

Zagubienie

Marcin „McRella” Najdowski

D&D 5. edycja.

3. poziom, trzech graczy

Gracze powracają po długiej nieobecności do **Białej Przystani** [🏰0], by spotkać się ze swoim starym przyjacielem i tutejszym sołtysiem – **Bonasilliem** [† 1]. Osada jest dziwnie opustoszała, mieszkańcy chodzą niczym oglupiałe zombie. W **domu sołtysa** [🏰3] nie ma Bonasillia, ale nie ma żadnych śladów walki czy porwania. Na jego stole leży niedojedzona kolacja z dużym kuflem wody ze **studni** [🏰2] z wypitymi z niego kilkoma łykami. Jeśli jeden z graczy wypije tę wodę, musi wykonać test, by przeciwstawić się jej truciznie (*DC 15 Con saving throw*); jeśli mu się powiedzie, czuje tylko delikatne otępienie przez parę sekund.

Wokół studni znajduje się matka z paroma dziećmi. Po podaniu im wody przez otępiałą matkę, dziecko samo staje się otępiałe. Jeśli gracze wytrącą wodę z rąk matki i przemówią jej do rozsądku, ta zacznie panikować i pytać swoje dzieci, gdzie ich brat. Te odpowiedzą, że wyszedł przedwczoraj w nocy po kolacji, chyba do lasu.

Jeśli gracze spróbują odkryć, co zatruiła wodę (*DC 10 Perception check*), zobaczą, że w wodzie na dnie coś się znajduje. Jest to **Czarna Czasza** [👁0]. Po jej wyłowieniu woda wróci do normy po 7 dniach.

Jeśli gracze wkroczą do **kaplicy** [🏰1], spotkają tam **Monique** [† 0], która opowie o herezji **Stratosa** [† 3] i znikających ludziach. Poprosi ich też o pomoc. Jeśli gracze zgodzą się jej pomóc, otrzymają **Rękawicę Odkupienia** [👁1].

Jeśli gracze będą szukać śladów, bez testów zauważą sporo tropów drakonoidów prowadzących do Ruin. Zdając zaś test (*DC 13*

Perception), zauważą ślady prowadzące w głąb dziczy, do **jaskini Stratosa [m5]**.

W ruinach znajdują się przyjazne pseudosmoki (*pseudodragon*), które wskażą źródło „zła w puszczy”, jeśli gracze zgodzą się uratować chłopca porwanego przez Stratosa.

Jeśli gracze udadzą się w Dzicz bez śladów ani mapy do **jaskini Stratosa [m5]**, napotkają po drodze watahę wilków, prowadzoną przez wilkora. Zwierzęta są wygłodniałe i widocznie uciekają od centrum lasu (*6 wolf, 1 dire wolf*).

W **jaskini Stratosa [m5]** **Stratos [† 2]** szykuje armię nieumarłych do walki z niesprawiedliwą śmiercią. Gracze nie są w stanie mu pomóc, gdyż ten pragnie ich śmierci. Ma wielu zakładników, w tym **Bonasillia [† 1]**. Wspiera się grupką nieumarłych (*3 zombie, 4 skeletons*). Jeśli gracze zabiją Stratosa za pomocą **Rękawicy [P 1]**, jego bóg przebaczy mu jego zdradę, pozwalając mu trafić do nieba.

Miejsca

0. Biała Przystań – osada znajdująca się na odludziu, z dala od wielkich miast i szlaków handlowych. Utrzymuje się z eksportowania ryb i plonów, okazjonalnie sprzedając je także statkom, które w jakimś celu zapuszczają się na to odludzie. Osada jest bardzo niewielka. Żyje w niej nie więcej niż 300 osób. Znajduje się w niej port, **kaplica [m1]**, **studnia [m2]** oraz **dom sołtysa [m3]**. Osadę otacza **dzicz [m4]**.

1. Kaplica – jest to wykonana w stylu greckich świątyń budowla oddana czci boga-przewodnika dusz. Jest uboga, ale zadbana. Rezyduje w niej **Monique [† 0]**.

2. Studnia – niewielka studnia na środku osady. Na jej dnie leży **Czarna Czasza [P 0]**, która zatrują jedyną słodką wodę w miasteczku. Jest źródłem otepienia mieszkańców.

3. Dom sołtysa – najbogatszy budynek w osadzie. Jako jedyny wybudowany z kamienia. To w nim mieszkał **Bonasill** [† 1].

4. Dzicz – obumierający las, który był kiedyś wielką puszczą. Znajdują się w niej **jaskinia Stratos** [5] oraz ruiny.

5. Jaskinia Stratos – mała grota z prowizorycznym więzieniem, w którym trzymani są porwani przez Stratos

☞ Przedmioty

0. Czarna Czasza – zatrująca i oślepia, gdy wypije się wydobywający się z niej czarny dym. Dym rozpuszcza się w wodzie.

1. Rękawica Odkupienia – *magic item, attunement*. Pozwala zadawać dodatkowe 3 obrażenia od światła bronią trzymaną w tej dłoni, na którą jest założona. Działa tylko na nieumarłych.

† Postacie

0. Monique – siostra Stratos. Miła i troskliwa. Młoda.

1. Bonasill – stary przyjaciel drużyny.

2. Stratos – dawny wysoki kapłan boga-przewodnika dusz. Po utracie ukochanej stał się heretykiem i jego bóg przeklął go. Porywa mieszkańców i zamienia ich w nieumarłych, by nigdy nie zaznali śmierci (*night hag*).