**Arilyn Szpetna**

*Wyzwanie społeczne do D&D 3.5 dla postaci na dowolnym poziomie*

Arilyn to młoda paladynka, która może stać się cennym sojusznikiem postaci. Jednocześnie jednak ma ona poważny problem z tożsamością, bez którego nie rozwinie swoich pełnych możliwości – pomoc jej w rozwiązywaniu jej wielkiego strapienia to wyzwanie dla umiejętności społecznych graczy i postaci. Tekst zawiera specjalne reguły pozwalające ująć tę próbę w ramy mechaniki.

Arilyn Szpetna może pojawić się w dowolnym świecie, zawsze służąc najsurowszemu z jego bóstw.

**Problem Arilyn**

Dziewczyna zawsze pojawia się w pełnej zbroi i ze spuszczonym hełmem, więc każdy jest przekonany, że jej pseudonim wynika z fizycznej szpetoty – zresztą ona sama mówi o sobie Szpetna. Tak naprawdę jednak jej problem jest zgoła przeciwny: jest człowiekiem uwięzionym w przepięknym ciele sukkuba.

Wszystko zaczęło się w latach, gdy Arilyn przebywała w młodości w klasztorze swego boga. Tuż po jej wyświęceniu w monastyrze zdemaskowany został sukkub, wiodący ku upadkowi starszych kleryków. Wszyscy wierni wzięli udział w walce przeciwko demonowi i pokonali go, jednak tuż przed ostatnim ciosem uwodzicielka rzuciła ostatni, przewrotny czar – nadała młodej, nieśmiałej Arilyn swój wygląd!

Demon dobrze wiedział, że skazuje dziewczynę na męki. Bycie piękną niby nie jest problemem, ale sukkuby to nie tylko piękne kobiety, ale też uwodzicielki, deprawatorki, za przeproszeniem suki Otchłani. W nowym ciele każdy ruch Arilyn wydaje się dwuznaczną propozycją, a nawet surowy osąd wydany jej nowym głosem brzmi jak żart dobrze się bawiącej damy. To dla młodej kobiety niesłychanie deprymujące i, jej zdaniem, poniżające dla paladyna – stąd nieustannie kryje się w pełnej zbroi płytowej i celowo deformuje swój głos, przez co brzmi jak syrena ze zranionym gardłem. Tak naprawdę jedyną dobrą stroną tej sytuacji jest to, że sukkub przed śmiercią stracił swoje skrzydła i ogon, więc Aliryn nie ma żadnych naprawdę nieludzkich cech, których zbroja by nie zakryła.

**Arilyn w przygodach**

Dramat Arilyn nie oznacza, że nie spełnia ona swoich obowiązków – może dołączyć do drużyny w dowolnej heroicznej wyprawie. Będzie wierną towarzyszką drużyny, lecz wycofaną i nieśmiałą w rozmowach. Co więcej, jej odraza do własnego ciała przekłada się na generalnie niską pewność siebie, a wrogowie znający jej pseudonim – czyli, można założyć, dowolni bandyci i słudzy złych bóstw – mogą łatwo złamać ją drwinami. By więc stała się naprawdę cennym i niezawodnym sojusznikiem drużyna musi poznać jej problem i pomóc jej pokonać go.

Przełożony Arilyn – arcykapłan Welliton – może zresztą wprost poprosić drużynę, by przygarnęła paladynkę i pomogła jej odzyskać wiarę w siebie. Duchowny wie oczywiście o tym, co spotkało Arilyn, ale za nic w świecie tego postaciom nie zdradzi.

**Arilyn jako wyzwanie mechaniczne**

By móc łatwo rozstrzygnąć, jak blisko postaci są do zdobycia zaufania Arilyn radzę oznaczyć je za pomocą żetonów lub kostki. Postaci muszą uzbierać 5 punktów, by dziewczyna wyznała im swój sekret. Punkty można zdobywać, okazując jej szacunek, ratując ją lub w jej obecności walcząc o wyznawane przez nią ideały. Raz na jakiś czas, podczas rozmowy, BG może też zdobyć taki punkt po prostu testem Dyplomacji o ST 15. Jeżeli Mistrz Podziemi przydziela Punkty Doświadczenia za pokonywanie niebojowych wyzwań może uznać poznanie prawdy o „szpetocie” paladynki za wyzwanie o SW 4.

Samo wyznanie komuś swojego sekretu poprawi samoocenę Arilyn, być może jednak BG zechcą przekonać ją do zrobienia czegoś z nim – pogodzenia się z własnym, nowym ciałem, odejścia z zakonu i wybrania innej równie szlachetnej ścieżki lub czegokolwiek innego, co wyda im się rozsądne. Taka perswazja może działać bardzo podobnie do opisanej powyżej, przy czym wystarczy zebrać 4 punkty, ale ST wpłynięcia na Arilyn za pomocą Dyplomacji wzrasta do 25. Przekonanie jej do swojego pomysłu to wyzwanie o ST 5.

Na koniec warto zauważyć, że Arilyn jest opisana jako Bohater Niezależny tylko dlatego, że w takiej roli łatwiej wpleść ją do kampanii. Jej wątek stanie się jednak dużo ciekawszy, jeżeli namówić jednego z graczy na wcielenie się w tę (lub podobną) postać.

**Arilyn Szpetna**: kobieta człowiek paladyn 3; SW 3; średni humanoid (człowiek); KW 3k10+3 (19 pw); Inic +3 Szyb 6 m (4 pola); KP 19 (+10 pancerz, -1 Zr), dotykowy 9, nieprzygotowany 19; bazowy atak +3; zwa +5; Atk mistrzowski długi miecz +7 wręcz (1k8+2/x3) lub ciężka kusza +2 na dystans (1k10/19-20); Całk atk mistrzowski długi miecz +7 wręcz (1k8+2/x3) lub ciężka kusza +2 na dystans (1k10/19-20); SA nakładanie rąk (6 pw/dzień), ugodzenie zła 1/dzień, *wykrycie zła*; SC aura dobra, aura odwagi, boska łaska, boskie zdrowie, ciało sukkuba; Char PD; MRO Wytrw. +6, Ref. +2, Wola +4; S 14, Zr 8, Bd 13, Int 10, Rzt 13, Cha 15; Znane języki: wspólny.

*Umiejętności i atuty*: Dyplomacja +4, Jeździectwo +5, Leczenie +7, Wyczucie pobudek +7; doskonalsza inicjatywa, potężny atak, skupienie na broni (miecz długi).

*Wyposażenie*: mistrzowski miecz długi, ciężka kusza i 20 bełtów, pełna zbroja płytowa, ciężka stalowa tarcza, hełm, święty symbol, 400 sz.

**Ciało sukkuba (zw)**: gdy Arilyn zdejmie zbroję lub zacznie mówić naturalnym głosem otrzyma premię +1 do testów Blefu i Dyplomacji (+2 względem mężczyzn). Jeżeli zrobi i to, i to, premia podwoi się.