

Dolina Węży (część I)

Przygoda przeznaczona jest dla 4– 6 postaci na 4 – 7 POZ.

Podziękowania za inspiracje dla:
Zbigniewa Flisowskiego

Scenariusz przewidziany jest jako kontynuacja „Kraju w wojnie” jednak bez trudności można poprowadzić ją jako zupełnie niezależną przygodę.

Tajemnica starych map

Scenariusz rozpoczyna się wraz z wezwaniem bohaterów przez Erla Mohorovitz. Zdołał on zlokalizować ziemie przedstawione na mapie, którą bohaterowie zdobyli na Trinom-can, na początku mającej tam miejsce wojny domowej. Mohorovitz ponownie spotyka się z nimi w swoim domu w Alion-garze, gdzie będą mogli porozmawiać przy szklance dobrego alkoholu.

„Przerysowałem oryginalną mapę, umieszczając ponadto zarysy pobliskich wysp, które określiłem na podstawie informacji, jakie dla mnie zdobyliście.” Mohorovitz przez chwilę przygląda się pod światło cienkiej wylince, na której przekopiował mapę nieznanego wybrzeża. *„To obszar najdalej na południe wysuniętych wysp Archipelagu Pajęczego na południe od Gutum-guru.”* Niedbale zakreśla obszar na mapie Archipelagu, leżącej na stole. *„Przechodzący przez niego szlak ku Archipelagowi Południowemu wytyczono prawie dwieście lat temu. Wiedzie poprzez cieśninę Mallakha na południe, pomiędzy licznymi wyspami wewnętrznymi. Najistotniejszy strategicznie punkt trasy to przesmyk Elistriena.”* Mohorovitz zamyśla się przez chwilę stukając palcem we wspomniany punkt mapy. *„By-Rygin VI na początku panowania wznosił tu fortecę, na wyspie Salago-can, mającą kontrolować szlak i stanowić bazę wypadową dla jego floty, przygotowującej teren pod przejścia flot handlowych. Od tej pory na Archipelag Południowy przeszło siedem konwojów, ostatni prawie piętnaście lat temu. Niestety, pięć lata temu posterunek na Salago-can zaobserwował zmiany w prądach morskich na terenie przesmyku. Układ melizn zaczął się gwałtownie zmieniać, przesmyk spłył się i dwa lata temu uznano go za nie spławny. Fortecę opuszczono, pozostawiając tam jedyni posterunek obserwacyjny. Nowy szlak wytyczono na wschód od Zahago-can, następnie obok starej faktorii handlowej na Barg-havy-can i poprzez cieśninę Tulguur dalej na południe. Cieśniny strzeże nowa forteca, Ulsyg, wzniesiona przy pomocy przemian zaledwie w kilka miesięcy. Od roku operuje z niej silna flotylla szybkich jednostek dowodzona przez kuzyna By-Rygina, Imgruma Sahato. Przygotowywała ona mapy morskie, konieczne dla bezpiecznego przejścia konwoju i likwidowała obecne na tych terenach floty pirackie i ich siedziby. Konwój miał kierować się po wyjściu z cieśniny na południe, tedy...,”* Mohorovitz prowadzi palcem po mapie pomiędzy wyspami, jednocześnie ruchem sztukmistrza kładzie na niej wylinkę i powoli obraca ją aż wszystkie kontury wysp pokryją się ze sobą. *„A nasz tajemniczy brzeg znajduje się tutaj, zaledwie czterdzieści mil na wschód od trasy konwoju, za barierą wysp, tuż przy południowym skraju Archipelagu Pajęczego. Przepełniemy pod osłoną orków cały Archipelag, tutaj się odłączymy i dotrzemy na miejsce. Proste.”* Co powiedziawszy roześmieje się serdecznie.

Co jest na owej wyspie? *„Nieznane ziemie które należy odkryć oczywiście! Czyż nie właśnie to ciągnie wszystkie ludy za horyzont?!”* Mohorovitz poważnieje nieco po czym kontynuuje. *„Tekst umieszczony na marginesach mapy jest niezwykle trudny do przetłumaczenia. Opierałem się na prawie sześćsetletnim leksykonie, napisanym przez uruk hai zamieszkujących wtedy Archipelag Pajęczy a i tak zdołałem odcyfrować jedynie fragmenty. „Droga do (...) w Dolinie Tysiąca Węży. (...) Lerkh-nochta (...) Jeżeli nie upadłeś zabijany przez moich strażników idź (...) Wyzwolisz potęgę i moc (...) dobry, zły (...) zginiesz. Nic tam nie podlega znanym prawom i nikt nie powinien być pewny swego losu (...)”* Ponadto sam tekst wygląda na cytowanie jakiegoś innego źródła, możliwe że przepisano go z błędami. Jedne słowo które udało mi się rozpoznać to Lerkh-nochta. Ta nazwa pojawia się w kilku Walgarskich Kodeksach jako na wpół legendarne miejsce kultu Reptilliona Wielkiego, jednak starsze relacje wspominają o innych, nie znanych już bogach.”

Kiedy wyruszamy? „Cóż, konwój ku Archipelagowi Południowemu opuścił kotwiczowiska Torl-garu prawie dwa tygodnie temu. Za pięć dni powinien dotrzeć do cieśniny Tulguur „ Erl robi krótką pauzę. „Dogonimy go tutaj, na Barg-havy-can. Aktualnie jest tam tylko niewielka placówka Imperium i osada tubylczych orków. Kiedyś była to znacząca faktoria handlowa, jednak teraz jej rolę przejęła nowo wybudowana forteca i port, odległa o 12 godzin morzem. Kiedy przed laty badałem Archipelag Pajęczy byłem tam kilkakrotnie. Przeteleportujemy się tam wraz z ekwipunkiem i drogą morską dotrzemy do cieśniny, gdzie konwój będzie uzupełniał zapasy. W Torl-garze zyskałem przyzwolenie na dołączenie do niego w tym miejscu”

Zapytany o kwestie wynagrodzenia Erl proponuje udział w odnalezionych skarbach, 3/5 dla niego i Nouviana, 2/5 dla bohaterów, ze swojej strony pokrywa koszty transportu i swój ekwipunek. Mohorovitz będzie twardo negocjował choć w rzeczywistości kwestie finansowe zupełnie go nie obchodzą, chyba że żądania bohaterów będą niedorzeczne.

Cała prawda o Erlu Mohorovitzu

Mohorovitz to bardzo zły człowiek. Nie jest szaleńcem, brutalem ani fanatykiem tarzającym się we wnętrznościach ofiar. Nie ma również szczególnego poczucia wyższości, charakterystycznego dla tyranów. Nie zmienia to jednak faktu, że jest skrajnym egoistą i realizując swoje cele gotowy jest sięgnąć po każde środki. Mohorovitz nie posiada empatii, choć rozumie na czym polega. Poderżnięcie gardła dziecku nie wywoła u niego ani poczucia winy ani sadystycznego podniecenia. Zrobi to, jeżeli będzie to najlepszy sposób na zdobycie cukierka. Erl swobodnie manipuluje osobami o dobrym charakterze. Złe, nawet jeżeli byłby skłonne realizować dla niego jakieś zbrodnicze plany, też padają ofiarami manipulacji – Mohorovitz z zasady nikomu nie ufa i nie chce pozostawać zdany na decyzje innych osób. Bohaterowie się go kolejnymi ofiarami.

Mohorovitz wewnątrz mapy znalazł zaklejony inny, starszy pergamin, zawierający więcej informacji o Dolinie Węży. Porównując zapiski z dziesiątkami tekstów ustalił, że strażnikiem Doliny jest Praźmija, jedna z ostatnich istniejących. Enigmatyczne wzmianki i strzeżonym przez nią skarbie, zeszły na drugi plan. Mohorovitz znał siłę jadu Praźmiji, najbardziej jadowitej istoty na Ochrii. Wiele lat temu, będąc zaufanym hyrtanów Orkusa Wschodniego, opracowywał dla nich plany masowego stosowania podczas wojen trucizn, mających unieszkodliwiać armie i wyniszczać ludność. Dwa lata temu rozwijał te plany, oceniając możliwości ataku na Orkus Święty, w razie secesji rządzących nim gandanów. Jego komentarze trafiły do archiwów w twierdzach uruk hai na Orkus-tan, jednak kilka wariantów ewentualnego konfliktu Mohorovitz zachował tylko dla siebie. Teraz, znając miejsce gdzie przebywa, możliwe że ostatnia Praźmija, odżyły one w jego pamięci. Nie potrzebuje jej martwej lecz żywej, zdolnej produkować dla niego odpowiednie ilości jadu. Potrzebuje jedynie kogoś, kto „rozpozna walką” siłę przeciwnika i pozwoli mu zaatakować z rozmysłem. Chyba wiadomo o kogo chodzi...

Ostatni człowiek na ziemi

Jeżeli rozgrywałś Kraj w wojnie możliwe, że jeden z bohaterów uznawany jest za „zaginionego”. Mohorovitz wyjaśni grupie, że domyśla się gdzie należy go szukać. Kilkanaście lat temu, pięć dni drogi na północ od Barg-havy-can odnalazł kamienny monolit. Wiedział o istnieniu tylko jeszcze jednego, znajdującego się wiele mil na wschód, jednak sam go nie widział. Wtedy nie wiedział czym jest i kto go wzniosł, ale teraz... „Spójrzcie, tutaj znajduje się ten odnaleziony przeze mnie, tutaj z kolei ten odkryty prawie sto lat wcześniej przez Htahga, podczas jego wyprawy po Archipelagu Pajęczym. To co je łączy to...” Wprawnie bierze cyrkiel i wbija go w Dolinę Węży, po czym zakreśla okrąg, który przecina oba monolity. „Są w tej samej odległości od Doliny Węży. Zapewne gdybyśmy przeszukali

ziemie na okręgu, odnaleźlibyśmy ich więcej. Nieco spekuluję, ale odnoszę wrażenie, że służą jako swoista bariera, otaczająca cel naszej wyprawy. Może zamykają bezpośrednią drogę do Doliny, „wylapując” teleportujących się. W Barg-havy-can będziemy mieli niewiele czasu, jednak przeteleportujemy się tam i zobaczymy co da się zrobić. Teren to niewielki, odizolowany płaskowyż, bardzo ciężko się na niego dostać, ciężko również go opuścić. Może zdołamy go tam odnaleźć...”

Mohorovitz blefuje. Faktycznie, monolity istnieją i Erl sądzi, że mają coś wspólnego z Doliną Węży, jednak nie sądzi by były magiczne. Wraz ze zdrajcą przeteleportuje się sześć dni wcześniej pod monolit, wyrzeźbiony na kształt węża, owijającego i pożerającego ofiarę – reptilliona. Jego ekwipunek, ubranie itp. będą identyczne z tym, jakie miał w Oahassie. Wyposaży go ponadto z komplet serum na ukąszenia i leków, zamknięty w małej, mahoniowej skrzyneczce. Wyjaśni mu również jak ich używać. Nie pozwoli zabrać mu zapasów: „Źródło wody znajdziesz bez problemów, z jedzeniem nie przesadzaj, powinieneś stracić trochę na wadze. Postaraj się też, aby odzienie było w złym stanie. Piątego dnia zniszcz skrzynkę wraz z zawartością i ukryj szczątki. Co do Kodeksu Merkatora...” Z rozmachem rzuca ją w najbliższą, błotnistą kałużę. „Niech niszczeje, ale zachowaj go.” Po czym wyteleportowuje się.

Po upływie doby, podczas której możesz rozegrać spotkania zamieszczone na końcu przygody, bohatera atakuje grupa tubylczych orków, polujących na płaskowyżu. Chcą pojmać go żywcem i sprzedać orkom w Barg-havy-can. Doskonale ukrywają się w gęstym lesie i zaatakują posługując się zatrutymi strzałami. Rozegraj walkę, ale dobierz siły tak, aby była jednostronna. Wędrując ścieżkami przez dżunglę w trzy dni docierają do faktorii gdzie sprzedają jeńca oraz jego ekwipunek, lub jego część jeśli wolisz. Bohater trafia do głębokiego na pięć metrów, gliniastego dołu przykrytego bambusową kratą. Jeżeli ma szansę na ucieczkę, wyłącz go z gry atakiem choroby. Szóstego dnia, o świcie, niebo zaciąga się chmurami i rozpętuje się gwałtowna burza. Ulewny deszcz błyskawicznie wypełnia dół, bohaterowi grozi utonięcie w błocie. Kiedy chce wezwać pomoc, lub podjąć próbę ucieczki, usłyszy gwałtowne, wściekłe ujadanie psów. W wiosce bez wątpienia wybuchła niespodziewana walka. Po kilku chwilach wszystko milknie. Kilka razy słysząc krzyki kobiet i gwałtownie urywający się płacz dzieci, potem rozlegają się już tylko obrzydliwe, mlaszcząco-rechoczące odgłosy, nie mogące pochodzić z orczego gardła. Bohater jest ostatnim żywym w wiosce i gracz powinien poczuć, że nie będzie to trwało długo. Jeżeli zdradzi swoją obecność, zabij postać. Jeżeli będzie siedział cicho, walcząc o przeżycie w bajorze błota, hałasy ucichną a po kwadransie przestanie padać. Nagle nad dołem położy się ciemny cień. Dopiero po chwili bohater spostrzeże, że to jego towarzysze.

Opustoszała wioska

Bohaterowie wyruszą kilka godzin po wschodzie słońca z Alion garu. „Różnica czasu” wyjaśni lakonicznie Mohorovitz. Za oknem pogoda jest piękna, słoneczna i bezwietrzna. Ekwipunek zostanie zebrany w salonie jego domu, z którego usunięto meble i dywany. Następnie Erl zacznie przerzucać bohaterów na Archipelag Pajęczy.

„Pomieszczenie znika w ułamku chwili, podłoga ucieka Ci spod nóg. Wszystkie mięśnie napinają się odruchowo aż do granicy bólu. Spadasz! W zupełną pustkę, w przestrzeni pozbawionej wymiarów, punktów odniesienia, źródeł światła, cienia... Jakbyś tkwił narysowany na nieskończonej, białej karcie. Tylko to obezwładniające, paniczne poczucie spadania, bez smagania wiatru, bez furkotu, w martwej ciszy. Nagle czujesz oparcie pod stopami! Ciemność i bijące w twarz ciężkie krople ciepłego deszczu. Woda zalewa Ci buty a momentalnie przemoczona koszula przylega do karku. Stoisz pomiędzy niskimi budynkami, ledwie widocznymi w ciemnościach. Przez chwilę miałeś wrażenie, że dostrzegasz czyjś sylwetkę na skraju pola widzenia, lecz może zdawało Ci się przez deszcz.”

Bohaterowie szybko odkrywają, że wioska jest zupełnie pusta. Nie ma w niej nikogo, nawet psów. Nie ma również ciał. W chatach i budynkach pozostały rozpalone paleniska i gotująca się stawa. Nie ma śladów krwi ale część sprzętów jest przewrócona i rozbita. W wiosce panuje martwa, niepokojąca cisza. Postaraj się aby gracze poczuli napięcie i byli gotowi do walki słysząc najmniejszy nawet szmer. W dole grupa odnajdzie zaginionego towarzysza, jednak on również nie widział co zaatakowało wioskę. W budynkach nie ma nic ciekawego ani szczególnie wartościowego. Większość to nędzne drewniane chaty, niewiele lepsze od szałasów. Jedyne murowane budynki to pozostałość koszar (miejscowi rozebrali je zabierając materiały budowlane) i dawny dom zarządcy faktorii, przejęty przez starszego wioski. Ciężka broń, zbroja, księgi i inne części wyposażenia zaginionego bohatera będą właśnie tam, wraz ze zniszczonym Kodeksem oraz skrzynką z lekarstwami. Ta ostatnia ma na spodniej części monogram E.M. W razie podejrzeń Erl stwierdzi, że w przeszłości handlował tutaj z tubylcami, nie jest więc dziwne, że mogą nadal posiadać kupione od niego dobra. Jeżeli wszyscy przestaną sobie ufać to dobrze, może ocali to grupę w dalszej części przygody. Użyteczne części wyposażenia zaginionego bohatera, noże, ubrania, koce i tym podobne rozdzielone zostały pomiędzy mieszkańców wioski i trzeba będzie kompletować je po wszystkich chatach. Cały epizod ma wzbudzić w graczach poczucie niepokoju i tego, że dzieje się coś niedobrego. Coś, czego powinni się domyślić...

Osada padła ofiarą szybkiego rajdu trytonów. W tej chwili ich siły główne kierują się ku fortecy przy cieśninie Tulguur. Dotrą tam za około osiemnaście godzin. Łodzie na nabrzeży zostały zniszczone, jednak Nouvian, z pomocą bohaterów zdoła doprowadzić jedną do stanu używalności. Z powodu tego opóźnienia, grupa dotrze do twierdzy nie przed zachodem słońca, jak planował Mohorovitz a nieco po północy. W tym samym momencie co trytony.

Atak z głębin

Mimo zapadnięcia zmroku, kilkumetrowa łódź którą żeglują drużyna będzie nadal kierowała się na południe, w odległości kilkuset metrów od porośłych namorzynami brzegów. Oczy siedzącego przy sterze Nouviana będą żarzyły się jadowitą zielenią w ciemnościach – to efekt eliksiru pozwalającego mu widzieć w ciemnościach nocy. Chwilę przed północą na południu dostrzegą białe światło. Mohorovitz przemieści się na dziób „*To pława świetlna portu Ulsyg. Jesteśmy na miejscu.*” Erl posługując się magią oświecili łódź i powoli podpłynę pod zachodnią stronę bramy wodnej. Główne przejście jest zamknięte kilkunastoma łańcuchami, rozpiętymi pomiędzy strażnicami. Łódź zostanie okrzyknięta z daleka i doprowadzona do drugiej, wąskiej bramy. Strażnicy wejdą na łódź, sprawdzą pasażerów i pobieżnie ładunek oraz z uwagą przeczytają głośniejszy tekst Mohorovitza wydany w Torl – garze. Nie będą napastliwi. Poinformowani o wydarzeniach w Barg-havy-can poślą gońca do dowództwa i nakazą złożyć zeznania zaraz po zacumowaniu w porcie. Nie ogłoszą jednak alarmu, uznając to za przedwczesne. Na łódź wejdzie pilot który ma przeprowadzić drużynę przez basen portowy do nabrzeża. Sam port oświetlony jest tylko słabymi światłami pozycyjnymi cumujących tu okrętów. W mroku można doliczyć co najmniej jedenaście jednostek różnych rozmiarów (patrz mapa Ulsyg). Największe oceaniczne galeony wyraźnie odcinają się ciemnymi sylwetkami od lekko fosforyzującej powierzchni wody. Stojący na dziobie pilot, młody ork, wskaże ręką na mijany po lewej stronie okręt. „*To By-Rygyn V, flagowa jednostka admirała Imgruma Sahato.*” Mohorovitz podniesie się ze swego miejsca z uwagą obserwując statek. „*Spójrzcie na figurę na rufowym kasztelu*” Powie, mrużąc w ciemnościach oczy. „*To Dmuchawiec*”

strzępy, zabijając wszystkich którzy na nim przebywają. To samo stanie się z łodzią postaci i jej pasażerami. Stojącemu obok Jagahretovi podmuch roztrzaska lewą burtę, wyrwie maszt i przewróci do góry dnem. Cumującym w jego cieniu mniejszym jednostkom pozrywa takielunek i połamie maszt, jednak kadłuby pozostaną nieuszkodzone. Zacumowane po drugiej stronie szebeki Segare i Bavato przewrócą się i pójdą na dno w kilkanaście sekund, pozostałe trzy z połamanymi masztami i przeciekami osiada na dnie na równej stępce. Stojący przy nich galeon Zargalyn straci przedni maszt lecz mimo silnego zanurzenia na dziób, utrzyma się na powierzchni. Cztery transportowe galeony, zacumowane przy nabrzeżu wyrzuci na brzeg. Podmuch zerwie także większość dachów w porcie i wybije wszystkie zwrócone ku portowi szyby w Ulsyg. Gracze powinni być tego zagrożenia świadomi, na pewno będzie wiedział o nim Mohotrovitz. Jeżeli nie uda mu się przetransportować ekwipunku w bezpieczne miejsce, w ostateczności wyrzuci go za burtę. Podmuch go nie dosięgnie a Erl ma sposoby, by dostać się do niego na dnie.

Jeżeli bohaterowie spróbują ocalić dmuchawiec, przedostanie się na pokład By-Rygyna V wpływ jest bardzo ryzykowne. Na 90% bohater zostanie zaatakowany przez trytona, który po udanym trafieniu łapą zacznie wciągać go pod wodę. Walka odbywa się w trudnych warunkach a skuteczność wszystkich broni spada do połowy. Wyrwanie się z chwytu wymaga udanego testu SF bohatera i nieudanego trytona. W razie remisu test powtarza się.

Alternatywna droga to przedostanie się po maszcie i nielicznych, nie zerwanych wantach, na kadłub okrętu. Dystans do pokonania to około 20 metrów. Postacie poruszające się szybciej niż z 1/10 akt. SZ testują akt. ZR, lub spadają do wody odnosząc k25 obrażeń bez wyparowań. Poruszające się szybciej niż 1/2 akt. SZ testują 1/2 akt. ZR. Istnieje 10% szans, że drogę zastawi bohaterom k2 trytonów. Policz ile czasu potrzebują postacie by dotrzeć na okręt. Trytony zniszczą dmuchawiec po 20 rundach, jeżeli nie zostaną powstrzymane. Na okręcie, przebicie się do dmuchawca wymaga pokonania k10 trytonów. W każdej rundzie istnieje kumulowana 20% szansa na przybycie posiłków w postaci kolejnych k10 trytonów. Ponad to co 10 tryton jest błękitny. Walkę na przekrzywiony pokładzie traktuje się jako walkę w trudnych warunkach. Podczas walki każdy cios, który zadał obrażenia, zmusza do przetestowania akt. ZR lub ofiara spada do wody, otrzymując k50 obrażeń bez wyparowań. Przy samym dmuchawcu stoi czterech trytonów uzbrojonych w dwuręczne młoty. Kiedy bohaterowie osiągną ten punkt, pozostaje im się tylko bronić – atakujące z dołu trytony będą miały zmniejszone do połowy TR i OB, jednak wszystkie siły skupią na odbiciu dmuchawca. Co rundę, niezależnie od strat, będzie atakowało 10 trytonów. Bohaterowie muszą wytrzymać tak 7 rund. W 8 rundzie do ataku ruszy 15 trytonów a w 9 rundzie – 20. Zduś w graczach ostatnie nadzieje na zwycięstwo. Pod koniec 9 rundy walki nad portem rozlega się potężne uderzenie dzwonu. Kilka metrów od okrętu, na powierzchni wody pojawia się potężny, ubrany z przepychem uruk hai. Wokół niego kłębi się gorące powietrze. W kilka chwil jego odzienie zwęglą się i spada do wody, ukazując mocne, lśniące czerwonym blaskiem ciało. Trytony rzucają się do ucieczki skacząc w morze, jednak po chwili staje się jasne, że nie uciekają tylko jeden po drugim umierają pod spojrzeniem uruka a ich ciała wałęsa się do wody. Po kilku sekundach pokład jest pusty. Uruk znika pod falami. Wychodzi na powierzchnię po kilku minutach, na jego nagim ciele nie ma ani jednej kropli wody. Krocząc po wodzie odchodzi do portu, nie zwracając na bohaterów najmniejszej uwagi. To właśnie Imgrum Sahato. Dziś w nocy przybywał na naradzie na pokładzie flagowego okrętu floty handlowej z Torl-garu, omawiając szczegóły marszu konwoju przez Archipelag Pajęczy. Zdołał dostrzec niebezpieczeństwo, przenieść się do Ulsyg i ryzykowną kombinacją przemian półboskich odeprzeć atak. Oczywiście będzie to miało miejsce jedynie wtedy, gdy postacie powstrzymają trytony od zniszczenia Dmuchawca.

Katan

Jeżeli trytony zniszczą Dmuchawiec, flota Imgruma Sahato nie będzie zdolna do żadnych działań ofensywnych. Kilka lekkich jednostek to zbyt mało, aby myśleć o eskortowaniu floty z Torl-garu. Jeżeli grupa uniknęła walki i zdołała ocalić siebie i wyposażenie będą musieli przeczekać chaos jaki powstanie w porcie. Garnizon Ulsyg będzie starał się uratować jak najwięcej okrętów i załóg, nic więc dziwnego że nikt z grupą nie będzie chciał rozmawiać, chyba że zadeklarują pomoc. Żaden z okrętów nie będzie zdolny do żeglugi przez następnych 12 godzin. Ocalenie Zargalya wymaga doby nieustannej pracy, ściągnięcie transportowców z brzegu (dwa z nich zostaną uznane za zbyt ciężko uszkodzone) ponad dwóch dni. Szybko zapada decyzja powrotu konwoju ku Gutum-guru. Prosta droga ku Dolinie Węży została zamknięta. Erl będzie wściekły.

Jeżeli Dmuchawiec ocalał, ekipy ratunkowe ściągną bohaterów z By-Rygyna V. Jeżeli potrzebują leczenia szybko pomogą im kapłani Katana, stosując magię, włącznie z tą z wyższych kręgów. Po godzinie przybędą orki z doborowego garnizonu Pretorian Imgruma. Grzecznie lecz nie znosząc sprzeciwu prowadzą do niego bohaterów. Sahato, ubrany w jedwabne szaty, siedzi na rzeźbionym krześle z mahoniu, obserwując próby podniesienia z dna By-Rygyna V. Wokół niego trzech kapłanów modli się nieustannie, spowijając go w dymie kadzideł. Jako jedyni stoją obok niego, nawet jego gwardziści nie podchodzą bliżej niż pięć metrów, podobnie licznie zgromadzeni doradcy. Imgrum podnosi się z krzesła i zwraca ku bohaterom lecz nie podchodzi bliżej. *„Chciałbym uścisnąć dłonie osób tak odważnie walczących za Imperium lecz lepiej dla was, abym poprzestał na samych słowach uznania. Po tym co tam zrobiłem...”* Ponownie siada na krześle patrząc na port *„...wzrok niepojętych dla was potęg zwrócony jest ku mnie. Lepiej abyście nie skupiali na sobie ich uwagi.”* Odwraca głowę omiatając ich spojrzeniem. *„Doceniam wasz czyn.”* Po czym audiencja się kończy. Dziesiętnik Pretorian każe im się wycofać i wyśle z nimi żołnierzy, którzy zapewnią im zakwaterowanie w oficerskich pawilonach. Informują ich również, że w południe mają stawić się na posiłek do Imgruma. Jeżeli wśród zabitych są wyznawcy Katana, Imgrum rozkaże natychmiast odszukać ich ciała i wskrzesić. Osoby które poproszą o to dla poległych innej wiary (to wymaga odwagi, Imgrum potrafi zabić wzrokiem. Dosłownie.) muszą zdać test CH – 100. Jeżeli zdadzą, Sahato przychyli się do ich prośby.

Mimo że tylko By-Rygyn V nie jest zdolny do żeglugi, zapada decyzja o zawróceniu konwoju. Siły zgromadzone w Ulsyg mają wyjść w morze w przeciagu doby, wycofując garnizon z twierdzy i połączyć się z flotą z Torl-garu. Nocna, spektakularna manifestacja siły sugeruje, że możliwy jest atak na sam konwój. Imgrum śpieszy się, dlatego podzieli siły wysyłając oceaniczne galeony gdy tylko będą gotowe, pozostawiając transport piechoty morskiej lekkim siłom. Erl będzie wściekły a jego humoru nie poprawi wiadomość, że drużyna otrzymała miejsce na Zargalynie, pełniącym funkcje nowego okrętu flagowego.

Na samym obiedzie będzie około 20 osób, głównie dowódców wojskowych, widać że jest to przedłużenie narady jaką Sahato odbywał ze swoimi oficerami. Na sam posiłek przybędą ponadto żony wojskowych, jednak spotkanie jest półoficjalne, więc kilka osób będzie bez pary. Imgrum narzuci dość lekki ton, szybko podchwycony przez biesiadników, lecz nietrudno będzie wyczuć napięcie. Po prostu niemożliwe, aby ktoś z tutaj zgromadzonych nie stracił stanowiska a być może życia, za nocny atak. Dowódca twierdzy, tan Sudarga Ulstaj będzie wyraźnie spięty. Kapitan By-Rygyna V, tan Soeloo Harav, szary jak papier, będzie mechanicznie jadł posiłek. Imgrum wskrzesił go tuż przed południem, po tym jak odnaleziono jego ciało, w jednej z zalanych kabin okrętu. Azguur Darhan, szef wywiadu i główny planista operacji będzie zrezygnowany.

Imgrum ogłosi, że po powrocie na Gutum-guru, przedstawi bohaterów do odznaczenia, co z pewnością otworzy im drogę do kariery w armii Imperium. Ponadto ofiaruje im po jednym przedmiocie magicznym, na 2 poziomie umagicznienia, o cechach

ustalonych przez MG. Mohorovitz przez większość obiadu będzie rozmawiał z Azguurem Durhanem, jako jeden z nielicznych. Pod koniec zrobi coś niezwykłego: obrazi Imgruma. Oczywiście będzie to bardzo subtelne i ledwie będzie podpadało pod obrazę, jednak dotyczy to samego krewnego Katana. Ten zignoruje to lub zręcznie obróci w żart. Jednak oczywiście nie zapomni. Żaden z bohaterów nie otrzyma nigdy odznaczenia, po obiedzie dowiedzą się też, że zostali przeniesieni z Zargalyna na Edleva, jedną z szebek. Wyruszą jutro o świcie, po dokonaniu na jednostce niezbędnych napraw, jako jedni z ostatnich. Oczywiście zachowanie Mohorovitza nie było przypadkowe. Erl nie zrezygnował z wyprawy i teraz rozkłada karty przed grą...

Poker z Mohorovitzem. Flop...

Jeżeli ekwipunek poszedł na dno podczas ataku, Mohorovitz i Nouvian do wieczora będą poszukiwać go w basenie portowym posiłkując się czarem Powietrzna otoczka oraz magicznym oświetleniem. W porcie będą pracowały grupy usiłujące naprawić By-Rygyna V. Sam Dmuchawiec został zdemontowany i trafił do ładowni Zargalyna. Małe łodzie wiosłowe nadal zbierają ciała trytonów w basenu portowego. Na nabrzeżu trwa gorączkowy załadunek a trzy godziny przed zachodem słońca cztery wielkie, oceaniczne galeony wychodzą w morze. Jeżeli Dmuchawiec zniszczono, grupy inżynieryjne będą wydobywały zatopione okręty, zaś Imgrum opuści Ulsyg późno w nocy, na czele sił lekkich, złożonych z trzech szebek i nadal mającego lekki przechył Zargalyna.

Na wieczór bohaterowie mają zaproszenie na kolację do Azguura Darhana, jednego z nielicznych notablów którzy jeszcze nie opuścili twierdzy wraz z Imgrumem. Jego rezydencja znajduje się na szczycie klifu, na skraju bagnisk zajmujących prawie całą wyspę. Charakterystyka Azguura znajduje się na końcu przygody. Na kolacji będzie sam gospodarz, jego dwóch współpracowników, Hast Hectic i Borgh Suahy oraz Uwo Bolgh, kapitan Nawigatora, statku hydrograficznego floty Imgruma. Jako jedyny dowódca nie ma nic do roboty bo Nawigator zostaje w Ulsyg. Kolacja u Azguura będzie jak ostatnie tango na tonącym okręcie. Ponieważ elita towarzyska w większości opuściła już Ulsyg, towarzyszek bohaterów będą w większości ekskluzywnymi prostytutkami. Po wzajemnych prezentacjach wszyscy będą mieli chwilę aby porozmawiać na tarasie willi Azguura. Od strony wschodniej rozciąga się z niej widok na port, z kadłubem By-Rygyn V przypominającym cielsko wyrzuconego na brzeg wieloryba i dalej na morze. Od zachodu widać rozległe bagna zajmujące nieckę na płaskowyżu. W zapadających ciemnościach widać stojące tam niedokończone mury i rusztowania. „*Hodowla hydr*” Odpowie zagadnięty Azguur lub jego współpracownicy. „*Mięso hydry doskonale nadaje się na długie rejsy, bo nie psuje się latami. Całość miała służyć jako punkt zaopatrzeniowy podczas rejsów na południe. Hydr nie hoduje się tak jak bydło, bo słabo się rozmnażają, ale też nie jest to konieczne. Mięso pozyskuje się cały czas z tego samego osobnika, łby i kończyny odrastają im w kilka dni. Żywa kopalnia żarcia.*” Zagadnięci o jad pokiwiają głową. „*Naprawdę zabójczy jest ekstrakt z woreczka żółciowego a do tego trzeba zabić zwierzę. Staramy się tego unikać.*”

Menu na kolacji będzie dosyć niezwykłe. Służba postawi przed każdym z gości zakryty półmisek. Azguur przejdzie się dookoła stołu, z miną prestidigitatora odsłaniając potrawę, jaką dana osoba sobie zażyczy. To zaklęta iluzja, niezbyt pożywna jednak wyborna w smaku. Po tym magicznym pokazie Azguur nonszalancko wyrzuci pusty amulet za barierkę tarasu. „*Ostatni posiłek na koszt Imperium*” stwierdzi, siadając do stołu. Jeżeli bohaterowie chcą podpytać obecnych o Archipelag i szlaki morskie trafią na podatny grunt – te orki bawią się swoją pracą, lubią więc o tym rozmawiać, nawet kiedy bawią się i piją. Jeżeli postacie chcą się tylko rozerwać – nie ma problemu, tego na pewno nie zabraknie. Atmosfera będzie bardzo luźna i goście szybko rozejdą się po całej rezydencji. Mohorovitz będzie sporo rozmawiał z Azguurem, w wolnej chwili streści bohaterom co zdołał ustalić. „*Darhan słyszał*

o klasztorze Lerkh nohta i domyśla się, gdzie leży. Podczas robienia map szlaku na południe, organizował rozpoznania z powietrza, wzdłuż trasy morskiej. Zwiadowcy donosili o obecności na wpół zrujnowanych budynków, w miejscu wskazanym przez naszą mapę, około dnia drogi przez dżunglę od wybrzeży. Nie ustalili co leży dalej na wschód, tam gdzie powinna leżeć Dolina Węży. Azguur był jednak wyraźnie zainteresowany tym co mu przekazałem...” Mohorovitz przygryza wargę i potrząsa głową. „Może powiedziałem mu za dużo...” W miarę upływu nocy atmosfera rozluźnia się zupełnie. Istotne jest to aby bohaterowie wyrobili sobie opinię o BN, zauważyli nieco utracjuszowski i awanturniczy charakter Darhana i to, że jego współpracownicy bez wahania wykonają jego każdy rozkaz. Azguur uprzedzi, że wypływa na kilka godzin przed świtem i nie będzie niepokoił gości łzawymi pożegnaniami. Borgh odpływa na tuż przed wschodem słońca, Hast godzinę później na Edlevie, wraz z bohaterami. Obaj pełnią na tych statkach funkcje czarodziei kontrolujących pogodę, komunikację i tym podobne. To standardowa procedura, każdy statek floty Imgruma posiada takiego członka załogi.

Drużyna będzie wracała na kwaterę nieco przed świtem. Nouvian wyszedł wcześniej przygotować ekwipunek do podróży morskiej. Grupa będzie szła równymi, długimi alejami pomiędzy opuszczonymi przez żołnierzy, piętrowymi barakami garnizonu. Będzie tu zupełnie pusto i nieprawdopodobnie cicho. Przez całą drogę Mohorovitz będzie wyraźnie spięty. Zagadnięty zagryzie wargi. „Nie wiem... Nie podoba mi się ta cała sytuacja. Azguur Darhan wypłynął kilka godzin temu na Yvroyu... Ma szybki statek, Nouvian mówił mi, że nawet gdybyśmy mogli spróbować, Edlevem go nie dogonimy...” Potrząsa głową. „Chyba przesadzam.”

... Turn...

W połowie drogi nieznany napastnik strzeli z ukrycia do Mohorovitza z kuszy. Strzała ominie go, czy to zrządzeniem losu czy też z uwagi na czujność bohaterów. Napastnik zniknie momentalnie (posługuje się niewidzialnością i jest bardzo szybki) nie powtarzając strzału. Mohorovitz powacha grot bełtu i ściągnie brwi. „Jad hydry.” Po czym da bohaterom chwilę na wyciągnięcie wniosków. „Darhan i Suahy już wypłyneli, w Ulsyg pozostał tylko Hast Hectic. Jeżeli to był on... Przeteleportuję się na Edleva, ostrzeżcie Nouviana i pomóżcie mu przetransportować na okręt nasz ekwipunek. Śpieszcie się.” Zatrzymuje się w pół obrotu zagryzając wargi. „Mam nadzieję, że na statku nie zdecyduje się nas zaatakować. Chociaż...” Wypowiada zakłęcie i znika.

Kwatery bohaterów znajdują się w oficerskich, piętrowych pawilonach. Zewnętrzne, drewniane schody prowadzą na galerię z której wchodzi się do poszczególnych pokoi. Na galerii postacie usłyszą gwałtowny łomot walących się mebli w kwaterze Mohorovitza. Drewniane żaluzje okienne są zamknięte, kiedy postacie dopadają drzwi te z hukiem otwierają się wybite przez wypadającego szczupakiem Nouviana. „Jest w środku!” Bohaterowie wpadają do pokoju, kilka przewróconych mebli, trochę plam krwi. Na środku drugiego pokoju, na boku leży Nouvian, w rosnącej wokół jego głowy kałuży krwi. Jeszcze żyje, kurczowo ściskając krwawiące gardło. Osoba która będzie chciała mu pomóc musi przewrócić go na plecy, inaczej nie może dosięgnąć rany. Robiąc to, odsłoni wykreślony pod Nouvianem Symbol pułapki. Eksplozja straszliwie rozszarpie przód ciała Nouviana, sam odwracający odniesie k10*10 obrażeń ze standardowym rzutem obronnym. Oczywiście Nouviana, który minął ich w drzwiach, już nie ma. Jeżeli ktoś z nim pozostał, zaatakuje postać tylko na tyle, ile jest mu potrzebne aby uciec, korzystając z niewidzialności. Twoi gracze nie mają już wątpliwości co do winnych? Jedyne iluzjonista w Ulsyg to Hast...

... River

Mohorovitz właśnie kończy rozgrywkę, potrzeba mu już tylko ostatniej karty. Erl wiedząc, że konwój nie popłynie na południe, zdecydował się porwać jedną z jednostek. Nie ma koniecznej do jej prowadzenia załogi, jednak planuje przejąć kontrolę nad pogodą i rzucić uprowadzony okręt tak daleko na południe jak zdoła, wcale nie wdając się w konflikt w załogą. Dlatego sprowokował Imgruma, nie miał szans na porwanie statku z nim na pokładzie. Erl przez lata służył we flocie Katana, wie, że czarodziej pełniący funkcję pogodotwórcy zorientowałby się w jego działaniach. Hast Hectic nie jest słabym czarodziejem, jednak Mohorovitz musiał się go pozbyć. Podczas kolacji stopniowo urabiał bohaterów, potem ustawił siebie jako ofiarę zamachu. Strzelał Nouvian, który następnie wrócił na kwatery. Poprzedniego wieczora, po poszukiwaniach zatopionego ekwipunku, pochwycili jednego z pracujących w porcie ludzi. Mohorovitz rzucił na niego Polimorfię, zmieniając go w Nouviana. Wiedząc, że czar pryśnie po śmierci nieszczęśnika, wykreślił pod nim Symbol pułapki. Nouvian wyczekał, aż bohaterowie podejść pod dom, następnie poderznął mu gardło, wiedząc ile czasu będzie potrzebował na wykrwawienie się. Całość miała ewidentnie wskazywać na iluzjonistę i astrologa, czyli specjalności Hectica. Teraz dalsze kroki Nouvian uzależni od siły grupy. Jeżeli wie, że może swobodnie się im wymykać, pozwoli zorganizować za sobą pościg, wiodąc ich przez opuszczone koszary. Wyczeka na właściwy moment i wystawi ich na spotkanie ze zdążającym do portu Hastem. Uprzednio zaatakuję jego grupę, strzelając z ukrycia i natychmiast uciekając. Liczy, że spotkanie obu żadnych zemsty drużyn skończy się walką. Jeżeli grupa jest silna, nie będzie ryzykował bawiąc się w z nimi w kotka i myszkę po całych koszarach. Mimo tego spróbuje ustawić wszystko tak, jak podano powyżej. Jeżeli w grupie jest zdrajca, Mohorovitz może wtajemniczyć go w plan, co będzie znaczącym ułatwieniem w jego realizacji.

Stawka

Jeżeli gracze zabiją Hasta i jego towarzyszy i wrócą na statek, Mohorovitz będzie nalegał na jak najszybsze wypłynięcie na morze, nie czekając na spóźniających się. Jednostka jest powolna i z każdą chwilą zmniejszają się jej szanse na dogonienie konwoju i reszt sił Imgruma. Samotny rejs przez Archipelag a potem ku Gutum guru nie jest zachęcająca perspektywą. Ponadto sam Mohorovitz jest magiem, może więc pełnić funkcje Hasta, w końcu docenił go sam Imgrum. Kapitan ulegnie jego argumentacji. Nawet jeżeli postacie sfuszerowały robotę, pozostawiając ciała na ulicy lub pozwalając komuś uciec, posprząta po nich Nouvian, zdolny pozbyć się pojedynczych przeciwników. Następnie niewidzialny wróci na statek i ukryje się na nim.

Co jeżeli gracze nie dali się wciągnąć w plan Erla? Jeżeli po prostu nie zdołali zabić Hasta, na pokładzie Edleva dojdzie do konfrontacji. Ponieważ okręt musi opuścić port jak najszybciej, jest szansa na przekonanie kapitana i straży portowej do swoich racji. Jest w końcu kilka dowodów wskazujących na Hectica, jest razem z Azguurem w niełasce a bohaterowie są (lub nie) bohaterami, który ocalili flotę. Z drugiej strony Hast jest dobrze znany w Ulsyg. Tutaj oceń aktorstwo i na tej podstawie wydaj werdykt. Za atak na żołnierza w służbie Katana grozi bohaterom śmierć. Weź pod uwagę, że Mohorovitz, mimo że poprzez postacie, nie będzie bezpośrednio sądzony – podczas walki z Hastem był na Edlevie.

Jeżeli gracze rozgryźli, że Mohorovitz wciągnął ich w pułapkę, konfrontacja będzie miała inny przebieg. Erl nie będzie skłonny do walki, postara się uciec przy użyciu magii, wspierany przez Nouviana. Na pewno nie zapomni. Nie zrezygnuje też z próby dotarcia do Doliny Węży, możliwe więc, że postacie jeszcze go spotkają.

Statek pijany

Edlev wyjdzie z Ulsyg jako ostatni statek mający przyłączyć się do floty Imguma, zmierzającej na północ. W porcie pozostanie tylko Nawigator i uszkodzone jednostki. Sam statek to stara, wysłużona, dwu masztowa szebeka, z żaglami łańskimi. Prowadzi ją piętnastu marynarzy dowodzonych przez Goya Redica, człowieka dobiegającego czterdziestki. Redic pochodzi z gminu i otrzymanie dowództwa jest jego największym osiągnięciem i powodem do dumy. Pływa na Edlevie od pięciu lat i potrafi utrzymać załogę w ryzach nie popadając w tyranie. W stosunku do bohaterów będzie nieufny, szczególnie jeżeli starcie z Hecticiem skończyło się konfrontacją na statku.

Sześć godzin po wyjściu z portu pogoda zaczyna się pogarszać. Mohorovitz będzie zaniepokojony. Uważa, że burza jest czymś dziełem. Proponuje obejść ją od wschodu. Godzinę później sztorm uderza w jednostkę. Od teraz będzie szalał nieprzerwanie przez pięć dni, spychając statek na południe, czego jednak nikt nie będzie w stanie stwierdzić. Po dwóch godzinach walki z żywiołem Mohorovitz zamknie się w swojej kabine mówiąc że musi sięgnąć po potężniejszą magię i spróbować przynajmniej osłabić sztorm. Prosi bohaterów aby nie dopuszczali nikogo do środka, niezależnie od tego co będzie się działo. Przyjmuje Miksturę wzmocnienia, w razie potrzeby zwiększając sobie ŻYW, stosując Długolistne ziele złotego smoka, Miksturę smoczej krwi lub sięgając po zioła narkotyczne. Zwiększa także SF dzięki Ziołu czerwonego smoka oraz czarowi Krzepa z III kręgu. Czas trwania mikstur wydłuża czarem alchemicznym z II kręgu. Następnie posługując się pergaminem z czarami Wywołanie wiatru oraz Posłuch pogody wywoła burzę, która pochwyti statek. Przez najbliższe pięć dni nie będzie spał, rzucając wielokrotnie Uderzenie wiatru i Wywołanie deszczu. Drzwi do kajuty zabezpieczył Magicznym zamknięciem a w razie potrzeby rzuci Magiczną sferę. Wyczerpie cały posiadany PM, pozostawiając sobie tylko tyle, aby starczyło na pojedynczą teleportację.

Podczas burzy wszyscy będą cierpieli na chorobę morską. Uniknięcie jej pierwszego dnia wymaga udanego rzutu na odporność 6. Drugiego dnia testuje się odporność 6 – 100, trzeciego dnia choroba dotyka już wszystkich. Wszystkie odporności spadają o połowę, podobnie TR, OBR i UM. Magiczne leczenie choroby działa tylko przez jeden dzień. Postacie będą też cierpieły na osłabienie wywołane ciągłymi wymiotami i odwodnieniem. Przedstaw te kilka dni jako jeden, nie kończący się, koszmarny sen, tylko na w pół rzeczywisty. Bądź sugestywny. Czwartego dnia niech któryś z bohaterów zobaczy w korytarzu pod pokładem Nouviana. Jeżeli gracz nie uwierzy w to, co widzi jego postać, możesz sobie pogratulować.

Statek cały czas będzie wymagał prowadzenia, choć na maksymalnie refowanych żaglach. Załoga po trzech dniach będzie już skrajnie wyczerpana, więc silne postacie dostaną rozkaz uczestniczenia w wachtach, głównie pomagając sternikowi. To dodatkowo zmęczy postacie. Ponadto istnieje ryzyko zostania zmiecionym przez fale – 5% podczas każdej wachty. W te kilka dni co najmniej kilku marynarzy zginie w falach.

Załoga nie wytrzyma długo i szybko poszuka kto jest odpowiedzialny za aktualny stan rzeczy. Mohorovitz będzie oczywistą ofiarą. Trzeciego lub czwartego dnia załoga spróbuje wdrzeć się do jego kabiny. Bohaterowie mogą ich powstrzymać na kilka sposobów, perswazją, groźbą lub poprzez walkę. W wydarzeniach będzie brało udział 6 – 10 marynarzy. Mimo że wybuch złości postawił marynarzy na nogi, przedłużająca się, defensywna walka wyczerpie ich i zmusi do odwrotu. Od tego momentu postacie mogą liczyć na wbicie noża w plecy albo wypchnięcie za burtę podczas wachty, jednak otwarcie nikt ich nie zaatakuję. Jeżeli marynarze sforsująabinę, Mohorovitz będzie bronił w zależności od posiadanego PM. Piątego dnia będzie mógł się jedynie teleportować, czwartego będzie miał 40 PM do dyspozycji, trzeciego 200 PM. Wycofanie się w tej chwili jest dla niego bardzo niekorzystne, więc będzie walczył z determinacją. Poradzi sobie z marynarzami ale jeżeli wesprą ich

bohaterowie, zapewne przegra. Na statku nadal przebywa korzystający z niewidzialności Nouvian i pomoże Mohorovitzowi wszystkimi możliwymi środkami.

Piątego dnia z dziobu, poprzez huk fal dobiega rozpaczliwy okrzyk. „*Ląd przed nami!*” Czarna krecha ziemi rośnie w oczach i wkrótce staje się jasne, że Edlev rozbija się. Niedługo potem kadłub ociera się o dno, wchodząc na mieliznę. Trzy koleje uderzenia fal obracają statek bokiem do rozszalałego morza i chwilę później statek przewraca się na burtę. Kolejne uderzenia fal rozbijają kadłub i rozrzucają szczątki. Każdy otrzymuje 2k100 obrażeń bez wyparowań, udany test ½ akt. ZR zmniejsza je do połowy. Aby dotrzeć do brzegu osoby potrafcie pływać muszą zdać dwa testy SF–50, potrafiące świetnie pływać – pływacy, nurkowie itp. jeden test SF–50, osoby nie potrafiące pływać: dziesięć testów SF–50. Tylko najsilniejsze postacie zdołają utrzymać się na nogach po dotarciu na plażę, większość zaś nie wprost na ziemi. O świcie, szóstego dnia od opuszczenia Ulsyg, niebo będzie czyste a powietrze ciepłe z lekką bryzą. Rozbitkowie wylądowali na ciągnącej się aż po horyzont białej plaży, za którą rozpoczyna się soczyście zielona, wilgotna dżungla. Nie mają żadnego ekwipunku a ich ubrania są w strzępach. Fale przyboju unoszą jakieś szczątki, resztki wyrzuconego na brzeg wraku leżą pół mili dalej. Jego przeszukanie pozwoli odzyskać niewiele ekwipunku, na pewno nie będzie zbroi i cięższych broni. Nie ma też żywności. Z załogi ocalało 10 – 2k5 osób. Mohorovitz będzie spał, niema nieprzytomny z wyczerpania, jeszcze przez kilka godzin po wschodzie słońca. Przed południem wbija w piasek plaży równą, znaną wśród szczątków deskę i będzie z uwagą obserwował rzucany przez nią cień, nie odpowiadając na pytania. Kilka minut po południu wstanie, otrzepie się z piasku i rzuci niedbale „*Czekajcie na mnie*” po czym wyteleportuje się. Wróci po sześciu godzinach. Najpierw przeteleportuje ubrania i broń, następnie eliksiry, zioła i swoje instrumenty, żywość. Potem przetrzuci na plażę wielki stół, zastawiony na stosowną liczbę osób, z pieczonym prosięciem pośrodku. Na końcu pojawi się sam Erl, przebrany, umyty i uśmiechnięty, z tubą map pod pachą. Na podstawie swoich obserwacji ustalił aktualną pozycję drużyny. Jeszcze podczas jedzenia poprzesuwa półmiski i rozwinie na stole mapę. „*Zacznijcie układać pieśni i wiersze na cześć Kas-Handila. Sztorm przetrzucił nas przez prawie połowę Archipelagu Pajęczego, na południe i ostatecznie wyrzucił na brzeg tutaj.*” Mohorovitz podniesie wzrok znad mapy. „*Jesteśmy o dzień drogi od klasztoru Lerkh – nocht. Zaniósł nas do celu.*”

Bohaterowie niezależni

Tajemnica starych map

el Nouvian

Nouvian ma około trzydziestu lat licząc ludzką miarą. Jest wysokim, postawnym mężczyzną o atletycznej sylwetce. Trudno dopatrzeć się u niego elfich korzeni. Wiele lat spędził w armii i dziesiątki wojen pozbawiły go do złudzenia co do świata. Mohorovitz, oprócz jego imponującego bojowego potencjału dostrzegł też wielkie zdolności intelektualne, teraz często pracują razem w laboratorium. Nouvian jest pragmatyczny i do swoich obowiązków podchodzi poważnie i z zaangażowaniem. Niewiele mówi choć w towarzystwie często się uśmiecha.

półelf wojownik/zabójca 4/4 POZ

ŻYW 120;SF 240;ZR 120;SZ 126;INT 146;MD 135;UM 72;CH 47;PR 105;WI 14;ZW 1;

ODPORNOŚCI: 1–80; 2–106; 3–67; 4–61; 5–55; 6–67; 7–59; 8–52; 9–59; 10–50;

BROŃ 1: amiko; bgł. 112, TR 148; opżn.2; SKUT 161ob; AT 1

(BROŃ 2): miecz krótki.; bgł. 136, TR 172; opżn.3; SKUT 196kł,169tn; AT 3

ZBROJA: skórzana kurtka OGR:–,1/2; OBR bl/dal 90(99)/77; WYP 15/35/50

Krótki miecz Nouviana jest magiczny. Każde trafienie przeciwnika ,w sytuacji gdy jest on zaskoczony traktuje się jako krytyczne. Ponadto posiada obrączkę niewidzialności i dostęp do dowolnych mikstur i ziół Mohorovitz. Kilka z nich zawsze nosi ze sobą, w szklanych fiolkach, które rozgryza w razie konieczności.

el Erl Mohorovitz

Trudno określić wiek Mohorovitza, może mieć równie dobrze trzydzieści jak i czterdzieści lat. Ma bujne czarne włosy z pasmami siwizny i krótko przystryżoną brodę, swym wyglądem wzbudza zaufanie czym wielu już zmylił. Erl to osobowościowy kameleon – ogromna inteligencja i elokwencja pozwala mu wpasować się w każde środowisko i grupę społeczną. To typ człowieka któremu po tygodniu zdradziłbyś PIN, pożyczył nowiutkie Audi i zostawiłbyś z żoną na miesiąc. I tak długo, jak długo nie byłoby to sprzeczne z jego interesem, nie zawiódłbyś się. Potrafi być lojalnym i oddanym przyjacielem lecz potrafi też sprzedać cię za paczkę gwoździ jeżeli będzie ich potrzebował. Nieczęsto myli się w ocenach i nigdy nie żałuje podjętych decyzji – to genialny manipulator a nie tani cwaniak. Jedyną osobą która wie, jaki naprawdę jest Mohorovitz jest Nouvian, dla innych ma tylko coraz to nowe maski.

Człowiek mag/alchemik 10/6 POZ

ŻYW 187;SF 131;ZR 105;SZ 110;INT 200;MD 255;UM 175;CH 173;PR 75;WI 10;ZW 4;

ODPORNOŚCI: 1–115; 2–95; 3–73; 4–78; 5–89; 6–101; 7–89; 8–83; 9–54; 10–91;

BROŃ 1: brak, w razie potrzeby ma bgł. 126 w lekkich mieczach

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 83/83; WYP 110/115/120

Zna autorytatywnie wszystkie czary maga do VI i alchemika do IV kręgu łącznie.

Mohorovitz dysponuje dowolnymi ziołami (wliczając to smocze) oraz miksturami wedle Twojego uznania. Ma immunitet na uzależnienie od ziół narkotycznych, więc często jest pod ich wpływem, choć robi to dyskretnie. Posiada Talizman kontroli PM (ważne!), Kamizelkę twardości (uwzględniona w charakterystyce) i pierścień Ocalenia. Zawsze ma przy sobie talizman z 200+k50 PM a ponadto kilka kolejnych, z łącznym potencjałem 500+5k100 PM.

Atak z głębiny

Czarny tryton

ŻYW 165;SF 145;ZR 55;SZ 60;INT 70;MD 87;UM 37;CH 44;PR spec; WI –;ZW –;

ODPORNOŚCI: 1–49; 2–49; 3–29; 4–49; 5–29; 6–35; 7–35; 8–65; 9–55; 10–35;

BROŃ 1: zapasy, bgł. 100, TR 119; opżn.4; SKUT spec; AT 1

(BROŃ 2): trójzab stalowy, bgł. 90, TR 109; opżn.5; SKUT 186(156)kł; AT 1

{BROŃ 3}: młot dwuręczny, bgł. 76, TR 95; opżn.6; SKUT 196(116)ob; AT 1

ZBROJA: skóra OGR:–,–; OBR bl/dal 25(37)/15; WYP 10/30/50

Odnoszą połowę obrażeń zadanych bronią kłutą. Skóra trytonów pokryta jest śmiertelną trucizną. Jeżeli ranny bohater zostanie unieruchomiony w chwycie, rana ulega zatruciu i postać umiera, o ile nie wykona rzutu na odporność 6.

Błękitny tryton

ŻYW 365;SF 235;ZR 55;SZ 81;INT 70;MD 105;UM 46;CH 56;PR spec; WI –;ZW –;

ODPORNOŚCI: 1–68; 2–68; 3–48; 4–68; 5–48; 6–64; 7–64; 8–95; 9–84; 10–64;

BROŃ 1: zapasy, bgł. 95, TR 123; opżn.4; SKUT spec; AT 1

(BROŃ 2): trójzab wielki, bgł. 100, TR 128; opżn.8; SKUT 239(209)kł; AT 1

ZBROJA: skóra OGR:–,–; OBR bl/dal 35(45)/25; WYP 20/60/100

Odnoszą połowę obrażeń zadanych bronią kłutą.

Poker z Mohorovitzem

tan Azguur Darhan

Azguur jest dobrze zbudowany i bardzo dba o swoją kondycję. Minał czterdziestkę, czarne włosy ma krótko ostrzyżone, aktualnie nosi kilkudniowy zarost. Na lewym oku ma bielmo. Jest przystojny, choć sprawia „szorstkie” wrażenie. Mimo lat spędzonych w armii nie ma wpojonego wojskowego drylu. Cechuje go typowy dla orczej szlachty hedonizm, jednak potrafi trzymać go w ryzach, jeżeli jest to konieczne. Pasjonuje go wiedza, potrafi też zręcznie manipulować innymi, jednak nie ma w zwyczaju „grać” kogoś innego, tak jak robi to Mohorovitz. Doskonale zna się na sztuce, choć ma raczej dekadenski gust.

Darhan wytyczył szlak na południe i jest rozżalony, że popełnił błąd i jego praca pójdzie na marne. Nie przeraża go możliwość poniesienia konsekwencji, Azguur już dawno temu zrozumiał, że nie jest niezastąpiony.

Półork astrolog/iluzjonista 8/10 POZ

ŻYW 128;SF 128;ZR 164;SZ 88;INT 183;MD 248;UM 136;CH 138;PR 157;WI 64;ZW 24;

ODPORNOŚCI: 1–94; 2–108; 3–101; 4–76; 5–62; 6–64; 7–64; 8–64; 9–64; 10–82;

BROŃ 1: brak, w razie potrzeby ma bgł. 136 w szablach

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 117/117; WYP 10/15/20

Prawdopodobnie bohaterowie nie będą z nim walczyć. Jeżeli jednak do tego dojdzie, uznaj że zna wszystkie czary do V kręgu astrologicznych i VI iluzjonistycznych włącznie. Z pewnością będzie miał też jakieś przedmioty magiczne.

el Hast Hectic

Hectic ma około trzydziestu lat. Jest wysoki, ma wytrenowane, muskularne ciało. Doskonale radzi sobie z bronią. Od lat jest protegowanym Darhana i chociaż różni się charakterami, bardzo cenią sobie tę współpracę. Hectic jest bardziej zasadniczy od Azguura. Szybko angażuje się emocjonalnie i łatwiej niż jego przełożonego wyprowadzić go z równowagi. Również problemy, jakie mają po ataku trytonów, niepokoją go bardziej. Jest to dla niego szczególnie bolesne, gdyż uważa się za oddanego żołnierza Katana i obywatela Imperium i nie chciał przekreślać swej służby w armii.

Półork astrolog/iluzjonista 5/5 POZ

ŻYW 111;SF 158;ZR 124;SZ 127;INT 111;MD 121;UM 131;CH 101;PR 82;WI 88;ZW 16;

ODPORNOŚCI: 1–66; 2–71; 3–73; 4–46; 5–34; 6–43; 7–43; 8–43; 9–33; 10–56;

BROŃ 1: szabla typowa, bgł. 130, TR 158; opżn.3; SKUT 118kł,196tn; AT 3

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 110/87; WYP 20/115/30

Zna autorytatywnie czary astrologiczne: I krag, Magiczna Blokada; II krag, Zakłęcie wzroku, Dominacja, Symbol odparcia, III krag, Symbol pułapki, Spojrzenie prawdy; oraz iluzjonisty: I krag, Pajęczy chód, II krag, Niekończąca się droga, Niewidzialność, Animacja liny, Przesunięcie, III krag, Oślepiający błysk, Hipnotyczna kula, Magiczne skrzydła,

Hectic posiada pergaminy magiczne z czarami Posłuch pogody i Wiadomość. Na szyi nosi symbol Katana, będący talizmanem twardości Taramin (uwzględniony w charakterystyce)

el Jorg Momsen

Jorg jest asystentem i uczniem Hectica. Również ma około trzydziestu lat i jest wysoki, jednak w odróżnieniu do swego nauczyciela jest chudy i żyłasty. Jest zdolnym czarodziejem i sumiennie realizuje swoje obowiązki, jednak nie robi tego dla idei, tak jak Hast. Uważa się za najemnika w armii Katana i perspektywa utraty stanowiska bardzo go niepokoi. Będzie nieustannie spięty i zdenerwowany, gotowy wyładować swoją złość na otoczeniu.

Człowiek mag/iluzjonista 3/3 POZ

ŻYW 96;SF 136;ZR 101;SZ 85;INT 128;MD 115;UM 124;CH 87;PR 88;WI 17;ZW 1;

ODPORNOŚCI: 1–74; 2–64; 3–53; 4–53; 5–65; 6–36; 7–36; 8–36; 9–72; 10–65;

BROŃ 1: krótki miecz, bgł. 90, TR 114; opżn.3; SKUT 124kł,106tn; AT 1

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 68/54; WYP 10/15/20

Zna autorytatywnie czary maga: I krag, Rozkojarzenie, Magiczna tarcza ; II krag, Wykrycie niewidzialności, Zakłęcie broni, Lewitacja, Pałace prądy, oraz iluzjonisty: I krag, Pajęczy chód, II krag, Niekończąca się droga, Niewidzialność, Przesunięcie,

Eskorta Hectica

Jest ich czterech.

Orki, wojownicy 4 POZ

ŻYW 161;SF 180;ZR 73;SZ 73;INT 59;MD 89;UM 54;CH 64;PR 59;WI 25; ZW 3;

ODPORNOŚCI: 1–45; 2–72; 3–40; 4–38; 5–38; 6–75; 7–85; 8–95; 9–70; 10–70;

BROŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 85, TR 110; opżn.3; SKUT 175tn; AT 2

(BROŃ 2): kindżał; bgł. 77, TR 102; opżn.2; SKUT 115tn; AT 2

BROŃ 3: łuk refl. lekki; bgł. 78, TR 103; opżn.3; SKUT 135tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowo – metalowa ciężka, tarcza drew. norm OGR:1/2,1/2; OBR bl/dal 67(57)/49; WYP 45/105/65

Statek pijany

Goya Redic

Tosor, bosman Edleva

Orki, wojownicy 4 POZ

ŻYW 161;SF 180;ZR 73;SZ 73;INT 59;MD 89;UM 54;CH 64;PR 59;WI 25; ZW 3:

ODPORNOŚCI: 1–45; 2–72; 3–40; 4–38; 5–38; 6–75; 7–85; 8–95; 9–70; 10–70;

BRON 1: szabla zakrzyw.; bgł. 85, TR 110; opżn.3; SKUT 175tn; AT 2

(BRON 2): kindżał; bgł. 77, TR 102; opżn.2; SKUT 115tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowa, OGR:-,1/2; OBR bl/dal 50(40)/32; WYP 25/60/55

Marynarze

Orki, wojownicy 2 POZ

ŻYW 153;SF 160;ZR 67;SZ 67;INT 57;MD 85;UM 52;CH 52;PR 47;WI 25; ZW 3:

ODPORNOŚCI: 1–39; 2–66; 3–35; 4–33; 5–33; 6–62; 7–67; 8–77; 9–62; 10–52;

BRON 1: szabla zakrzyw.; bgł. 76, TR 100; opżn.3; SKUT 171tn; AT 2

(BRON 2): kindżał; bgł. 71, TR 95; opżn.2; SKUT 76tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowa OGR:-,1/2; OBR bl/dal 44(34)/26; WYP 25/60/55

Półowa z nich uzbrojona jest w szable, druga połowa w kindżały.