

DOM

pomysł: Andrzej Miszkurka opracowanie: Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar

Być nawiedzonym przez kosmary, to znaczy ujrzeć prawdę, która powinna pozostać w ukryciu.

James Herbert

Dla Mistrza Gry

Ten materiał przeznaczony jest tylko dla Mistrza Gry. Jeśli nim jesteś, powinienes przeczytać całą przygodę zanim ją poprowadzisz. Musisz ją poznać, bo najlepszy Mistrz Gry, to przygotowany Mistrz Gry. Poza tym to ty masz zaskoczyć graczy, a nie oni ciebie.

Jako że celem tej przygody jest wywołanie u graczy strachu, powinienes zwrócić szczególną uwagę na stworzenie odpowiedniego nastroju. Polecamy przeczytać wcześniej nasz artykuł „Włos się jeży”.

Przygoda ta jest przeznaczona dla 4-6 graczy na POZ 5-8 o dobrych lub neutralnych charakterach. Jej akcja może rozgrywać się w dowolnym świecie. Wszystko zależy od MG.

Teksty podane w ramach są przeznaczone dla graczy. Mistrz Gry powinien je w odpowiednim momencie przeczytać lub wykrzesać jako podstawę do własnych opisów.

Jeżeli przygoda rozgrywana jest w systemie AD&D – musisz wziąć pod uwagę, że w krainie snów Alwina nie działają czary ze szkoły *Divination* za wyjątkiem *Detect Undead*, *Detect Evil* oraz *Detect Poison*. Nie można też już w żaden wyczołgać się z przygody. Czary takie jak *Teleport*, *Teleport Without Error*, czy też *Plane Shift* są bezużyteczne (dotyczy to również analogicznych zdolności psionicznych czy też magicznych przedmiotów o podobnym działaniu).

W przypadku, gdy ta przygoda rozgrywana jest w systemie *Kryształów Czasu*, pamiętaj że kraina snów Alwina rządzi się własnymi prawami. Dlatego też nie działają w niej przemiany półboskie, moce jakie bogowie dają swoim wyznawcom (nie dotyczy czarów kapłańskich) oraz czary pozwalające przenosić się z miejsca na miejsce lub też przewidywać przyszłość. Podczas trwania przygody niemożliwe jest ponowne wymedytowanie czarów, dlatego też wszyscy bohaterowie rzucający czary są ograniczeni do jednej jedynej medytacji, którą poczynili na samym początku. Jedyną szansą na zregenerowanie energii potrzebnej do ponownego rzucania zaklęć jest wizyta w pokoju 25 (patrz przygoda).

Poniżej podajemy skróty nazw współczynników, które zostały przez nas użyte przy opisie bohaterów niezależnych (system AD&D):

Al. – Alignment

INT – Intelligence

AC – Armor Class

MV – Movement

HD – Hit Dice

Hp – Hit Points

At. – Number of attacks

Dmg. – Damage

SA – Special attack

SD – Special defence

Si. – Size

ML – Morale

XP. – Experience points

Tło akcji

Alvin urodził się pewnej nadzwyczaj mroźnej zimowej nocy. Pogoda była paskudna. Potężne podmuchy wiatru uderzały w jego rodzinny dom, niosąc tumany śniegu. Z oddali dochodziło wycie wilków, przebijające się nawet przez skowyt wichury. Niebo pokryte było ciężką warstwą chmur.

Nikt poza matką nie cieszył się tak naprawdę z jego narodzin. Ojciec poświęcił mu tylko chwilę czasu, mierząc jego drobne ciało pełnym szaleństwa wzrokiem. Powiedział wtedy: „Czy ktoś mógłby uciszyć tego skurwysyna?”. Było to chyba najbardziej pieśczętliwe słowo, jakie Alvin miał usłyszeć od niego w ciągu swego dzieciństwa.

Każdy następny dzień z życia Alwina wiązał się z coraz większym strachem, który stał się jego nieodłącznym towarzyszem. Matka była jedyną ostoją w szaleństwie, które go

leńczy galop; babki, która otruła w swym życiu więcej osób, niż miała lat; ciotki, która każdej nocy brała sobie wciąż innych kochanków, czasami o wiele lat od niej młodszych; oraz siostry, która znęcała się nad nim w każdej wolnej chwili, pomagając zrozumieć mu znaczenie słowa ból – siostry, która kilkakrotnie pobiła go do nieprzytomności, co bardzo spodobało się jego ojcu.

Życie Alwina odmieniło się w noc jego ósmych urodzin, kiedy to przypadkowo rozniecona iskra wywołała pożar, który pochłonął cały dom. Jedyną osobą, która przeżyła był Alvin, wyniesiony z szalejącego żywiołu przez na wpół realną kobietę. Rano, kiedy się obudził, z domu pozostały tylko zgłiszczca i on – samotny jak nigdy przedtem.

Przez kilka dni błąkał się po otaczających rodziną posiadłościach lasach. W końcu, pewnego dnia, wyczerpanego z głodu i pragnie-



Rafał Kucharski

otaczało. Często siedzieli pośród ciemności wsłuchani w bicie własnych serc. Bardzo często Alvin słyszał jej płacz, kiedy jeszcze miała siłę, aby płakać. Później widywał ją coraz rzadziej, bowiem jej ciało stawało się coraz słabsze. Wtedy też po raz pierwszy zobaczył, jak jego ojciec znęca się nad nią. Później był świadkiem takich scen wielokrotnie. Czasami, kiedy ojciec był w dobrym humorze, nie znęcał się nad matką, a jedynie zamykał ją bez jedzenia na kilka dni w pokoju. Wtedy mogła mówić o szczęściu. W takich chwilach Alvin chował się w szafie, która, jak wierzył, mogła ochronić go przed szaleństwem ojca. W końcu, kiedy miał 6 lat, biedna, schorowana i zmęczona życiem kobieta odeszła na zawsze, pozostawiając swego syna na łaskę szalonego ojca.

Alvin starał się trzymać jak najdalej od innych członków rodziny: dziadka, który swym dziwnym wzrokiem przewierał go na wylot, niemal paraliżując i wprawiając serce w sza-

nia, leżącego na drodze Alwina znalazł Anthony – bazar, który wracał tamtędy do domu. Zrobiło mu się żal chłopca, a że on i jego żona nie mieli dzieci, przygarnął go. Życie Alwina odmieniło się. W taki oto sposób trafił do domu pełnego miłości, która z biegiem czasu ukoiliła jego udrczony umysł. Jedynie nocne kosmary przypominały mu dni dzieciństwa. Niestety z roku na rok stawały się one coraz bardziej wyraziste. W noc swych piętnastych urodzin Alvin snił jeden z takich koszmarów. Był on jednak zupełnie odmienny od poprzednich. Tym razem oprócz jego rodziny pojawili się w nim Anthony i jego żona, Rebeka. Oboje zostali w okrutny sposób pozbawieni życia na oczach Alwina, który nie mógł jednak nic zrobić, aby temu zapobiec. Obudził się z krzykiem w środku nocy. Szybko pobiegł do pokoju swych przybranych rodziców, by znaleźć ich martwych. I tak oto po raz kolejny pozostał sam.

PRZYGODA

Od tego czasu błakał się po świecie, nie mogąc nigdzie zagrać miejsca na dłużej. Jeszcze kilkakrotnie zdarzyło mu się śnić krwawe koszmary, których bohaterami byli spotkani przez niego ludzie. Żadnemu z nich nie udało się przeżyć pobytu w krainie jego snów. Nie trzeba być geniuszem, aby powiązać zgony tych osób z nocnymi zmarami, które dręczyły Alvina. On sam bardzo szybko się tego domyślił. Zrozumiał, że w jakiś dziwny sposób sprowadza ludzi do świata swych sennych koszmarów, gdzie na jego oczach, oczach małego chłopca, jakim był kiedyś, pozbawiani są życia. Gdy to zrozumiał, najpierw chciał się zabić, zabrakło mu jednak odwagi. Potem zaczął unikać ludzi, poszukując jednocześnie kogoś, kto mógłby mu pomóc. Niestety żaden z mędrców, świętych ludzi ani czarodziejów nie był w stanie odmienić jego losu. Pewnego dnia, kiedy stracił już nadzieję, spotkał pewnego człowieka, który obiecał zdjąć ciężar na nim mroczną klątwę. Człowiek ten jednak chciał wykorzystać sny Alvina dla własnych celów. Po pewnym czasie nauczył się wywoływać je, kiedy miał na to ochotę. Zapraszał wtedy swoich wrogów lub tych, których chciał się pozbyć do swego domu, gdzie umierali w łóżkach, niczego nie podejrzewając.

Moc tego człowieka zmieniła sny Alvina. W swych koszmarach nie był już tylko obserwatorem. Stał się także ofiarą. Jednak nie umierał jak inni.

Przez wiele lat Alvin związany był z osobą owego mrocznego czarodzieja, aż do pewnej sierpniowej nocy. Wiele mieszkańców miasta, w którym wtedy żyli pamięta ową noc, podczas której szczekały i wyły psy, a ciężka mgła otoczyła wieżę maga. Wiele z nich wydawało się, że z wirujących oparów dochodzą jakieś potępięcze jęki i że widać wśród nich niewyraźne sylwetki. W każdym razie kiedy mgła odeszła, czarodzieja już nie było.

Alvin znów został sam. Nie potrafiąc opamiętać coraz częściej powtarzających się koszmarów, przebywał najczęściej na odludziu, żywiąc się roślinami. Wtedy też zorientował się, że za każdym razem, kiedy we śnie spotyka go śmierć, staje się coraz starszy. Czując, że zostało mu niewiele czasu, podejmuje ostatnią próbę odnalezienia kogoś, kto zdołałby mu pomóc.

Jak zacząć przygodę?

Przygoda zaczyna się w momencie, gdy bohaterowie spotykają Alvina. Mistrz Gry może skorzystać z proponowanego przez nas sposobu jej rozpoczęcia, może też przygotować swój własny.

Drużyna znajduje się w domu jednego z bohaterów. (Mistrza Gry w tym głowa, aby upożyczyć taką sytuację). Jest zimowy wieczór. W pewnej chwili, gdy zabawa trwa w najlepsze, rozlega się pukanie do drzwi. Jeśli bohaterowie otworzą je, to:

W ten oto sposób do domu jednego z bohaterów trafia Alvin. Przygoda może być kontynuowana tylko pod warunkiem, że gracze się nim zaopiekują. Alvin przez cały czas jest nieprzytomny i zamrożony prawie na śmierć. Mistrz Gry musi rozegrać tę scenę tak, aby wszyscy bohaterowie znajdowali się w tym samym pomieszczeniu, co Alvin, gdy zostaną wciągnięci do krainy snów. Kiedy to się stanie, MG może przeczytać poniższy tekst:

W pewnej chwili nieprzytomny człowiek zaczyna szmatkownie łapać powietrze, jakby oddychanie sprawiało mu dużą trudność. Strugi potu pojawiają się na jego twarzy. Temperatura w pokoju gwałtownie spada. Z waszych ust wydobywają się kłęby pary. W jednej chwili ogień w kominku eksploduje jasnym światłem, aby w następnej stać się tylko migotliwym płomykiem. Cały dom zaczyna drżeć. Sprzęty spadają ze stołu i półek. Zrywacie się, aby chwycić za broń, jednak możecie co najwyżej podnieść wasze stopy na kilkanaście centymetrów w górę. Podłoga lepi się wam do nóg jak smoła. Na solidnej dotąd posadzce pojawiają się bąble, które zaczynają pękać. Zapadacie się powoli w czarną masę, która kiedyś była podłogą. Z waszych gardel wydobywają się okrzyki przerażenia, które milkną, gdy zanurzacie się aż po czubki głów. Trafiacie do miejsca, w którym panują kompletne ciemności.

Co dzieje się z graczami podczas podróży do krainy snów?

Bohaterowie znaleźli się w miejscu, w którym nie da się określić stron świata, ani też w ogóle kierunków w przestrzeni, tzn. gdzie jest góra, a gdzie dół. Nie potrafią powiedzieć czy spadają, czy też się unoszą. Nie widzą siebie nawzajem, tracą też poczucie czasu. Mistrz Gry powinien przez jakiś czas trzymać ich w niepewności, a dopiero potem, gdy wszyscy tracą wszelką nadzieję na ocalenie swych dusz, przejść do następnej sceny.

Mistrz Gry powinien teraz sprawdzić, jaki jest ekwipunek bohaterów. Będzie to bardzo istotne w dalszej części przygody.

Powoli przestrzeń wokół was zaczyna nabierać kształtów. Leżycie skuleni, drżąc ze strachu. Niektórzy z was cicho szlochają. Kiedy się uspokajacie, zaczynacie przylgądać się waszemu otoczeniu. Znajdujecie się na szerokiej, parkowej alei, która pokryta jest opadłymi z drzew liśćmi. Po jej obu stronach, co dziesięć metrów, stoja latarnie. Oświetlają aleję i okoliczne drzewa. Zwróćcie uwagę na absolutną ciszę i martwość, która was otacza. W pobliżu nie ma chyba żywej duszy.

Park

Drużyna przybywa do tego dziwnego miejsca nocą (w koszmarnym śnie, do którego się przeniosła nigdy nie świeci słońce). Zrzadzeniem losu bohaterowie trafiają do parku, otaczającego dom, w którym urodził się Alvin. Tutaj rozpoczyna się ich wędrówka. Jedynie główna parkowa aleja jest oświetlona przez latarnie. Wszystkie pozostałe ścieżki kryją się w nieprzeniknionych ciemnościach. Podczas wędrówki przez park

gracze przez cały czas mają wrażenie, że ktoś ich obserwuje (Mistrz Gry powinien umiejętnie wytworzyć poczucie zagrożenia). Jeżeli w którymś momencie zejdziesz z alejki, istnieje szansa 50%, że po 1k4 rundach zostaną zaatakowani przez Ducha Parku (jego współczynniki znajdują się na końcu przygody). Dzieje się tak za każdym razem, gdy opuszczają ścieżkę.

Cały park otoczony jest murem o wysokości 2,5 metra. Poza nim jest tylko ciemność. Jeśli któryś z graczy wyjdzie poza jego obszar, traci swojego bohatera, a więc nie może brać udziału w dalszej części przygody.

W parku znajduje się kilka miejsc, które gracze mogą zechcieć odwiedzić. Na rysunku zostały one zaznaczone numerami.



1. Tu drużyna się pojawia

Mistrz Gry powinien dać graczom trochę czasu, aby doszli do siebie. W momencie kiedy uznają, że są już gotowi na spotkanie z Alvinem, przeczytaj poniższy tekst:

W nikłym świetle latarni dostrzegacie małą postać. Mogłobyście przysiąc, że jeszcze przed chwilą w tym miejscu nie było nikogo poza wami. Zaczynacie mieć wątpliwości, czy wasze zmysły was nie oszukują. Tym kimś jest chłopiec, który nie może mieć więcej niż 8 lat, ubrany w szkarłatną kamizelkę, spodnie wyszywane złotą nicią i czarne, skórzane buciki.

Tym małym chłopcem jest Alvin, o czym gracze oczywiście nie wiedzą. Jeżeli będą próbowali porozumieć się z nim, nie odpowie na żadne pytanie. Jego twarz nie wyraża żadnych emocji. Oczy wpatrzone są gdzieś w dal. Sprawia takie wrażenie, jakby niczego nie widział, ani nie słyszał. Zachowuje się tak przez resztę przygody.

Od tego spotkania zależą losy przygody. Jeżeli gracze zabiją go, kończy się ona już w tym momencie, jeśli zaś pozostawia go samego, to jej zakończenie jest analogiczne. Bohaterowie muszą się nim zaopiekować. Nie mogą odstąpić go nawet na krok. Często będą musieli osłaniać go własnymi ciałami. Jego życie, to ich życie. Jeżeli Alvin zostanie choć raz zraniony – ginie (a wraz z nim cała drużyna).

Powoli otwieracie drzwi. Do środka wpada mroźne, zimowe powietrze. Jakas postać nachyla się gwałtownie w waszym kierunku. W pierwszej chwili macie wrażenie, jakby chciała was zaatakować, ale gdy pada na ziemię, zdajecie sobie sprawę, że jest to ktoś, kto potrzebuje waszej pomocy albo jest już na to dla niego za późno.

2. Altanka

Otoczona drzewami mroczna alejka prowadzi do altanki. W tym miejscu babcia Alvina otrula wiele osób swą słynną herbatką. Jeżeli w jakimś momencie swej wędrówki bohaterowie zajdą aż tutaj, natkną się na duchy jej ofiar.

Mroczna alejka wychodzi na jasno oświetloną altankę. Światło jest tak intensywne, że w pierwszej chwili zatrzymujecie się osłepieni. Kiedy już wasz wzrok przyzwyczaja się, dostrzegacie grupę ludzi, siedzącą przy stoliku. To chyba niemożliwe, ale to właśnie oni są źródłem tego trupiego blasku. Siedzą sobie jak gąbki nigdy nie i popijają herbatę. Jednak nie wydają się być z tego zadowoleni. Z każdym tykiem na ich twarzach pojawia się coraz większe obrzydzenie. Po wypiciu herbaty każdy z nich pada na ziemię, rzucając się w niesamowitych konwulsjach. Po chwili podnoszą się, zasiadają do stolika i zaczynają znowu pić.

W tym momencie gracze powinni wykonać test na strach z ujemnym modyfikatorem -2 (1/2 sugestii w *Kryształach Czasu*). Ci, którym ten rzut się nie powiedzie, uciekają w losowo wybranych kierunkach (co oczywiście może na nich spowodować gniew Ducho Parku). Kiedy stracą z pola widzenia altankę, uspokajają się, ale za żadne skarby świata już tam nie wrócą. Ci, którym test powiódł się, znoszą widok tej niesamowitej sceny całkiem dobrze. Jednak lepiej by było, gdyby nie podchodzili bliżej. Jeżeli nie posłuchają głosu rozsądku i zbliżą się, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Gdy podchodzicie bliżej, postacie przy stoliku przestają popijać herbatę, tak jakby dopiero teraz zdążyli sobie sprawę z waszej obecności. W ich wyglądzie zachodzi błyskawiczna zmiana – skóra zaczyna się marszczyć i odpadać. W powietrzu unosi się słodkawy zapach gnijącego ciała. Błyskawicznie każdy z nich rzuca się w waszym kierunku wyciągając swe kościane ręce.

Przeciwników jest zawsze tylu, ilu bohaterów liczy drużyna. Żaden z duchów nie może zostać zraniony ani za pomocą czarów, ani przy pomocy broni, którą dysponują gracze. Nie można ich również odegnąć (*turn undead*). Nie atakują Alvina. Najlepszym wyjściem jest ucieczka i tylko od graczy zależy, kiedy na to wpadną. Dopóki nie opuszczą tego miejsca, każdy z duchów raz w rundzie będzie przenikał przez ciało wybranej przez siebie ofiary. Kiedy to nastąpi, gracze powinni wykonać dwa rzuty. Pierwszy to rzut na strach z ujemnym modyfikatorem -4 (-20 w *Kryształach Czasu*), drugi – rzut na *Death Magic* z dodatnim modyfikatorem +4 (szok +20 w *Kryształach Czasu*). Jeżeli rzut na strach nie uda się, to dobrze – bohater ucieka, dzięki czemu ma szanse się uratować. Gorzej, gdy nie wyjdzie drugi rzut – przechodzący przez ciało bohatera duch pozostaje w nim na zawsze. Od tego czasu w osobowości bohatera zaczynają zachodzić zmiany. Na początku będą one nieznaczne – mogą to być nowe przyzwyczajenia (np. palenie fajki, picie alkoholu). Później zmiany te stają się poważniejsze. Łagodni

paladyni mogą stać się bezwzględni mordercami, odważni rycerze – tchórzami. Mniej więcej po roku bohater staje się kimś innym (dokładnie tym, kim był duch). Jeżeli w ciągu tego roku nie zostanie rzucony czar *Remove Curse* (*Zdjęcie klątwy w Kryształach Czasu*), zmiana ta jest nieodwracalna. Tylko od Mistrza Gry zależy, czy pozwoli on grać dalej taką postacią oraz to, w jaki sposób zmienia się jej współczynniki, klasa, charakter (sugerujemy, aby był to charakter neutralny zły, albo chaotyczny zły) itd.

3. Staw

Mroczna alejka prowadzi do zacisznego stawu, otoczonego płaczącymi wierzbami, których bezlistne gałęzie dotykają powierzchni wody. Wokół stawu wije się wąska, wydeptana ścieżka. Staw jest siedzibą ducha utopionej przez siostrę Alvina pokojówki.

Gdy gracze zbliżą się do tego miejsca, przeczytaj im poniższy tekst:

Krzyk przerażonego dziecka przerywa towarzyszącą wam od dłuższego czasu nienaturalną ciszę. Przed wami rozciąga się pokryty liliami wodnymi staw. Kilka metrów od jego brzegu woda kołuje się, poruszana gwałtownymi ruchami ramion młodej dziewczyny. Na jej twarzy dostrzegacie zwierzęcy strach. Jakież ręce owijają się wokół jej ciała, próbując wciągnąć ją w głębinę. Dziewczyna wyciąga w waszą stronę dłonie w błagalnym geście.

Sytuacja ta wymaga od graczy umiejętności szybkiego i logicznego myślenia. Jeśli będą na tyle głupi, aby pomóc dziewczynie, ta zrobi wszystko, by ich utopić. Nie mogą jej jednak zignorować, uprzednio nie upewniwszy się, kim jest naprawdę. Mogą tego dokonać przy pomocy odpowiednich czarów, takich jak *Detect Undead* (*Kryształy Czasu: Wykrycie martwiaków*) lub *Detect Evil* (*Kryształy Czasu: Wykrycie zachwiania równowagi*). Jeżeli zostanie zignorowana, Mistrz Gry ma pełne prawo wyciągnąć odpowiednie konsekwencje związane ze zmianą charakteru.

Dziewczyna

AD&D: Al. CE; INT 6; AC 7; MV 6 (pływanie 12); HD 5; Hp 30; THAC0 15; At. 1; Dmg. 1-10; SA wciąganie do wody; SD odporność na czary, jak u zombich; Si. S; ML 12; XP. 270

KC: ŻYW 300; SF 320; ZR 40; SZ 40; INT 12; MD 60; UM –; AT 151; SKUT 120 tn; OB 20 (łączenia 40); WYP 0; Odporności 1, 2, 3-63, 4-53, 5-63, 6-brak, 7-85, 8-85, 9-105, 10-105; Specjalne zdolności: patrz utopiec (8 POZ); PD 55

4. Brama

Główna aleja prowadzi do dwuskrzydłowej, metalowej, pięknie zdobionej bramy, za którą panuje nieprzenikniona ciemność. Jest to jedno z niewielu miejsc, w którym gracze mogą czuć się bezpiecznie (o ile Duch Parku nie podąży za nimi).

5. Dom

Dom jest kluczowym elementem tej przygody. Dlatego też poświęcamy mu osobny rozdział.

Dom

Z zewnątrz dom sprawia wrażenie zupełnie opuszczonego. Jego okna zakończone są łukami i zwieńczone trójkątymi gzymsami

z czołgankami i kwiatonami, takimi, jakie widuje się na baldachimach wmurowanych w ściany świątyń grobowców. Na narożach wznoszą się wieżyczki, pokryte łukowatymi panneaux. Okienne na parterze są zamknięte. Na zewnątrz nie wystaje się nawet promyk światła, który mógłby wskazywać na to, iż dom jest zamieszkały. Ściana frontowa pokryta jest martwą winoroślą. Gracze mają wrażenie, że odsłonięte okna pierwszego piętra są wpatrzonymi w nich oczodołami. Drzwi wejściowe nie są zamknięte. Większość pomieszczeń wewnątrz jest nieoświetlona.

Dom jest najważniejszym elementem tej przygody. Podzielony jest na dwie części: parter i pierwsze piętro. Jedyną drogą na pierwsze piętro są schody w pokoju nr 1. Aby dostać się na górę, trzeba zabić ojca i babkę Alvina (do tego czasu wszelkie próby kończą się fiaskiem).

Na pierwszym piętrze gracze znajdują ciotkę oraz siostrę Alvina. Podczas swej wędrówki odnajdują również dwie części drewnianego miecza, którym chłopiec bawił się w dzieciństwie. Jest to jedyna broń, która może zranić jego dziadka. Jedną z tych części znajduje się na łóżku w pokoju 23b, a druga wewnątrz siostry Alvina. Kiedy zostaną połączone, stają się jedną całością. Starzec (dziadek) pojawia się w momencie, gdy ginie ostatni członek rodziny (poza Alvinem). Aby wy dostać się z tego koszmarnego snu, trzeba zabić dziadka przy pomocy drewnianego mieczyka, a potem podpalić dom, gdyż jest on częścią Starca. Jedyną przyjazną osobą będzie matka Alvina, która w kilku miejscach będzie starała się dać graczom wskazówki:

- sala balowa (nr 3) – Matka Alvina pojawi się w jednym z luster. Będzie wykonywać gwałtowne ruchy rękoma, jakby chcąc zwrócić na coś uwagę bohaterów. W pewnej chwili odwróci się, a na jej twarzy zagości grymas przerażenia, jakby zobaczyła, iż ktoś się zbliża. Wtedy też lustro eksploduje. Rozrzucone po całej sali okruszki ułożą się w słowa: „Starzec nadchodzi. Strzeżcie się.“ Ma to na celu przestraszenie graczy i zmuszenie ich do pośpiechu.
 - biblioteka (nr 5) – Jeżeli któryś z graczy po zabiciu ojca Alvina spróbuje przejrzeć jedną z ksiąg, dostrzeże coś dziwnego. Strony we wszystkich księgach są puste, jednak w chwili otworzenia któreś z nich na gładkim papierze zaczyna czernieć powtarzający się napis: „Uważajcie na Alvina.“ Tekst jest niejasny i taki być powinien. Dzięki temu gracze nie będą pewni czy mają pilnować Alvina, czy też mają się go obawiać.
 - pokój matki (nr 25) – Jest to jedyne miejsce, w którym bohaterowie mogą pokonać starca. Jeżeli spróbują dokonać tego gdzieś poza nim, nawet mając drewniany miecz – zginą (aby uzmysłowić to graczom, matka przemawia poprzez Alvina: „Kiedy pośród nocy nadejdzie ten, którego zwą Starcem, przybądźcie tu, aby stawić mu czoło.“) Po tym, gdy udaje się im go „zabić“ na ścianie krwawymi literami pojawia się napis: „Niech ogień prowadzi was ku światłości.“ Ma to skłonić ich do podpalenia domu i ucieczki przez emanujący światłem witraż.
- Poniżej opisaliśmy tylko te pokoje, które mają istotny wpływ na przebieg przygody.

Opis pozostałych, mniej ważnych, pozostawiamy Mistrzowi Gry.

Parter

1. Hall

W tym pomieszczeniu znajduje się troje drzwi oraz kręcone schody, prowadzące na pierwsze piętro. Jedynym sposobem dostania się na górę jest zabicie ojca oraz babki Alvina. Jeżeli któryś z graczy spróbuje wejść po schodach, okaże się, że jest to niemożliwe. Od Mistrza Gry zależy w jaki sposób przedstawi to swoim graczom.

Kiedy drużyna pojawia się po raz pierwszy w tym pomieszczeniu, w pewnej dalekości słyszeć dochodzący z góry dziwny odgłos. Przypomina on stukot laski o kamienną podłogę, z tą jednak różnicą, że o wiele bardziej intensywny i lasek musiałoby być kilka. Odgłos zaczyna dobiegać ze schodów i zbliżać się w stronę drużyny. Mistrz Gry powinien opisać tę scenę w taki sposób, aby gracze nie byli pewni co zdarzy się za moment. Poniższy tekst opisuje, co się zdarzy, jeśli bohaterowie pozostaną w tym pomieszczeniu:

Pierwszą rzeczą, którą dostrzegacie są dwa czerwone punkciki, pojawiające się w ciemnościach. Gdy dostają się one w zasięg światła, widzicie że jest to pies, a raczej to, co z niego pozostało. Białe kości sterczą spod skrawków wysuszonej skóry. Dookoła roznosi się zapach śmierci. Widząc was, pies zatrzymuje się. Po chwili wahania rusza w stronę chłopca miarowo poruszając kościanym ogonem. Przez moment na twarzy dziecka pojawia się wyraz radości, aby po chwili znów przemienia się w maskę obojętności.

Pies łasi się i ociera o nogi Alvina. Jeżeli gracze nie zabiją go, stanie się ich nieodłącznym towarzyszem gotowym oddać swe „życie“ za Alvina.

Pies

AD&D: Al. N; INT 1; AC 8; MV 6; HD 2+2; Hp 15; THAC0 19; At. 1; Dmg. 1-4; SA brak; SD jak szkielet; Si. M; ML 20; XP 175

KC: ZYW 240; SF 240; ZR 80; SZ 80; INT 20; MD 30; UM -; TR 152; SKUT 120 kł; OB 10 (łącznie 40) WYP 0; Specjalne zdolności: patrz kościotrup miękkołowy (8 POZ); Odp.: 1, 2, 6 - brak, 3-52, 4-42, 5-52, 7-67, 8-67, 9-87, 10-87; PD 57

3. Sala balowa

Jest to chyba największe pomieszczenie znajdujące się w domu. Jedynymi sprzętami są tutaj trzy drewniane stoliki oraz kilka misternie wykonanych krzeseł. Na południowej ścianie pokoju wiszą dwa olbrzymie lustra. Tutaj najprawdopodobniej bohaterowie spotkają matkę Alvina (patrz powyżej).

Kiedy bohaterowie wchodzi do środka, rozlegają się dźwięki muzyki. Mistrz Gry powinien bez wiedzy graczy wykonać za nich w tajemnicy rzuty obronne na magię z modyfikatorami wynikającymi z wysokiej Mądrości, zaś w wypadku elfów i półelfów także rzut obronny na magic resistance przeciw charms (w przypadku *Kryształów Czasu* rzut obronny na uroki - odp. nr 2). Ci bohaterowie, którzy się nie obronili zaczynają tańczyć. Zachowują się tak, jakby trzymały kogoś w ramionach, jakby z kimś rozmawiały. Jednak ci, którzy się obronili, nikogo nie wi-

dzą. Istnieje kilka sposobów na przerwanie tego tańca:

- w *AD&D* rzucenie czarów *Dispel Magic*, *Silence 15'*, *Radius*, *Hold Person*, *Sleep* itp.
- w *Kryształach Czasu* rzucenie czarów *Wyciszenie dźwięku*, *Porażenie* itp.

Im dłużej trwa taniec, tym bardziej realni stają się partnerzy tańczących bohaterów, a oni sami coraz mniej. W każdej rundzie trwania tańca gracze wykonują rzuty obronne na *Death Magic* z modyfikatorem dodatnim +4 (w *Kryształach Czasu* specjalne +20). Jeżeli rzut będzie nieudany, to bohater traci poziom doświadczenia (w *Kryształach Czasu* traci 25 punktów Energii Życiowej). W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje. Jeżeli któryś z bohaterów zostanie w ten sposób sprowadzony do zera poziomu (0 punktów Energii Życiowej) - znika, a jej partner staje się żywą istotą. Od Mistrza Gry zależy, jakie będą umiejętności tych stworzeń i jak będą się zachowywały.

5. Biblioteka

Przez większą część swego życia dziadek Alvina kolekcjonował książki. Większość z nich związana była z jego zainteresowaniami, są to więc przede wszystkim dzieła dotyczące chorób ciała i umysłu. Książki te pochodzą z różnych okresów. Wskazuje na to rodzaj użytego materiału oraz sposób, w jaki są oprawione. Mimo że większość z nich to książki drukowane na papierze, to wcale rzadkością nie są pergaminowe kodeksy oprawione w skórę, czy też w srebro wysadzone drogimi kamieniami. W bibliotece tej znajduje się około 30 000 tomów.

Kiedy tylko gracze wejdą do tego pomieszczenia, przeczytaj im poniższy tekst:

Wysokie regaty stojące pod każdą ze ścian wypełnione są rzędami książek różnej wielkości. Widok tak wielkiej kolekcji zgromadzonej w jednym miejscu zapiera wam dech w piersiach. Musi chyba być warta majątek. Kiedy jednak lepiej przysłuchacie się całemu pokojowi, pośród cieni z trudem tylko rozpraszanych przez słabe światło świec dostrzegacie coś, co przez chwilę powoduje, że wasze serca biją jak oszalałe. Za dużym, gustownie wykonanym biurkiem, siedzi wysoki mężczyzna w średnim wieku, który wygląda, jak gdyby pogrążony był we śnie. Jednakże długi sztylet sterczący z jego piersi nie pozostawia cienia wątpliwości. Mężczyzna nie żyje, a wyraz drżących przerwania na jego twarzy wskazuje na to, że musiał zginąć straszną śmiercią.

Tym mężczyzną jest ojciec Alvina, który zginął na kępcach godzin przed pożarem domu. W takim stanie chłopiec widział go po raz ostatni. Dlatego też w jego sennym koszmarze scena ta pojawia się po raz kolejny. Tym razem jednak ojciec nie jest martwy, choć nie jest też w pełni żywy. W momencie gdy któryś z bohaterów podchodzi do niego, przeczytaj tekst z końca tego podrozdziału.

W tym momencie gracze powinni przeprowadzić test na strach (modyfikator +2 w *AD&D*, w *Kryształach Czasu* +20).

Ojciec za wszelką cenę będzie się starał zabić Alvina, a przy okazji wszystkich, którzy będą usiłovali mu w tym przeszkodzić. Jego współzinczykni znajdują się na końcu przygody.

Oczy martwego mężczyzny otwierają się. Na wykrzywionej w szaleńczym grymasie twarzy pojawia się uśmiech. Wstaje wyciągając rękę na powitanie, jak gdyby nie nadzwyczajnego się nie wydarzyło. Widząc dziwny wyraz na waszych twarzach przez chwilę zachowuje się tak, jakby się nad czymś zastanawiał, po czym wyciąga ze swej piersi sztylet, mówiąc: „Nie martwiecie się. To tylko drobne skałeczenie. Do weseła się zagoi“. Widząc jakie wrażenie to na was wywiera, uśmiecha się jeszcze szerzej i dodaje, patrząc na chłopca: „Chodź do tatusia, syneczku. Najwyższa pora spać. Chodź. Tatusi ukołysze cię do snu.“. Mówiąc to powoli idzie w jego stronę.

6. Galeria

Pokój ten sprawia imponujące wrażenie. Na wschodniej ścianie wiszą portrety dawno już nieżyjących członków rodziny Alvina. Na zachodniej ścianie zawieszono są przeróżne bronie: miecze, topory, halabardy itp. Pod północną ścianą, po obu stronach drzwi, stoją cztery zbroje opierające swe dłonie na długich halabardach.

Jeżeli któryś z graczy zbliży się do jednego z obrazów na odległość mniejszą niż zasięg wyciągniętych ramion, postać z portretu zaatakuje go. Trafienie jest równoznaczne pochwytem ofiary za szyję. Jedynymi sposobami wydostania się z tego morderczego uchwytu jest wykonanie rzutu na bend bars (rozrywanie) lub zniszczenie obrazu (KC: na 1/10 SF).

Obraz

AD&D: Al. brak; INT 0; AC 10; MV 0; HD 4; Hp 15; THAC0 15; At. 2; Dmg. 1k4/1k4; SA patrz powyżej; SD odporność na czary działające na umysł; Si. S; ML 20; XP 175

KC: Można go zniszczyć tylko poprzez zadanie 60 uszkodzeń. SF 200; TR 155; SKUT 60 ob; OB ramion 10 (łącznie 20); WYP 0. Specjalne zdolności: jeśli atak trafi postać jest duszona - patrz odpowiednia zdolność martwiaka. Odporności 1-6 - brak; 7, 9, 10 - 60, 8-35; PD 25

8. Salonik

Jest to jedno z niewielu jasno oświetlonych pomieszczeń i wyglądających tak przytulnie. Przeczytaj co następuje, jeżeli gracze zdecydują się wejść do środka:

Siwowłosa staruszka siedzi robiąc na drutach w bujanym fotelu tuż przy kominku, w którym płonie wesoło ogień. Wygląda tak, jakby chciała przegnać ze swych starych kości wszechobecne zimno. Obok niej stoi niewielki stolik, a na nim filiżanki i dzbanek. W powietrzu unosi się przyjemny aromat herbaty. Na wasz widok staruszka uśmiecha się dobrodusznie mówiąc: „Usładcie syneczki. Mam dobrą, gorącą herbatę. Czy napijecie się ze mną?“

Jeżeli gracze przystaną na propozycję babci Alvina, spotyka ich przykra niespodzianka. Herbata w dzbanku jest zatruta. Nieudany rzut obronny na truciznę oznacza powolną i bolesną śmierć (1k4 godziny agonii). Babcia nie zaatakuje graczy, chyba że sama zostanie zaatakowana.

PRZYGODA

Nie mówi zbyt wiele, a już na pewno nic, co mogłoby pomóc drużynie. Bardzo często używa takich zwrotów, jak: „kochaneczku, kiedy byłam młoda”. Gdy okazuje się, że gracze nie mają ochoty napić się herbaty, zasypia nie dając się im w żaden sposób obudzić.

Po pewnym czasie drużyna wpadnie na to, że jedynym sposobem dostania się na pierwsze piętro, jest jej zabicie. Współczynniki babci znajdują się na końcu przygody.

Pierwsze piętro

Jeśli graczom uda się pokonać ojca i babkę Alvina, mogą dostać się na pierwsze piętro, na którym czekają ich kolejne niebezpieczeństwa i nowe niespodzianki.

19. Podest

Jest to miejsce całkowicie odmienne od tych, które gracze mieli dotychczas okazję zbadać. Pierwszą zauważalną różnicą jest ciepło emanujące od znajdującego się na suficie witraża (zaznaczonego na planie przeprywaną linią). Kiedy bohaterowie tu przybywają, na twarzy chłopca pojawia się uśmiech. Z dziecięcym zachwytem wpatruje się w postać przedstawioną na witrażu, wysokiego, siwobrodego starca o łagodnym spojrzeniu. Gracze jakby przez skórę wyczuwają, że jest to dobre miejsce. Kiedy Alvin był małym chłopcem, często odwiedzał hol stając w wielokolorowych promieniach i godzinami wpatrywał się w witraż myśląc, że postać na nim przedstawia dobrego boga, który pomoże jemu i jego mamie. Wskazówka „Niech ogień prowadzi was ku światłości.” dotyczy właśnie tego miejsca, gdyż po pokonaniu starca witraż zacznie świecić ziemskim światłem. Wtedy też, o ile gracze na to wpadną, powinni przezeń przejść i w ten sposób uciec z koszmaru Alvina.

23. Czarny apartament

Apartament ten należy do Starca, lecz teraz nikogo tam nie ma.

W pokoju 23a nic nie wygląda tak, jak powinno. Niektóre ze sprzętów znajdujących się tutaj stoją na suficie, inne na ścianach i, o dziwo, chociaż nie są do nich przymocowane, nie opadają. W pokoju 23b znajduje się tylko olbrzymie, unoszące się w powietrzu pomiędzy podłogą a sufitem łóżko z baldachimem. Jedynym źródłem światła w tym pomieszczeniu jest coś, co leży na łóżku (jest to jedna z dwóch części drewnianego mieczyka, potrzebnego do pokonania Starca). Aby sięgnąć po to „coś”, trzeba wspiąć się na łóżko (w pomieszczeniu tym nie działają żadne czary, zdolności ani przedmioty, które pozwalają latać lub unosić się w powietrzu). Jeżeli któryś z bohaterów spróbuje tego dokonać, baldachim opadnie, przygważdżając go do ostrych jak miecze sprężyn, które w tym samym momencie przebijają się przez skórzane obicie (2k4 sprężyny wbijają się w ciało ofiary. Każda z nich zadaje co rundę 1k6 ran, a w *Kryształach Czasu* 1k100 +100 ran minus wyparowania.). Bohater powinien wtedy wykonać test na Zręczność z ujemnym modyfikatorem -5 lub -2, jeżeli zazna- czył przedtem, że porusza się wyjątkowo szybko i uważnie (w *Kryształach Czasu* na 1/2 Zręczności lub na -20). Jeśli wynik testu będzie pozytywny, bohaterowi udaje się zdjąć kawałek mieczyka, unikając przy tym opadającego baldachimu. Jeśli nie

zdoła uciec, najprawdopodobniej skończy się to jego śmiercią. Jedyną szansą na uratowanie uwięzionego bohatera jest zniszczenie łóżka. Aby tego dokonać, trzeba zadać mu 120 uszkodzeń, trafiając do AC 6 (w *KC* 240 uszkodzeń, TR na +50, wyparowania 100).

24. Czerwony apartament

Drzwi prowadzące do tego apartamentu są otwarte. Wejść można jedynie do komnaty 24a. Drzwi do drugiego pomieszczenia – 24b – są zamknięte. Jeżeli gracze wejdą przez otwarte drzwi, przeczytaj im poniższy tekst:

Ściany tego pokoju są krwistoczerwone. Tuż przed wami stoi wielkie łóżo z baldachimem. Pościel jest bezładnie rozrzucona. W węzowych splotach prześcieradła leży naga kobieta. Na pierwszy rzut oka wygląda tak, jakby miała co najmniej 60 lat i 80 kilo nadwagi. Na wasz widok na jej twarzy pojawia się zachęcający uśmiech, a z gardła wydobywają się słowa: „Może tak któryś z was, chłopcy, chciałby się ze mną zabawić?”

W tym momencie gracze powinni wykonać rzuty obronne na magię, gdyż jej słowa działają jak bardzo silny *Charm Person*; w *KC* rzut na *uroki* – odporność nr 2.

Pozostałe drzwi są zamknięte i nie da się ich w żaden sposób otworzyć.

25. Błękitny apartament

Jedynym pomieszczeniem, do którego gracze mogą wejść jest pokój oznaczony symbolem 25a. Była to sypialnia mamy Alvina. Pod zachodnią ścianą stoi szerokie łóżo z baldachimem. Poza nim jedynymi sprzętami tutaj są dwa krzesła i stolik.

Ktoś leży na wielkim łóżu pod północną ścianą. Kiedy podchodzicie, aby zobaczyć kto to jest, widzicie piękną kobietę pogrążoną we śnie. Wyczuwacie emanującą od niej miłość, dobro, ciepło i spokój. Po raz pierwszy odkąd znaleźliście się w tym przeklętym miejscu, nie czujecie zmęczenia ani strachu. W waszych sercach pojawia się nadzieja, na to że jeszcze nie wszystko stracone, lecz głośno niczym zdmuchnięty płomień świecy, kiedy dost- rzegacie, że to co wzięliście za sen, jest po prostu śmiercią.

Mimo, że matka jest martwa, jej duch jest ciągle obecny w tym pokoju. Przez całą przygodę dawała wskazówki graczom, aby mogli przeżyć i uratować Alvina. Jej moc jest tak wielka, że po zaledwie kilkuminutowym tutaj pobycie każdy z bohaterów rzucających czary jest w stanie ponownie rzucić każde zaklęcie, które wykorzystał w trakcie przygody. Może jednak tego dokonać tylko raz.

26. Pokój siostry

Zbliżając się do drzwi tego pokoju, już z pewnej odległości bohaterowie słyszą dobiegający ze środka dziecięcy śpiew. Jeżeli otwierają drzwi, przeczytaj co następuje:

Na środku pokoju otoczona mnóstwem zabawek siedzi mała dziewczynka. Jest tylko trochę większa od chłopca, który wam towarzyszy. W jednej z rąk trzyma porcelanową lalkę ubraną w przepiękną suknię, a w drugiej grzebień, którym czesze jej jedwabiste włosy. Jak gdyby nigdy nic odwraca się w waszą stronę mówiąc: „Mówiłam ci, Alvin, żebyś nie bawił się moimi zabawkami. Nadszedł czas na karę.” Wypowiadając te słowa wstaje, jednocześnie rzucając lalkę w waszą stronę.

Karolina nie spocznie, dopóki nie zabije Alvina i wszystkich, którzy usiłują jej w tym przeszkodzić. W momencie, kiedy siostra zostanie pokonana, z jej wnętrza wypada druga część drewnianego mieczyka. Wystarczy obie części połączyć ze sobą, aby stały się jedną całością. Teraz gracze mają już wszystko, aby pokonać starca.

28. Pokój Alvina

Ten pokój, tak jak i pokój 26, na pierwszy rzut oka sprawia takie wrażenie, jakby należał do dziecka. Łóżko, które się tutaj znajduje jest o wiele mniejsze. Dookoła też wala się dużo zabawek. Jednak w przeciwieństwie do tych z pokoju 26, nie są to lalki, tylko ołowiani żołnierze, koł na biegunach, miś z bebenkiem itp. Pod wschodnią ścianą stoi szafa, w której Alvin często się chował. Nie odgrywa ona wielkiej roli w tej przygodzie (nie można jej w żaden sposób otworzyć), warto jednak zwrócić na nią uwagę drużyny, bowiem jest ona ważnym elementem przygody zatytułowanej *Dom II: Urodziny Alvina*, z którą być może w przyszłości będziecie mieli okazję się zapoznać.



Rafał Kucharski

Przybycie Starca

W momencie, w którym ostatni z członków rodziny zostaje zabity nadchodzi Starzec. Jego przybycie jest kulminacyjną częścią przygody. Od tego spotkania zależy, czy gracze uciekną ze snu Alvina, czy też pozostaną tu na zawsze. Tylko pokonanie go otworzy drogę przez witraż (wystarczy, że bohaterowie staną w smudze kolorowego światła padającego z niego). Pamiętaj: jedyną bronią, którą można zranić Starca jest drewniany mieczyk Alvina (dla potrzeb gry należy go traktować jak miecz krótki, ze wszystkimi związanymi z tym konsekwencjami), a można tego dokonać tylko w pokoju matki.

Gdy ciotka lub siostra zostaną zabite:

- wejściowe drzwi do domu roztrzaskują się na kawałki (gracze słyszą przerażający huk, który temu towarzyszy);
- tuż po strzaskaniu drzwi na dole rozlega się kroki Starca;
- temperatura w domu gwałtownie spada.

Ma to dać do zrozumienia graczom, że przybył ten, którego zwą Starcem i że jak najszybciej powinni znaleźć się w pokoju matki (mają na to 4 rundy). Tylko tam, wspierani przez moc ducha matki Alvina mają szansę go pokonać. W momencie gdy staną do walki, drewniany mieczyk zacznie się rozgrzewać i jarzyć błękitnym światłem. Gracze poczują emanującą od niego moc. Powinni wtedy zrozumieć, że muszą go użyć.

Starzec jest tak pewny swej mocy, że bez wahania wkroczy do pokoju matki i będzie tam walczył, aż do „śmierci”.

Współczynniki Starca znajdziesz na końcu przygody.

Zakończenie przygody

Po zabiciu Starca, podpaleniu domu i przejściu przez witraż bohaterowie budzą się w miejscu, w którym rozpoczęła się cała przygoda. Alvin jest przytomny. Może mówić, choć z trudem. Jeżeli gracze będą pytali go o to co się wydarzyło, odpowie na ich pytania (skorzystaj z historii Alvina zamieszczonej na początku przygody). To, jak postąpią, zależy tylko od nich. Nawet jeżeli zaopekują się nim, po jakimś czasie odejdzie, nie chcąc ich narażać ponownie.

Wszystko, co bohaterowie zabrali z domu pozostaje tam, gdyż jest częścią krainy snów, a nie materialnego świata.

Poza doświadczeniem za pokonanych przeciwników, pomysły, rzucanie czarów itp. przydziel graczom od 3000 do 5000 punktów doświadczenia (w KC od 100 do 300).

Bohaterowie niezależni

Duch Parku

Kiedy Alvin był małym chłopcem, ojciec często zabierał go w nocy do parku i pozostawiał samego w ciemności. W jego wyobraźni powstał wtedy dziwny stwór, którego nazwał Duchem Parku. Teraz, w jego śnie, stwór ten został powołany do życia.

Duch Parku wygląda jak skrzyżowanie człowieka z drzewem. Z jego ciała wyrastają ostre sęki. Kiedy zostaje zraniony, płyn wypływający z jego ciała przypomina żywicę, a nie krew.

AD&D: Al. CE; INT 10; AC 2; MV 12; HD 8; Hp 64; THAC0 13; At. 2; Dmg. 2k4/2k4; SA jeżeli trafi obiema rękoma to chwytą, nabijając ofiarę na sęki wyrastające z jego ciała, zadając w każdej run-

dzie 3k4 rany; SD brak; Si. M; ML 20; XP. 975

KC: ŻYW 960; SF 420; ZR 40; SZ 50; INT 45; MD 150; UM -; 2 ataki; TR 186; SKUT 240 ob; OB 1ap 40, OB skóry 40 (łącznie 80); WYP 160. Specjalne zdolności: obrażenia klute i obuchowe zadają tylko połowę swej skuteczności (patrz odpowiednio zdolności martwiacze), w momencie uderzenia 2 łapami postać narażona jest na dodatkowy atak (146 TR, obrona bez ZR, obrażenia 150 kl). Odporności 1-2 i 6-brak, 3-82, 4-92, 5-82, 7-163, 8-143, 9-163, 10-173; PD 175. To nie jest martwiak.

Starzec

Na długo zanim Alvin przyszedł na świat, Maurycy Dipoint był znanym psychiatrą. Od kolegów po fachu różniło go to, że był równie szalony, jak jego pacjenci. Dziwne rzeczy działał się w domu dla obłąkanych, który prowadził. Wielu z jego podopiecznych zniknęło w niewyjaśnionych okolicznościach. Inni stawali się jeszcze bardziej szaleni. Pewnego dnia Maurycy Dipoint zniknął.

Nietrudno się domyślić, że Maurycy Dipoint to Starzec. W okresie, z którego pamięta go Alvin, był postawnym kulejącym mężczyzną z lekko siwiejącymi na skroniach włosami.

AD&D: Al. CE; INT 18; AC 10; MV 9; HD 8; Hp 54; THAC0 13; At. 1; Dmg. 1k6 (laska); SA za każdym razem, kiedy jego laska trafi w kogoś, osoba ta powinna wykonać rzut obronny na różdżki (vs. wands) lub zostanie na nią rzucony czar *Hold Person* na 15 rund; SD można go zranić tylko drewnianym mieczykiem Alvina; żadne czary, również te, które nie zadają ran nie działają na niego; Si. M; ML 18; XP. 2000

KC: ŻYW 600; SF 160; ZR 30; SZ 40; INT 140; MD 95; UM -; TR 159; SKUT 165 ob; OB 40 (łącznie 40); WYP 0. Specjalne zdolności: nie działa na niego magia, tylko do zranienia przez drewniany mieczyk. PD 250.

Babcia

W rodzinie Dipointów związki zawierane pomiędzy bliskimi krewnymi nie należały do rzadkości. Jest to z pewnością jedna z przyczyn, tłumacząca liczne choroby umysłowe wśród członków jej rodziny.

Waleria Dipoint była starszą siostrą Maurycyego i zarazem jego żoną. Z ich bluznierczego związku narodził się Ksawery Dipoint (ojciec) i Alicja Dipoint (ciotka). Jedyną rzeczą, jaka przynosiła ukojenie w szaleństwie Walerii, było delektowanie się straszliwym bólem, który zadawała trując swoje ofiary.

AD&D: Al. CN; INT 10; AC 10; MV 6; HD 6; Hp 28; THAC0 15; At. 2; Dmg. 1k3/1k3 (druty); SA trucizna w herbacie; SD całkowita odporność na trucizny; Si. M; ML 16; XP. 975

KC: ŻYW 280; SF 120; ZR 20; SZ 30; INT 120; MD 75; CH 60; UM -; 3 ataki każdą ręką (igły); TR 144; SKUT 75 kl; OB 10 (łącznie 30); zdolności spec. jak zombie 8 POZ; odporności: 1-2, 6 - brak, 3-72, 4-62; 5-72; 7-60; 8-60; 9-80; 10-80; PD 39.

Ciotka

Alicja Dipoint mogłaby się wydawać na tle swojej rodziny niemal normalną osobą. Jej jedyną obsesją byli mężczyźni. Wiek nie stanowił dla niej żadnej różnicy. Każdej nocy

miała innego kochanka. Często był nim Ksawery lub Maurycy.

AD&D: Al. CN; INT 13; AC 10; MV 9; HD 6; Hp 39; THAC0 15; At. 1; Dmg. 2k6 (pięść); SA *charm person*; SD w momencie, w którym jej żywotność spada do 0, jej ciało pęka rozpadając się na drobne kawałki; gaz, który wydobywa się z wnętrza działa podobnie do czaru *Stinking Cloud*; wszystkie osoby znajdujące się w zasięgu śmierdzącej chmury do końca przygody mają -1 do trafienia, zadanego ran, rzutów obronnych itp.; Si. M; ML 16; XP. 975

KC: ŻYW 360; SF 140; ZR 60; SZ 40; INT 14; MD 50; UM 80; TR 130; SKUT 95 ob, OB 20 (łącznie 30); WYP 0. Specjalne zdolności: czar *Urok* (bez PM) oraz patrz zdechłak (8 POZ). Odporności 1, 2, 6 - brak, 3-69, 4-59, 5-69, 7-65, 8-65, 9-85, 10-85; PD 46.

Siostra

Karolina Dipoint już jako małe dziecko lubiła znęcać się nad innymi. Na początku były to zwierzęta: ptaki, koty i psy. Później służba (jedna z młodych służących została przez nią utopiona w stawie) i oczywiście Alvin.

AD&D: Al. NE; INT 16; AC 6; MV 6; HD 5, 4, 3, 2; Hp 30, 25, 20, 15; THAC0 15, 17, 17, 19; At. 1; Dmg. 1+specjalny (grzebień); SA trafienie grzebiem jest analogiczne do działania czaru *Symbol (Pain)*; SD za każdym razem, kiedy jej Hp spadnie do 0, rozpada się na kawałki jakby była zrobiona z porcelany; z jej wnętrza wychodzi następna Karolina, tylko że mniejsza i słabsza - i tak może się zdarzyć trzy razy; kiedy zostaje zabita po raz ostatni, z jej wnętrza wypada druga część mieczyka Alvina; jej żywotność i trafienie w każdej tych postaci podane jest powyżej; Si. S; ML 16; XP. 975

KC: ŻYW 360/280/200/120; SF 60; ZR 90; SZ 50; INT 45; MD 65; UM -; TR 115; SKUT 65 tn; OB 10 (łącznie 50); WYP 0. Specjalne zdolności: magiczny grzebień - każde nim TR wywołuje zmęczenie (patrz analogiczna zdolność zmroczca). Odporności 1, 2, 6 - brak, 3-63, 4-53, 5-63, 7-46, 8-46, 9-66, 10-66; Po każdym zabiciu odporności psychiczne spadają o 4 pkt, zaś fizyczne o 8; PD 20.

Ojciec

Ksawery Dipoint był wykształconym, młodym, dobrze zapowiadającym się chirurgiem. Podczas jednej ze swych podróży poznał Dominikę Chavez, którą poślubił. Ich małżeństwo nie było udane. Bardzo szybko okazało się, jakim człowiekiem jest Ksawery. Do jego ulubionych rozrywek należało znęcanie się nad Dominiką. Doprowadziło to do jej przedwczesnej śmierci. Kiedy odeszła, całą swą nienawiść skupił na Alwinie.

AD&D: Al. CE; INT 17; AC 8; MV 12; HD 8; Hp 50; THAC0 13; At. 1; Dmg. 1k4 (sztylet); SA Ksawery bardzo dobrze zna się na anatomii, więc przy każdym trafieniu jest 2% na zadany pkt obrażeń, że ofiara zostanie zabita; SD brak; Si. M; ML 18; XP. 975

KC: ŻYW 360; SF 360; ZR 85; SZ 80; INT 85; MD 165; UM 120; 4 ataki sztyltem; TR 120; SKUT 150 kl; OB 10 (łącznie 20); WYP 0.

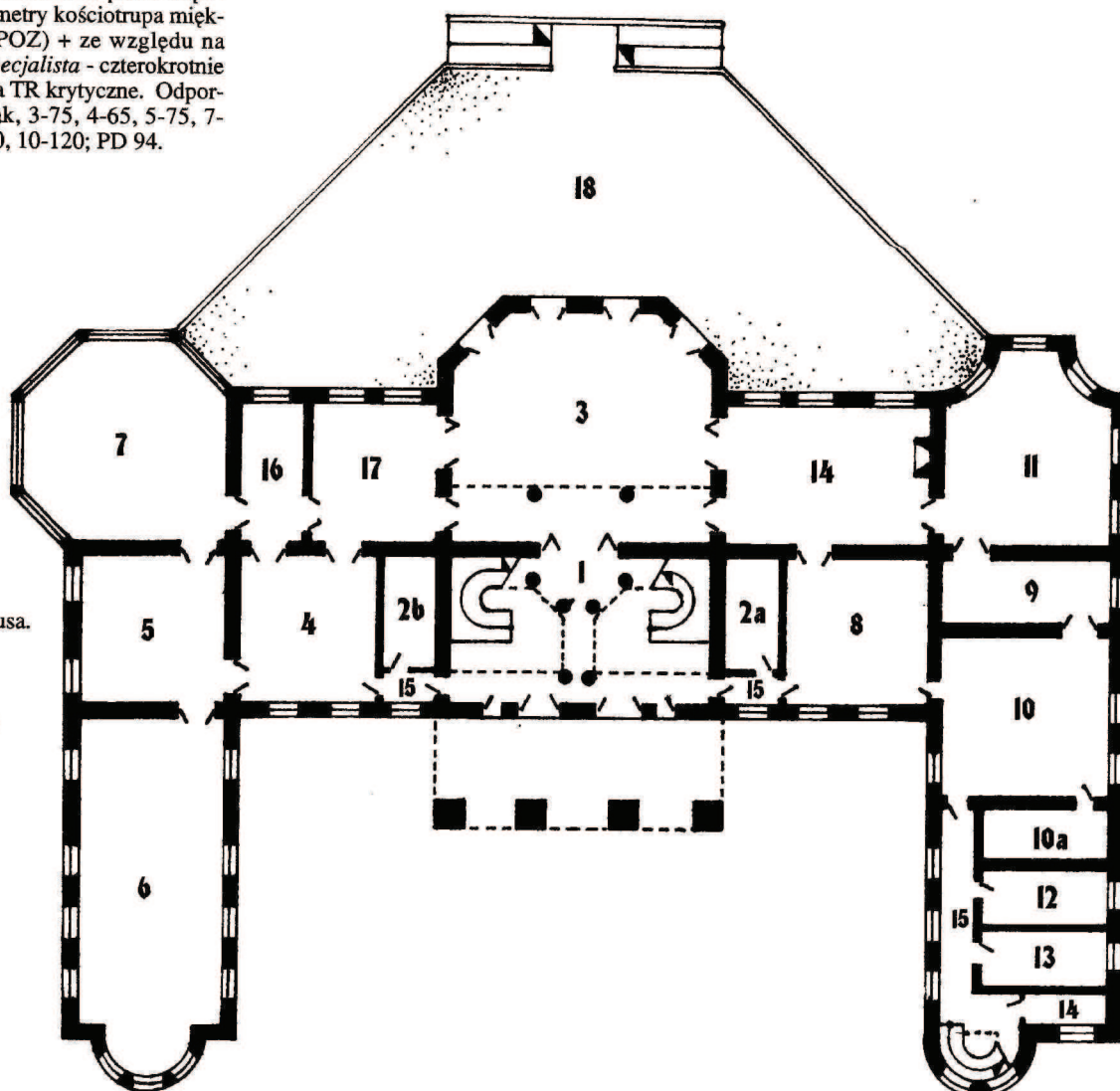
PRZYGODA

Specjalne zdolności: patrz odpowiednie parametry kościotrupa miękkogłowego (8 POZ) + ze względu na zawód *chirurg-specjalista* - czterokrotnie większa szansa na TR krytyczne. Odporności 1, 2, 6 -brak, 3-75, 4-65, 5-75, 7-100, 8-100, 9-120, 10-120; PD 94.

Legenda Mapy

Parter

1. Hall.
- 2 a, b. Toalety.
3. Sala balowa.
4. Palarnia.
5. Biblioteka.
6. Galeria.
7. Oranżeria.
8. Salonik.
9. Kredens.
10. Kuchnia.
- 10a. Spiżarnia.
11. Jadalnia.
12. Pokój kucharki.
13. Pokój majordomusa.
14. Pokój schowek.
15. Korytarz.
16. Pokój dla pań.
17. Pokój muzyczny.
18. Taras.



Pierwsze piętro

19. Podest.
- 20 a, b. Toalety.
21. Balkon dla orkiestry w sali balowej.
22. Taras.
- 23 a, b. Czarny apartament.
- 24 a, b. Czerwony apartament.
- 25 a, b, c, d. Błękitny apartament.
26. Pokój siostry.
27. Pokój niani.
28. Pokój Alvina.
29. Pokoje służby.
30. Pokoje gościnne.

