

Gra fabularna
Diadem

Kopalnie pana Estebana

Scenariusz dla drużyny postaci graczy o łącznym Poziomie Potęgi 120-180

Krasnoludy nigdy się nie nauczą kopać płytko...

Niewielka osada górnicza Rhudd otwiera nową kopalnię, co stwarza ciekawe okazje do znalezienia pracy nie tylko dla górników. Zwabieni tymi wieściami, bohaterowie graczy przybywają do Rhudd. Zamożny inwestor i właściciel, pan Esteban Hall, potrzebuje śmiałków do zbadania terenu kopalni, zanim rozpocznie w niej wydobywanie. Jeszcze jesienią wszystko było w porządku. Cóż mogło się stać przez te parę miesięcy?

Kopalnie Pana Estebana są scenariuszem do gry fabularnej Diadem, nastawionym na eksplorację, poznawanie starożytnych tajemnic i taktyczną walkę.

Wewnątrz scenariusza Mistrz Gry znajdzie:

- Pełne wyzwania dla drużyny początkujących postaci graczy
- Cztery przykładowe wprowadzenia, każde z gotowymi pomysłami na drużynę
- Szczegółowy opis wszystkich istotnych miejsc, wraz z mapkami, postaciami niezależnymi, przeciwnikami i przedmiotami, możliwymi do odnalezienia
- Kilka wersji fabuły, umożliwiających Mistrzowi Gry rozbudowanie i wpasowanie prezentowanych wydarzeń w swoją kampanię oraz płynne przejście z graczami do kolejnych przygód.



**„Gra fabularna Diadem – podręcznik główny” jest potrzebny,
aby wykorzystać ten scenariusz na sesji**

Autor: Andrzej Ryłski



Kopalnie pana Estebana

Scenariusz dla drużyny postaci graczy o łącznym Poziomie Potęgi 120-180

Ilustracje przygotowane na bazie prac autorstwa:
Katarzyna Babis, Marta Bogdańska



Wydawca: Andrzej Ryłski, Warszawa 2014 r.

Oficjalna strona gry: <http://diadem-rpg.tk>

Diadem na Facebooku: <https://www.facebook.com/diadem.rpg>

Kontakt: diadem.rpg@gmail.com

WSTĘP

Scenariusz, który trzymasz w rękach, jest dodatkowym materiałem do Gry Fabularnej Diadem. Informacje o sposobie prowadzenia oraz przygotowania gry fabularnej, a także o jej zasadach i świecie, znajdziesz w podręczniku podstawowym Diadem. Scenariusz dostarcza natomiast opisu miejsc, wydarzeń i problemów, z jakimi zetkną się postacie graczy. Prezentuje on sytuację początkową i ma pomóc tobie – Mistrzowi Gry (MG) – w wykreowaniu emocjonującej historii. Nie należy go traktować jak kompletnego, liniowego utworu. Postacie graczy mogą pominąć niektóre z opisanych tu miejsc i uniknąć lub wycofać się z zaplanowanych do pokonania trudności. Mogą też zechcieć podążać inną, nie opisaną drogą i MG nie powinien im tego zabronić. Skutki ich działań we wczesnych etapach przygody wpłyną na jej ciąg dalszy, a ty musisz reagować odpowiednio do sytuacji, modyfikując świat wokół. Przykładowo, potwora, z którym planowałeś rozegrać epicką walkę, spróbują pokonać podstępem, przekupić, zaczarować lub zastraszyć – i bardzo dobrze, niech próbują. Gracze świetnie się bawią, rozwiązując problemy swoją metodą, nie posiadają jednak całej wiedzy swoich postaci. Należy im udzielać dostatecznie dużo informacji i pozostawiać wolność działania. Dzięki temu, rozegrana historia powstanie z decyzji wszystkich graczy oraz MG, zapewni wszystkim wiele zabawy i będzie pełna zaskakujących zwrotów akcji.

Zalecana drużyna. „Kopalnie pana Estebana” świetnie sprawdzą się jako wprowadzenie w grę Diadem i powinny okazać się adekwatnym wyzwaniem dla drużyny 4-6 początkujących postaci graczy. Trzyosobowa drużyna, mająca za sobą 1-2 rozegrane sesje i ekwipunek nieco lepszy niż początkowy (lub prowadzona przez doświadczonych i przezornych graczy), również będzie odpowiednia.

Czas trwania. Rozegranie tej przygody zajmuje zwykle nie mniej niż 5-6 godzin. Odgrywanie większości rozmów z postaciami niezależnymi, oraz dyskusje graczy, planujących kolejne posunięcia mogą znacznie wydłużyć ten czas. Jeśli gracze na początku spotkania będą tworzyć swoje pierwsze postacie w Diademie, zapewne nie zdążycie rozegrać całości scenariusza na jednym posiedzeniu. W takim przypadku wybierz starannie moment przerywania gry – tak, aby gracze nie mogli się doczekać kontynuacji. Wejście do nowego obszaru i zakończenie zaraz po jego opisanu jest sztuczką, która sprawdza się doskonale – podobnie jak cięcie w filmach czy zawieszenie akcji w serialu.

Przygotowania. Przeczytaj uważnie cały scenariusz. Jeśli gracze często i regularnie, koniecznie zapoznaj się z dodatkowymi pomysłami rozszerzającymi akcję scenariusza (**str. 32**). Nie masz dużego doświadczenia w prowadzeniu gier fabularnych i nie prowadziłeś wcześniej systemu Diadem? Przypomnij sobie, jak przebiega walka i rzucanie zaklęć. W przypadku, gdy gracze nie mają jeszcze postaci, poświęć im godzinkę (choćby przed sesją), pomóż stworzyć postaci i przyjrzyj się uważnie każdej z nich – upewnij się, że wiesz jak działają ich zdolności i zaklęcia. Gracze na swoich kartach postaci i w księgach zaklęć mają wydrukowane opisy wszystkich cech, zdolności i zaklęć, a dodatkowo powinni odnotować cechy wybranego przez nich ekwipunku (Obrażenia broni, kość Pancerza zbroi, kość Osłony tarczy). Nie zapomnij ustalić również ich znajomości języków.

Nagrody. Zaangażowanie się w zadanie, zrealizowanie wszystkich celów i zbadanie większości opisanych dalej obszarów powinno przynieść 10-14 Punktów Doświadczenia dla każdej postaci (**patrz str. 30**), dzięki czemu będzie jej można na koniec podwyższyć przynajmniej jedną cechę lub zdolność. Scenariusz ten oferuje okazje do zdobycia skarbów, które dla początkujących postaci będą cenne. Jeśli drużyna się postara (i równo podzieli zysk ze sprzedaży znalezisk), każdy członek może zdobyć majątek wart w sumie 100 – 600 sztuk srebra. Jest to więcej niż typowa, zalecana nagroda po takiej przygodzie, lecz tak naprawdę postacie otrzymają część tych pieniędzy dopiero po dotarciu do większego miasta gdzie sprzedadzą cenne, lecz dla nich mało przydatne rzeczy. Poza tym, nie co dzień (miejmy nadzieję) bohaterowie odnajdują starożytną podziemną świątynię.

Kłopoty w Rhudd

Pewien niemłody (liczy sobie niemal dwa wieki) i zamożny Krasnolud, przez większość swego długiego życia pracował w branży górniczej – zaczynał jako zwykły kopacz, później dzięki swemu uporowi, pracowitości i nieprzeciętnej inteligencji, zaczął wspinać się po szczeblach kariery. Zakładał kopalnie, zatrudniał setki osób i eksploatował różne surowce i kruszce. Od kilku lat cenne złoża w okolicy już się wyczerpały. Nasz bohater zdążył zgromadzić majątek, mógłby więc w spokoju korzystać z owoców swojego pracowitego życia, jednak jego sąsiedzi, w tym wielu jego byłych pracowników, zaczęło cierpieć biedę. Pan Esteban Hall, tak bowiem zwie się ów energiczny przedsiębiorca, nie ustawał w wysiłkach, aby podźwignąć ekonomię regionu. Z własnych pieniędzy założył sklep i sfinansował rozbudowę osady, otoczył ją palisadą i nie ustawał w poszukiwaniach nowych złóż. Jesienią zeszłego roku wreszcie natrafił na ślady srebra. Nie chcąc przyciągnąć konkurencji, zakupił ziemię przez pośrednika, a później z pomocą swoich możnych przyjaciół, magów, wytopił pierwszy odcinek głównego korytarza. Następnie, w największej tajemnicy, wynajął zespół kopaczy z Haast, którzy kontynuowali prace tradycyjnymi metodami i w parę tygodni dotarli do pokładów srebra. Niestety, wczesna i mroźna zima zatrzymała prace. Dopiero gdy nastała wiosna, śnieg stopniał i prace mogły być kontynuowane. Zanim robotnicy zaczną wydobywać, należy dokonać niezbędnych pomiarów i oznaczeń w kopalni. W międzyczasie pojawił się jednak problem. Młody inżynier i ukochany bratanek pana Estebana, Umlo, który przyjechał do Rhudd w zeszłym miesiącu, nie mógł się doczekać wznowienia prac. Gdy tylko trakty stały się przejezdne, dwa dni temu wyruszył do kopalni sam, aby się wykazać. Młodzieniaszek ten (zaledwie 40 lat mający, co dla thrazańskiego krasnoluda ledwo oznacza dorosłość), nie przemyślał jednak ryzyka swojej wyprawy. Podczas zimy nikt do kopalni nie podróżował, nie wiadomo było, czy jacyś zbójcy lub inne groźne stworzenia nie zadomowiły się w okolicy. Woźnica Prokop, który przedwczoraj rano podwiózł był Umla do kopalni i zostawił go tam samego (na wyraźną prośbę Umla), został już surowo za tę bezmyślność zbesztany przez pana Estebana, ale cóż – stało się. Właścicielowi kopalni zależy teraz na zbadaniu okolicy i odszukaniu bratanka, który miał wrócić z kopalni najpóźniej wczoraj. Ma do pomocy tylko sekretarza i dwóch służących, a czeka na ważne narzędzia i specjalistów. Ktoś powinien czym prędzej udać się do kopalni – i tu wkraczają postacie graczy, zainteresowane ogłoszeniem.

Budowa scenariusza

Najprostszą motywacją dla postaci, aby zainteresować się przedstawionymi dalej wydarzeniami, jest możliwość zarobienia sporej sumy pieniędzy. Możesz oczywiście posłużyć się inną zachętą, a nawet ustalić z graczami motywację specjalnie dostosowaną dla całej drużyny (**patrz: str. 4**). Począwszy od **str. 6** opisywane są wydarzenia wpłatające drużynę w przygodę. Najważniejsze, to aby zgodzili się pomóc panu Estebanowi. Gdy już wyruszą do kopalni, wydarzenia potoczą się same. Negocjacje w Rhudd oraz zjedzenie posiłku w zajeździe nie powinny zająć drużynie więcej niż godzinę czasu, wyprawa może się rozpocząć już w południe tego samego dnia. Jeśli drużyna zamarudziła dłużej, lub zdecydowała się wyruszyć dopiero kolejnego dnia, MG będzie musiał to uwzględnić przy określaniu czasu w świecie gry. O tej porze roku Słońce w księstwie Thrazan zachodzi o ósmej wieczorem, a wstaje o szóstej rano.

Postacie graczy będą odwiedzać kolejno następujące obszary: osada Rhudd, droga do kopalni, teren na powierzchni kopalni, budynek gospodarczy (opcjonalnie), teren kopalni – część podziemna, przedsionek podziemnej świątyni, sanktuarium podziemnej świątyni. Wracając, drużyna zapewne odwiedzi te same obszary w odwrotnej kolejności. Ewentualnie, gdyby droga przez przedsionek świątyni została odcięta np. przez szalejącego golema lub przywołany alarmem oddział koboldów, postacie mogą zechcieć wycofać się poprzez jaskinie jaszczurów, wprost do doliny po drugiej stronie wzgórza, pod którym wydrążono kopalnię. Rozdział **Opis miejsc (str. 4)** prezentuje kolejno każdy z tych obszarów wraz z jego mapą i wyszczególnionymi na niej, ważnymi miejscami.

Przykładowe drużyny i sposoby na wprowadzenie w scenariusz

Graczom tworzącym nowe postacie możesz zaproponować jeden z poniższych pomysłów. Dzięki temu drużyna nie będzie zwykłą zbieraniną poszukiwaczy przygód, tylko zgraną grupą o konkretnych celach, a dodatkowo otrzymają jeszcze premie dla swoich postaci. Oczywiście, to tylko przykłady. Jeśli gracze zaproponują inny pomysł na ciekawą drużynę, zgódź się. Poniższe pomysły zapewniają pewne korzyści, ale także nakładają ograniczenia. Dlatego poziom potęgi każdej postaci pozostaje równy 30.

Oddział najemników. Gracze wcielają się w drużynę wynajętych przez lokalnego szeryfa najemników, mających zapewnić bezpieczeństwo w okolicach osady Rhudd. Wszystkie postacie powinny posiadać choć jeden poziom dowolnej z następujących zdolności: *Myśliwy*, *Zabijaka* lub *Obróńca*. Dodatkowo, otrzymują na starcie gratis (w ramach zaliczki) 30 sztuk srebra na zakup tarczy, broni i/lub pancerza, oraz książęcy glejt uprawniający do stosowania siły w celu zapewnienia bezpieczeństwa. Ich kontrakt zakłada patrolowanie do 20 km wokół Rhudd i udzielanie pomocy miejscowym w wypadku zagrożenia. Odpowiadają przed oficerami straży gościńca. Powinni pozostać ok. 2 tygodnie w okolicy. Otrzymają gratis wyżywienie i nocleg na wspólnej sali w zajeździe „Przystań Górnik” i mają reagować na zagrożenia do czasu, aż przyjdzie oddział straży gościńca. Po tym czasie dostaną jeszcze 30 ss na głowę od ich dowódcy. Zadanie, jakie im zaoferuje pan Esteban, nie koliduje, a ponieważ nawet wpisuje się w ich obowiązki.

Powrót do domu. Postacie graczy to młodzi przyjaciele, powracający w rodzinne strony. Wszyscy znają okolicę, możesz więc przekazać im przed sesją wszystkie informacje o Rhudd (**str. 4**). Mogło ich nie być w domach tydzień, miesiąc lub nawet parę lat. Jeśli gracze zgodzą się na ten pomysł, każdy ma gdzie mieszkać (prosta chata należąca do lub odziedziczona po rodzinie) i może wybrać gratis zdolność *Przyjaciół* lub *Kochająca rodzina*. Postacie ludzi i krasnoludów mogą być spokrewnione lub zaprzyjaźnione z postaciami niezależnymi, opisanymi w tym scenariuszu (oprócz pana Estebana i Umla). Dodatkowo, podczas negocjacji z panem Estebanem, taka drużyna automatycznie otrzymuje podwójną stawkę wynagrodzenia – zapewne właściciel kopalni zna i kojarzy każdą z postaci.

Ekipa badawcza. Uniwersytet Kerhenstradzki wysła obiecującego asystenta wraz z przewodnikiem (przydadzą się ze dwie postacie o *Mądrości* k8 lub więcej, jedna o zacięciu naukowym, a druga w typie myśliwego lub zwiadowcy). Ich zadaniem jest odnalezienia dowodów na istnienie starożytnej cywilizacji na obszarze Czarnych Wzgórz w czasach przed powstaniem księstwa Thrazan. Możliwość zbadania świeżo wydrążonej kopalni, o której plotki dotarły już do miasta, będzie znakomitą okazją. Uniwersytet wynajął także jednego lub więcej ochroniarzy (inne postacie graczy – najlepiej posiadające *Walkę* i/lub *Strzelanie* k8 i więcej). Każdy z członków takiej drużyny otrzymuje gratis zapasy jedzenia na 10 dni oraz listy rekomendacyjne uniwersytetu, dzięki czemu pan Esteban bez targów zaoferuje im podwójną stawkę nagrody. Dodatkowo, jeśli po udanej przygodzie drużyna wróci do miasta na uniwersytet i zda relację, może liczyć na premię w postaci 50 ss od rektora. Uwaga - od „asystenta” oczekiwane jest wykonanie notatek i szkiców w przypadku natrafienia na ślady starożytnych, zapomnianych cywilizacji, a od ochroniarzy - nadstawianie swego karku dla bezpieczeństwa i powodzenia całej misji. Uświadom to graczom przed rozpoczęciem przygody, jeśli zdecydują się na tą opcję.

Szajka. Postacie jako jedyne ocalały z pogromu ich gildii przestępczej – sami nie byli nikim ważnym w hierarchii i chyba tylko dlatego zdołali uciec. Gracze sami mogą zdecydować, czy wykończyła ich konkurencja czy długie ramię sprawiedliwości. Obecnie postacie szukają nowego terytorium i źródeł zysku. Do gildii nie przyjmują byle oberwańców, dlatego każdy gracz może wziąć gratis jeden poziom w jednej z następujących zdolności: *Cichociemny*, *Czułość*, *Wysportowanie* lub *Zręczne palce*. Niestety, posiadają też cechę *Śława* i są ścigani w Kerhenstradzie oraz jego bezpośredniej okolicy. Jeśli pojawiają się tam w przeciągu najbliższych paru miesięcy, prawdopodobnie zostaną rozpoznani i aresztowani lub zabici (zależnie, które stronnictwo rozmontowało ich gildię). Dodatkowo, żadna z postaci nie może wykupić zdolności takich, jak *Adept*, *Przyjaciół* ani *Kochająca rodzina*. Zbóje nie mają czasu na studia i medytacje nad magią, a przyjaciele i rodzina nie żyją lub zapomnieli o ich istnieniu. Członkowie drużyny są zdani tylko na siebie...

NOWA-STARA RELIGIA

W toku scenariusza drużyna ma szansę natrafić na pozostałości antycznej religii. Obecnie nie jest ona praktykowana na obszarze znanego świata. Koboldy natrafiły na jedną ze świątyń Kultu i zajęły ją do realizacji swoich własnych celów, nie rozumiejąc przeznaczenia ani nie dbając o dziedzictwo owego miejsca. Poniższe informacje o kulcie da się uzyskać, uważnie studiując zapiski na stopniach i wrotach świątyni, zapisane w starodawnym *dracosterze*. Zebranie tych informacji może potrwać 2 godziny. Po tym czasie badający zlokalizują także zapisane formy wszystkich zaklęć-darów tej religii (ściany pełnią funkcję księgi zaklęć). Czytelniejsza (i bardziej przenośna) wersja opisu religii, wraz z formułami zaklęć, znajduje się w tomie, ukrytym w pomieszczeniu nr 9 w sanktuarium świątyni.

Kult Esencji Świata

Kult Esencji Świata był przed trzema tysiącami laty potężną religią, jednak jej elitarność, wysokie wymagania stawiane przed przyszłymi kapłanami, postępująca izolacja poszczególnych ras i wielkie migracje smoków w owym okresie doprowadziły do jej upadku. Religia ta oddawała część pierwotnej energii, za której emanację uznawano lawę płynącą z samego serca świata, a także jej strażnikom - wyjątkowo potężnym, legendarnym istotom, spoczywającym w uśpieniu głęboko pod ziemią, z których przynajmniej część była smokami. Wiele dogmatów tej religii stoi w sprzeczności z wyznaniem Najjaśniejszego Słońca, dla którego kult Esencji Świata jest herezją, zrównując smoki z innymi istotami i zachęcając do poszukiwań tajemnej wiedzy i wielbienia pradawnych istot, śpiących pod ziemią.

Przykazania wiary. Magia jest kluczem do poznania świata, wszystkie istoty myślące, zdolne samoistnie rzucać zaklęcia są sobie równe, ich rolą jest panować nad światem i współpracować ze sobą. Tajemnice podziemne powinny być odkrywane, lecz wyłącznie przez kapłanów kultu, tylko oni wiedzą, jak docierać do antycznej wiedzy, nie gniewając podziemnych potęg. Kapłani powinni chronić osoby uzdolnione magicznie. Słabych powinno się izolować, aby nie stanowili zagrożenia, silnym można zaoferować dołączenie do duchowieństwa kultu.

Święta. Cztery ważne święta w kalendarzu to: pokonanie przez pierwszy sojusz szalonego arcy-maga, którego imię zostało wymazane z kart historii po tym jak niemal doprowadził świat materialny do unicestwienia (12. dzień wiosny), powstanie Kultu Esencji Świata i wyświęcenie pierwszych jego kapłanów (1. dzień jesieni), ułożenie się do snu ostatniego ze Strażników Esencji (67. dzień jesieni) i rozpad Pierwszego Sojuszu Smoków, Elfów i Krasnoludów (4. dzień zimy).

Świątynie. Zawsze podziemne, najczęściej ulokowane w pobliżu aktywnych sejsmicznie miejsc lub złóż bogatych w magiczne minerały. Współcześnie, na obszarze znanego świata nie funkcjonuje żadna świątynia tego kultu. Większość uległa zniszczeniu lub zapomnieniu.

Kapłani. Ostatni aktywni kapłani wyginęli podczas ogrzych wojen, okresu 40 niestabilnych lat, jakie nastąpiły po rozpadzie Pierwszego Sojuszu, a więc jeszcze przed powstaniem Imperium Ytreńskiego. W nielicznych zachowanych świątyniach można odnaleźć informacje o skomplikowanych rytuałach, zawierających samotne wyprawy w głąb ziemi, stąpanie po lawie i odnajdywanie mistycznych kryształów, wymagane do wejścia w poczet duchowieństwa tego kultu. Wydaje się, że od tego czasu wszelkie praktyki religijne przestały być wykonywane, a kapłani znikli z powierzchni świata.

Dary. (1) *Pocisk mocy*, (2) *Przejście*, (3) *Lot*, (5) *Eksplzja*, (7) *Przemiana*. Kapłani Kultu Esencji Świata zyskują całkowitą odporność na naturalne gorąco i ogień (nie dotyczy efektów zaklęć lub magiczne zdolności istot np. smoczy ogień), a także zdolność chodzenia po płynnej lawie.

Wyrzeczenia. *Odczynienie, Dłużej, Zrozumienie, Alarm, Siła spokoju, Inspiracja, Wiem gdzie jesteś.* Kapłani muszą się sprzeciwiać wobec prześladowań międzyrasowych, samodzielnie dążyć do poznania tajemnic świata i utrzymywać w ścisłej tajemnicy zdobyte wiedzy, w szczególności informacje o miejscu spoczynku strażników Esencji Świata.

DRUŻYNA W OSADZIE RHUDD

Informacje początkowe dla graczy

Gdy już zapoznasz się ze scenariuszem, a gracze odnajdą swoje karty postaci, kostki i ołówki, przedstaw im w paru słowach sytuację. Jeśli nie skorzystaliście z żadnego z gotowych pomysłów na drużynę, prezentowanych wcześniej, możesz zacząć przygodę klasycznie, np.:

Tego roku wiosna w Księstwie Thrazan nadeszła wcześniej, jednak z powodu obfitych deszczów prace na polach i w kopalniach musiały zostać wstrzymane na parę tygodni. Gdy już ziemia obeschła i słońce zaczęło przygrzewać, nowy sezon wędrówek i przygód mógł się wreszcie rozpocząć. Do osady Rhudd zwabiły was wieści o nowej kopalni. Choć sami nie myśleliście o karierze górnika, wiadomość ta bardzo was ucieszyła – jak wiadomo, gdzie praca wre, pieniądź się toczy. Górników i zarządców kopalni, którzy dobrze zarabiają, stać na opłacenie specjalistów od trudnych spraw – a więc was. Tymczasem, po przybyciu wczesnym przedpołudniem do osady, nie zastaliście wcale spodziewanegożywienia. Mieszkańcy wyglądają na biednych, spotkać tu można głównie starych ludzi i krasnoludy. Jedynym godnym uwagi miejscem okazała się gospoda o dźwięcznej nazwie „Przystań Górnika”.

Zawiązanie akcji

Postacie wkraczają do Rhudd, widzą wiele opuszczonych domów, biedę i apatię miejscowych. Jeśli gracze z własnej inicjatywy zaczęli ich podpytywać, powinni się dowiedzieć, że kopalnia jeszcze nie działa i tylko Esteban Hall jest potencjalnym pracodawcą w okolicy. Nie wszyscy gracze jednakże poszukają aktywnie przygód. Zamiast słuchać z zapartym tchem twoich wspaniałych opisów i rozpoczynać rozmowę z napotkanymi postaciami niezależnymi, czekają, aż „coś się stanie”. Jeśli jednak zobaczysz, że gracze się nie angażują (co poznasz po tym, że nie zadają pytań, rysują wzorki na swoich kartach postaci i układają piramidki z kostek), poinformuj ich, że zauważyli pospieszenie idącego, młodego Krasnoluda, który po chwili zaczął wieszać wielkie obwieszczenie na pobliskiej ścianie (czy to w karczmie, czy też gdzie akurat drużyna przebywała). Krasnoludem tym jest Tori. Ogłoszenie wymalowano starannie, złotymi literami w językach: thrazański oraz Sollister, na pierwszorzędnym pergaminie i opatrzone szlachecką pieczęcią krasnoludzkiego rodu. Głosi ono, co następuje:

Poszukiwana grupa bystrych i obrotnych śmiatłków. Wymagana dyskrecja.

Doświadczenie w tropieniu i dobre referencje będą atutem.

*Wyposażenie i transport na miejsce – gwarantowane,
a ponadto zapewnione wysokie wynagrodzenie!*

Wszelkich dodatkowych informacji udzielię osobiście.

Esteban Hall

Zdany test *Mądrości* 6+ (lub 3+ dla postaci Krasnoluda pochodzącego z Księstwa Thrazan) wystarczy, aby skojarzyć imię i herb sławnej podpory przemysłu górnictwa w tym rejonie. Oczywiście, jeśli postacie mieszkają w okolicy, żaden test nie będzie potrzebny, nazwisko to jest im znane. Jedynym okazałym budynkiem, godnym tak ważnej osoby, jest stojący przy samym placu, na wprost zajazdu dworek. Zapytanie dowolnego mieszkańca osady potwierdzi te przypuszczenia. Dworek należy do Estebana Hall, a on sam właśnie zażywa odpoczynku w bujanym fotelu z wikliny, na ganku.

Propozycja barona górnictwa

Pan Esteban, pomimo znacznego majątku i wysokiej pozycji społecznej, woli żyć w malutkiej osadzie, wśród swoich. Ciepłe dnie spędza na ganku, paląc fajkę, pijąc herbatę a czasem rozmawiając z sąsiadami i nielicznymi podróżnymi. Gdy przed nim stanie drużyna, powołująca się na ogłoszenie lub po prostu oferująca swoje usługi, zareaguje żywo i z uśmiechem zaprosi ich do wnętrza. Bogaty wystrój w środku kontrastuje z prostą fasadą budynku. Wszyscy będą mogli zasiąść w wielkim salonie na ozdobnej kanapie, w otoczeniu lśniących mebli i pod kryształowym kandelabrem, zatopić stopy w grubym, wzorzystym dywanie i, smakując egzotycznych pralinek oraz popijając przednim trunkiem, wysłuchać smutnej historii o podupadającym interesie górniczym i ostatnich kłopotach gospodarza. MG powinien wcześniej przyswoić sobie wszystkie informacje z rozdziału **Kłopoty w Rhudd** (str. 3) i wpłatać je w rozmowę zależnie od jej przebiegu.

Gdy już postacie zaznajomią się z sytuacją, ich rozmówca przejdzie do sedna. Martwi się o zaginionego bratanka, a dodatkowo chciałby mieć pewność, że teren kopalni jest bezpieczny i gotowy do rozpoczęcia wydobywania. Oferta dla drużyny jest następująca:

- Po **10 ss** dla każdego, kto podejmie trud wyprawy, wróci i opíše sytuację w kopalni. Droga w jedną stronę trwa 4 godziny, drużyna może skorzystać z wozu, którym powozi stary sługa, Prokop.
- Po przyprowadzeniu Umla całego i zdrowego, wynagrodzenie wzrośnie do **30 ss** dla każdego.
- W przypadku napotkania niebezpieczeństw i konieczności narażania życia w obronie Umla, pan Esteban pokryje koszty leczenia, noclegu i wyżywienia, a nagroda wzrośnie do **50 ss** dla każdego.
- W ramach wyposażenia, każdy uczestnik otrzyma (na własność):
 - 10 pochodni, możliwe do zapalenia nawet po zamoczeniu, dające światło w promieniu 8 m.
 - 10 m liny
 - dla chętnych – strój ochronny z hełmem górniczym, zapewniający k4 *Pancerza*. Stroju tego nie da się połączyć z inną noszoną zbroją, nawet skórzaną, natomiast sam hełm dodany do noszonej przez postać zbroi zwiększy jej koszt *Pancerza* o 1 poziom.
- Ponadto drużyna dostanie (do podziału, ale również na własność):
 - 20 haków do wspinaczki, z młotem do ich wbijania
 - 2 zamykane lampy oliwne dające jasne światło w jednym kierunku do 12 m (z zapasem oliwy na 4 godziny świecenia).

Wszystko to może być gotowe za pół godziny na placu, razem z wozem i woźnicą. W razie potrzeby, Prokop wyda na miejscu dodatkowy ekwipunek górniczy z magazynu kopalni.

Jeśli drużyna zacznie się targować, wystarczy aby jedna z postaci posiadała zdolność *Sława*, lub osoba pertraktująca warunki zdała test *Bystrości* (może się wspomóc zdolnością *Wymowność*) lub *Charyzmy* (jeśli posiada zdolność *Gwiazda*) o trudności 6+. To przekona właściciela kopalni do zwiększenia dwukrotnie nagrody. W innym przypadku, przy próbie wyłudzenia przez drużynę wyższej gaży wspomni tylko, że bohaterowie nie są jedyni na świecie, nic nie słyszał o ich dokonaniach i odmówi.

Gdyby gracze chcieli zasięgnąć języka w osadzie, oczywiście mogą. Pan Hall prosi tylko o zachowanie w tajemnicy umiejscowienia kopalni do czasu jej oficjalnego otwarcia (co nastąpi lada dzień).

Prokop, stary mężczyzna-człowiek, woźnica i klucznik pana Estebana

Budowa k6
Sprawność k4
Walka k4
Strzelanie k3

Bystrość k3
Mądrość k8
Wola k6
Charyzma k4

Zdrowie 9
Próg śmierci 6
Energia 5
Moc 8

Zdolności:

- Wymowność
- Powołanie *

* pozwala rzucić dodatkową kostką w testach *Sprawności* lub *Mądrości* związanych z powołaniem wozu

Języki: thrazański, Sollister, ytreński, Rzeczna mowa

Stan posiadania: klucz do magazynu kopalni na szyi, skromna chata, skromna chłopska sukmana, kapelusz słonkowy, fajka, wóz i dwie stare, lecz wciąż jeszcze jare szkapy – znają się one z Prokopem tak dobrze, że może on podwyższyć kostkę o 1 poziom w każdym teście związanym z tymi końmi.

Co wie woźnica Prokop

- Pan Esteban jest wielkim Krasnoludem i dobroczyńcą osady, a jego bratanek to miły i zdolny chłopak. Zaginięcie Umla byłoby dla wszystkich wielkim ciosem, a z pewnością najbardziej dla jego wuja – byli oni dla siebie jedyną rodziną.
- Owego feralnego dnia, przedwczoraj, Umlo nalegał na wyruszenie jak najszybciej, jeszcze przed świtem. Prokop uważa, że chłopak chciał szybko uwinąć się ze swoją pracą, od której uzależnione było uruchomienie całej kopalni.
- Zapytany o przebieg tej wyprawy, powie, że niczego podejrzanego nie widział, nikogo nie spotkali, pogoda była piękna a Umlo zdawał się wiedzieć, co robi. Pożegnali się ze sobą przed zabudowaniami kopalni, gdy młody rozpakowywał ze skrzynek przywiezione ze sobą pochodnie.
- Umlo planował po zakończeniu pracy powrócić do osady na piechotę, wspominał że nie zajmie mu to wiele czasu i powinien zdążyć najpóźniej do południa dnia wczorajszego. Nie przyszedł jednak ani wczoraj, ani dziś.
- Od czasu jak Prokop zostawił Umla przed kopalnią, nikt z osady nie widział młodzieńca, ale nikt też nie pofatygował się jeszcze na teren kopalni – zaledwie przed godziną pan Esteban odbył poważną rozmowę z Prokopem i zbesztął go surowo, usłyszawszy wszystko. Prokop nie pamięta, aby kiedyś pan Hall tak na niego krzyczał, ale nie ma do niego pretensji. Woźnica sam się czuje winny i skwapliwie zgodzi się zawieźć drużynę, by w miarę swych możliwości pomóc w poszukiwaniach zaginionego.

Na wypadek gdyby w drużynie był adept-kapłan Mitzara...

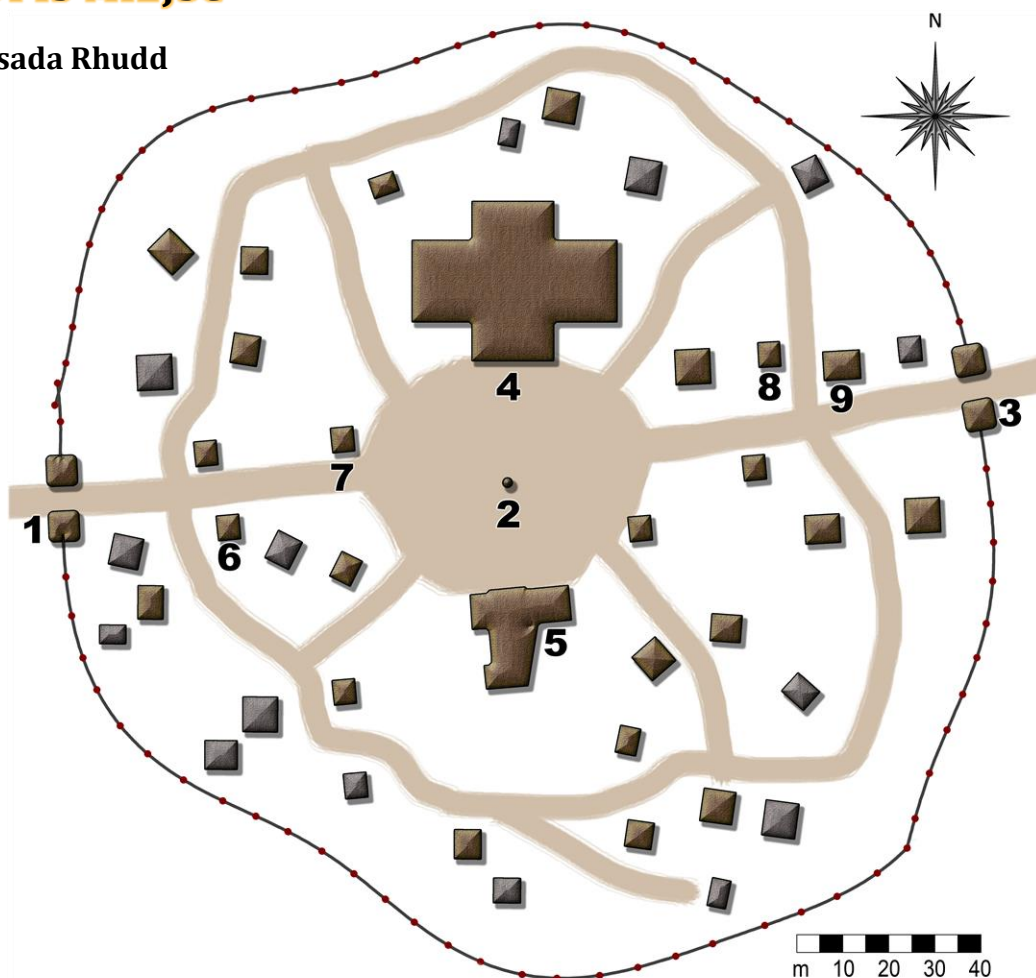
Wypowiedzi Prokopa i innych mieszkańców osady są szczerą prawdą. Wszyscy są zmar twieni i zaniepokojeni. W przypadku, gdyby kapłan Mitzara zaczął sprytnie wypytывать pana Estebana np.: Czy nie domyśla się, co mogło się wydarzyć, czy nikogo nie podejrzewa etc. – na takie pytania pan Esteban odpowie „nie”, co może być kłamstwem. Jakie dokładnie są obawy właściciela kopalni, zależy to już od MG i tego, jakie motywy wybrał dla postaci niezależnych (patrz: **Opcjonalne rozszerzenia fabuły scenariusza** str. 32).

Co mówią inni mieszkańcy osady

- Jeśli drużyna zdziwi się, czemu nikt nie poszedł szukać Umla, górnicy potrząsną głowami. Nie wszyscy dowiedzieli się o zaginięciu i są zaskoczeni wieściami otrzymanymi od drużyny. Poza tym, lokalizacja kopalni nie została jeszcze ujawniona. Faktem jest, że mieszkańcy Rhudd słabo się nadają na członków ekipy poszukiwawczej, służą za to informacjami.
- Górnicy przesiadujący w gospodzie lub przy bramie mogą opowiedzieć kilka historii o kopalniach w tym regionie i wielkich czynach pana Estebana – jak to m. in. sfinansował zeszłej jesieni budowę palisady i bram.
- Zapytani o nową kopalnię, górnicy są zadowoleni z obiecaney im pracy. Nie pomagali we wstępnych dążeniach w zeszłym roku – do tego zadania Esteban wynajął innych, pewnie aby nie budzić fałszywej nadziei w górnikach z Rhudd. Zresztą, główny korytarz to zawsze najcięższa i bardzo niewdzięczna robota. Plotki poczęły krążyć zimą. Górnicy wiedzą, że prace zostały wstrzymane, musiały wystąpić jakieś trudności i opóźnienia, choć nie znają szczegółów. Mają obiecany kontrakt, gdy tylko kopalnia zostanie otwarta. Tymczasem pan Hall pozwala im mieszkać w osadzie, odpłacając za nich już szósty rok (odkąd są bezrobotni) wszystkie czynsze i podatki, co jest niespotykane (nie tylko w kapitalistycznym Księstwie Thrazan).
- Odkąd pan Esteban sprowadził swego bratanka (mieszkającego wcześniej w Kerhenstradzie), przygotowania do otwarcia kopalni nabrały tempa. Młodzieniaszek rwał się do pracy i był naprawdę zdolny. Wszyscy w wiosce zdążyli go polubić. Każdy w Rhudd może opisać wygląd Umla, pochwali jego zapał, entuzjazm wręcz, a także gotowość do bezinteresownej pomocy. „Złoty chłopak” – mówią i kiwają głowami. „Oby nic złego mu się nie przytrafiło”.
- Zapytani o możliwość sabotażu prac, czy też porwania Umla, poczciwi mieszkańcy Rhudd potrząsną głowami. Pan Esteban dzięki otwarciu kopalni da pracę niemal wszystkim rodzinom w okolicy. Pełnymi obrotami ruszy sklep i zajazd, dotychczas zaledwie wegetujące na pograniczu bankructwa. Nie chcą wierzyć, że komuś mogłoby zależeć na pokrzyżowaniu tych planów.
- Nikt też nie przypuszcza, aby w kłopotach maczał palce ktoś z zewnątrz. W promieniu kilku dni drogi wokół nikt inny nie zajmuje się górnictwem, ten region już od kilku lat musiał zostać spisany na straty przez potencjalnych inwestorów.
- Potraktowani wyjątkowo dobrze przez bohaterów (np. poczęstowani kufelkiem piwa) starsi z krasnoludów mogą dodać, że pan Esteban zatrudnił w zeszłym roku paru robotników o niezwykłych kwalifikacjach – trzech inżynierów z Kerhenstradu i dwóch czarodziejów. Nikt wówczas nie zwrócił na nich większej uwagi. Po wykonaniu pracy, owi ludzie powrócili do swojego miasta, a w osadzie zabawili bardzo krótko, nie było ich nawet okazji zagadnąć.
- Na okolicznych wzgórzach żyje kilkanaście rodzin hodowców i myśliwych (głównie ludzie i niziołki). Zimą mieszkają wewnątrz palisady, a obecnie wypasają owce i kozy, oraz uprawiają proso i jęczmień, w wolnych chwilach polując na króliki. Jeśli drużyna zechce i ich przepytać, spotka się z dużo większą nieufnością. W gospodarstwach wśród wzgórz żyją głównie biedni ludzie, którzy znają pana Estebana, lecz nie mają pojęcia o jego planach. Za kilka strzał od łuku sprezentują drużynie świeżo upolowanego królika. Są jednak śmielsi od emerytowanych górników i za sztukę srebra mogą towarzyszyć drużynie w drodze jako przewodnicy lub dodatkowa ochrona. Odmówią jednak wejścia na teren kopalni, nie mówiąc nawet o schodzeniu pod ziemię. Są zabobonni i mogą postraszyć drużynę nieprawdziwymi opowieściami o upiorach duszących śmiałków, wkraczających pod ziemię – MG może tu zmyślić jakąś straszną historię (wieśniacy w nią wierzą, więc moc kapłana Mitzara nie pomoże wykryć kłamstwa).

OPIS MIEJSC

Osada Rhudd



1. **Brama zachodnia** (droga prowadzi do Kerhenstradu oraz na południe, do granicy z królestwem Haast). Tylko pięciu strażników czuwa nad bezpieczeństwem w Rhudd, za dnia przy każdej z bram stoi naraz tylko jeden, zmieniają się w porze obiadowej. Nocą obie bramy są zamykane i jeden wartownik przechadza się między nimi. Śpiący wartownicy przebywają w jednym z budynków przy bramie, a drugi służy za magazyn – kilka zwykłych mieczy, toporów i kilkanaście tarcz z hełmami są gotowe w razie alarmu – w takich rzadkich przypadkach, kilku mieszkańców czujących się na siłach wspomaga straż i broni osady (patrz: ramka **Sól tej ziemi** na str. 13).
2. **Plac ze studnią**. Ulubione miejsce zabaw nielicznych dzieciaków, jakie mieszkają w okolicy. Zabawy te są najczęściej zwykłym taplaniem się w błocie, choć czasem najbardziej pomysłowe maluchy udają poszukiwaczy przygód i polują na wymaginowane wilki oraz gnolle. Raz na jakiś czas jeden ze strażników przychodzi się napić ze studni, po drodze przetoczy się kłęb siana itp.
3. **Brama wschodnia** (droga prowadzi w stronę nowej kopalni oraz osad: Stoll i Ghider). Wygląda podobnie do bramy zachodniej. Za dnia na pobliskich ławeczkach przesiadują bezrobotni górnicy.
4. **Dworek Estebana Hall**. Jedyny zamożny dom w promieniu dwóch dni drogi. Piętrowy, z tarasem, gankiem, poddaszem, kratami w oknach, solidnymi drzwiami, wykończony w pięknym, jasnym drewnie. Oprócz właściciela mieszkają tu także jego dwaj słudzy i sekretarz – wszyscy opisani na stronie obok. Bratanek, zaginiony Umlo (opisany na **str. 26**), także ma swój pokój.

Esteban Hall, mężczyzna-krasnod, właściciel kopalni i lokalny dobroczyńca

Budowa k8	Bystrość k8	Zdrowie 18	Zdolności:	•Krasnod
Sprawność k4	Mądrość k10	Próg śmierci 7		•Wymowność
Walka k8	Wola k4	Energia 6		•Czułość
Strzelanie k4	Charyzma k12	Moc 15		••Ekspert (górnictwo)
				••Zabijaka (szermierz)

Języki: thrazański, Sollister, ytreński (choć nie lubi w nim mówić), Rzeczna mowa

Stan posiadania: dworek z bogatym wyposażeniem (wartym ponad 400 sz), kilka tarcz dla swojej służby w razie walki, krótki łuk, zapas kilkudziesięciu strzał oraz osobisty przeciwpancerne zabójczy miecz doskonały (2)k8+k8 Obrażeń i dopasowana zbroja segmentowa (2)k10 Pancerza – pamiątki z młodości. Posiada także na własność połowę terenu osady Rhudd, teren kilku zamkniętych kopalni w okolicznych wzgórzach i jednej nowo otwartej, o której opowiada niniejszy scenariusz.

Hasferd, mężczyzna-krasnod, sługa i ochroniarz pana Estebana

Budowa k10	Bystrość k6	Zdrowie 23	Zdolności:	•Walka tarczą
Sprawność k6	Mądrość k6	Próg śmierci 8		•Obrońca
Walka k8	Wola k4	Energia 10		•Krasnod
Strzelanie k4	Charyzma k6	Moc 8		•Zabijaka (najemnik)

Języki: thrazański, Sollister, Rzeczna mowa

Stan posiadania: doskonały topór k8+k10 Obrażeń, dopasowana brygantyna (2)k6 Pancerza, okuta tarcza k10 Osłony, nóż k10+k4 Obrażeń, 21 ss w sakiewce

Rheghar, starszy mężczyzna-krasnod, towarzysz i sługa pana Estebana

Budowa k8	Bystrość k8	Zdrowie 18	Zdolności:	••Ekspert (gotowanie)
Sprawność k4	Mądrość k8	Próg śmierci 7		•Myślistwo
Walka k6	Wola k4	Energia 6		•Krasnod
Strzelanie k6	Charyzma k8	Moc 10		••Zabijaka (drab)

Języki: thrazański, Sollister, ytreński, Rzeczna mowa

Stan posiadania: lekka kusza k6+k10 Obrażeń, dopasowana brygantyna (2)k6 Pancerza, nóż k8+k4 Obrażeń, 72 ss (monety ukryte w schowku pod podłogą w jego pokoju)

Tori, młody krasnod-mężczyzna, sekretarz i goniec pana Estebana

Budowa k6	Bystrość k8	Zdrowie 14	Zdolności:	
Sprawność k8	Mądrość k8	Próg śmierci 5		•Czułość
Walka k4	Wola k6	Energia 16		•Krasnod
Strzelanie k6	Charyzma k4	Moc 5		•Kaligrafia (ozdobne pisanie)

Języki: thrazański, Sollister, Rzeczna mowa

Stan posiadania: kilka porządnych ubrań, młotek i złożone gwoźdźdiki do przybijania ogłoszeń, przybory do pisania i zapas atramentu oraz pergaminu, kapelusz w stylu sombrero, manierka, skórzana torba, komplet przyborów podróżnych, składany namiot, osiołek, 25 ss

5. **Zajazd „Przystań Górnik”.** Zajazd pachnie czystością, ale wygląda na swoje 20 lat. Na prawo zamykany alkierz i schody na piętro, na wprost szynkwasy równoległy do głównej sali, kończący się z prawej strony wielkim kominkiem. Dwa wielkie stoły z ławami oraz trzy mniejsze z krzesłami sugerują, że kiedyś bywało tu wielu gości. Nad szynkwasem zaznaczono sporo kresiek, widać miejscowi chętnie piją na kredyt. Jedyną osobą gotującą i obsługującą gości jest piękna i młoda Olga, właścicielka zajazdu. Odziedziczyła interes po rodzicach, którzy dwie zimy temu zostali pożarci przez wilki i jakoś sobie radzi z pomocą sąsiadów. Oferuje smaczne, choć niewyszukane jedło oraz miejsce na wspólnej sali noclegowej lub w 2-osobowych pokojach w standardowych cenach. Wszystkie pokoje są dostępne, nie ma innych gości w zajazdzie poza drużyną. Olga wspomni, iż od tygodnia nikt nie pojawił się w zajazdzie poza miejscowymi (których teraz zresztą też nie ma).

Olga, młoda kobieta-człowiek, właścicielka i gospodyni zajazdu

Budowa k6	Bystrość k6	Zdrowie 7	Zdolności:
Sprawność k8	Mądrość k6	Próg śmierci 5	••Ekspert (gotowanie)
Walka k4	Wola k4	Energia 5	•Gwiazda
Strzelanie k4	Charyzma k10	Moc 12	•Krew przodków

Języki: thrazański, Sollister, Rzeczna mowa

Stan posiadania: umeblowany zajazd (z zapasem jedła i trunków wartym 160 ss), kilka porządných ubrań, ozdoby warte 40 ss i kilka książek historycznych, odziedziczonych po ojcu.

6. **Sklep wielobranżowy** prowadzony przez starą krasnoludkę o haczykowatym nosie, zwącą się Rihma. Sklep dostarcza najważniejszych towarów mieszkańcom i nielicznym podróżnym, odwiedzającym Rhudd. Można tu nabyć produkty wymienione w podręczniku głównym, o cenie nie przekraczającej 8 sztuk srebra, z czego broń i specjalistyczne narzędzia występują na stanie raczej pojedynczo – nie ma mowy aby zaopatrzyć całą drużynę np. w łuki czy tarcze. Dużo i tanio (po 3 ss) można tu nabyć wędek do łowienia ryb oraz kilofów i siekier. Siekiery czy kilofa można używać w walce jak broni zwykłej. Są to jednak narzędzia w starciu dość nieporęczne, dlatego postać o Bd niższej niż k10, walczący siekiera jedną ręką, obniża swoją cechę *Walka* o 1 poziom z racji niekorzystnego wyważenia. Z ciekawszych towarów, Rihma może zaoferować:

- specjalne strzały do łuków krótkich – zapalające, nasączone dwulistnikiem – w cenie 6 ss za sztukę (patrz: Podręcznik główny – **Przedmioty ulepszone** oraz **Leki, trucizny i inne substancje**) lub komplet pięciu takich strzał za 20 ss (tyle ich posiada) – świetne przeciw wilkom
- piękne fajki z korzeni drzewa czereśniowego, ręcznie rzeźbione w tradycyjne, krasnoludzkie wzory, w komplecie z kapciuchem niezłego, riccońskiego tytoniu za jedyne 4 ss.

Rihma chętnie poplotkuje, zwłaszcza jeśli bohaterowie coś u niej kupią. MG może w ten sposób podrzucić drużynie jakiś fałszywy trop, aby dodatkowo skomplikować fabułę przygody.

Rihma, stara kobieta-krasnolud, sklepikarka

Budowa k6	Bystrość k6	Zdrowie 12	Zdolności:
Sprawność k3	Mądrość k8	Próg śmierci 6	••Czułość
Walka k3	Wola k4	Energia 6	•Krasnolud
Strzelanie k3	Charyzma k4	Moc 6	••Ekspert (handel)
			••Wymowność

Języki: thrazański, Sollister, Rzeczna mowa

Stan posiadania: skromna chata z podstawowym wyposażeniem, wełniane ubranie z chustą, niewielki ogródek warzywny za domem, wybór tanich towarów, wartych w sumie ok. 160 ss.

Sól tej ziemi

Mieszkańcy Rhudd nie są herosami. To albo młodziki, albo przygarbieni wiekiem starcy. Możesz założyć, że (za wyjątkiem postaci niezależnych opisanych osobno w ramkach), wszyscy ludzie posiadają cechy bazowe na poziomie k4 a *Zdrowie* 9. Krasnoludy podobnie, wyróżniają się tylko *Budową* i *Mądrością* k6 oraz *Zdrowiem* 13.

7. **Kuźnia (nieczynna).** Ostatni kowal, który tu mieszkał i pracował, krasnolud Herghald, wyjechał dwa lata temu za chlebem do Kerhenstradu, o czym mogą poinformować sąsiedzi. Okiennice i drzwi są zatrzęsnięte, wewnątrz poza ważącym pół tony kowadłem nie ma niczego, nawet mebli.
8. **Dom kapłanki.** Nie wyróżnia się niczym od innych chat, poza bardzo starym i zatartym symbolem kapłańskim na futrynie nad drzwiami. Mieszkająca tu Heiness nie jest ważną postacią w tej przygodzie, o ile bohaterowie nie wrócą poważnie poranieni, być może wcale się nie pojawi. Jako jedyna postać niezależna w okolicy zna się na magii. O bieżących problemach pana Estebana nie wie więcej niż inni, a kopalniami zwyczajnie nie interesuje się. Można z nią jednak porozmawiać, jeśli gracze zechcą podzielić się wątpliwościami, znajdą w Heiness cierpliwą słuchaczkę – warto taką rozmowę odegrać. Heiness jest sumienna i dba o odprawianie wszystkich nabożeństw w każdą rocznicę założenia Rhudd oraz inne ważne święta thrzańskie. Powita dobrym słowem i z uwagą wysłucha a także wspomocze swymi mocami każdego potrzebującego. Datki na świątynię przyjmie z wdzięcznością, choć równie ucieszą ją datki wotywno świadczące o dzielności i prawości np. trofea po pokonanych potworach czy owoce pracy rąk wyznawców.

Heiness, starsza kobieta-niziołek, kapłanka kościoła przodków

Budowa k4	Bystrość k6	Zdrowie 7	Zdolności:
Sprawność k6	Mądrość k8	Próg śmierci 4	•Adept (kapłanka)
Walka k3	Wola k6	Energia 5	•Biegłość w czarach dotykowych
Strzelanie k3	Charyzma k6	Moc 12	•Wymowność
			•••Źródło mocy

Języki: thrzański, Sollister, Rzeczna mowa

Zaklęcia znane na pamięć:

(1)Wykrywanie, (1)Bezdech, (2)Leczenie, (3)Bariera, (1)Mocniej, (2)Więcej, (2)Skuteczniej

Zaklęcia rzucane z księgi (świętych tabliczek, które trzyma w kapliczce):

(1)Kontakt z umarłymi, (2)Odczynienie, (2)Inspiracja, (3)Zbroja, (4)Doskonałość

Stan posiadania: skromna chata z podstawowym wyposażeniem, osiołek, dobrej jakości, choć wyblakła już od słońca szata kapłańska i symbol kościoła przodków (jak Arkhedosa, tylko z mosiądzu).

9. **Kapliczka kościoła przodków.** Skromny, kamienny budynek, kryty glinianymi dachówkami. Wewnątrz znajduje się jedna sala, zdolna pomieścić do 40 wiernych, przyozdobiona kilofami, toporami i tarczami dzielnych mieszkańców osady, którzy w minionych latach odeszli, broniąc swej małej ojczyzny przed rozbójnikami i zimowymi stadami dzikich wilków. Nabożeństwa odprawiane przez Heiness w języku thrzańskim są ekumeniczne, łącząc wiele tradycji obrządków krasnoludzkich i ludzkich. Jak powiada sama kapłanka – nie słowa się liczą, lecz intencje. Najbliższe święto, rocznica założenia Rhudd, przypadnie w przyszłym tygodniu. Mieszkańcy poczynają już znosić skromne ofiary, głównie małe porcje żywności w glinianych miseczkach oraz stare, wysłużone narzędzia, które być może zostaną kiedyś przetopione na nowe.

Droga do kopalni

- Przez pierwsze 2 godziny drogi gościniec jest pusty. Zgodnie z instrukcjami od pana Estebana, na rozstajach należy skręcić w lewo, przy wielkiej białej skale. Nieczęsto uczęszczana droga gruntowa wiję się między wzgórzami. Akurat w stronę drużyny zmierza nią młody myśliwy z krótkim łukiem. Gdyby drużyna zaczęła go wypytывать, zapewni, że żadni zbóje nie kręcą w tych stronach. Sam mieszka na wzgórzach, na północ od Rhudd i właśnie wraca z nieudanego polowania.
- Po kolejnej godzinie widać jar, wokół niego rosną karłowate drzewka i zarośla. MG może graczom napędzić stracha, rzucając kostkami „po kryjomu” i uśmiechając się tajemniczo, równocześnie opisując mroczne zakamarki i strome ściany jaru. To tylko pozory – nic groźnego tu nie ma, warto jednak raz na jakiś czas odrobinę postraszyć graczy. Niech poczują, że przemierzają dziki obszar. Kolejne pół godziny później widać już kopalnię. Jeśli gracze zdecydowali się wyruszyć później po południu, sami są sobie winni. Noc zostanie ich prawdopodobnie w połowie drogi, a podczas pokonywania jaru po zmroku lub nocowania w jego pobliżu, drużynę może zaatakować coś paskudnego, np. trzy **ogary otchłani**.
- Rzadki las porastający dolinę się kończy. Teren kopalni zlokalizowany jest u stóp wzgórza, u wylotu trzech płtykich dolin, opasuje go strumyk. Wiedzie tam tylko jedna droga.

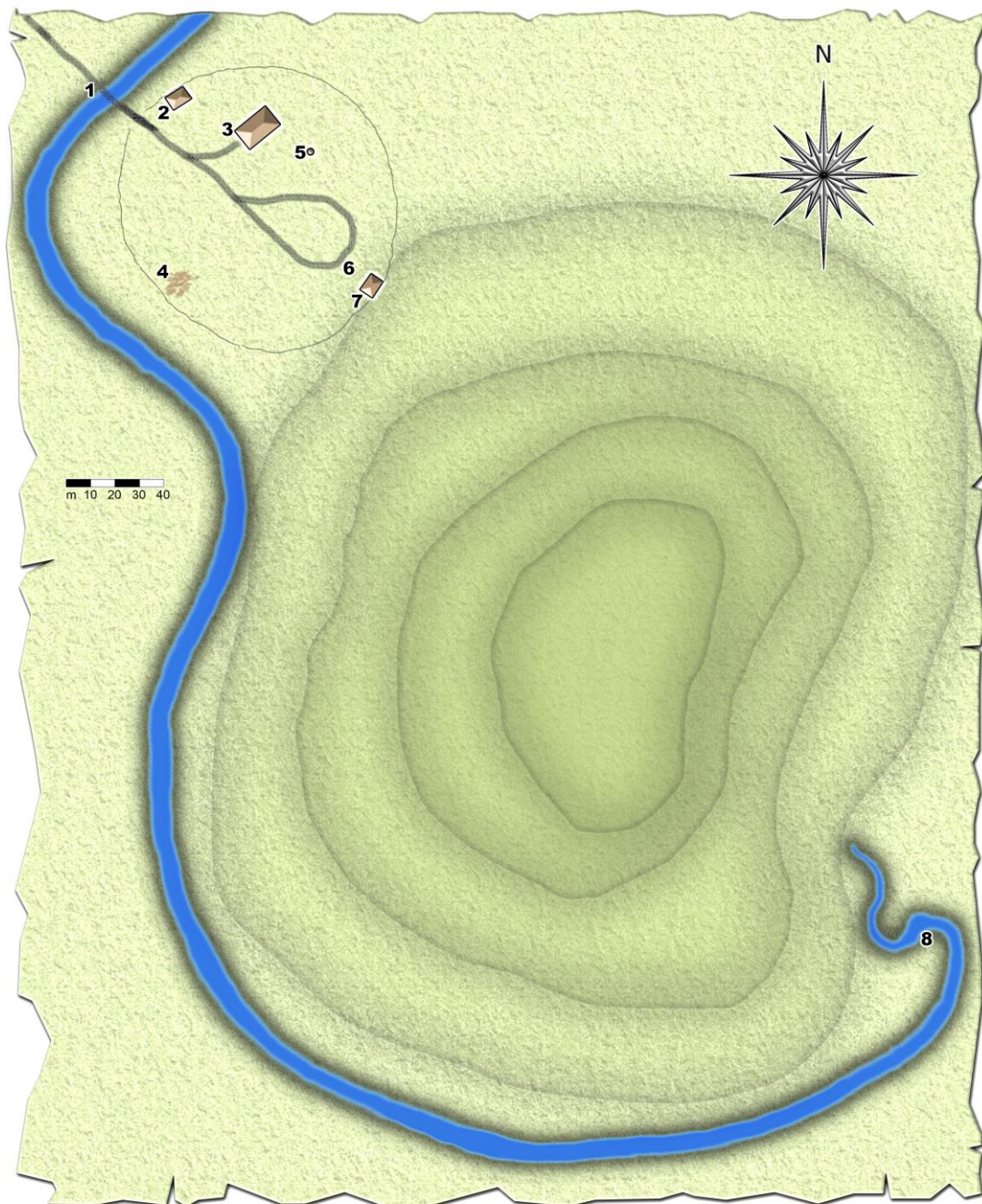
Teren na powierzchni kopalni

1. Droga prowadzi po grubych balach przez strumyk i bramę na teren ogrodzony wysokim na 1,5 m płotem z desek (łatwo go przeskoczyć lub zniszczyć). Strumyk da się w każdym miejscu przebrodzić, skacząc po kamieniach. Woda jest dość wartka i zimna, ale bardzo płytka.
2. Skład desek – dużo suchego, mocnego drewna.
3. Budynek gospodarczy, bardzo solidna konstrukcja z wielkich bali. Wnętrze jest opisane dalej. Z zewnątrz natomiast widać następujące szczegóły:
 - Drzwi – na ścianie od strony bramy wjazdowej. Są podparte kołkiem, można je otworzyć.
 - Drabina prowadzi do otwartych drzwi na poddasze pełne siana. Nie łączy się ono z parterem. Elfy i Ludzie muszą się schylać w środku. Na ziemi leżą świeże odchody (kobolda).
 - Poniżej wejścia na poddasze, na parterze znajduje się wąskie, witrażowe okienko. Nic przez nie nie widać – w środku panuje mrok, a szkło jest przyciemniane i nierówno ukształtowane.
 - Obchodząc budynek dookoła, od strony płotu można odnaleźć drugie takie samo okienko z tyłu domu, wybite do środka. Oględziny otworu okiennego pozwolą stwierdzić, że nawet Niziołek nie zdołałby się przez nie przecisnąć. Korytarz tonie w półmroku, wewnątrz widać tylko kurz i odłamki okna.
 - Jeśli kto przyjrzy się ziemi wokół budynku, od razu dostrzeże sporo śladów - test *Mądrości* 5+ podpowie, że pozostawiły je małe humanoidy. Rezultat 8+ pozwoli rozpoznać koboldy, rasę uznawaną za wymarłą. Od pół wieku nikt ich w tych stronach nie spotkał.

O ile drużyna będzie się starać zachowywać cicho i wszyscy zdadzą test *Sprawność* 3+, zaskoczą 5 zwiadowców koboldów plądrujących otwarte pomieszczenia w budynku. W przeciwnym razie koboldy spróbują uciec do kopalni np. przez wybite okno, a przyparte do muru będą walczyć.
4. Przegniłe deski – stara, zawalona szopa, dach zapadł się pod ciężarem śniegu ostatniej zimy.
5. Na podwórzu stoi ocembrowana studnia ze świeżą wodą, obok niej koryto. Najwyraźniej uznano, że strumień nie wystarczy do zasilania kopalni w wodę (czerpanie z niego nie jest zbyt wygodne).
6. Ślady rozjeżdżonej kołami ziemi prowadzą obok budynku aż do wejścia i zakręcają. Tuż przed wejściem do kopalni leżą palety i rozłożone skrzynki, każda ścianka osobno. Widać wyraźnie

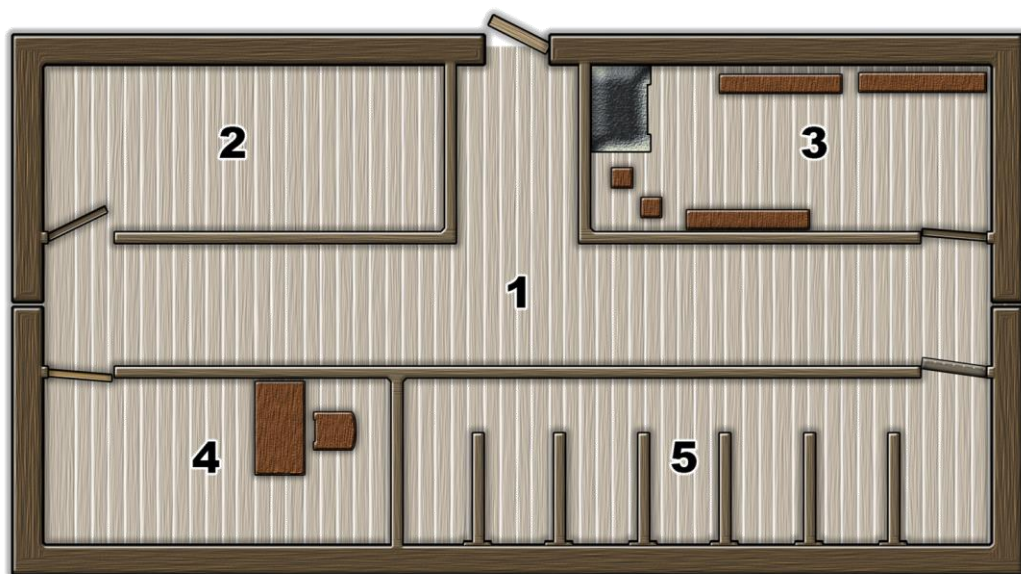
na skrzynkach stempel pana Estebana, w załomach desek pozostały resztki słomy użytej do pakowania, ale to wszystko. Najwyraźniej Umlo postanowił rozpakowywać przywiezione ze sobą zapasy w pobliżu kopalni. Wokół widać wyraźne ślady koboldów, kierujące się z i do kopalni.

7. Solidnie obramowane balami, zadaszone i zamykane wrotami wejście do kopalni (obecnie uchylone). Wewnątrz szeroki, kamienny korytarz łagodnie opada w dół, w ciemności. Podziemie zostało szczegółowo opisane dalej. Jeśli drużyna spłoszyła koboldy w okolicy budynku nr 3, osoba przebywająca na zewnątrz może dostrzec ostatniego z koboldów, wbiegającego tędy do korytarza kopalni, jeśli tylko postać zda test *Bystrości* 4+ (można się wspomagać zdolnością *Czułość*).



Budynek gospodarczy

1. Po wyjęciu kołka spod drzwi, można je bez trudu otworzyć na zewnątrz. Od środka wyposażono je w uchwyty, na których da się położyć poziomo skobel (w kącie stoi odpowiednia deska). Korytarz wypełniony jest kurzem i wiórami, podłogę stanowią mocne bale. Widać, że dom był projektowany jako osłona przed śnieżycą, huraganem, a nawet lawiną. Korytarz rozchodzi się na obie strony i z każdej kończy się oknem. Przed wejściem do pomieszczenia nr 3, w kurzu widać sporo drobnych śladów (takich jak wokół domu). Na ziemi leżą odłamki szkła z wybitego okienka.
2. Puste pomieszczenie, podłoga pokryta niezbyt świeżą słomą i podartymi siennikami. Szabrujące koboldy je rozpruły i porozrzucały. Uważne oględziny pozwolą stwierdzić użycie dość ostrego narzędzia typu nóż (nie były to pazury). Brak śladów walki, nic ciekawego tu nie leży.
3. Kuchnia z wielkim piecem, 3 ławy i 2 stołki. W kącie wala się dziurawy, cynowy kubek, innych sprzętów brak. Na podłodze ślady, identyczne jak w pozostałych pomieszczeniach.
4. Gabinet. Drzwi do tego pomieszczenia są znacznie porządniejsze, oheblowane, z mosiężną klamką, zamykane na klucz. Obecnie są uchylone. Ktoś użył narzędzia typu łom, aby wyłamać zamek. Wnętrze jest zdemolowane – rozpruty fotel, powyrzucane szuflady, wszędzie walają się puste kartki. Jedynym pismem jest zmięta, ledwo czytelna, zeszłoroczna faktura na zakup hełmów i kilołów. Test Bystrości 5+ pozwoli zauważyć czarną plamę pod biurkiem – atrament zdążył wyschnąć, lecz nie pokrył się jeszcze kurzem. Oględziny kałamarza i test *Mądrości* 6+ pozwolą się domyślić, że całe zajście musiało nastąpić przed kilkunastoma godzinami. Na ścianie wisi portret krasnoludki (matki Estebana Hall). Włamywacze domalowali jej węglem wąsy.
5. Drzwi do magazynu wyglądają bardzo solidnie, są wzmacniane metalowymi pasami, podobnie jak ich framuga. Skobel zamknięty jest grubą kłódką. Widać, że ktoś nieudolnie usiłował ją otworzyć a także (zapewne później) przeciąć. Ślady wskazują na użycie niezbyt ostrego narzędzia i niewielkiej siły, jakby próbowało tego dokonać dziecko. Jeśli drużynie towarzyszy Prokop, może on po prostu otworzyć te drzwi na wyraźną prośbę postaci graczy. W przeciwnym razie test *Sprawności* 7+ z użyciem drutu, gwoździa lub narzędzi złodziejskich pozwoli otworzyć kłódkę (użycie drutu lub gwoździa obniży kostki w tym teście o 1 poziom). W razie niepowodzenia, postać nie może powtarzać tego testu póki nie podwyższy *Sprawności* lub zdolności *Zręczne palce*. Ewentualnie, test *Budowy* 9+ pozwoli wyważyć te drzwi (każda próba kosztuje 4 punkty *Energii*).



m 1 2 3 4

Wewnątrz magazynu znaleźć można bogate zapasy narzędzi i ekwipunku górniczego, zgromadzone przez pana Estebana. Najwyraźniej musiał być pewien sukcesu nowej kopalni. Magazyn jest w 3/4 wypełniony. Gdyby postacie chciały pożyczyć sprzęt, uzasadniając to wykonywanym zadaniem, Prokop nie będzie protestował i otworzy im magazyn, ale odnotuje wszystkie pobrane przedmioty, aby później postacie mogły się z nich rozliczyć. Jednak w przypadku odnalezienia Umla pan Esteban nie będzie tego nawet sprawdzał.

Przechadzając się wśród półek można kolejno natrafić na następujące przedmioty:

- 30 strojów ochronnych z hełmami (takie same, jak te zaferowane drużynie przed wyruszeniem na wyprawę)
- 40 par grubych, skórzanych, impregnowanych butów typu kalosz
- 10 zwojów mocnej, choć cienkiej liny wspinaczkowej po 10 m
- 20 zwojów grubego sznura do pakowania po 6 m
- Szpuła 50 m bardzo mocnego łańcucha (waży tak dużo, że nawet cztery postacie o Budowie k8 nie dałyby rady jej wynieść, nie mówiąc o jej transportowaniu)
- 200 stalowych haków do wbijania w ściany
- 10 młotów
- 6 łomów
- 60 kilofów
- 4 paczki, po 200 trzycalowych gwoździ w każdej
- 2 komplety narzędzi (piła, obcęgi, hebel, kombinerki itd.)
- 200 pochodni pakowanych w szczelnych skrzyniach
- 6 lamp oliwnych do oświetlania pomieszczeń
- 12 górniczych lamp oliwnych (zamykanych, ze zwierciadłem skupiającym światło)
- 6 baniek po 5l oliwy
- 50 derek i tyle samo koców
- 3 blaszane czajniki
- 8 glinianych garnków różnej wielkości
- 4 blaszane gary
- 40 widelco-łyżek
- 5 drewnianych wiader i 3 stalowe
- 3 patelnie i 8 mniejszych rondelków
- kilkanaście fajerek, pasujących do kuchni (pomieszczenie nr 3)
- 4 sztuki składanych noszy (brezent przyszyty do pary żerdzi)
- 50 paczek bandaży
- 12 specjalistycznych opatrunków wojskowych, nasączonych substancją łagodzącą ból i zmniejszającą krwawienie – udane opatrzenie rannej postaci za pomocą takiego opatrunku przywraca k4 utracone punkty Zdrowia. Każdy taki opatrunek jest wart 10 ss i są one bardzo trudno dostępne w wolnym handlu. Pan Esteban najwyraźniej musi mieć jakieś kontakty w wojsku. MG może sam wymyślić, skąd się tu wzięły, jeśli gracze okażą się dociekliwi. Może cała operacja wydobywania srebra ma drugie dno?

Teren kopalni – część podziemna

Ten obszar opisuje wydrążone przez górników korytarze, łączące się z naturalnymi kawernami. Panuje tu chłód i ciemności, podłoże jest wilgotne.

Jeśli drużyna zaraz po przyjeździe obeszła cały teren na powierzchni i bez odpoczynku zejdzie pod ziemię, każda postać traci 1 punkt *Energii*.

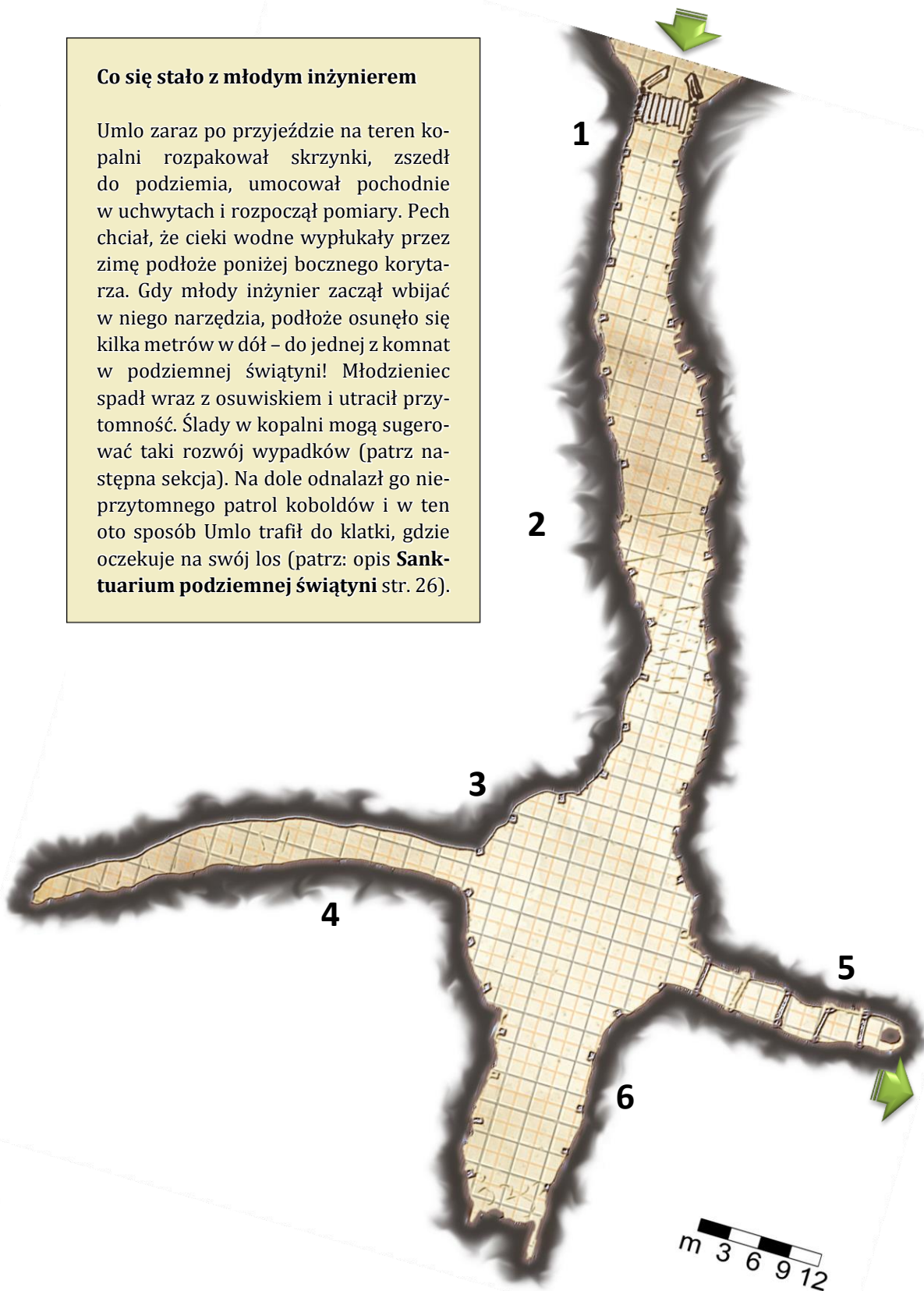
Od tej pory MG powinien kontrolować upływ czasu, jeśli wyprawa rozpoczęła się w południe i przebiegała jak dotąd szybko i sprawnie, słońce zajdzie za trzy godziny.

Aby ułatwić orientację, poczynawszy od tego obszaru mapy posiadają zielone strzałki w miejscach wejścia do danego obszaru oraz wyjścia do obszaru kolejnego.

1. Drzwi do kopalni – oba skrzydła są przymknięte, ale ktoś zdjął łańcuch zabezpieczający (leży on na ziemi), za nimi przedsionek wyłożony deskami. Leży tu pusta skrzynka, jeden ubłocony kalosz (zapewne pozostałość po ekipie pracującej jesienią) oraz wilgotna, nadpalona pochodnia.
2. Szeroki na niemal 6 m i wysoki na 2 m korytarz kamienny (żadne ślady stóp nie mają szans się odcisnąć na twardym podłożu). Jeśli drużyna nie skrzesała ognia, w połowie korytarza postacie Ludzi oraz Niziołków przestają widzieć cokolwiek, Krasnoludy widzą jedynie słaby zarys najbliższych ścian, a Elfy – aurę pobliskich żywych istot (obecnie tylko towarzyszy). Ściany podpierają mocne stemple, na każdym zamocowano mosiężny uchwyt, w którym tkwi świeża i całkiem sucha pochodnia. Wygląda na to, że Umlo nie próżnował. Bez trudu dałoby się je rozpalić, co rozjaśni korytarz i wyeliminuje konieczność noszenia lamp i pochodni ze sobą. Korytarz łagodnie, ale stale opada w dół przez pierwsze 20-30 m. Dalej robi się stromo i ślisko. Można jednak zamocować linę w metalowych kółkach przybitych tu do ścian. Zejście po nierównym odcinku bez takiego przygotowania oznacza konieczność zdania testu **Sprawności 3+** albo upadek, powodujący **k4 Obrażeń** od potłuczenia (żaden pancerz przed nimi nie chroni).
3. Naturalna kawerna, wypełniona krystalicznymi formacjami krasowymi. W świetle kalcytowe kolumny, stalaktyty i stalagmity lśnią i migocą, jednak test Mądrości 4+ podpowie, że nie warto łupać i dźwigać skądinąd ładnych kryształków. Nie są nic warte. Szeroki korytarz wiedzie jeszcze kawałek dalej, podczas gdy 2 wąskie chodniki – odpowiednio na lewo i prawo.
4. Prawa odnoga (patrząc od wejścia) - wije się ku górze, coraz węższa, widać, że pospiesznie kopana. Czuć tu osobliwą mieszaninę zapachów (niezbyt silną, ale wyraźną) - jakby zgniłe mięso, kadzidło i rozgrzany metal, nie widać jednak, co mogłoby te zapachy wytwarzać. Odnoga ta, bardziej przypominająca zwierzęcą norę niż tunel górniczy, kończy się nagle – wokół osypuje się ziemia i widać korzonki. MG może zasygnalizować, że nic ciekawego tu nie ma, a korytarz ten, niezabezpieczony w żaden sposób, łatwo jest zawalić.
5. Lewa odnoga (patrząc od wejścia) - starannie obrobiony, prosty korytarz kończy się zawaliskiem - dziura o średnicy korytarza ziele czarną czeluścią. Tuż przy niej widać zamocowane w ścianie haki i urwaną linę, a także biały rękaw koszuli krasnoludzkiej, zaczepiony o jeden z haków. Widać na nim odrobinę krwi. Po poświeceniu w otwór, da się zobaczyć dno 6 metrów niżej, choć widać tylko osypaną ziemię i gruz. Zamocowanie na haku liny umożliwi podążenie w głąb wielkiej dziury. Test *Sprawności 2+* lub (w przypadku jego niepowodzenia) wydatek 1 punktu *Energii* pozwoli zejść bez najmniejszego problemu. Wspinaczka w górę jest sporo trudniejsza. Należy poświęcić co najmniej 1 punkt *Energii* i zdać test *Sprawności 4+*. Każdy brakujący punkt oznacza konieczność wydania 2 dodatkowych punktów *Energii*. Upadek oznacza **k6+1 Obrażeń** od potłuczenia - żadna zbroja przed nimi nie chroni. Dziura prowadzi poprzez dość obszerny komin, pozabawiony bocznych odnóg i szczelin, do pomieszczenia nr 1 w opisanej na kolejnych stronach lokacji **Przedsionek podziemnej świątyni**.
6. Główny korytarz - kończy się przodkiem, na ścianach widać niewielkie ślady srebra. Widać, że prace postępowały tu z trudnością ze względu na twardość skał. Na ziemi są ślady obutych górników, zakrzepłe w mule. Jeden kalosz ugrzązł tu na dobre i zdążył nawilgnąć, najpewniej leży tu od zeszłej jesieni.

Co się stało z młodym inżynierem

Umlo zaraz po przyjeździe na teren kopalni rozpakował skrzynki, zszedł do podziemia, umocował pochodnie w uchwytych i rozpoczął pomiary. Pech chciał, że cieki wodne wypływały przez zimę podłóżę poniżej bocznego korytarza. Gdy młody inżynier zaczął wbijać w niego narzędzia, podłóżę osunęło się kilka metrów w dół – do jednej z komnat w podziemnej świątyni! Młodzieniec spadł wraz z osuwiskiem i utracił przytomność. Ślady w kopalni mogą sugerować taki rozwój wypadków (patrz następna sekcja). Na dole odnalazł go nieprzytomnego patrol koboldów i w ten oto sposób Umlo trafił do klatki, gdzie oczekuje na swój los (patrz: opis **Sanktuarium podziemnej świątyni** str. 26).



Przedsionek podziemnej świątyni

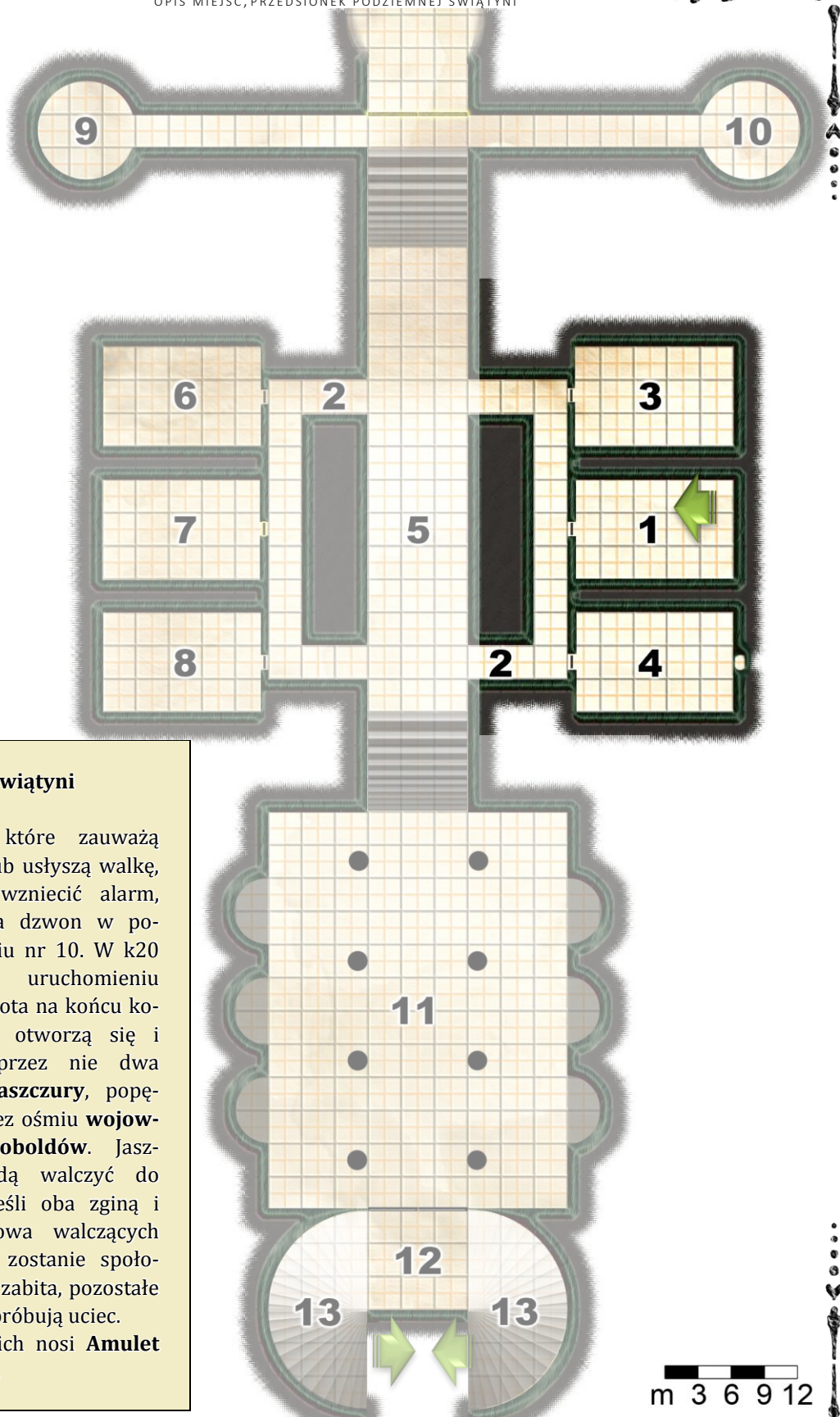
Świątynia pochodzi sprzed wielu wieków. Zbudowano ją w czasach świetności nieistniejących dziś narodów Elfów i Krasnoludów oraz sprzymierzonych z nimi Smoków. O bitwach tego sojuszu opowiadają freski pokrywające strop korytarza nr 5. Spoczywający w krypcie nr 7 elf Medillor, ostatni ze smoczych rycerzy, przeszedł straszliwą przemianę, aby zjednoczyć się po śmierci ze swoją ukochaną - smoczą. Od trzech wieków świątynia stała opuszczona, nawet współcześni historycy nie znają jej dziejów. W ostatnich latach odkryły ją koboldy, ochoczo adaptując na swoje potrzeby. Najbliższe osiedle tej plugawej rasy znajduje się wiele godzin stąd, w głębi podziemnych korytarzy.

Oczywiście, gracze nie mają pojęcia o tym wszystkim. Penetrując lochy i jaskinie, będą odnajdować fragmenty informacji i wyciągać wnioski. Nie muszą poznać wszystkich tajemnic. Nawet jeśli zbadać każde pomieszczenie, zawsze staraj się zachować pozory, że nie wszystko jest oczywiste, że poruszają się po ruinach historii nieznannej i niezbadanej. Podsycaj fascynację graczy, dodając intrygujące szczegóły do opisu miejsc, np. dziwne rysy i symbole na ścianach, podłodze i suficie, opisuj korytarze tak jakby ich kształt stopniowo zmieniał się, niech gracze dostaną zawrotu głowy. Początkujące postacie prawdopodobnie nie będą w stanie otworzyć złotych wrót wiodących do korytarzy i osad koboldów, scenariusz zakłada, że wydarzenia rozegrają się na terenie kopalni oraz świątyni.

1. Komnata pełna gruzu. Panują tu ciemności. W suficie widnieje ponad metrowej średnicy dziura, którą można się przedostać na ten poziom z kopalni. Ściany są gładkie i zimne w dotyku, jednak powietrze jest tu dużo cieplejsze niż w kopalni na górze. Każdy grzebiący w gruzowisku ma szansę odnaleźć (rzut k6): 1-2: nic, 3-4: pozostałą część koszuli Umla, 5: sakiewkę z **8 ss**, 6: ładnie zdobiony srebrem **sztylet** zadający k4+Bd *Obrażen* (należał do Umla, jest wart 24 ss).
2. Korytarz, wysoki na 3 m, o przekroju zwężającego się ku górze trapezu (dno korytarza ma szerokość ok. 3 m a sufit 2 m). Składa się z dwóch bliźniaczych skrzydeł, każde z nich prowadzi do trzech pomieszczeń (1, 3, 4 i 6, 7, 8). Z korytarza nr 5 dochodzi minimalna ilość światła. Po ścianach ściekają strużki wilgoci, tworząc na ziemi płytkie, muliste kałuże. Na wprost pomieszczenia nr 4, przy samym wyjściu do korytarza nr 5 leży niemal nowy, krasnoludzki, bardzo porządny but skórzany. Widać na nim szlam z kopalni, mógł należeć do Umla.
3. Improwizowany wychodek – ciemno tu i śmierdzi przeraźliwie ze szczelin w podłodze, widać nie wszyscy goście dbają o higienę, a służb sprzątających nie zatrudniono. Na ścianach widać wykute napisy w języku *Dracoster*. Użycie zaklęcia *Zrozumienie* pozwoli od razu odkryć, że jest to zapis zaklęcia (2) **Wyssanie esencji** (ściana jest traktowana jak księga magiczna). Niestety, odcyfrowanie skomplikowanych fraz i przepisanie zaklęcia do swojej księgi wymaga przecierpienia w tym okropnym miejscu przez bite dwie godziny (zdolność *Koncentracja* skraca ten czas).
4. Skład wina sprzed ponad 300 lat. Zawartość wielkich beczek dawno temu się zepsuła. Obecnie sala pełni funkcję garderoby świątyni koboldów. Tu także panują ciemności. Jeśli postacie uważnie oglądają ściany z użyciem lampy, pochodni lub magicznego światła, test *Bystrości* 5+ pozwoli odkryć szczeliny w ścianie przeciwległej do drzwi, zasłonięte wiszącymi szatami koboldzkich kapłanów. Po podważeniu szczeliny otworzy się sześcienna skrytka o boku 1 m, a w niej **brygantyna** oferująca (2)k6 *Pancerza*, pasująca na Krasnoluda o Bd k8 lub k10 oraz **tarcza** dająca k8 *Oslony* i 2 **eliksiry** (każdy przywróci k4+2 *Mocy* po wypiciu). Przedmioty te wyglądają na nowe.

Pomieszczenia nr 1, 3, 4, 6, 7 i 8

Wszystkie mierzą 9x14 m u podstawy i 8x13 m u stropu, mają wysokość 3 m i są zamknięte na tandetne drzwi, wykonane bardzo niestarannie z desek przez koboldy. Drzwi te zupełnie nie pasują do pięknych, starożytnych ścian, nie mają żadnego zamka ani zasuwki i nawet podparte czymś pękną przy pierwszej próbie wyważenia.



Alarm w świątyni

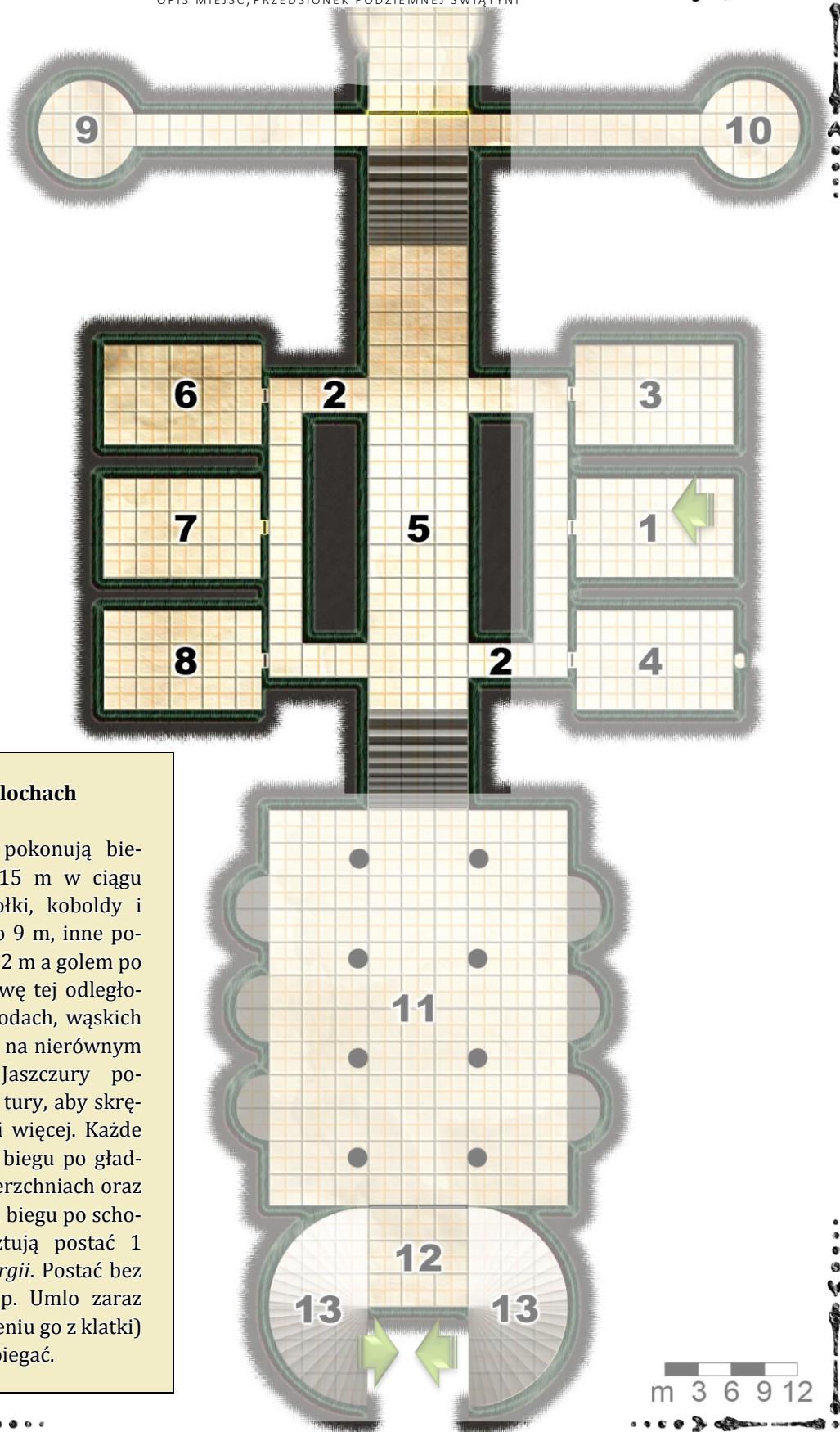
Koboldy, które zauważą drużynę lub usłyszą walkę, spróbują wznieść alarm, ciągnąc za dzwon w pomieszczeniu nr 10. W k20 tur po uruchomieniu alarmu wrota na końcu korytarza 5 otworzą się i wpadną przez nie dwa **wielkie jaszczury**, popędzane przez ośmiu **wojowników koboldów**. Jaszczury będą walczyć do śmierci. Jeśli oba zginą i choć połowa walczących koboldów zostanie społowiona lub zabita, pozostałe koboldy spróbują uciec. Jeden z nich nosi **Amulet Strażnika**.

m 3 6 9 12

5. Ogromny, kamienny korytarz – niczym w katedrze. Odległy blask dochodzi z sali nr 11. Jeśli postacie poświęcą w górę, dostrzegą masywne łuki wspierające strop, zawieszony na wysokości 6 m i zdobiony zatartymi już nieco przez czas malowidłami – jaskrawe farby przedstawiają bitwy między smokami, niektórych bestii dosiadają humanoidalni jeźdźcy. Nie sposób jednak rozpoznać szczegółów. W dwóch miejscach korytarz łamie się w potężne schody. Stopnie są tak wielkie (ok. 40 cm), że trzeba dawać po nich naprawdę duże kroki. Na pionowej powierzchni każdego stopnia widnieją misterne inskrypcje. Test *Mądrości* 8+ rozwieje wątpliwości – podziemia zbudowała nieznana cywilizacja. Sukces tego testu wraz ze znajomością pisanego *Dracosteru* oraz kilkuminutowa, uważna lektura zapisków pozwolą odkryć, że bóstwo czczone niegdyś w tych podziemiach opisywane jest jako Esencja lub *ten, który powoli obraca się w środku*. Nawet jeśli w drużynie jest adept–kapłan, nie będzie on w stanie rozpoznać tej religii. Korytarz w górnej części kończy się potężną, zdobioną i pozłacaną bramą. Otworzyć ją można wyłącznie magią, metodą opisaną przy wrotach w sali nr 11. Warstwa złota jest bardzo cienka, skrobanie może potrwać długo, a owocem tej pracy będzie odrobina złotego pyłu, wartego kilka ss. Jeśli choć jeden kobold-zwiadowca widział drużynę na powierzchni i zdołał wrócić, przy bramie czeka **4 wojowników**, w przeciwnym razie nie ma tu nikogo, a trzech zwiadowcy śpią w pomieszczeniu nr 9. Gdyby doszło tu do walki z koboldzkimi wojownikami, trzech zwiadowcy są w pomieszczeniu nr 10 i usiłują rozbijać dzwon, co w przeciągu 5 tur wywoła **alarm**.
6. W tej krypcie panuje półmrok. Czuć ciąg powietrza, które ulatuje mikroszczelinami na powierzchnię, dlatego tu koboldy urządziły swoją kuchnię. Sporo noży, pogrzebaczy i łańcuchów zwisa z haków pod sufitem. Na stołach walają się przyprawy z różnych stron świata, niechybnie zrabowane na powierzchni thrzańskim kupcom. Czystość nie jest mocną stroną koboldów, za to okadzają każdy rytuał przygotowania jedzenia kadzidłem. Jeden z grobów został przerobiony na palenisko, węgle jeszcze się żarzą, obok stoi garnek z resztkami ciepłej strawy. Dokładne zbadanie garnka pozwoli odnaleźć niedogryzione resztki dłoni, najpewniej należącej do krasnoludzkiego dziecka. Na prowizorycznych półkach, wśród pustych naczyń, leży **eliksir Zdrowia** (k4+2).
7. Krypta rycerza sprzed kilku wieków. Wokół pali się pełno kadzidełek i świec – powietrze jest gorące, każdy gwałtowny ruch powoduje migotanie. Gryzący dym szczypie w oczy i zmusza do kichania. Napis w *Dracosterze* głosi: TU SPOCZYWA MEDILLOR, SMOCZY RYCERZ, NARESZCIE ZJEDNOCZONY ZE SWĄ MIŁOŚCIĄ. Użycie odpowiedniej dźwigni (np. kilofa lub topora), wydanie 5 punktów *Energii* i zdany test *Budowy* 7+ pozwoli otworzyć sarkofag. Po otwarciu widać doskonale zachowane zwłoki. Potrzeba kilku minut pracy, aby zdjąć z nich świetny pancerz - wyjątkowo lekką i jednocześnie wytrzymałą **kolczugę dopasowaną** do Elfa o Bd k8. Test *Mądrości* 10+ (6+ dla Elfów) pozwoli stwierdzić, że zwłoki wyglądają inaczej niż typowe zwłoki Elfa. Ten miał pewne niezwykle cechy (struktura kostna jakby gadzia, a zasuszone skóra wygląda odrobinę jak łuska). Obok leży **niezniszczalna okuta tarcza** zapewniająca k10 Osłony, pokryta antycznymi, nierozpoznawalnymi symbolami (tylko czar **Zrozumienie** pozwoli odczytać ich treść, jest to modlitwa pochwalna wobec strażnika Esencji, prosząca o jego opiekę) oraz **miecz doskonały** zadający k8+Bd *Obrażeń*, przepięknie wykonany, wart 100 ss.
8. Magazyn pożywienia koboldów. Pełno tu worków i skrzyń wypełnionych częściowo zepsutymi zapasami zboża i mięsa. W mroku czai się **gremlin** (patrz opis przeciwnika na końcu scenariusza). Udany test *Bystrości* 7+ lub szczególne środki ostrożności podczas przeszukiwania tego pomieszczenia (np. uderzanie w skrzynię długim kijem, rozrzucanie zapalonych pochodni) pozwolą go wykryć i zadziałać normalnie w pierwszej turze. W innym przypadku gremlin zaatakuje zniecierpliwioną ostatnią wchodzącą osobę, lub osobę stojącą najbliżej drzwi i trafi ją automatycznie, bez testu *Walki* (wylosuj tylko obrażenia, jakie stwórzada postaci). Patrz ramka obok.

Walka z gremlinem

Atakując szponami, gremlin odbija się obydwoma nogami od ziemi i daje błyskawicznego susa w stronę twarzy. Jeśli trafi, uda mu się także wyskoczyć za drzwi, po czym będzie chciał uciec w stronę Sali nr 9, by zniknąć tam w jednej z wąskich szczelin, zbyt ciasnych nawet dla kobolda. Przeciwny test *Sprawności* pozwoli go doścignąć.



Pościgi w lochach

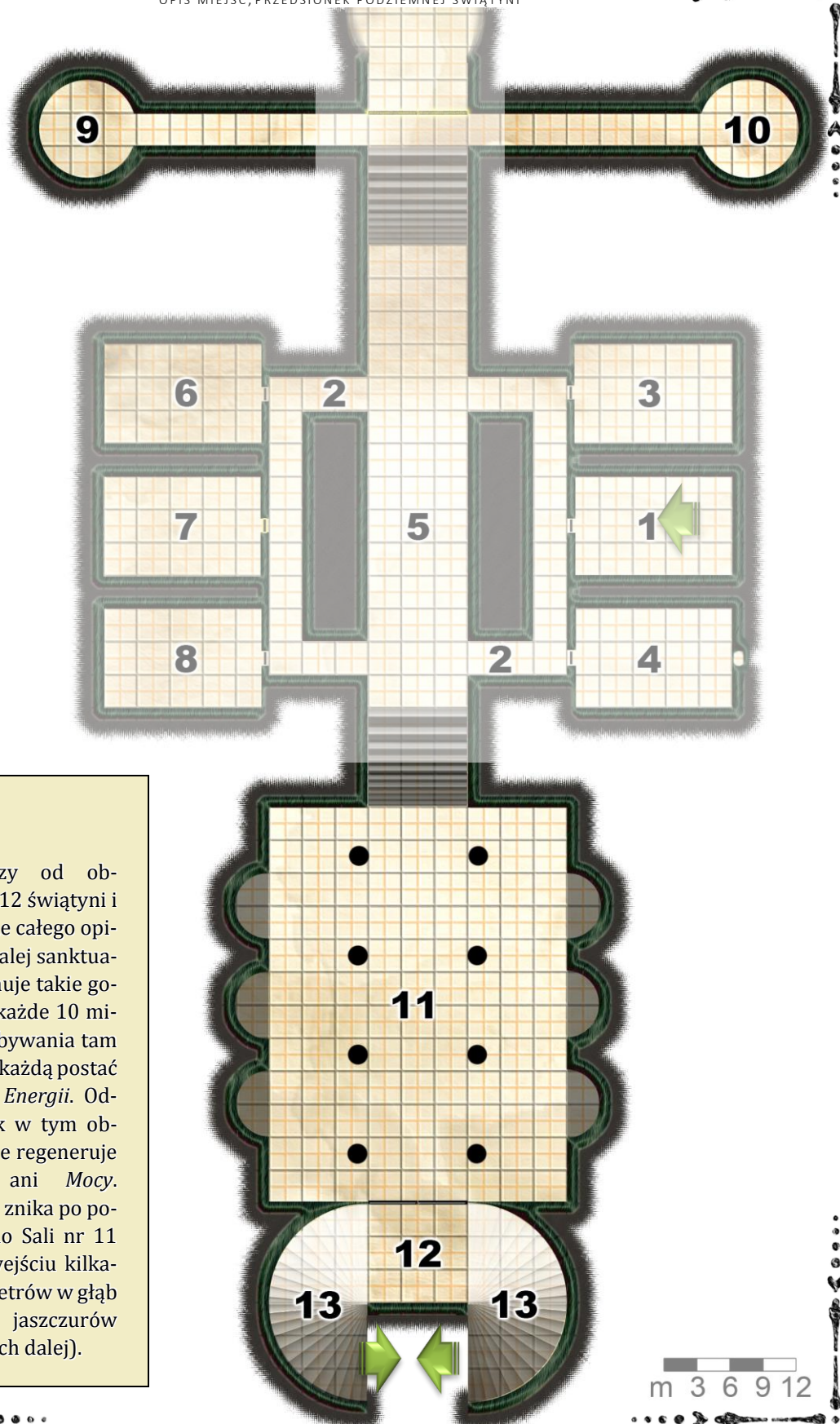
Jaszczury pokonują biegiem ok. 15 m w ciągu tury, niziołki, koboldy i gremlin po 9 m, inne postacie po 12 m a golem po 6 m (połowę tej odległości po schodach, wąskich kładkach i na nierównym terenie). Jaszczury potrzebują 1 tury, aby skrócić o 90° i więcej. Każde dwie tury biegu po gładkich powierzchniach oraz każda tura biegu po schodach kosztują postać 1 punkt *Energii*. Postać bez *Energii* (np. Umlo zaraz po uwolnieniu go z klatki) nie może biegać.

m 3 6 9 12

Przedmiot magiczny: Amulet Strażnika

Szczurza czaszka obwiązana kolorowymi gałgankami, zawieszona na rzemyku. Po dotknięciu wrót w sali nr 11 otwiera je na 3 tury, nie otworzy jednak wrót w korytarzu nr 5. *Uspokaja* także czasowo golema, stojącego w pomieszczeniu nr 12, jeśli znajdzie się w odległości do 15 m od niego (*uspokojony* golem nie będzie atakował, chyba że sam zostanie zaatakowany lub ktoś zechce wydłubać z jego głowy klejnoty). Ponadto osoba mająca przy sobie ten amulet jako jedyna nie zostanie zaatakowana przez żadnego jaszczura (choć jeśli postać zaatakuje jaszczura, ten podejmie walkę i będzie walczył do śmierci). Próba sprzedania go w sklepie magicznym skończy się ofertą 15 ss.

9. Zniszczona dzwonnica, ciemno tu i pełno gruzów, widać pozostałości konstrukcji analogicznej do tej obecnej w pomieszczeniu nr 10. Na ziemi, wśród potrzaskanych skał, walają się niedoedzone szczury. Zwykle śpią tu zwiadowcy koboldów, ale patrz opis pomieszczenia nr 10.
10. Sprawna dzwonnica. Jeśli drużyna nie wyeliminowała koboldów na powierzchni, **trzech koboldów-zwiadowców** przybiegło tu z pomieszczenia nr 9 i czekają, gotowi wszcząć alarm.
11. Ogromna sala. Strop na wysokości 8 m wspierany jest dwoma rzędami masywnych kolumn. Jedynie źródło światła to pochodnia, zatknięta na stojaku za drugą kolumną na lewo od schodów (oświetla 12 m wokół). Z mroku wyłaniają się posągi stojące w niszach: z lewej strony Rycerz, Smok i Czarodziejka, z prawej wszystkie posągi są zniszczone - pozostały tylko resztki obutych stóp humanoidów. Jeśli alarm ogłoszono zanim postacie wkroczyły do sali nr 11, nikogo tu nie ma. Strażnicy za pomocą amuletu otworzyli na chwilę wrota i chronią się w sanktuarium (kolejna lokacja). Jeśli koboldy nie ogłosiły alarmu, obok pochodni, schowani za kolumną, siedzą dwaj **wojownicy koboldów** i grają spokojnie w kości. Jeśli walka z nimi potrwa dłużej niż 3 tury, a żyją jeszcze koboldy w okolicach pomieszczeń nr 5, 9 lub 10, **alarm** zostanie ogłoszony. Sala kończy się potężnymi wrotami – wyglądają podobnie jak wrota wieńczące korytarz nr 5, tyle że są czarne, jakby pokryte obsydianem. Podkreśl, że drzwi nie mają widocznego zamka, ani ruchomych elementów, więc raczej nie są otwierane mechanicznym kluczem. Drużyna będzie musiała poeksperymentować i odkryć sposób otwarcia metodą prób i błędów. Wrót nie da się otworzyć siłą ani narzędziami, poskutkuje natomiast zaklęcie *Klucz*, jeśli zostanie użyte z modyfikacją mocniej i zasilone 2 dodatkowymi punktami *Mocy*. Słabsze zaklęcie nie pomoże. Gdyby magia drużyny okazała się niewystarczająca do otwarcia wrót, jeden z przebywających tu koboldów posiada na szyi **amulet strażnika** (patrz ramka u góry strony). MG może opisać, jak uciekający w stronę drzwi kobold zginął z łapką zaciśniętą na amulecie, to powinno zwrócić uwagę graczy.
12. PrzedSIONEK. Na wprost drzwi, na półmetrowym podwyższeniu pod ścianą stoi gliniany, 3-metrowy posąg bliżej nieokreślonego, grubego humanoida. Posąg jest magiczny – to **gliniany golem**. Stoi na rozkraczonych nogach i wysuwa obie dłonie przed siebie. Pod nim pali się kilkanaście świec, a z nozdrzy wydobywa się dym kadzidła. Jako oczy ma wprawione 2 rubiny, warte po 2 sz każdy. Jego rysy są bardzo gładkie i obłe, poza wspomnianymi klejnotami nie posiada cech szczególnych. Jeśli nie dezaktywuje go pobliski Amulet Strażnika, a jakieś postacie przebywają w tym pomieszczeniu (lub jeśli podjęta zostanie próba wydłubania jego rubinowych oczu), posąg ożyje i zaatakuje najbliższą postać. Walczy, póki nie straci całego *Zdrowia* lub nie zabije bądź przepędzi wszystkich intruzów poza obszar świątyni oraz sanktuarium. Może ścigać drużynę po schodach, przejścia węższe niż 3 m będzie próbował rozbić, co spowolni go na kilka rund. Podążając po kładkach węższych niż 2 m spadnie, gdy MG wyrzuci 1 lub 2 na k6 (rzuca się co turę, póki golem przebywa na kładce). Walka z golemem kosztuje każdą postać po 1 punkcie *Energii* lub nawet więcej, jeśli jest dłuższa niż parę tur.
13. Na lewo i prawo symetryczna para szerokich schodów wiodących w dół, ściany obok nich oświetlone są krwawą łuną jakby od ognia, z dołu schodów czuć bijące falami gorąco.



Gorąco

Począwszy od obszaru nr 12 świątyni i na terenie całego opisanego dalej sanktuarium panuje takie gorąco, że każde 10 minut przebywania tam kosztuje każdą postać 1 punkt *Energii*. Odpoczynek w tym obszarze nie regeneruje *Energii* ani *Mocy*. Efekt ten znika po powrocie do Sali nr 11 lub po wejściu kilkanaście metrów w głąb jaskiń jaszczurów (opisanych dalej).

m 3 6 9 12

Sanktuarium podziemnej świątyni

1. Podest, z którego rozciąga się widok na ogromną jaskinię. Jej dno wypełnia pomarańczowa, płonąca lawa, od czasu do czasu strzelająca w górę, co rozjaśnia strop 15 m ponad nią. Lawa oświetla wszystko od dołu, podesty i kładki pozostają w półmroku. Wszystko wygląda niesamowicie w tym świetle, a żar bijący od lawy jest trudny do wytrzymania. Wpadnięcie w nią to śmierć.
2. Monumentalne schody prowadzą w dół, z obu stron udekorowane koszami z węglem.
3. Podest. Krawędzie nie zabezpieczone. Dwie kładki kamienne, wąskie na 70 cm, na lewo i prawo.
4. Nierówna, wykuta w skale droga okala jaskinię, stopniowo pnąc się pod górę.
5. Krata zagradza drogę do **jaskiń jaszczurów** (opisanych dalej). Z otworu czuć chłód i zgniłe mięso. Kratę do jaskiń otwiera się z komnaty nr 6. W chwilę po otwarciu wychodzi stąd **wielki jaszczur**.
6. Kordegarda straży świątynnej – jeśli alarm został wzniecony, jest tu pod bronią **czterech wojowników** oraz **szef koboldów**. Przypatrują się schodom nr 2 i będą ostrzeliwać drużynę przez małe okienko w drzwiach. Jeśli alarm nie został wzniecony, pomieszczenie jest puste, lecz drzwi zamknięte od środka. Drzwi są solidne, ale stare. Mają 170 cm wysokości i da się je wyrębać, zadając im w sumie 20 *Obrażeń* bronią najemniczą, mocne okucia obniżają każde obrażenia zadane drzwiom o 5, a każdy cios kosztuje 1 punkt *Energii*. Wewnątrz, na ścianie z prawej strony zamocowane są 4 dźwignie w następujących pozycjach (od lewej do prawej): Dół-góra-góra-góra. Da się je przełączać jedynie z góry na dół i odwrotnie. Przesunięcie pierwszej otwiera kratę do przejścia nr 5. Pozostałe dźwignie opuszczają do lawy klatki wiszące obok kładki nr 10. Klatka, w której siedzi Umlo, opuszczana jest najdalszą dźwignią z prawej strony (kilka chwil po jej opuszczeniu słychać przez moment odległy, lecz rozdzierający wrzask – to ginie Umlo, zanurzony w lawie).
7. O ile nie wzniecono alarmu, śpią tutaj cztery **koboldy-wojownicy** i **szef**. Są tu tylko ich posłania.
8. Wiszą tu dwie wielkie kadzielnice. Pod ścianą skrzynie, zawierające 12 kg sproszkowanego kadzidła dobrej jakości (większa świątynia np. w Kerhenstradzie może za nie zapłacić ok. 100-120 ss).
9. Skarbiec. Drzwi są wykonane z czarnego metalu, ozdobione symbolem Kultu Esencji Świata i chronione magią, tylko czar odczyniający lub zadanie 10 magicznych *Obrażeń* (dowolnym zaklęciem) je otworzy. Wewnątrz znajduje się oprawiona w szlachetne drewno wielka księga, opisująca starożytnym *dracostem* założenia i prawdy wiary **Kultu Esencji Świata** (patrz str. 5) oraz skrzynia pełna starożytnych monet. Większość z nich jest nic nie warta. Po odrzuceniu monet, których żaden sprzedawca nie przyjmie, pozostaje 210 ss w sztabkach i starych, srebrnych monetach.
10. Kamienna kładka. Obok niej wiszą na łańcuchach 3 klatki na więźniów. W pierwszej siedzi przerażony Umlo, pozostałe są puste. Zdany test Budowy 5+ lub zadanie 10 *Obrażeń* pozwoli rozbić jej drzwi. Otworzyć można je zaklęciem *Klucz* lub udanym testem Sprawności 6+ z użyciem odpowiednich narzędzi. Umlo jest przerażony, niewiele pamięta poza imieniem swoim i wuja. Pragnie tylko wyjść na powierzchnię. Jeśli drużyna nie sforsowała drzwi do pomieszczenia nr 6, ale spowodowała wzniecenie alarmu przed wejściem do sanktuarium, teraz siedzące wewnątrz koboldy otwierają kratę prowadzącą do przejścia nr 5 i będą ostrzeliwały uciekających drogą nr 4. Jeśli alarmu nie było i drużyna ominęła pomieszczenie nr 6, koboldy śpiące w nim zbudzą się i będą starały się za wszelką cenę ich powstrzymać. Zapewne wywiąże się walka na podeście nr 3.

Umlo, młody krasnolud-mężczyzna, inżynier i mierniczy

Budowa k4
Sprawność k6
Walka k4
Strzelanie k3

Bystrość k8
Mądrość k10
Wola k6
Charyzma k6

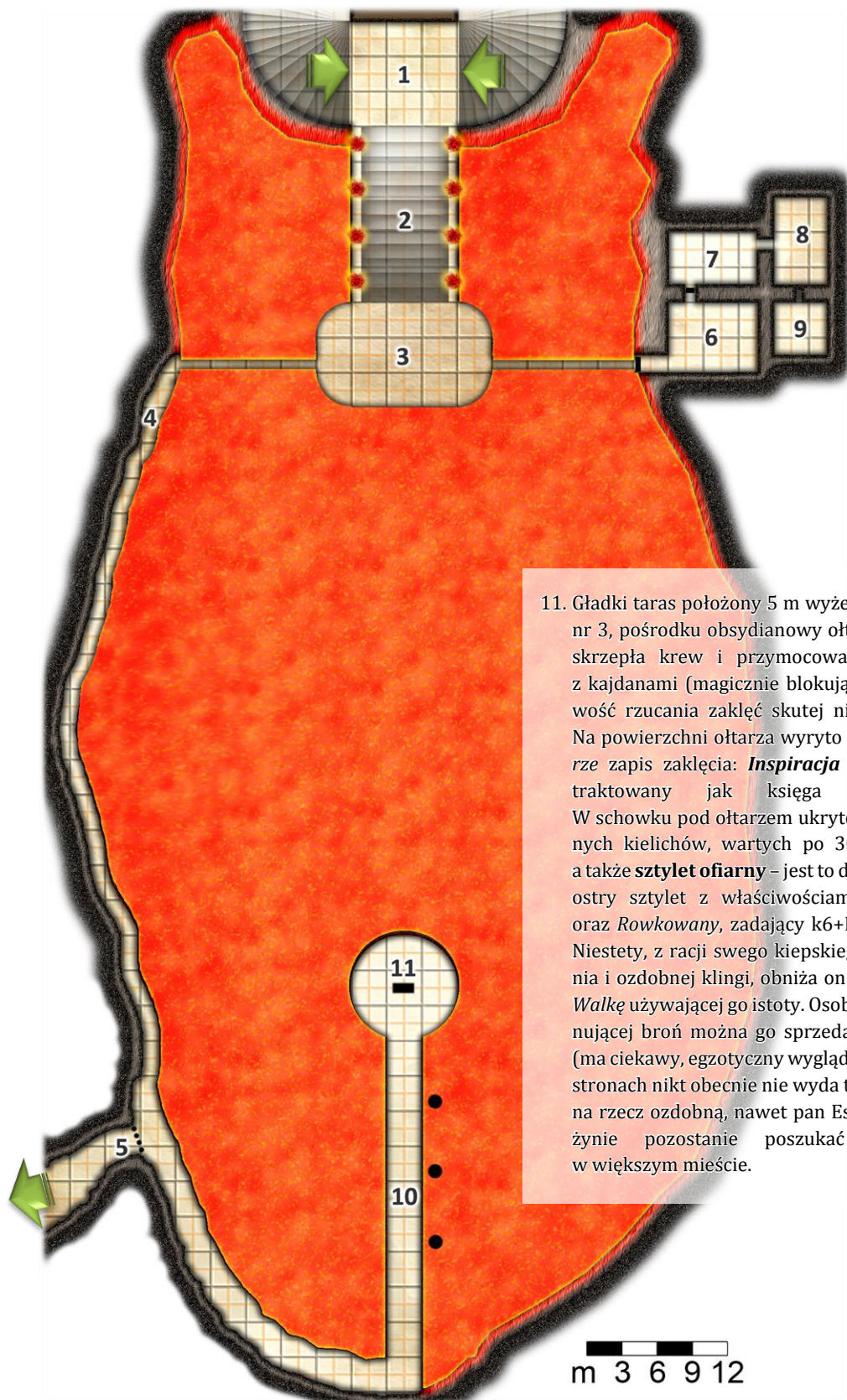
Zdrowie 7 (12)
Próg śmierci 5
Energia 0 (8)
Moc 12

Zdolności:

- Krasnolud
- Nieaktywność
- Ekspert (górnictwo)
- Kochająca rodzina (pan Esteban)

Języki: thrazański, Sollister, ytreński, Rzeczna mowa

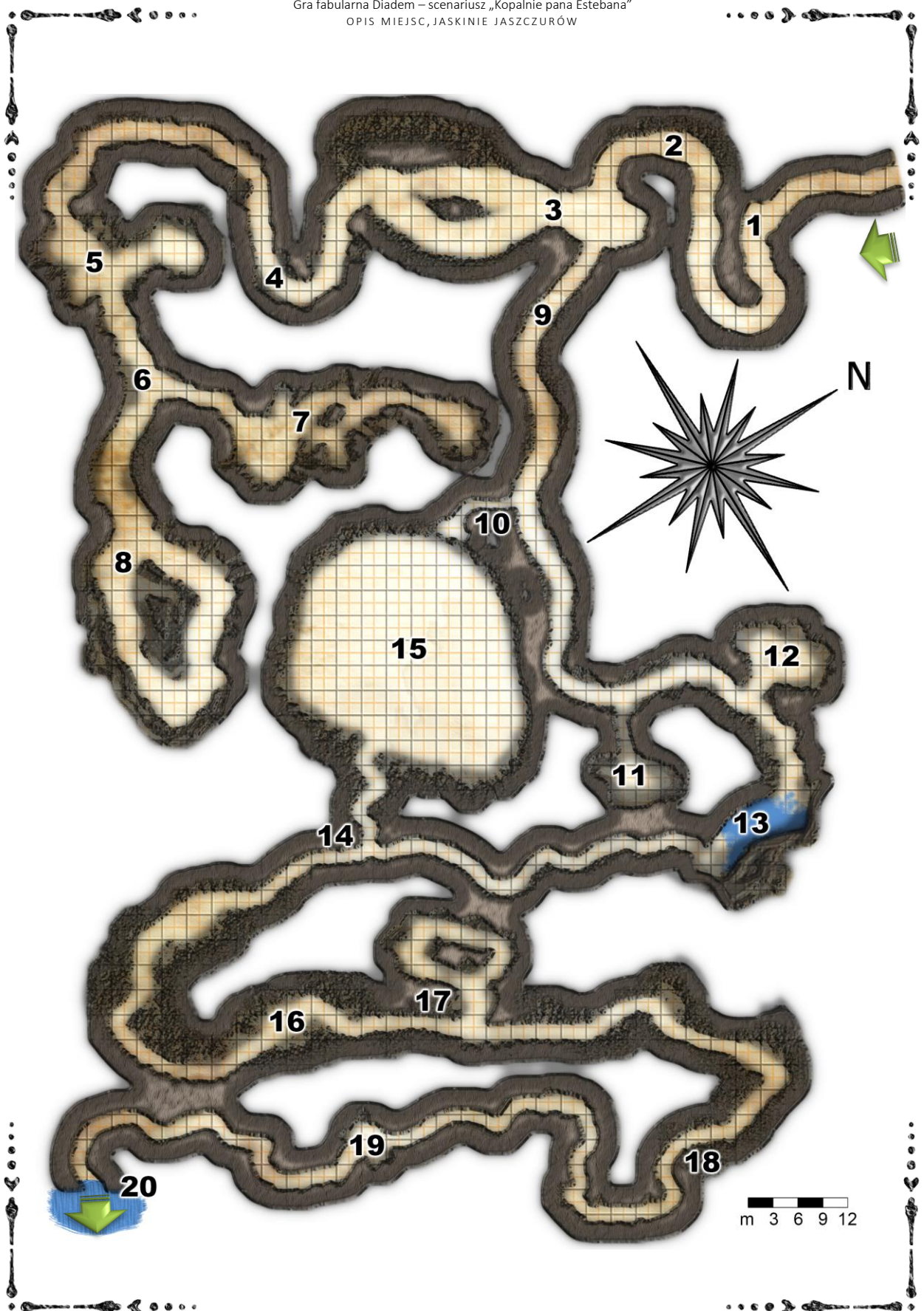
Stan posiadania: aktualnie tylko podarte spodnie i połamane okularki w drucianych oprawkach



11. Gładki taras położony 5 m wyżej niż podest nr 3, pośrodku obsydianowy ołtarz, na nim skrzepla krew i przymocowany łańcuch z kajdanami (magicznie blokują one możliwość rzucania zaklęć skutej nimi istocie). Na powierzchni ołtarza wyryto w *Dracostercie* zapis zaklęcia: **Inspiracja** (ołtarz jest traktowany jak księga magiczna). W schowku pod ołtarzem ukryto 6 połączonych kielichów, wartych po 30 ss każdy, a także **sztylet ofiarny** – jest to długi, bardzo ostry sztylet z właściwościami: *Zabójczy* oraz *Rowkowany*, zadający k6+Bd *Obrażień*. Niestety, z racji swego kiepskiego wyważenia i ozdobnej klingi, obniża on o 1 poziom *Walkę* używającej go istoty. Osobie kolekcjonującej broń można go sprzedać za 1-2 sz (ma ciekawy, egzotyczny wygląd), ale w tych stronach nikt obecnie nie wyda takiej kwoty na rzecz ozdobną, nawet pan Esteban. Drużynie pozostanie poszukać szczęścia w większym mieście.

Jaskinie jaszczurów

1. Jaskinia zwęża się i zaczyna opadać. Skały są cały czas ciepłe, ale da się tu odzyskiwać *Energię i Moc* dzięki odpoczynkowi. Na podłodze częściej napotkać można potrzaskane i ogryzione resztki kości koboldów, nierzadko tkwiące w jeszcze świeżych odchodach jaszczura. Zaduch jest trudny do zniesienia. O ile znaczne siły wroga nie następują im na pięty, Umlo będzie namawiał drużynę do porzucenia tej drogi. Słusznie domyśla się, że może tu żyć więcej śmiertelnie groźnych jaszczurów. Jeśli koboldy ścigały drużynę, nie wejdą dalej niż ten korytarz, co potwierdzi obawy Umla.
2. Północnozachodnia ściana korytarza jest sypka i grozi zawaleniem. Walka w tym miejscu jest ryzykowna. Każdy rezultat testu *Walki* równy 1 oznaczać będzie wpadnięcie na niebezpieczną ścianę i zawał – wszyscy obecni w promieniu 3 m otrzymują dodatkowo po k10 *Obrażeń*.
3. Nieregularna jaskinia o płaskim podłożu. W pyłe widać liczne ślady jaszczurów.
4. Korytarz stromo opada, pełno tu gruzu. Spenetrowanie korytarza nr 4-8 kosztować będzie każdą postać po 1 punkcie *Energii*.
5. W odnodze na lewo śpi pojedyncza, stara samica jaszczura. Nie będzie walczyła, jest w agonii. Oczy ma zasnuwane bielmem. Pod ścianą leży tarcza dająca k8 *Ośłony*.
6. Rozwidlenie. Na lewo korytarz węższy, cuchnie mniej, ale słychać stąd liczne szelesty. Z prawej odnogi czuć wilgoć i wyjątkowo nieprzyjemny odór zepsutych jaj.
7. Tu bytują bardzo małe jaszczury, poniżej 1 metra długości. Dla drużyny nie są groźne, wycofują się w głąb odnogi, sycząc. Podjęcie z nimi walki spowoduje zaalarmowanie dorosłych samic z pomieszczenia 8, które wówczas tu przypłyną (jeśli postacie weszły w głąb tego korytarza, samice zablokują wyjście, choć same nie zmieszczą się dalej w głąb niego).
8. Korytarz zamyka się pętlą. 2 **wielkie jaszczury** (samice) składają tu jaja. Na skalnych półkach spoczywa już 26 jaj, każde waży 3 kg. Samice rzucają się na intruzów i będą walczyć do śmierci, jednak są obrzmiałe i nie dadzą rady ścigać uciekających poza jaskinię nr 5. Walka ta lub ucieczka powoduje utratę 1 punktu *Energii*.
9. Długi, gładki korytarz. Zdarzają się drobno pokruszone kawałki kości (zapewne koboldów), a także odchody jaszczurów.
10. Bardzo wąski (zaledwie na 1 m), boczny korytarz. Z jego końca, z wysokości 4 metrów widać jaskinię nr 15, położoną poniżej. Dwie postacie mogą stąd ostrzeliwać jaszczury (małe próbują się schować w korytarzu 14, wielki będzie bezbronny).
11. Stare kości i monety (razem 26 ss).
12. Legowisko z **młodym jaszczurem**.
13. Błotniste kałuże, głębokie miejscami do kolan – tu zbiera się woda z podziemnego źródła, którą piją jaszczury. Trzeba brodzić.
14. Korytarz wejściowy do jaskini nr 15. Jeśli drużyna będzie się zachowywać cicho i wszyscy zdadzą test *Sprawności* 3+, przejdą niezauważeni. W przeciwnym razie młode jaszczury z pomieszczenia nr 15 rzucą się na nich (wielki jaszczur nie przeceśni się przez korytarz).
15. Duża jaskinia, gdzie walczą ze sobą młode samce w ramach ćwiczeń, a starsze – o przywództwo. Aktualnie przebywają tu 3 **młode jaszczury** a także **wielki jaszczur**, z racji swego rozmiaru uwięziony tu na dobre. Pod ścianami widać stosy szkieletów wielkich jaszczurów starannie obrane z mięsa, musiało ich tu zginąć dziesiątki.
16. **Wielki jaszczur**. Walka z nim kosztuje każdą postać kolejny punkt *Energii* lub konieczność dłuższego odpoczynku.
17. W tej bocznej odnodze spoczywają nadgryzione zwłoki kobiety-krasnoluda, odzianej w resztki pancerza skózanego. Obok leży złamany krótki łuk (nie da się go naprawić) i 12 **strzał**, możliwych do użycia.
18. Korytarz idzie stromo pod górę, ale często gwałtownie zmienia kierunek. Od tego miejsca jest zbyt ciasno, aby nawet młode jaszczury mogły się przedostać (miejscami korytarz jest węższy niż 1 m).
19. Powietrze ochładza się, czuć wilgoć.
20. Korytarz kończy się taflą wody. Trzeba nurkować, do czego wymagany jest 1 punkt *Energii*. Na szczęście to tylko kilka metrów, po czym postacie wynurzają się po drugiej stronie – na powierzchni, w niewielkim, płytkim jeziorze z wyczuwalnym nurtem, po drugiej stronie wzgórza kryjącego sekrety kopalni pana Estebana.



ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Sukces

Drużyna powraca do Rhudd, przynosi informacje i prowadzi żywego Umlo. Jeśli zwycięstwo przyszło im bez większych trudności, możesz ich jeszcze postraszyć, wprowadzić po drodze zasadzkę 3-4 **ogarów otchłani**. Koboldy nie będą ich ścigały poza świątynię.

Jeśli bratanek jest z drużyną, strażnik przy bramie wschodniej w Rhudd dostrzeże to z daleka. Postacie graczy zostaną powitane bardzo entuzjastycznie, tłum wychodzi na ich spotkanie. Pan Esteban każe natychmiast zastawiać stoły. W okamgnieniu, z pomocą radosnych mieszkańców, na placu ustawiony zostaje „w podkowę” wielki stół, który zaczyna się zapęłniać jadłem i trunkami, stopniowo donoszonymi z gospody. Pan Esteban ściska Umla i od razu zaprasza drużynę do siebie na chwilkę.

W swoim gabinecie wręczy on każdej postaci ustaloną nagrodę i wysłucha sprawozdania. O ile gracze szczerze zdadzą raport i nie będą kręcić, otrzymają dodatkową premię (poza ustaleniami poczynionymi przed wyprawą). Gdybyś jako MG miał wątpliwości, niech każda z postaci wykona test *Bystrości* (można użyć zdolności *Złotousty*). Uzyskanie choć jednego rezultatu 6+ przekona pana Estebana. Nie ma on dodatkowej gotówki na podorzędziu, ale za to wyposaży postacie w silne eliksiry zdrowia (leczą natychmiast k8+4 punkty), po flakoniku na osobę. Poprosi też o dyskrecję i nie rozpowszechnianie w wiosce o odkrytych podziemiach: *Jeśli już musicie się chwalić, powiedzcie zgodnie z prawdą, że koboldy porwały mojego bratanka i trzymały go w kopalni, jednak już ich tam przecie nie ma. Otwieram tę kopalnię i nie chcę więcej plotek, opóźnień i problemów. Jutro zasypimy tamto osuwisko, a kolejne korytarze będziem kopać wyżej – z dbałością o bezpieczeństwo. Wynajmę też więcej zbrojnych do ochrony*. Następnie wraz z drużyną wyjdzie na zewnątrz, a gdy już wszyscy wygodnie zasiądą do uczty, wzniesie uroczysty toast na cześć bohaterów.

W tym momencie można zakończyć sesję. Postacie graczy, które powróciły z bratankiem pana Estebana, mogą być z siebie dumne. Od tej pory każda z nich będzie rozpoznawana i serdecznie witana w Rhudd i okolicach. Zawsze mogą tu liczyć na darmowy nocleg i poczęstunek.

Doświadczenie dla postaci graczy

Oto sugerowane ilości PD, jakie MG może przyznać postaciom po powrocie do Rhudd:

- Zbadanie kopalni i terenu dookoła niej – po **2 punkty**
- Zbadanie świątyni, sanktuarium i walka z koboldami – dodatkowo po **3 punkty**
- Uwolnienie i doprowadzenie Umla do Rhudd – dodatkowo po **5 punktów**
- Rzetelne zdanie raportu – dodatkowo po **1 punkcie**
- Dobre, udane pomysły i współpraca przy realizacji celów drużyny – dodatkowo, indywidualnie po **0-3 punkty**

Niepowodzenie

Przybycie bez Umla i rzetelnej relacji zapewni drużynie tylko minimalne wynagrodzenie. Miejmy nadzieję, że coś dodatkowo zdobyli. Jeśli nie zbadali wszystkich miejsc, zasugeruj, że mogą spróbować powrócić do kopalni później, muszą tylko opracować sensowny plan.

W przypadku, gdy drużynie nie uda się przyprowadzić żywego bratanka do domu, ale opisz okoliczności jego śmierci, pan Esteban wpadnie w szal. Każe swoim sługom (Hasferdowi i Rhegarowi) uzbroić się, sam przywdzieje pancerz, chwyci za najlepszą broń ze ściany i ruszą do kopalni, pomścić młodzieńca. Drużyna może im towarzyszyć, jeśli chce. Skonsultuj się z kolejnym rozdziałem i zdecyduj, czy poszerzysz fabułę przygody o niektóre z opisanych tam pomysłów (patrz: **str. 32**).

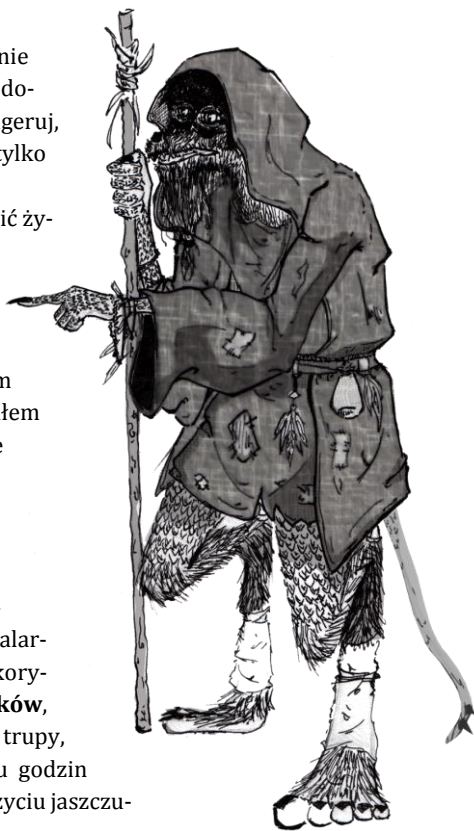
Oczywiście, wcześniejsze działania drużyny w podziemiach mogły wywołać daleko idące konsekwencje. Jeśli postaci graczy tylko „zajrzały” do podziemnej świątyni a następnie dały drapaka, wszystko potoczy się zgodnie z opisem tych miejsc. Jeśli drużyna wycofała się, ale zaalarmowała strażników świątyni, w okolicach jej głównego korytarza będzie przebywał oddział 8 **koboldów wojowników**, trzymający na łańcuchu 2 **wielkie jaszczury**. Ewentualne trupy, pozostawione przez drużynę, zostały w przeciągu paru godzin uprzątnięte. Nie ma wątpliwości, że dla pozostałych przy życiu jaszczurów to był dobry dzień – tyle świeżego mięsa!

O ile Esteban Hall będzie towarzyszył drużynie podczas ich powrotu do podziemi, wówczas jako właściciel kopalni przejmie dowodzenie nad grupą i rozkaże wyniszczyć wszystkie jaszczury i koboldy na obszarze **przedsionka świątyni** oraz w **sanktuarium**. Zgodnie z prawem thrazańskim, wszystko co pod jego kopalnią się znajduje, należy do niego. Nie zapominajmy także o dwójce towarzyszących mu zbrojnych sług. MG musi dobrze odegrać zdeterminowanego, doświadczonego krasnoluda, który właśnie utracił jedynego dziedzica, którego kochał. Trudno przewidzieć, jak się potoczy dalsza akcja. Pan Esteban wraz ze sługami będzie walczył zażarcie (miejmy nadzieję ramię w ramię z postaciami graczy). Jeśli większość osób w grupie została społowiona, rozkaże „trąbić na odwrót”. Gdyby postaci graczy nie chciały opuścić terenu walk mimo to, wycofa się bez nich i będzie usiłował zasypać korytarz kopalni z przejściem do świątyni, zawalając kilka ostatnich stempli.

Drużyna, która pomogła pomścić Umla, otrzyma wynagrodzenie jak za udaną misję, a właściciel kopalni surowo im przykaze trzymać gębę na kłódce. Z uczty i sławy niestety będą nici.

Dalsze plany

Drużyna, która w czasie tej przygody obłowiła się w skarby, na kolejnej sesji powinna otrzymać nagród mniej (lub wcale), aby to zrównoważyć. Głównym motywem może być podróż, poszukiwanie zleceń i zakupy. Gracze zapewne zechcą zainwestować pozyskane srebro w nowy ekwipunek. W okolicach Rhudd można niekiedy napotkać wędrownego handlarza, lecz zaoferuje on co najwyżej kilka przeciętnych ubrań, tarcz i broni, najtańsze zioła, standardowe pociski do broni strzeleckich i może jeden czy dwa eliksiry. Prawdziwe zdobycze godne naszych bohaterów czekają ich w mieście. Najbliższy będzie Kerhenstrad, ludne, kosmopolityczne, portowe miasto położone trzy dni drogi na zachód.



DODATKOWE POMYSŁY

Zmiany w składzie drużyny

Wykruszający się gracze. Przerywając przygodę w połowie i kontynuując ją na kolejnej sesji weź pod uwagę, że nie wszyscy gracze dadzą radę przyjść następnym razem. Cóż, takie jest życie. O ile nie zmniejszy to znacząco szans drużyny, MG winien „odesłać” lub pozostawić w obozie taką postać. Gracze lepiej się bawią, jeśli mogą zawdzięczać zwycięstwo sobie, a nie „postaci MG”. Ponadto, gdy MG dzieli swoją uwagę między zarządzanie grą a kierowanie postacią nieobecnego gracza, cierpi na tym jakość jego prowadzenia. Bywa też, że MG zapomni o tej postaci, co prowadzi do różnych zgrzytów w przygodzie (w końcu niby była cały czas z drużyną, ale nic nie robi). Odejście jednego bohatera można wyjaśnić na wiele sposobów np. tłumacząc to niespodziewanym atakiem choroby, odezwaniem się starej rany, strachem lub najzwyczajszą zmianą planów takiej osoby – i to jest zazwyczaj najlepsze wyjście. Jak takie odłączenie postaci zrealizować?

Załóżmy, że po odkryciu lub zbadaniu jednego z obszarów sesja dobiega końca i drużyna decyduje się rozbić obóz. Na kolejną sesję jeden z graczy nie może przyjść – ciekawym pomysłem byłoby zniknięcie jego postaci podczas pełnienia warty. MG może z kamienną twarzą stwierdzić: „Budzicie się rano. Zaspaliście. Waszego wartownika nie ma.” Nikomu nic nie zginęło, wszyscy się zbudzili żywi – mimo wszystko, drużyna zechce zapewne sprawdzić, co się stało i poszuka śladów. Jeśli istnieje choć cień szansy, że ów gracz w przyszłości powróci, niech ślady dostarczą dobrej wymówki dla owej postaci. Drużyna może go (po intensywnych poszukiwaniach) odnaleźć w pobliskich zaroślach (gdzie poszedł za potrzebą), sparaliżowanego jadem jakiegoś rzadko spotykanego stwora, który zdążył już uciec. Jeśli gracz wróci, postać da się odratować i dołączyć znów do grupy.

Szczególnym przypadkiem są gracze, którzy nie uprzedzają, że ich nie będzie. Ich postacie nie zasługują na litość. MG wówczas odpowiada za taką postać, ale na samym początku sesji przydarza się jej coś strasznego (stosownie do okoliczności, np. udaje się jej otworzyć najbliższe wielkie drzwi, ale zaraz się one zatrząskują, robiąc z niej krwawą miazgę, ewentualnie zza rogu wybiega w podskokach wielki jaszczur i odgryza jej głowę) – takie zdarzenie przypomni graczom, że wszędzie może czyhać niebezpieczeństwo i już na samym początku sesji dostarczy im bardzo silnych emocji.

„Świeże mięso” w drużynie. Dołączenie nowych postaci w osadzie czy po drodze nie powinno stanowić problemu (nagroda dotyczy każdego śmiałka, kwestia jak postacie dogadają się z podziałem ewentualnych znalezisk). Po zagłębieniu się w podziemia, jedynym sensownym pomysłem na nową postać w drużynie wydaje się jeniec koboldów, który zdołał im umknąć, ale zemdłał w pobliżu wyjścia. MG musi rozważyć, jak doszło do jego pojmania, czy widział on Umla i na ile dokładnie będzie potrafił opisać drogę w podziemiach (lepiej jest założyć, że pamięta bardzo niewiele, biegł w końcu na oślep, bez światła). Postać taka winna być osłabiona (np. posiadać połowę z maksymalnej *Energii*), natomiast warto uznać, że nie odniosła obrażeń (posiada całe *Zdrowie*) i odnalazła po drodze jakąś broń.

Opcjonalne rozszerzenia fabuły scenariusza

Cel drużyny w tej przygodzie jest stosunkowo nieskomplikowany – odnaleźć Umla, uwięzionego w podziemiach pod kopalnią przez koboldy i przyprowadzić do Rhudd. Gdyby uratowanie młodego Krasnoluda okazało się niemożliwe na skutek błędnych decyzji graczy, za częściowy sukces można uznać powrót i zdanie relacji o podziemnym kompleksie pod kopalnią.

W obu przypadkach scenariusz może się na tym zakończyć. Jeśli jednak gracze zaoferują panu Estebanowi dalszą pomoc lub po prostu zechcą zadziałać na własną rękę i sprawdzić, czy umiejscowienie kopalni tuż nad starożytną świątynią było przypadkiem, możesz chcieć przemyśleć i opracować szerzej tło przygody, dzięki czemu rozwinie się ona w dłuższą historię. Jeśli planujesz dalsze rozgrywanie sesji wokół wątku podziemnej świątyni (gdyż np. gracze zdradzili chęć powrotu do tamtego

miejsca), możesz wykorzystać niektóre lub wszystkie z poniższych pomysłów – wybierz te, które ci pasują, a pozostałe zmień lub całkiem z nich zrezygnuj:

- Pan Esteban wiedział o podziemnym kompleksie pod kopalnią, choć nie miał pojęcia o zamieszkujących go stworach. Od dziecka prześladowała go legenda o podziemnej świątyni i potajemnie marzył, aby pewnego dnia ją odkryć. W zeszłym sezonie udało mu się natrafić na starożytne zapiski o dawno zapomnianej religii, które tą legendę potwierdzały. Kopalnia miała być tylko przykrywką dla znacznie bardziej intratnego handlu starożytnymi artefaktami, jakie spodziewał się znaleźć pod ziemią. Nie spodziewał się tylko, że przejście do świątyni pojawi się samo. Jeśli zdecydujesz się na ten pomysł, rozważ wprowadzenie dodatkowych motywów, takich jak:
 - Postać gracza, posiadająca zdolność taką jak *Adept*, *Nazwisko rodowe* lub *Zamożna rodzina*, mogła usłyszeć od znajomego uczonego lub maga o tej legendzie. Pan Esteban, nawet zapytany wprost, nie przyzna się, że ją zna, twierdząc, że jest krasnoludem twardo stąpającym po ziemi i interesują go tylko sprawdzone informacje. Jest to zresztą prawda. Informacje o legendzie potwierdził u wiarygodnego źródła.
 - Osada koboldów, odwiedzających świątynię, znajduje się kilkadziesiąt metrów poniżej osady Rhudd. Po wtargnięciu drużyny do świątyni, począwszy od następnego dnia zaczynają ginąć dzieci w osadzie. Koboldy porywają je, aby przebłagać swe bóstwa. Aby uratować dzieci, trzeba będzie zejść poprzez studnię na placu, podziemnymi korytarzami aż do legowisk koboldów.
 - Śladem pana Estebana podąża zabójca, wysłany przez kościół Najjaśniejszego Słońca. Zniszczył już ostatnie egzemplarze zapisków legendy o świątyni Esencji Świata, ale wie, że miał do nich dostęp pan Hall. Dni właściciela kopalni są zatem policzone. Wątek ten może powrócić nawet po kilku przygodach, gdy drużyna dowie się o tajemniczym morderstwie w Rhudd.
- Pan Esteban został namówiony do rozpoczęcia budowy kopalni przez inną osobę. Został przez nią zmanipulowany i wprowadzony w błąd. Pokazano mu sfałszowane próbki gruntu, wskazujące na bogate żyły srebra lub może uległ czarowi *Urok*. Osobą, stojącą za całą sprawą, może być:
 - Młody, ambitny mag, poszukujący pradawnych relikwii, nie mający jednak możliwości, aby samodzielnie dążyć ziemię w ich poszukiwaniu. Postać ta może po zakończeniu przygody pojawić się na uczcie, podpytując postacie graczy. Nie zdradzi, że kopalnia powstała z jego inicjatywy. Jeśli zorientuje się, że drużyna odnalazła starożytne podziemia, proponuje korzystny układ i wspólną wyprawę. Będzie wspomagał postacie swoją magią i zatrzyma równy udział w znaleziskach, interesują go jednak przede wszystkim zwoje, księgi i inne zapisane formy wiedzy. To, na ile mag okaże się uczciwy i lojalny, zależy wyłącznie od MG.
 - Sędziwy krewny pana Estebana, znający pradawną legendę i pragnący ujrzeć wreszcie porażkę swego zniechęconego pociotka, któremu każde przedsięwzięcie jak dotąd się udawało. Ów krewny podsunął sugestię takiej a nie innej lokalizacji kopalni, wiedząc, że choć wzgórze zawiera cenny kruszec, jest także domem dla paru nieprzyjemnych istot (jak choćby jaszczury).
 - Były tytuli szlachcic, obecnie czarny rycerz, gotów jest zaprzedać swą duszę mrocznym siłom aby zemścić się na osadzie Rhudd, w której przed laty potraktowano go grubiańsko, gdy był sam i potrzebował pomocy. Pierwszym etapem jego drogi ku potędze będzie stworzenie lojalnej bandy zbirów, którą mógłby rozporządzać. Aby podnieść swój autorytet, potrzebuje starożytnych przedmiotów i dostępu do zaklęć, wykutych na ścianach świątyni.
 - Umło – w tej wersji przygody to niewinnie wyglądający, młody inżynier poznał legendę o podziemnej świątyni i namówił wuja do rozpoczęcia prac, niestety, nie wiedział nic o stworach w środku. Jeśli drużyna mu pomogła, proponuje im kolejną wyprawę zaraz następnego dnia, opowiadając o jeszcze jednym schowku, w którym znajdują się kosztowności. Jeśli chcesz uczynić z niego prawdziwie czarny charakter, może nawet zabije w nocy swego wuja a winę spróbuje zrzucić na drużynę? Jako jedyny dziedzic odziedziczył wszystko, ale może nie chodziło mu o pieniądze ale np. o zemstę za znieważenie jego matki przed laty przez pana Estebana?

PRZECIWNICY

KOBOLDY

Stara, dość prymitywna rasa bardzo drobnych humanoidów (wzrost od 55 do 75 cm, koścista budowa ciała). Przypominają stojące na tylnych łapach jaszczurki, lecz porośnięte są kępkami włosów, a ich pyski przywodzą na myśl pysk psa. Zamieszkują podziemne kawerny, a czasem lochy, wybudowane przez antyczne rasy i opuszczone przez nie przed wiekami. Mają osobliwe upodobanie do hazardu, a także apetyt na małe dzieci ras rozumnych, które porywają z zapalem godnym lepszej sprawy. Pojedynczo niegroźne, potrafią jednak się zorganizować, zastawiać pułapki i wykorzystywać naturalne ukształtowanie terenu na swoją korzyść. Przyparte do muru, zjadają się bronią, zwłaszcza, jeśli zagrożone są ich siedziby. Jedyną rasą świadomą istnienia Koboldów są Krasnoludy. Nawet one jednak traktują je raczej jako legendę niż faktyczne zagrożenie. Koboldy od lat nie wychodziły na powierzchnię, schodząc z drogi silniejszych rasom.

Szef Koboldów

Najstarsi, najsprytniejsi spośród koboldów posiadają pewne wrodzone zdolności magiczne, dzięki którym (o ile będą dość ostrożni) dają radę przejąć władzę w plemieniu. Później to oni decydują o kierunkach ekspansji, przydzielają prawo do rozmnażania się i podejmują wszelkie inne strategiczne decyzje. Odnalezienie antycznych przedmiotów, lub odkrycie przejść do dawno opuszczonych, bezpiecznych pomieszczeń, bardzo podnosi prestiż szefa i zapewnia lojalność jego poddanych.

Budowa **k3** Sprawność **k4** Walka **k4** Strzelanie **k4**
 Bystrość **k6** Mądrość **k6** Wola **k6** Charyzma **k4**
 Zdrowie **4** Energia **5** Moc **10**

Atak wręcz **2k3** obrażeń (kij)

Zdolności

- Biegłość w czarach dystansowych
- Biegłość w czarach dotykowych
- Mały rozmiar

Zaklęcia

Najczęściej: (1) Niezauważalność, (2) Panika, a czasem inne o podobnym koszczie.

Po pokonaniu można znaleźć:

- Brudne zwitki skórzanego z wypalonymi symbolami – jest to „księga” zawierająca trwałe zapisane zaklęcia, znane przez szefa koboldów

Kobold – zwiadowca

Najmniej doceniani, najgorzej wyposażeni, bardzo żałośni przedstawiciele bardzo żałosnej rasy. Ostrożnie lokalizują niebezpieczeństwo i starają się uprzedzić o nim swoich potężniejszych braci. Czasem, gdy trafi się okazja do niewielkiego sabotażu, korzystają z niej. Niewytlumaczone podpalenia, zablokowane drzwi, zatłakany komin czy dziwnie smakujące mleko – psoty przypisywane w baśniach ludowych skrzatom, w istocie zwykle mają swój początek w sfrustrowanych koboldzkich zwiadowcach. Grupy tych istot w sile kilku osobników można napotkać w podziemnych korytarzach, a czasem także na powierzchni, nawet 10-20 km od wejść do podziemi kontrolowanych przez koboldy. Poszukują pożywienia i łatwego łupu. Mogą napadać na samotnych podróżnych i gospodarstwa oddalone od innych. Preferują taktykę wprowadzania zamętu, odwracania uwagi i ataku z zaskoczenia.

Budowa **k3** Sprawn. **k6** Walka **k3** Strzelanie **k6**
 Bystrość **k6** Mądrość **k3** Wola **k3** Charyzma **1**
 Zdrowie **5** Energia **9** Moc **4**

Atak wręcz **2k3** obrażeń (nóż kościany)

Zdolności

- Cichociemny
- Mały rozmiar

Kobold – wojownik

Co silniejsi osobnicy przywdziewają tandetne, paradne zbroje i bronią wejść oraz kluczowych miejsc w podziemnych miastach koboldów. Poruszają się w grupkach 2-6 osobników, robiąc częste przestoje, kłócąc się o pierwszeństwo, czy też grając w jedną z ich prymitywnych gier. Potrafią skutecznie używać swoich tarcz.

Budowa **k4** Sprawność **k6** Walka **k4** Strzelanie **k6**
 Bystrość **k4** Mądrość **k3** Wola **k3** Charyzma **k4**
 Zdrowie **6** Energia **10** Moc **5**

Ośłona: **k10**

(tarcza drewniana, tylko **k6** dla większych istot)

Pancerz: **k4** (wzmocniona skóra)

Atak wręcz **k6+k4** obrażeń (krótka włócznia)

Zdolności

- Obrońca
- Odporność na trucizny (a więc testują **k10**)
- Mały rozmiar

Po pokonaniu można znaleźć:

- Pozłacane fragmenty zbroi, pasującej tylko na kobolda. Kowal może zaofrować **k20+5** ss za każdy komplet

Gliniany golem

3-metrowy, magiczny posąg napędzany nadprzyrodzoną mocą. Bezymyślnie wypełnia rozkazy twórcy. Ma ograniczony zasięg, poza który nie wyjdzie.

Budowa **k12** Sprawność **k3** Walka **k4**
Zdrowie **28** Energia **nieograniczona**

Pancerz **k4** (gruba glina)
Atak wręcz **1+k10** obrażeń (łapy)

Zdolności

- Bezmyślność
- Nieżywy
- Zabijaka (drab)
- Regeneracja (1 Zdrowia)

Po pokonaniu można znaleźć tabliczkę-zwój z rzadkim zaklęciem dotykowym: (5) *Stworzenie Golema* (patrz: podręcznik podstawowy Diadem).

Jaszczur (młody / wielki)

Koboldy hodują i tresują te stworzenia do obrony swych osiedli. Wielki jaszczur mierzy sobie 7-8 m od czubka pyska do końca ogona. Kroczy na nisko ugiętych łapach, a jego długa, pokryta rzędami lśniących zębów paszcza rzadko otwiera się, raz schwywszy ofiarę. Młodsze osiągają 5-6 m i nie są tak zjadłe, za to mają znacznie czulsze zmysły.

Budowa **k8/k10** Sprawność **k6** Walka **k10/k12**
Bystrość **k8/k4** Charyzma **k3/k4**
Zdrowie **15/22** Energia **10**

Pancerz **1/k4** (łuska)
Atak wręcz **k4+k8/k4+k10** obrażeń (zęby i szpony)

Zdolności

- Dodatkowy atak
- Szczękościsk (tylko wielkie jaszczury)

Ogar Otchłani

Wyglądem może przypominać ogromnego psa lub wilka, o świecących oczach i bardzo ostrych kłach. Z futra wystają lśniące kolce, z paszczy bucha ogień.

Budowa **k6** Sprawność **k8** Walka **k10**
Bystrość **k6** Wola **k4** Charyzma **k4**
Zdrowie **10** Energia **13** Moc **6**

Pancerz **k4** (grube futro)
Atak wręcz **k4+k6** obrażeń (szpony, uznawane za broń magiczną, przeciwpancerne)

Zdolności

- Odporność na trucizny
- Wrażliwość na światło
- Nieżywy
- Szósty zmysł

Gremlin

Bardzo mały (40-50 cm wzrostu), ale też bardzo niebezpieczny humanoidalny stworek, ukrywający się w ciemnych jaskiniach i podziemiach. Jest złośliwy i przebiegły, ale ma umysłowość całkowicie odmienną od postaci graczy czy koboldów. Nie da się z nim pertraktować, nie rozumie żadnego języka. Ma cienkie, lecz bardzo mocne, sprężyste kończyny, krągły brzuch i nieproporcjonalnie dużą głowę z parą ogromnych, błoniastych i spiczastych uszu, a także wielką paszczą skrzącą się kilkoma rzędami zębów i otoczoną rogowymi wypustkami. Najgroźniejsze jednak są szpony tego stwora, mierzące sobie niemal po 10 cm długości, bardzo cienkie i ostrzejsze od noża. Jeśli znajdzie wysoko położone, trudno dostępne dla intruzów miejsce, będzie obrzucać ich kamieniami. Po utracie całego zdrowia gremlin przesywając skrzeczy, a jego ciało zaczyna się rozpuszczać. Proces rozpuszczania wygląda wyjątkowo ohydnie, najpierw skóra odchodzi od ciała, potem ciało spływa z kości, na koniec kości mięknią i roztapiają się, tworząc nierozpoznawalną, brudzącą, śmierdzącą i szybko zastygającą mieszaninę.

Budowa **k3** Sprawność **k12** Walka **k6**
Strzelanie **k6** Bystrość **k8** Charyzma **k6**

Atak wręcz **k6** obrażeń (długie i ostre szpony)
Atak dystansowy **k4** obrażeń (mały kamień)

Zdolności

- Cichociemny
 - Czujność
 - Szósty zmysł
 - Zabijaka (drab – nie posługuje się żadną bronią w walce wręcz poza szponami)
 - Wrażliwość na światło
 - Regeneracja (1 Energii)
 - Furia ataku. Jeśli trafi wręcz, za każdy 1 punkt Energii, który wyda, zwiększa zadane przez siebie obrażenia o 1. Może w każdej turze wydać na ten cel do 5 punktów.
 - Bardzo mały rozmiar
- Normalnej wielkości istoty mają większą o 2, (a małe o 1) trudność trafienia atakiem dystansowym w istotę o bardzo małym rozmiarze. Istoty dużego rozmiaru atakujące istoty małego rozmiaru muszą uzyskać rezultat o wyższy o 4 lub więcej (różnica 1–3 punktów oznacza remis starcia). Istoty normalnego rozmiaru, atakujące wręcz istotę bardzo małego rozmiaru, muszą uzyskać rezultat starcia o 3 wyższy, aby ją trafić (uzyskanie o 2 więcej, o 1 więcej lub równo oznacza remis starcia). Istoty małego rozmiaru, atakujące wręcz istotę bardzo małego rozmiaru, muszą uzyskać rezultat starcia o 2 wyższy, aby ją trafić (uzyskanie o 1 więcej lub równo oznacza remis starcia).

W tym scenariuszu pojawia się tylko jeden gremlin, w pomieszczeniu nr 8 przedsionka świątyni. Zachowanie i taktyka tego gremlina są opisane na **str. 22**.

SPIS TREŚCI

Wstęp	2
Kłopoty w Rhudd	3
Budowa scenariusza	3
Przykładowe drużyny i sposoby na wprowadzenie w scenariusz	4
Nowa-stara religia	5
Kult Esencji Świata	5
Drużyna w osadzie Rhudd	6
Informacje początkowe dla graczy	6
Zawiązanie akcji	6
Propozycja barona górnictwa	7
Co mówi woźnica Prokop.....	8
Co mówią inni mieszkańcy osady	9
Opis miejsc	10
Osada Rhudd	10
Droga do kopalni	14
Teren na powierzchni kopalni.....	14
Budynek gospodarczy	16
Teren kopalni – część podziemna	18
Przedsionek podziemnej świątyni.....	20
Sanktuarium podziemnej świątyni.....	26
Jaskinie jaszczurów	28
Zakończenie przygody	30
Sukces	30
Niepowodzenie	31
Dalsze plany	31
Dodatkowe pomysły	32
Zmiany w składzie drużyny	32
Opcjonalne rozszerzenia fabuły scenariusza	32
Przeciwnicy	34