz zamkniętą chatę Diega i podchodzisz do nich.

- Witam. Można wejść do zamku? – walisz prosto z mostu. Strażnicy spoglądają na siebie ze zdziwieniem, po czym jeden z nich z chłodnym spojrzeniem mówi do ciebie niskim i stanowczym głosem:

- Kopacz chce wejść do zamku? Zjeżdżaj stąd albo cię rozgniotę jak robaka. Wyyyyypaaad! - W sumie nie

masz nic sensownego do powiedzenia, ani powodów by próbować dostać się do wewnątrz. Twoja czysta ciekawość może zakończyć się utratą kilku zębów lub w najlepszym wypadku limem pod okiem dlatego też nie zastanawiając się długo odwracasz się i postanawiasz rozglądnąć się w terenie poza obozem.
Wychodzisz poza teren obozu bramą południową. **&88.**

88. Idąc prosto drogą widzisz w oddali po lewej stronie ogromny las, przed którym płynie rzeka. Przed rzeką z kolei widać jakieś rumowisko, kilka drewnianych ścian będących prawdopodobnie pozostałością po jakimś małym budynku. Drepta tam para ogromnych zwierząt podobnych do wielkich jaszczurek. Idziesz dalej. Po prawej stronie mijasz górę, spore uniesienie i nie zbaczając z drogi idziesz nadal prosto. Pod jednym z drzew na samym zakręcie szosy w prawą stronę siedzi jakiś dziwny mężczyzna o bardzo ciemnej karnacji. Podchodzisz bliżej. Facet widząc cię unosi głowę do góry i przerażony pyta:

- Gdzie ty idziesz? Zwariowałeś?
- Przed siebie, a co? – odpowiadasz.
- Przecież ta droga prowadzi prosto na najdziksze ziemie Górniczej Doliny. Panoszą się tam zębacze, stada wargów a ostatnio słyszałem że widziano tam w głębi nawet trola! Nikt w pojedynkę nie ma szans tam przeżyć. Lepiej zawróć. Dobrze ci radzę.

Nie zrażony przestrogą idziesz dalej prosto. **&89.**
Zawracasz w stronę obozu i postanawiasz wejść na ogromne wzgórze, które minąłeś by rozejrzeć się w około. **&91.**

89. Mijasz siedzącego mężczyznę na zakręcie i idziesz dalej. Z lewej strony otacza cię wysoka skalna ściana, a po przeciwnej strome wzgórze. Przed tobą rozprzestrzenia się natomiast wlot pod skalne uniesienie, coś w stylu naturalnego sufitu wapiennego ulokowanego co najmniej dwadzieścia metrów nad ziemią. Wygląda to jak jakaś złowieszcza naturalna brama przed czymś naprawdę złym i niebezpiecznym. Po środku stoi jak na posterunku gromada czarnych, futrzastych zwierząt przypominających wilki. Są jednak nieco większe, to najprawdopodobniej wargi. Idziesz dalej. Jedno ze zwierząt ewidentnie wyczuło cię i z mocno najeżoną sierścią na grzbiecie natychmiast zaczyna biegnąć w twoim kierunku. Wyjmujesz broń. Skoro zdecydowałeś się wchodzić na te tereny musisz teraz wykazać się odwagą i walecznością. Dostrzegasz tylko pianę toczącą się z pyska dzikiego zwierza po czym przystępujesz do walki, która w ostatniej chwili twoich dotychczasowych działań zdaje się albo nad wyraz przeliczona albo owiana dosłownie niewyobrażalnie mocną dawką szczęścia. **(Walka Warg 5B 7PZ, UW5+1rzK).** (Jeśli wygrałeś **&90**).

90. Cudem przeżywszy z miejsca przystępujesz do walki z kolejnym zwierzęciem. Jest ich tu stado, nie masz szans. Będąc ledwo żywym zauważasz po swojej prawej stronie szczelinę w ścianie. W momencie przeciskasz się przez nią i lądujesz w jakimś pomieszczeniu, w jakiejś grocie. Otacza cię bezlitosna i wydająca się niekończąca się ciemność. Słyszysz ujadanie pozostałej części watahy. Żadne ze zwierząt nie daje za wygraną i mało tego, słyszysz a nawet widzisz oczyma wyobraźni jak wodzące zapachem czarne bestie przedzierają się teraz przez tę samą szczelinę w grocie skalnej przez którą ty sam przed dosłownie dwudziestoma sekundami się tu przedarłeś. Czując nienaturalnie szybkie bicie serca w piersi po omacku próbujesz jeszcze znaleźć stąd jakieś wyjście. Niestety na darmo. Nim udaje ci się wykonać jakikolwiek kolejny ruch czujesz jak szczęki jedna

po drugiej zaciskają się w twoje ciało od nóg począwszy na ramionach i szyi kończąc jedno po drugim. Ból i prędkość płynącego potu po twoim ciele jednoczą się ze sobą rychle zagarniając krew, która zaczyna cieknąć po tobie niemiłosiernie doprowadzając cię do całkowitej agonii. Czując na sobie ciepło własnej krwi dochodzisz do wniosku że nie każdy obszar tej krainy jest dla ciebie dostępny co być może zaprzecza twej odwadze. Niestety jest już za późno.

91. Mając przed sobą widok teraz na południowe wejście do obozu zerkasz na ogromne wzgórze po twojej lewej stronie. Bez większego problemu wdzierasz się na górę. Niezbyt wysoka trawa powoduje że chwilami nawet na czworaka udaje ci się podbiegać. Będąc już na górze czujesz silny powiew wiatru we włosach. Znajdujesz się na polanie na wysokości kilkudziesięciu metrów wyżej niż szosa i teren na którym znajduje się Stary Obóz. Wokoło nie widać nikogo. Na północy jednak twój wzrok przykuwa piękny panoramiczny widok Starego Obozu. Widać na lewo wysoką wieżę, czerwone cegłówki pokryte zadaszeniami zamku po środku, oraz łańcuch chat kopaczy i cieni ciągnący się wokół niego. Z tej wysokości dostrzec można też spory dach nad targowiskiem. Nad całą kolonią rozprzestrzenia się w tym momencie piękne bezchmurne niebo, po środku którego słońce dosłownie zaczyna oślepiać ci wzrok. Kończysz zachwycać się widokiem i w pewnym momencie dostrzegasz wśród traw przed sobą dwie ciekawie wyglądające rośliny.
(Jeśli posiadasz atlas botaniczny) **&93.**
(Jeśli nie posiadasz atlasu) **&92.**

92. Botanika na pewno odbiega od twoich zainteresowań. Rozglądasz się bacznie w około i dostrzegasz pod koniec skarpy jakiś podłużny błyszczący przedmiot wbity do ziemi. Podchodzisz bliżej. To jakiś miecz. Nie wygląda szczególnie, ale na pewno jest coś wart. **(1x lekko postrzępiony miecz +3B $2).** **&95.**

93. (1x roślina lecznicza, 1x hahitus). **&95.**

95. Ostrożnie schodzisz ze wzgórza. Będąc na środku szosy spoglądasz w kierunku dziwnych jaszczurów.
Powoli podchodzisz bliżej, by spróbować zmierzyć się z nimi. **&96.**
Udajesz się prosto do obozu. **&97.**

96. Wolnym krokiem podchodzisz do jednej ze zwalonych ścian budynku. Przyczajony zauważasz że co jakiś czas stworzenia rozchodzą się od siebie. Czekasz zatem aż rozdzielą się tak by zaatakować jednego z nich. Z dwoma nie masz bowiem szans na pewno. Nie czujesz się bynajmniej jeszcze na siłach a i tak walka z takim stworem wydaje ci się w tej chwili bardzo niebezpieczna. Kiedy już zwierzęta są mocno oddalone od siebie wyjmujesz broń i biegniesz w kierunku tego co jest blisko ciebie. **(Walka Jaszczur 4B 6PZ, UW5+1rzK).** (Jeśli wygrałeś **&97**).

97. Wracasz do obozu. Mijasz południową bramę. Zamierzasz nieco odpocząć toteż udajesz się w kierunku swojej chaty. W drodze spotykasz Diego.
- Witam naszą nową twarz! Słyszałem że robisz postępy. Oby tak dalej – z uśmiechem zagaduje Diego. (Jeśli pktSO >=3 **&100**). (Jeśli pktSO <3 **&103**).

98. - Genialnie! To ten. Udaj się do starej wieży. Wewnątrz kufra znajduje się pewien talizman, potrzebuję go natychmiast. Oprócz niego znajdują się tam jakieś szpargały, możesz zabrać je wszystkie za fatygę. Będę czekał u siebie. Do zobaczenia. **&99**.

99. Bezzwłocznie udajesz się w kierunku zwalonej wieży. Kiedy jesteś już niemal przy niej z wnętrza wychodzi podejrzany typ. To jeden z tutejszych strażników. Masz wrażenie że już go tu widziałeś. Odczekujesz chwilę po czym wchodzisz do środka. Jest ciemno i wilgotno. Po chwili pod jedną ze ścian twym oczom ukazują się kształty jakiejś skrzyni. Podchodzisz do niej i gdy obraz nabiera wyrazistości nieco po omacku próbujesz ją otworzyć. Klucz pasuje. Udało się. **(Zawartość skrzyni: 1x tajemniczy talizman, 1x srebrny talerz $3, 1x srebrny kubek $2, 2x menzurka $1/szt, +1pktSO).** Upychasz kieszenie przedmiotami, po czym szybkim krokiem wychodzisz na zewnątrz i udajesz się w kierunku chaty Diega. **&104.**

100. (Jeśli już tu byłeś udaj się od razu do **&105**).

- W dość szybkim tempie udało ci się zaskoczyć niejednego mieszkańca naszego obozu. Kilka wpływowych osób napomknęło na twój temat bowiem parę zaskakujących rzeczy. Osobiście uważam, że będziesz marnował się w kopalni. Wieczór spotkajmy się koło mojej chaty. W jej pobliżu będzie postawiona mała scena. Odbędzie się tam dziś impreza podczas której mianujemy dziś kilku kopaczy na cieni. Słyszałem też od Neka że zdobyliście z kopaczami sporo zwierzyny. Już trwają przygotowania. Przyjdź koniecznie, na ciebie też przyszła już pora. Weź to na drogę. Na pewno ci się przydadzą. **(2x mikstura zdrowia +2PZ/szt) &103.**

101. Bezzwłocznie udajesz się w kierunku zwalonej wieży. Będąc na miejscu stajesz po cichu przed szczeliną. Nikogo nie słychać. Wchodzisz od razu do środka. Ktoś tu faktycznie jest!

- A ty czego tutaj? – pyta postać którą ledwo dostrzegasz w tych ciemnościach. Nie zamierzasz dyskutować. Od razu przystępujesz do walki **(walka strażnik 3B 5PZ, UW3+1rzK)** (Jeśli wygrałeś **&102**).

102. To na pewno był jeden z tutejszych strażników. Masz wrażenie że już go widziałeś tu w obozie. Nie tracąc jednak czasu od razu przeszukujesz kieszenie strażnika. Znajdujesz klucz. Pod jedną ze ścian dostrzegasz skrzynię. Podchodzisz do niej i gdy obraz nabiera w tych ciemnościach wyrazistości nieco po omacku próbujesz ją otworzyć. Klucz pasuje. Udało się. **(Zawartość skrzyni: 1x tajemniczy talizman, 1x srebrny talerz $3, 1x srebrny kubek $2, 2x menzurka $1/szt, +1pktSO).** Upychasz kieszenie przedmiotami, po czym szybkim krokiem wychodzisz na zewnątrz i udajesz się w kierunku chaty Diega. **&104.**

103. (Jeśli już tu byłeś udaj się od razu do **&105**). – Mam do ciebie jeszcze pewien biznes. Jeden ze strażników zgubił klucz od pewnej skrzyni która ukryta jest w zwalonej wieży zaraz przy południowej bramie. Przynajmniej tak twierdzi, ale nie wiem czy go po prostu nie ukradł. Właśnie stamtąd wracam. Skrzynia jest nie do otwarcia, trzeba by ją rozwalić na miazgę, ale zanim to uczynię może udało ci się do tej pory napotkać na pewien klucz zdobiony czerwonym kamieniem?

- Tak mam go ze sobą, czy to ten? (Jeśli masz klucz **&98**).
- Oj niestety nie.

- Cóż jeśli nie odzyskam klucza jeszcze dziś, skrzynie będę musiał rozwalić a to nie łatwa sprawa. Skrzynia jest naprawdę solidnie zabezpieczona, wewnątrz niej znajduje się bardzo cenny talizman, który nie może się uszkodzić. Jest zatem też inna opcja... – Diego nagle zamilkł, nieco się zamyślił po czym zaczął kontynuować: - …siedzi tam teraz pewien strażnik, mam informacje że strasznie kombinuje w naszym obozie. Chcę coś złego zrobić z tym talizmanem. Nie mogę sobie pozwolić na to by obić mu pyska, ponieważ będąc opiekunem kopaczy nie mogę wdawać się w bijatyki ze strażnikami. Ty jesteś tu jednak nowy. Jeśli pokarzesz mu gdzie raki zimują na pewno nikt nie będzie miał do ciebie pretensji. Jestem przekonany że ma klucz od skrzyni i coś tam kombinuje z nią. Będę czekał u siebie.

- Nie ma sprawy, z przyjemnością spróbuję. **&101**.

104. - Noooo, dziękuje ci bardzo. Wiesz lub nie ale ten talizman jest naprawdę ogromnie ważny. Nie może się dostać w niepowołane ręce – odpowiada Diego, w którego oczach widać nutę sporej ufności wobec twojej osoby. **(-1x tajemniczy talizman) &100.**

Rozdział III A

Wśród swoich

105. Zaskoczony sytuacją nie możesz doczekać się wieczoru.
Jest późne popołudnie. Udajesz się w kierunku swojego domu. **&106**.
Po drodze postanawiasz jeszcze odwiedzić Snafa. Już najwyższa pora by otrzymać swoją codzienną porcję zupy. (**&84** jeśli jeszcze dziś nie korzystałeś z jego usług).

106.
Wchodzisz do swojego skromnego mieszkania i kładziesz się na łóżku by w końcu nieco odpocząć. **&107.**
Odwiedzasz stragan z bronią. **&600.**

107. Podsumowując wszystkie ostatnie wydarzenia minionych dni dochodzisz do wniosku że przynależność w tym obozie nie jest w cale taka zła. Udało uzyskać ci się trochę znajomych i sporo już podnieść swoje umiejętności. Kiedy tak rozmyślasz do głowy przychodzi ci ciekawa myśl. Walka na arenie. Po godzinnym odpoczynku **(+1PZ)** bez dłuższego namysłu udajesz się na arenę.

Przed wejściem stoi już Scatty.

- Ooo witam nowego kolegę, witam! Zapraszam na trening! Bez względu na to czy walczył ktoś już u mnie czy nie. Bez względu na to czy wygrał czy nie, zasady były, są i będą te same! Dodam tylko że dziś od 6 rano ostro ćwiczy ten sam zawodnik – jeden z naszych kopaczy. Zapraszam na arenę! – (Stawiasz ilość rudy która ci odpowiada i jest zgodna ze stanem w ekwipunku i z miejsca przystępujesz do walki). **(walka rywal 2B 6PZ, UW3+1rzK).** (Jeśli wygrałeś **&108**).

108. – Grubo, widzę że kolega zna się na rzeczy. Dzięki za walkę. Mój całodzienny trening na arenie to powód zwolnienia się dziś z pracy w kopalni. Więc wcale nie uważam żeby poszedł na marne. Mam nadzieje że za jakiś czas będziemy mieli okazje znów się zmierzyć. Kopalnia nie jest dla mnie, będę ćwiczył aż zostanę kiedyś cieniem, a później strażnikiem, a później dokopie się do dupy Gomeza! Ha! – oznajmia zaskoczony przegraną, aczkolwiek wciąż pełen wigoru kopacz. (Obierasz swoją wygraną od Scattiego.) **&109.**

109. Wolnym krokiem nadchodzi wieczór. Idziesz się przejść po obozie. Docierasz do targowiska. Zamieniasz kilka zdań z kopaczami, którzy niedawno wrócili z kopalni i zatrzymali się przy targowisku by najwyraźniej trochę się zrelaksować przy piwie zagryzanym bądź co bądź nazwijmy to tutejszymi smakowitymi przekąskami. Zaglądasz na stragan z bronią **&600.**
Kontynuujesz rozmowę z kopaczami. **&110.**

110. - Nieźle dziś dostaliśmy po dupie panowie, oooo… i proszę! Oto nasz bohater – ironicznym głosem wtrąca jeden z kopaczy kiwnąwszy głową w twoim kierunku. – Jak się odpoczywało? Pełen relaks co?

- Nie no dajcie spokój. Po prostu lubię machać mieczem – odpowiadasz widząc niepewne miny kolegów, które nie wróżą aby najlepiej. Wręcz przeciwnie, ta mała grupka facetów w większości mocno po trzydziestce z pewnością trzyma się razem, a twoje zachowanie dzisiaj ewidentnie budzi tu wśród kogoś uczucie zazdrości…

- W porządku kolego, nikt nie ma żalu – wtrąca drugi z nich. – Słuchaj, jest pewna sprawa. Skoro tak dobrze walczysz, tuż za murami obozu wychodząc północną bramą na prawo koczuje dwóch kopaczy, którzy zawinęli mi pewną wartościową błyskotkę. Dostali już ode mnie po pysku, nawet nie mają tu wstępu bo za kradzież można stąd wylecieć, ale są na tyle twardzi że za nic w świecie nie chcą przyznać się gdzie schowali moją rzecz. To jest propozycja nie do odrzucenia, ponieważ za pomoc jestem w stanie zaoferować ci co najmniej 5 bryłek rudy! – Mężczyzna mówiąc to wyjmuje z kieszeni mały mieszek, otwiera i wymachuje przed tobą dodając - a to żeby nie było iż jestem gołosłowny. Do tego wybiorę się razem z tobą. We dwójkę, a w dodatku z twoją konkretną pomocą zmusimy ich do mówienia. To dwóch pionków tylko, ale zbyt mocno trzymają język za zębami. To jak będzie?

- Nie ma problemu. Chodźmy. **&111.**
- Hmm… 5 bryłek? Zgodzę się za 7. **&112.**
- Nie ma mowy. Dawaj co najmniej 10 bryłek. **&113**.

111. Wspólnie wyruszacie w stronę północnej bramy. Mijacie sadzawkę przed wejściem do zamku, chatę Diego i w końcu dwóch strażników stojących po środku samej bramy. Strażnicy wyglądają na dość zmęczonych. Prawdopodobnie niedługo kończy się ich zmiana. Zrobiło się bowiem już prawie całkiem ciemno. Idziecie w totalnym milczeniu toteż mijając mury obozu, skręciwszy na prawo kiedy już nie słychać z różnych stron żadnych rozmów, w sumie ani jednego ludzkiego głosu dobiegają cię wówczas rytmiczne dźwięki grających świerszczy, a w raz z nimi czujesz lekki powiew chłodu. Różnica temperatury choć nie jest zbyt znacząca, na pewno jest odczuwalna. Brak ludzi, ognisk, brak ze wszystkich stron murów, które hamują przecież mocniejszy czy też nawet ten słabszy wiatr… Zrobiło się cicho, ciemno i nad wyraz spokojnie. Idziecie szybkim tempem.

- To tam… przed nami, widzisz w oddali tlące się światło? – pyta bardzo cicho tajemniczym głosem kopacz. – Spostrzegasz przed sobą parę drzew za którymi faktycznie widać migoczące światło. To musi być ognisko o którym wspominał mężczyzna. To musi być już to miejsce w którym przesiaduje tych paru cwaniaków, którzy ukradli mu coś cennego.

- Do dzieła – odpowiadasz zdecydowanym głosem, po czym przyspieszacie jeszcze bardziej tempa.

Stoicie przy ogromnym drzewie, przed którym rozpalone ognisko swym blaskiem wprawia w ruch cienie siedzących naprzeciw siebie milczących dwóch mężczyzn. Nie wyglądają groźnie. Dwóch ochlaptusów popijających jakieś niezbyt wykwintne trunki nie może stanowić dla ciebie zagrożenia. Z resztą wyglądają na pijanych. W dodatku wokół ogniska leży mnóstwo mocno zakurzonych ampułek. Kurz wręcz kipi wokół nich. Zakładasz że to jakieś przeterminowane napoje, które na zdrowie im na pewno nie wychodzi. Spoglądasz teraz na towarzysza w oczekiwaniu na pierwszy ruch, na jakieś zdanie. Powinien coś powiedzieć pierwszy byś mógł tylko użyć swej siły i umiejętności w walce. W końcu nie za darmo. Faktycznie mężczyzna się odzywa:

- No to jesteśmy na miejscu „Panie waleczny.” A teraz sam wyskoczysz z tego co masz w kieszeniach. – Mężczyzna spogląda na ciebie, po czym wstają też pozostali mężczyźni z niezbyt wyraźnymi minami. – To zasadzka, uświadamiasz sobie po czym bez namysłu dobierasz broni **(walka cwany kopacz 2B 5PZ, UW3+1rzK).** (Jeśli wygrałeś **&114**).

112. - W porządku dorzucę jeszcze te dwie. Ta błyskotka jest dla mnie cholernie ważna. Niech będzie 7. **&111.**

113. - Ocipiałeś? 10 bryłek to wszystko co mam. Nie ma mowy. Targować się trzeba nauczyć. Myślisz że jak dobrze wymachujesz mieczem to i ruda z nieba będzie ci spadać? Właśnie sobie przypomniałem, że mam tylko 4 bryłki. I ani jednej więcej. To jak będzie?

- Dobra, szkoda gadania chodźmy dobre i to. **&111.**

114. Mężczyzna – kopacz który zrobił cię w konia leży teraz koło ciebie nieprzytomny. Nawet nie masz pewności czy żyje. Jeden ze stojących pozostałych dwóch osiłków nagle potyka się o jakiś kamień przy ognisku, wstaje niesfornie po czym przerażony daje nogi i znika w pobliskim lesie. Ten drugi natomiast wyjmując zza paska mały nóż rzuca się na ciebie cały spocony na czole z oczami pełnymi furii. **(walka pijany kopacz 1B 3PZ, UW2+1rzK).** (Jeśli wygrałeś **&115**).

115. Leży koło ciebie teraz dwóch pobitych kopaczy, którzy ewidentnie próbowali cię zrobić w konia. Podchodzisz do prowodera, rzekomo gościa który obiecał ci rudę za pomoc w odnalezieniu jakiegoś cennego przedmiotu u tych dwóch pijaczków. Przeszukujesz mu z zemsty wszystkie kieszenie **(1x zwykła drewniana pałka +2B $1, +10ruda).** Facet ani drgnie. Podchodzisz też do drugiego mężczyzny, który leży obezwładniony a do tego pijany jak Szkot. **(1x mały tępy nóż +1B $1).** W ognisku dostrzegasz przymocowaną do kijka pieczącą się kiełbasę opartą o spory kamień o który potknął się prawdopodobnie gość który uciekł podczas walki. Nie omieszkasz nie skorzystać z sytuacji… **(1x pieczona kiełbasa +2PZ).** Ruszasz z powrotem do obozu.
W drodze powrotnej do obozu postanawiasz rozglądnąć się jeszcze po okolicy. **&116.**
Przed powrotem do obozu siadasz przy ognisku by nieco odpocząć. **&118.**

116. Minąwszy poświatę od ogniska idziesz teraz po ciemku wzdłuż wysokich murów obozu. Całkiem niedaleko po prawej stronie znajduje się ciemny, o tej porze mrocznie wyglądający las. Na jego skraju dostrzegasz jakieś kształty przypominające coś w rodzaju małego budynku. Zbaczasz nieco z drogi i podchodzisz bliżej. To pozostałość po jakiejś niewielkiej chacie. Właściwie tylko jedna, do tego nieco podgnita drewniana ściana. Nie uśmiecha ci się wchodzić głębiej w las w tych ciemnościach, postanawiasz chociaż zbadać nieco teren wokół tej dziwnej ściany. Rośnie tu sporo mchu na podłożu, jak również na ścianie. Wygląda to jak naturalny zielony dywan. Niezwykle czysty i zbity do granic wytrzymałości. Ścianę pokrywają też jakieś grzyby. Są wielkie o nieregularnych kształtach, którym im dłużej się przyglądasz przypominają w tych ciemnościach zdeformowane twarze.
(Jeśli masz atlas botaniczny: 3x mroczne grzyby, 1x zwarty mech). Wracasz do obozu. **&120.**
Jeśli nie posiadasz atlasu **&117.**

117. Niezbyt szczególnie zainteresowany roślinnymi znaleziskami obchodzisz ścianę dookoła. Nie ma tam nic ciekawego, jednak w pewnym momencie nadeptujesz na coś twardego i śliskiego. Butem odgarniasz liście i nieco ziemi po czym podnosisz przedmiot. To coś szklanego, jakaś ampułka z ciemną chyba czarną cieczą w środku. Chowasz znalezisko do kieszeni **(1x tajemnicza ciemna mikstura)** i wracasz do obozu. **&120.**

118. Wsłuchując się w trzaskające od żaru drewno wpatrujesz się zamyślony w tańczące płomienie, które w wolnym tempie zaczynają się coraz bardziej kurczyć. Dwóch facetów których przed chwilą pobiłeś leży nadal nieprzytomnie. Nie robi to na ciebie wrażenia. Spoglądasz na nich raz, potem drugi i nagle niespodziewanie słyszysz przed sobą, dosłownie parę metrów za ogniskiem pochrząkiwanie jakiegoś zwierzęcia. Wyjmujesz broń i podchodzisz bliżej. Nic nie widzisz, ale słyszysz jak zwierzę w momencie gdy podchodzisz wydaje przeraźliwy pisk, jakby nadepnął mu ktoś na łapę. Zaraz potem czymś spłoszone w momencie daje nura w gąszcz zarośli i znika w ciemnościach. Nie zdążyłeś zobaczyć nawet jak wyglądało. Nie rozpoznałeś też po głosie co to mogło być za zwierzę. Z wydawanych dźwięków z pewnością nie było to nic małego, nic co przestraszyło by się jednego człowieka. Mocno zdziwiony z zamiarem powrotu do obozu obracasz się z powrotem w kierunku ogniska. Odskakujesz przerażony!! Dostrzegasz nad nim coś co wywołuje na twoich plecach mrożące krew w żyłach ciarki. Twym oczom pojawia się ogromna uskrzydlona postać o nieokreślonej strukturze, najprawdopodobniej niematerialna, bowiem przez nią widać strukturę drzew które stoją w oddali. Stworzenie posiada długi ogon, brak tylnich łap, rogi, a żarzące się czerwone ślepia są tak przerażające, że powodują iż stajesz wręcz sparaliżowany. Z otwartego pyska wystają pokrzywione ostre jak brzytwa kły, które wydaje się że błyszczą na kontrastującej z nimi czarnej mocno zwęglonej twarzy. Stworzenie unosi potężne, umięśnione łapy w triumfalnym geście po czym pomału gaśnie. Staje się coraz bardziej przeźroczyste aż całkiem znika. Przerażony dochodzisz do siebie i ostrożnie podchodzisz do ogniska, z którego żałośnie podrygują jeszcze tylko niewielkie płomienie. Dopiero teraz zauważasz że małe buteleczki leżące wokół to nie są zwykłe zakurzone butelki po napojach. W każdej z nich widać resztki dziwnego pyłu i to on jest porozrzucany wokoło.
Zgarniasz go nieco do jednej z butelek i chowasz do kieszeni po czym bezzwłocznie pośpiesznym krokiem udajesz się do obozu. **(1x dziwny pył) &120.**

120. Spacerujesz bez celu jakiś czas jeszcze po obozie. Zapadła noc. Jest cicho, ciepło i dziwnie spokojnie. Praktycznie nikogo już nie widać w pobliżu. Patrzysz na gwieździste niebo na którym dostrzegasz spadającą gwiazdę. Jest całkiem przyjemnie. Z oddali dochodzą cię nieprzerwalnie dźwięki grających świerszczy i jeszcze coś. Coś jak bębny… To z drugiej strony obozu. Chyba zaczęła się ta impreza. Od razu zmierzasz w kierunku chaty Diega, to przecież dokładnie tam ma odbyć się teraz mianowanie cieni.

Jesteś na miejscu. Są tłumy. Kopacze, cienie, strażnicy a nawet kilku magnatów którzy rozglądają się w około z uniesionymi głowami do góry. Większość osób popija różnej maści trunki i rozmawia. Na scenie pogrywa kilku muzyków nutę przypominającą swymi dźwiękami klimaty celtyckie. Niedaleko sadzawki płonie ogromne ognisko nad którym smażą się oprawione i świeżo dziś upolowane przez was ścierwojady. Unosi się wokół smakowity zapach pieczeni i dymu z ogniska. W tłumie dostrzegasz też kopaczy których poznałeś dziś rano w drodze do kopalni – Fiska i Gravo.

- Czołem chłopaki, jak tam impreza? – zagadujesz.

- Całkiem znośnie – odpowiada Fisk – nie mogę doczekać się chwili kiedy wywalę w kąt te górnicze szmaty, które noszę na sobie tu od tygodni. Już niedługo… - kończy z uśmiechem na twarzy.

- No ja dochodzę do siebie – dopowiada Gravo. - Przyznam się też szczerzę że przemyślałem sporo spraw przez dzisiejszy dzień. Znam sporo ludzi w całej tej kolonii, widziałem już w życiu tyle rzeczy, że nie dam sobie dłużej w kaszę dmuchać. Dość machania kilofem i narażania własnego życia. Za stary jestem na to. – Spoglądasz na twarz nieco zasmuconego starszego od siebie kolegi i kiedy słuchasz jego słów do głowy wpada ci pewna myśl:

- Znasz te okolice dobrze, znasz się na ziołach i miksturach. Przed chwilą spotkało mnie coś dziwnego. Może będziesz w stanie mi pomóc. Niedawno znalazłem coś takiego:
Jeśli posiadasz 3x mroczne grzyby, 1x zwarty mech **&121.**
Jeśli posiadasz 1x tajemnicza ciemna mikstura **&122.**
Jeśli posiadasz 1x dziwny pył **&123.**

121. – Tak wiem co to jest, nie ma tego niestety w atlasie który ci dałem. Są to składniki do wytworzenia mikstury demona. Dzięki niej będziesz w stanie pokonać tereny pełne najdzikszych stworzeń tego świata, mikstura ta bowiem zamieni cię na krótką chwilę w stworzenie, na widok którego nawet trole drżą. Brakuje tylko jeszcze jednego składnika – kilku grzybów piekielników. Pogadaj przy najbliższej okazji ze Snafem, on najlepiej się orientuje gdzie je można znaleźć na terenie Górniczej Doliny. Jak będziesz tylko miał brakujący składnik dodaj go nieco do uważonej mikstury i gotowe. Pamiętaj, że aby utworzyć miksturę potrzeba jest menzurka.

- Super, dzięki przyjacielu. (Jeśli masz menzurkę **&124**).
Jeśli nie masz menzurki, kup ją od Gravo za jedną sztukę bryłki rudy. **(1x menzurka $1, -1ruda) &124**.

122. - Tak wiem co to jest, to mikstura demona. – Gravo otwiera ampułkę, wącha, po czym stwierdza: - Jest bardzo stara, może być zwietrzała. W takiej formie może być użyta tylko do przywołania demona i to na bardzo krótki czas. Nie ma to najmniejszego sensu. Jestem przekonany za to jednak że jeśli dodasz do niej jeszcze jeden składnik – kilka grzybów piekielników odzyska swą moc. Pogadaj przy najbliższej okazji ze Snafem, on najlepiej się orientuje gdzie je można znaleźć na terenie Górniczej Doliny. Jak będziesz tylko miał

brakujący składnik dodaj go nieco do mikstury i gotowe. Dzięki niej będziesz w stanie pokonać tereny pełne najdzikszych stworzeń tego świata, mikstura ta bowiem zamieni cię na krótką chwilę w stworzenie, na widok którego nawet trole drżą.

- Super, dzięki przyjacielu. **&124**.

123. – Hmm… wygląda mi to na pył demoniczny. Sam pył nie jest jednak wiele przydatny oprócz tego że po wrzuceniu do ognia po dłuższym czasie przywołuje demona na bardzo krótką chwilę. Taki demon, a raczej jego zjawa nie jest w stanie nikomu nic zrobić co najwyżej mocno wystraszyć, gdyż dość szybko znika. Można taki pył jednak wykorzystać do lepszego celu – do utworzenia mikstury demona. Wystarczy że zmieszasz go dla wzmocnienia z kilkoma piekielnikami i gotowe. Dzięki takiej miksturze będziesz w stanie pokonać tereny pełne najdzikszych stworzeń tego świata, mikstura ta bowiem zamieni cię na krótką chwilę w stworzenie, na widok którego nawet trole drżą.

- Super, dzięki przyjacielu. (Jeśli masz menzurkę **&124**).

Jeśli nie masz menzurki, kup ją od Gravo za jedną sztukę bryłki rudy. **(1x menzurka $1, -1ruda) &124**.

124. Na scenie muzyka milknie. Stoi na niej wysoki mężczyzna, grubo po pięćdziesiątce i przemawia donośnym głosem. Zważywszy na ubiór z pewnością jest to ktoś ważny:

- Szanowni magnaci. Strażnicy i cienie. Kopacze… Z przyjemnością przedstawiamy wam jak co miesiąc kolejną grupę osób które swą odwagą, sprytem i pełnym zaangażowaniem w sprawy Starego Obozu… - Serce nieco szybciej ci zabiło. Przecież ta sprawa dotyczy i ciebie. Wszystko dzieje się tak szybko że sam nie możesz w to wszystko uwierzyć. - …przyczyniły się do tego by zyskać miano strażnika. – Strażnika? Zdziwiony nieco obracasz się w bok czując na sobie czyjeś spojrzenie. Stoi obok was Diego.

- Co to ma być? Miało odbyć się tutaj przecież mianowanie na cieni – pytasz zirytowany.

Diego wyjaśnia pokrótce, że mianowanie to tak na prawdę zaszczyt dotyczący strażników. Po całej ceremonii na scenę jednak wychodzą kopacze, którzy mianowani zostają na cieni. W istocie mianowanie na cienia to nic wielkiego. Nie da się jednak zostać strażnikiem nie będąc cieniem. Oczywiście zostać strażnikiem to masa obowiązków i wyrzeczeń, nie każdy cień się na to nadaje i nie każdy się decyduje na takie stanowisko. Siłą rzeczy inaczej zatem wygląda mianowanie na strażnika. Wówczas odbywa się przysięga. Dostaje się pełne uzbrojenie. Podpisuje się dokumenty. To ogromna odpowiedzialność. Niesubordynacja nakazom Gomeza bowiem w związku z wykonywaniem służby strażniczej lub niedopełnieniem obowiązków kończy się karą, a w niektórych przypadkach nawet śmiercią. Każdy strażnik ma też wstęp do zamku. Strażnicy za jego murami spędzają noc. Zainteresowany tymi informacjami chwilę rozmyślasz nad pozycją strażnika Starego Obozu, ale postanawiasz nie wybiegać zbytnio w przyszłość. W końcu czeka cię zaszczyt zostania cieniem, a to przecież i tak bardzo wiele.

Uroczystość rozkręca się. Faktycznie na scenę wychodzi niebawem kilka osób, będących obecnie cieniami i odbywa się cały rytuał pasowania na strażnika jak przed chwilą mówił Diego. Pod koniec mężczyzna prowadzący ceremonię wzywa Diega na scenę, a Diego woła nas. Jest nas kilka osób. Każdy dostaje zbroję cienia. Nie jest to zbyt wyszukana zbroja, ale na pewno wspomoże cię w walce i pomoże lepiej uchronić przed ciosami. Jest to w istocie zwykły pancerz wykonany z jakiejś czerwonej tkaniny. Posiada połatane, ale wydające się uszyte z solidnego materiału spodnie poniżej kolan ciasno owinięte szarymi onucami. Zawiera

skórzane czarne buty, pas, czerwoną koszulę i kamizelę. Jest dodatkowo wzmacniany metalowymi płytkami w okolicach pleców i klatki piersiowej. Pod koszulą widnieje kolczuga. W zestawie zadowolony dostrzegasz również rękawice kolcze.

(1x zbroja cienia -1B $15). Każdy z nas otrzymuje też menzurkę z czerwonym płynem **(Eliksir życia +1PZ na stałe).** Po tych czynnościach tłumy biją brawo, po czym wszyscy schodzą ze sceny i kontynuowana jest impreza.

Jest po północy. Większość osobników jest już mocno pijana, część rozchodzi się do swych domów, część dopiero rozkręca objadając nadal obfitą ilością mięsa i przegaduje się nawzajem. Sam korzystając z sytuacji objadasz się do syta. **(Twoje zdrowie regeneruje się do maksimum).** Ponadto pakujesz jeden udziec na zapas. **(1x udziec młodego ścierwojada +2PZ).** Chwilę jeszcze gaworzysz z miejscowymi mieszkańcami pokroju obecnych cieni i kopaczy. Jesteś w lekkiej obawie, bowiem nieopodal obozu zaatakowało cię dziś dwóch osiłków i mogli to być przecież przyjaciele niektórych z obecnie otaczających cię ludzi. W trakcie luźnych rozmów jednak między wierszami dowiadujesz się, że nie warto się przejmować takimi sytuacjami bowiem panuje tu bardzo ważna zasada. W obozie wszelkiego typu bijatyki poza areną są surowo zakazane, na zewnątrz jednak nikt nie ma do nikogo pretensji jeżeli ktoś z kimś się pobije. Uspokojony tymi informacjami, posiadając nową zbroję, nieco zmęczony podążasz do swej chaty porządnie się wyspać. Trzeba też zaplanować jutrzejszy dzień. Diego gdzieś zniknął. Postanawiasz jutro rano go odwiedzić i z trzeźwym umysłem poradzić się co powinieneś teraz robić będąc w końcu jednym z cieni.

Nazajutrz budzi cię szum. Jest to szum szybko spadających kropli deszczu. Na dworze leje. Musi być jeszcze bardzo wczesna pora, gdyż na zewnątrz panuje lekka szaruga. Jest zimno, toteż będąc pod kocem kulisz się w kłębek i zastanawiasz co począć. Do kopalni nikt cię nie zmusi już iść na szczęście co powoduje w ten mało przyjemny początek dnia że się uśmiechasz. Postanawiasz się jeszcze zdrzemnąć po wczorajszym dniu.

Mniej więcej po dwóch godzinach budzisz się, przeciągasz i ziewasz na cały głos tak że jeśli by ktoś stał w pobliżu samej areny z pewnością by cię usłyszał. Wstajesz, zagryzasz symbolicznie coś na ząb i zauważywszy że nieco deszcz się uspokoił postanawiasz wyruszyć od razu w odwiedziny do Diega. Zakładasz tylko swoją nową zbroje i wychodzisz na zewnątrz.

W okolicy prócz kilku strażników moknących na deszczu nie widać nikogo. Szybko przemierzasz znaną ci już bardzo dobrze drogę i podchodzisz do chaty Diega.

Będąc na miejscu pukasz w drzwi. Cisza. Po chwili jednak drzwi lekko się uchylają.

- Co się dzieje? Spać nie możesz? Dziś wolne od pracy przecież co się stało? – pyta zgodnie z twoją wolą stojący w progu, mocno zaspany Diego.

- A no widzisz wszystko tak szybko się dzieje że sam nie wiem czym zająć się teraz – zniesmaczony odpowiadasz.

- Nie jesteś już kopaczem, należysz w pełni do obozu, masz już przecież jakieś stanowisko i na pewno rozpoznałeś też w sobie jakieś instynkty. Zdobyłeś pewne doświadczenie, coś cię zainteresowało bardziej a coś mniej. Idź się przejść, ubij jakiegoś zwierza, albo przeszukaj polne łąki. Może znajdziesz jakieś ciekawe rośliny. Przypuszczam że ścierwojady nie stanowią już dla ciebie większego zagrożenia. A jak nie to zdrzemnij się po prostu trochę. Ja tak zamierzam zrobić. Koło południa jeśli będziesz w pobliżu na pewno się spotkamy to

opowiem ci więcej. Póki co daj się wyspać i tobie radzę to samo. – Diego unosi rękę w geście pożegnania po czym bez zastanowienia przymyka delikatnym ruchem drzwi swej chaty. Odchodzisz.
Udajesz się na łono natury przeszukać pobliskie łąki z nadzieją znaleźć kolejne wartościowe rośliny. **&125**.
Bez zastanowienia kierujesz się na zewnątrz obozu by ubić kilka krwiożerczych bestii. **&127**.

125. Mając w posiadaniu atlas botaniczny z pewnością o wczesnym poranku znajdziesz coś ciekawego i uwarzysz w końcu jakieś wartościowe mikstury w większej ilości. Zamierzasz bowiem wykorzystać maksimum czasu, dosłownie ile sił w nogach by wspinając się na wyżyny górniczej doliny, łażąc po łąkach i lasach zdobyć rośliny w których drzemie prawdziwa moc.
Nie uniknione jednak że napotkasz na swej drodze przecież niebezpieczne dzikie stworzenia, dlatego upewniając się czy aby jesteś na pewno wyposażony w odpowiednią broń wyruszasz zdecydowanie dalej. **(Jeśli posiadasz atlas botaniczny) & 126.**
Bezcelowo jest przeszukiwać łąki i lasy w poszukiwaniu roślin na temat których nie masz bladego pojęcia. Stwierdzasz, że to strata czasu dlatego idziesz wciąż w tym samym kierunku – na zewnątrz obozu, ale z myślą o polowaniu. Przecież polowanie to nie tylko zabijanie ale i cenne łowy **(Jeśli nie posiadasz atlasu botanicznego) & 127.**

126. *(Zapisz nr tego paragrafu)* Deszcz pomału ustaje, a zza chmur nieudolnie zaczynają pojawiać się skromne promienie ledwo przebudzonego słońca. Będąc blisko północnej bramy napotykasz przestraszonego Snafa, który krąży wokół niej wyraźnie zakłopotany.

- O dobrze że cię widzę kolego. Gratuluję awansu tak przy okazji, ale do rzeczy – mówi Snaf – nie wiem czy zauważyłeś, ale już drugi dzień nie widać Neka. Nie pokazał się nawet na wczorajszej uroczystości. To do niego nie podobne. Słyszałem o pogłoskach że dał nogę do Nowego Obozu. Nie wiem ile w tym prawdy i szczerzę w to wątpię. Ostatni raz widziałem go wczoraj rano, kiedy odmówiłeś mi pomocy w odnalezieniu piekielników. Wysłałem po te cholerne grzyby wtedy właśnie Neka. Nikt w tym obozie nie zna tak dobrze pobliskich jaskiń jak on, a przecież Piekielniki rosną głównie tam. Słyszałem że interesuje cię zielarstwo, alchemia – to dobrze. Na pewno zaglądasz w różne miejsca w terenie. Nie ma pewności że uciekł. Gdybyś trafił na jakiś ślad, daj mi proszę znać.
- W porządku. Jasne że dam znać. **&128.**

127. *(Zapisz nr tego paragrafu)* Deszcz pomału ustaje, a zza chmur nieudolnie zaczynają pojawiać się skromne promienie ledwo przebudzonego słońca. Będąc blisko północnej bramy napotykasz przestraszonego Snafa, który krąży wokół niej wyraźnie zakłopotany.

- O dobrze że cię widzę kolego. Gratuluję awansu tak przy okazji, ale do rzeczy – mówi Snaf – nie wiem czy zauważyłeś, ale już drugi dzień nie widać Neka. Nie pokazał się nawet na wczorajszej uroczystości. To do niego nie podobne. Słyszałem o pogłoskach że dał nogę do Nowego Obozu. Nie wiem ile w tym prawdy i szczerzę w to wątpię. Ostatni raz widziałem go wczoraj rano, kiedy odmówiłeś mi pomocy w odnalezieniu piekielników. Wysłałem po te cholerne grzyby wtedy właśnie Neka. Nikt w tym obozie nie zna tak dobrze pobliskich jaskiń jak on, a przecież Piekielniki rosną głównie tam. Broń chyba ci lekka w dłoniach, na pewno poniesie cię w kierunku Nowego Obozu. Tam jest bardzo niebezpiecznie. Znajduje się tam jednak masa jaskiń. Przeczuwam

że dokładnie tam mógł się udać. Jeśli zatem napotkasz się na jakieś wieści na temat naszego zaprzyjaźnionego strażnika daj mi proszę znać.

- W porządku. Jasne że dam znać. **&128.**

128. Mijasz bramę i idziesz w kierunku kopalni, dokładnie tam gdzie napadła was wczoraj sfora ścierwojadów. Nie miałeś okazji sprawdzić co kryje tamtejszy las. Przed nim samym znajduję się przecież też ogromna łąka. Idąc jednak wolnym tempem, rozglądając się w około po drodze, nieopodal samego obozu przed kładką na której stoją zawsze strażnicy dostrzegasz po swojej lewej stronie szczelinę w skałach. To chyba wejście do jaskini. Zatrzymujesz się.
Bezzwłocznie postanawiasz wejść do środka. **&130.**
Ostrożnie badasz skalną ścianę zawierającą niewielką szczelinę. **&129.**

129. Skały są wilgotne i śliskie od deszczu, porośnięte miejscami starym mchem. Niczym wartościowym. Sama Strzelina ku górze zakończona jest ostrymi krawędziami. Zupełnie tak jakby ktoś odrąbał kawał młotem, a może część skały osunęła się ze starości? Zaglądasz w głąb badając ścianę dłońmi od wewnętrznej strony jaskini i wymacujesz w lekkim półmroku grzyba. Przyglądasz się mu. To piekielnik. Zadowolony chowasz go do sakiewki i wchodzisz głębiej. **(1x piekielnik $1).** **&131.**

130. Wewnątrz panuje półmrok. Wyjmujesz broń by być w pogotowiu. Wchodzisz zamaszystym ruchem. szczelina jest wąska i ma najwyżej 1,5 metra wysokości. W pośpiechu uderzasz głową o ostrą krawędź tuż nad głową. **(-1PZ)** Odskakujesz z bólu. Trzymając jednak wciąż broń w prawej dłoni lewą opierasz się o skalną ścianę. Dotykasz czegoś chłodnego i wilgotnego. To chyba Piekielniki… Sycząc z bólu uśmiechasz się i zabierasz do sakiewki dwa dorodne Piekielniki. **(2x piekielnik $1).** Po chwili wchodzisz głębiej. **&131.**

131. Grota nie jest duża. Ma najwyżej 30 metrów kwadratowych i porośnięta jest zewsząd drobnymi nic nie wartymi grzybkami na ścianach oraz miejscami mchem. Na końcu groty zauważasz jakąś okrągłą rzecz wielkości kufra. Podchodzisz bliżej, skrzynia się rusza. Okazuje się, że to śpiący kretoszczur. Dosłownie za nim rosną dwa Piekielniki. Stwór śpi dotykając grzbietem jednego z nich.
Podnosisz broń i zamaszystym ruchem uderzasz w stwora. **(Walka Kretoszczur 1B 2PZ, UW2+1rzK).**
Jeśli wygrałeś - **&132.**
Starając się nie obudzić zwierza, z wyczuciem próbujesz zerwać grzyby. **&133.**

132. Zadowolony zbierasz kolejne grzyby i wychodzisz z groty **(2x piekielnik $1).** **&134.**

133. Stwór mocno śpi. Delikatnie zrywasz jednego grzyba, drugiego i tuż koło jego głowy dostrzegasz kolejnego. Kiedy zrywasz trzeciego grzyba stwór się budzi. **(3x piekielnik $1). (Walka Kretoszczur 1B 2PZ, UW2+1rzK).** Jeśli wygrałeś, wychodzisz z groty - **&134.**

134. Idziesz w kierunku lasu. Przechodzisz przez kładkę mijając strażników i idziesz wzdłuż szosy. Droga jest pełna kałuż, deszcz całkiem zmył resztki krwi po ścierwojadach. Dochodzisz do polany i rozglądasz się w około.

Po prawej połacie traw, mocno przemoknięte, a na wprost ciemne wejście do tajemniczego lasu. Decydujesz wbić się tam od razu w nadziei znalezienia czegoś ciekawego. Jest to las liściasty porośnięty niskimi drzewami różnego gatunku. Kroczysz nieprzerwalnie wydeptaną ścieżką poza którą rozprzestrzenia się tu i ówdzie wilgotna ściółka złożona prawie z samych liści, a co kawałek blisko ścieżki widnieją pnie – pozostałość po całkiem niedawno wyciętych drzewach o czym świadczy unoszący się w górze zapach świeżo ściętego drewna. Pomimo wczesnej pory dnia w miejscu tym panuje lekki półmrok, a to za sprawą co prawda rzadko rosnących drzew, ale mimo wszystko o bujno rozrośniętych gałęziach.

Idziesz dalej. Twoim uszom z oddali dobiega jakieś charkanie. Jakby pies. Zbaczasz ze ścieżki i udajesz się w tym kierunku zaciekawiony. Wyjmujesz broń. Idziesz ostrożnie dalej. Przed tobą znajduje się pagórek, za którym charkanie zdaje się jeszcze głośniejsze. Przyczajasz się przed pagórkiem by niepostrzeżenie sprawdzić co jest za nim. Przykucasz.

Notatki:

Możliwości dla wojownika - wykucie magicznej broni cienia samodzielnie…
Alchemika – zatem jeśli się zbiera rosliny uwarzenie mikstury w tajemnym pokoju alchemicznym dającym taki sam efekt z hahitusa lub inny.

Trzeba będzie kupic stalowy pręt, posiadać z 50 brylek rudy i wykuje miecz +7B np.
A alchemik miksture dzieki ktorej posmarowanie plynem dloni będzie dodawalo przy każdej rundzie +1PZ.
Magiczny orenz natomiast będzie dodawal np. +1PZ przy każdej rundzie ale będzie to udoskonalenie obecnego.

Szczaw krolewski do zdobycia jeśli ktos takowego wczesniej nie znalazł.
Lub wojownik znajduje mieszek rudy potrzebny do wykupienia mikstury zycia na stale od kogos.
Obie rzeczy do przemyślenia. Czy mikstury można wazyc tylko majac składniki i menzurke czy potrzebny będzie stol alchemiczny?

Wartosc szczawiu krolewskiego – ze 30$ bo jak kowal to nie potrzebuje bo nie będzie warzyl to sprzeda i rudy wykorzysta do miecza.

Rozmowa ze Snafem który poinformuje o zniknieciu neka który wyruszyl po Piekielniki. Znajdzie go w jaskini jak w grze martwego. Snaf poinformuje ze wyslal nowo przybyłego dzis znow po piekielniki. Po drodze walka z topielcami przy rzece przed jaskinia.

Przy okazji w drodze do jaskini po Piekielniki spotka bezimiennego z którym pogada. To on jest Tym nowym. A ten przekupi go albo cos żeby mu dal list dla arcymagow. Dzieki temu wejdzie do zamku ale nie od razu. Sam bezimienny zniknie niby i uda się do innego z obozow.