

# Czeluści Ur-Menig

Czeluści to naturalny system jaskiń. Są surowe, niestabilne i wilgotne. Nierówny teren zmusza do wspinaczki, a niekiedy do mozolnego gramolenia się w górę i w dół. Na mapie każda poziomiczna oznaczająca obniżenie terenu o 3 metry.

Michael Prescott  
przekład: Marcin Segit

mapa powstała dzięki [wsparciu w serwisie Patreon](#)

## 11. Sadzawka obfitości

W sadzawce roi się od niedojrzałych równonogów. W rzeczywistości całe pomieszczenie pełne jest jaj równonogów, niemal nieodróżnialnych od piasku. Jaja zanieczyszczą każdy zbiornik ze słodką wodą, do którego trafiają.

## 10. Śpiące równonogi

13 gigantycznych jaskiniowych równonogów śpi zakopanych w stromym zboczu. Dorosłe osobniki przypominają wielkie na ponad metr skorki, różnią się od nich tylko większą liczbą odnóży. Pozostają w uśpieniu od lat, lecz hałas lub nieuważna wspinaczka mogą je obudzić. Są głodne.

## Od czasu do czasu (rzucić 2k6)

- k6 nr 1:** 1-2: spotkanie  
3-6: odległe dźwięki – ostrzeżenie lub pogłos.
- k6 nr 2:** 1: 2k6 głodnych równonogów  
2: chmura ciem  
3: mokry, szorstki piasek wciska się wszędzie  
4: nagle osunięcie się gruntu o 3 metry  
5: gigantyczna stonoga  
6: żmij jaskiniowy

## 9. Zawilgła grot

Prymitywne ryty naskalne przedstawiają bezpłciowe istoty pływające pośród stalagmitów, sadzawek i dziwnych katedr.

## 13. Skarbiec żmija

W górnej części pomieszczenia spoczywają zagrzebane w piasku trzy żmijowe jaja oraz masa przeżutych srebrnych przedmiotów, najwyraźniej oku i sprzączek z kilku książęcych siodeł. Z wysiedzianych jaj wyklują się żmijowo-równonogie hybrydy.

## 12. Leże żmija jaskiniowego

Niżej położona część pomieszczenia jest zasłana strzaskanymi pancerzami równonogów. U szczytu jaskini czai się żmij. Bezskrzydły, bezoki, pozbawiony przednich łap, uczynił tę skalną komorę swym schronieniem, mającym skryć hańbiące go deformacje. Mimo kalectwa jego instynkt gromadzenia rzeczy wciąż jest silny. Stwór będzie ścigał każdego, kogo podejrzewa o posiadanie przedmiotów wartych dodania do żmijowego skarbcza.

## 1. Wejście

Wysoka grot. Podłoże stopniowo opada w kierunku północnym. Wydeptana ścieżka prowadzi na wschód, w stronę pomieszczenia nr 4. Północny kraniec pomieszczenia przegradza rząd długich na 30 centymetrów zardzewiałych żelaznych kolców wbitych w gliniane podłoże.

## 15. Wrota Ur-Menig

Rozmiary jaskini przekraczają wszelkie wyobrażenia. Sufit wznosi się stromo i znika z pola widzenia. Podłoga, pokryta zbitym, pofalowanym piaskiem, ostro opada. Niegdyś było tu znacznych rozmiarów jezioro, teraz czarną pustką wypełniają jedynie mroźne powiewy.

6 metrów poniżej poziomu korytarza leży przewrócona, na wpół zasypana łódka. Pod nią znajduje się worek zawierający granaty, szmaragdy oraz mapę pokazującą drogę do kraju carregów.

Powietrze poniżej zasypanej łódki nie nadaje się do oddychania. Każdy, kto zignoruje lekkie zawroty głowy, straci świadomość i zapadnie w nieprzerwany sen trwający do chwili, gdy ktoś wyniesie śpiącego na wyżej położony teren.

Jeżeli drużyna dogadała się pokojowo z carregami i nadarzy się okazja do handlu, przybysze zaproponują bohaterom, że przeniosą ich nieprzytomnych przez wrota aż do swojej ojczyzny. Stwierdzą, że wielokrotnie wykonywali taką usługę dla Bethelana.

## 14. Posterunek carregów

Pięć bezpłciowych istot o skórze niczym miękka glina rozbiło tu obóz i właśnie posila się równonogiem. To carregańscy zwiadowcy. Czekają na Bethelana, by zasięgnąć jego rady w sprawach magii lub sztuki wojennej, aby pomóc swojej gotującej się do wojny ojczyźnie. Ich zmiennicy mają przybyć za trzy dni. Carregowie boją się żelaza, lecz zbrojni w kościane oszczepy staną do walki, gdy zostaną do tego zmuszeni. Maty do spania zrobione z grzybów, kwarcowe kostki do gry, k6 klejnotów.

## 8. Pustelnik

Brudny, śmierdzący człowiek odziany w łachmany. To demon, sprowadzony przez Bethelana i uwięziony dzięki mocy kryształów. Będzie błagał drużynę o pomoc, by przeprowadzić go przez geodę. Jeżeli uda mu się wyjść poza komorę z kryształami, może przybrać swoją naturalną postać. Jest cierpliwy, kłamie, a odzyskaną wolność wykorzysta do niecznych czynów.

## 7. Muzyczna geoda Bethelana

Wielkie pomieszczenie o kształcie misy wypełniają gigantyczne kryształy, niektóre dwukrotnie wyższe od człowieka. Kryształy po uderzeniu wydają czyste, nieopisane piękne dźwięki. Na kryształach można grać, na przykład rzucając w nie monetami, o ile ktoś zada sobie trud poznania rozkładu geody. Każdy, kto usłyszy tak odegrany utwór, zostanie połączony telepatycznie z pozostałymi słuchaczami.

## 6. Płaska komora

Okrągłe pomieszczenie o równej podłodze. Otaczający je rumosz skalny skrywa ogarki świec i nóż ceremonialny o złotej rękojeści.

## 5. Niska jaskinia

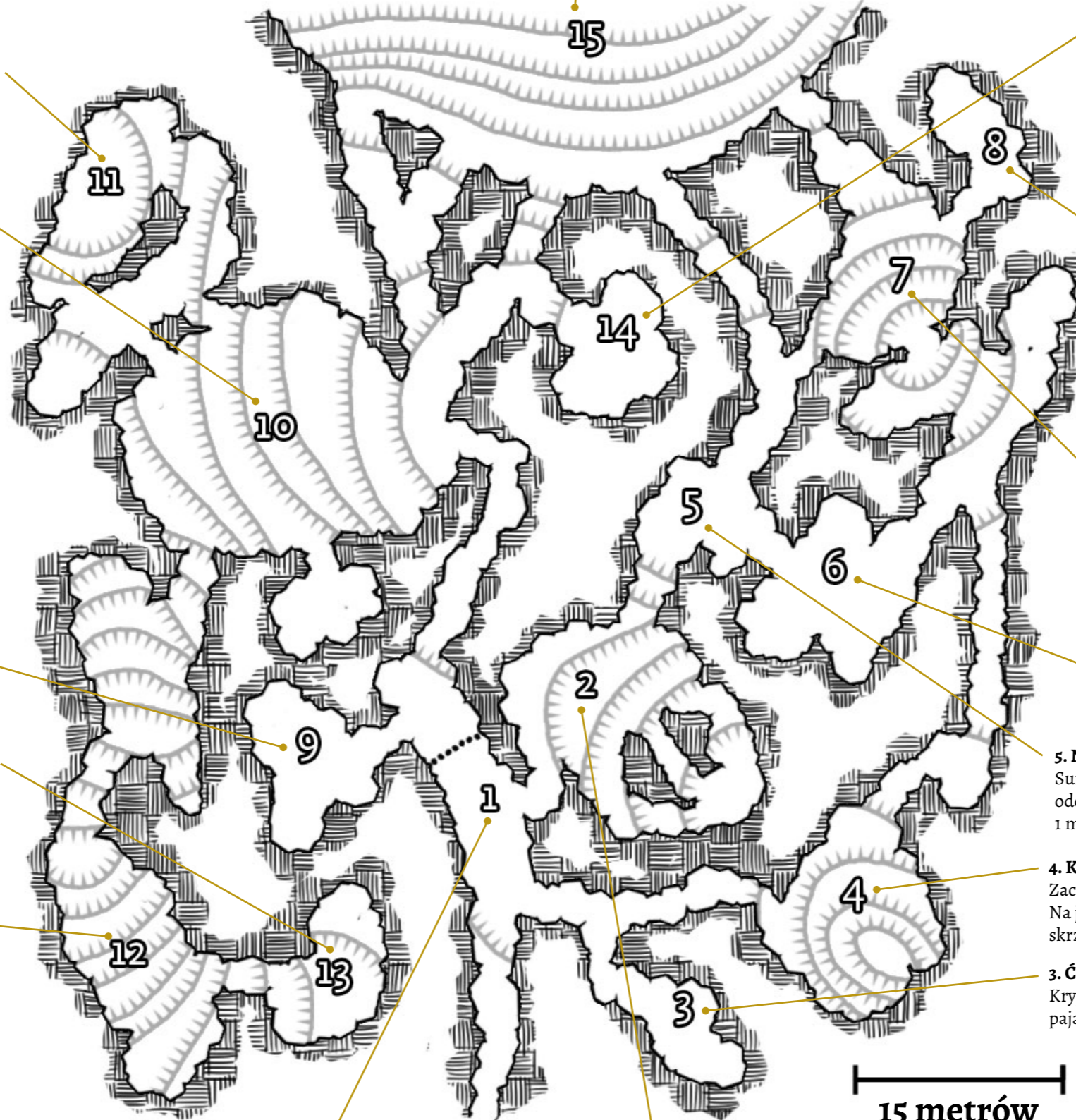
Sufit obniża się, wywołując klaustrofobiczne odczucia. Na środku pomieszczenia ma zaledwie 1 metr wysokości.

## 4. Komnata medytacji

Zachodnia ścieżka wije się na szczyt 30-metrowego wzniesienia. Na jej końcu można znaleźć niewielki taboret oraz mocną skórzaną skrzynię zawierającą zestaw srebrnych kamertonów.

## 3. Ćmy

Kryje się tu olbrzymia ilość tłustych szarych ciem, na które polują pająki i biczykoodwłokowce.



15 metrów

## Zejsście w Czeluści

Mawiają, że czarodziej Bethelan czerpał swą moc z głębi ziemi. Ponoć miejsce, które wybrał, by oddawać się medytacjom, pełne jest skarbów.