

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi – Przygody w Powietrznej Przystani



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta, OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 82
Rozdzielczość.....: 2400x3325
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2009.06.24

Uwagi:

Wersja podręcznika wykonana w wyższej rozdzielczości, lepsza korekta, pełny OCR.

Opis:

W kontrolowanym przez Theran mieście Vivane i w fortecy Powietrzna Przystań może toczyć się wiele przygód. Oto zbiór trzech scenariuszy - intrygujących, niebezpiecznych i wyzywających.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

PRZYGODY W POWIETRZNEJ PRZYSTANI



FASA
CORPORATION

ZBIÓR RÓŻNORODNYCH SCENARIUSZY



PRZYGODY W POWIETRZNEJ PRZYSTANI

FASA CORPORATION/MAG



SPIS TREŚCI

WSTĘP	4	CIEŃ	57
Wskazówki dla Mistrza Gry	4	Zagubiona dusza	58
Przeprowadzanie testów	6	Cień	59
Jak korzystać z książki	6	Streszczenie intrygi	59
Przyznawanie punktów legend	7	Obawy ojca	61
Suma punktów legend	8	W cieniu	64
Przygotowania do gry	8	Pokój z widokiem	66
POGOŃ ZA BUTAMI Z WĘŻOWEJ SKÓRKI	11	Na ratunek	70
Mag, za którego warto oddać życie	10	Niedokończone wątki	74
Pogoń za butami z wężowej skórki	11	Możliwe rozwinięcia	74
Streszczenie intrygi	11	Przyznanie punktów legend	74
Garść miedziaków	12	Suma przyznanych punktów legend	74
Druga strona placu	14	Pomysły na przygody	74
Buntownicy	17	Bohaterowie niezależni	75
Władca szczurów	23	Pająki dusz	75
Niedokończone wątki	26	Caravarh	76
Możliwe rozwinięcia	26	Mervin	77
Przyznanie punktów legend	27	Aberdeen	78
Suma przyznanych punktów legend	27		
Pomysły na przygody	27		
Bohaterowie niezależni	27		
Thomallas Janrud	28		
Kazagad Kagend	29		
Haldamund Armunn	30		
WIADOMOŚĆ DLA VIVANE	31		
Nocny złodziej	32		
Wiadomość dla Vivane	33		
Streszczenie intrygi	33		
Przyjęcie zlecenia	34		
Więc to jest Vivane	37		
Dostarczenie przesyłki	39		
Pobyt w rezydencji	44		
Tajna kryjówka	47		
Gang Marikisa	50		
Niedokończone wątki	52		
Możliwe rozwinięcia	52		
Przyznanie punktów legend	52		
Suma przyznanych punktów legend	52		
Pomysły na przygody	53		
Bohaterowie niezależni	53		
Akarrin Nebarrak	53		
Kaleb	53		
Kron	54		
Marikis	55		
Tamwyn	56		

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
Barsaive™ (Barsawia) and Sky Point Adventures™ (Przygody
w Powietrznej Przystani) are trademarks of FASA Corp.
Copyright © 1995 FASA Corp.
All right reserved.
Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana
lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub
elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej
książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących
lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-87968-62-5





PRZYGODY W POWIETRZNEJ PRZYSTANI

WERSJA

ORYGINALNA

Tekst (w kolejności wydrukowania przygód)

Carl Sargent, Chris W. McCubbin, Teeuwyn Woodruff

Opracowanie

Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik artystyczny

Jim Nelson

Kierownik projektu

Mike Nelson

Ilustracja na okładce

Doug Andersen

Projekt okładki

Jim Nelson

Ilustracje

Joel Biske, Kent Burles, Larry MacDougall

Mapy

Aldo Pinkster

Projekt typograficzny

Steve Bryant

WERSJA

PÓLSKA

Przekład

Katarzyna Mikołajczak

Redakcja

Andrzej Miszkurka

Korekta

Tomuś

Redaktor linii

Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki

Jarosław Musiał

Skład i łamanie

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285

e-mail: krzaku@mag.com.pl

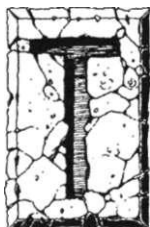
WWW: www.mag.com.pl

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG





WSTĘP



ysiące lat temu panował wiek magii, był to czas **Przebudzenia Ziemi**. Magiczne moce przepełniały świat i każdy mógł wykorzystywać ich dobrodziejstwa, zarówno w życiu codziennym, jak i do tworzenia rzeczy wielkich. Lecz magia sprowadziła na Ziemię Horrory, istoty z głębin astralnej otchłani, pożerające wszystko, co spotkały na swej drodze. Przez czterysta lat mieszkańcy Ziemi ukrywali się, podczas gdy Horrory niszczyły ich krainę. Czas ten nazwano Pogromem. Teraz ludy Barsawii wychodzą z ukrycia gotowe walczyć o swój świat zarówno z pozostałymi Horrorami, jak i Imperium Theran. Odważni bohaterowie z całej Barsawii powstałi, aby przemierzać świat, poszukiwać magicznych skarbów i uśmiercać Horrory, które wciąż jeszcze przebywają na Ziemi. Magowie tkają potężne zaklęcia, adepci używają magii, aby wzmocnić swe naturalne talenty. Dysponujący wielką mocą, odważni, śmiali i utalentowani, bohaterowie Barsawii próbują uzdrowić świat z ran zadanych w czasie Pogromu i w ten sposób stać się częścią legend.

Przygody w Powietrznej Przystani składają się z trzech krótkich scenariuszy osadzonych w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Rozgrywają się one w placówce wojskowej Theran - Powietrznej Przystani - pobliskim mieście Vivane i osadzie Vrontok. **Pogon za butami z węzowej skórki** zaprowadzi bohaterów w najniebezpieczniejsze części Barsawiańskiego Vivane - do Zniszczonej Dzielnicy i posępnych tuneli podziemi. Śmiałkowie ruszą śladami złodzieja, który skradł dużo cenniejszy skarb niż mu się wydaje. Podczas przygody **Wiadomość dla Vivane** śmiałkowie przemierzają daleką drogę z Barsawii do Vivane, aby dostarczyć ruchowi oporu ważną informację, która może sprawić, iż stanie się on poważnym zagrożeniem dla Theran lub też doprowadzić do jego upadku, gdyby dostała się ona w niepowołane ręce. Oczywiście bohaterowie nie mają pojęcia o wartości - i znaczeniu - przewożonego „towaru”. Ostatnia przygoda, **Cienie**, zawiedzie śmiałków w niebezpieczne zaułki osady Vrontok, znajdującej się pod wielką theranską twierdzą Powietrzna Przystań. Tam pozbawiony skrupułów Czarodziej przeprowadza eksperymenty nad kontrolowaniem umysłów Dawców Imion, a jego działalność wspiera burmistrz i opryszek w jednej osobie, Lorgo T'rask. Ostatnią ofiarą Czarodzieja jest syn starego przyjaciela jednego z członków drużyny, więc poszukiwacze przygód podejmą ryzyko, by uratować chłopca, narażając się na poważne niebezpieczeństwo.

WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

Historie zamieszczone w niniejszej książce to przygody liniowe i w każdej z nich wydarzenia występują w odpowiedniej kolejności. Mimo to Mistrz Gry może dowolnie modyfikować scenariusze, przystosowując je do potrzeb prowadzonej kampanii. Choć kolejne wydarzenia następują po sobie w sposób logiczny, Mistrz Gry nie musi ściśle przestrzegać ich kolejności, aby szczęśliwie doprowadzić przygodę do końca. Do poprowadzenia każdej z trzech opowieści Mistrz Gry będzie musiał zaznajomić się z ich treścią, a zarówno Mistrz Gry, jak i gracze powinni przeczytać podręcznik **Przebudzenie Ziemi (PZ)**.

We wszystkich przygodach wyodrębniono partie tekstu, które należy przeczytać graczom. W razie potrzeby Mistrz Gry może modyfikować te fragmenty, aby







wiennie oddać przebieg wypadków, jakie mają miejsce podczas scenariusza. Opowieści przedstawione w **Przygodach w Powietrznej Przystani** mogą zostać rozegrane przez bohaterów wszystkich kręgów, a krótki wstęp przed każdą z nich zawiera sugestię odnośnie liczby bohaterów i wymaganego stopnia ich zaawansowania.

PRZEPROWADZANIE TESTÓW

Jeżeli któryś z bohaterów będzie chciał podjąć akcję taką jak rzucanie czarów, uderzenie przeciwnika mieczem, tropienie Horrora czy flirtowanie z barmanką, Mistrz Gry lub gracz wykonuje rzut kośćmi o określonym stopniu trudności, aby ustalić wynik przeprowadzonej akcji. W testach związanych z magią rzut kośćmi zwykle określa czas trwania zaklęcia lub jego efekt.

Często wynik testu określa nie tylko porażkę lub sukces, lecz także stopień sukcesu. Test może zakończyć się jednym z pięciu wyników: porażką, przeciętnym sukcesem, dużym sukcesem, ogromnym sukcesem i wyjątkowym sukcesem. Porażka oznacza tak złe wykonanie czynności, że towarzyszą jej zazwyczaj jakieś nieprzyjemne efekty uboczne. Przeciętny sukces to uzyskanie wartości równej stopniowi trudności lub niewiele go przewyższającej; oznacza on, że bohater z ledwością wykonał zamierzone działanie. Uzyskanie

dużego sukcesu jest trochę lepszym rezultatem, natomiast osiągnięcie wartości prawie dwukrotnie wyższej od stopnia trudności to ogromny sukces. Wyjątkowy sukces wymaga uzyskania jeszcze lepszego wyniku. Każdy sukces większy od przeciętnego daje bohaterowi dodatkowe korzyści lub cenne informacje. Premia określana jest przez Mistrza Gry, o ile nie opisano jej wcześniej w scenariuszu.

W wielu przypadkach, kiedy gracz musi wykonać test, podaje się testowaną cechę i stopień trudności ujęty w nawias. Na przykład, test Percepcji (13) oznacza, że gracz musi wykonać rzut na Percepcję o stopniu trudności 13.

JAK KORZYSTAĆ Z KSIĄŻKI

Pomijając podstawowe zasady przedstawione w podręczniku **PZ**, książka ta zawiera wszystkie informacje niezbędne do poprowadzenia przygód w Powietrznej Przystani. Pomocny będzie również zestaw **Powietrzna Przystań i Vivane**, który zawiera szczegółowy opis Vivane, Powietrznej Przystani, osady Vrontok i terenów sąsiadujących z prowincją Vivane. Równie użyteczne dla Mistrza Gry będą następujące pozycje: zestaw **Barsawia, Księga wiedzy**, a także **Stwory Barsawii i Horrory**. Mistrz Gry powinien uważnie przeczytać scenariusz, aby zapoznać się z tłem, zanim jeszcze





rozpocznie grę. Należy także zapoznać się z głównymi wątkami przygody i dokładnie wiedzieć, który z nich wywołuje określony ciąg wydarzeń. Jak zawsze, Mistrz Gry powinien być przygotowanym na nieoczekiwane zwroty akcji.

Każdą przygodę rozpoczyna prolog i wprowadzenie. Następnym punktem jest streszczenie intrygi, w którym opisano całą historię i najbardziej prawdopodobny rozwój wydarzeń. Kolejne rozdziały, zwane spotkaniami, opisują sytuacje i zdarzenia, z którymi śmiałkowie będą musieli sobie poradzić w trakcie przygody. Każde spotkanie składa się z pięciu elementów: **Opis, Wprowadzenie, Intryga, Ukryte wątki i Problemy**.

Opis zawiera krótkie streszczenie spotkania i opis głównych konfliktów. Kolejny rozdział, **Wprowadzenie**, to tekst przeznaczony do odczytania graczom. Znajdują się tu opisy terenu i aktualnych wydarzeń. Instrukcje przeznaczone wyłącznie do wiadomości Mistrza Gry zostały oznaczone **pogrubioną czcionką**.

Intryga dostarcza Mistrzowi Gry pomysłów na wprowadzenie odpowiedniego nastroju i narzucenie tempa planowanej przygody. Znajdują się tu odpowiedzi jak odgrywać poszczególne sceny, szczegóły dotyczące wzbudzania emocji, opisywania dźwięków i zapachów. Informacje te będą się różnić dla poszczególnych scen - od ogólnych wskazówek po szczegółowe opisy odczuć i wrażeń.

W **Ukrytych wątkach** znajduje się wyjaśnienie o co tak naprawdę chodzi w spotkaniu. Element ten zawiera wszelkie informacje potrzebne Mistrzowi Gry do poprowadzenia spotkania, takie jak statystyki istot i bohaterów, opis miejsc oraz wydarzeń itp. Jeśli w trakcie gry prowadzący i gracze będą potrzebowali mapy, znajdzie się ona w tej właśnie części. Podobnie jak we **Wprowadzeniu**, specjalne instrukcje przeznaczone tylko dla Mistrza Gry zostały opatrzone **pogrubioną czcionką**.

Ostatnim rozdziałem każdego spotkania są **Problemy**. Zawarto tu propozycje, w jaki sposób wprowadzić drużynę poszukiwaczy przygód na właściwy trop, gdyby sprawy nie potoczyły się tak, jak powinny. Na przykład, bohaterowie mogą przegapić ważną wskazówkę lub przegrać walkę, w której powinni zwyciężyć. Większość prowadzących nie chce, aby śmiałkowie szybko się zniechęcili lub zostali zabici. Ten element pomoże Mistrzowi Gry kontynuować zabawę w przypadku, gdy sprawy potoczą się nie tak jak trzeba. Oczywiście prowadzący nie musi stosować się do zawartych tu wskazówek i może wykorzystać własne pomysły oraz rozwiązania lub po prostu pozwolić, by akcja toczyła się dalej.

Po spotkaniach znajdują się **Nie dokończone wątki**, w których podsumowano całą przygodę. Zawarto w nich również propozycje kilku sposobów wykorzystania materiału

z niniejszej książki do stworzenia własnych kampanii. W tej części znajduje się także **Przyznawanie punktów legend** - część dla Mistrza Gry, zawierająca wskazówki odnośnie przyznawania punktów legend. W rozgrywających się w świecie **Przebudzenia Ziemi** przygodach punkty legend przyznawane są po każdej sesji, a także po zakończeniu całej opowieści. Ponieważ przygody opisane w niniejszej książce są krótkie i zaprojektowane na jedną sesję, Mistrz Gry przyznaje graczom punkty legend jednorazowo (patrz podrozdział Przyznawanie punktów legend). Bohaterowie niezależni to rozdział zawierający statystyki i opisy postaci, potworów i Horrorów występujących w przygodzie. Jeden ze scenariuszy posiada także rozdział Plotki i odkrycia, w którym znajdują się wszelkie informacje, jakie śmiałkowie mogą uzyskać ze źródeł niezależnych: plotki, opowieści i legendy, dane wyszukane w bibliotekach itp. Wiele z tych wiadomości można wykorzystać w przyszłych przygodach.

PRYZNANIE PUNKTÓW LEGEND

W rozdziale **Nie dokończone wątki** znajdują się wskazówki odnośnie przyznawania punktów legend po zakończeniu przygody. Jest tam również zawarta informacja ile punktów legend należy przyznać za każdy osiągnięty cel i za każde zadanie wykonane podczas przygody. **Przyznawanie punktów legend za przygodę** określa także punkty legend za pomyślne zakończenie scenariusza. Więcej informacji na temat osiągania wyznaczonych celów i przyznawania punktów legend znajduje się w podręczniku **PZ** na stronie 242. Oprócz tego bohaterowie graczy mogą otrzymać punkty legend za kreatywne odgrywanie postaci i/lub bohaterską postawę podczas walki z potworami czy przeciwnikami, a także za znalezienie bądź zdobycie skarbu.

Poszukiwacze przygód otrzymają punkty legend za **kreatywne odgrywanie postaci i/lub bohaterską postawę**, podejmując działania wyszczególnione w każdej z przygód. Jedna postać może zostać nagrodzona punktami legend z tego tytułu tylko raz w czasie trwania scenariusza. Tak przyznane punkty legend w odróżnieniu od innych nie są rozdzielane pomiędzy bohaterów.

Punkty legend przyznawane za zabicie potwora lub przeciwnika wyszczególniono w odpowiedniej tabeli na końcu każdej z przygód. Ujęto tam punkty legend za pokonanych przez bohaterów przeciwników. Suma punktów zależy od ilości i rodzaju pokonanych przeciwników oraz liczby bohaterów prowadzonych przez graczy. Punkty legend wymienione w rubryce potwór/przeciwnik oznaczają sumę punktów, jakie można uzyskać za pokonanie napotkanych stworzeń, nie zaś za pojedyncze stworzenie tego rodzaju.





Na przykład, za członków ruchu oporu, z którymi poszukiwacze przygód będą walczyć podczas przygody **Pogoń za butami z węzowej skórki** (strona 27), przyznano 300 punktów legend. Jest to nagroda za sześciu członków ruchu oporu - gracze nie zdobywają 300 punktów legend za każdego z nich. Sumę **punktów legend przyznanych za pokonanie przeciwnika** należy podzielić równo pomiędzy uczestników rozgrywki (patrz strona 242, podręcznik PZ). W przypadku ułamków należy zaokrąglić w dół, do najbliższej liczby podzielnej przez 10. Na przykład, 500 punktów legend podzielonych na sześciu graczy daje 83,3 punktu na osobę i należy zaokrąglić ją do 80 punktów przypadających na jednego bohatera.

Pozycje oznaczone gwiazdką to potwory lub przeciwnicy, z którymi bohaterowie nie muszą walczyć. Jeśli jednak zdecydują się z nimi zmierzyć, należy dodać wskazane punkty legend do całkowitej sumy punktów legend przyznanych za pokonanie potworów lub przeciwników, po czym podzielić punkty pomiędzy bohaterów graczy.

Bohaterowie mogą też uzyskać **punkty legend za znalezienie skarbu**, jeżeli wejdą w posiadanie jakiegos. Podobnie jak w przypadku punktów legend otrzymanych za pokonanie



przeciwnika, punkty te należy podzielić po równo między bohaterów graczy. Ewentualnie gracze mogą sprzedać przedmiot za tyle sztuk srebra, ile punktów legend otrzymaliby zatrzymując go przy sobie.

SUMA PUNKTÓW LEGEND

Suma przyznanych punktów legend służy jako wskazówka dla Mistrza Gry. Może on przyznać ich mniej lub więcej, lecz suma przyznanych punktów nie powinna zbyt różnić od liczby podanej w podsumowaniu każdej z przygód.

PRZYGOTOWANIA DO GRY

Niemożliwe jest stworzenie przygody, która stanowiłaby wyzwanie dla każdej grupy graczy. Jedne drużyny są lepiej rozwinięte, inne słabiej.

Dlatego Mistrz Gry powinien odpowiednio zmodyfikować charakterystyki i umiejętności przeciwników, aby stanowili oni odpowiednie wyzwanie dla poszukiwaczy przygód. Jeśli scenariusz nie odpowiada grupie graczy, Mistrz Gry może wykorzystać go jako szkielet własnej przygody. Jeżeli przygoda okaże się odpowiednia - z wyjątkiem kilku szczegółów - Mistrz Gry może ją zmodyfikować i uczynić jeszcze lepszą.

Mistrz Gry, pamiętaj, że to Ty jesteś odpowiedzialny za poprowadzenie ekscytującej przygody. Musisz w nią wciągnąć bohaterów i poprowadzić ją tak, aby sprawy nie wymknęły się spod kontroli. Opisuując świat **Przebudzenia Ziemi** postaraj się odpowiedzieć na wszystkie pytania graczy dotyczące tego co widzą, słyszą, dotykają, wyczuwają i smakują. Opowiadając o danym miejscu możesz wyjść poza opisy umieszczone w tej książce, wywołując i pogłębiając odpowiedni nastrój. Aby zaangażować graczy w toczące się wydarzenia, za każdym razem, gdy opisujesz im nową scenę, pytaj: „Co robicie?”. Opowiadając o tym, jak się zachowują ich bohaterowie, gracze nadadzą przygodzie rozpędu, przy okazji świetnie się bawiąc. Jeśli gracze zaczynają odbiegać od wytyczonego szlaku, skieruj ich we właściwą stronę. Jeżeli podjęte przez nich decyzje mogą przerwać wątek lub powodują, iż omijają oni cenna wskazówkę, podrzuć im podpowiedź, która zachęci bohaterów do podjęcia działań zgodnych z treścią przygody. Pamiętaj jednak, aby uczynić to w sposób subtelny. Dobry Mistrz Gry naprowadza graczy, a nie mówi im, co mają robić.

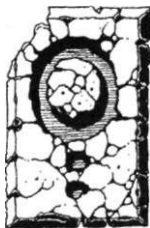
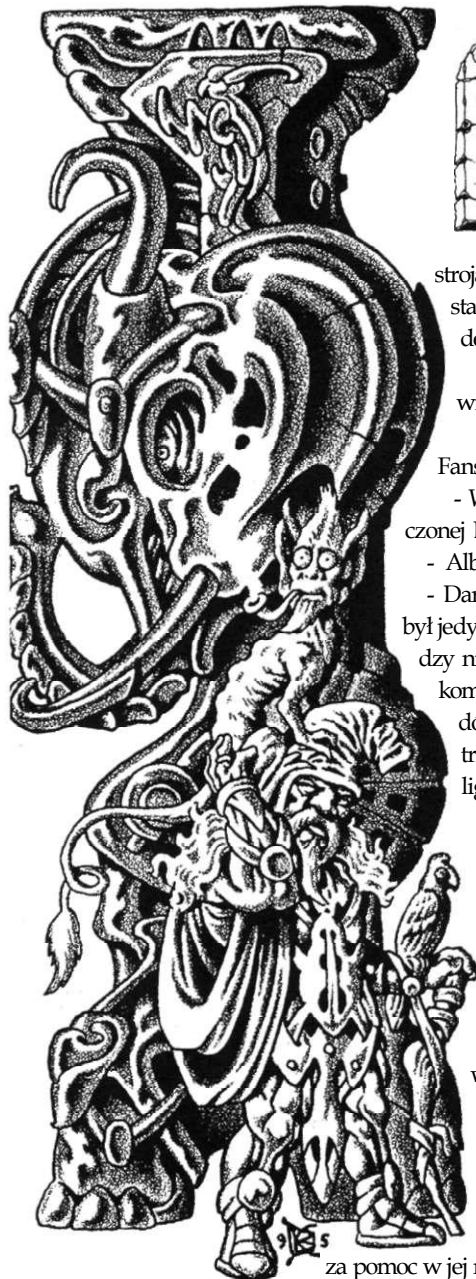


PŁOŃ ZA BUTAMI Z WĘŻOWEJ SKÓRKI





MAG, ZA KTÓREGO WARTO ODDAĆ ŻYCIE



bawiam się, że już go tu nie ma, pani - powiedział Fansherin, spuszczając wzrok. Wiedział, że Shand będzie zła. Fansherin nie cierpiał, kiedy magowie się złościli, chyba że magiem tym była właśnie ona.

- Nie ma go? - Shand wpatrywała się w niego. - Placę tobie i pozostałym idiotom tyle złota, a ty pozwoliłeś, żeby uciekł? Mały szczur, barsawiański złodziejasek?

Jej reakcja była mniej gwałtowna, niż Fansherin się spodziewał. Shand stuknęła stopą o podłogę, lecz jej pięści nie były zaciśnięte jak w chwilach, gdy wpadała w furję. Tupanie świadczyło jedynie o tym, że jest na niego wściekła. Czarodziejka o zmiennych nastrojach często bywała zła. Fansherin podziwiał urodę Shand nawet wtedy, gdy jej policzki płonęły, a głos stawał się bardzo donośny. Jego zdaniem wściekłość podkreślała nadzwyczajną jak na człowieka urodę kobiety.

- Wysłałem już ludzi, aby go śledzili - powiedział Fansherin uspokajającym tonem. - Niebawem wrócą.

Jak na umówiony sygnał, jedna ze służących Shand weszła do komnaty i wyszeptwała coś do ucha Fansherina, który podziękował kobiecie, odprowadził ją i odwrócił się do swej pani.

- Wygląda na to, że złodziejowi udało się w jakiś sposób przedostać przez północną bramę do Zniszczonej Dzielnicy - powiedział. - Musiał przekupić strażników.

- Albo miał przepustkę, dzięki uprzejmości tych przeklętych krasnoludów! - wykrzyknęła Shand.

- Daragast? - Fansherin nadstawił piękne uszy. Oczywiście, znał już odpowiedź na to pytanie. Daragast był jedyną osobą w Vivane, którą Shand uważała za „przeklętego krasnoluda”. Wrogość panująca pomiędzy nieprzewidywalną czarodziejką i surowym krasnoludem była powszechnie znana, zarówno członkom Therańskiej Konklawe, której oboje służyli, jak i mieszkańcom miasta. Fansherin nie znał powodów odwiecznej waśni i, prawdę mówiąc, nawet nie próbował ich zgłębić. Inteligentni uczniowie trzymają się z dala od polityki i związanych z nią bogaczy, a Fansherin uważał siebie za dużo inteligentniejszego od większości z nich. Pomimo to był ciekaw.

- Co Daragast mógłby mieć z tym wspólnego?

- Nieważne - powiedziała Shand unikając jego wzroku.

„Wiedziałem, że te monety nie były zrobione ze zwykłej miedzi” - pomyślał Fansherin. - „W końcu kto o zdrowych zmysłach przejmowałby się złodziejem, który skradł dziesięć miedziaków?”

Zachował jednak milczenie, czekając na rozkazy czarodziejki.

- Idź i znajdź kogoś, kto odzyska moją własność - powiedziała w końcu nieco już spokojniejsza Shand. - Wątpię, by ktokolwiek z nas chciałby udać się do Zniszczonej Dzielnicy.

- Możemy zawiadomić władzę - stwierdził Fansherin. - Wyślą tam natychmiast oddział barsawiańskiej Straży Miejskiej i będziemy...

- Nie - przerwała mu ostrym tonem. - To sprawa osobista. Znajdź jakichś Barsawian, którzy odnajdą dla nas złodzieja; kogoś, kto zna doskonale to gniazdo szczurów i nie będzie się rzucał w oczy.

- Nie znam takich, co wałęsają się po rynsztokach - zaprotestował Fansherin.

- To poznaj - odparła czarodziejka. - Za co ci placę?

Fansherin mógł zaznaczyć, że jemu nie płaciła - miał darmowe mieszkanie i wyżywienie w zamian za pomoc w jej magicznych badaniach, lecz nigdy nie trzymał w dłoni monety, którą dostałby od Shand. Patrząc na twarz czarodziejki, zdecydował nie wspominać o tym. Była piękna, kiedy się złościła, lecz jej niepokohamowanej furii należało się obawiać. To nie był dobry moment na doprowadzenie jej do wybuchu - zwłaszcza, że nadal chciał, aby go uczyła. Ukłonił się czarodziejce i ruszył do drzwi.





PÓGOŃ ZA BUTAMI Z WĘŻOWEJ SKÓRKI



Adkcja przygody **Pogoń za butami z węzowej skórki** toczy się w mieście Vivane. Scenariusz przygotowano dla grupy graczy złożonej z od pięciu do siedmiu bohaterów drugiego lub trzeciego kręgu. Choć przygoda ma strukturę liniową, istnieje kilka możliwych jej zakończeń. To Mistrz Gry zadecyduje, kiedy śmiałkowie stawiają czoło wrogom, których spotkają w trakcie rozgrywki.

STRESZCZENIE INTRYGI

Beriel Shand, kobieta, Czarodziej z Domu Narlanth, i Garagund Daragast, krasnolud, Czarodziej z Domu Thaloss, są członkami Therańskiej Konklawe w Vivane. Nienawidzą się wzajemnie już od wielu lat i nie robią nic, by sytuacja ta uległa zmianie. Ostatnio Shand opłaciła paru najemników, aby skradli Daragastowi kilka magicznych monet. Choć zrobiła to tylko po to, by go rozdrażnić, ceni sobie monety, ponieważ zawierają esencję żywiołu wody, której mogłaby użyć przy wyszukiwaniu złóż żywiołu. Ku jej rozżaleniu przypadkowy barsawiański złodziej o imieniu Kuiper Repetel, korzystając z okazji, ukradł cenny skarb. Shand nie może go ścigać sama - straciłaby twarz przyznając, że wykołował ją szczur z rynsztoka, a poza tym na obszarach Vivane zamieszkanymi przez nie-Theran Czarodziejka nie cieszy się dobrą sławą, a tam właśnie ukrył się złodziej. Dlatego Shand wynajmie poszukiwaczy przygód, aby odnaleźli

i zwrócili jej monety. Poda im szczegółowy opis złodzieja i poinformuje, że ostatnio widziano go, jak opuszczał Dzielnice Therań przez północną bramę.

Podążając śladem złodzieja bohaterowie dotrą do Zniszczonej Dzielnicy i Podziemi. Tam odkryją, że tropiona przez nich osoba została zabita, a monety skradł orkowy Władca Zwierząt, który grasuje w tunelach leżących pod Placem Szczura. Podczas poszukiwań poszukiwacze przygód

wpadną prosto w środek tajemnego spotkania barsawiańskiego ruchu oporu, którego członkowie nie będą uszczęśliwieni wizytą obcych. Niemal jednocześnie Daragast wyśle własnych najemników, aby odnaleźli monety. Zakładając, że bohaterom udało się uwolnić z rąk zirytowanych i pełnych podejrzeń członków ruchu oporu oraz odebrać Władcy Zwierząt skarb, dość szybko spotykają na swej drodze wysłaną przez krasnoluda grupę, z którą

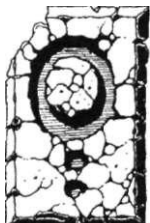
będą musieli sobie poradzić. W zależności od decyzji, jakie podejmą, staną się wrogami lub faworytami potężnego Therańina (w tym drugim przypadku zjedną sobie w osobie Shand zacieklego i wpływowego przeciwnika).

Twórcy przygody założyli, że śmiałkowie zgodzą się wykonać zadanie dla Therań oraz że łatwo dostaną się na teren Dzielnicy Therań. Jeśli będzie to niemożliwe, Mistrz Gry może zorganizować spotkanie w Dzielnicy Kupców, skąd bohaterowie również będą mogli ruszyć w pogoń za złodziejem zmierzającym do Zniszczonej Dzielnicy.





GARŚĆ MIEDZIAKÓW



PIS

Siedzicie w niewielkiej karczmie nieopodal Wielkiej Alei, odpoczywając późnym rankiem w towarzystwie licznych mieszkańców Vivane. Z gwarnej ulicy spływają do karczmy kupcy, kurierzy i chłopcy na posyłki spragnieni kawy, kokaila i słodyczy, a także chwili odpoczynku po ciężkiej pracy. Therańanie, Barsawianie i mieszkańcy odległych ziem Imperium siedzą przy stołach jedząc, pijąc i rozmawiając. Nawet wy nie wyglądacie obco w zatłoczonej jadalni.

Do waszego stolika podchodzi ukradkiem elegancko ubrany miody elf i grzecznie pyta, czy bylibyście zainteresowani odzyskaniem dla niego pewnej skradzionej rzeczy - za odpowiednią opłatą, oczywiście. Po jego akcencie od razu poznajecie, że to Therańin. Decydujecie się go wysłuchać - w końcu nie macie dzisiejszego ranka nic lepszego do roboty. Elf kiwa głową w kierunku karczmarza, mruga do niego okiem... i przenosicie się do cichego pokoju na tyłach gospody, gdzie na stole czeka już parująca, świeżo zaparzona kawa, piwo i jedzenie. Kiedy się pożywiacie, tajemniczy mężczyzna przedstawia sprawę.

- Moja patronka straciła ostatnio dziesięć miedziaków. Są one pamiątką rodzinną, skradzioną przez nędznego złodziejzaka, spłoszonego przez strażę, zanim ukradł coś cenniejszego. Monety same w sobie nie są wiele warte, lecz mają dla mojej patronki wartość sentymentalną. Dlatego też jest ona gotowa dużo zapłacić osobom, które je odzyskają. Mogę opisać wam wygląd złodzieja i zapłacić czterysta srebrników, jeśli wrócicie z miedziakami. Musicie się zdecydować natychmiast. Kradzież miała miejsce zaledwie godzinę temu i ślad jest jeszcze świeży. Jeśli będziecie zwlekać, ostygnie.

INTRYGĄ

Spotkanie zmierza prosto do propozycji pracy, więc elf szybko wyjawia swoją ofertę. Nie ukrywa niczego przed poszukiwaczami przygód, nawet prawdziwej natury monet - w końcu tylko podejrzewa, że mają one jakieś magiczne właściwości.

UKRYTE WĄTKI

Elf Fansherin jest Mistrzem Żywiołów trzeciego kręgu, który służy therańskiej szlachciance, Beriel Shand. Poszukuje

barsawiańskich śmiałków, którzy przedostaną się do Zniszczonej Dzielnicy w pogoni za złodziejem. Nie wie, że Shand wykradła monety Garagundowi Daragastowi oraz że mają one magiczne właściwości. Podejrzewa jednak, iż są czymś więcej niż zwykłymi miedziakami i nie wierzy w oświadczenie Czarodziejki, że to tylko pamiątka rodzinna.

Jeden z nieznanych Fansherinowi popleczników Daragasta dowiedział się o kradzieży monet z domu Shand. Agent ów wysledził elfa w karczmie i podejrzewa, że przybył on tu w poszukiwaniu najemników, którzy mieliby odnaleźć miedziaki. Kiedy poszukiwacze przygód opuszczą gospodę, szpieg Daragasta podąży za nimi.

NEGOCJACJE Z FANSHERINEM

Jeśli poszukiwacze przygód zażądamy więcej pieniędzy, należy rozegrać to tak, jak w przypadku żądania dużej przysługi od postaci nastawionej obojętnie (strona 239, **PZ**). Jeśli odniosą sukces, Fansherin zaproponuje 425 srebrnych monet, odmawiając jednak wypłacenia pieniędzy z góry. Elf ma nadzieję, że odzyskanie monet zabierze bohaterom dzień; będzie się kręcił w tym czasie w pobliżu karczmy. Jeśli śmiałkowie będą potrzebować więcej czasu na wykonanie zadania, muszą złożyć Fansherinowi raport z poszukiwań przed zapadnięciem nocy. Na ewentualne pytania o wynagrodzenie w przypadku zwrócenia jedynie połowy poszukiwanych monet („A co jeśli złodziej wydał część monet?”) Fansherin odpowie, że zapłaci tylko dwadzieścia srebrnych monet od każdego odzyskanego miedziaka. Potrzebuje wszak kompletu złożonego z dziesięciu monet.

Jeżeli poszukiwacze przygód poproszą o opisanie monet, Fansherin poinformuje ich, że każda ma średnicę około czterech centymetrów, a po obu stronach widnieje wygrawerowany niedźwiedź biegnący po wodzie. Wszystkie miedziaki znajdują się w błękitnej jedwabnej sakiewce przewiązanej czerwono-czarnym jedwabnym sznurkiem. Na obu stronach sakiewki wyhaftowano znak Domu Narlanth.

Jeśli poszukiwacze przygód podejmą się zadania, Fansherin poda im rysopis złodzieja. Jest to człowiek mierzący koło metra siedemdziesięciu. Ma kilkanaście, góra dwadzieścia lat, krótko ostrzyżone, czarne włosy i brązowe oczy. Ubrany był w jasny skórzany kabat, szare portki; na szyi nosił fioletową jedwabną chustkę, a na nogach charakterystyczne buty z wężowej skóry. Ponadto Fansherin przyzna, że jego słudzy podążali śladem złodzieja aż do północnej bramy przy Dzielnicy Therań, gdzie zniknął im z oczu około godziny temu, zmierzając przypuszczalnie do Zniszczonej Dzielnicy.





Ostatnia informacja powinna rozwiązać wszelkie wątpliwości, jakie być może będą mieć poszukiwacze przygód, zastanawiający się, dlaczego elf chce ich wynająć. Żaden Theraanin nie odważy się zagłębić w pełne szcurów zaułki Zniszczonej Dzielnicy, jeśli znajdzie kogoś, kto robi to za niego.

ODWRÓT

Kiedy poszukiwacze przygód będą gotowi, by podjąć się zleconego im zadania, powinni jak najszybciej udać się do północnej bramy przy Dzielnicy Theraan. Po opuszczeniu karczmy każda postać, która odniesie sukces w teście Percepcji (8), spostrzeże obserwującego drużynę krasnoluda w zdobionej, niebieskoszarej pelerynie. Szpieg prawie natychmiast przejdzie na drugą stronę ulicy. W przypadku, gdyby poszukiwacze przygód ruszyli jego tropem, ucieknie w jedną z bocznych alejek. Spotkanie ma uświadomić poszukiwaczom przygód, że są śledzeni, lecz nie dostarczyć żadnych informacji na temat tego, kto za nimi podąża.

Aby dostać się do Dzielnicy Theraan lub też się z niej wydostać, poszukiwacze przygód będą potrzebowali przepustki. Scenariusz zakłada, że takowe posiadają, ponieważ spotkanie z Fansherinem ma się odbyć w Dzielnicy Theraan (jeżeli poszukiwacze przygód nie mają odpowiednich papierów, umieść karczmę w Dzielnicy Kupców i skoryguj odpowiednio spotkanie **Druha strona placu**).

Poszukiwacze przygód mogą zapytać strażników stojących przy północnej bramie, czy nie widzieli osobnika odpowiadającego podanemu rysopisowi. Ci, rozglądając się dokoła, powiedzą, że ich pamięć nie jest już tak dobra jak

niegdyś, zaczną wzdychać i narzekać na swoje niskie pensje. Bohaterowie nie powinni mieć raczej problemów ze zrozumieniem aluzji. Za jedną sztukę srebra strażnicy wskażą im północno-wschodni obszar Zniszczonej Dzielnicy, sąsiadujący z Placem Szczura. Strażnicy obserwowali Kuipera, aż do momentu, gdy zniknął im z oczu - potwierdzą, że jest Barsawianinem i że miał przepustkę.

PROBLEMY

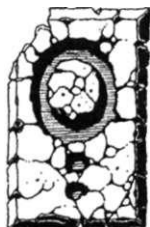
W tym spotkaniu nie powinno się wydarzyć nic, co nie miałoby związku ze scenariuszem. Poszukiwacze przygód nie mają powodu, aby odrzucić ofertę. Cztery sztuki srebra to przyzwoite wynagrodzenie za jeden dzień pracy. Jeśli odmówią w nadziei, że Fansherin podniesie stawkę, elf oświadczy, iż poszuka innych chętnych, a w Vivane znajduje się wielu najemników, którzy podejmą się zadania za proponowane pieniądze. W przypadku, gdyby śmiałkowicie zaatakowali Fansherina za pomocą magii, jego obrona magiczna jest równa standardowej obronie Mistrza Żywiołów trzeciego kręgu plus 4. Elf posiada amulet zwiększający obronę magiczną i pancerz duchowy o +4. Wykorzystanie magii przeciwko Fansherinowi to przestępstwo według therańskiego prawa i poszukiwacze przygód na tyle nierozsądni, by podjąć podobne ryzyko, zostaną skazani na niewolę. Zwróć im na to uwagę, jeśli wpadną na coś podobnego.

Jeżeli poszukiwacze przygód będą wypyttywać stałych bywalców karczmy o Fansherina, prawdopodobnie nie znajdą nikogo, kto by go znał.





DRUGA STRONA PLACU



PIS

W tym spotkaniu poszukiwacze podążają za złodziejem, a jego trop doprowadzi ich do Podziemi.

WPROWADZENIE

Zniszczona Dzielnica nie jest terenem odpowiednim do urządzania sobie spacerów. Potykacie się, okrążacie stopy skruszonych cegieł, gruzów i rozbitych butelek, starając się nie wchodzić w kałuże pełne gnoju. Szokujący kontrast w porównaniu z bogatą, elegancką Dzielnicą Theran jest tym większy, iż znajduje się ona około pięćdziesiąt kroków dalej. Widzicie kilka częściowo zrujnowanych budynków i dużo więcej niemal całkowicie zniszczonych. W tych skorupach domów, a pod prowizorycznymi dachami rozciągniętymi nad resztkami ścian, mieszkają całe rodziny. Wrocie, ponure spojrzenia śledzą was od kiedy tu się pojawiliście.

Zbliżacie się do sieci ścieżek, które niegdyś musiały być ulicami wiodącymi do ronda. Na placu stoi sponiewierany pomnik upstrzony odchodami ptaków i malunkami. Nieopodal kilku prostych drewnianych ławek kobieta t'skrang w towarzystwie dwójki ochraniających ją orków sprzedaje piwo i nadziewane mięsem ciasto. Wygląd mięsa nie zachęca do rozmyślań nad jego pochodzeniem. Wokół t'skranga wałęsa się jakieś dwadzieścia osób, wszystkie ubrane w łachmany i niedożywione. Od razu wiecie, że od wielu dni nikt z nich się nie kąpał, co można poznać po niezbyt przyjemnym zapachu. Nieznacznie zbliżają się do was dwa rzucające nieufne spojrzenia, zasmarkane, małe krasnoludy z napisem „kieszonkowcy” niemal wymalowanym na ich czołach. Oczyszczając o dziobatej twarzy uśmiechają się do was, dając do zrozumienia, że w tym miejscu można kupić nie tylko piwo. Ścisnąc mocno sakiewki, pochodzicie do t'skranga i zamawiacie małą porcję paskudnych pomyj. Podczas nalewania piwa, kobieta kaszle i spluwa flegmą, co nie zachęca do skosztowania śmierdzącego stęchłą browaru.

- Szukamy kogoś - zaczynacie.
- Wszyscy kogoś szukają - odpowiada kobieta.

INTRYGA

Zniszczona Dzielnica nie jest przyjemnym miejscem. Nie popadaj w przesadę opisując zniszczone budynki i ich mieszkańców, lecz daj postaciom odczuć, jak ciężko żyje się tu

Dawcom Imion. Wiele mieszkańców tego miejsca jest zbyt osłabionych przez choroby, kupczenie ciałem i depresję, by stanowić prawdziwe niebezpieczeństwo dla poszukiwaczy przygód. Bohaterowie powinni odczuwać na ich widok współczucie, zwłaszcza w przypadku dzieci.

UKRYTE WĄTKI

Kuiper, złodziej, przechodził przez Plac Szczura godzinę wcześniej, podążając na wschód Drogą Jerzen. Poszukiwacze przygód mogą się tego dowiedzieć (za srebrną monetę) od t'skranga Has'tilshery - ulicznej handlarki. Powinni podać miejscowym ogólny opis złodzieja - mieszkańcy Placu Szczura najbardziej zapamiętali rzucające się w oczy buty Kuipera (jeśli poszukiwacze przygód zapomną wspomnieć o butach, jeden z zapytanych sam o nich powie - dzięki temu bohaterowie zyskają pewność, że podążają właściwym tropem).

Kiedy już poszukiwacze przygód dowiedzą się, w którą stronę udał się Kuiper, powinni jak najszybciej udać się na wschód Drogą Jerzen. Około pół minuty po tym, jak opuszczą Plac Szczura, jeden z krasnoludów pobiegnie za nimi. Wycierając ciekący nos w rękaw znoszonej koszuli zaoferuje więcej informacji za srebrną monetę.

- Wiem coś o Kuiperze - powie, zniżając konspiracyjnie głos. Poszukiwacze przygód powinni mu zapłacić - targowanie się z chłopcem jest stanowczo poniżej ich godności.

- Ktuś jeszcze za nim idzie - powie dumnie dzieciak po tym jak schowa pieniądze w kieszeni podartych spodni. - Som to krasnoludy. Byli tu ze dziesięć minut temu. - Wskaże drogę wiodącą na południowy wschód do dzielnicy zwanej Strzałą. - Mówili, że ukradł on cosik i chcom mu to zabrać.

Dzieciak nie wie, kim były krasnoludy, poza tym, że na pewno nie Barsawianami. Powie, że nosiły kosztowne ubrania - skórzane zbroje, dobrą broń, a jeden nawet hełm. Dzieciak przypuszcza, że przyszli z Dzielnicy Theran albo Dzielnicy Kupców, bo wyglądali na zbyt bogatych jak na te strony.

Chłopiec będzie podążał za poszukiwaczami przygód przez jakiś czas i zwróci ich uwagę na rzecz leżącą na ulicy - podartą fioletową chustę leżącą w gruzach. Każda postać, która pomyślnie wykona test Percepcji (7), zauważy kropelki krwi na kamieniu leżącym około 5 metrów od chusty. Jednak nigdzie wokół nie ma smug krwi. Nie lubiący takich widoków krasnoludzki chłopiec opuści poszukiwaczy przygód.

Jeżeli poszukiwacze przygód zapytają o Kuipera w Zniszczonej Dzielnicy





Nikt w tym rejonie nie będzie rozmawiał o Kuiperze z obcymi i bohaterowie nie dowiedzą się o nim nic nowego (oprócz dziwnych komentarzy na temat jego „butów przynoszących szczęście”). Ogłoszenie w Zniszczonej Dzielnicy, że polują na złodzieja, nie byłoby najmądrzejszym posunięciem z ich strony. Jeżeli jednak tak właśnie postąpią, poprowadź dodatkowe spotkanie, którego akcja będzie się toczyć w Podziemiach (patrz **Buntownicy**, strona 17).

Jeśli poszukiwacze przygód będą pytali o uzbrojonych krasnoludów

Poszukiwacze przygód powinni wiedzieć, że rozpytywanie o inne grupy poszukujące Kuipera zwróci tylko na nich uwagę. Jeśli jednak będą uparcie wypytwać o krasnoludy, na obrzeżach Strzały natkną się na dwa pijane orki, które ich widziały. Jeden z orków usłyszał przypadkiem, jak jeden z krasnoludów powiedział do pozostałych: „Złodziej uciekł do Podziemi. Widać ma tam przyjaciół”. Informacja ta jest zawołowaną wskazówką dla śmiałków, by szukali wejścia do Podziemi w pobliżu miejsca, w którym znaleźli chustę. Uzyskanie informacji od orków będzie kosztowało poszukiwaczy przygód srebrną monetę lub butelkę piwa, lecz najpierw powinni wykonać test oddziaływania (7). Nawet jeśli test zakończy się porażką, uzyskają oni informacje; pijane orki dodatkowo obrzucą bohaterów szyderstwami nawiązującymi do ich pochodzenia/ubrań/wyglądu. Przy okazji wskażą też kierunek, w którym udały się krasnoludy - północny-wschód: ten, z którego poszukiwacze przygód właśnie przybyli.

Jeśli poszukiwacze przygód będą przez jakiś czas prowadzić obserwację miejsca, w którym znaleźli chustę

W zależności od postępowania bohaterów zdarzyć się mogą różne rzeczy. Chodzenie po okolicy bez wyraźnego celu jest po prostu startą czasą. Lecz jeżeli śmiałkowie będą działać zgodnie z określonym planem - „Będziemy obserwować okolice przez dziesięć minut, aby zobaczyć, kto tu przyjdzie, a jeśli nic się nie będzie działo, zaczniemy przeszukiwać teren” - po około pięciu minutach pojawi się niechlujny miody

mężczyzna w podartych bawełnianych spodniach i brudnej jedwabnej koszuli koloru niebieskiego (ewidentnie kradzionej). Będzie się on kręcił w odległości około dwudziestu metrów od bohaterów. Jeśli któryś z nich osiągnie sukces w teście Percepcji (5), zauważy, że młodzieniec ma rozbity nos.

Gdy poszukiwacze przygód ruszą w kierunku chłopaka, będzie próbował uciekać. Jeśli go zawołają, pobiegnie na południe. Niestety, chłopak ma zniekształconą nogę i łatwo będzie go schwycić. Jeśli bohaterowie zdecydują się zaczepić młodzieńca, zapytaj ich, czy zamierzają go gonić. W przypadku, gdy ich odpowiedź będzie twierdząca, złapią go bez większych problemów.

Chłopak o imieniu Hanrald podciąga nosem, błagając o darowanie mu życia. Jeśli poszukiwaczom przygód uda się go uspokoić, przyzna, że próbował okraść kogoś przechodzącego drogą i został boleśnie uderzony w nos. Opis jego niedoszłej ofiary jest identyczny z wizerunkiem złodzieja, którego szukają. Hanrald powie, że wrócił tu po chustkę, którą, jak zauważył, Kuiper upuścił podczas krótkiej bójki. Złodziej wydawał się być zbyt podekscytowany, by zawrócić i szukać zguby. Hanrald pomyślał, że musi być wiele warta i chce ją sprzedać, by kupić trochę jedzenia. Wspomni także, że złodziej poszedł na północ, w kierunku sterty gruzów, i może pokazać miejsce, w którym stracił go z oczu. Jeśli poszukiwacze przygód zgodzą się na to, zaprowadzi ich do miejsca odległego o mniej więcej dziesięć metrów od wejścia do Podziemi zaznaczonego na Mapie 1 (strona 16).

Jeżeli poszukiwacze przygód będą przeszukiwać teren w okolicach znalezionej chusty

Jeśli mały krasnolud nie będzie towarzyszył poszukiwaczom przygód, znajdą chustkę sami, po upływie czasu wyznaczonego przez Mistrza Gry. Jednak bez pomocy Hanralda ciężko będzie im odszukać miejsce, do którego udał się Kuiper. Przeszukiwanie terenu jest zadaniem czasochłonnym i niełatwym. Aby zlokalizować wejście do Podziemi, postać gracza musi osiągnąć przynajmniej przeciętny sukces w teście Percepcji (10).





ZNISZCZONA DZIELNICA



Jeśli poszukiwacze przygód szybko zmęczą się przeszukiwaniem terenu, Mistrz Gry może doprowadzić do spotkania z inną osobą, która widziała Kuipera, znikającego w wejściu do Podziemi. Ten ktoś będzie najprawdopodobniej pijany, szyderczy i zażąda za swoją pomoc jedną czy dwie monety. Zapamięta także i opisie charakterystyczne buty Kuipera.

WEJŚCIE DO PODZIEMI

Na **Mapie 1** oznaczono wejście, którym Kuiper dostał się do Podziemi. W pobliżu tego miejsca stoi budynek, którego dwie ściany trzymają się całkiem dobrze, a dwie pozostałe zupełnie się zawaliły. Podłogę pokrywa tu gruz, zaś ściany porastają pnącza winorośli i cierniste krzaki jeżyn. Miejsce jest mocno przesiąknięte wonią uryny. Gęsta roślinność utrzymuje budynek w ciągłym zaciemnieniu, dlatego Mistrz Gry powinien zmodyfikować odpowiednio wyniki testów Percepcji, chyba że bohaterowie oświecą sobie drogę.

Postać, która osiągnie co najmniej przeciętny sukces w teście Percepcji (7), zauważy długi, stosunkowo świeży ślad na środku podłogi. Jest on dziełem Kuipera, który poślizgnął się i omal nie wpadł w kałużę gnoju. Kolejny przeciętny

sukces w teście Percepcji (7) pozwoli śmiałkom odnaleźć drewnianą kłapę w odległym kącie. Większa część pokrywy zamaskowana jest krzewem jeżyn, przmocowanym metalowymi szpilkami i kawałkami sznurka. Uzyskanie sukcesu w teście Percepcji (10) pozwoli postaciom zauważyć niewielką świeżą smugę krwi na jednym ze sznurków - ślad ten zostawił Kuiper, który miał rękę umazaną krwią z rozbitego nosa Hanralda.

Jeżeli bohaterowie zdecydują się otworzyć zapadnię i zagłębić w Podziemiu, przejdź do **Buntownicy**, na stronie 17.

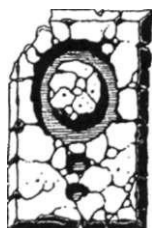
PROBLEMY

Jeżeli poszukiwacze przygód rozmawiają z mieszkańcami, rozdając hojnie srebrne monety, szybko natrafią na ślad złodzieja i miejsca, w którym ten zniknął za ukrytymi drzwiami. Jeśli okaże się to konieczne, steruj przygodą za pomocą dodatkowych postaci Mistrza Gry. Możesz również ukarać graczy za słabe ogrywanie postaci, zwiększając liczbę nieszczęśliwych wypadków, jakie przytrafią się im w Podziemiu.





BUNTOWNICY



PIS

W tym spotkaniu poszukiwacze przygód będą starali się iść śladem Kuipera, stawiając czoło napotkanym na drodze niebezpieczeństwom. Podczas wędrówki w Podziemiach trafią na tajne spotkanie członków ruchu oporu, którzy oczywiście odniosą się do nich podejrzliwie i będą próbowali ich zatrzymać, a może nawet zabić. W zależności od decyzji Mistrza Gry bohaterowie mogą mieć w Podziemiach jeszcze jedno spotkanie.

Na **Mapie 2** przedstawiono część Podziemi istotną dla przygody. Jednakże istnieją tam także dodatkowe przejścia i komnaty. Propozycje utrzymania poszukiwaczy przygód na właściwym szlaku znajdują się w **Dokąd się udać**, na stronie 19.

WPROWADZENIE

Odnaleźliście klapę i dość szybko poradziliście sobie z zardzewiałą zasuwą znajdującą się po jej drugiej stronie. Waszym oczom ukazały się chybotałe drewniane schody

wiodące do piwnic. Ostrożnie ruszyliście w dół, pograżając się w smolistych ciemnościach i próbując nie oddychać zbyt głęboko śmierdzącym powietrzem. Znajdująca się w odległym kącie piwnicy wybita w ścianie dziura otwiera drogę do rozciągającego się dalej labiryntu tuneli.

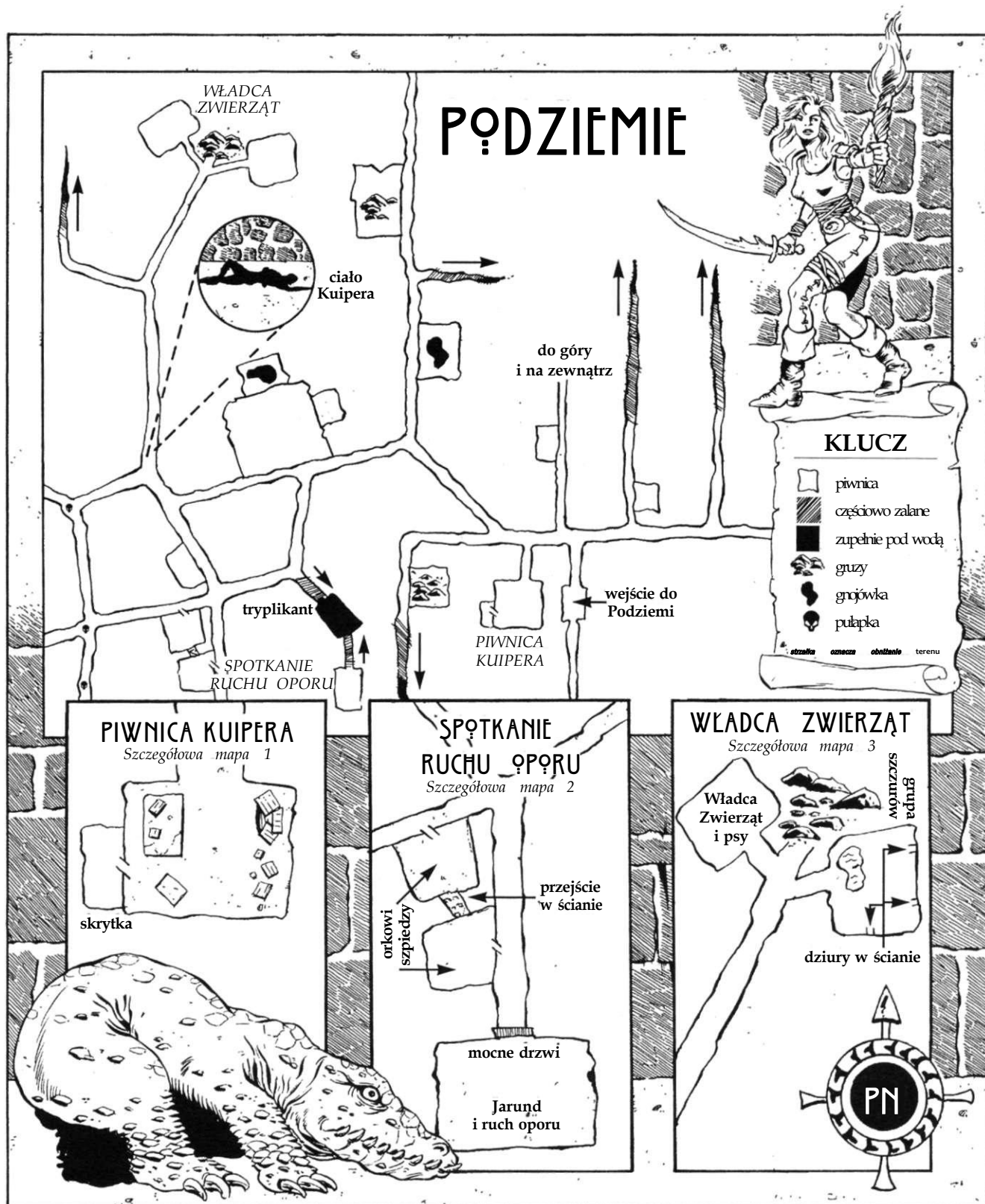
Przedostając się przez dziurę wkraczacie do Podziemi. Prawie natychmiast wasze stopy zanurzają się w kałuży - macie nadzieję - wody. Odgłosy kapania i szuranie łapek gryzoni niosą się echem z odległych korytarzy.

Gdzie poszedł ten paskudy złodziej?

INTRYGĄ

Dookoła panują ciemności, powietrze jest wilgotne i śmierdzące. Wszędzie jest mokro i nieprzyjemnie. Podziemia to labirynt starych piwnic, przejść, tuneli i korytarzy biegnących na chybił trafił pod całym miastem. W niektórych miejscach głębokie tunele są zalane wodą. Wszędzie pełno jest gnoju, gruzu, martwych szczurów, gnijących roślin i popękane kamiennych płyt, więc poszukiwacze przygód najlepiej zrobią często patrząc pod nogi. Zaniebane od czasów Pogromu Podziemie jest okropnym miejscem.







UKRYTE WĄTKI

Wędrując po Podziemiach, bohaterowie muszą wytropić swą nieuchwytną zwierzynę. Pod drodze czekają ich najróżniejsze niebezpieczeństwa.

DO KĄD SIĘ UDAĆ

Jeżeli bohaterowie użyją talentu tropienie do wyśledzenia Kuipera, będą mogli podążać szlakiem zaznaczonym linią kropkowaną na **Mapie 2** - jest to droga, jaką przebył złodziej. Dużo większym wyzwaniem dla Mistrza Gry okaże się naprowadzenie na trop poszukiwaczy przygód, którzy nie wykorzystują tego talentu. W takim przypadku, prowadzący musi zastosować opisaną poniżej taktykę, która ułatwi mu to zadanie.

Przeszkody i spotkania

Aby uświadomić graczom, że idą w złym kierunku, umieszczaj na ich drodze przeszkody, na przykład takie jakie pokazano na **Mapie 2**. Zatopione przejścia, sterty gruzu, stosy śmieci, których, jak wyraźnie widać, nikt nie ruszał od dłuższego czasu (wyrzucone odpadki, zaschnięte odchody, rozkładające się rośliny i tym podobne) powinny stanowić dla nich jasne wskazówki.

Nieprzyjemne spotkania także mogą odstraszyć bohaterów od zagłębiania się w boczne korytarze. Zagrożenia opisane są w rozdziale **Niebezpieczeństwa w Podziemiach**.

Ślady niedawnego przejścia

Świeże odciski stóp, świeże rysy na ścianie, ślady poślizgnięcia się na kałuży gnoju, zgubione przedmioty (może to być na przykład guzik) i tym podobne mogą utwierdzić bohaterów, że znajdują się na właściwym tropie. Wskazane są tu również testy Percepcji - dzięki temu sprytni gracze domyśla się, iż są na dobrej drodze. Każdy z takich testów powinien mieć bardzo niski stopień trudności.

Odnalezienie piwnicy Kuipera

W piwnicy domu, obok sekretnego wejścia, znajduje się wnęką, do której prowadzą drzwi pozbawione klamki. (patrz **Szczegółowa mapa 1**). Są one osadzone równo ze ścianą i dlatego ciężko je zauważyć. Wykrycie drzwi wymaga uzyskania pomyślnego wyniku testu Percepcji (10). Kuiper składa tu swoje łupy. Drzwi nie są zamknięte - Kuiper polega na ich niewykrywalności - zaś na nieostrożnych czeka mała niespodzianka.

W skrytce znajdują się trzy bele jasnozielonego haftowanego jedwabiu (wartość 50 sztuk srebra za jedną), zamknięta skrzynka polakierowana na czarno (wymiarów 30x15x10cm), skrzynka z czerwonego drewna i sakiewka z jedwabiu.

W lakierowanej skrzynce znajduje się 45 srebrnych monet, jedna złota moneta i 20 miedziaków. Zamek można wylać lub otworzyć, wykonując pomyślny test otwierania zamków (6). Sakiewkę wykonano z błękitnego jedwabiu, przewiązано czerwono-czarnym jedwabnym sznurkiem i po obu stronach wyhaftowano znak Domu Narlanth. Jej wygląd pasuje do opisu skradzionej przez Kuipera, ale w środku nie ma monet.

Skrzynka z czerwonego drewna jest pusta. Jeśli któraś z postaci spróbuje otworzyć rzeźbiony zamek z brązu, wieczko gwałtownie się otworzy, a na bohatera wylecą trzy wyrzucone przez sprężynę żelazne strzałki. Statystyki pułapki przedstawiono poniżej. Strzałki pokryte są trucizną raniącą (strona 208, podręcznik PZ) ze stopniem i obroną magiczną równą 8. Nawet lekkie zadrapanie powoduje zatrucie danej osoby. Oprócz tego strzałka, która trafi bohatera, zadaje mu obrażenia ze stopniem 3.

Pułapka ze strzałek

Trudność wykrycia: 15

Trudność unieszkodliwienia: 8

Warunki uruchomienia: otwarcie pudełka

Inicjatywa pułapki: 13

Działanie pułapki: strzałki wbijają się w cel, stopień obrażeń 3; stopień obrażeń od trucizny - 8

NIEBEZPIECZEŃSTWA W PODZIEMIACH

Oprócz niebezpieczeństw wskazanych na **Mapie 2**, Mistrz Gry może wprowadzić dodatkowe zagrożenia występujące na tym obszarze. Prowadzący, który wpadnie na jakiś szatański pomysł, może go oczywiście także wprowadzić do przygody, choć nie powinien za bardzo przesadzać (w końcu różni tu przychodzą i wychodzą stąd żywi).

Szczury

Szczury są tutaj wszędzie - wielkie, grube, głodne, zjadłe, złe, chore, o czarnych futrach i ostrych żółtych zębach.





SZCZURY

Cechy

ZR: 4 SF: 1
PER: 4 SW: 4

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 5

Atak: ugryzienie

Obrażenia: 3

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: 20

Próg ran: 5

Próg przytomności: 15

Punkty legend: 15

Ekwipunek brak

Łup: brak

Postać ugryziona przez szczura musi wykonać test Żywotności przeciwko obronie magicznej posocznicy, której nosicielem jest szczur. Obrona magiczna jest różna dla każdego szczura i waha się od 5 do 8. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, bohater zostanie zakażony chorobą, której czas rozwoju wynosi od 12 do 24 godzin. Na 36 godzin przed faktycznym wystąpieniem objawów postać gorączkuje - przy wszystkich testach wykonywanych przez bohatera należy dodać 2 do stopnia trudności. Oprócz tego musi on wykonywać test Żywotności co 24 godziny (każdy nie udany sprawdzian powoduje utratę punktu Żywotności).

Kiedy choroba się rozwinie, ciało zakażonej osoby pokrywają śmierdzące bąble, wrzody i ropnie. Uzdrowiciel wyleczy chorobę za 25 sztuk srebra, zaś leczona postać odyskuje punkty Żywotności - jeden co 48 godzin podczas leżenia w łóżku lub co 7 dni podczas normalnej aktywności. Kiedy Żywotność postaci zejdzie do zera, bohater natychmiast umiera.

Szczury chodzą w grupach od 5 do 10 sztuk. Mogą, lecz nie muszą zaatakować bohaterów - zależy, czy w danej chwili są głodne i rozdrażnione. Rzuć kostką k10, jeśli wypadnie 6 lub wyższa liczba, zwierzęta zaatakują. W przypadku, gdy wśród śmiałków znajduje się krasnolud lub wietrzniak, do uzyskanego wyniku dodaj 1, ponieważ szczury chętniej zaatakują mniejszych przeciwników. Jeżeli poszukiwacze przygód mają pochodnię i zaczną nią wymachiwać w kierunku zwierząt, odejmij od wyniku 3. Szczury zaczną uciekać i chować się w dziurach, w których poszukiwacze przygód nie mogą ich ścigać, gdy zostanie zabita przynajmniej jedna trzecia zwierząt.

Inne zwierzęta

W zależności od uznania Mistrza Gry, w podziemnych przejściach mogą znajdować się dwa wściekłe psy, jadowity wąż, będący mieszkańcem zarośniętych ruin usytuowanymi nad tunelami, lub inne nieprzyjemne stworzenia. Nie powinien tu być jednak żaden Horror ani ożywieńcy. (Patrz także: **Dodatkowe spotkanie: Triplikant**, strona 21).

Gnojówka

Wypełnione gnojówką i mułem kałuże mogą pokrywać obszar wielu prowadzących w dół przejść. Poszukiwacze przygód, którzy zdecydują się przez nie brnąć, muszą uzyskać sukces w teście Zręczności (6), aby uniknąć poślizgnięcia się i wybrudzenia. Pechowiec, który się przewróci, może niechcący lyknąć trochę brudów, zostać obleziony przez żyjące w brei pijawki i tym podobne. Jeżeli stanie się coś podobnego, ma szansę zarazić się posocznicą; należy wykonać test Żywotności (4). Stopień trudności należy zwiększyć o 2 w przypadku, gdy postać uzyskała porażkę w teście Zręczności.

Pałapki

Na niektórych odcinkach podziemnych tuneli Theranie umieścili pałapki, aby zniechęcić do penetracji południowo-zachodniej części korytarzy, położonej pod Dzielnicą Theran. Choć poszukiwacze przygód powinni natknąć się jedynie na kilka pałapek, Mistrz Gry może dodatkowo ustawić na ich drodze doły, pałapki najeżone dzidami lub popularne sidła. Theranie wykorzystali magię, aby uczynić je na wpół niewidzialnymi, co sprawia, że stopień trudności wykrycia pałapki wynosi 16 (dla Iluzjonisty zmniejszona do 12). Postać, która będzie miała pecha, zwolni ząbkowane metalowe szczęki, które zatrzasną się na jej nodze.

Sidla

Trudność wykrycia: 16

Trudność unieszkodliwienia: 12

Warunki uruchomienia: nacisk na płytę

Inicjatywa pałapki: 13

Działanie pałapki: stopień obrażeń: 20

Bohater złapany w sidła zdoła się uwolnić jedynie z pomocą dwóch osób. Należy zsumować stopnie Siły Fizycznej pomocników, a następnie sprawdzić w **Tabeli stopni/kostek akcji** (strona 50, podręcznik PZ), jaką kostką wykonać rzut. Uzyskanie wyniku 10 lub więcej oznacza uwolnienie postaci. Poszukiwacze przygód, którzy wpadli w pałapkę, otrzymują jeden punkt obrażeń na rundę walki, dopóki nie zostaną z niej uwolnieni. Noga jest opuchnięta, a ranę należy opatrzyć, co zajmie rundę walki. Mistrz Gry może zdecydować, że sidła są pokryte trucizną, żeby jeszcze bardziej





pognębić bohatera (ci Thera nie potrafią czasami być naprawdę nieprzyjemni).

Dodatkowe spotkanie: Triplikant

W Podziemiach zdomowił się triplikant (strona 307, podręcznik PZ), a jego legowisko znajduje się w bocznym przejściu, które nie leży na trasie drużyny. Kiedy jest głodny, wychodzi ze swojego korytarza i napada na wszystko, co tylko spotka na drodze. Jeśli poszukiwacze przygód będą przechodzić koło jego leża, tryplikant zaatakuję najbliższego członka drużyny i będzie próbował wciągnąć go pod wodę (stwór może wytrwać kilka minut pod wodą).

Tuż przed atakiem tryplikant stworzy swoje kopie, więc ofiarę pochwyca trzy istoty. Jeśli choć jeden z nich uczepli się bohatera i zada mu obrażenia, zarówno postać, jak i tryplikant, będą musieli wykonać test Siły Fizycznej. W przypadku, gdy ofiara osiągnie lepszy wynik, wyrwie się z uścisku tryplikanta. Jeśli to stwór będzie lepszy, wciągnie bohatera pod wodę. Postać odniesie obrażenia takie jak przy tonięciu (strona 123, **Mieszkańcy Barsawii**, tom 1). Obrażenia fizyczne ustalane są osobno, według standardowych zasad. Tryplikant nie puści ofiary, chyba że zbliży się niebezpiecznie do progu przytomności. Jeśli tak się stanie, popłynie wzdłuż zatopionego przejścia i ukryje w przestronnej komnacie znajdującej się dalej (odpowiedni szyb zapewnia dostawę świeżego powietrza). Jeśli tryplikant będzie musiał walczyć z dużą grupą poszukiwaczy przygód, przed rozpoczęciem ataku wyprodukuje tak wiele duplikatów, ile tylko będzie mógł.

SPOTKANIE Z RUCHEM OPORU

W miejscu wskazanym na **Szczegółowej mapie 2** odbywa się spotkanie członków ruchu oporu. Wśród nich są dwaj orkowi Wojownicy drugiego kręgu ubrani w zbroje skórzane utwardzane i uzbrojeni w miecze oraz noże. Orki te kryją się za pieczołowicie zamaskowanymi drzwiami i usłyszają, kiedy drużyna poszukiwaczy przygód będzie przechodzić obok nich - zamaskowane otwory wychodzą na dwa korytarze; śmiałowie przechodzący jednym z tuneli wzbudzą zainteresowanie strażników. Jeżeli bohaterowie nie odkryją pierwszej pary, orki wyjdą i przyłożą im miecze do pleców, po czym zażądają, by rzucili broń i się poddali. Aby wykryć zamaskowane drzwi, postać musi wykonać pomyślny test Percepcji (10).

W głównej komnacie (patrz **Szczegółowa mapa 2**) znajdują się następujące osoby, które planują sabotaż w Dzielnicy Thera: Czarodziej Thomalas Janrund (patrz Bohaterowie niezależni, strona 28), Złodziej drugiego kręgu Patrus Marcan i dwóch Wojowników trzeciego kręgu. W razie potrzeby stwórz statystyki dla Marcana i dwóch Wojowników według wzorów archetypów opisanych w podręczniku PZ

(z uwzględnieniem rasy i kręgu). Ich ekwipunek jednak będzie gorsze od standardowego. Wojownicy mają skórzane zbroje utwardzane, miecze i sztylety lub noże, a jeden z nich posiada także nabijaną ćwiekami buławę (stopień obrażeń 5). Któryś z nich, niekoniecznie ten od buławy, ma fiolkę oleju zwiększającego stopień obrażeń zadanych bronią obuchową (buława, różdżka itp.) o 3 - wystarcza go do nasmarowania sześciu egzemplarzy broni.

Członkowie ruchu oporu są zdenerwowani i irracjonalnie podejrzewają, że każdy, kogo nie znają, musi być szpiegiem Thera. Jeśli poszukiwacze przygód nie odłożą broni, grupa chcąc zastraszyć bohaterów, przyjmie postawy bojowe, zacznie wykonywać groźne gesty i wydawać budzące grozę okrzyki. Bohaterowie mają ostatnią szansę, by zażegnać konflikt. Muszą w tym celu zrobić wrażenie (strona 239, podręcznik PZ) na Janrudzie. Podczas rozmów używaj cechy Charyzma postaci. Oprócz tego gracze muszą wymyślić odpowiednie argumenty (na przykład: „Nie jesteśmy waszymi wrogami, nie wyciągnęliśmy nawet broni, żeby was zaatakować. Może o tym porozmawiamy? Nie chcemy, aby komukolwiek stała się krzywda”).

Poszukiwacze przygód nie muszą, a nawet nie powinni walczyć ze spiskowcami; najlepiej, gdy odłożą broń i zaczną negocjować. Członkowie ruchu oporu chcą się dowiedzieć, jak bohaterowie trafili do tej części Podziemi. Jeśli będą kłamać, należy wykonać test Percepcji Janruda przeciwko obrobie społecznej oszusta. Przynajmniej duży sukces spowoduje, że kłamca zostanie przejrany i mag da pomocnikom znak do ataku. Jeśli tak właśnie potoczą się sprawy, członkowie ruchu oporu zyskają przewagę zaskoczenia. W przypadku, gdy bohaterowie ubarwią swą opowieść lub pominą jakiś ważny szczegół - na przykład fakt, że pracują dla Thera - buntownicy dadzą im wiarę. W tej sytuacji wyjawienie całej prawdy nie byłoby najlepszym pomysłem. Jeżeli poszukiwacze przygód wyjawiają, że zatrudnili ich Thera, Janrund dostanie napadu wściekłości i będzie wrzeszczał, iż są szpiegami. W takiej sytuacji, śmiałowie, aby nie sprowokować walki po raz kolejny będą musieli wyrzucić bardzo dobre wrażenie.

Członkowie ruchu oporu nie wiedzą nic o Kuiperze, a poszukiwacze przygód i ich zadanie nic ich nie obchodzi. Jednakże Mistrz Gry może ich wykorzystać, aby skomplikować życie bohaterów jeszcze bardziej (patrz **Władca Szczurów**, strona 23) lub aby przestrzec ich przed niebezpieczeństwami czyhającymi w Podziemiach. To ostatnie może przyczynić się do utrzymania przygody w zaplanowanych ramach.

W ostateczności jeden z członków ruchu oporu może powiedzieć coś w tym rodzaju: „Zbyt wiele osób tu się tu kręci ostatnimi czasy”. Ewentualnie, jeśli jedna z postaci wykona pomyślnie test oddziaływania, Janrud napomknie, że on i jego towarzysze widzieli tu niedawno grupę nieznaną





krasnoludów. Wspomni też, że jeden z nich był rudowłosy - poszukiwacze przygód mogli go dostrzec podczas spotkania **Garść miedziaków** (strona 12). Jeśli śmiałkowie zapytają o rudowłosego krasnoluda w szarym płaszczu z niebieskim haftem, członkowie ruchu oporu potwierdzą, że jeden pasuje do opisu. Wskazówka ta może pomóc postaciom przewidzieć zakończenie przygody i zachęcić do przedsięwzięcia odpowiednich środków ostrożności.

STRAŻNICY RUCHU OPORU (ORKI)

Cechy

ZR: 5 SF: 6

PER: 5 SW: 4

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 11

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: 34

Próg ran: 9

Próg przytomności: 26

Punkty legend: 50

Ekwipunek: zbroja skórzana utwardzana, miecz lub buława
Łup: brak

ŻYW: 5

CHA: 4

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60

PROBLEMY

W tym spotkaniu dwie rzeczy mogą pójść źle. Poszukiwacze przygód mogą wdać się w bójkę z członkami ruchu oporu lub ruszyć niewłaściwymi korytarzami.

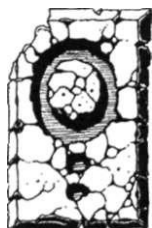
Poszukiwacze przygód zawsze mają szansę uniknąć walki. Jednak, jeśli ją sprowokują lub nie będą chcieli uspokoić sytuacji, daj im popalić. Janrud i jego grupa nie są szczególnie potężni, lecz mogą zadać kilka paskudnych ran. Członkowie ruchu oporu są zdesperowani i nie zawahają się bronić swojej skóry i sprawy za wszelką cenę (mogą poderżnąć gardła nieprzytomnym przeciwnikom). Jeśli poszukiwacze przygód wygrają walkę, nie szalej podczas przyznawania punktów legend. Pamiętaj również o tym, że zyskają miano wrogów ruchu oporu, co może stanowić utrudnienie podczas kolejnych przygód.

Jeśli poszukiwacze z uporem będą podążać złym korytarzem, przenieś ciało Kuipera w inne miejsce, tak, aby musieli się na nie natknąć (patrz następne spotkanie, Władca szczurów). Mistrz Gry może zmniejszyć liczbę przyznanych punktów legend w przypadku, gdy takie zmiany będą konieczne.





WŁADCA SZCZURÓW



PIS

W tym spotkaniu poszukiwacze przygód odnajdą ciało Kuipera i spotkają orkowego Władcę Zwierząt, który go zabił - nie dla skradzionych monet, lecz dla butów z węzowej skóry. Bohaterowie będą musieli zmierzyć się z zabójcą Kuipera, aby odzyskać skradziony skarb, a także poradzić sobie z tajemniczymi krasnoludami, szukającymi tego samego.

WPROWADZENIE

Kiedy poszukiwacze przygód znajdą ciało Kuipera, przeczytaj poniższy tekst na głos:

To miejsce jest bardziej niebezpieczne niż się obawialiście. Łatwo jest zgubić się w wilgotnych zaułkach, a niebezpieczeństwa czekają za każdym zakrętem. Czy naprawdę trzysta srebrnych monet wartych jest wdychania szczurzego odoru, taplania się w biocie i wypatrywania zagrożeń czających się za każdym rogim? I wszystko po to, aby znaleźć zwykłe miedziaki...

Wychodźcie zza zakrętu i nagle się zatrzymujecie. Na środku korytarza leży twarzą do ziemi nagie ciało, zakrwawione i pogryzione jakby przez jakieś dzikie zwierzę. Czy to złodziej, którego poszukujecie? Odwracacie zwłoki - włosy i niewidzące oczy umarlaka pasują do opisu złodzieja. Lecz gdzie się podziały jego buty z węzowej skóry? I co ważniejsze, co się stało z miedziakami?

Wtedy zauważacie krwawe ślady stóp i łap znikające w głębi korytarza.

INTRYGGA

Atmosfera zaczyna się podgrzewać. Daj znać poszukiwaczom przygód, że zbliżają się do celu i że powinni przygotować się do walki. Zaraz spotkają się oko w oko z osobą lub potworem, który zabił złodzieja, i muszą być na tyle przewidujący, żeby wyczuć zbliżający się punkt kulminacyjny.

UKRYTE WĄTKI

Złodzieja zabił orkowy Władca Zwierząt o imieniu Kaza-gad Kagend, którego legowisko wskazano na **Szczegółowej**

mapie 3. Zrobił to dla pięknych butów z węzowej skóry, rozebrał ciało i machinalnie zabrał miedziaki. Poszukiwacze przygód mogą znaleźć jedną z monet pod ciałem złodzieja. Nie wymagany jest tu test Percepcji. Pozostałych dziewięć monet zniknęło.

Jeśli bohaterowie obejrzą ciało, stwierdzą, że Kuiper został poturbowany przez wielkie zwierzę. Jeżeli w drużynie znajduje się Władca Zwierząt, oświadczy, że był to jeden lub więcej psów, a może wilków, oraz kilka szczurów.

Poszukiwacze przygód łatwo odnajdą legowisko Kaza-gada, podążając za widocznymi śladami butów i łap, które wiodą wprost do jego leża. Orkowy Władca Zwierząt wyczuwa, że monety są magiczne i jest tym faktem bardzo zainteresowany. Dlatego też nie jest zbyt uważny i zaniechał zwykłych środków ostrożności, jakie podejmował, aby uniknąć odkrycia.





LĘGOWISKO KAZAGADA

Na **Szczegółowej mapie 3** przedstawiono pozycje zwierząt Władcy Zwierząt. Dwa wielkie wyliniałe psy leżą przy wejściu do brudnej piwnicy i wyczują zbliżających się poszukiwaczy przygód z odległości 15 metrów. Dla psów użyj standardowych statystyk (strona 311, podręcznik **PZ**), lecz Siłę Fizyczną zwiększ do 6. Jeśli poszukiwacze przygód będą nieostrożni i zaczną hałasować, psy odkryją ich obecność jeszcze wcześniej (w zależności od uznania Mistrza Gry). W chwili, gdy to się stanie, zaczną zaciekle ujadać i zaalarmują Kazagada.

Ork natychmiast użyje talentu *zapanowanie nad zwierzęciem*, aby wezwać i wydać polecenia swoim szczurom. Kazagad może przywołać w sumie dwadzieścia dwie bestyjki, z których trzy znajdują się jego piwnicy, a sześć innych - w piwnicy naprzeciwko. Pozostałych 13 szczurów pojawi się w ilości od jednego do czterech podczas rundy walki od momentu, gdy ork użyje swego talentu. Ich statystyki przedstawiono na stronie 20 w podrozdziale **Buntownicy**.

Kazagad tak często używał talentu *zapanowanie nad zwierzęciem* na tych stworzeniach, że będą walczyć, dopóki nie zginie przynajmniej połowa z nich (psy i szczury należy traktować oddzielnie). Jeśli tak się stanie, Kazagad będzie musiał ponownie użyć swego talentu, by zmobilizować pozostałe przy życiu zwierzęta. Jeśli mu się nie powiedzie, szczury uciekną.

Gdy bohaterowie dotrą do Kazagada, będzie liczył odebrane złodziejowi pieniądze. Ork wyczuwa, że monety są magiczne, lecz nie jest pewien, na czym polega ich magia. Jest zafascynowany miedziakami i nie odda ich dobrowolnie. Poszukiwacze przygód będą musieli najprawdopodobniej go zabić lub zmusić, aby zwrócił miedziaki.

Kazagad podda się, jeśli zginie połowa z jego zwierząt (w tym co najmniej jeden pies) i jeśli otrzyma tak liczne obrażenia, że tylko 5 punktów obrażeń dzielić go będzie od utraty przytomności. A nawet kiedy tak się już stanie, poszukiwacze przygód muszą wykonać pomyślny test oddziaływania (zastraszenia) przeciwko obronie społecznej Kazagada i zapewnić, że chcą odzyskać wyłącznie skradzione monety. Dopiero wówczas ork zwróci im swój łup.

Poszukiwacze przygód mogą próbować perswazji lub wykupu miedziaków w celu ich odzyskania. Magiczne monety zainteresowały Kazagada, lecz tym, czego naprawdę pragnie, są buty (które uważa za prawdziwie piękne). Odda monety, wymieniając je na coś użytecznego, na przykład zbroję lepszą od tej, którą posiada, dobrą broń itp. Jednakże sam nie zaproponuje handlu, a poszukiwacze przygód zdrowo się napracują, zanim uda im się go do tego przekonać.

PRZYBYSZE

Jak tylko bohaterowie otrzymają monety, z południa nadciągnie Haldamund Armunn ze swoją bandą. Haldamund jest tajemniczym rudowłosym krasnoludem. On i jego uzbrojona grupa są na usługach Garagunda Daragasta i podążali śladem monet (i drużyny bohaterów) przez wszystkie spotkania. Chcą odzyskać skradzione miedziaki i są gotowi o nie walczyć lub podjąć negocjacje - w zależności od tego, która z opcji doprowadzi ich do osiągnięcia celu.

Charakterystyka Haldamunda znajduje się w rozdziale **Bohaterowie niezależni**, na stronie 30. Towarzyszą mu trzy krasnoludy, Wojownicy drugiego kręgu noszący kolczugi, nagolenniki z utwardzanej skóry i bransolety na ramionach - w walce należy traktować ten pancerz jak zbroję kółkową. Na głowach noszą hełmy, ręce dzierżą puklerze, a ich oręż stanowią miecze krasnoludzkie, topory, sztylety, a także inną broń, jaką Mistrz Gry uzna za stosowną. Wszyscy razem mają przy sobie 150 sztuk srebra.

Haldamund początkowo przybierze wojowniczą pozę, rozkaże poszukiwaczom przygód oddać monety, oświadczając, że są one prawowitą własnością jego patrona. Kiedy poszukiwacze przygód powiedzą, że oni także szukali monet po to, aby zwrócić je swojemu pracodawcy, Haldamund zaśmieje się i powie: „Ten nędzny elf wam to powiedział. Kłamał. Jego pani, złodziejka i dziwka, ukradła je mojemu patronowi - therańskiemu szlachcicowi Daragastowi. Oddajcie je natychmiast, albo pożałujecie”. Kiedy mówi te słowa, krasnoludy wyciągają topory. Co wydarzy się później, zależy od tego, czy bohaterowie zabili wcześniej członków ruchu oporu, czy nie.

Jeżeli poszukiwacze przygód zabili członków ruchu oporu

Bohaterowie przekażą monety krasnoludom, spróbują się z nimi targować lub podejmą z nimi walkę. Jeśli oddadzą monety, przejdź do rozdziału **Niedokończone wątki** (strona 26). Jeżeli będą próbowali negocjować, krasnoludy nie zgodzą się na żadne targi. Chcą odzyskać monety i są gotowi o nie walczyć. Jakkolwiek targowanie może zyskać dla poszukiwaczy przygód nieco czasu, potrzebnego na poczynienie skrytych przygotowań do zbliżającej się walki.

Jeśli bohaterowie będą walczyć, krasnoludy poddadzą się, jeżeli co najmniej dwóch z nich straci przytomność. Nie mają ochoty ginąć i zaoferują pieniądze, kiedy bohaterowie pozwolą im uciec z życiem. W przypadku, gdy śmiałkowicie przyjmą ich kapitulację, Haldamund i jego grupa się wycofają. Jeśli jednak odmówią, krasnoludy będą walczyć aż do śmierci. W obu przypadkach kolejnym rozdziałem jest **Niedokończone wątki**.





Jeśli członkowie ruchu oporu żyją

W tym gorącym momencie pojawia się Janrud i jego grupa. Uznali, że coś musi przyciągać tak wiele osób do Podziemi i chcą się dowiedzieć, co jest grane. Jeśli Mistrz Gry uzna za stosowne, Janrud może rzucić zaklęcie, przygotowując się do spotkania (na przykład Astralną tarczę, jeśli wśród poszukiwaczy przygód znajduje się mag). W takiej sytuacji konflikt dwóch stron przerodzi się w starcie trzech grup.

Krasnoludy, przejawiające otwartą wrogość wobec członków ruchu oporu, każą im trzymać się z daleka. To może naprowadzić bohaterów na pomysł dogadania się z Janrudem: ponieważ Haldamund i jego kompani są therkańskimi sługami Garagunda Daragasta (o którym członkowie ruchu oporu słyszeli), rebelianci i poszukiwacze przygód mogą połączyć swe siły przeciwko nim i po zwycięskiej walce porozmawiać o kwestiach spornych. Jeśli Janrud wyrazi zgodę na współpracę, ruch oporu wspólnie z bohaterami pokona grupę krasnoludów. Po walce spiskowcy będą chcieli zatrzymać cały ekwipunek i wszystkie pieniądze, jakie miały przy sobie krasnoludy - w zamian pozwolą bohaterom odejść. Sprytni poszukiwacze przygód powinni zgodzić się na to, lecz jeśli będą przepelnieni żądzą mordy, pozwól im walczyć z członkami ruchu oporu. Następnie przejdź do **Niedokończonych wątków**.

Jeżeli poszukiwacze przygód nie będą chcieli z nikim się układać, krasnoludy zaatakują ich w chwilę po tym, jak pojawią się członkowie ruchu oporu. Spiskowcy zaczekają na wynik walki i w zależności od tego, na

jak potężnych będą wyglądać zwycięzcy, kiedy już opadnie bitewny kurz, zadecydują, czy ich zaatakować. Jeśli poszukiwacze przygód uzyskają sukces w teście oddziaływania,

którego obiektem jest Janrud, mogą przekonać go, aby wziął uzbrojenie i pieniądze krasnoludów, a im pozwolił odejść z miedziami. Cokolwiek by się nie stało, Kazagad nie będzie pomagał poszukiwaczom przygód. Jeśli jeszcze żyje, po prostu ucieknie.

PROBLEMY

To spotkanie stanowi kulminacyjny punkt przygody i Mistrz Gry powinien wycisnąć soki z poszukiwaczy przygód. Starcie z Władcą Zwierząt będzie trudnym zadaniem, walka z członkami ruchu oporu i krasnoludami prawdopodobnie ponad siły bohaterów. Jeśli się jej podejmą i przegrają - stanie się bardzo źle.

Mistrz Gry może zdecydować, że krasnoludy czy członkowie ruchu oporu oszczędzą poddających się poszukiwaczy przygód. Zabierz im wszystko, co mają przy sobie, i daj dobrą nauczkę. Jeśli będą chcieli walczyć z każdym przeciwnikiem, jakiego spotkają na swojej drodze - życzymy powodzenia!

Mistrz Gry może także rozważyć następującą opcję. Jeśli poszukiwacze przygód pokonają krasnoludów, lecz nie zabiją wszystkich, ocaleli mogą wynająć kilku barsawiańskich najemników w ostatniej próbie odzyskania monet, zanim bohaterowie dotrą do Starego Miasta. Mistrz Gry powinien sporządzić charakterystyki najemników, którzy będą na tyle dużym wyzwaniem dla poszukiwaczy przygód, aby stoczyli oni wyczerpującą, choć nie niemożliwą do wygrania walkę.





NIEDOKOŃCZONE WĄTKI



ozdział ten zawiera propozycje rozwinięcia nie dokończonych wątków i sugestie, jak wykorzystać elementy i bohaterów niezależnych ze scenariusza **Pogoń za butami z węzowej skórki** w przyszłych przygodach i kampaniach w świecie **Przebudzenie Ziemi**.

MOŻLIWE ROZWINIĘCIA

Przygoda **Pogoń za butami z węzowej skórki** może zakończyć się na kilka sposobów. Najbardziej prawdopodobne opisano poniżej.

Jeśli poszukiwacze przygód wrócą z monetami do Dzielnicy Theran, Shand i Fansherin będą bardzo zadowoleni. Oprócz obiecanego wynagrodzenia, śmiałkowie zyskają przychylność potężnej therańskiej patronki. Shand w przyszłości będzie mogła wykorzystać ich jako kurierów oraz najmować do wykonywania tajnych zadań, może ich nawet ostrzec przed potencjalnym zagrożeniem ze strony Daragasta. Pomagając Shand, poszukiwacze przygód zyskali nie tylko przyjaciela wśród szlachty therańskiej, lecz także i wroga, choć gniew Daragasta zblednie po kilku miesiącach.

Jeżeli poszukiwacze przygód oddadzą monety Daragastowi, Shand dostanie napadu wściekłości, kiedy dowie się, że odzyskał on monety. Będzie chciała ukarać poszukiwaczy przygód za to, że ją zawiedli, może w tym celu użyć magii, albo nająć zbirów, by pobili bohaterów do nieprzytomności. Daragast może zatrudnić poszukiwaczy przygód, aby zrobić na złość Shand - w tym przypadku śmiałkowie zyskają patrona, ale i potężnego wroga, który na długo ich sobie zapamięta.

Jeśli bohaterowie zachowają miedziaki dla siebie, a któryś z nich dysponuje talentem bądź umiejętnością pozwalającą spojrzeć w przestrzeń astralną, szybko dowiedzą się, że są one magiczne. Za ich pomocą można z bardzo dużą dokładnością określić położenie złóż żywiolu wody. Zarówno Shand, jak i Daragast wyślą najemników, aby ścigali bohaterów, dopóki jedno z nich nie odzyska monet. Oczywiście śmiałkowie powinni wówczas jak najprędzej opuścić Vivane. Jeśli sprzedadzą monety Czarodziejowi lub Mistrzowi Żywiolów i w szybkim tempie oddalą się znacznie od Vivane, przeżyją i będą mogli opowiadać o tym historii.

Poszukiwacze przygód mogą także przyłączyć się do ruchu oporu, twierdząc, że monety będą bardzo przydatne dla spiskowców. Tak naprawdę, pieniądze do niczego się im nie przydadzą, a Shand i Daragast wyślą najemników, aby je odzyskali. Ostrzeżenia i raporty wartowników mogą pomóc poszukiwaczom przygód w uniknięciu problemów, lecz ostatecznie wywrotowcy obciążą odpowiedzialnością za zaistniałą sytuację bohaterów i przestaną ich wspierać. Podwójny agent w ruchu oporu może ich nawet wydać w ręce silnej grupy therańskich najemników. Wkrótce potem bohaterowie znów będą wyrzutkami bez pieniędzy, które pomogłyby im uporać się z kłopotami.

Ostatecznie poszukiwacze przygód mogą zaoferować pomoc Janrudowi, równocześnie wykonując misję zleconą przez Shand. Wykonując zlecone zadanie udowodnią, że stoją po stronie swej patronki, co pozwoli im zdobyć jej zaufanie, a w przyszłości uzyskać kolejne zlecenia. To z kolei da im możliwość szpiegowania na rzecz ruchu oporu na terenie Dzielnicy Theran. Podjęcie tego typu działań jest bardzo niebezpieczne i rozwiązanie takie powinni wybrać





TABELA PUNKTÓW LEGEND PRYZNANYCH ZA PÓTWORA/PRZECIWNIA

Potwór/przeciwnik	5 graczy	6 graczy	7 graczy
Członkowie ruchu oporu (6)	300	300	300
Kazagad i jego zwierzęta	300	300	300
Krasnoludy Daragasta (4)	350	350	350
Suma	950	950	950
Punkty przypadające na postać	190	160	135

jedynie gracze i Mistrz Gry zainteresowani pełną intrygą kampanią. Janrud nie będzie ufał poszukiwaczom przygód, dopóki ci nie udowodnią swojej wiarygodności poprzez wyświadczenie co najmniej jednej użytecznej usługi.

PRYZNANIE PUNKTÓW LEGEND

Punkty legend za tę przygodę należy przyznać według zasad opisanych we Wstępie na stronie 7.

Za **Pogoń za butami z węzowej skórki** należy przyznać 250 punktów legend. Celem tej przygody jest odzyskanie monet i zwrócenie ich Shand i Fansherinowi.

Kreatywna i heroiczna gra

Przypisz punkty legend za podjęcie następujących działań:

Negocjacje z członkami ruchu oporu	100
Wytargowanie monet z Kazagada	150
Negocjacje z krasnoludami Daragasta	100

Walka z potworami

Z wyjątkiem szczurów i psów Kazagada, za wszystkie inne potwory, z którymi zmierzli się poszukiwacze przygód, należy przyznać punkty legend zgodnie z informacjami zawartymi w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** (patrz **Stwory**, na stronie 284). Za zwierzęta Kazagada i wszystkich Dawców Imion będących przeciwnikami należy nagrodzić bohaterów zgodnie z **Tabelą punktów legend przyznanych za potwora/przeciwnika**.

Zwróć uwagę, że punkty przyznane za pokonanie członków ruchu oporu wykluczają się z punktami przyznanymi za negocjowanie z nimi, chyba że poszukiwacze przygód zmuszeni będą z nimi walczyć. Podobnie nie można przyznać punktów legend za handel z Kazagadem, jeśli bohaterowie z nim walczyli.

Skarby

Jeśli poszukiwacze przygód zatrzymają dla siebie monety, otrzymają 150 punktów legend. W takim przypadku nie

nagradzaj ich punktami za ukończenie przygody. Jeżeli poszukiwacze przygód zabiją Kazagada i zabiorą buty z węzowej skórki, otrzymają dodatkowe 150 punktów legend. Te buty są magiczne (patrz **Księga wiedzy**, strona 63).

SUMA PRYZNANYCH PUNKTÓW LEGEND

Każda postać, która ukończyła przygodę **Pogoń za butami z węzowej skórki**, powinna otrzymać około 760 punktów legend. Wartość ta została przyjęta dla grupy sześciu graczy i nie ujęto w niej punktów uzyskanych za dodatkowe spotkanie i dodatkowe przedmioty umieszczone w grze przez Mistrza Gry.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Poszukiwacze przygód przysporzą sobie w trakcie przygody wrogów w osobie przynajmniej jednego therańskiego szlachcica, ale mogą także zyskać potężnego patrona. W zależności od przebiegu wypadków, Shand i Daragast mogą pojawiać się w przyszłych scenariuszach, jako przyjaciele, przeciwnicy lub sojusznicy. Najbardziej prawdopodobne jest, że poszukiwacze przygód zostaną kiedyś ponownie zaangażowani w spór pomiędzy tą dwójką.

Jeśli poszukiwacze przygód połączą swoje losy z ruchem oporu, Mistrz Gry może wykorzystać słabe strony Thomasa Janruda w pobocznej kampanii. Jak opisano w poniższym rozdziale **Bohaterowie niezależni**, plany Czarodzieja dużo częściej kończą się niepowodzeniem niż sukcesem, ponieważ zwykł on nie zwracać uwagi na istotne dla owych planów szczegóły. Niektórzy członkowie ruchu oporu zaczynają się zastanawiać, czy nie jest on therańskim szpiegiem; Mistrz Gry sam zdecyduje, jak jest naprawdę, i odpowiednio poprowadzi kolejne przygody.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Kolejność wymienionych dalej osób jest odzwierciedleniem ich znaczenia dla przygody.





THŌMALAS JANRUD

Janrud jest człowiekiem, Czarodziejem trzeciego kręgu. Ma 37 lat, jest wysoki i ma ziemistą cerę. Urodził się w Landis i po dwóch latach w ruchu oporu jest jego weteranem. Z natury podejrzliwy, Janrud uciekł ze statku powietrznego Theran na obrzeżach Landis, gdy po złapaniu i zniewoleniu przewożono go wraz z całą rodziną do miejsca przeznaczenia. Wydarzenie to spowodowało, że znienawidził Theran. Nienawiść często bierze u niego górę nad rozsądkiem. Choć jest zdolny do zachowania zimnej krwi i ostrożnego planowania, często ztraca te zdolności w trakcie walki z Theranami. Plany realizowane przez jego grupę często kończyły się porażką, ponieważ Janrud nie brał pod uwagę istotnych szczegółów. Niektórzy członkowie ruchu oporu uważają, że Czarodziej przynosi pecha, a jeden czy dwóch twierdzi nawet, że może być wtyczką Theran.

Janrud jest odważny, lojalny wobec swoich przyjaciół i towarzyszy i prawdziwie zmartwiony losem uciskanych mieszkańców Vivane. Prawie wszystkie pieniądze, jakie zdobył przez lata spędzone w Vivane, rozdał ubogim, a Barsawianie mieszkający w tym mieście dobrze się o nim wyrażają. Jest wyjątkowo popularny wśród „szeregowych” członków ruchu oporu, którzy nie podzielają obaw przełożonych.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10 Percepcja (19): 9/2k6
Siła Fizyczna (13): 6/k10 Siła Woli (16): 7/k12
Żywotność (14): 6/k10 Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Analiza śladów (2): 11/k10+k8
Czytanie/pisanie znaków magicznych (3): 12/2k10

Czytanie/pisanie (3): 12/2k10

Matryca (1)

Matryca (2)

Matryca (3)

Odtworzenie tekstu (2): 11/k10+k8

Rytuał karmiczny (3)

Rzucanie czarów (3): 12/2k10

Tkanie wątków (Czarodziej) (3): 12/2k10

Wszechstronność (0)

Wytrzymałość (2)

Zapamiętanie tekstu (2): 11/k10+k8

Szybkość

Pełna: 60

W walce: 30

Karma

Kostka akcji: k8

Punkty: 15

Umiejętności

Artystyczne/Wyszywanie szat (1): 6/k10

Wiedza/Historia Barsawii (1): 10/k8

Wiedza/Polityka Theran (1): 10/ k8

Inicjatywa: Kostki: k6

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 44

Próg ran: 10

Próg przytomności: 34

Testy zdrowienia: 3

Kostka zdrowienia: k10

Ekwipunek

10 miedziaków

10 srebrnych monet

Sztylety (2)

Torba

Tygodniowe racje żywnościowe

Zestaw podróży

Przedmioty określone przez Mistrza Gry

Zaklęcia

Pierwszy krąg

Rozniecenie ognia

Rozproszenie magii

Umysłowy sztylet

Zmysł astralny

Żelazna dłoń

Trzeci krąg

Forsowny marsz

Lewitacja

Strzaskanie zamka

Szał bitewny

Drugi krąg

Astralna tarcza

Pnącza

Ułatwienie uniku





KAZAGAD KAGEND

Kazagad to ork, który wychował się w Zniszczonej Dzielnicy. Był niechcianą przez nikogo sierotą, której udało się przeżyć pomimo przeciwności losu. Przeżył osiemnaście lat kryjąc się i szukając pożywienia w Podziemiach, obłaskawiając żyjące tam zwierzęta. Karmił je resztkami żywności i stopniowo uczył się, jak wykorzystać zwierzęta jako swoje oczy i uszy w rozciągającym się na powierzchni świecie. Potrafi porozumieć się wyłącznie w uproszczonym throalskim, jest nieufny i obawia się mieszkańców powierzchni. Członków ruchu oporu traktuje jako sporadycznych, niechcianych gości na swoim terytorium i unika ich, woląc trzymać się z daleka. Ponieważ jest orkiem, posiada rasową umiejętność „widzenie w ciemnościach”.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8	Percepcja (11): 5/k8
Siła Fizyczna (16): 7/k12	Siła Woli (13): 6/k10
Żywotność (14): 6/k10	Charyzma (19): 9/k8+k6

Talenty

Koci chód (3): 8/2k6
 Pazury (3): 13/k12+k10
 Poznanie stworzenia (1): 6/k10
 Rytuał karmiczny (3)
 Tresura (1): 10/k10+k6
 Tropienie (3): 8/2k6
 Walka wręcz (3): 8/2k6
 Więź ze zwierzęciem (3): 12/2k10
 Wytrzymałość (2)
 Zapanowanie nad zwierzęciem (3): 12/2k10
 Zapożyczenie zmysłu (2): 8/2k6

Szybkość

Pełna: 65
 W walce: 35

Karma

Kostki akcji: k8
 Punkty: 10

Umiejętności

Artystyczne/Rzeźbienie w drewnie (1): 10/k10+k8
 Wiedza/Historia Vivane (1): 6/ k10
 Wiedza/Zwyczajne zwierząt (2): 7/k12

Inicjatywa: Kostki: k6

Walka

Obrona fizyczna: 7
 Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 10
 Pancerz fizyczny: 6
 Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 50
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 40
 Testy zdrowienia: 3
 Kostki zdrowienia: k10



Ekwipunek

10 miedzaków
 10 srebrnych monet
 Bicz
 Dwie kości do gry wykonane z kości słoniowej z wyrzeźbionymi głowami trolli (każda warta 12 srebrnych monet)
 Puklerz
 Skóra zwierzęca
 Sztylet
 Topór
 Tygodniowe racje żywnościowe
 Zestaw podróży
 Inne przedmioty określone przez Mistrza Gry.





HALDAMUND ARMUNN

Haldamund jest krasnoludem Wojownikiem trzeciego kręgu i dalekim kuzynem swojego patrona. Więzi krwi sprawiają, że jest nieprzekupny - w takim sensie, że wie dobrze, co najlepiej sprzyja jego interesom. Rudowłosy i bardziej ekstrawagancki niż powinien być, Haldamund jest bezwzględny i arogancki, uważa wszystkich Barsawian za szumowiny - włącznie z poszukiwaczami przygód - które powinny natychmiast spełniać wszystkie jego

żądania. Jego odwaga dorównuje jego arogancji, a krasnolud znajduje przyjemność w walce. Brakuje mu połowy prawego ucha, co uwydatnia jego reputację rozrabiaki - ma także w ukrytych miejscach kilka ciekawych blizn. Podczas rozmowy przyjmuje wyniosły ton, a Mistrz Gry powinien odegrać go jako irytującego osobnika, którego nie sposób lubić.

Cechy

Zręczność (13): 6/k10	Percepcja (12): 5/k8
Siła Fizyczna (17): 6/k10	Siła Woli (13): 6/k10
Żywotność (21): 8/2k6	Charyzma (8): 4/k6

Talenty

Akrobatyczny atak (1): 7/k12
Broń biała (3): 9/k8+k6
Broń miotana (1): 7/k12
Drewniana skóra (3): 11/k10+k8
Powietrzny taniec (3): 9/k8+k6
Przewidywanie ciosu (2): 7/k12
Tygrysi skok (2)
Unik (3): 9/k8+k6
Walka wręcz (3): 9/k8+2k6
Wytrzymałość (2)

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27

Karma

Kostki akcji: k6
Punkty: 6

Umiejętności

Artystyczne/Rycie run (1): 5/k8
Wiedza/Historia Barsawii (1): 5/k8
Wiedza/Polityka Theran (1): 5/k8

Inicjatywa: Kostki: k6

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 5
Pancerz fizyczny: 6
Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 62
Próg ran: 13
Próg przytomności: 53
Testy zdrowienia: 4
Kostki zdrowienia: 2k6

Ekwipunek

50 srebrnych monet
Sztylety (2)
Topór bojowy
Zbroja skórzana utwardzana z kolczugą (pancerz fizyczny 6, pancerz duchowy 1, stopień inicjatywy -2)
Zestaw podróżny



WIADOMOŚĆ DLA VIVANE





NOCNY ZŁODZIEJ



lysząc wzmagające się na zewnątrz wycie wiatru, Kellis uśmiechnęła się i podkrađła do wiodących do Wieży Maga schodów, ozdobionych kamiennymi rzezbami wietrzników. Za chwilę rozpoczęła się burza, albo nie znalazła się na pogodzie. Takiej burzy Inshaldren nie widziało od pięćdziesięciu lat - wielki sztorm lepiej ukryje ją przed pościgiem niż jakakolwiek magia, którą mogłaby się posłużyć. Kobieta-t'skrang zachichotała na myśl o therańskich żołnierzach ubranych w tuniki z utwardzanej skóry i obciążonych ciężkimi metalowymi napierśnikami, próbującym gonić ją na bojowych rumakach w zacinającym deszczu z błyskawicami i grzmotami w przestworzach. Burza stanowiła dla niej najlepszą gwarancję na to, że pościg będzie krótki i niezbyt zawzięty. Therańskie władze, aby złapać złodzieja, który wykrađł ich cenne sekrety, będą wówczas musiały polegać na rozciągniętej po całej prowincji Vivane sieci szpiegów i informatorów. Ale przekonają się, że biedny t'skrang, rzeczna handlarka, zna więcej sposobów na wymknięcie się z sieci, niż najbardziej śliski spośród węgorzy, jakie kiedykolwiek pływały w Rzece Żywego Ognia - oraz że ruch oporu jest dużo bardziej niebezpieczny, niż ci arogancy głupcy mogliby sobie wyobrazić.

Niewyraźne pomarańczowe światło z wypalających się pochodni umieszczonych na ścianie zgasiło przy najwyższych schodach. Kellis zatrzymała się cicho na półpiętrze i poprawiła tunikę, po czym ostrożnie uniosła dzban wina stojący na srebrnej tacy. Jeśli ktoś zobaczy ją w pobliżu komnat Arthaldusa, będzie odgrywać prostą służącą, niosącą wielkiemu Czarodziejowi odrobinę jego ulubionego barsawiańskiego wina. Jeśli chodzi o Arthaldusa, Kellis miała niezbitą pewność, że odbywa właśnie ściśle tajną naradę z rajcą miejskim, samym Zalunchisem. Zanim Arthaldus się zorientuje, że jego cenne magiczne zwoje znikły (zakładając, że on i Zalunchis nie zagłądali do kielichów tak głęboko, żeby widzieć tylko to, ile zostało w nich wina), Kellis i jej zdobycz będzie już daleko.

Kellis nie spotkała nikogo na wiodącym w dół, zakręcającym korytarzu - najwyższe piętro Wieży Maga było tak ciche i opuszczone, jak legendarne Głębokie Grobowce. Drzwi wiodące do gabinetu Arthaldusa były gorzej zabezpieczone niż się spodziewała. Wślizgnęła się do środka, odłożyła tacę i rozejrzała nieufnie dookoła.

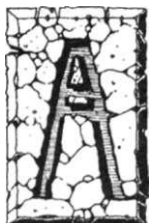
- Wielkie nieba... - głos Kellis zamarł z przerażenia. Gabinet zawalony był pergaminami i papierami. Oprawione w skórę książki, zwoje i dziwne skrawki papieru leżały całymi stertami na każdej dostępnej powierzchni, obok stojów wypełnionych magicznymi ziołami, wypalonych ogarków, talerza wysuszonych jabłek, przewróconej butelki po piwie i resztek ostatniego posiłku Arthaldusa. Odnalezienie w tym bałaganie zwoju, po który przybyła, mogło zająć wieczność.

- Akarrinie Nebarrak - mruknęła Kellis i zaczęła się przepikować przez pierwszą stertę papierów - jesteś mi winien dużo pieniędzy!





WIADOMOŚĆ DLA VIVANE



keja przygody **Wiadomość dla Vivane** toczy się głównie w mieście Vivane, ostatniej placówce Imperium Thery na terenie Barsawii. Przygoda przeznaczona jest dla od trzech do sześciu postaci posiadających już niewielkie doświadczenie i ustaloną reputację, najlepiej będących adeptami co najmniej trzeciego kręgu. Przygoda ma charakter szpiegowski, lecz występują w niej także elementy walki i poszukiwacze przygód będą mogli wykazać się zarówno sprytem i przemyślnym planowaniem, jak i umiejętnościami bojowymi.

Przygoda rozpoczyna się w Throalu lub innym wielkim wolnym mieście Barsawii, zgodnie z wyborem Mistrza Gry. Poszukiwacze przygód wędrują przez ziemie Barsawii znajdujące się pomiędzy miejscem, w którym rozpoczyna się gra, a Vivane, Mistrz Gry zaś zadecyduje, jak długo będzie trwało przebycie tej trasy. Może podsumować podróż w kilku krótkich zdaniach i skupić się na szczegółach w mieście Vivane lub z podróży zrobić niezależną przygodę, pełną spotkań z bandytami, potworami, innymi poszukiwaczami przygód, a może nawet pomniejszym Horrorem.

STRESZCZENIE INTRYGI

Na kilka miesięcy przed rozpoczęciem przygody, t'skrangowa rzeczna handlarka wynajęta przez znanego kupca, Akarrina Nebarraka, dostała się do therańskiej twierdzy i wykradła z niej zwój, w którym zawarto wiedzę dotyczącą obrony magicznej Vivane i Powietrznej Przystani łącznie z Imionami poszczególnych potężnych artefaktów. Informacje przedstawione w zwoju umożliwiłyby ruchowi oporu użycie niektórych z najpotężniejszych mocy przeciwko Theranom. Złodziejce udało się przemycić zwój i przekazać go w ręce Nebarraka, który siedział cicho dopóki nie ucichła wrzawa, jaką wywołała kradzież. Therańskim władzom nie udało się wysledzić złodzieja i w ostatnich tygodniach niechętnie zaprzestano poszukiwań. Stwierdziwszy, że nadszedł odpowiedni ku temu czas, Nebarrak postanawia wykorzystać nadarżającą się okazję i przekazać zwój w ręce osób, do których miał trafić - ruchu oporu w Vivane.

W tym celu wysłał niezobowiązującą, uprzejmą informację do poszukiwaczy przygód, zapraszając ich na kolację. Tam zleca im dostarczenie niewielkiego zwoju pewnym osobom w Vivane. Nie wyjawia, jakie informacje zawiera zwój, lecz proponuje wysoką zapłatę za wykonanie zadania.

Poszukiwacze przygód pojadą do Vivane, gdzie przedstawiciel ruchu oporu - ork, nadzwyczaj pomysłowy złodziej o imieniu Kron - zorganizuje następnej nocy po ich przybyciu spotkanie z osobą, która odbierze zwój. Śmiałkowicie przekaza dokument w wyznaczonym czasie i miejscu, lecz chwilę później w tym miejscu pojawią się therańscy żołnierze z Powietrznej Przystani. Bohaterowie i ich towarzyszy z ruchu oporu będą zmuszeni do ucieczki z karczmą.

Kron zabierze ich do domu Lygis Arvannon, pomniejszej szlachcianki, która także jest członkiem ruchu oporu i należy do wewnętrznego kręgu. Jednak wkrótce po przybyciu do jej rezydencji, Theranowie znów atakują. Oba ataki są częścią skoordynowanego uderzenia wymierzonymu przeciwko barsawiańskiemu ruchowi oporu. Ponownie salwując się ucieczką, poszukiwacze przygód podążają za swoim przewodnikiem do znanej tylko jemu sekretnej podziemnej kryjówki. Bohaterów dręczy ciekawość, czy celem ataków jest przechwycenie zwoju, który przywieźli do miasta, jak również dalsze jego losy.

Następnego dnia ork postanawia wyjść do miasta w celu uzyskania informacji. Po powrocie oznajmia poszukiwaczom przygód, że ruch oporu, choć mocno osłabiony, przetrwał, a zbieżność akcji Theran z dostarczeniem zwoju była najwyraźniej czystym zbiegiem okoliczności. Theranowie w dalszym ciągu nie wiedzą, że zwój znajduje się w Vivane. Na nieszczęście dokument nie jest już w posiadaniu ruchu oporu. Trafił w ręce miejscowej grupy przestępców, której przewodzi ogromny troll, Wojownik o imieniu Marikis, żądający zań wysokiego okupu. Marikis grozi, że sprzeda zwój Theranom, jeśli ruch oporu w ciągu dwóch dni nie zgromadzi żądanych przez niego pieniędzy.

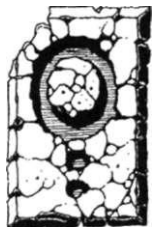
W obecnej sytuacji ruch oporu nie jest w stanie zgromadzić nawet części fortuny, jakiej żąda Marikis. Rebelianci nie mogą też teraz otwarcie wystąpić przeciwko trollowi i jego grupie, a to z powodu czystek Theran. Jednak drużyna pochodzących z zewnątrz i nieznanych Theranom śmiałków będzie miała szansę zmierzyć się z Marikisem i odzyskać zwój. Kron błaga poszukiwaczy przygód, aby zgodzili się zorganizować napad na główną siedzibę trolla, obiecując zapłatę, jeśli zwój znowu trafi w jego ręce.

Niezależnie od tego, czy napad się uda, czy też nie, ruch oporu wywiezie z Prowincji Vivane wszystkich, którzy przeżyją. Zostaną oni przetransportowani do takiego miejsca w wolnej Barsawii, w którym będą mogli otrzymać nagrodę od Akarrina Nebarraka lub wyjaśnić niepowodzenie misji.





PRZYJĘCIE ZŁECENIA



PIS

W tym spotkaniu jeden lub więcej poszukiwaczy przygód otrzymuje list zobowiązujący jego i pozostałych bohaterów do stawienia się w Komnatkach Dengeri, miejscu częstych spotkań zamożnych kupców i handlarzy. Śmiałkowie będą gośćmi Akarrina Nebarraka, który ma dla nich ofertę pracy.

Zauważ, że spotkanie to może się odbyć w każdym większym mieście Barsawii - Wielkim Targu, jednym z miast Throalu, Urupie, Jerris czy innym.

W zależności od okoliczności, należy przeredagować rozdział, odczytywany głośno graczom.

WPROWADZENIE

Kiedy idziesz ulicą, zbliża się do ciebie młodzieniec - jeden z anonimowych posłańców, którzy zajmują się dostarczaniem ważnej korespondencji mieszkańcom miasta. Posłaniec wykrzykuje twoje imię. Zgodnie z wymogami sprawdza twoją tożsamość i podaje ci starannie złożony kawałek pergaminu. Znajdująca się na nim woskowa pieczęć to prosty okrąg, a na nieoczekiwanym liście nie umieszczono żadnego adresu.

Łamiesz pieczęć i rozkładasz zwój. Na samym początku umieszczono imię twoje i twoich towarzyszy, nakreślone wyraźnym i ładnym pismem skryby (patrz zaproszenie umieszczone na tej stronie).

INTRYGA

Wzbudź u graczy uczucie niecierpliwości i potencjalnego niebezpieczeństwa. Zdanie „tematy zawodowe delikatnej natury” sugeruje, że cokolwiek by to nie było, wieść o zadaniu nie może dotrzeć do uszu osób postronnych, co oznacza podjęcie ryzyka przez poszukiwaczy przygód.

Kiedy bohaterowie wkroczą do Komnat Dengeri, podkreśl otaczający ich przepych. Miejsce jest przyjemne i panuje w nim atmosfera powagi. Tutaj znajdują wytchnienie bogaci, uciekając przed hałasem i krzątaniną panującymi na zewnątrz.

UKRYTE WĄTKI

Jeśli poszukiwacze przygód będą wypytывать o Komnaty Dengeri, dowiedzą się, że jest to klub i miejsce spotkań zamożnych kupców - podróżników. Znajdują się w nim

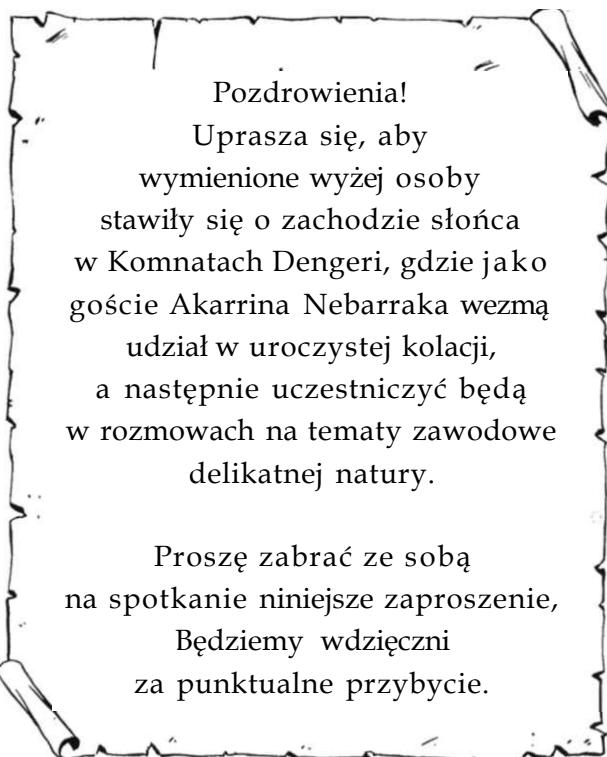
wygodne komnaty mieszkalne i luksusowe salony, podają tu doskonałe potrawy, a wszystkie zachcianki gości spełnia troskliwa służba. Komnaty Dengeri dają klimatem szansę przyjemnego spędzenia czasu w wytwornej, domowej atmosferze dającej wytchnienie od hałasów panujących w publicznych gospodach czy niewygod podróżowania. Także wielu miejscowych kupców często odwiedza Komnaty Dengeri, gdyż jest to doskonałe miejsce do ubijania interesów.

Nieco trudniej będzie uzyskać informacje o Akarrinie Nebarraku. Jednak wytrwali bohaterowie odkryją, że jest on często podróżującym, szanowanym, niezależnym kupcem, który do miasta przyjeżdża dwa-trzy razy do roku.

Jeżeli z jakiegoś powodu poszukiwacze przygód nie będą mogli lub chcieli uczestniczyć w spotkaniu, Nebarrak wyśle im zaproszenie jeszcze raz czy dwa. Jeśli te próby także się nie powiedą, doprowadzony do rozpaczy Akarrin osobiście złoży im wizytę.

WIZYTA W KOMNATACH DENERI

Komnaty Dengeri mieszczą się w położonym w kupieckiej części miasta starym budynku o niezbyt imponującym wyglądzie. Jedynie niewielka tabliczka obok frontowych drzwi identyfikuje to miejsce. Jeśli bohaterowie pociągną za





umieszczony nad tabliczką sznurek dzwonka, w ciągu kilku minut pojawi się służący - starsza wy troll. Jeśli spróbują pokazać mu zaproszenie, uprzejmie ich zignoruje i, wprowadzając do środka, powie: „Pan Nebarrak państwa oczekuje”.

Komnaty Dengeri są dużo bardziej luksusowe w środku niż na zewnątrz; śmiałkowicie znajdujący się na takich sprawach zauważają, że meble są tu wygodne, solidne, atrakcyjne i gustowne, lecz nie nadzwyczajnej wartości. Kamerdyner zaprowadzi poszukiwaczy przygód do niewielkiej ustronnej komnaty na końcu długiego korytarza na parterze budynku. W środku, przy nakrytym dla kilku osób stole będzie siedział Akarrin Nebarrak.

Nebarrak to krasnolud w średnim wieku, ubrany bogato, lecz mniej ekstrawagancko niż jego zamożni ziomkowie. Urok osobisty kupca objawi się już na początku, kiedy powita gości i podziękuje im wylewnie za zaszczyt jego obecności. Gdy tylko zakończy się powitanie, poprosi o zwrot zaproszenia, a następnie wrzuci je do kominka.

Akarrin, aby uspokoić bohaterów, będzie się zachowywał w stosunku do nich przyjacielsko, lecz podczas rozmowy o czekającym ich zadaniu stanie się w zauważalny sposób bardziej oficjalny i precyzyjny.

Prawie natychmiast pojawi się służba, niosąc na tacach sterty pożywienia i przyniesione z piwnic zakurzone butelki wina. Podczas wystawnego obiadu, Akarrin nie wspomni słowem o powodzie, dla którego zaprosił tu poszukiwaczy przygód. Zamiast tego będzie zachęcał bohaterów, aby opowiedzieli mu o swoich przygodach.

Kiedy wszyscy się już najedzą, a służba wyniesie resztki, pozostawiając jedynie brandy i tytoń, Akarrin zapali fajkę i przejdzie do sedna sprawy.

Przeczytaj poniższy tekst na głos, parafrazując lub odgrywając postać krasnoluda

Reprezentuję kilka osób, które pragną ujrzeć Barsawię wolną od przemocy Theran. Moi patroni powierzyli mi pewną niezwykle ważną informację, przeznaczoną dla odważnych osób z Vivane, które dążą do uwolnienia swoich ziem od therańskiego najeźdźcy. Ponieważ nie byłoby mądrze z mojej strony pojawić się w obecnych czasach w Vivane, chciałbym wynająć posłańców, którzy przekażą ją od powiednim osobom.

Wybrałem was do tego zadania, ponieważ potrzeba tu dyskrecji i pomysłowości, a także męstwa w walce. Najlepiej byłoby, gdybyście podczas tej misji nie musieli walczyć, a jedynie odbyli podróż, dostarczyli wiadomość i wrócili. Jednak, na wypadek gdyby pojawiły się jakieś komplikacje, potrzebuję posłańców, którzy w miarę możliwości potrafiliby uniknąć kłopotów, a w ostateczności gotowi byłiby zmierzyć się z tym, co nieuniknione.

Za wasze usługi jestem gotów zapłacić 3000 srebrnych monet, a kwota ta musi pokryć też koszty podróży. Jeśli uda się wam dostarczyć informację, otrzymacie dodatkowe wynagrodzenie w wysokości 5000 srebrnych monet.

Po złożeniu oferty, Akarrin będzie czekał na odpowiedź bohaterów. Proponowana przez niego zapłata nie ulegnie zmianie; uprzejmie odrzuci wszelkie próby targowania się. Odmówi też udzielenia dalszych informacji, dotyczących zadania, dopóki bohaterowie nie zdecydują się go podjąć. Kiedy już zgodzą się je wykonać, Akarrin wyjawy szczegóły tajnej historii grupy i spotkania z ruchem oporu w Vivane.

Przeczytaj poniższy tekst na głos lub sparafrazuj go

Największe kłamstwo zawsze zawiera element prawdy. Dlatego też będziecie podróżować nikogo nie udając - będziecie posłańcami mającymi dostarczyć niewielką, lecz cenną przesyłkę do Vivane. Oto ona (Akarrin kładzie na stole mały, ciężki kuferek z mosiądzu, z przymocowaną doń zapieczętowaną kopertę).

Kuferek zawiera klejnoty i inne kosztowności warte nieco mniej niż kwota, jaką dostaniecie za pomyślne wykonanie misji. Zawartość kuferka jest zapłatą za w pełni legalny dług zaciągnięty w interesach pomiędzy moimi znajomymi kupcami - Yetrone Cavarre i Darisem Glennsdonem. W liście załączonym do kufra potwierdzam, że jesteście legalnymi agentami handlowymi i będzie on wam pomocny przy uzyskaniu przepustki do Starego Miasta w Vivane.

Glennsdon - człowiek, tak przy okazji - nie ma żadnych powiązań z ruchem oporu. Jednak pojawienie się kufera będzie dla buntowników znakiem, że jesteście już w mieście. W południe następnego dnia po dostarczeniu kufera musicie dostać się do położonego na wybrzeżu miejsca zwanego Przystań Łgarza. Tam spotka się z wami reprezentant ruchu oporu, umożliwiając wykonanie prawdziwego zadania - i, oczywiście, płacąc obiecane pieniądze.

Po zakończeniu przemowy, Nebarrak odpowie na pytania swoich nowych posłańców. Nie wyjawy szczegółowych informacji o ruchu oporu, twierdząc, że w najlepszym interesie poszukiwaczy przygód jest wiedzieć o nim jak najmniej. Odpowie za to na każde pytanie dotyczące podróży, miasta czy prowincji Vivane i sił okupacyjnych Theran.

Jeśli przygoda rozpocznie się w Throalu, Nebarrak proponuje, aby bohaterowie podróżowali szlakiem wiodącym z Throalu do Vivane - długą, pełną zakrętów drogą idącą w dół Wężowej Rzeki, przez jezioro Vors, na południe od Gór Skolskich, potem drogą lądową do Jerris i na południe, w kierunku najbliższej rzeki. Szlak wodny wiedzie w górę rzeki prawie do Morza Śmierci, a następnie w dół obok dżungli, po czym następuje krótki etap wędrówki drogą lądową do Vivane. W sumie podróż zajmie trzy do czterech miesięcy





na przykład daj im dobry powód, dla którego będą nagle musieli opuścić miasto lub zasugeruj palącą potrzebę zdobycia 3000 srebrnych monet.

Zadanie najlepiej wykonają osoby potrafiące działać dyskretnie i powściągliwie. Jeśli bohaterowie nie są szczególnie przystosowani do działań skrytych i wymagających ostrożnego planowania, Mistrz Gry powinien zmienić przebieg spotkania z Akarrinem. Na przykład, poszukiwacze przygód mogą spotkać go śmiertelnie rannego gdzieś po drodze z dala od miasta, a umierający krasnolud przekaze im zwój, ponieważ będą jego jedyną nadzieją na przekazanie informacji ruchowi oporu. Podróż do Vivane, w zależności od decyzji Mistrza Gry, może trwać długo, bądź też być bardzo krótka. Jeśli bohaterowie skorzystają z porady

Akarrina i będą podróżować niebezpiecznym szlakiem, najprawdopodobniej spotkają na swej drodze piratów rzecznych i nieuczciwych towarzyszy podróży. Jeśli wybiorą drogę na skróty, napotkają potwory, dzikusów, a może nawet Horrory.

Jeśli w trakcie podróży pieczęć zostanie zerwana, nie stanie się nic tragicznego czy dramatycznego. Jednakże ruch oporu będzie o tym wiedział i zażąda wyjaśnień. Czy jego członkowie uwierzą bohaterom i jak zareagują - zależy od Mistrza Gry. Jeśli pieczęć została złamana nie z winy poszukiwaczy przygód - na przykład, zwój został skradziony przez bandytów i otwarty przez nich, zanim bohaterowie zdołali go odzyskać - śmiałkowie powinni oddać go w ręce ruchu oporu wraz z pełnymi i szczerymi wyjaśnieniami zaistniałych okoliczności. Każda próba ukrycia faktu, że złamano pieczęć, będzie traktowana przez rebeliantów bardzo podejrzliwie.

Bez zwoju przygoda dobiegnie końca. Zatem jeśli poszukiwacze przygód zgubią pergamin w trakcie podróży, daj im szansę na jego odnalezienie. Nie pozwól, aby stracili go z powodu zwykłego pecha czy nieudanego rzutu kostką. A jeśli utracą go z powodu własnej niekompetencji, zwróć im pergamin w ramach szczęśliwego zbiegu okoliczności lub nawet z pomocą sił nadprzyrodzonych.

drogą dłuższą, lecz bezpieczną i bardziej pewną. Jednak to poszukiwacze przygód muszą podjąć ostateczną decyzję, jaką trasę wybiorą - jeśli zdecydują się iść na skróty przez dzikie tereny, Nebarrak nie będzie ich od tego odwoził.

Zanim opuszczą Komnaty Dengeri, Nebarrak przekaze poszukiwaczom przygód prawdziwą przesłankę - niewielki pergamin zapieczętowany ciekim krążkiem ze srebra - i ostatnie ostrzeżenie.

Przeczytaj poniższy fragment na głos lub sparafrazuj go:

Nie obrażcie się, proszę, lecz muszę wam powiedzieć, że choć pieczęć wygląda na łatwą do podrobienia, odbiorcy wiadomości będą wiedzieli, że została ona złamana i zastąpiona przez inną - i na pewno zażądają wyjaśnień. Dla waszego własnego dobra powinniście wiedzieć jak najmniej o tym, co jest napisane w tym pergaminie.

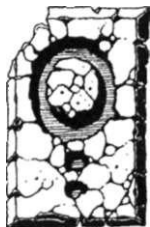
PROBLEMY

Oczywiście przygoda nie odbędzie się, jeżeli poszukiwacze przygód odrzucą ofertę pracy Akarrina. W przypadku, gdyby chcieli odrzucić zadanie, zastosuj dodatkowy bodziec,





WIĘC TO JEST VIVANE



PIS

W tym spotkaniu drużyna poszukiwaczy przygód przybywa do Vivane i próbuje dostać się do Starego Miasta. Zakładając, że im się powiedzie, dostarczają przesyłkę Glensndonowi i odbywają spotkanie w Przystani Łgarza w Dzielnicy Kupców.

W tej części przygody bohaterowie mogą doświadczyć wszelkiej ilości wielkomiejskich niespodzianek, takich jak utrata sakiewki, spotkania z nadętymi artystami i młodymi aroganckimi szlachcicami i tak dalej.

WPROWADZENIE

Po wielu dniach podróży przez surowe i jałowe ziemie, miasto Vivane wydaje się ośrodkiem hałasu i chaosu. Wszędzie kręcą się jego mieszkańcy (tyle osób na raz już dawno nie widzieliście). Obok was przejeżdżają skrzypiące wozy, a ich koła turkoczą na bruku. Z oddali, z otwartych targów w Dzielnicy Kupców, dochodzą głosy handlarzy zachwalających swój towar. Słyszycie stukot obutych stóp i obok was przemaszerowuje therkańska straż miejska. Oczy kilku osób śledzą przechodzących strażników, niektórzy unikają patrzenia w tą stronę. Na szczęście żołnierze przechodzą i nic się nie dzieje. Strumień Dawców Imion na ulicach prawie się nie zatrzymuje i gdy zdajecie sobie sprawę, że prowadzi on was w kierunku gigantycznych murów wyznaczających granicę Starego Miasta w Vivane, pozwalacie się mu unieść. Teraz przekonacie się czy list Nebarraka jest wystarczającą przykrywką, pozwalającą wam dostać się do Dzielnicy Theran.

INTRYGA

Strażnicy przy bramie przybiorą protekcyjną, arogancką postawę pod cienką warstwą pozornej grzeczności, dopóki poszukiwacze przygód nie prześlą im zawiniątka z „cłem przewozowym”, w które zaopatrzył ich Nebarrak. Kiedy strażnicy dostaną już swoje pieniądze, staną się niemal służalczy.

Biuro Glensdona wypełnia ponura atmosfera. Spraw, by poszukiwacze przygód poculi, że dużo bardziej wolą znaleźć się w środku bitwy na śmierć i życie z Horrorem, niż choćby przez jakiś czas popijać tanie wino i przegryzać suche biszkopty, siedząc w towarzystwie zawałonych robotą

i niedożywionych urzędników bezustannie przeliczających kawałki żywołów.

Przystań Łgarza natomiast - pomimo swego niechlujnego wyglądu - jest pełna życia. Handlujący tam ork (łącznik ruchu oporu) jest głośny, wulgarny i bardzo różni się od spotykanych dotychczas członków ruchu oporu.

UKRYTE WĄTKI

Zakładając, że nie wplątali się w żadne poważne konflikty z therkańskim prawem i nie przyciągnęli na siebie nadmiernej uwagi, bohaterowie przybędą do Vivane i wejdą do Starego Miasta bez większych kłopotów. Strażnicy przy bramie wiodącej do Dzielnicy Theran przeczytają list polecający Nebarraka i zanim pozwolą postaciom wejść, otworzą i sprawdzą zawartość skrzynki z mosiądzu. W kuferku, na klejnotach, strażnicy znajdą zawiniątko z pieniędzmi, opatrzone napisem „cło przewozowe”. Prawie natychmiast je rozpakują i przeliczą monety. Usatysfakcjonowani kwotą przyjmą pieniądze, pozwolą bohaterom wejść do dzielnicy i wydadzą im przepustkę zezwalającą na tygodniowy pobyt w Starym Mieście.

Będąc już na terenie Dzielnicy Theran, poszukiwacze przygód mogą otrzymać zakwaterowanie jakie tylko będą chcieli (i na jakie ich będzie stać), od luksusowego apartamentu w Dzielnicy Kupców po tanie spelunki w Dzielnicy Portowej. Do zachodu słońca następnego dnia muszą złożyć sprawozdanie therkańskiemu patrolowi, gdzie zdecydowali się zamieszkać.

Kupiec Daris Gelnson obsługuje kilka wielkich magazynów portowych z głównego biura w Klinie. Biuro pracuje każdego dnia od wschodu słońca, a zamykane jest godzinę lub dwie po zapadnięciu zmroku. Jeśli poszukiwacze przygód nie dostarczą kuferka z klejnotami w dniu przybycia do miasta, ich cenna przesyłka z pewnością przyciągnie uwagę podejrzanych typków, zwłaszcza jeżeli spędzą noc w podejrzanych częściach miasta. Niezależnie od tego, kiedy ostatecznie bohaterowie dostarczą przesyłkę, nie zastaną Glensdona. Zamiast niego w biurze powita ich udręczony i skandalicznie źle opłacany zarządca, nerwowy t'skrang o imieniu Gik.

Biuro to duży, otwarty pokój, w którym więcej niż tuzin urzędników w różnym wieku i różnych ras siedzi pochylonych nad wysokimi biurkami, godzinami prowadząc zapiski. Gik na początku jest niecierpliwy i nieco podejrzliwy w stosunku do postaci, lecz staje się dużo bardziej





przyjacielski - właściwie niemal nadskakujący - gdy dowiaduje się, że przybyli uregulować zaległe rachunki. Gik wysłę jednego z urzędników po wino i ciasteczka, aby miłe spędzili czas, kiedy on zaniesie kuferek do Glennsdona. Po około trzydziestu minutach t'skrang wróci z pokwitowaniem odbioru i wylewnymi podziękowaniami od swego pryncypała.

PRYZSTAŃ ŁGARZA

Gdy następnego dnia poszukiwacze przygód będą pytać o Przystań Łgarza, odkryją, że każdy w Dzielnicy Portowej zna do niej drogę. Wbrew nazwie, Przystań Łgarza jest tak naprawdę placem wyłożonym kamiennymi płytami, sąsiadującym z dokami w Dzielnicy Kupców. Znajduje się tam chaotyczny bazar pod gołym niebem, dużo mniejszy od tych, które mieszczą się w Dzielnicy Thera. Przedsiębiorczy mieszkańcy Dzielnicy Portowej gromadzą się w Przystani Łgarza, aby sprzedawać tani grog, jedzenie wątpliwego pochodzenia i tandetne rupiecie. Są tu również prostytutki, zaspokajające najróżniejsze potrzeby oraz najdziwniejsze towary przywożone przez nowoprzybyłych żeglarzy.

Po przybyciu do Przystani Łgarza poszukiwacze przygód zaczepiani są przez wszelkiego rodzaju handlarzy zachwalających swój towar. Jednym z nich jest potężny, krzykliwie ubrany ork, niosący długi na dwa metry kij, na którym siedzi siedem kolorowych ptaków. Dla przepływającego obok

niego tłumu oczywiste jest, że oferuje on poszukiwaczom przygód papugę za jedyne 10 sztuk srebra.

- Te ptaki obdarzone są niezwykle rzadkim talentem - mówi ork, sprzedając bohaterom swoją standardową gadkę. - Poczekajcie chwilę, a pokażę wam, co potrafi ta mała czerwona. Poświęćcie mi minutę waszego cennego czasu - nic was to nie kosztuje.

Jeśli poszukiwacze przygód zatrzymają się, aby zobaczyć przedstawienie, ork zapyta cicho, czy dostarczyli wczoraj kuferek Gelnnsdonowi i czy reszta towaru jest w bezpiecznym miejscu. Jeśli poszukiwacze przygód na oba pytania odpowiedzą „tak”, ork powie:

- Teraz odejdę. Nie idźcie za mną, po prostu patrzcie gdzie skręcę. Bądźcie w tym miejscu jutro o zachodzie słońca z towarem.

Jeśli bohaterowie zażądają potwierdzenia tożsamości w którymkolwiek momencie tej krótkiej sceny, ork znowu się odezwie:

- Wiem co przywieźliście. To dowód, który powinien wam wystarczyć.

Ork cicho odmówi sprzedaży papugi poszukiwaczom przygód, jeżeli będą chcieli którąś kupić - nie chce zrobić nic ani obdarować ich niczym, co mogłoby spowodować, że bohaterowie zostaną zapamiętani przez strażników czy ewentualnych świadków.

Kiedy już zostanie ustalone miejsce spotkania, ork znów przybierze pozę sprzedawcy, mówiąc:

- W porządku, nie chcecie kupić, to nie. Nic nie szkodzi, nie każdy nadaje się na właściciela tak nadzwyczajnych ptaków jak te. Niemniej dziękuję za czas, jaki mi poświęciliście.

Kiwnąwszy głową na pożegnanie, opuści plac i ruszy brukowaną ulicą biegnącą pomiędzy dokami i magazynami. Łatwo go wysledzić w tłumie, ponieważ idąc trzyma wysoko nad głową kij, na którym siedzą ptaki. Kiedy oddali się od placu na około trzydzieści metrów, nagle skręci w jedno z przejść i zniknie bohaterom z oczu. Jeśli poszukiwacze przygód podejść do przejścia, zobaczą, że przechodzi ono w wąską, krętą aleję znikającą w Dzielnicy Rzecznej.

PROBLEMY

Bohaterowie, pracujący jako kurierzy, mogą nosić przy sobie miecze i inną broń osobistą bez wzbudzania podejrzeń. W miejscu publicznym powinni je mieć jednak przypasane. Jeśli nie uczynią czegoś głupiego (na przykład trzymanie odsłoniętego ostrza w ręku podczas zwiedzania miasta), spotkanie powinno odbyć się bez większych problemów.





WPROWADZENIE

INTRYGA

UKRYTE WĄTKI

Po paru chwilach od zajęcia stolika poszukiwacze przygód zauważają, że w tej gospodzie nie ma służby czy kelnerów. Doncher, krępy człowiek ze skołtunioną grzywą czarnych włosów i wielkimi dłońmi, stoi obok olbrzymiej beczki z kranikiem w pobliżu drzwi, a klienci podchodzą do niego, kiedy tylko potrzebują ponownie napełnić kufle. Wygląda na to, że piwo jest jedynym serwowanym tutaj trunkiem. Jeżeli poszukiwacze przygód podejść do Donchera, ten bez





słów napelni kufle i poda je bohaterom. Kiedy zaoferują zapłatę, nie przyjmie jej i burknie: „Już za was zapłacono”. Pиво jest nijakie w smaku, ale da się wypić.

WYMIANA

Po upływie 10 czy 15 minut do sali wejdzie Kron. Podejdzie prosto do beczki z piwem, a po napełnieniu kufła dośiądzie się do stolika, przy którym siedzą poszukiwacze przygód. Zachowuje się bardziej towarzysko niż do tej pory, zapyta o ich podróż, a nawet czy widzieli miejscowe atrakcje. Przy ostatnim pytaniu doda:

- Mam nadzieję, że udało się wam coś zobaczyć w drodze do miasta, bo nie będziecie chcieli zwlekać z wyjazdem stąd.

Jeśli bohaterowie będą chcieli skierować rozmowę na sprawę, dla których się tu spotkali, Kron uciszy ich i powie:

- Czekamy na jeszcze jedną osobę.

Kilka minut potem przybędzie ostatni tajemniczy gość - szczupły młody człowiek ubrany w modne ciuszki noszone teraz przez zamożne młode elfy. Usiądzie swobodnie przy stole, rzuci wesoło „Cześć”, po czym wyciągnie z głębokiej kieszeni długiego płaszcza butelkę czerwonego wina i cynowy kubek. Należy sobie trunku, lecz nie zaoferuje go nikomu. Kron przedstawi go jako Kaleba.

Kiedy już Kaleb usadowi się za stołem, Kron poprosi w końcu o pokazanie pergaminu, a następnie przekaże go Kalebowi, który zatknie go do kieszeni tuniki, sprawdzwszy najpierw pieczęć. Wówczas Kron wyjawi grupie plany na noc.

- Kaleb teraz się oddali i sprawdzi, czy zwój jest prawdziwy. Jeżeli tak, wróci tu z waszą zapłatą. Zajmie mu to około godziny, ja zaś zostanę z wami do czasu jego powrotu.

Jeśli któryś z bohaterów sprzeciwi się planowi, Kron będzie starał się go ułagodzić, lecz nie zamierza go zmieniać. Kaleb szybko dopije wino, ukloni się i wyjdzie, zabierając z sobą zwój, butelkę i kubeczek.

Kron okaże się miłym towarzyszem, racząc bohaterów rubasznymi opowieściami i śmiesznymi miejscowymi anegdotami. Skieruje rozmowę na tematy odległe od ruchu oporu, a nawet ogólnych spraw miejscowej polityki.

Wymiana pergaminu ma przebiec dokładnie tak, jak opisał to Kron - ruch oporu nie ma najmniejszego zamiaru oszukać czy wystawić do wiatru bohaterów. Kaleb jest Mistrzem Żywiołów i wykorzysta swoje zdolności do sprawdzenia srebrnej pieczęci i treści zawartej w pergaminie. Kiedy zakończy testy, zamierza umieścić zwój w bezpiecznym miejscu, po czym zabrać wynagrodzenie poszukiwaczy przygód i zanieść je do karczmy Donchera.

NIEPOŻĄDANI GOŚCIE

Mija wyznaczona godzina, a potem jeszcze kilka minut. Kron zaczyna się nieco niecierpliwić, lecz nie denerwować.

Nagle do karczmy wpada dwunastu uzbrojonych mężczyzn w uniformach Ósmego Legionu. Żadne dźwięk nie zdradził, że są tak blisko. Wygląda jakby nagle się wyłoniли się z mgły. Jeden z nich krzyczy:

- Poddajcie się w imieniu Imperium Thery!

W karczmie wybucha chaos. Niektórzy klienci kręcą się w zamieszaniu, inni próbują przecisnąć się obok żołnierzy, lecz nie udaje im się to. Kliki wyjmują broń i rzuca się na Therran w samobójczej furii. Kron zerwie się z miejsca i krzyknie: „Za mną!”. Chwyci krótką ławę, na której wcześniej siedział, i uderzy nią z całej siły w ścianę obok stolika. Siła jego ciosu rozłupie tynk, rozsiewając wielkie kawałki po podłodze. Po kilku uderzeniach krzyknie w stronę silniejszych poszukiwaczy przygód, aby mu pomogli. Bohaterowie muszą wykonać co najmniej trzy testy Siły Fizycznej (6). Rozbicie zaprawy wymaga uzyskania trzech co najmniej przeciętnych sukcesów. Kiedy uda im się je już osiągnąć i zaprawa odpadnie poszukiwacze przygód przekonają się, że pod wyglądającą solidnie ścianą znajdują się stare drzwi. Kron odsunie zardzewiałą zasuwę i ramieniem wywarzy drzwi.

Poszukiwacze przygód i Kron wybiegają na małe, zagracone podwórko znajdujące się na tyłach karczmy. Prowadząc bohaterów w zamgloną noc, Kron powie:

- Idźcie za mną, trzymajcie się razem i, na Pasje, ruszajcie się szybko!

Jeśli któryś z poszukiwaczy przygód sprzeciwi się takiemu sposobowi opuszczenia karczmy i będzie próbował do niej wrócić, Kron złapie go za koszulę, przysunie kły na kilka centymetrów od jego twarzy i wycedzi:

- Dobrzy Dawcy Imion umierają tam, żeby dać nam szansę ucieczki. Więc uciekniemy, jasne?

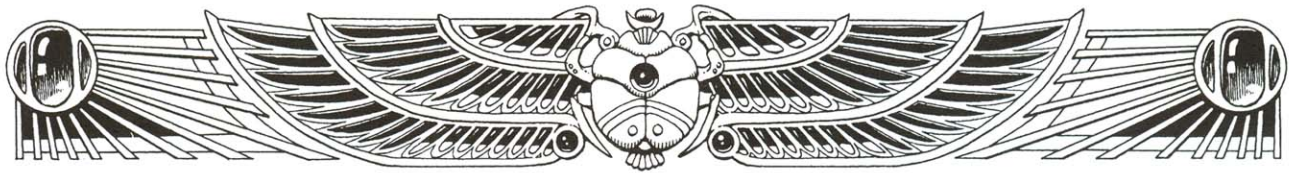
Po kilku krokach Kron zatrzyma się i wyciągnie ramię dając znak, by podążający za nim poszukiwacze przygód się zatrzymali. Gestem pokaże im, że mają przykucnąć. Bystrycy bohaterowie zobaczą, że u wejścia do alei kręcą się jakieś osoby. Kron przez kilka kroków będzie cicho skradał się w tamtym kierunku, po czym wróci. Z przerażającym uśmiechem na twarzy wyszepce:

- Straż Miejska. Załatwmy ich szybko i spadajmy.

Wyciągnie spod płaszcza długi nóż o paskudnym wyglądzie, podniesie z zaśmieconej ulicy krótką deskę, z zamiarem użycia jej jako pałki, i pobiegnie do strażników z okrutnym grymasem na twarzy.

Strażnicy to członkowie Czerwonego Oddziału (patrz stro- na 40, księga Barsawiańskie Vivane, zestaw Powietrzna Przysań i Vivane). Przewyższają liczebnie naszych zbiegów o dwie, trzy osoby. Bohaterowie walczą po to, żeby jak najszybciej oczyścić drogę ucieczki, więc jeśli jeden ze strażników będzie próbował uciekać, Kron zawoła, żeby za nim nie gonić. Kiedy już zginie lub ucieknie ostatni gwardzista,





poszukiwacze przygód usłyszą okrzyki żołnierzy szybko zbliżających się aleją, którą wcześniej przyszli. Równocześnie zza zakrętu z lewej strony wybiegnie jeszcze jeden oddział żołdaków. Widząc to Kron ruszy najszybciej jak potrafi w prawo, zatrzymując się na krótką chwilę, by sprawdzić, czy wszyscy poszukiwacze przygód biegną za nim.

BIEGNĄC PRZEZ ULICE

Kilka następnych minut to męczący bieg przez aleje, ulice, a nawet kilka budynków (z których większość była niezamieszкана). Bohaterowie muszą przedzierać się przez mury, przeskakiwać z dachu na dach, czołgać przez skały nad portem. Kilka razy wydaje im się, że zgubili pościg, lecz za następnym zakrętem znów się na niego natykają.

Przeszkody podczas ucieczki

Przeciagnij scenę ucieczki i zabawy w chowanego z The-ranami, dopóki będzie bawiła graczy. Jak długo będzie to trwało, zależy od kilku czynników, włącznie z nastrojem graczy i tym, jak dobrze poszła im walka ze Strażą Miejską (patrz Problemy na stronie 43). Poszukiwacze przygód nie mają pojęcia dokąd biegną, dlatego też nie umieszczono tu mapy ucieczki. Zamiast ruszyć wyraźną drogą biegnącą przez doki, kluczają i muszą radzić sobie z przeszkodami stojącymi na ich drodze. Przeszkody opisano poniżej; Mistrz

Gry może je wykorzystać lub nie, w zależności od potrzeby. Zauważ, że wiele z poniższych przeszkód nie ma zastosowania w przypadku wietrzników, które potrafią latać.

Ściany: Na trasie swojej ucieczki poszukiwacze przygód będą musieli kilkakrotnie wdrapywać się na ściany. Pokonanie przeszkody wymaga testu wspinaczki lub Zręczności (7). Stopień trudności odpowiada ścianie wysokiej na 3 metry. Będzie on większy lub mniejszy o 1 przy murach wyższych lub niższych o pół metra. Jeśli któremuś z graczy test się nie powiedzie, inna postać będzie musiała zawrócić i pomóc towarzyszowi, który znalazł się w tarapatkach. W tym momencie obaj gracze muszą wykonać drugi test wspinaczki-bohater, który otrzymuje pomoc, zyskuje modyfikator +1, a postać udzielając pomocy -1. Ewentualnie, duża i silna postać może podsadzić lub wciągnąć mniejszego kompana na górę.

Zmęczenie: Co jakiś czas poproś graczy o wykonanie testu Żywołności, aby sprawdzić, jak się czują. Stopień trudności testu będzie równy liczbie minut, jakie upłynęły od rozpoczęcia pościgu. Jeśli któremuś z graczy test się nie powiedzie, postać zacznie słabnąć i będzie potrzebować pomocy, aby nadszyc za resztą drużyny (tym samym spowalniając ucieczkę). Jeżeli większa część grupy ulegnie zmęczeniu, Kron znajdzie kryjówkę, gdzie uciekinierzy będą mogli





przez chwilę odetchnąć. Kiedy poszukiwacze przygód odpoczną już nieco, zredukuj o połowę stopnie trudności.

Martwy pies: Na środku alejki, którą poszukiwacze przygód muszą przejść leży wielki martwy pies. Żeby nie nadepnąć na jego ciało każdy ze śmiałków musi wykonać test Zręczności (5). Z powodu ciemności nie można określić co dokładnie leży na drodze. Jeśli któraś z postaci potknie się o truchło, zda sobie tylko sprawę, że nadepnęła na coś miękkiego, martwego, w zaawansowanym stadium rozkładu mniej więcej wielkości małego człowieka lub krasnoluda. Aby oddać uczucie szoku, każda postać, która nadeptnie na psa, musi wykonać udany test Siły Woli (6), by nie krzyknąć na głos.

Wyścig po dachu: W pewnym momencie ucieczki Kron poprowadzi drużynę przez dachy domów. Wejdzie na dach niskiej szopy, a stamtąd na dach pobliskiego budynku. Bohaterowie będą teraz biec po niestabilnych, skośnych dachach, co wymaga wykonania udanego testu Zręczności (6), aby uchronić postać przed upadkiem. Muszą też wykonać kilka przerażających skoków z jednego dachu na drugi. Aby dokonać tych wyczynów, każda z postaci powinna przejść test Siły Fizycznej lub Zręczności (6), w zależności od tego, co będzie dla nich trudniejsze. Postać, której test się nie powiedzie, zaliczy bolesny upadek z wysokości od dwóch do dwóch i pół metra (stopień obrażeń 2), czyniąc tym głośny hałas i opóźniając o kilka sekund całą drużynę. Opcja ta sprawi dużo problemów trollom i obsydianom - jeśli w drużynie znajduje się przedstawiciel jednej z tych ras, najlepiej byłoby z niej zrezygnować lub pozwolić, aby przebyli tą trasę z pomocą członków drużyny.

Skróty: Kron będzie kilkakrotnie próbował zgubić pogoń, przebiegając przez budynki - wpadając jednymi drzwiami lub oknem, przebiegając przez pokoje i wypadając innym wyjściem. Niektóre z domostw są zamieszkiwane. W tej przeszkodzie nie trzeba wykonywać testów, jednak bohaterowie mogą mieć krótkie spotkania z obudzoną parą w średnim wieku, parą młodych kochanków, którym przeszkodzono w randce, przerażoną matką i jej małymi dziećmi oraz innymi zdezorientowanymi, a niewinnymi mieszkańcami.

Tłum: Kron będzie także próbował zgubić pościg w tłumie, na prywatnym przyjęciu odbywającym się na dziedzińcu jednej z większych i bardziej szanowanych gospod w Dzielnicy Kupców itp. Aby szybko i dyskretnie przebić się przez tłum, każda postać musi wykonać udany test Zręczności (5) (aby przejść obok innych osób) lub Charyzmy (6) (przekonując stojących na jej drodze, by się posunęli).

Brak wyjścia: Raz czy dwa Kron będzie myślał, że już zgubili pościg, lecz okaże się, że strażnicy będą za drzwiami, które otworzy, lub właśnie wyjdą zza zakrętu. Za każdym razem, kiedy do tego dojdzie, strażnicy będą ich gonić, a poszukiwacze przygód będą musieli salwować się szybką ucieczką.

Zdezorientowany pijak: Bohaterowie wpadną na pijanego osobnika, który będzie bardzo zdezorientowany całym zamieszaniem. Może próbować chwycić jedną z postaci, żądając wyjaśnień, stracić równowagę i upaść, itp. Jeśli upadnie, przewróci także wszystkich bohaterów, którzy znajdują się w pobliżu i nie przejdą testu Zręczności (5).

Targ rybny: Drużyna dotrze do szerokiej, ślepej alei, wzdłuż której ustawiono drewniane stragany. Zapach świadczy o tym, że w ciągu dnia odbywają się tu targi rybne. Kron podniesie ciężką metalową kratę, leżącą na ziemi i każe bohaterom wskoczyć do znajdującej się pod nią dziury. Śmiałkowie wylądują po kolana w zgnitych resztkach ryb - w tej części dzielnicy ryby są czyszczone i oprawiane, a dół jest miejscem, gdzie wyrzuca się ich resztki. Poszukiwacze przygód muszą przez kilka metrów brnąć w brei, po czym dotrą do następnej kraty, wychodzącej do alei oddalonej kawałek od rybnego targu. Aby poradzić sobie z okropnym smrodem, śmiałkowie muszą wykonać test Siły Woli (5). Jeśli się on nie powiedzie, postać dostanie ataku mdłości. Podczas wchodzenia do dołu, każdy awanturnik musi też wykonać test Zręczności (5). W przypadku, gdy i on zakończy się kląpą, bohater nie odniesie żadnych obrażeń, lecz straci równowagę i zanurzy się w resztkach gnijących ryb.

Wędrówka po skałach: Ta przeszkoda będzie dobrym zakończeniem ucieczki. Kron zaprowadzi poszukiwaczy przygód do opuszczonego magazynu, skąd przejdą po drabinie do wąskiego okna i wydostaną się na zewnątrz. Tam znajdą się na półce skalnej szerokiej na ćwierć metra, około 6 metrów nad Rzeką Żywego Ognia. Zanim dostaną się na suchy ląd, muszą pokonać kilkadziesiąt metrów po skale (być może schronią się w zacisznej niszy, by przeczekać pościg). Każda postać przy przekraczaniu półki musi wykonać test Zręczności (6). Niepowodzenie oznacza upadek z głośnym pluskiem do wody; pozostali członkowie drużyny będą musieli się zatrzymać, by wyciągnąć towarzysza z wody. Pokonanie tej przeszkody będzie niezwykle trudne dla obsydianina.

Nareszcie bezpieczni

W końcu Kron zarządzi postój w ciemnej, śmierdzącej, ślepej uliczce znajdującej się między dwoma magazynami. Kiedy już wszyscy poszukiwacze przygód zgromadzą wokół orka, powie szeptem:





- Myślę, że udało nam się ich zgubić, ale muszę wam załatwić jakiś nocleg. Zabiorę was do osoby, którą dobrze znam. Będziecie wam tam wygodnie.

Jeśli bohaterowie zaczną zadawać jakieś pytania, Kron pokręci głową i powie: - Później.

Uspokojeni bohaterowie ruszą dalej bocznymi uliczkami i alejkami, napotykając po drodze jedynie pomniejsze przeszkody. Jedyny nerwowy moment nastąpi, kiedy będą szli długą wąską uliczką, ze zniszczonymi domami po obu stronach. Uliczka ma więcej niż sto metrów długości i nie przecinają jej żadne inne uliczki lub alejki, jest więc tunelem zamkniętych okiennic i zaryglowanych drzwi. Nagle po drugiej stronie alejki pojawia się oddział Straży Miejskiej, idący prosto na bohaterów. Kron skrzywi się nieco, po czym łagodnie powie grupie, żeby szła dalej. Jeśli posłuchają Krona i przejdą cicho koło strażników z uprzejmym skinieniem: „Dobry wieczór, panowie”, nie będą mieli kłopotów.

A TERAZ ZŁE WIEŚCI...

Na nieszczęście theraińscy żołnierze przeprowadzili atak także na dom, w którym Kaleb sprawdzał zwój. W zamieszaniu jakie powstało, Kalebowi udało się zbiec wraz z pergaminem i sporą częścią obiecanej bohaterom nagrody. Wykorzystał oba skarby, aby opłacić ucieczkę z Vivane.

PROBLEMY

Rozwój pogoni przez Dzielnicę Portową zależy od tego, jak potoczy się pierwsze starcie poszukiwaczy przygód ze Strażą Miejską. Jeśli bohaterowie zabiją lub przegonią strażników bez odniesienia poważnych ran, pościg może odbyć się z uwzględnieniem wszystkich opcji. Jednak jeśli któraś z postaci jest poważnie ranna, podczas pokonywania przeszkód będzie potrzebowała pomocy, a ucieczka stanie się zadaniem dużo trudniejszym.

Choć poszukiwacze przygód powinni mieć uczucie ciągłego zagrożenia możliwością utraty z oczu Krona i zagubienia się w pograżonym w ciemnościach mieście, nie pozwól, aby którakolwiek z postaci została odcięta od grupy, chyba że bohater sam będzie chciał się od niej odłączyć. Lecz nawet wówczas po kilku minutach dezorientacji pozwól Kronowi i pozostałym członkom drużyny wrócić i uratować „zagubioną owieczkę”.

W zależności od sposobów radzenia sobie z różnego rodzaju przeszkodami podczas ucieczki, drużyna poszukiwaczy przygód przyciągnie uwagę Straży Miejskiej w stumetrowej alejce albo też nie. Przemoczona, wymazana od stóp do głów rybimi wnętrznościami, utykająca czy krwawiąca postać z całą pewnością zainteresuje strażników. Mogą zadać kilka kłopotliwych pytań, lecz na pewno nie zaatakują

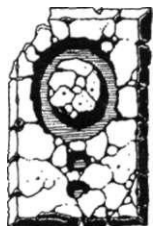


i nie będą próbowali tej osoby zaaresztować, chyba że postać podejmie gwałtowne działania - próbę ucieczki, wyciągnięciem broni itp.





PÓBYT W REZYDENCJI



PIS

W tym spotkaniu Kron zaprowadzi poszukiwaczy przygód do mającej stanowić dla nich bezpieczne schronienie rezydencji, należącej do Lygis Arvannon - bogatej stronniczki ruchu oporu. Niedługo po pojawieniu się tu grupy, do rezydencji wtargną therkańscy żołnierze i zabiją Arvannon i jej służącą. Kolejny raz Kron i drużyna poszukiwaczy przygód będą musieli ratować się ucieczką.

WPROWADZENIE

Dzięki niech będą Pasjom! Wygląda na to, że ostatecznie zgubiliście pościg. Nie jesteście pewni jak długo kluczyliście i przemykaliście uliczkami Vivane - może pół godziny, a może pół nocy. Kron litościwie zwolnił kroku. Kiedy już złapaliście nieco oddech i zaczęliście rozglądać się dookoła, zrozumieliście tego przyczynę.

Trochę oddaliliście się od Alei Rzecznej. Wąskie alejki przeistoczyły się w wysadżane drzewami szerokie ulice, a kamienny bruk pod zmęczonymi stopami wydaje się przyjemnie gładki. Zamiast stojących ciasno jeden przy drugim magazynów i rozsypujących się gospód, widzicie pełne wdzięku rezydencje znajdujące się w pewnej odległości od ulicy, a każda z nich otoczona jest niskim kamiennym murkiem. Pomiędzy murkiem a domem znajduje się dużo otwartej przestrzeni. Zamiast stęchłej wody i gnijących ryb czujecie zapach kwiatów i świeżo ściętej trawy. Po waszej gorączkowej ucieczce spokój i cisza panujące w tym miejscu wydają się nierealne.

Kron skręca w uliczkę wiodącą tuż obok muru biegnącego dookoła jednej z rezydencji. Skręćcie za róg, potem jeszcze raz, i zatrzymujecie się przy małej żelaznej furtce. Kron wyjmuje klucze z jednej z kieszeni i cicho otwiera furtkę. Kiedy wchodzić do środka, ork zamyka ją ponownie.

Kron prowadzi was przez ładnie utrzymany trawnik. Wchodzić po kilku kamiennych stopniach na niewielki taras i zatrzymujecie się przy drzwiach. Ork stuka w nie w ustalonym rytmie, który może być swego rodzaju szyfrem.

Po kilku minutach ciszy słychać zgrzyt zasuw i drzwi otwierają się. Staje w nich zasniona kobieta w koszuli nocnej i szalu, a brązowo-siwe włosy splecione w warkocz spływają jej na ramiona. Poznaje Krona i od razu robi się czujna; kiwa, żebyście weszli do środka.

INTRYGĄ

Początkowo w tym spotkaniu poszukiwacze przygód powinni poczuć się bezpiecznie, lecz spokój zostanie zburzony przez nagłe pojawienie się therkańskich żołnierzy. Równie wielkim szokiem będzie śmierć Arvannon i Gorry.

Ostatnie sceny poprowadź krótko i konkretnie. W tej chwili gracze prawdopodobnie mają już dosyć czajenia się w ciemnościach.

UKRYTE WĄTKI

Dom należy do pomniejszej szlachcianki, elfki o imieniu Lygis Arvannon, posiadaczki kilku statków pływających Rzeką Żywego Ognia. Mieszka sama ze służącą, pięćdziesięcioletnią kobietą imieniem Gorra, która wpuścił zbiegów do wielkiej, wygodnej kuchni, rozpałał ogień i zaczął przygotowywać herbatę, po czym pójdzie poinformować o przybyciu gości panią domu. Kilka minut później wróci z Arvannon, ubraną w bogato zdobioną, brokatową suknię.

Kron złoży Arvannon następujący raport:

- Czekaliśmy u Dochnera na Kaleba, który miał przynieść pieniądze, lecz do karczmy wpadli therkańscy żołnierze. Nie wiem, czy szukali zwoju, czy nie. Nie mam pojęcia z jakiego innego powodu mogliby tam jeszcze przyjść. W każdym razie nie czekałem, aby się tego dowiedzieć. Przebiliśmy się przez stare drzwi, te ukryte pod zaprawą. Niektórzy z chłopców skoczyli na Theran, aby dać nam czas na ucieczkę. Nie mieli większych szans. Musieliśmy przedrzeć się przez Czerwonych i zgubić imperialnych, którzy cały czas siedzieli nam na karkach. Kiedy już upewniłem się, że ich zgubiliśmy, przeprowadziłem przyjaciół tutaj. Jest dość ciemno, a my poruszaliśmy się szybko, nie sądzę żeby którykolwiek z nich rozpoznał nas w świetle dziennym - chyba że już wiedzą kim jesteśmy. Tak czy inaczej, powinniśmy tych tu przyjaciół wyprawić jutro z miasta do domu.

W tym momencie poszukiwacze przygód mogą zadać wszystkie pytania, na jakie ork nie odpowiedział, zdając ten raport. Dla Krona i Arvannon najważniejsze jest to, czy Theranie szukali pergaminu i poszukiwaczy przygód. Jeśli tak, skąd mogli wiedzieć, że zwoj znajduje się w Vivane? Jeżeli nie, po co przeprowadzali najazd na karczmę, zamiast zostawić to zadanie dla Straży Miejskiej, tak jak zwykle to robili? Kiedy Kron, Arvannon i poszukiwacze przygód dyskutują nad różnymi kwestiami, Gorra poda im parującą, miętową herbatę i słodkie ciasteczka.





NAJAZD THERAN

Konwersacja kończy się na sprzeczce pomiędzy Kronem a Arvannon odnośnie dalszego postępowania. Kron chce natychmiast wyjść, aby dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi, Arvannon uważa, że powinni poczekać do rana. Obie opcje są szeroko omawiane, gdy nagle dyskusję przerywa mocne pukanie do drzwi kuchennych. Równie mocne pukanie do drzwi frontowych rozlega się echem od jednego do drugiego końca domu. Od drzwi kuchennych rozlega się głos:

- Lygis Arvannon, otwieraj w imieniu Imperium!
- Wpuść ich, udawaj głupią i spróbuj zatrzymać na dole tak długo jak tylko się da! - syknę Kron do Arvannon i skinie na poszukiwaczy przygód, aby poszli za nim. Ork

zaprowadzi ich po wąskich schodach na piętro, wzdłuż wąskiego i obskurnego korytarza, po kolejnych schodach na drugie piętro, do toalety i po sznurze na olbrzymi ciemny strych. Tam wdrapie się na linę przywiązaną do wspierającej dach belki, po czym dotrze do ciężkich, zamkniętych na kłódkę drzwi. Kron szybko poradzi sobie z otwarciem drzwi za pomocą uniwersalnego klucza i wraz z poszukiwaczami przygód wydostanie się na dach.

UCIECZKA PO DACHACH

Drzwi prowadzą na dach rezydencji. Kron prześlizgnie się cicho do różnych punktów na dachu, aby zorientować się w sytuacji, i nie sprzeciwi się, jeśli zachowujący się wyjątkowo cicho poszukiwacz przygód zrobi to samo. Na dole





kręci się co najmniej dwunastu żołnierzy i strażników, a z doświadczenia Kron wie, że podobna ilość zapewne przebywa w domu. Żołnierze obserwują trawnik i ogród, spacerują po ulicy od frontu domu, kręcą się po alei za nim, a kilku nawet sprawdza tereny pobliskich posiadłości. Tuż przy frontowych drzwiach stoi duży otwarty wóz ciągnięty przez cztery krzepkie konie. Niedaleko stoją spętane trzy czy cztery konie - wierzchowce oficerów. Kron pilnie i uważnie przygląda się sytuacji na dole, wypatrując słabego punktu.

Po kilku minutach obserwacji bohaterowie zobaczą żołnierzy wyprowadzających z domu Arvannom i Gorre. Bez żadnych ceregieli zmuszają kobiety, by ukłękły, a sierżant cicho podrzyna im gardła. Kiedy ciała upadną na ziemię, jeden z oficerów wyda rozkaz przeszukania domu. Wielu żołnierzy zgromadziło się na trawniku od frontu, aby przypatrzeć się egzekucji i Kron zdecydował się podjąć być może jedyną szansę na ucieczkę.

Kiwając na poszukiwaczy przygód, aby podążyli za nim, pobiegnie po dachu do miejsca, gdzie dom styka się z wąskim paskiem trawy rosnącej pomiędzy nim a wysoką na trzy metry ścianą sąsiedniej posesji. Kilka zacienionych drzew rosnących w ogrodzie sąsiada zwiesza gałęzie ponad murem. Nieopodal krawędzi dachu, Kron chwyci worek i grubą żelazną podpórkę, długą na 30 centymetrów, przytwierdzoną mocno do belki na dachu, umieszczoną tam niegdyś na wypadek takiej właśnie sytuacji. Kron wyciągnie z worka mocną linę, szybko przymocuje jej koniec do metalowej podpórki i zrzuci resztę z dachu. Lina jest krótka i nie sięga ziemi, a jej koniec zwisa mniej więcej na wysokości muru. Po udzieleniu krótkiej instrukcji, aby bohaterowie podążali za nim i robili dokładnie to co on, przestąpi krawędź dachu i zsunie się szybko po linie, po czym energicznie odepchnie się nogami od ściany domu i skoczy na mur, przykucając na nim. Na szczycie muru znajduje się płaska, szeroka mniej więcej na 30 centymetrów powierzchnia.

Aby zsunąć się na dół po linie każda postać musi wykonać test Zręczności (5). Aby wskoczyć na ścianę, trzeba wykonać dodatkowy test Zręczności (5) i test Siły Fizycznej (4). Każda z postaci otrzymuje modyfikator +2 do każdego z dwóch testów, ponieważ Kron łapie i pomaga utrzymać równowagę każdej osobie lądującej na murze. Kiedy wszyscy bohaterowie znajdą się już na szczycie ściany, Kron poprowadzi ich do alei biegnącej za posiadłością Arvannom, prowadzącej w głąb miasta.

Aby zejść po ścianie i cicho dotrzeć do alei, każda postać musi wykonać test Zręczności lub skradania (6). Jeśli któryś z bohaterów test się nie powiedzie, zaalarmowani Thermanie ruszą w pościg za poszukiwaczami przygód.

Po zgubieniu ostatniego z therańskich żołnierzy, Kron poprowadzi poszukiwaczy przygód przez miasto w rejony Zniszczonej Dzielnicy. Dopóki śmiałkowie będą słuchać poleceń Krona i nie zrobią nic, co mogłoby zwrócić na nich uwagę, nie spotkają na swojej drodze dalszych przeszkód czy pościgu.

CO WIEDZĄ THERANIE?

Powinno stać się jasne, że tej nocy Thermanie przeprowadzili nalot na kilka miejsc związanych z ruchem oporu. Rezydencja była drugim, w którym oprócz karczmy Dochnera pojawili się therańscy żołnierze. W skład oddziału wysłanego do domu Arvannom wchodziło dwunastu żołnierzy i sześciu Strażników Miejskich. Oddział przeprowadził egzekucję Arvannom i przeszukał jej posiadłość.

W tym punkcie szczególnie zaniepokojeni poszukiwacze przygód powinni wyciągnąć następujące wnioski. Po pierwsze, szybko przeprowadzona egzekucja Arvannom i Gony świadczy o tym, że nikt ich nie przesłuchiwał. Przypuszczalnie imperialni żołnierze szybko znaleźli obciążające je dowody, które skłoniły dowódcę oddziału do wydania rozkazu zabicia obu kobiet. Co dokładnie znaleźli, poszukiwacze przygód nie dowiedzą się nigdy.

Po drugie, fakt, że egzekucja odbyła się zanim żołnierze przetrzasnęli posiadłość, wskazuje na to, iż Thermanie przybyli, aby zaaresztować i przeprowadzić egzekucję Arvannom, a nie żeby kogoś u niej znaleźć. Co z kolei sugeruje, że najazdy Theran nie były skierowane przeciwko bohaterom ani związane z pergaminem.

Oczywiście bohaterowie nie mogą być stuprocentowo pewni, że ich wnioski są zgodne z prawdą. Jeśli zapytają Krona, potwierdzi, że ich domysły są najbardziej prawdopodobne i powie, że oblawa Theran i dostarczenie pergaminu w tym samym dniu było najwyraźniej zbiegiem okoliczności.

PROBLEMY

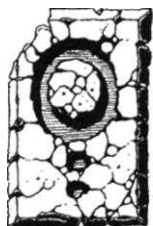
Dach domu Arvannom i lina są wystarczająco wytrzymałe, aby utrzymać obsydianina. Jednak poszukiwacze przygód będą musieli wykazać się pomysłowością podczas wciągania na mur zwisającego na linie obsydianina. Obsydianin próbujący metody „odepchnij się - rozhuśtaj - wskocz” narobi tylko wiele hałasu i wybije wielką dziurę w zewnętrznej ścianie posiadłości.

Jeżeli therańscy żołnierze będą ścigać bohaterów i zdolają ich dogonić, z pewnością wywiąże się walka. Zachowaj przy życiu i przytomności Krona i nie dopuść, aby otrzymał poważne rany podczas walki, choć nie musi on wyjść ze spotkania całkowicie nietknięty.





TAJNA KRYJÓWKA



PIS

Podczas tego spotkania Kron zaprowadzi poszukiwaczy przygód do swojej tajnej kryjówki w Podziemiach. Następnego dnia ork uda się do miasta w poszukiwaniu informacji, po czym wróci do kryjówki i powie bohaterom, że zwój znajduje się w posiadaniu trolla, przywódcy pewnej bandy. Ruchu oporu nie stać na zapłacenie wygórowanej kwoty, jakiej żąda troll, ani na przeprowadzenie wypadu, ażeby pergamin odzyskać; zatem Kron poprosi poszukiwaczy przygód, aby odzyskali zwój dla ruchu oporu.

WPROWADZENIE

Stopy znowu zaczynają was boleć. Ucieczka wydaje się dłuższa i jeszcze bardziej zagmatwana niż poprzednio. Dzielnica Kupców została daleko za wami i teraz ponownie, niczym szczury w labiryncie, wędrujecie brudnymi uliczkami i bocznymi alejkami. Gdziekolwiek będzie was Kron, tym razem na pewno nie będzie to schronienie podobne do tego, z którego przed chwilą musieliście uciekać.

Zniszczony bruk ustępuje nagle ubitej ziemi zmieszanej ze śmieciami. Zamiast budynków tłoczących się po obu stronach ulicy wokół was rozpościera się wolna przestrzeń. Przy przyćmionym świetle gwiazd widzicie zapadające się dachy i rozpadające ściany, niektóre sięgające krasnoludowi do kolan. Teraz wiecie już gdzie jesteście - Zniszczona Dzielnica, dom każdego żebraka i biedaka w Vivane.

Kron w dalszym ciągu prowadzi, idzie przez wyboisty teren tak szybko, jak tylko można. Potykając się podążacie za nim, wspinając się na gruzy zniszczonych budynków. Nagle Kron znika pod zawalonym dachem opierającym się na niewielkim fragmencie ściany. Gwałtownie się zatrzymuje i mało na niego nie wpadacie. Widzicie przed sobą tonącą w ciemnościach dziurę - otwarte wejście do piwnicy; zamykające ją drzwiczki dawno już przegniły. Z dziury unosi się zapach stęchlizny, zgniłych roślin i różnego rodzaju odpadków, których szczegółów nie chcielibyście poznać. Rozbrzmiewające gdzieś w głębinach dźwięki odbijają się echem i nieodmiennie kojarzą z dziesiątkami małych i zakończonych pazurkami łapek drapiących o zimny kamień. Kron wyciąga nie wiadomo skąd suchą pochodnię, zapala ją i schodzi do piwnicy, wołając, byście podążali za nim.

INTRYGĄ

Odegraj poczucie smutku i zagrożenia. Powiedz o postaciach przycażonych w cieniu i zerkających zza rogu na wchodzących w głąb ruiny bohaterów. Opowiedz o małych oczach błyszczących w świetle pochodni podczas wędrówki przez korytarze Podziemi; o paskudnym smrodzie, jakim przesiąknięte jest to miejsce; gruzach i niezidentyfikowanej cieczy pod stopami itp. Później, jeśli któraś z postaci po przebudzeniu i stwierdzeniu nieobecności Krona będzie podejrzewać zdradę, trzymaj ich w niepewności.

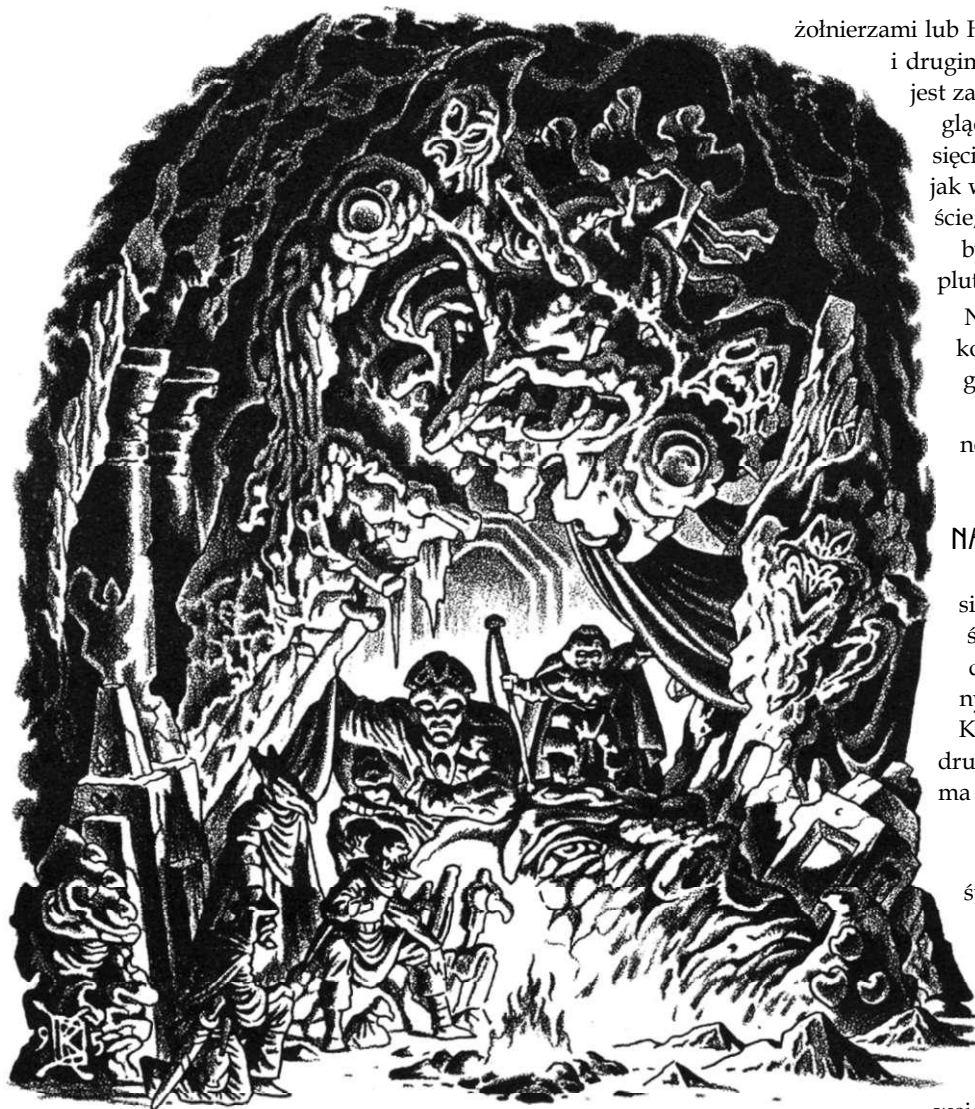
Jeśli bohaterowie brali wcześniej udział w przygodzie **Pogoń za butami z węzowej skórki** (strona 11) mogą rozpoznać tą część Vivane. Jeśli do tej pory poszukiwacze przygód nie mają jeszcze dosyć, możesz przeprowadzić tu kilka dodatkowych spotkań (nieprawdopodobne, lecz możliwe) opisanych w poprzedniej przygodzie w rozdziale Buntownicy (strona 19).

UKRYTE WĄTKI

Wilgotna, śmierdząca piwnica prowadzi do wąskiego przejścia wysokiego jedynie na półtora metra. Ludzie, elfy i t'skrangi muszą się pochylić, aby tam wejść, trolle i obsydianie zaś muszą przykucnąć, a może nawet się czołgać. Po około dziesięciu metrach przejście przechodzi w szerszy, wysoki na około 3 metry korytarz, szeroki na tyle, by dwie krzepkie osoby mogły iść obok siebie. Poszukiwacze przygód dostaną się wtedy do najstarszej części Podziemi.

Po mniej więcej półgodzinnej wędrówce przez opuszczone korytarze Kron podejdzie do kamiennego słupa, praktycznie takiego samego, jak inne znajdujące się w przejściu. Wsadzi rękę za słup i czymś pokręci. W absolutnej ciszy panującej w Podziemiach rozlegnie się echo cichego trzasku i Kron otworzy wąskie drzwi sprytnie ukryte w ścianie korytarza. Drzwi stanowią wejście do tajnej kryjówki. Kiedy wszyscy poszukiwacze przygód wejdą do środka, Kron zamknie drzwi i szybko oświetli pomieszczenie za pomocą lampy z kryształem. W świetle bohaterowie zobaczą niezniszczoną komnatę będącą pozostałością po niegdyś luksusowym pokoju gościnnym. Eleganckie meble tchną stęchlizną i wilgocią, lecz w dalszym ciągu są solidne, a łóżka na pewno mniej zarobaczone niż w większości gospod z Dzielnicy Portowej. Gobeliny wiszące na ścianach utraciły kolory i porosły pleśnią, lecz chronią przed panującym w podziemiach chłodem. Po przeciwnej stronie znajdują się kolejne drzwi, równie wąskie, jak te, którymi bohaterowie weszli.





Kron wyciągnie tobolek z zapasami - koce, beczulkę wina, suszone mięso, biszkopty i ser - i podczas przygotowywania posiłku opowie poszukiwaczom przygód o tej kryjówce.

Poniższy fragment przeczytaj na głos:

Znalazłem to miejsce około rok temu. Wysprzątałem, schowałem nieco prowiantu. Myślę, że od razu powinienem was tu przyprowadzić, lecz do tej pory jeszcze nikomu nie pokazałem tej kryjówki. Chciałem zatrzymać ją dla siebie. Gdybym tak zrobił, Arvannon z pewnością byłaby bezpieczna.

Znajdujemy się prawdopodobnie w podziemiach biegnących pod domem jednego z bliskich sąsiadów Arvannon, choć nie udało mi się odkryć dokąd wiodą te drzwi. Mogę jedynie powiedzieć, że tą komnatę wybudowała i umebłowała bogata rodzina jako schronienie przed therańskimi

żołnierzami lub Horrorami, a może przed jednym i drugim. Przejście za tamtymi drzwiami jest zawalone; nikt oprócz mnie nie zaglądał tutaj od co najmniej pięćdziesięciu lat. Jesteśmy tu tak bezpieczni, jak w żadnym innym miejscu w mieście, choć po dzisiejszej nocy nie byłbym zaskoczony, gdyby therański pluton wyskoczył spod łóżka.

Na starych meblach wyścielanych kocami Krona poszukiwacze przygód powinni wygodnie odpocząć.

Pozwól postaciom skomentować nocne wydarzenia zanim Kron zarządzi zasłużony odpoczynek.

NASTĘPNEGO DNIA

Kiedy poszukiwacze przygód się obudzą, ich zeszytwniałe mięśnie będą świadczyły o kilku godzinach snu na zaimprovizowanych posłaniach w jednej pozycji. Kiedy któryś z nich zapali lampę, drużyna przekona się, że Krona nie ma wśród nich.

Kiedy bohaterowie będą ocierać sen z powiek, usłyszą dźwięk świadczący o tym, że ktoś czy coś się zbliża. Jeśli poszukiwacze przygód postarają się zlokalizować źródło hałasu, okaże się, że to Kron wraca z miasta przynosząc najnowsze wieści.

Drzwi się otworzą i ork cicho wejdzie do komnaty. Z ponurą miną podzieli się z postaciami następującymi informacjami.

Poniższy fragment przeczytaj na głos:

Poszedłem zdobyć nieco informacji o tym, co działo się zeszłej nocy. Żołnierze zaatakowali dziewięć różnych miejsc, w większości domy przywódców ruchu oporu. „U Donchera” jest jedyną karczmą, na którą przeprowadzili nalot. Przerzedzili nasze szeregi, wybili przywódców i „piechotę”. To oczywiste, że ktoś zdradził. Mamy pewne podejrzenia, kto jest zdrajcą - niedługo będziemy mieć pewność, ale to już nie wasze zmartwienie.

Ostatniej nocy Therańskie zadali nam poważny cios, lecz wygląda na to, iż myślą, że zranili nas dużo bardziej niż udało im się to naprawdę. Oprócz biednej Arvannon zabili kilku naszych przywódców, lecz zrobili to bez wcześniejszego





przesłuchiwania. Oznacza to, iż byli pewni, że dostali wszystkich najważniejszych. Ale mylą się i niedługo pożałują swojej pomyłki. Przy okazji, ciała Arvannon i Gorry powiesili niedaleko bram miasta, wraz z ciałami około dwunastu moich najlepszych przyjaciół.

Wygląda na to, że Thera nie mają pojęcia kim jesteście i co was tu przywiodło. Lecz wiedzą, kim jestem ja. Myślę, że opuszczę miasto mniej więcej w tym samym czasie, co wy. Nienawidzę zostawiać niedokończonych roboty, ale nie jest wskazane, abym tu teraz przebywał. Jestem już bezużyteczny dla tych, którzy zostali powieszeni.

Mamy jeden poważny problem. Zgubiliśmy zwój. Nie znajduje się, dzięki niech będą Pasjom, w rękach Thera, lecz posiada go osoba prawie tak samo zła, jak oni. Nikt nie jest pewien tego, co się wydarzyło, lecz wiemy, że Thera nie napadli na dom, w którym Kaleb testował pergamin. Wiemy też, że udało mu się uciec. Wszystko wskazuje na to, że spanikował i wymienił zwój wraz z częścią waszych pieniędzy na możliwość szybkiego wydostania się z miasta. Kaleb sprzedał zwój trollowi o imieniu Marikis - przedsięwzięcy. Największe zyski Marikis czerpie z wymuszeń, przemytu i zabójstw na zlecenie. Nie dba wcale o nas lub nasze cele, choć raz czy dwa pracowaliśmy razem - kiedy byliśmy do tego zmuszeni - a Thera lubi jeszcze mniej niż nas. Dał nam więc szansę wykupienia pergaminu zanim złożymy ofertę Thera. Mamy dwa dni na zebranie pieniędzy. Uważa się za prawdziwie wspaniałomyślnego, dając nam tak dużo czasu.

Jednak nie mamy tyle pieniędzy i nie zdołamy ich zebrać. Przywódcy, których Thera zabił, byli najbogatszymi spośród nas. Musimy siłą odebrać pergamin, lecz jesteśmy zbyt zdeorganizowani, aby w ciągu dwóch dni przeprowadzić skuteczny najazd. Grupa Marikisa nie jest duża, lecz jej członkowie są lojalni i dobrze zorganizowani; nawet gdybyśmy podjęli z nimi walkę dalibyśmy znak Thera, że ruch oporu ciągle istnieje. Zaatakowałiby nas ponownie i na pewno nie zostawiliby sprawy niedokończonej. Sami widzicie, że nie ma nadziei i pergamin trafi z powrotem w ręce Thera.

Chyba że niewielka grupa utalentowanych adeptów, o których Thera nigdy nie słyszeł - takich jak wy - napadnie Marikisa i odbierze mu zwój. Thera uznałoby zdarzenie za kolejną wojnę gangów, a Marikis nigdy by się czegoś takiego nie spodziewał - dobrze wie, że jesteśmy zbyt słabi, by go zaatakować.

Wiem, że proszę o wiele, zwłaszcza, iż w obecnej sytuacji nie jesteśmy w stanie wypłacić wam pieniędzy, które już jesteśmy wam winni. To znaczy, nie możemy w tej chwili. Jeśli nie chcecie podjąć się tego zadania, wywieziemy was bezpiecznie za miasto dziś w nocy - bez zbędnych pytań.

Lecz musicie podjąć decyzję szybko - jeśli mamy zaatakować Marikisa, musi się to odbyć dziś w nocy.

Pomożecie nam? Tylko na was możemy liczyć.

Thera nie naprawdę poszukują Krona, a on poczynił już plany ucieczki z miasta dzień czy dwa po tym, jak poszukiwacze przygód bezpiecznie opuszczają mury Vivane. Jeśli go o to zapytają, powie im o swoich planach, lecz nie wyjawia żadnych szczegółów - dobrze wie, że zachęci bohaterów do podjęcia się wykonania proponowanego zadania tylko szczerością i otwartością. Jeżeli poszukiwacze przygód zapytają ile pieniędzy żąda Marikis za pergamin, ork poda im astronomiczną kwotę - co najmniej 25 000 srebrnych monet.

PROBLEMY

Spotkanie to stanowi przejście pomiędzy scenami szalonego pościgu a końcową sceną walki z Marikisem i jego bandą - niewiele więc może się zdarzyć nie po myśli Mistrza Gry.

Jeżeli poszukiwacze przygód zdecydują się zbadać Podziemie przed powrotem Krona, pozwól im opuścić komnatę i iść tak daleko, aż zdadzą sobie sprawę, iż nie mają pojęcia, jak znaleźć drogę powrotną. W tym momencie natkną się na Krona, który zaprowadzi ich z powrotem do kryjówki i opowie, czego dowiedział się w mieście.

Jeśli poszukiwacze przygód odrzucą prośbę Krona, to - aby nakłonić ich do zmiany zdania - zaproponuj im jakąś wiarygodną nagrodę, zapłatę w srebrnych monetach, może magiczny przedmiot lub wiedzę.

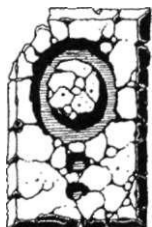
Najlepiej byłoby, gdyby poszukiwacze przygód dobrowolnie zgodzili się odzyskać zwój, lecz członkowie ruchu oporu mogą także posłużyć się szantażem, aby osiągnąć zamierzony cel. Nebarrak - i prawdopodobnie także Kron - zna imiona postaci. Kron z łatwością mógłby poinformować Thera o obecności bohaterów w Vivane i ich ostatnich działaniach. Jednak pamiętaj, że wykorzystanie takiego rozwiązania nadszarpnie relacje drużyny z ruchem oporu. Poszukiwacze przygód mogą uważać rebeliantów za szlachetnych bojowników o wolność - szantażowani na pewno zmienią zdanie. Jeśli ta opcja zostanie użyta, Kron odwoła złożoną wcześniej obietnicę o pomocy wydostania się z miasta i powie im, że są zdani wyłącznie na siebie.

Jeśli nic z tego nie wyjdzie, przygoda kończy się w tym miejscu. Kron postąpi zgodnie z obietnicą i umożliwi bohaterom bezpieczny wyjazd z miasta. Jeżeli po wydarzeniach mających miejsce w nocy, drużyna zostanie osłabiona wskutek śmierci, bądź ciężkich obrażeń jednego śmiałka, pominięciem ostatnie spotkanie i wyprowadź bohaterów z miasta. W pozostałych przypadkach przejdź do **Niedokończonych wątków** na stronie 52.





GANG MARIKISA



PIS

Podczas tego spotkania poszukiwacze przygód (i prawdopodobnie Kron) zaatakują Marikisa i jego grupę w fortecy przywódcy bandytów i spróbują odzyskać pergamin.

WPROWADZENIE

Kron ponownie wiedzie was wilgotnymi korytarzami Podziemi. Prawie przy każdym kroku spod waszych stóp wyskakują piszczące i przerażone światłem i hałasem szczury. Zastanawiacie się, jakie macie szanse na to, żeby Marikis i jego banda również tak uciekli - z tego co mówił Kron, wynika, że żadne.

Słabnące światło ucina podążające za wami cienie; powiew świeżego powietrza stanowi wyraźny znak, że zbliżacie się do wyjścia. Powstrzymując się przed otwarciem drzwi, Kron zatrzymuje się i czeka aż wszyscy zbiorą się wokół niego.

- Marikis prowadzi swoje interesy nad sklepem Narlusa Krawca we Wschodniej Dzielnicy. Jest z nim banda oplacanych zbirów i hołota ochraniająca to miejsce, lecz nie jestem w stanie powiedzieć kim dokładnie są i ilu ich jest. Wiem, że Marikis współpracuje ściśle z kieszonkowcem, wietrzniczką o imieniu Tamwyn - miejcie ją na oku, jest jak na swój wzrost bardzo zjadliwa i tak sprytna jak therański łowca szczurów. - Zatrzymuje się i patrzy na was z czymś na kształt uczucia na twarzy. Wygląda jakby chciał jeszcze coś powiedzieć, lecz potrząsa jedynie głową. - Niech Pasje mają was w opiece - szepcze i wtapia się w cienie.

INTRYGA

Spotkanie to opracowane jest w stylu staromodnej bitwy królów. Bohaterowie poniewierali się od czasu najazdu Thera na karczmę, a ta bitwa jest ich szansą na odgryzienie się. Zachęć poszukiwaczy przygód do stosowania posunięć taktycznych i nie pozwól, aby napad na Marikisa ugrzązł na etapie planowania. Niech posypią się klaki!

UKRYTE WĄTKI

Ponieważ Kron jest osobą znaną, przyłączy się do ataku na Marikisa jedynie w przypadku, gdy graczy jest czterech lub mniej, albo jeśli większa ilość postaci jest mocno osłabiona po wypadkach, jakie miały miejsce minionej nocy. Jeżeli

Kron będzie towarzyszył postaciom, zmień odpowiednio treść **Wprowadzenia**, dając do zrozumienia, że ork będzie walczył u boku drużyny poszukiwaczy przygód. Jeśli się do nich nie przyłączy, narysuj im mapkę obrazującą, jak dojść do siedziby Marikisa, i odprowadź bohaterów do wyjścia z Podziemi.

Obecne lokum Marikisa znajduje się nad sklepem krawca, gdzie mieszka z kilkoma swoimi najlepszymi bandziorami. Marikis zamierza pozostać w tym miejscu dopóki nie załatwi sprawy z pergaminem i nie dostanie za niego odpowiedniej nagrody od ruchu oporu, bądź też od Thera. Wielki frontowy pokój siedziby gangu służy za centrum operacyjne. Jako biura Marikis używa drugiego, mniejszego pokoju. Z pierwszego pomieszczenia zewnętrzne schody wychodzą na ulicę, a w drugim podobne schody wiodą do sklepu krawca. Sklep posiada dwa wyjścia, jedno wychodzące na ulicę, a drugie na małą alejkę biegnącą za budynkiem. Oba zaorygłowane są od środka, lecz poszukiwacze przygód dostaną się do pierwszego pokoju po prostu pukając do drzwi - Marikis oczekuje przedstawicieli ruchu oporu, którzy mają przynieść okup za pergamin. Oba pokoje mają kilka niewielkich okien, które zabezpieczone są mocnymi żelaznymi sztabami wmontowanymi w kamień.

WALKA Z GANGIEM

Kron proponuje kilka strategicznych rozwiązań, które bohaterowie mogą wykorzystać lub zignorować. Ork zasugeruje atak w czasie pomiędzy północą a świtem, kiedy ulice są opustoszałe, a przeciwnicy będą zaspani. Wspomni też, że bohaterowie raczej powinni trzymać się razem, niż rozpraszać się, próbując pilnować wszystkich wyjść. Zastosowanie takiej taktyki wymagać będzie szybkiego zakończenia napadu, zanim ktoś inny zdoła zgarnąć zwój i wymknąć się z nim nie pilnowanymi tylnymi drzwiami.

Kron nie wie jak Marikis rozmieścił swoich zbirów. W pierwszym pokoju pełnią wartę dwa trolle, ork zwany Isek i czterech ludzi. Statystyki zbirów-ludzi znajdują się na stronie 51. Dla trolli należy stosować statystyki trolla Strażnika Miejskiego, umieszczone w **Księdze Mistrza Gry** (zestaw **Barsawia**) na stronie 36. Orki mają takie same statystyki co członkowie Grupy Traska (strona 18, księga **Prowincja Vivane**, zestaw **Powietrzna Przystań i Vivane**). Wszyscy bandyci wyposażeni są w krótkie miecze. Dwóch z czwórki ludzi posiada także kusze. Marikis, jego porucznik Tamwyn i sześciu innych członków gangu znajdują się w drugim pokoju. Uzbrojeni są podobnie jak osoby znajdujące się w pierwszym pokoju,





a dwóch wyposażonych jest w kusze. Kuszniczy w obu pokojach mają rozkaz trzymać broń gotową do użycia i wycelowaną w drzwi, mogą więc zabić pierwszego wroga, który się w nich pojawi. Kuszniczy z pierwszego pokoju bacznie obserwują wyjście prowadzące na zewnętrzne schody, zaś ci z drugiego pokoju strzegą drzwi pomiędzy pomieszczeniami.

CZŁONKOWIE GANGU - LUDZIE

Cechy

ZR: 5 SF: 5

PER: 5 SW: 5

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia:

krótki miecz 9;

kusza 10

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt:-

Próg życia: 35

Próg ran: 9

Próg przytomności: 27

Punkty legend: 50

Ekwipunek: kusza (4), zbroja skórzana utwardzana, krótki miecz

Łup: brak

ŻYW:6

CHA: 4

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 25

Pełna szybkość: 50



swojego pokoju, aby porozmawiać z poszukiwaczami przygód. Jeżeli bohaterowie zaatakują Marikisa w pierwszym pokoju, bandyci z drugiego wybiegną ratować szefa, gdy tylko usłyszą odgłosy walki. Tamwyn będzie trzymała się z tyłu, pilnując pergaminu. Jeśli w pewnym momencie życia Marikisa zostanie zagrożone, rozkaże, aby w zamian za oszczędzenie go, przyniesiono zwój. Oczywiście najlepszym rozwiązaniem byłoby wzięcie doświadczonego Wojownika jako zakładnika. Statystyki Marikisa i Tamwyn opisano w rozdziale **Bohaterowie niezależni** na stronie 55.

Walka zainteresuje Straż Miejską, lecz nie od razu. Pozwól, aby poszukiwacze przygód, nie zależnie od tego, czy odniosą sukces, czy też nie, wymknęli się z budynku zanim przybędą przedstawiciele władz.

PROBLEMY

Walka powinna być na tyle trudna, by stanowić wyzwanie dla bohaterów, lecz równocześnie muszą wyjść z niej z życiem. W razie potrzeby dostosuj ilość przeciwników tak, aby poszukiwacze przygód przeżyli spotkanie.

Największy kłopot powstanie, jeśli Tamwyn ucieknie z pergaminem. W tej sytuacji może zabłysnąć wietrznik, będący członkiem drużyny poszukiwaczy przygód - kiedy ruszy samotnie za Tamwyn. Jeśli jednak żadna z postaci nie jest wietrznikiem, upewnij się, że bohaterowie mają szansę złapać kobietę, zanim ta ucieknie ze zwojem. Postać używająca broni strzeleckiej może strzelić do wietrzniczki, by ją zabić lub wytrącić pergamin z jej rąk. Jeżeli brakuje nam wietrznika, który ścigałby Tamwyn lub specjalnych środków zaradczych, takich, jak magiczne sposoby tropienia, ucieczka wietrzniczki z budynku oznacza koniec przygody i niepowodzenie misji.





NIEDOKOŃCZONE WĄTKI



tej części zawarte są propozycje rozwinięcia nie dokończonych wątków oraz sugestie, jak wykorzystać elementy i bohaterów niezależnych występujących w przygodzie **Wiadomość dla Vivane** w przyszłych scenariuszach i kampaniach prowadzonych w świecie **Przebudzenie Semi**. Znajdują się tu także statystyki i opisy bohaterów niezależnych.

MOŻLIWE ROZWINIĘCIA

Kiedy już zakończy się walka z Marikisem i jego grupą, poszukiwacze przygód mogą rozplątać się w ciemnościach i dojść do miejsca, w którym opuścili Podziemia. Jeśli Kron nie towarzyszył im w napadzie, będzie tu na nich czekał. Wręczy każdej postaci sakiewkę zawierającą 200 sztuk srebra na pokrycie kosztów podróży do południowo zachodniej Barsawii. Obieca także, że otrzymają wynagrodzenie za swoją pracę tak szybko, jak tylko będzie to możliwe, niezależnie od tego, czy odzyskają pergamin od Marikisa, czy też nie. Kron wini się za zaginięcie pergaminu, a wynagrodzenie poszukiwaczom przygód ich wysiłków potraktuje jako dług honorowy.

Kron zaprowadzi bohaterów okrężną drogą do doków, gdzie będzie na nich czekała niewielka łódź. Śmiałowie dopłyną nią do barki. Gdy wejdą na pokład, barka podniesie kotwice. Poszukiwacze przygód mogą pozostać na niej dopóki nie dopłyną do końca rzeki w pobliżu Morza Śmierci. Mogą też wysiąść w dowolnym miejscu, w którym sobie tego zażyczą.

Kilka miesięcy później, kiedy poszukiwacze przygód dotrą do któregoś z dużych miast w Barsawii, spotkają tam Krona. Ork chętnie usiądzie i zje posiłek w towarzystwie swoich dawnych znajomych i opowie im, co działo się później w Vivane. Uciekł z miasta dwie noce po ich odjeździe i podróżował jako pracownik Akarrina Nebarraka. Nebarrak, choć dalej prowadzi swoją działalność, zaniechał już podróży i osiedlił się na stałe w Throalu.

Ruch oporu w Vivane szybko przychodzi do siebie po nalocie Thera. Jeśli poszukiwacze przygód odzyskali zwój, Kron powie im, że ruch oporu wykorzystał informacje, dzięki którym przeprowadził kilka udanych operacji przeciwko Thera. Jak zwykle nie zdradzi żadnych szczegółów odnośnie działań ruchu oporu.

Pod koniec posiłku Korn powie bohaterom, aby dziś wieczór spodziewali się przesyłki. Godzinę czy dwie po spotkaniu dwaj posłańcy przyniosą skrzynkę wypełnioną srebrnymi i złotymi monetami - resztę wynagrodzenia za przywiezienie zwoju. Jeśli bohaterowie odzyskali pergamin, w skrzynce będzie znajdować się dodatkowo równowartość 3 000 srebrnych monet; jeżeli próbowali odzyskać zwój, lecz nie udało im się, dodatkowa nagroda będzie stanowić równowartość 1000 srebrnych monet. Jeżeli poszukiwacze przygód nie zgodzili się wziąć udziału w napadzie na Marikisa, w skrzyni nie będzie żadnej dodatkowej nagrody.

PRYZNANIE PUNKTÓW LEGEND

Punkty legend za tę przygodę należy przyznać według zasad opisanych we **Wstępie** na stronie 7. Podział punktów opisano poniżej.

Za przygodę **Wiadomość dla Vivane** należy przyznać 450 punktów legend. Celem przygody jest dostarczenie pergaminu ruchowi oporu - jeżeli poszukiwacze przygód nie zgodzili się pomóc w odzyskaniu zwoju z rąk Marikisa, te punkty legend nie zostaną im przyznane.

Kreatywna i heroiczna gra

Przyznaj punkty legend za podjęcie następujących działań:

Przeżycie napadu Thera na karczmę „U Donchera”:	150
Ucieczka z rezydencji Arvannon do Podziemi:	100
Udana ucieczka z Vivane:	50

Walka z potworami/przeciwnikami

Poszukiwacze przygód otrzymają punkty legend za pokonanie Straży Miejskiej i grupy Marikisa według **Tabeli punktów legend przyznanych za potwora/przeciwnika**.

Skarby

W trakcie tej przygody bohaterowie nie znajdą żadnych skarbów.

SUMA PRYZNANYCH PUNKTÓW LEGEND

Każda postać, która ukończyła przygodę **Wiadomość dla Vivane**, otrzyma średnio 1265 punktów legend. Średnią przyjęto dla grupy siedmiu graczy i nie ujęto w niej punktów uzyskanych za walkę z dodatkowymi przeciwnikami czy znalezienie dodatkowych przedmiotów, umieszczonych w przygodzie przez Mistrza Gry.





TABELA PUNKTÓW LEGEND PRYZNANYCH ZA PÓTWÓRA/PRZECIWNIKA

Przeciwnik	6 graczy	7 graczy	8 graczy
Straż Miejska	800	900	1000
Banda Marikisa (13)	1300	1300	1300
Marikis	500	500	500
Tamwyn	200	200	200
Suma	2800	2900	3000
Punkty przypadające na postać	475	415	375

POMYSŁY NA PRZYGODY

W zależności od tego, w jakim kierunku rozwinie się fabuła, na podstawie wydarzeń, jakie miały miejsce w trakcie przygody **Wiadomość dla Vivane**, Mistrz Gry może wymyślić kilka historii. Jeżeli poszukiwacze przygód zwrócili pergamin ruchowi oporu, buntownicy mogą zaproponować im wykonanie kolejnego zadania. Sekrety znajdujące się na pergaminie mogą stanowić główny punkt wymierzonego przeciwko Theranom w Powietrznej Przystani lub Vivane sabotażu - na przykład, poszukiwacze przygód mogą zostać zaproszeni do wzięcia udziału w zakrojonej na szeroką skalę operacji, której celem będzie osłabienie obrony Powietrznej Przystani tak, aby okręt powietrzny buntowników mógł zaatakować fortecę. Również Akarrin Nebarrak, jeśli tylko bohaterowie dobrze się spiszą podczas obecnej przygody - może mieć dla nich jeszcze jedno zadanie czy to na rzecz ruchu oporu, czy też w jego prywatnych sprawach. Ewentualnie jeżeli drużyna poszukiwaczy przygód podczas spotkania z ruchem oporu uczyni sobie z nich wrogów, może stać się celem ich zemsty.

Również therańskie władze mogą odkryć tożsamość bohaterów i poszukiwać ich celem ukarania za działalność wywrotową przeciwko Imperium. Kontyngent therańskiego Ósmego Legionu może w kolejnych przygodach polować na bohaterów, zmuszając ich do podróży przez tak egzotyczne i niebezpieczne okolice jak Góry Karalkspur, Dżungla Arkhazid czy nawet dalekie pustkowia Barsawii.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Kolejność wymienionych poniżej osób odzwierciedla ich znaczenie dla przygody. Możesz swobodnie zmieniać ich statystki, aby dostosować je do prowadzonej przygody. Wystąpienie w grze pewnych postaci, takich jak Nebarrak i Kaleb, jest niezbędne do rozwinięcia wątku i osoby te mogą pojawić się w przyszłych przygodach, jednak nie przedstawiono tu ich statystyk, ponieważ nie są potrzebne w obecnej przygodzie.

Wszyscy opisani w tym rozdziale członkowie ruchu oporu mają umiejętność nazwaną **konspiracją**. Dzięki niej wiedzą jak działać w ramach tajnej organizacji - utrzymywanie tajemnic, wiedza komu składać raportu, a przy kim milczeć oraz jak unikać zapamiętania informacji, o których nie powinni wiedzieć lub które mogłyby skompromitować organizację w przypadku zaareztowania i poddania przesłuchaniu, itp.

AKARRIN NEBARRAK

Przyjemny i wylewny Akarrin jest krasnoludem w średnim wieku, Wojownikiem piątego kregu. Kupiec z powołania, zdecydował się podążyć ścieżką Wojownika z powodu niebezpieczeństw, na jakie można natknąć się podróżując. Trwająca już od dwudziestu lat współpraca z Akarrinem jest niezmiernie ważna dla ruchu oporu, a sam krasnolud zdecydował się na nią raczej nie z powodu szczególnej nienawiści do Theran, lecz ze szczerzej wiary w wolność Barsawii. Nie uważa jednak Theran za wspaniałych. Pierwszym powodem, dla którego przyłączył się do ruchu oporu, był fakt, iż został na kilka lat zniewolony, gdy popsuły się jego układy handlowe z ważnym therańskim kupcem.

Choć Akarrin nie ubrał zbroi i nie nosi broni podczas spotkania z postaciami, w podróży przywdziewa kolturę i miecz krasnoludzki. Oba przedmioty mają właściwości magiczne, ponieważ jednak jest wysoce nieprawdopodobne, aby wystąpiły one podczas przygody, określenie ich właściwości pozostawiamy Mistrzowi Gry. Równie nieprawdopodobne jest, aby poszukiwacze przygód zaatakowali krasnoluda podczas ich pierwszego spotkania, lecz gdyby tak się stało załóżmy, że Akarrin będzie posiadał przy sobie jeden czy dwa magiczne przedmioty, które użyje do samoobrony.

KALEB

Kaleb uważa siebie za eleganta. Jest człowiekiem naśladowującym elficką modę do tego stopnia, że drwią z niego prawdziwe elfy. Próżny i nieco egoistyczny, przyłączył się do ruchu oporu, ponieważ wydawało mu się to świetnym sposobem na zbuntowanie się przeciwko nudnemu,





istniejącemu obecnie porządkowi. Choć często bulwersuje swoim nieodpowiedzialnym podejściem, ruch oporu toleruje go, ponieważ jest jednym z lepszych Mistrzów Żywiołów w Vivane (piąty krąg).

Gdyby poszukiwacze przygód wdali się w walkę z Ka-lebem, choć jest to wysoce nieprawdopodobne, Mistrz Gry powinien opracować kilka magicznych przedmiotów, które wykorzysta do obrony. Jest dużo potężniejszy od poszukiwaczy przygód, lecz nie wyrządzi im krzywdy, o ile nie będzie to absolutnie konieczne.

KRON

Jeden z najważniejszych i najsprytniejszych członków ruchu oporu w Vivane, Złodziej piątego kręgu o imieniu Kron, już od kilku lat służy sprawie jako jeden z trzydziestu poruczników. Choć mógłby wykorzystać swój talent do uzyskania bogactwa, okradając szlachtę z Vivane, wołał poświęcić się walce politycznej.

Ponury i mało mówny Kron podejmuje samotne misje. Jeśli w najlepszym interesie ruchu oporu leżeć będzie torturowanie kogoś lub nawet morderstwo, Kron podejmuje się wypełnienia takiego zadania - jednak generalnie pogardza niepotrzebnym czy nadmiernym stosowaniem przemocy. Kron wierzy w utrzymywanie tajemnicy i często odmawia dyskusji nawet na temat najzwyklejszych szczegółów działań ruchu oporu, również w rozmowie ze znanymi sprzymierzeńcami. Przyświeca mu maksyma, że im mniej tajemnic znanych jest szeregowcom, tym mniej powiedzą, gdy zostaną pojmاني. Gdyby nie Kron, wątpliwe jest czy ruch oporu przetrwałby napady Theran, jakie miały miejsce podczas tej przygody. Podróżuje nie obciążony bagażem, aby móc poruszać się szybko i cicho, jedynym ekwipunkiem jaki ma przy sobie jest magiczny komplet skórzanej zbroi utwardzanej i magicznej sztylet.

Cechy

Zręczność (16): 7/k12 Percepcja (13): 6/k10
Siła Fizyczna (14): 6/k10 Siła Woli (14): 6/k10
Żywotność (15): 6/k10 Charyzma (11): 5/k8

Talenty

Atak z zaskoczenia (5): 12/2k10
Broń biała (3): 10/k10+k6
Kradzież kieszonkowa (5): 12/2k10
Magiczny wytrych (5): 12/2k10
Paserstwo (6): 11/k10+k8
Poznanie zamka (5): 11/k10+k8
Rytuał karmiczny (5)
Skradanie (5): 12/2k10
Tkanie wątków (Złodziej) (2): 8/2k6

Unieszkodliwienie magicznej pułapki (3): 10/k10+k6

Unik (3): 10/k10+k6

Uniknięcie pułapki (5): 12/2k10

Wspinaczka (5): 12/2k10

Wykrywanie pułapek (4): 10/k10+k6

Wytrzymałość (5)

Szybkość

Pełna: 85

W walce: 42

Karma

Kostka akcji: k8

Punkty: 32

Umiejętności

Akrobatyka (3): 10/k10+k6

Artystyczne/Gra na flecie (4): 9/k8+k6

Przebranie (2): 8/2k6

Przekupstwo (3): 8/2k6

Wiedza/Historia Thery (2): 8/ 2k6

Wiedza/Konspiracja (4): 10/k10+k6

Inicjatywa: Kostki: 6/k10

Walka

Obrona fizyczna: 9
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 6
Pancerz duchowy: 3

Obrażenia

Próg życia: 63
Próg ran: 10
Próg przytomności: 49
Testy zdrowienia: 3
Kostka zdrowienia: k10

Ekwipunek

Sztylet (stopień Siły Fizycznej +4 plus właściwości specjalne*) [obrażenia 10/k10+k6]

Zbroja skórzana utwardzana (strona 61, **Księga wiedzy**)

* Sztylet Krona posiada Imię, które zna tylko ork. Oprócz dodatkowego modyfikatora do stopnia obrażeń, Kron może za jeden punkt wyczerpania sprawić, aby ostrze sztyletu pokryło się magiczną trucizną, zadającą dodatkowe obrażenia 10 stopnia. Przywołana trucizna pokrywać będzie ostrze przez godzinę lub do momentu, gdy zrani ono ofiarę. Po każdorazowym użyciu truciznę trzeba wywoływać od nowa, co kosztuje kolejny punkt wyczerpania. Trucizna jest pozbawiona zapachu, nie można jej też zobaczyć ani dotknąć. Działa dopiero, gdy zostanie się do krwioobiegu.

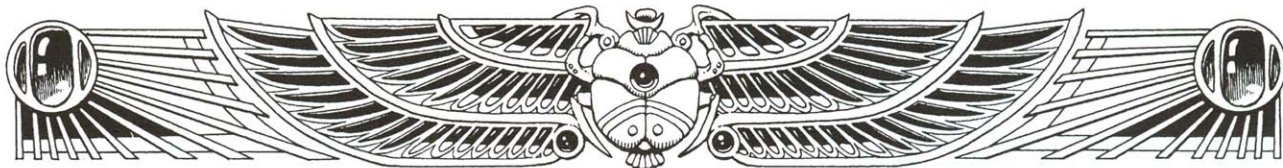
Karma

Kron może użyć punktów karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Tkanie wątków

Kron jest dostrojony do swojej zbroi na 2 poziomie, a do sztyletu na poziomie 3.





MARIKIS

Marikis, potężny troll, Wojownik szóstego kręgu, prowadzi życie przestępcy. Jest równie przebiegły co przerażający. Karierę rozpoczął od połamania nóg swojemu poprzednikowi, po czym zajął jego miejsce. Po tym, jak poprzedni pracodawca odszedł na spokojną emeryturę, rywali Marikisa z gangu spotkało kilka niefortunnych, śmiertelnych wypadków i troll został przywódcą grupy.

Pomimo reputacji brutala, Marikis nie jest okropnym, żądnym krwi trollem. Zawsze szuka najprostszej, najkrótszej drogi do osiągnięcia swoich celów i uważa przemoc za służące temu narzędzie. Sprawianie komuś bólu nie wywołuje w nim ani uczucia radości, ani winy.

Jego uzbrojenie stanowi magiczna kolczuga, jest także w posiadaniu magicznego trollowego miecza. W walce wygląda jak wrzeszcząca furia z piekła rodem, lecz pod maską berserkera zawsze obserwuje, ocenia i odpowiednio zmienia taktykę. Nie lubi uciekać z pola walki, lecz szybko zarządza odwrót, jeśli sytuacja jest w oczywisty sposób beznadziejna. Nigdy się nie poddaje - zmuszony do ucieczki, ostatecznie zawsze się mści.

Nie sympatyzuje ani z ruchem oporu, ani z Theranami, uważając ich za przeszkody we własnych interesach. Ponieważ niegdyś współpracował z ruchem oporu, co przyniosło mu nieco zysku, nie ma szczególnych powodów, aby pomagać Theranom, chyba że dla pieniędzy.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8
Siła Fizyczna (19): 8/2k6
Żywotność (17): 7/k12

Percepcja (13): 6/k10
Siła Woli (16): 7/k12
Charyzma (14): 6/k10

Talenty

Akrobatyczny atak (6): 11/k10+k8
Błyskawiczne kopnięcie (6): 11/k10+k8
Broń biała (9): 14/k20+k4
Broń miotana (5): 10/k10+k6
Broń strzelecka (3): 8/2k6
Cios z powietrza (6): 17/k20+k10
Drewniana skóra (6): 13/k12+k10
Powietrzny chód (3): 8/2k6
Powietrzny taniec (3): 8/2k6
Przewidywanie ciosu (5): 11/k10+k8
Rytuał karmiczny (4)
Test życia (2): 9/k8+k6
Tkanie wątków (Wojownik) (3): 9/k8+k6
Tygrysi skok (7)
Unik (6): 11/k10+k8
Walka wręcz (9): 14/k20+k4
Wytrzymałość (8)

Szybkość

Pełna: 57
W walce: 29

Karma

Kostki akcji: k4
Punkty: 18

Umiejętności

Artystyczne/Robienie tatuaży (4): 10/k10+k6
Przekupstwo (3): 9/k8+k6
Wiedza/Historia trolli (2): 8/ 2k6
Wiedza/Historia Vivane (2): 8/2k6
Znajomość ulicy (5): 11/k10+k8

Inicjatywa: Kostki: 5/k8

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 8
Pancerz fizyczny: 9
Pancerz duchowy: 3

Obrażenia

Próg życia: 112
Próg ran: 11
Próg przytomności: 88
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12

Ekwipunek

Kolczuga (strona 59, **Księga wiedzy**)
Miecz trollowy (stopień SF +8) [obrażenia 16/k20+k8]

Karma

Marikis może wydać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Tkanie wątków

Marikis jest dostrojony do swojej kolczugi na 3 poziomie, a do miecza na poziomie 2.





TAMWYN

Tamwyn jest wietrzniačką, Złodziejem czwartego kręgu, zastępcą Marikisa. Początkowo Marikis uważał ją za błazna, lecz z czasem zaczął jej coraz bardziej ufać. Jest wciąż bardzo młoda, jej twarz wiecznie wykrzywiona jest w przerażającym grymasie, a jasne włosy zawsze wydają jakby były brudne. Tamwyn jest twardą profesjonalistką i stać ją na tyle okrucieństwa i przemocy, ile tylko trzeba do wykonania roboty. Będzie mściwa wobec każdego,

kogo podejrzewa o lekceważenie jej z powodu rasy lub nie-wielkiego wzrostu.

Cechy

Zręczność (18): 7/k12
Siła Fizyczna (10): 5/k8
Żywotność (11): 5/k8

Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (11): 5/k8
Charyzma (13): 6/k10

Talenty

Atak z zaskoczenia (5): 12/2k10
Broń biała (4): 10/k10+k6
Kradzież kieszonkowa (6): 13/k10+k10
Magiczny wytrych (7): 14/k20+k4
Paserstwo (6): 12/2k10
Poznanie zamka (4): 10/k10+k6
Rytuał karmiczny (3)
Tkane wątków (Złodziej) (1): 7/k12
Unik (5): 12/2k10
Uniknięcie pułapki (3): 10/k10+k6
Wytrzymałość (3)

Szybkość

Pełna: 50
W walce: 25

Karma

Kostki akcji: k10
Punkty: 30

Umiejętności

Artystyczne/Śpiew (3): 9/k8+k6
Fałszerstwo (6): 13/k12+k10
Przekupstwo (3): 9/k8+k6
Wiedza/Historia Thery (2): 8/ 2k6
Wiedza/Legendy i tradycje (2): 8/ 2k6
Znajomość ulicy (4): 10/k10+k6

Inicjatywa: Kostka: 7/k12

Walka

Obrona fizyczna: 12
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 47
Próg ran: 8
Próg przytomności: 36
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k8

Ekwipunek

Łuk wietrzniacki [obrażenia 8/2k6]
Sztylet [obrażenia 7/k12]
Zbroja warstwowa

Karma

Tamwyn może wydać punkty karmy na działania wymagające samej Percepcji.

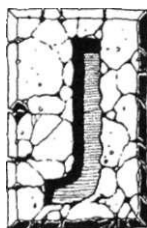
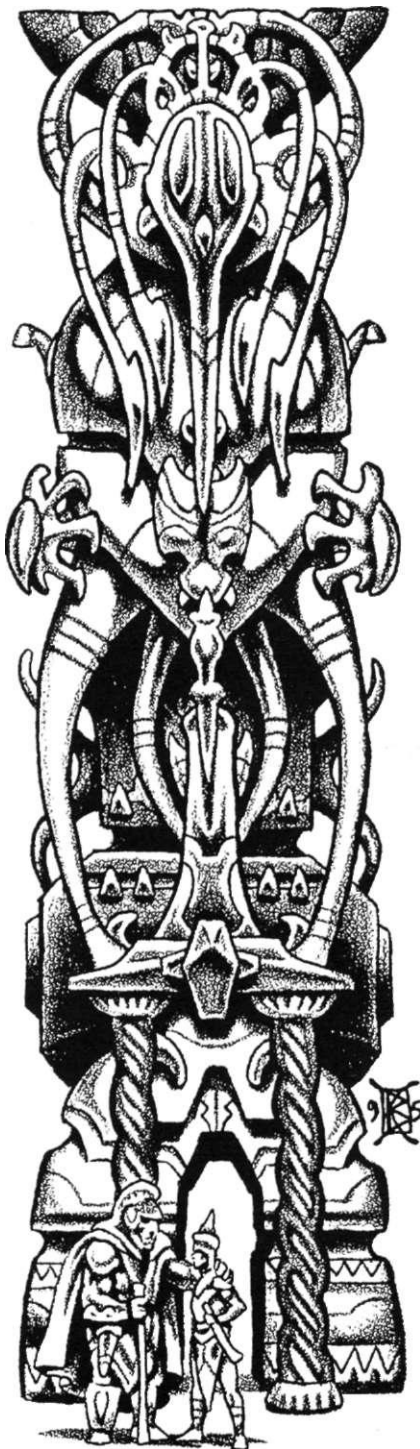


CIENIE





ZAGUBIŃNA DUSZA



Język Thilika zeszytniał od taniego wina i dwudniowego gulaszu „przybite skrzydło” - najwyraźniej specjalności gospody, od kiedy danie znalazło się cztery dni temu w jadłospisie. Wychodząc na dziurawy drewniany chodnik przed karczmą „Pod Przybitym Skrzydłem”, potarł szeroką różową bliznę na lewym przedramieniu - pamiątkę po wypadku, który omal nie kosztował go utraty ręki w wieku dziesięciu lat. Bolała go. Głowa też. Czas udać się do domu, zanim ojciec zacznie się niepokoić. Westchnąwszy, Thillik odwrócił się od ciepła i światła bijącego z karczmy w stronę ciemnych, chłodnych uliczek.

Nagle poczuł dwa mocne ramiona, przyciskające jego ręce do ciała, a na skórze dotyk gładkiego, twardego skózanego odzienia. Zakrzusił się cuchnącym, kwaśnym oddechem, jaki uderzył go w nozdrza.

- Z tym nie będzie problemu - usłyszał okrutny głos. Nie rozpoznał go. - Nawet nie widział, że nadchodzimy.

Głos z trudem przebiegał się przez straszny ból głowy Thallika i działał mu na nerwy. Co się z nim stało? Gdzie jest? Zapłacił rachunek, pewnie - pamiętał jak wyjmował ostatnie monety z sakiewki. Spróbował wyrwać się z objęć napastnika, lecz ten dalej trzymał go w stalowym uścisku. Kątem oka dostrzegł blask padający z frontowego okna karczmy - znajdowali się o wiele dalej niż myślał. Śmieszne, nie pamiętał, żeby aż tak się oddalili. Musiał wypić więcej wina, niż mu się wydawało. Nie miał żadnych pieniędzy.

- Proszę - wykszusił i zadławił się słowami. Czy gdyby wiedzieli, że nic nie ma, zabiliby go? Zanim zdołał sformułować kolejną myśl, odezwał się ktoś drugi.

- Dobra robota, Anghar - powiedział i zachichotał. - Wszyscy się dobrze spisaliście dzisiejszej nocy. Kolejny gość, nie przestrzegający ciszy nocnej ustanowionej przez T'raska. Co za głupota. Anghar, Mervin, przytrzymajcie go. Minuta lub dwie i będzie z nami współpracował. Doprawdy, będzie wręcz potulny. - Drugi rozmówca zatrzymał się w polu widzenia Thillika: ork, ubrany w zbroję kółkową, trzymający ciężki łańcuch błyszczący w niewyraźnym świetle. Uśmiechał się przerażająco do Thillika i bawił wypchaną skórzaną sakiewką.

Ignorując pulsujący ból głowy, Thillik zaatakował wściekle człowieka, który go trzymał. Otworzył usta do krzyku, lecz ork zapchał mu je zwitkiem tłustej szmaty zanim udało się mu wydobyć jakiegokolwiek dźwięku. Kiedy osunął się ponownie w ich ramiona, czuł się jakby nie miał kręgosłupa. Poczul także delikatne ugryzienie na łydce. Przez chwilę zastanawiał się, dlaczego uzbrojony ork nim szarpie, lecz nagle poczuł, że coś pełźnie po jego nodze. Podczas desperackiej walki oczy zaczęły go szczypać od potu, kątem oka dostrzegł bladego, prawie przeźroczystego pajaka rozmiaru jego pięści. Gdy podobne do ducha stworzenie wdrapało się na jego plecy, po raz ostatni szarpnął się i wyrwał z uścisku.

Strumyki krwi płynęły po ramieniu Thillika z miejsc rozdartych do żywego mięsa przez połamane paznokcie człowieka. Desperacko klepał się po plecach, starając się stracić z nich pajaka. Czuł jego nogi laskoczące go przy szyi, uderzył się w nią mocno zaciśniętą pięścią, krzycząc, gdy piekący ból dotarł do podstawy czaszki.

- Ojcie, pomóż mi - szepnął. - Proszę, pomóż. Już będę dobry.

Słowa odbijały się echem w zmaltretowanej czaszce Thillika - ostatnie, umierające echo jego własnego umysłu, słowa, które miały być talizmanem chroniącym przed ciemnością, która go pochłonięła. Talizmanem, który się nie sprawdził.





CIENIE



rzygoda **Cienie** rozgrywa się w zapuszczonej osadzie łowców niewolników Vrontok, leżącej w cieniu Powietrznej Przystani. Jest przeznaczona dla od pięciu do siedmiu graczy, prowadzących bohaterów trzeciego lub czwartego kręgu. Mistrz Gry powinien zapoznać się z treścią całej przygody, zanim zacznie ją prowadzić.

STRESZCZENIE INTRYGI

Lorgo T'rask, będący niegdyś łowcą niewolników, od piętnastu lat piastuje stanowisko burmistrza miasta. W tym czasie maczał brudne paluchy niemal w każdym aspekcie działalności handlowej w plugawym mieście cieni. Niedawno pracujący dla T'raska łowcy niewolników natknęli się w dżunglach Arkhazid na gniazdo dziwnych pajaków. Jeden z nich zaatakował łowcę niewolników, wgrzyzając się w podstawę czaszki nieszczęśnika. Z krwawej rany, jaką wyżyłobił siedzący w czaszce pajak, zwisała mocna, cienka nić.

W ciągu kilku sekund twarz mężczyzny stała się martwa i nie rozpoznawał on już swoich towarzyszy. Co ciekawe, nie był świadomy tego, co się z nim stało. Bardzo szybko jego przyjaciele odkryli, że wykonuje rozkazy każdego, kto trzyma w ręku koniec nici. Jeden z łowców niechcący zbyt mocno nią szarpnął, urywając wystający fragment. Jednak chory nie odzyskał zdolności umysłowych i w dalszym ciągu oczekiwał na rozkazy.

Łowcy niewolników wraz z ofiarą i kilkoma okazami pajaków powrócili do Lorgo T'raska, który szybko odkrył zastosowanie dla odkrycia dokonanego przez łowców - mieli nim być niewolnicy nie sprawiający trudności swoim właścicielom. Niewolnik, który otrzyma w podarku takiego pajaka nie będzie myślał o ucieczce, ani w ogóle o niczym innym. Stanie się doskonałym robotnikiem - bezwolnym i potulnym, zdolnym do wykonywania skomplikowanych poleceń. Marząc o zyskach T'rask zaczął wprowadzać pomysł w życie.

Najpierw rozkazał dwóm oddziałom żołnierzy złapać więcej stworzeń, które ochrzcił nazwą „pajaki dusz”. Następnie odnalazł znajomego, który, jak sądził, również byłby zainteresowany pajakami - Czarodzieja Caravatha. Caravath specjalizował się w manipulowaniu umysłami innych Dawców Imion i w związku z tym posiadał ogromną wiedzę o magicznych stworzeniach. Lorgo zaproponował

mu więc układ. W zamian za darmowe dostawy niewolników i miejsce, w którym mógłby przeprowadzać eksperymenty z pajakami, Caravath będzie tymczasowo pracował dla T'raska. Eksperymenty miały być przeprowadzane na „kryminalistach”, osobach, za którymi nikt nie przepada i których na pewno nikt nie będzie szukał.

T'rask chętnie weźmie pieniądze, jakie przyniosą mu pajaki dusz, lecz równocześnie chce utrzymać swoją działalność w tajemnicy przed Theranami, przynajmniej na razie. Nie ma ochoty, żeby czerpali oni zyski z interesu, który uważa za niezmiennie intratny. Niestety, jeśli główny sekretarz Patracheus dowie się o tym, zażąda pokaźnego procentu z zysku w zamian za przyzwolenie na prowadzenie tego procederu. Być może jednak T'rask znajdzie wkrótce wpływowego therańskiego patrona i utrzyma dzięki temu tłuste paluchy Patracheusa z dala od interesu z pajakami - lecz na razie nie wolno o tym nikomu mówić.

Caravath przybył do Vrontok i założył w mieście swoje laboratorium na miesiąc przed rozpoczęciem przygody. W tym czasie odniósł wielki sukces w zaszczepieniu pajaków niewolnikom; mimo że mniej więcej połowa z nich oszalała lub zmarła wkrótce po operacji. Od czasu początkowych eksperymentów, Caravath odkrył przyczynę „odrzcucia”.

Trzy tygodnie temu Grupa T'raska „zaaresztowała” młodego człowieka o imieniu Thillik pod zarzutem nie przestrzegania ciszy nocnej i pomyślnie zaszczepiła mu pajaka. Thillik jest obecnie jednym z niewolników Caravatha, wykonującym bezmyślnie jego polecenia w tajnym laboratorium po drugiej stronie karczmy „Pod Przybitym Skrzydłem”. W przeciwieństwie do wielu innych biedaków, którzy dostali się do niewoli, Thillik ma jednak zdecydowanego na wszystko ojca, który nie zostawi syna w potrzebie. Aberdeen jest starszym kartografem, który w młodości zjeździł Barsawię wzdłuż i wszerz. Natrafił on na ślad chłopca tuż po jego zniknięciu. Kiedy próbował uprowadzić syna porywaczom, Thillik z nim nie poszedł. Zszokowany i skonsternowany, Aberdeen skrył przed zemstą oprawców syna w wielkiej willi położonej kilka kilometrów od Vrontok.

Po kilku dniach od ucieczki z miasta Aberdeen spotka poszukiwaczy przygód. Poznając jednego z nich (spotkali się w jednej z wcześniejszych przygód), prosi go o pomoc w uwolnieniu dziecka. W tym celu zaprowadzi swoich nowych sprzymierzeńców do Vrontok i wskaże budynek, w którym przetrzymywany jest Thillik. Po drodze drużyna poszukiwaczy przygód będzie miała nieprzyjemne





spotkanie z Grupą T'raska. Po obejrzeniu budynku poszukiwacze przygód mogą zdecydować się na naradę w karczmie „Pod Przybitym Skrzydłem”. Na miejscu dowiedzą się więcej o eksperymentach Caravatha od kilku stałych bywalców zajazdu.

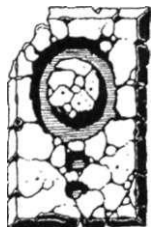
Ostatecznie włamią się do laboratorium, gdzie będą musieli stawić czoło Caravathowi i członkom Grupy T'raska,

a także kolekcji pajaków dusz. Jeżeli pokonają wrogów, mogą uratować Thillika, niszcząc nić duszy lub usuwając pajaka, a także zrobić to samo z pozostałymi pajakami dusz oraz uwolnić wszystkich niewolników. Oczywiście podjęcie tego rodzaju działań spowoduje, że Vrontok nie będzie dla nich bezpiecznym miejscem, a Lorgo T'rask znienawidzi ich do końca swego życia.





OBAWY OJCA



PIS

W tym spotkaniu poszukiwacze przygód spotykają Aberdeena ze Skoald, który prosi ich o pomoc w uratowaniu syna Thillika, trzymanego w niewoli przez łowców niewolników w Vrontok. Starszy człowiek zwraca się do śmiazków ponieważ zna ich z wcześniejszych spotkań - jednego bądź kilku - albo zna ich rodziców lub mentorów. Mistrz Gry powinien określić szczegóły znajomości Aberdeena z poszukiwaczami przygód. Byłoby najlepiej, gdyby bohaterowie mu coś zawdzięczali.

Aberdeen mieszka w wiosce Skoald leżącej kilka kilometrów od rozległego miasta Vivane. Poszukiwacze przygód mogą go spotkać właśnie tu, w Vivane, lub nieopodal Vrontok, w zależności od tego, która z tych opcji będzie najwygodniejsza.

WPROWADZENIE

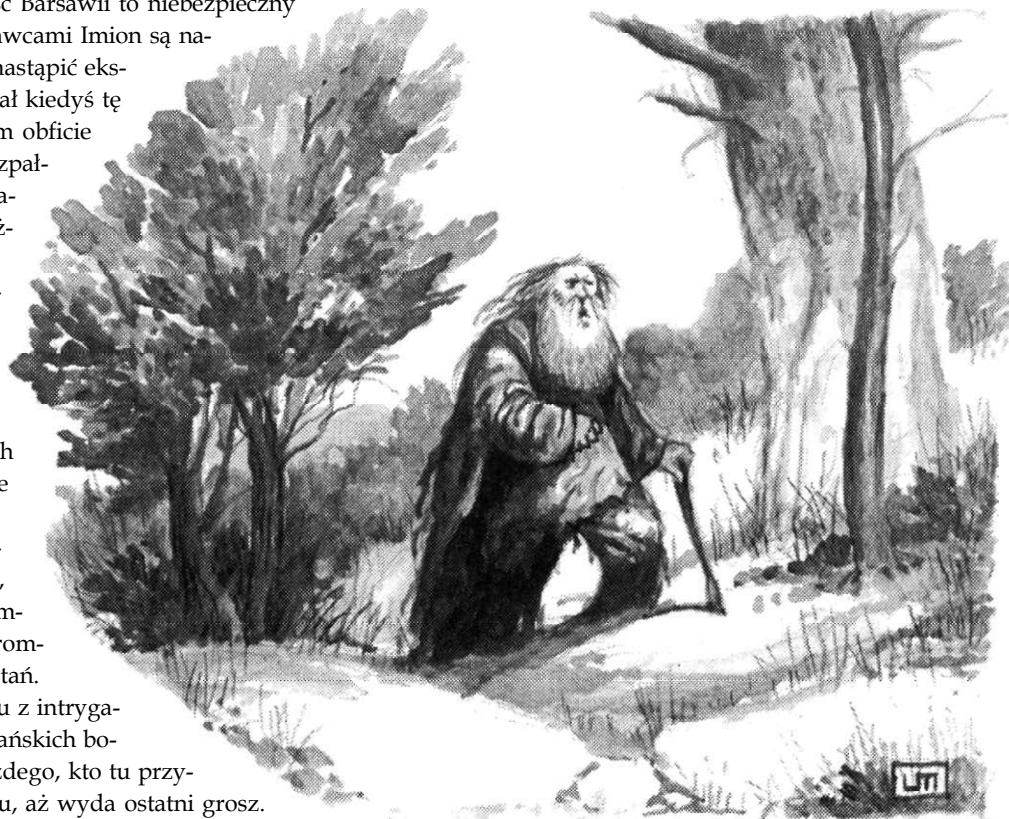
Południowo-Zachodnia część Barsawii to niebezpieczny region. Stosunki pomiędzy Dawcami Imion są napięte i w każdej chwili może nastąpić eksplozja. Pewien człowiek nazwał kiedyś tę część świata olbrzymim stosem obficie oblanego smołą drewna na rozpaloną, zamieszkaną przez posiadaczy krzemienia i stali. O każdej porze, w każdym miejscu ktoś może skrzesać iskrę i wywołać pożar. Therańie i nie-Therańie, bogaci i biedni, podejrzliwi orki i pogardliwe elfy, wszyscy żyją jeden obok drugiego w niezliczonych wioskach zależnych od Vivane lub w samym Vivane. Najbiedniejsi z nich trafiają do Vrontok, gnijącego wrzodu, miasta, które wyrosło jak grzyb w ciemnościach zalegających pod ogromną twierdzą Powietrzna Przysłań. Strach i rozpacz miesza się tu z intrygami i kuszącym powabem therańskich bogactw, zauraczając prawie każdego, kto tu przybędzie - przynajmniej do czasu, aż wyda ostatni grosz.

Pierwszy raz zauważacie mężczyznę w podeszłym wieku, gdy zatrzymujecie się na krótki odpoczynek przy małej budce z piwem. Stoi znużony obok brązowoszarego kucyka. Jest nieco zgarbiony - to wina zmęczenia i wieku. Nosi prostą tunikę i spodnie pokryte przydrożnym pyłem, a z kieszeni wystają mu ołówki i pióra. Kurz i sterczące pióra nadają mu wygląd zwiedłego kaktusa. Z każdej zmarszczki na jego ogorzałej twarzy wyziera desperacja - uczucie dość powszechne w tych stronach.

Bierzecie swoje piwo i powoli się odwracacie. Nagle starszy człowiek spogląda na was. W jego oczach pojawia się zdumienie, przechodzące w radość. Łapie za lejce swojego kucyka i, kulejąc, szybko się do was zbliża.

INTRYGGA

Podczas tego spotkania powinna przewijać się mocna nuta desperacji obecna wszędzie tam, gdzie handluje się niewolnikami. Nikt w tym regionie nie jest wolny od groźby zniewolenia i zachowanie Aberdeena powinno podkreślić,





jak fałszywe jest pojęcie wolności na ziemiach zdominowanych przez Theran,

UKRYTE WĄTKI

Aberdeen ze Skoald w młodości był przeciętnym Wojownikiem; później zajął się sporządzaniem map. Jego życie obraca się wokół próby stworzenia mapy całej Barsawii. Choć dobrze wie, że jego ambicje dalece przekraczają możliwości, czyni zaskakujące postępy w swojej pracy. Kiedy Aberdeen ujrzy bohaterów, pośpiesznie ruszy w ich stronę i uściska osobę czy osoby, które rozpoznał. Będzie tak poruszony, że zapomni się przedstawić, lecz bohater, do którego się zwróci, po minucie czy dwóch przypomni sobie jego imię i przedstawi Aberdeena pozostałym członkom drużyny. Po powitaniu Aberdeen powie:

- Lochost i Garlen mi was zesłały, już na sam widok waszych twarzy w moje serce wstąpiła nadzieja!

Następnie uprze się, aby poszukiwacze przygód towarzyszyli mu w drodze do jego namiotu.

Na miejsce dotrą bez większych przeszkód. Jedynymi meblami w namiocie są krzesło i ładny, ręcznej roboty stół, zaśmiecony przyborami do sporządzania map: pióra, fiolki z atramentem, sekstans, szkło powiększające itp. Aberdeen poprosi, aby bohaterowie usiedli na kocach i poduszkach, po czym poda pierwszemu z nich chochelkę i dzbanek ze słodzoną wodą. Kiedy wszyscy się już napiją (lub grzecznie odmówią), rozpocznie swoją opowieść.

Przeczytaj na głos poniższy fragment, kiedy bohaterowie będą gotowi, aby poznać opowieść Aberdeena:

Zaprawdę smutne i pełne niebezpieczeństw czasy nastały od kiedy otwarto kaery i znowu możemy prowadzić życie w świetle słońca! Mój syn, Thallik, i ja mieszkaliśmy tu przez prawie dwa lata - lecz szczęście niedawno całkiem nas opuściło.

Większość miejscowych zostawi was w spokoju, jeśli tylko wyświadcycie im taką samą grzeczność, lecz jeszcze więcej jest takich, którzy tylko czekają, aby zebrać plugawe żniwo wśród wolnych Dawców Imion i sprzedać ich na targu niewolników. Żywy towar na sprzedaż! Wiecie, zawsze przymykałem na to oko. Mówiłem sobie, że to nie ma ze mną nic wspólnego, że polowania na niewolników - przykre co prawda - są, po prostu, czymś normalnym na ziemiach, gdzie rządzą Theranie. Wielu myśli tu podobnie; łatwiejsze to niż walka, zwłaszcza, że nie mają z czym walczyć. Ale teraz wzięli mojego syna, Thillika, i muszę go odzyskać, nie ważne w jaki sposób. Tak, zrobię wszystko, żeby tylko powstrzymać ich przed niewoleniem Dawców Imion!

Przepraszam za mój wybuch, taki stary człowiek jak ja mówi bez ładu i składu. Zabrali mi syna jakiś miesiąc temu, nie wiem dokładnie jak i kiedy. Wszędzie go szukałem, zabrało mi to wiele dni, wydałem wszystkie pieniądze, korzystałem też z pomocy osób, które winne mi były przysługi. Znalazłem go dziesięć dni temu we Vrontok. Ma





go Lorgo T'rask, mój biedny chłopiec jest niewolnikiem samego burmistrza!

Czekałem pół nocy wypatrując szansy uwolnienia Thillika. Nie jestem już wojownikiem takim jak niegdyś, lecz ciągle potrafię walczyć, kiedy istnieje taka potrzeba. Pięć dni temu kazali mu pracować na zewnątrz niewielkiego budynku, w którym go trzymali. Udało mi się wyspać usypiający proszek do piwa jego strażnika i pobiegłem do chłopca tak szybko i cicho, jak tylko potrafiłem. Myśl, że niedługo obaj będziemy daleko od tego śmierdzącego miejsca dodała moim starym nogom siły i zdjęła ciężar z serca. Gdy jednak spojrzeliśmy sobie w oczy, Thalik patrzył na mnie jak na obcego! Nie rozpoznał własnego ojca!

Nie mogłam tam zostać. Ktoś mógł mnie z nim zobaczyć i wszystko byłoby stracone. Błagałem syna, by poszedł ze mną, lecz on tylko stał i patrzył na mnie, jakby nie rozumiał, co do niego mówię. Patrzył na mnie, a w jego oczach widziałem strach, jakbym był oprawcą czy potworem. Kiedy dotknąłem go, chcąc rozciąć więzy, krzyknął z przerażenia jak małe dziecko. Wtedy musiałem uciec. I zostawić Thillika.

Porzuciłem syna w tym okropnym miejscu, bo nie miałem dość sił, aby zmusić go, by poszedł ze mną. Oni coś mu zrobili, jestem tego pewien! To spojrzenie - zupełnie jakby w tym ciele nikt nie mieszkał. Zniewolenie drugiej osoby jest wystarczająco okropne, ale żeby odbierać Dawcy Imion jego wnętrze? Takie zło przechodzi wszelkie wyobrażenia.

Proszę, czy moglibyście pomóc mi odzyskać syna? Pomogę wam jak tylko będę mógł. Nie mam do kogo zwrócić się o pomoc i nie wiem jak długo jeszcze wytrzyma moje stare serce ze świadomością, że mój Thillik jest w niewoli!

Nabiegłe krwią Aberdeena w trakcie przemowy wypełniają się łzami i poszukiwacze przygód są pewni, że od wielu dni mężczyzna nie zaznał odpoczynku. Starzec odpowie na każde pytanie na temat Vrontok, Lorgo T'raska i Thillika. Aberdeen posiada ogólne informacje o Vrontok i T'rasku, które można znaleźć w księdze **Prowincja Vivane** w zestawie **Powietrzna Przystań i Vivane**.

Jeśli bohaterowie zasugerują, że być może Thillik cierpi na amnezję, przeczytaj poniższy fragment:

Z początku też tak myślałem! Lecz to, co dostrzegłem na jego twarzy, nie było zwykłą utratą pamięci. On po prostu nie mógł mnie rozpoznać. Wyglądał jak on, lecz tak naprawdę nie było tam *Thillika*. On nie mógł rozpoznać nawet samego siebie. Wiem, że to brzmi bez sensu, ale tak właśnie było.

Jeżeli poszukiwacze przygód zapytają Aberdeena, czy zauważył jeszcze coś dziwnego u swojego syna, przeczytaj następujący tekst:

Miał kilka siniaków i skaleczeń, najpewniej od bicia. Myślałem, że widziałem także paskudną ranę na karku, nierówną i postrzępioną; takich ran nie robi nóż ani sztylet. Nie jestem pewien, co mogłoby mu ją zadać. Wyglądała na prawie zagojoną, lecz jego szyja była trochę opuchnięta. Nie miałby amnezji od ciosu w szyję, prawda?

Aberdeen jest zdecydowany odzyskać syna. Jeśli poszukiwacze przygód zapytają o zapłatę za udzielenie pomocy, zaoferuje im pochodzącą sprzed Pogromu mapę. Wskazuje ona miejsce, gdzie wybudowano starożytne obserwatorium położone w Górach Delaryjskich, w którym podobno znajduje się nadzwyczajny magiczny przyrząd. Krążą pogłoski, że można dzięki niemu spoglądać w przestrzeń astralną. Jeżeli poszukiwacze przygód nie będą chcieli nagrody za pomoc, podaruje im mapę jako wyraz wdzięczności za uratowanie syna.

Kiedy już poszukiwacze przygód zgodzą się mu pomóc, Aberdeen poprosi, aby rozpoczęli przygotowania już teraz. Zaprowadzi ich do karczmy „Pod Przybitym Skrzydłem” we Vrontok (patrz *W cieniu*, na stronie 64), z której jak na dłoni widać budynek, gdzie przetrzymywany jest Thillik. Będzie chciał towarzyszyć im przynajmniej do karczmy i trudno mu będzie to wyperswadować. Bohaterowie będą mieli więcej szczęścia podczas przekonywania starego kartografa, aby pozostał w karczmie i nie towarzyszył im podczas wykonywania misji.

Więcej informacji na temat Aberdeena znajduje się w rozdziale **Bohaterowie niezależni** na stronie 79.

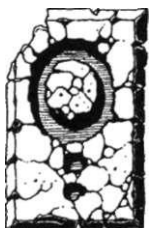
PROBLEMY

Jedynym niebezpieczeństwem, jakie może wystąpić podczas tego spotkania, jest odmowa pomocy Aberdeenowi. Jeśli poszukiwacze przygód nie będą chcieli podjąć się tego zadania, przypomnij o przyjaźni, jaka łączy jednego z nich z Aberdeenem, zwróć uwagę pozostałych, że długo pewnie nie pociągnie bez syna itd. Jeśli bohaterowie w dalszym ciągu będą odmawiać, przygoda skończy się w tym punkcie. W takim przypadku możesz wykorzystać jej elementy w innych opowieściach. Na przykład, pająki dusz będą wykorzystywane w całym Vrontok, a może nawet w innych miastach? W przyszłej przygodzie bohaterowie mogą walczyć z rozprzestrzeniającą się epidemią.





W CIENIU



PIS

Podczas tego spotkania bohaterowie dotrą do Vrontok. W karczmie „Pod Przybitym Skrzydłem” natkną się na nieprzyjemnych bandytów pracujących dla burmistrza miasta, Lorgo T'raska.

WPROWADZENIE

Przycupnięta w wiecznym cieniu Powietrznej Przystani, chroniona grubymi murami i głęboką fosą osada wyglądająca jak legowisko chorego zwierzęcia, które czeka na śmierć. Dochodzicie do wielkich metalowych wrót wpasowanych w pięciometrowy mur, przy którym wartę pełni ośmiu therańskich żołnierzy. Ze znużonym szyderczym uśmiechem na twarzach obserwują oni zmierzających do nędznego miasta Barsawian. Przy pobliskiej bramie wyjściowej innych ośmiu żołnierzy przygląda się podróżnikom opuszczającym miasto. Mają zrezygnowane miny, a sądząc po brzęku monet, Therańanie pobierają opłatę zanim pozwolą komukolwiek opuścić Vrontok.

Gdy przechodzicie przez wrota, czujecie na sobie taksujący wzrok żołnierzy. Jeden z nich kładzie dłoń na rękojeści miecza, lecz legioniści pozwalają waszej grupie przejść bez problemów.

Pół przecznicy dalej powietrze staje się ciężkie od smrodu zwierząt i Dawców Imion. Przez moment wydaje się, iż ohydny zapach unoszący się w powietrzu sprawia, że światło słoneczne nie może się tu przedostać - lecz chwilę później rozumiecie, że zaleźliście się w cieniu wielkiej twierdzy. Niewielkie chaty, sklepiki, sale gry w kości i karczmy wypełniają aleje i uliczki. Wszystkie są odrapane i zużyte, tak jak osoby przechodzące ulicami.

Aberdeen prowadzi was bezbłędnie przez labirynt śmiertecznych uliczek w kierunku szerszej drogi. Napis na obłuczonym u podstawy, kamiennym drogowskazie mówi, że to Droga Niewolnika. Panujący tu hałas uderza w was równie mocno co smród po wejściu do miasta, lecz przynajmniej nie ma tu takich tłumów. Zanim ruszy dalej, Aberdeen obraca się, aby sprawdzić, czy wszyscy za nim podążacie.

Kiedy Aberdeen odwraca się, aby prowadzić was dalej na północ, młody mężczyzna popycha go na tyle mocno, że człowiek upada. Młodzian ubrany jest w błyszczącą miękką skórę; jego zaczesane do tyłu włosy sięgają ramion. Patrzy nienawistnie na Aberdeena i krzyczy:

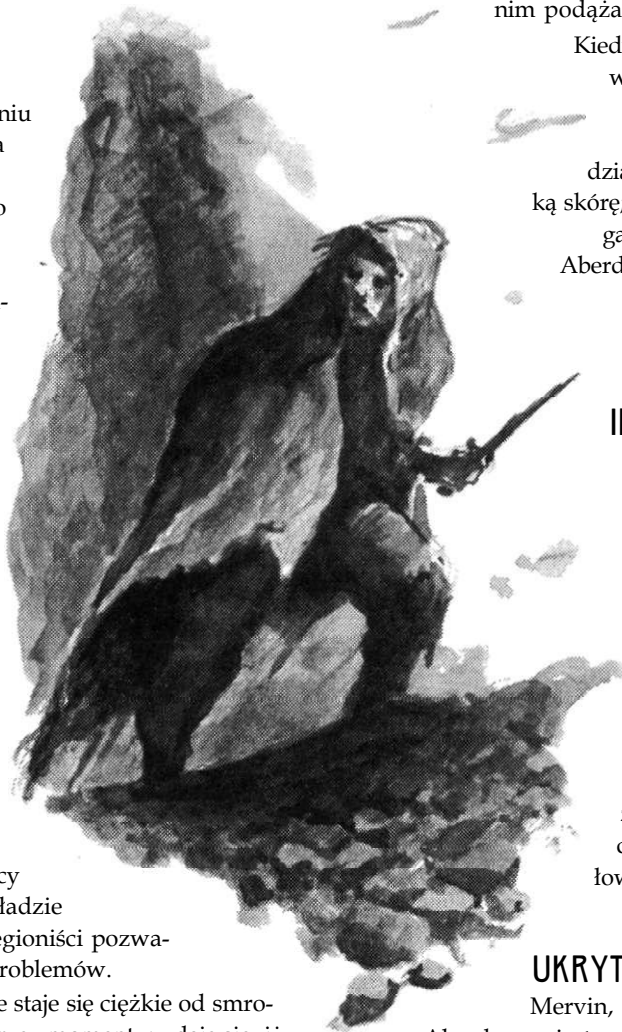
- Jak śmiesz mnie popychać, pomarszczona beczko gnoju?!

INTRYGA

Vrontok to miasto pełne robactwa, zarówno Dawców Imion, jak i innego rodzaju. Grupa T'raska to większe robaki, mające tyle władzy, by otwarcie tyranizować innych, bez potrzeby urządzania na nich zasadzek w bocznych alejkach. Ich arogancka beztroska objawi się podczas spotkania z drużyną poszukiwaczy przygód i świetnie zobrazuje reguły, panujące w tym ciemnym, nieprzyjemnym mieście łowców niewolników.

UKRYTE WĄTKI

Mervin, młody dandys, który przewrócił Aberdeena, jest członkiem Grupy T'raska - bandy zbirów służących w miejscowej Straży Miejskiej. Jego towarzysze to poznaczeni bliznami ork, krzepki człowiek ze złamanym nosem i kobieta o ziemistej cerze. Jeśli któryś z poszukiwaczy przygód stanie w obronie Aberdeena lub zbeszta Mervina, pozostali członkowie gangu wyłonią się z tłumu i staną u boku kompana. Mervin natychmiast





potępi bohaterów za sprawianie kłopotów i nie przestrzeganie prawa:

- Nie wiecie, kretyni, kim jesteście? Należymy do Grupy T'raska i nie pozwalamy się obrażać! Natychmiast zapłacicie podatek od zniewagi albo zabierzemy was wszystkich na przesłuchanie!

Aberdeen odwróci wzrok i wymamrocze przeprosiny, lecz Mervin i jego banda nie zwrócą na niego uwagi. Będą obserwować młodszych, silniejszych i potencjalnie bogatszych poszukiwaczy przygód, za których mają nadzieję dostać trzy, cztery złote monety. Ten oddział Grupy T'raska jest obecnie bez pieniędzy, zatem szuka zaczepki i walki. Bohaterowie wyglądają według standardów Vrontok na zamożnych i, jak na gust zbirów, są zbyt pewni siebie. Jeśli poszukiwacze przygód zapłacą żadaną kwotę, bandyci obrzucą ich obelgami, lecz ostatecznie pozwolą im przejść (pod warunkiem, że nie uznają ich za szczególnie słabych). Jednak jeśli którakolwiek z postaci sprowokuje zbirów, spierając się z Mervinem, obrażając, odmawiając zapłacenia podatku, bandyci natychmiast spróbują ich zaarrestować.

Jeśli tylko Aberdeen będzie miał szansę, szepnie szybko najbliższej postaci, że każdy zabrany przez Grupę T'raska na przesłuchanie kończy jako niewolnik lub też po prostu ginie. Bohaterowie szybko dojdą do wniosku, że grzeczne podążanie do aresztu nie będzie najlepszym pomysłem. W każdym bądź razie, Marvin i jego przyjaciele nie dadzą im wiele czasu do namysłu. Jeśli poszukiwacze przygód będą stawiać opór, natychmiast zostaną zaatakowani z jednej strony przez dwójkę ludzi (Anghara i Imeenę), a z drugiej przez orka (zwanego Łamignatem).

Jeśli bohaterowie zabiją choć jednego członka ich grupy, Mervin będzie próbował wezwać pomoc. Jednak ta banda potrzebuje pieniędzy i będzie szukać wsparcia tylko w ostateczności. Jeśli sprawy potoczą się niekorzystnie dla Grupy T'raska, nie będą oni walczyć na śmierć i życie, lecz dopóki trzymają się na nogach, będą stawać twardo i nieczysto.

Jeśli bohaterowie spróbują ucieczki, Aberdeen poprowadzi ich najlepiej jak umie. Jednak jeżeli poszukiwacze przygód poważnie zranili lub zabili kogoś z Grupy T'raska, nie będą w stanie zgubić ścigających ich zbirów.

W przypadku, gdy walka będzie wlec się w nieskończoność, pozwól postaciom opuścić scenę. Żaden z przechodniów nie będzie pomagał ani przeszkadzał walczącym. Raczej wielu będzie udawać, że nie widzi co się dzieje, czyniąc szeptem zakłady z sąsiadem o wynik walki.

Statystyki Grupy T'raska umieszczono poniżej. Statystyki i opis Mervina znajduje się w rozdziale **Bohaterowie niezależni** na stronie 78.

Zwróć uwagę, że poniższe statystyki odnoszą się do ludzi. Charakterystyki dla orków będącymi członkami Grupy T'raska znajdują się na stronie 18 w księdze **Prowincja Vivane** wchodzącej w skład zestawu **Powietrzna Przystań i Vivane**.

GRUPA T'RASKA

Cechy:

ZR: 7 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 7 SW: 6 CHA: 5

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: 1

Atak 10

Obrażenia: 11

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: 35

Próg ran: 9

Próg przytomności: 27

Punkty legend: 100

Ekwipunek: miecz, sztylet, zbroja skórzana utwardzana

Łup: brak

Obrona fizyczna: 10

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 6

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 40

Pełna szybkość: 80

PROBLEMY

Największy problem podczas spotkania pojawi się wtedy, gdy poszukiwacze przygód poddadzą się Grupie T'raska. Aberdeen będzie bardzo przekonywać bohaterów, aby nie poszli z bandytami, może nawet wyciągnie swój długi miecz i zacznie nim wywijać przed Mervinem, by sprowokować bójkę. Jeśli jednak bohaterowie będą nalegać, da sobie spokój. W przypadku, gdy dojdzie do walk i śmiałkowicie przegrają, Mervin weźmie ich do niewoli, chyba że uciekną pościgowi.

Kiedy Grupa T'raska rozbroi bohaterów, jej członkowie zabiorą ich do aresztu i zamkną w dwóch niewielkich celach. Mervin będzie szydził z postaci i opowiadał jak cudowne jest życie niewolnika. W pewnym momencie podczas jego monologu i radosnych insynuacji powie coś w stylu:

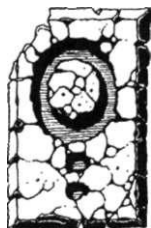
- Jeśli będziecie mieli dużo szczęścia, szef zrobi z was swoich nowych ulubieńców!

W nocy aresztu strzeże niewielu żołnierzy, co pozwoli poszukiwaczom przygód ratować się ucieczką. Jeśli jednak nie uda im się zbiec, T'rask zapozna ich z pajakami dusz i zakończy żywot jako bezrozumne sługi. To będzie koniec przygody.





PÓKÓJ Z WIDOKIEM



PIS

Podczas tego spotkania poszukiwacze przygód mają szansę uzyskać więcej informacji o porywaczach Thillika - jeżeli będą zadawać odpowiednie pytania. Mogą także znaleźć doskonałe wejście do budynku, w którym mieści się laboratorium Caravatha - jeden z pokoi w karczmie, znajdujący się na trzecim piętrze ma doskonały widok na dach laboratorium.

WPROWADZENIE

Poruszając się ostrożnie na północ i zachód, Aberdeen prowadzi was przez labirynt głównych dróg i bocznych alejek. Od czasu do czasu zaczepiają was hazardziści, zapraszający do gry, ścigają łakome spojrzenia prostytutek, podbiegają wszechobecne tu dzieci.

W końcu Aberdeen zwalnia i zatrzymuje się nieopodal niewielkiej karczmy. Na szyldzie umieszczonym nad frontowymi drzwiami wypisano krzywymi, nieudolnie wykreślonymi literami „Pod Przybitym Skrzydłem”. Ponad nimi wyrzeźbiono wietrznika z rozpostartymi skrzydłami, przeszytymi sztyletami. Nic więcej nie odróżnia tej karczmy od innych, które mijaliście wcześniej. Jednak budynek znajdujący się na wprost niej nie jest w niczym podobny do chwiejnych, drewnianych chat, jakie wyrastają w całym mieście. Niski, jednopiętrowy, zbudowany z szarego kamienia wygląda jak zgarbiony, przyczajony stary t'skrang zasłaniający przed wzrokiem ciekawskich karty podczas gry o pieniądze. Budynek oddalony jest od ulicy o około piętnaście metrów, a otacza go mur wysoki na ponad metr.

- To tutaj - mówi ściszym głosem Aberdeen. - Tutaj trzymają mojego chłopca. Rozmawiałem z miłą młodą panienką w karczmie i powiedziała mi, że jest tam więcej prostych niewolników. Mój Thillik nie jest prostakiem - bynajmniej! - lecz mógł się nim stać; mówię o tym, w jaki sposób patrzył na mnie wtedy, kilka dni temu.

Aberdeen często mruga i przeciera oczy, po czym spogląda z wściekłością na przysadzisty, szary budynek, jakby samo patrzenie nań mogło obrócić go w gruzy.

INTRYG

Tematem spotkania jest odkrycie jednego z oszustw. Wygląda na to, że każdy mieszkaniec Vrontok ma coś do ukrycia lub żywi do kogoś urazę. Jednak nawet tu znajdzie się osoba, która pomoże w potrzebie. Obojętna mina to jedynie przykrywa - tylko zaglądając pod maskę poszukiwacze przygód znajdą to, czego szukają.

UKRYTE WĄTKI

Kiedy bohaterowie dotrą do tej części Vrontok do zachodu słońca pozostanie tylko około godziny. Choć zagrożone w cieniu ulice miasta zawsze są niebezpieczne, szanse na nieszczęśliwy wypadek zwiększają się znacznie po zapadnięciu zmroku. Jeśli poszukiwacze przygód nie powiedzą tego pierwszy, Aberdeen zasugeruje, aby weszli do karczmy „Pod Przybitym Skrzydłem”, by podczas ustalania dalszych planów co nieco przekąsić. Jeśli bohaterowie będą chcieli dowiedzieć się czegoś o szarym budynku, karczma jest doskonałym źródłem informacji - lokalizacja naprzeciwko budynku powoduje, że stali klienci sporo widzieli.

Karczma „Pod Przybitym Skrzydłem” jest trzypiętrowym, wysokim i wąskim budynkiem. Chybotliwy próg u drzwi wejściowych wznosi się pół metra nad ziemią, chroniąc gości przed zjełczałym gnojem leżącym stertami





w rynsztokach. Na wysokości drugiego piętra tkwi drewniany szyld. Kiepski, prymitywny rysunek na tablicy przedstawia wykrzywionego w grymasie bólu wietrznika. Dwa cienkie ostrza (lub skrzydełka na patyku, jak zwykły mawiać właściciel gospody) przebijają skrzydła biedaka.

W środku znajduje się wielkie żelazne palenisko - „na tyle duże, by móc upiec tam osiem tuzinów wietrzników” - jak twierdzi właściciel karczmy, Rapier. Na parterze gospody rozmieszczono stoły i krzesła, a pod jedną ze ścian znajduje się drewniany bar. Za główną salą karczmy, w pokoju o niskim suficie, znajduje się sala hazardu. Na dwóch wyższych piętrach są niewielkie pokoje sypialne, które rzadko rozbrzmiewają chrapaniem, a Rapier chętnie wypożycza je na godzinę. Kiedy poszukiwacze przygód wejdą do środka, będą się tam znajdowało pięć osób: Rapier, służąca Ammie i trzech klientów.

ROZMOWA Z RAPIEREM

Rapier stoi za długim barem, odziany w wyblakły dublet i obwisłe wełniane spodnie. Ten, będący w średnim wieku człowiek ma zmierzwiłone jasne włosy, mocne mięśnie i ostre rysy twarzy. Prawdopodobnie kiedyś był przystojny.

Lata przepelnione żalem i mocnymi trunkami szczególnie mocno odbiły się na Rapiarze. Kiedy był nastolatkiem marzył o dalekich podróżach i znalezieniu Fechtmistrza, u którego mógłby terminować. Jednak zanim Rapier nabył na tyle umiejętności, aby móc się obronić, nabył manier i ambicji, a także skłonności do przechwałek charakterystycznych dla szermierzy mniej niż godnych podziwu. Kiedy przez jego wioskę przelatowała niewielka gromada wietrzników, wdał się w kłótnię z jednym z nich i wkrótce stanął oko w oko z prawdziwym wojownikiem. Jego przyjaciele i narzeczoną przyglądali się, jak Rapier tracił prawe ucho i palce u prawej ręki - odcięte mieczem wietrznika. Upokorzony uciekł z domu i opuścił narzeczoną, ostatecznie otwierając gospodę. Z powodu swojej wcześniejszej przygody Rapier nienawidzi wietrzników. Jednak w głębi serca nadal pozostał pyszałkowatym tchórzem. Jeśli gracz odgrywający wietrznika wleci do karczmy pewny siebie, Rapier będzie dręczył go i obrzucał przekleństwami, lecz nie ośmieli się go wyrzucić. Jeżeli wietrznik będzie chciał z nim walczyć, karczmarz spanikuje i zacznie błagać towarzyszy wietrznika, aby powstrzymali „szalonego motyla”.

Rapier wie nadzwyczaj mało o budynku znajdującym się naprzeciwko i jego mieszkańcach - z wyjątkiem tego, że jest tam wielu niewolników. Rapier chętnie wynajmie poszukiwaczom przygód pokój czy dwa, jeśli go o to poproszą, uśmiechając się lubieżnie do kobiet z drużyny i mrugając porozumiewawczo do mężczyzn.

Rapier żyje w wymyślonym przez siebie fantastycznym świecie, w którym jest potężnym Fechtmistrem na emeryturze i pogromcą wietrzników. Zna niezliczone bohaterские opowieści i legendy, w których występuje w roli herosa. Jeśli poszukiwacze przygód brali udział w jakimś znaczącym wydarzeniu w okolicach Vrontok, mogą nawet usłyszeć dziwnie znajomą wersję opowieści o ich własnych czynach dokonanych jednak przez Rapiera.

Jeśli ktoś zaprzeczy jego opowieściom, Rapier będzie upierał się, że mówi prawdę, lecz w obliczu zagrożenia szybko się wycofa. Mimo wszystkich tych przechwałek, Rapier jest niegroźnym człowiekiem. Jeżeli tylko się nie przechwala, stara się żyć w zgodzie ze wszystkimi, a troszczy się jedynie o swoją karczmę. Jednak nawet tutaj Rapier ma mniej do gadania niż by się zdawało. Choć jest prawowitym właścicielem „Pod Przybitym Skrzydłem”, tak naprawdę karczmą zarządza Ammie.

KILKA SŁÓW O KLIENTACH

Dwoje krasnoludów pije coś nieopodal paleniska w głębi karczmy. Merra, krasnoludka, ma krzaczaste brwi i długie włosy splecione w zawilły warkocz. Starannie wyszyte symbole ochronne pokrywają jej skórzaną zbroję. Jej towarzysz, Blanack, jest wyjątkowo grubym krasnoludem z jasnymi, siwiejącymi włosami i brodą. Ubrany jest w prostą zbroję skórzaną. Merra i Blanack są najemnikami, a czasami zajmują się też polowaniem na niewolników - mniej niż godzinę przed przybyciem drużyny poszukiwaczy przygód przekazali Caravathowi i jego służbie czterech ludzi. Krasnoludy planują jutro rano wyruszyć do Jerria.

Trzeci gość w karczmie to Krannock, wielki obsydianin. Cały jest szary, z kilkoma fioletowymi żyłkami obiegającymi pajęczą siecią jego szeroką głowę. Krannock zajmuje miejsce przy stoliku stojącym w rogu obok okna obrócił wielką głowę, obserwując wąską uliczkę. Siedzi na tym miejscu już od roku i powoli staje się stałym wyposażeniem. Rapier i Ammie lubią Krannocka, ponieważ pomaga utrzymać spokój w karczmie (często mówią klientom, że jest tu ochroniarzem). Nie sprawia żadnych kłopotów i czasami zamawia gulasz „przebite skrzydło”. Krannock obecnie rozmyśla nad rozwiązaniem stylu życia, jakie prowadził przez ostatnich dwadzieścia lat. Pragnie coś zmienić i zostać głośnikiem Mynbruje.

Osoby znajdujące się w karczmie mogą udzielić wielu cennych informacji o budynku po drugiej stronie ulicy. Jeśli poszukiwacze przygód zadadzą w subtelny sposób umiejętnie pytania, mogą uzyskać od każdego z nich opisane poniżej informacje. Może to być łatwym lub trudnym zadaniem, w zależności od tego, jak bohaterowie odegrają swe role.





CÓ WIEDZĄ MERRA I BLANACK

Krasnoludy będą mówić, jeśli poszukiwacze przygód potraktują ich jak kompanów - usiądą z nimi, postawią im piwo, wymienią się opowieściami z podróży itp. Jeżeli poszukiwacze przygód będą urażeni faktem, że obcy angażują się w handel niewolnikami, ci zamkną się w sobie. Bohaterowie mogą też spróbować kupić informację - za mniej więcej dwie złote monety od łebka.

Merra i Blanack wiedzą, że właścicielem szarego budynku i niewolników jest Lorgo T'rask. A także to, że niski człowiek o imieniu Caravath nadzoruje prace, wykonywane w środku. Oprócz tego, że Czarodziej ma powiązania z T'raskiem, nie wiedzą o nim nic więcej. Merra pewnego razu

zapuściła oko w głąb budynku i zobaczyła „wszelkiego rodzaju druciane klatki, stoły z klamrami na ręce i nogi oraz stosy zakrwawionych szmat”. Krasnoludy zauważyły też, że niewolnicy przetrzymywani w celach mają z tyłu głowy nad szyją wygolone włosy, choć niektórzy z nich mieli całkiem długie loki z przodu. Przycięty Blanack będzie pamiętał coś dziwnego na szyjach grupki niewolników:

- Wyglądało to jak spuchnięta rana, jakby nosili ciężkie jarzmo, nie dość dobrze zabezpieczone przed otarciem.

Jeśli ktoś zapyta czy Blanack zauważył jeszcze coś dziwnego u tych niewolników, zamilknie na chwilę po czym powie:

- Taaak, może. Wyglądali jakby coś złego ich spotkało. Prawdziwie złego. Jakby byli w szoku, zupełnie nieświadomi tego, co dzieje się dookoła nich. Kto wie, co z nimi robi ten Caravath dla T'raska? Ale myślę, że to już nie jest nasza sprawa.

Oni należą do niego - może z nimi robić co mu się podoba.

CÓ WIE KRANNOCK

Krannock rozmawia z każdym, kto przysiadzie się do jego stolika. Jednak wydobycie informacji od obsydianina wymaga cierpliwości, ponieważ w trakcie rozmowy często zbacza na zagadnienia etyczne i moralne („Gdzie leży granica pomiędzy dobrem a złem? Czy można odpokutować grzechy przeszłości i rany jakie się zadało?”) lub rozprawia o Pasji Mynbruje.

Wielki obsydianin wie, że jak na wielkość budynku naprzeciwko, przyjmowanych jest do niego bardzo wielu niewolników. Krannock obliczył ostatnio, że gdyby w budynku nadal przebywali wszyscy niewolnicy, jakich doń przyprawdzono, wypełniłby się nimi po brzegi. Obsydianin widział, że tylko kilku nieszczęśników wywieziono wozami z budynku. Losu pozostałych nie zna. Wszyscy niewolnicy, których Krannock widział wchodzących do budynku, to ludzie lub elfy - nie widział, aby przywożono tu Dawców Imion innej rasy.





INFORMACJE AMMIE

Ammie pracowała niegdyś dla Rapiera, lecz w końcu zaoszczędziła tyle pieniędzy, iż stała się współwłaścicielem gospody. Historia Ammie jest jedną z niewielu we Vrontok, które mają szczęśliwe zakończenie. Ta wysoka, szczupła kobieta z rudymi włosami i niebieskimi oczami jest osobą wyróżniającą się w tłumie. Jej oszczędne słowa i ból w oczach są jedynymi zewnętrznymi oznakami ciężkiego życia, jakie niegdyś wiodła.

Kiedy poszukiwacze przygód pojawiają się w karczmie, ruch w gospodzie będzie niewielki i Ammie będzie miała czas, by porozmawiać chwilę, polerując zużyte kufle i wyszczerbione szklanki. Choć pozornie przyjacielska, odpowie na pytania odnośnie budynku mieszczącego się naprzeciwko tylko wówczas, gdy bohaterowie natrafią na jej czuły punkt - przyzwoitość. Jeśli Aberdeen i poszukiwacze przygód odwołają się do jej poczucia przyzwoitości opowie im wszystko, co wie. Jeżeli będą próbowali ją przekupić - zbędzie ich cynicznymi żartami, jakie wygłasza wobec większości klientów.

Ammie wie, że właścicielem budynku jest Lorgo T'rask, ponieważ karczma płaci Grupie T'raska podatek od działalności, podatek od trunków, podatek od działalności hazardowej, podatek od ochrony przed ogniem itp. Choć Ammie nie cierpi Grupy T'raska, „a zwłaszcza tego oślizgłego, nisko urodzonego jaśnie pana, tak zwanego lorda Mervina i jego wszędobylskich paluchów”, zawsze traktuje ich miłe, aby nie przyciągnąć niepożądanego uwagi. Mervin, błędnie sądząc, że Ammie jest nim zainteresowana, ostatnio próbował jej zaimponować, zwierając się, że Caravath i T'rask niedługo wprowadzą rewolucję w systemie niewolnictwa. Jak Mervin to określił: „Już nam więcej nie będą pyskować te głupie, jęczące bydłeta! Żadnych dąsów, buntów, skomlenia o utraconej wolności! Kiedy pan powie: skacz, zapytaj: jak wysoko, mój panie?”. Kiedy Ammie delikatnie się z tego wyśmiewała, Mervin powiedział, że widział to już na własne oczy. „Uwolniłem to na jednym z więźniów - to wszystko co trzeba zrobić!”. Jednak kiedy pytała „co” uwolnił, nie chciał odpowiedzieć.

Ammie szczególnie dobrze będzie odnosić się do Aberdena i członków drużyny, którzy byli niegdyś niewolnikami. Jeśli polubi poszukiwacze przygód, powie im od niechcenia, że Rapiér wynajmuje pokoje na godzinę. Poinformuje ich także o pokoju z widokiem na dach budynku T'raska. („Może powinniście zapytać o pokój na trzecim piętrze, ostatni z lewej strony, którego okno wychodzi prosto na dach kamiennego monstrum? Można też stamtąd zobaczyć drewniane drzwi, wiodące w głąb domu, niedaleko kamiennego komina”).

POŃOWNE SPOTKANIE Z MERVINEM

Mervin i jego przyjaciele odwiedzają karczmę „Pod przebitym skrzydłem” prawie codziennie, a dzień, w którym zjawia się w niej bohaterowie, nie jest wyjątkiem. W zależności od tego, w jaki sposób poszukiwacze przygód sobie z nim poradzi wcześniej, jego odwiedziny mogą stać się problemem - a może nawet katastrofą.

Jeśli Grupa T'raska poszukuje bohaterów, Ammie będzie użytecznym sprzymierzeńcem. Jeżeli poszukiwacze przygód wywarli na niej wrażenie, ukryje ich przed bandytami w tajnym pokoju pod okapem.

Jeśli śmiałkowie zapłacili Mervinowi i jego towarzyszom, w trakcie tego spotkania bandyta będzie miał możliwość obrzucić ich najbardziej uwłaczającymi komentarzami i obelgami. Jeśli bohaterowie rozmawiali z Ammie i dowiedzieli się, że Mervin posiada wiadomości odnośnie budynku T'raska, mogą wykorzystać jego przybycie do wyciągnięcia większej ilości informacji. Jednakże jest to ryzykowna taktyka. Mervin już teraz odnosi się podejrzliwie do poszukiwaczy przygód i może potraktować każdą próbę dowiedzenia się co dzieje się w budynku jako powód do ich aresztowania. Jeśli jednak potrafią w jakiś sposób polecić ego Mervina, dowiedzą się, że Czarodziej Caravath przeprowadza na niewolnikach eksperymenty.

Po opuszczeniu karczmy Mervin i jego grupa udadzą się prosto do budynku naprzeciwko. Powinno to dać bohaterom do zrozumienia, że zanim przygoda się zakończy, spotkają się z Mervinem jeszcze raz.

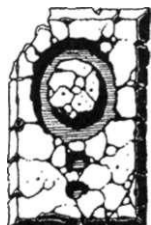
PROBLEMY

To spotkanie jest liniowe i niewiele spraw może potoczyć się źle. Od Mistrza Gry i graczy zależy, jak wiele informacji uda się wyciągnąć poszukiwaczom przygód od Ammie i gości karczmy. Jedyny poważny problem może wystąpić wtedy, gdy dojdzie do walki z Grupą T'raska, a wcześniej bohaterom nie udało się zaimponować dziewczynie. Jeśli śmiałkowie uciekają bandytom, Grupa T'raska pojawi się w karczmie za bytności bohaterów. Jeżeli postaciom udało się zdobyć zaufanie Ammie, ukryje ich przed Grupą T'raska (zakładając, że poszukiwacze przygód w poprzednim spotkaniu walczyli z Mervinem i jego przyjaciółmi). Jeśli urazili wcześniej Ammie, ta odmówi im pomocy. W takim przypadku, poszukiwacze przygód muszą uciec tylnym wyjściem (przez pokój hazardu) lub zaryzykować, że zostaną pojmani (patrz **Problemy**, strona 65 w rozdziale **W cieniu**). Dopóki bohaterowie nie urazą jej zbyt ciężko, Ammie pomoże im choćby z tego powodu, że nienawidzi zbirów T'raska.





NA RATUNEK



PIS

Podczas tego spotkania poszukiwacze przygód stawia czoło Caravathowi w jego laboratorium. Jeśli im się powiedzie, odkrywają prawdę o pajakach dusz, zniszczą hodowlę Caravatha i uwolnią Thillika. Jeżeli im się nie uda, mogą stać się kolejnymi ofiarami eksperymentów maga.

WPROWADZENIE

Kiedy cienie stają się coraz ciemniejsze wraz z zapadającym zmrokiem, wpatrujecie się w kamienny budynek po drugiej stronie wąskiej ulicy, gdzie przetrzymywany jest syn Aberdeena. Szybko i cicho kończycie przygotowania do akcji ratunkowej. Wszystko, czego musicie dokonać, to dostać się do budynku, najlepiej nie ściągając na siebie niepożądaną uwagę. A potem, ktoś wie, na co się natkniecie? Lecz teraz nie czas się nad tym zastanawiać. Wkrótce staniecie twarzą w twarz z niebezpieczeństwem.

Kiedy moment rozpoczęcia akcji jest coraz bliżej, Aberdeen staje się dziwnie małomówny. Wasze przygotowania zdają się przypominać mu o czasach, kiedy podróżował po Barsawii jako Wojownik i bohater. Jego spojrzenie mówi wam, jak bardzo chciałby iść z wami, lecz wie, że jego stare kości nie nadają się już do walki, jaką prawdopodobnie będziecie musieli stoczyć. Jego milcząca akceptacja własnych granic możliwości jest odwagą równie wielką, jak wasza chęć niesienia mu pomocy, ryzykując przy tym własnym życiem. Kiedy kończycie przygotowania, Aberdeen prostuje przygarbione ramiona i mówi:

- Dziękuję wam za wszystko. Nie zależnie od tego, jak to się skończy, jestem waszym dłużnikiem. Niech Pasje sprawi, abym mógł się wam wkrótce odwdziżyć.

INTRYGA

Choć pajaki dusz nie są Horrorami, symbolizują, jak łatwo można się zatracić, nie będąc czujnym na wewnętrzne i zewnętrzne zagrożenia i korupcję. W tym spotkaniu poszukiwacze przygód zetkną się z Czarodziejem, który utracił siebie dla własnego wewnętrznego demona i próbuje zmusić innych, aby zatracili siebie dla demonów z zewnątrz. Działania maga są przerażające i tragiczne, powinny wstrząsnąć poszukiwaczami przygód.

UKRYTE WĄTKI

Podczas tego spotkania zakładamy, że poszukiwacze przygód dostaną się do laboratorium Caravatha w sposób ściśle przez nich zaplanowany, używając w tym celu drzwi znajdujących się na dachu lub frontowych. Jeżeli śmiałkowicie poświęcili nieco czasu na przygotowanie konkretnego planu działania, powinni dostać się do budynku nie będąc przez nikogo zauważeni.

WEJŚCIE PRZEZ DRZWI FRONTOWE

Jeśli bohaterowie podejść do drzwi frontowych i zapukać lub wypróbują inny, równie mało subtelny sposób na wtargnięcie do środka, prawdopodobnie natkną się na pewne przeszkody. Ostatnio T'rask wzmocnił zewnętrzne drzwi do laboratorium i ich wyłamanie jest prawie nie możliwe. Oprócz tego drzwi strzeżone są przez dwóch członków Grupy T'raska. Na pierwszy znak, że poszukiwacze przygód próbują dostać się do środka, Caravath wyśle dwóch strażników przez wyjście na dachu, aby sprowadzić pomoc. W czasie gdy bohaterowie miotają się, próbując przebić sobie drogę, pomoc nadejdzie lub będzie już w drodze i dotrze na miejsce w ciągu kilku rund. Bohaterowie będą musieli uciekać i zaplanować kolejny atak. Kiedy jednak przyjdą tu drugi raz, zauważą, że Caravath podwoił ilość strażników przy drzwiach laboratorium.

WEJŚCIE PRZEZ DRZWI ZNAJDUJĄCE SIĘ NA DACHU

Jeśli poszukiwacze przygód zdecydują się dostać do środka budynku przez drzwi na dachu, mają dużo większe szanse na to, że wejdą niepostrzeżenie.

Pierwszym wyzwaniem będzie dostanie się na dach laboratorium. Przestrzeń pomiędzy karczmą a laboratorium rozciąga się mniej więcej na dziesięć metrów i drużyna będzie musiała obmyślić sposób przedostania się na dach budynku z trzeciego piętra karczmy „Pod Przybitym Skrzydłem”. Na przykład, bohaterowie mogą rozciągnąć pomiędzy dwoma budynkami linę i zsunąć się po niej. Trolle i obsydianie są zbyt ciężcy aby móc posłużyć się tym rozwiązaniem, lecz istnieją jeszcze inne opcje. Jeśli wśród członków drużyny znajduje się Czarodziej znający zaklęcie Lewitacji, z łatwością może się nim posłużyć do przeniesienia cięższych osób na dach. Strażnicy pilnujący laboratorium robią obchód co około 15 minut, co daje poszukiwaczom przygód mniej więcej 10 minut na przedostanie się w sposób niezauważony (chyba że wchodząc na dach narobią hałasu).





Będąc już na dachu, bohaterowie potrzebują tylko otworzyć drzwi i wejść do środka. Do otoczonych niewielkim dzikim ogrodem zielarskim drzwi wewnątrz przyczepiona jest mocna, gruba drabina, po której może zejść nawet ork. Gracze odgrywający postać trolla i obsydianina będą musieli znaleźć inny sposób na zejście na dół. Jeżeli zdecydują się zeskoczyć na podłogę z wysokości 3 metrów, otrzymają obrażenia od upadku ze stopniem 2. Drabina znajduje się w rogu pomieszczenia służącego za kuchnię lub jadalnię. Oprócz tego pokoju w budynku znajduje się ogromne laboratorium, zajmujące mniej więcej połowę dostępnej przestrzeni, osiem długich wąskich cel, w których obecnie znajduje się dwudziestu niewolników, i dwa inne pokoje. Jedna z sal służy jako sypialnia dla strażników, drugi pokój należy do Caravatha. Znajduje się w nim łóżko i skrzynia z kilkoma zmianami ubrań. Do obu pokoi i innych pomieszczeń można się dostać tylko z holu wychodzącego z głównego laboratorium (patrz **Mapa laboratorium** na stronie 72).

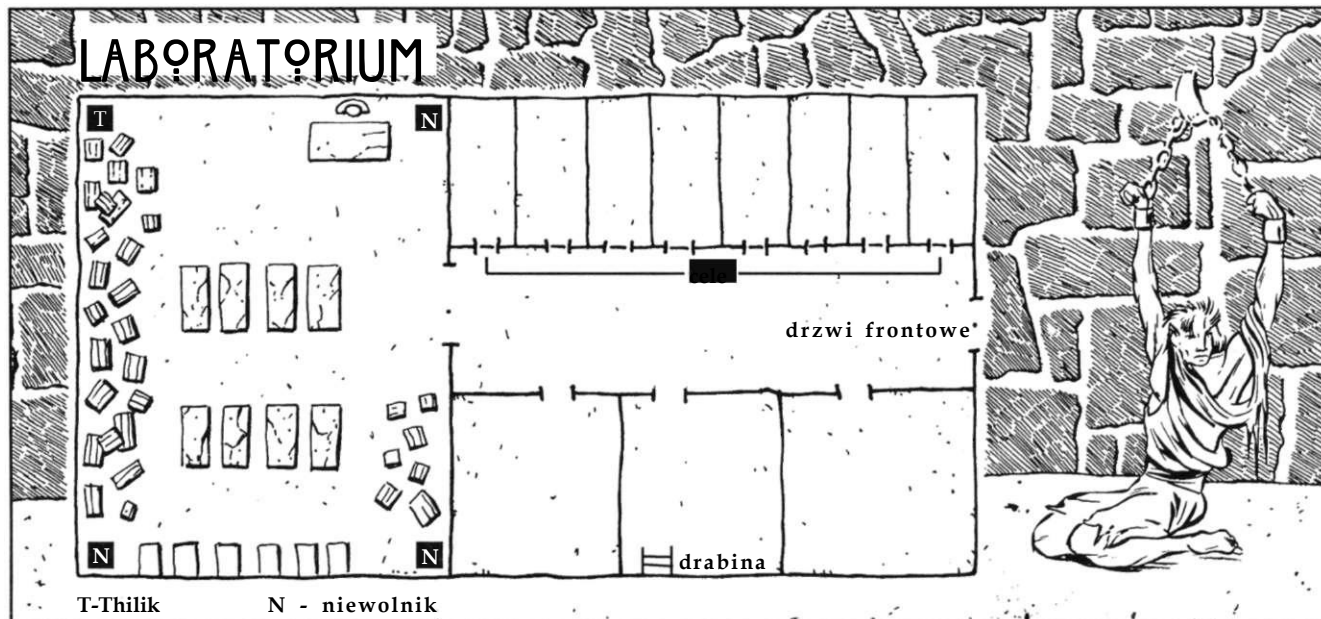
Od frontowych drzwi krótki korytarz przechodzi obok cel i innych pomieszczeń i wiedzie do głównego laboratorium. Choć budynek zbudowany jest z kamienia, wewnątrz ściany obite są smolnym drewnem. Każdy, kto się im przyjrzy, odkryje, że ściany z drewna są nowym nabytkiem. Wykonując udany test Percepcji (7), bohaterowie ze znajomością zagadnień drewnianych konstrukcji (wiedza lub umiejętność) stwierdzą, że ściany zostały wykonane pośpiesznie, lecz solidnie. Osoby te zauważą także, że ściany stanowią pułapkę ogniową - ogień może pochłonąć budynek w kilka sekund.

Wejście do laboratorium strzeżone jest podwójnymi drzwiami. Na środku tego ogromnego pomieszczenia znajduje się osiem ciężkich, drewnianych stołów. Sześć z nich wyposażono w żelazne mocowania na ręce i nogi i każdy z nich poplamiony jest smugami krwi na całym blacie.

Pod jedną ścianą stoi wielkie biurko i stółek, a pod dwoma pozostałymi umieszczono stare meble i skrzynki stanowiące pozostałości po dawnej prowadzonej tu działalności. Trzecią część długości jednej ze ścian zapełniają ciężkie klatki z siatki o wymiarach 30x30cm. W dwóch z nich znajduje się dziesięć pajaków dusz, po pięć w jednej klatce. Pozostałe klatki przywieziono i ustawiono niedawno w oczekiwaniu na większe ilości stworów.

W laboratorium przebywa Caravath i dwóch członków Grupy T'raska - Mervin i jego przyjaciel (jeżeli przeżyją spotkanie z postaciami - patrz **W cieniu**). W każdym rogu pokoju siedzi zgarbiony niewolnik z wszczepionym pajakiem. Służą jako groteskowy system alarmowy. Jeżeli niewolnicy zobaczą kogokolwiek oprócz Caravatha, Lorgo T'raska lub jednego z członków Grupy T'raska, których potrafią rozpoznać po grubych opaskach i insygniach, zaczną krzyczeć tępym głosem, ostrzegając Caravatha. Niewolnicy potrafią zobaczyć wyłącznie osoby widoczne dla ludzkiego oka, lecz bezmyślnie i pilnie wykonują swoje zadanie. Jednym z niewolników jest Thillik.





POSZUKIWANIA THILLIKA

Jeśli poszukiwacze przygód będą szukać Thillika w celach, nie znajdą go tam. Jeżeli będą pytać o niego innych niewolników, dowiedzą się, że Thillik znajduje się w laboratorium z Mistrzem. Aby uzyskać tę informację od niewolników, należy wykonać udany test Charyzmy o stopniu trudności 12 (obronę społeczną niewolników modyfikuje obecność pajaków dusz). Pomimo że bohaterowie będą starali się poruszać cicho, ich głosy zaalarmują Caravatha i domyśli się on obecności intruzów.

WEJŚCIE DO LABORATORIUM

Jeśli poszukiwaczom przygód uda się wejść do budynku i dojść do laboratorium niepostrzeżenie, mają szansę zaskoczyć Caravatha i jego sprzymierzeńców. Jednak niewolnicy rozmieszczeni w kątach sali na pewno ostrzegą Czarodzieja. Jak tylko mag dowie się o obecności bohaterów, nakaże strażnikom ich zaatakować. Mervin lub inny dowódca zagwiżdże ostro, wzywając mężczyzn przebywających w innych pokojach. Ilość członków Grupy "Praska, którzy wezmą udział w walce, będzie dwukrotnie wyższa od liczby poszukiwaczy przygód.

WALKA ZE STRAŻNIKAMI CARAVATHA

Kiedy Grupa T'raska zajmie bohaterów walką, Caravath ruszy w stronę klatek z pajakami. Kiedy już do nich dotrze, zawoła niewolników, aby stanęli pomiędzy nim a bohaterami. Wtedy rozpocznie tkać bojowe zaklęcia. Jeśli któryś z bohaterów zanadto się do niego zbliży, Caravath wyśle

niewolnika, aby go zaatakował. W ostateczności Czarodziej otworzy klatki z pajakami i zacznie rzucać stworami w poszukiwaczy przygód. Jeżeli śmiałowie z łatwością pokonają strażników, jednemu z nich uda się uciec, otworzyć cele, w których siedzą niewolnicy, i rozkaże im zaatakować bohaterów. Poniżej przedstawiono charakterystyki niewolników - wszyscy są ludźmi bądź elfami.

NIEWOLNICY

Cechy:

ZR: 4 SF: 5
PER: 3 SW: 5

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1

Atak 5

Obrażenia: 5

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: 31

Próg ran: 8

Próg przytomności: 22

Punkty legend: 30

Ekwipunek: brak

Łup: bak

ZYW: 5

CHA: 3

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 5

Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 20

Pełna szybkość: 40

Jeżeli bohaterowie pokonają Caravatha i Grupę T'raska, mogą podjąć próbę uratowania pozostałych przy życiu niewolników. (Jeśli Caravathowi lub któremuś ze strażników





udało się zbiec, bohaterowie muszą szybko działać, zanim uciekinier zdoła poinformować Lorgo T'rasa, że jego cenni niewolnicy zostaną uwolnieni). Jedynym sposobem, aby usunąć pajaka bez zabijania jego nosiciela jest zniszczenie nici. Caravath po wielu eksperymentach odkrył tę właściwość. W swoich notatkach znajdujących się na biurku zapisał swoje odkrycie, jak również miejsce, w którym w dżunglach Arkhazid znajduje się gniazdo pajaków. Teoretycznie jest jeszcze możliwość usunięcia pajaka przy pomocy potężnego głosiciela Garlen i odpowiednich środków leczących ranę.

Kiedy poszukiwacze przygód powstrzymają Caravatha i uwolnią niewolników, powinni opuścić Vrontok tak szybko, jak tylko będzie to możliwe.

PROBLEMY

Jeśli poszukiwaczom przygód uda się dostać do laboratorium zanim zostaną zauważeni, powinni mieć przewagę na Caravathem i jego strażnikami. Jeżeli im się to nie uda, walka będzie dużo trudniejsza, lecz nie powinna być niemożliwa do wygrania.

Podczas walki jedna lub kilka postaci może paść ofiarą pajaków dusz. Jeśli tak się stanie, pozostali poszukiwacze przygód mogą uratować towarzyszy wraz z innymi niewolnikami. Jeżeli laboratorium się spali lub bohaterowie nie przeczytają notatek Caravatha, będą musieli sami odkryć w jaki sposób usunąć pajaki. (Może jakiś mądry Dawca Imion z dżungli Arkhazid mógłby im pomóc).





NIEDOKOŃCZONE WĄTKI



tym rozdziale umieszczono propozycje rozwinięcia przygody oraz sugestie dotyczące wykorzystania elementów i bohaterów niezależnych z **Cieni** w przyszłych opowieściach w świecie **Przebudzenie Ziemi**. Znajdują się tu także charakterystyki i statystyki bohaterów niezależnych oraz pajaków.

MOŻLIWE ROZWINIĘCIA

Jeśli poszukiwaczom przygód uda się pokonać Caravatha i jego sługi oraz uratować Thillika, zyskają dozgonną wdzięczność Aberdeena. Jak tylko grupa uda się w bezpieczne miejsce, stary kartograf wylewnie podziękuje bohaterom i przekaze im mapę wskazującą drogę do starożytnego obserwatorium, które znajduje się w Górach Delaryjskich. Jeżeli śmiałkowie usuną również pajaka z głowy Thillika, Aberdeen ze łzami w oczach będzie ścisłał zdezorientowanego syna - chłopiec nie pamięta co się działo od momentu, gdy zaatakował go pajak. W przypadku, gdyby sztuka ta nie powiodła się poszukiwaczom przygód, Aberdeen będzie szukał lekarstwa na przypadłość syna. Wraz z Thillikiem natychmiast opuści Vrontok - a im dalej się udadzą, tym lepiej.

Podczas tej przygody śmiałkowie mogą zginąć, zostać zniewoleni lub zmuszeni do ukrywania się przed Grupą T'raska. Pochwyceni bohaterowie będą mogli próbować ucieczki, lecz ich prześladowcy podejmą szereg kroków, aby im to uniemożliwić. Aberdeen będzie się starał pomóc każdemu schwytanemu poszukiwaczowi przygód, lecz z niewielką szansą powodzenia - Caravath wykorzysta bohaterów do eksperymentów i będzie ich strzegł z wielką starannością. Jeśli Thillik przeżyje akcję, lecz dalej będzie przebywał w niewoli, Aberdeen przygotowuje kolejny plan ratunkowy z udziałem - lub też bez - poszukiwaczy przygód. W tym przypadku, działając samotnie, będzie miał bardzo niewielkie szanse na odniesienie sukcesu. Jeśli Thillik zginie podczas walki lub spłonie w ogarniętym pożarem budynku, Aberdeen się załamie. Nie będzie robił wyrzutów bohaterom, lecz powróci do domu ze złamanym sercem. Poszukiwacze przygód dowiedzą się później, że zginął próbując zabić Lorgo T'raska.

PRYZNANIE PUNKTÓW LEGEND

Punkty legend za przygodę **Cienie** należy przyznać według zasad opisanych we **Wstępie** (str. 7). Za jej ukończenie bohaterowie otrzymają 350 punktów legend. Więcej

informacji o realizacji celów przygody i uzyskiwaniu punktów legend za ukończenie przygody znajduje się w podręczniku **PZ** na stronie 242.

Kreatywna i heroiczna gra

Przyznaj punkty legend za podjęcie następujących działań:

Wyrażenie chęci pomocy Aberdeenowi zanim wspomni o mapie:	50
Uniknięcie bójki z bandą Mervina:	100
Uzyskanie informacji od Ammie:	25
Uzyskanie informacji od Krannocka:	25
Uzyskanie informacji od Merry i Blanacka:	25
Dostanie się do laboratorium przez drzwi na dachu:	30
Uwolnienie wszystkich niewolników znajdujących się w laboratorium:	100

Walka z potworami

Należy przyznać punkty legend za pokonanie następujących potworów/przeciwników: pajaki dusz, Caravath i członkowie Grupy T'raska. Za zabicie Caravatha poszukiwacze przygód otrzymają 750 punktów legend. Załatwienie Mervina warte jest 200 punktów, zaś pozostałych członków Grupy T'raska - 150 punktów od głowy. Za każdego pajaka dusz bohaterowie otrzymają 130 punktów legend. Wszystkie te punkty należy rozdzielić równo pomiędzy graczy.

Skarby

Podczas tej przygody poszukiwacze przygód nie znajdą żadnych skarbów.

SUMA PRYZNANYCH PUNKTÓW LEGEND

Każda postać, która ukończyła przygodę **Cienie**, otrzyma około 1100 punktów legend. Średnią przyjęto dla grupy siedmiu graczy i nie ujęto w niej punktów uzyskanych za walkę z dodatkowymi przeciwnikami (włącznie z pokonaniem bandy Mervina w trakcie drugiego spotkania).

POMYSŁY NA PRZYGODY

Osoby oraz elementy historii występujące w przygodzie **Cienie** można wykorzystać w kolejnych przygodach. Możesz dowolnie używać zawartych tu informacji przy tworzeniu kampanii w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Poszukiwacze przygód mają nowych potężnych wrogów w postaci T'raska i Caravatha (zakładając, że udało mu się





przeżyć spotkanie z bohaterami). Te dwie osoby mogą przeżywać się podczas przygód, szukając zemsty za upokorzenie, jakiego doznali. Od tej chwili ewentualny powrót do Vrontok będzie dla poszukiwaczy przygód niebezpiecznym przedsięwzięciem. Mervin także żywi urazę do każdego z bohaterów, który pokonał go w walce, i będzie szukał okazji, by ponownie się z nim zmierzyć i odzyskać tak zwany honor. Lecz stanowi on dużo mniejsze zagrożenie niż jego przełożeni.

Mapa, którą bohaterowie otrzymają od Aberdeena wskazuje położenie starożytnego obserwatorium, znajdującego się w Górach Delaryjskich. Plotki głoszą, że ukryto tam magiczne urządzenie umożliwiające spoglądanie w przestrzeń astralną. Poszukiwania tego skarbu doprowadzą poszukiwaczy przygód w góry, gdzie będą musieli odnaleźć elfiego maga Leonarusa, eksperta w dziedzinie magicznych soczewek (patrz strona 42-43, księga **Prowincja Vivane**, zestaw **Powie-trzna Przystań i Vivane**). Leonarus, z kolei, może stanowić punkt zaczepienia przy tworzeniu kolejnych przygód z udziałem bohaterów.

Aberdeen stanie się przyjacielem drużyny. Jego mapy, znajomości i wiedza odnośnie nieznanych regionów Barsawii mogą okazać się pomocne w wielu okolicznościach. Ammie także pewnie polubi poszukiwaczy przygód, może nawet zakocha się w jednym z nich - wówczas byłaby jedynym powodem, dla którego warto wrócić kiedyś do Vrontok.

Na koniec, w trakcie tej przygody pojawiają się nowe niebezpieczne istoty żyjące w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Choć mag Caravath wykorzystał wiele z pajaków dusz w swoich eksperymentach, w dżunglach Arkhazid znajduje się wiele gniazd tych małych paskudnych istot. Co więcej, pajęczaki nie muszą występować wyłącznie w dżunglach Arkhazid. Mogą pojawić się także w dżungli Liaj lub Serwos. Tylko od ciebie zależy, czy pojawią się ponownie na drodze poszukiwaczy przygód.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

W tym rozdziale umieszczono informacje i statystyki odnośnie Aberdeena, Caravatha, Mervina i pajaków dusz. Mistrz Gry może swobodnie modyfikować te dane zgodnie z potrzebami prowadzonej gry. Kolejność wymienionych poniżej osób jest odzwierciedleniem ich znaczenia dla przygody.

PAJĄKI DUSZ

Pajaki dusz to blade, prawie przezroczyste stworzenia pochodzące z dżungli Arkhazid. Każdy ma wielkość orczy pięści z podobnymi do noży wypukłościami na czterech z ośmiu nóg. Te nadzwyczaj zwinne stworzenia są pasożytami: ich pożywieniem jest życiowa esencja nosicieli, w których zakładają gniazdo u podstawy czaszki. Kiedy pajak zagnieździ

się w ciele ofiary, obecność pasożyta można rozpoznać po opuchniętej ranie i zwisającej z jej brzegu nici duszy.

Nosiciel traci wszelkie cechy żywej osoby, potrafi jedynie jeść i pić, aby utrzymać swe funkcje życiowe. Wielu takich nieszczęśników umiera stosunkowo szybko, a pajak składa w krwioobiegu świeżych zwłok setki mikroskopijnych jajeczek. Choć bestia umiera wraz ze swoją ofiarą, złożone przez nią jajeczka rozwijają się w rozkładającym się ciele, na koniec przeistaczając się w małe larwy. Kiedy ciało osiągnie odpowiedni stan rozkładu (średnio od pięciu do piętnastu dni), młode pajaki wygryzają sobie drogę na zewnątrz, przekształcając w dorosłe osobniki i zakładają nową kolonię. Jeśli nosiciel zostanie zjedzony lub jego ciało zniszczone przed nastąpieniem transformacji, larwy pajaków giną. Osoba lub zwierzę, które zjadło nosiciela, choruje, a objawy są podobne jak przy zatruciu nieświeżym jedzeniem.

Pajaki dusz żyją w ciele żywiciela tak długo, jak ich ofiara. Opuszczają ofiarę wówczas, gdy nic wystająca na zewnątrz zostanie spalona lub zniszczona w inny sposób. (Z nieznanых powodów pajaki potrzebują nici duszy, jako połączenia z zewnętrznym światem. Jednak nie jest ona przytwierdzona do pajaków; trudno powiedzieć też coś więcej o jej innych funkcjach).

Nici duszy

Nici duszy to magiczne włókna wytwarzane przez pajaki dusz w ciele żywiciela. Część nici wystaje z ciała nosiciela i stanowi połączenie pajaka ze światem zewnętrznym. Każdy, kto trzyma w ręku nic, może rozkazywać nosicielowi pajaka - ofiara będzie wykonywać wszystkie polecenia, które słyszy i rozumie. Nici duszy mogą być także wykorzystywane przy magicznych badaniach i w alchemii. Na przykład, do tworzenia magicznych przedmiotów wymagających splotów (sieci, koce itp.) lub eliksirów wpływających na wolę.

Cechy:

ZR: 5 SF: 4

PER: 7 SW: 4

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: 5

Atak: 7

Obrażenia:

Ugryzienie: 7

Pazury (x4): 6

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 8

Efekt: pozbawienie osobowości

Próg życia: 27

Próg ran: 6

Próg przytomności: 18

ŻYW: 4

CHA: 3

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 2

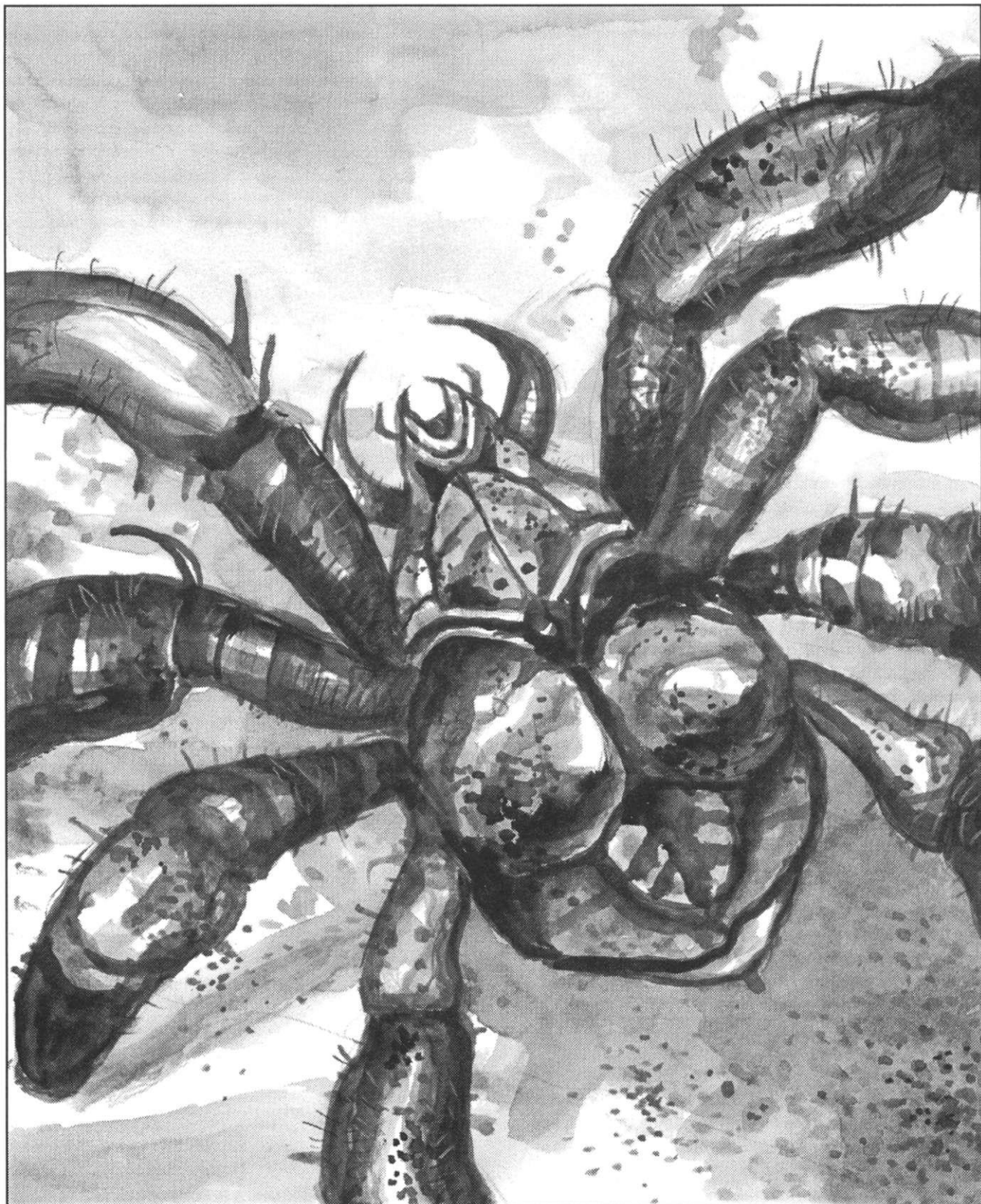
Zachowanie równowagi: 15

Testy zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 29

Pełna szybkość: 57







Punkty legend: 130

Ekwipunek: brak

Łup: Nic warta 100 srebrnych monet. Za nic otrzymuje się także punkty legend.

CARAVATH

Caravath jest Czarodziejem siódmego kręgu, niskim mężczyzną w średnim wieku z nieco wylupiaszymi, niebieskimi oczami. Caravath ma jasne włosy, wysokie czoło i zawsze ubiera się w ciemne szaty ozdobione wzorami przypominającymi wiry wodne. Jego obsesją jest psychologia Dawców Imion, szczególnie zaś manipulacje umysłami innych osób. Nigdy nie był rozmowny ani przyjacielski, choć całe życie zazdrościł tym, którzy potrafili za pomocą perswazji czy pochlebstw skłonić innych do pomocy.

Nie potrafiąc porozumieć się z innymi Dawcami Imion, Caravath pragnął zostać Władcą Zwierząt. Ponieważ jednak zabrakło mu niezbędnej w tej dyscyplinie empatii, jego wysiłki się nie powiodły. Niedługo po tej porażce Caravath odkrył, że posiada prawdziwy talent do magii. Kiedy poznawał nowe zagadnienia w wybranej przez siebie dyscyplinie, zdał sobie sprawę, że magia może pomóc mu tam, gdzie zawiodły cechy jego osobowości. W trakcie eksperymentów na umysłach i ciałach Dawców Imion oraz studiów nad magicznymi zwierzętami, Caravath odnalazł swoje miejsce. Poświęcił się zainteresowaniom, aby zemścić się na tych, którzy niegdyś go odrzucili.

Odkrycie pajaków dusz i eksperymenty na nich pochłonęły Caravatha bez reszty. Oprócz kontrolowania niewolników, Czarodziej ma jeszcze inne plany wobec pajaków. Jeśli uda mu się przeżyć, poszukiwacze przygód mogą nie raz spotkać Caravatha i jego pajaki dusz.

Cechy:

Zręczność (13): 6/k10

Percepcja (16): 7/k12

Siła Fizyczna (8): 4/k6

Siła Woli (15): 6/k10

Żywotność (14): 6/k10

Charyzma (10): 5/k8

Talenty

Analiza śladów (5): 12/2k10

Broń biała (2): 8/2k6

Czarodziejstwo (7): 14/k20+k4

Czytanie i pisanie znaków magicznych (7): 14/k20+k4

Czytanie/pisanie (2): 8/2k6 (elficki, throalski)

3x Matryca (7)

Moc woli (6): 12/2k10

Odtworzenie tekstu (6): 13/k12+k10

Podtrzymanie wątku (3): 9/k8+k6

Rytuał karmiczny (6)

Rzucanie czarów (6): 13/k12+k10

Spojrzenie astralne (6): 13/k12+k10

Ulepszona matryca (6)

Wytrzymałość (6)

Zapamiętanie tekstu (5): 11/k10+k8

Złowieszcze mamrotanie (5): 11/k10+k8

Szybkość

Pełna: 60

W walce: 30

Karma

Kostka akcji: k8

Punkty: 36

Umiejętności

Artystyczne/Wyszywanie szat (1): 7/k12

Etykieta (2): 7/k12

Język theriański (1): 8/2k6

Wiedza/Anatomia i fizjologia (2): 9/k8+k6

Wiedza/Magiczne istoty (4): 11/k10+k8

Inicjatywa: Kostka: k10

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 60

Próg ran: 10

Próg przytomności: 46

Testy zdrowienia: 3

Kostki zdrowienia: k10

Zaklęcia

Pierwszy krąg

Badanie aury

Rozproszenie magii

Zmysł astralny

Drugi krąg

Astralna tarcza

Pnacza

Ułatwienie uniku

Trzeci krąg

Lewitacja

Szał bitewny

Wyciszenie

Czwarty krąg

Inwentaryzacja

Odpoczynek

Zaufanie

Piąty krąg

Antymagia

Łatanie

Magiczny pancerz

Szósty krąg

Odciecie karmy

Pocisk zagłady

Uśpienie

Siódmy krąg

Magiczna klatka

Wrząca krew

Ekwipunek

Sztylet

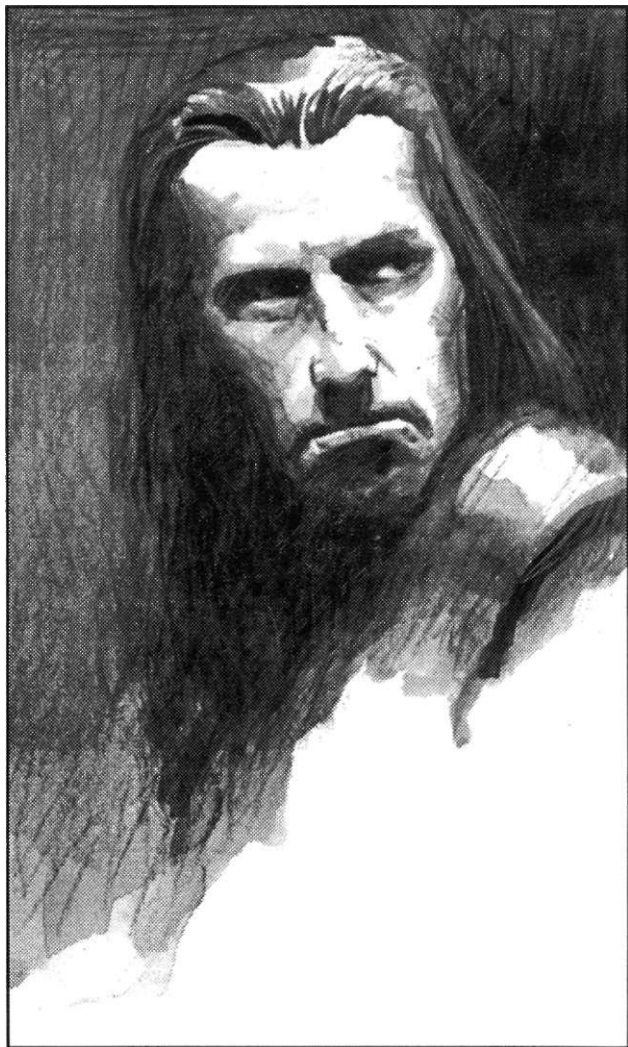
Eleganckie ubranie

Zestaw do wyszywania

Grimuar

125 srebrnych monet (w skrzyni w komnacie Caravatha)





MERVIN

Mervin - lub lord Mervin, jak woli siebie nazywać - jest Fechtmistrzem drugiego kręgu o wątpliwych umiejętnościach. Ma obsesję na punkcie szacunku, na który według niego tylko on zasługuje. Jest tak zapatrzony we własne ego, że jedynie rażący pokaz lizania butów i płaszczenia kwalifikuje się według jego standardów jako „okazanie szacunku”.

Mervin dorastał w Vivane jako piąty syn średniej rangi barsawiańskiego zarządcy niewolników. Trzy lata temu, kiedy zhańbił się o jeden raz za dużo, zostając ojcem dziecka córki pomniejszego therańskiego szlachcica, wypędzono go z miasta. Od tego czasu Mervin pracuje dla Lorgo T'raska. Uważa się za prawą rękę T'raska, choć ten ma go jedynie za użytecznego sługę.

W sercu Mervina skrywa się nie wierzący we własne możliwości, zazdrosny mały chłopiec, który wyrósł na tyrana i egoistę. Jest dość dobrym wojownikiem - choć brakuje mu błyskotliwości, da sobie radę z większością przeciwników. Dla wrogów, jeśli ci biorą go za nieudolnego dandysa, na jakiego wygląda, fakt ten jest często niemiłą niespodzianką.

Cechy

Zręczność (16): 7/k12

Siła Fizyczna (13): 6/k10

Żywotność (13): 6/k10

Percepcja (11): 5/k8

Siła Woli (14): 6/k10

Charyzma (12): 5/k8

Talenty

Broń biała (3): 10/k10+k6

Prowokacja (2): 7/k12

Riposta (2): 12/ 2k10

Rytuał karmiczny (2)

Unik (2): 9/k8+k6

Wytrzymałość (1)

Szybkość

Pełna: 75

W walce: 38

Karma

Kostki akcji: k8

Punkty: 8

Umiejętności

Artystyczne/Aktorstwo (1): 6/k10

Etykieta (2): 7/k12

Flirtowanie (2): 6/k10

Prowadzenie rozmowy (2): 7/k12

Przekupstwo (1): 6/k10

Uwodzenie (2): 7/k12

Znajomość ulicy (3): 8/2k6

Inicjatywa: Kostka: k10

Walka

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 42

Próg ran: 9

Próg przytomności: 33

Testy zdrowienia: 2

Kostki zdrowienia: k10

Ekwipunek

Miecz (obrażenia 11/k10+k8)

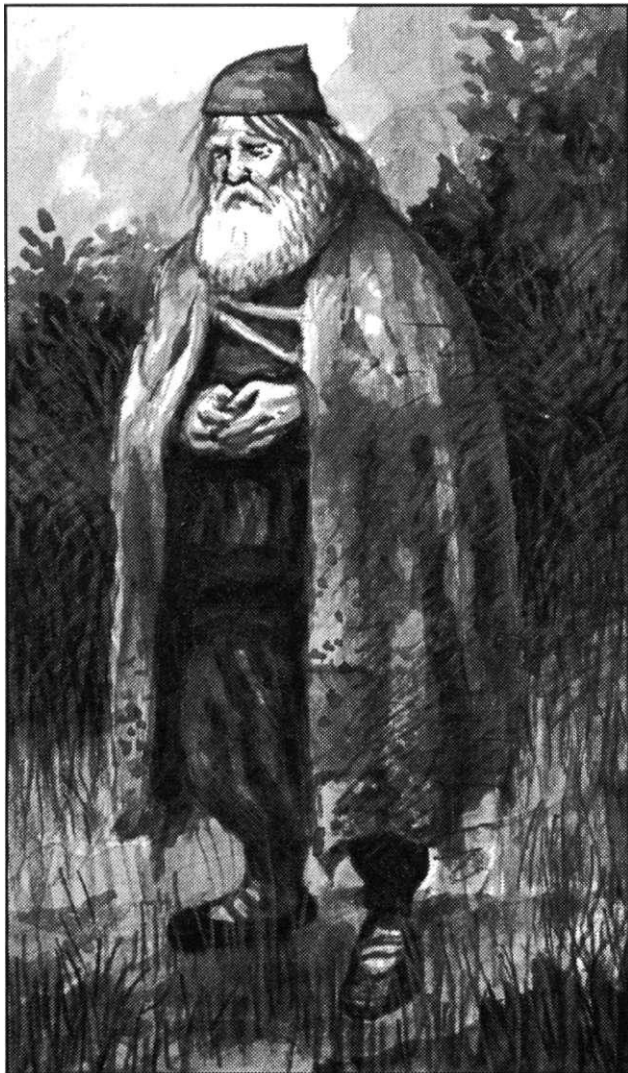
Sztylety (2) (obrażenia 8/2k6)

Elegancki strój

Zbroja skórzana utwardzana

35 sztuk srebra





ABERDEEN

Podążając w młodości ścieżką Wojownika Aberdeen rozwinął swoje umiejętności do trzeciego kręgu, po czym, po śmierci dwóch najlepszych przyjaciół, zaprzestał nauki. Powrócił do domu, do małej wioski w zachodniej Barsawii, gdzie uczył się na kartografa, poślubił miejscową dziewczynę i osiedlił się na stałe. Z żoną miał tylko jedno dziecko, syna - Thillika. Niedługo po narodzinach chłopca żona Aberdeena zmarła z powodu infekcji.

Przez ostatnich piętnaście lat Aberdeen i Thillik dużo podróżowali, ponieważ kartografia mocno zainteresowała byłego Wojownika. Równie mocno Aberdeen zaczął interesować się starożytnymi mapami. Wkrótce zaczął je kolekcjonować, starannie wykonując kopie delikatnych pradawnych pergaminów. Dorastając Thillik nauczył się targowania - niezbędnej umiejętności podróżników na szlaku, tak więc

ojciec i syn stanowili dobraną parę. Dla Aberdeena Thillik był całym światem i prawdopodobnie starszy człowiek nie pożyje długo bez syna.

Cechy

Zręczność (12): 5/k8

Siła Fizyczna (9): 4/k6

Żywotność (16): 7/k12

Percepcja (14): 6/k10

Siła Woli (15): 6/k10

Charyzma (11): 5/k8

Talenty

Akrobatyczny atak (3): 8/2k6

Broń biała (3): 8/2k6

Broń miotana (1): 6/k10

Drewniana skóra (3): 10/k10+k6

Rytuał karmiczny (3)

Unik (3): 8/ 2k6

Walka wręcz (3): 8/2k6

Wytrzymałość (3)

Szybkość

Pełna: 57

W walce: 29

Karma

Kostki akcji: k8

Punkty: 30

Umiejętności

Artystyczne/Kartografia (4): 9/k8+k6

Artystyczne/Rzeźbienie w drewnie (3): 8/2k6

Czytanie/pisanie (2): 8/ 2k6 (ludzki, throalski)

Handlowanie (2): 7/k12

Precyzyjny atak (3): 8/2k6

Wiedza/Historia Barsawii (3): 9/k8+k6

Wyszukiwanie informacji (1): 7/k12

Znajomość ulicy (1): 7/k12

Inicjatywa: Kostka: k8

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 2

Obrażenia

Próg życia: 66

Próg ran: 11

Próg przytomności: 52

Testy zdrowienia: 3

Kostki zdrowienia: k10

Ekwipunek

Miecz (obrażenia 10/k10+k6)

Narzędzia rzeźbiarskie

Mapy

Pergaminy

Pióra (5)

Sekstans Shantai

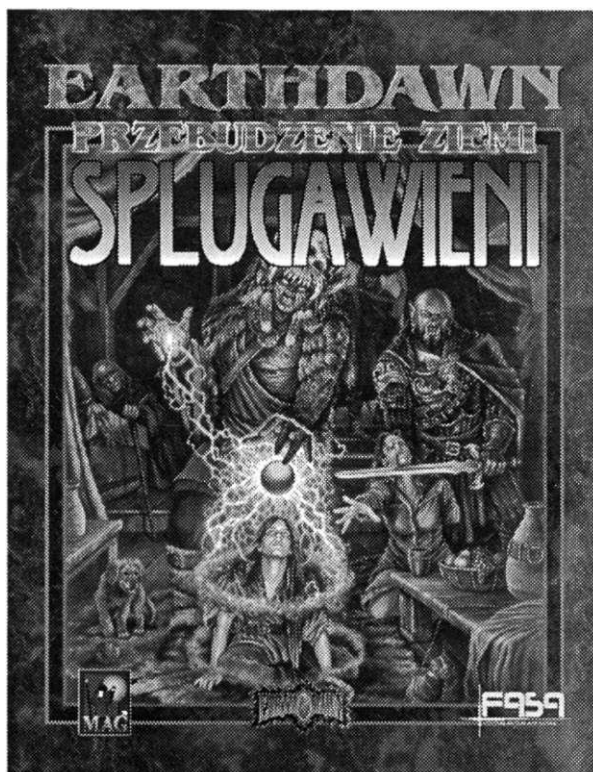
Sztylet do rzucania



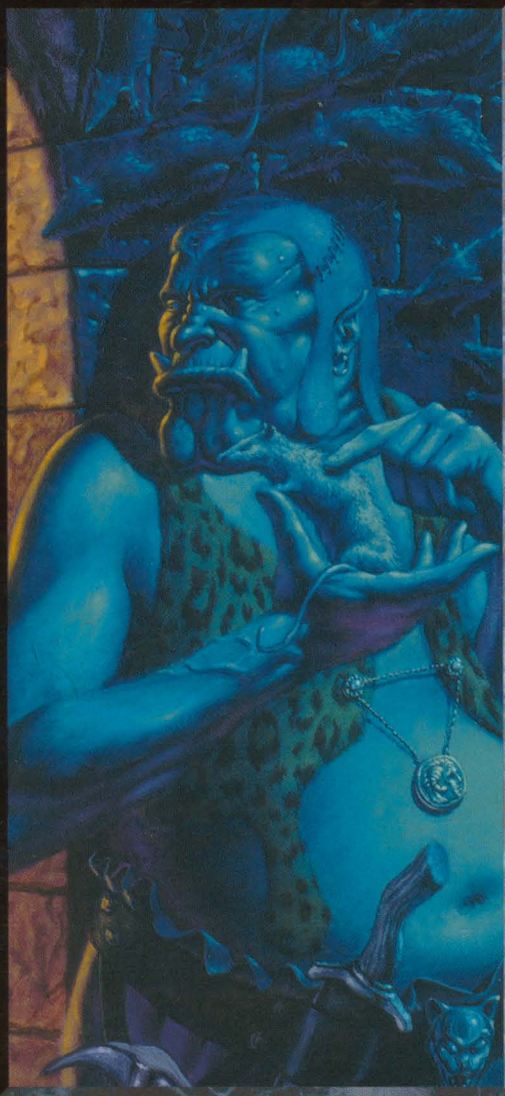


SPLUGAWIENI

NAJWYŻEJ CENIONA PRZYGODA
W ŚWIECIE PRZEBUDZENIA ZIEMI.



DO NABYCIA TYLKO W VIVANE I POWIETRZNEJ PRZYSTANI.



ODWAŻ SIĘ NA WYPRAWE POZA BARSAWIE!

W kontrolowanym przez Theran mieście Vivane i w fortecy Powietrzna Przystań może toczyć się wiele przygód. Oto zbiór trzech scenariuszy - intrygujących, niebezpiecznych i wyzywających.

- Spory i spiski między therańskimi szlachcicami, poszukiwanie tajemniczych monet i ryzykowna konfrontacja w podziemiach Vivane...
- Niezwykle ważny dla barsawiańskiego ruchu oporu dokument wpada w niepowołane ręce. Theranie przeprowadzają egzekucję przywódców buntowników... Rebelianci potrzebują każdej możliwej pomocy.
- Poszukiwanie zaginionej osoby w osadzie pod Powietrzną Przysianą to początek walki z naprawdę niebezpiecznym przeciwnikiem.

Powietrzna Przystań i sąsiadujące z nią miasto Vivane oferują niezliczone możliwości tym, którzy odważą się wkroczyć na ziemie Theran. Przygody w Powietrznej Przysiani to zbiór trzech scenariuszy dla śmiałków na kręgach od drugiego do czwartego.



MAG

#EDPPP

ISBN 83-87968-62-5



9 788387 968625