

PUSZKA PANA DORY

1. Wstęp

Czyli usprawiedliwienie stworzenia poniższego... przepraszam za wyrażenie, utworu.

Ze względu na wprost porażający brak scenariuszy w kolejnych edycjach Quentina przeznaczonych do systemu Earthdawn: Przebudzenie Ziemi postanowiłem ratować honor „ostatniego Wielkiego systemu heroic fantasy wydanego w Polsce „ i spłodziłem niniejszą kobyłkę. Czy się to udało czy tylko pogorszyło sytuację ocenicie Szanowni Czytelnicy sami..

W scenariuszu „Puszka pana Dory” starałem się zawrzeć esencje tego co czyni świat Earthdawn wyjątkowym – nie zabraknie więc potężnej magii, baśniowych stworów, heroicznym starc i czynów które dzięki postaciom graczy staną się legendami. Skala opisanych niżej wydarzeń jest, więc odpowiednio ustosunkowana do przyjętej przeze mnie konwencji...

W tym miejscu będę musiał także zmartwić wszystkich tych, którzy oczekują po grach fabularnych czegoś więcej od fantastycznego sposobu na spędzanie wolnego czasu – okazji do przeżywania katharsis tudzież głębokich rozterek moralnych raczej się tu nie uświadczy- będzie za to sporo dobrej zabawy...przynajmniej taką mam nadzieję.

2. Zdumiewający prolog

Czyli jak to przygoda zwała się naszym bohaterom na głowy...dosłownie.

Jak na każdy oryginalny scenariusz fantasy przystało akcja naszej opowieści zaczyna się w karczmie... Położona dwa dni drogi od Travaru „Oaza Medeina” to niewielki jednopiętrowy budynek będący spokojną przystanią dla wielu strudzonych wędrowców. Właścicielem przybytku jest emerytowany poszukiwacz przygód stetryczały ork Kawalerzysta Garath. Na swym składzie ma trochę tanich trunków i dziczyzny ...dokładnie tyle ile potrzeba w tej chwili do szczęścia naszym bohaterom.

Postaci graczy siedzące przy jednym z licznych odrapanych stołów są w tej chwili jedynymi klientami starego karczmarza. Z brudnego od sadzy kominka dobywa się przyjemne ciepło, gospodarz zaś uwija się gdzieś na zapleczu przy zamówionym przez drużynę posiłku.

Gracze bez wątpienia zaczynają odliczać sekundy do momentu, w którym próg karczmy przekroczy tajemnicza, odziana w czarny płaszcz postać, która zleci im kolejne niezwykle zlecenie...

Tymczasem ogień dalej sobie płonie w kominku, gospodarz właśnie stłukł jakieś naczynie, co skwitował słowem, jakiego nie odważę się tu zacytować a drzwi wejściowe jak stały zamknięte tak dalej raczej nie kwapią się do otwierania.

Słońce chyli się coraz bardziej ku horyzontowi i nie dzieje się kompletnie nic. Garath w dalszym ciągu nie wychodzi z kuchni i tak mijają kolejne minuty..

W chwili, gdy drużyna zacznie się już bardzo niecierpliwić - nastąpi uderzenie...

Z nad karczmy rozlegnie się donośna kakofonia krzyków, szczęką broni i jęków ...przez jedno z okien drużyna spostrzeże lecącego nieco ponad wierzchołkami drzew drakkara , z którego wysypie się kilka ciemnych kształtów. Wszystkiemu akompaniować będą pełne przerażenia wrzaski i trzask łamanych gałęzi...

W miarę jak owe odgłosy walki zaczną nabierać na sile postaci graczy zorientują się, iż statek powietrzny kieruje się dokładnie nad karczmę...W następnej chwili, gdy cień okrętu przesłoni budynek-

przez dach wpadnie do środka rośły ork– roztrzaskując z głośnym hukiem jeden ze stolików...dokładnie ten, przy którym siedzieli bohaterowie.

Ze znajdującego się u góry pokładu dobędzie się rechot rozbawionej załogi, po czym drakkar odleci w siną dal równie szybko jak się pojawił... Z brzucha pechowego orka zieje rozległa rana, zaś na całym jego ciele widać liczne, mniejsze acz równie poważne obrażenia...

Na widok postaci graczy mężczyzna z trudem wysapie – *Moi towa...rzssee...spadli do lass...pom..puszka...musi.....* - po czym skona.

Teraz należy działać szybko. Bohaterowie muszą znaleźć i opatrzyć pozostałych nieszczęśników nim ci skończą jak ork. O ile już nie jest za późno.

Rozciągający się za „Oaza Medeina” las to część jednego z największych borów w tej okolicy...poszukiwania zapewne mogłyby potrwać nawet dni gdyby nie fakt, iż herosom udało się spostrzec gdzie mniej więcej zrzucono ofiary.

Niestety gęste chaszczce i nasilająca się ciemność będą sporym utrudnieniem. Udane testy tropienia lub Percepcji pozwolą jednak po pewnym czasie znaleźć pierwsze ciało.. Leżący pośród połamanych konarów sosny, człowiek dygocze jeszcze w pośmiertnych konwulsjach. Skrwawione strzępy ubrania naznaczyły pośród rozłożystych koron sosen – ścieżkę jego upadku.

Trup ma na sobie podziurawioną od uderzeń kolczugę, cztery przymocowane do pasa sztylety i kryształowy hełm, który wskutek zderzenia z ziemią rozłupał się na dwie części. Uważne oględziny wykażą, iż spora część ran została zadana nieszczęśnikowi jeszcze przed upadkiem ,prawdopodobnie doszło też do rabunku o czym świadczą kilka przerwanych rzemieni u pasa – w miejscach gdzie zwykle znajdują się sakiewki .

Spostrzegawczy bohaterowie zauważą także, iż w miarę zagłębiania się w mroczną gęstwinę na konarach pojawia się coraz więcej przypominających szmaty strzępów pajęczyn. I wtedy do uszu bohaterów dojdzie, krotki urwany krzyk..

Biegając w kierunku, z którego się rozległ drużyna spostrzeże, iż prowadzącą tam droga jest gęsto pokryta charakterystyczna szara substancją, która co rusz przykleja się do ubrań. W chwili, gdy herosi dotrą na miejsce ich oczom ukaże się rozległa, rozpostarta pomiędzy dwoma potężnymi dębami pajęczyna.

Konstrukcja jest w wielu miejscach naderwana, czego przyczyną jest bez wątpienia trzech wplecionych węń Dawców Imion. Dwóch z nich – ork i krasnoludzka kobieta nie dają żadnego znaku życia ...trzeci będący wyglądającym na maga trollem, szarpie się i drze wniebogłosy póki pełnący ku niemu pająk nie wbija węń swego żądła.

Pozostałe znajdujące się na okolicznych drzewach pajęczaki zwracają się ku graczom unosząc swe przednie odnóża w odstrasającym geście. Jeśli bohaterowie zechcą się wycofać, zapleciony w sieć troll zacznie słabym głosem prosić o pomoc..

W tym momencie stwory, których jest czwórka rzuca się na największego z herosów...

Walka powinna być szybka i brutalna – pająki będą starały się jednak przede wszystkim odstraszyć swych przeciwników. Jeśli przynajmniej połowa z nich zginie reszta wycofa się pospiesznie i zniknie w głębi boru...pozwalając bohaterom wyzwolić schwytanych Dawców Imion..

Niestety potwierdza się ich obawy – zarówno krasnoludka jak i ork są martwi – świadczą o tym rozległe rany zadane prawdopodobnie jeszcze przed upadkiem, trzecia z ofiar..- użądlny przez pająka troll jest w trakcie agonii...

Jego powłóczyste, pokryte przedziwnymi wzorami szaty noszą na sobie liczne ślady krwi. Błada wykrzywiona w grymasie bólu twarz zwraca się ku herosom a spękane usta poruszają się z widocznym wysiłkiem. Z wyrazu oczu mężczyzna można odczytać, iż zdaje on sobie sprawę z nadchodzącej śmierci.

Patrząc na bohaterów rzeknie: *Chciałbym przynajmniej wiedzieć, kto mnie uratował..*

W momencie, gdy bohaterowie przedstawia mu swoje Imiona nieznajomy, wskaże na swoją torbę i powie: *Oszukali nas.. Chcieli nas okraść,...ale uratowałem to, co najcenniejsze...w torbie jest gliniana puszka...zanieście ją Jerrivowi Dorze z Travaru...handlarzowi tkaninami...*

Zaklinam Was (tu poda Imiona herosów) jakem Krom..

W tym momencie nad wyraz szybkim ruchem troll wyszarpię z rękawa sztylet i rozetnie nim sobie rękę... Postaci graczy będą zbyt zaskoczone, aby zrobić cokolwiek. Mężczyzna zaśmieje się donosnie, po czym zastygnie z rozwartymi ustami...a krople krwi ciekące z jego nadgarstka opadną na ziemię.

Klątwa została rzucona.

Puszka pana Dory

Znaleziony w torbie Kroma przedmiot to niewielka, mieszcząca się w dłoni gliniana puszka. Jej wieczko zalakowane jest trzema pieczęciami, z których każda posiada inny symbol. Próby odczytania zarówno owych symboli jak i inskrypcji znajdujących się na całej powierzchni przedmiotu zakończy się niepowodzeniem – nawet, gdy podejmie się tego doświadczony mag.

Mimo, iż artefakt jest bardzo mały – jest całkiem ciężki. Co ważne nie da się go otworzyć ani metodą tradycyjną ani też używając magii – rozbicie puszek także nie wchodzi w grę – zupełnie tak jak gdyby stworzona była nie z gliny a z jakiegoś niezniszczalnego materiału.

Prawdziwa wartość owego przedmiotu oraz jego przeznaczenie pozostaną póki, co dla drużyny tajemnicą. Warto, też zaznaczyć, iż wszelkie próby zbadania wzorca puszek spełzają na niczym – wzorzec, bowiem zdaje się być zakamuflowany potężnymi zaklęciami..

Za kulisami, czyli o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi

W oczach bohaterów sprawa będzie wyglądał zapewne bardzo prosto – ot, grupka poszukiwaczy przygód wynajęła po prostu nie ten statek, co trzeba. Zamiast przewieźć ich w upragnione miejsce trolle postanowiły ograbić i pozabijać łatwowiernych awanturników.

Naturalnie nic nie jest takie proste jak się wydaje, o czym świadczy desperacja uratowanego przez herosów trolla. Postaci graczy powinny, więc wyczuwać, iż wpakowały się w niezłą kabałę...i być może jedyną osobą, która im to wyjaśni będzie wspomniany przez Kroma Jerriv. Drużynie nie pozostanie więc nic innego jak udać się do Travaru i odnaleźć owego kupca...

A co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi? ...No cóż, będziesz musiał Drogi Mistrzu Gry jeszcze się trochę pomęczyć aby się tego dowiedzieć..

Travar - miasto głup..Kupców!

Po niecałych dwóch dniach wędrówki oczom postaci graczy ukaże się Travar. Strzeliste białe wieżycy metropolii będą widoczne już na wiele mil wcześniej - tak samo jak spływająca ku bramom rzeka karawan. Co roku do i tak gęsto zaludnionego miasta ściągają rzesze Dawców Imion - przedsiębiorczych kupców, zwykłych widzów czy szukających przygód śmiałków.

Rozgrywająca się wówczas Wielka Gra to prawdziwa gratka dla władz Travaru

Ten prestiżowy turniej to swoista forma wyborów nowych rajców miasta. Wszyscy kandydaci ubiegający się o te wpływowe stanowiska zmuszeni są wynająć rycerzy, którzy będą w ich imieniu uczestniczyć w przeróżnych wymyślnych konkurencjach. Ten, którego reprezentanci zwycięża zostaje mianowany do urzędu na okres trzech lat. Nad przebiegiem imprezy czuwa rada magów zwana Radą Pięciu – jej członkowie zajmują się także opracowywaniem zadań dla uczestników Wielkiej Gry.(Więcej informacji o Wielkiej Grze można znaleźć w podręczniku Barsawia).

Gdy bohaterowie przekroczą imponujące miejskie wrota – do rozpoczęcia zmagania zostaną niecałe dwie doby. Widać to na każdym kroku. Travar zdaje się, bowiem pękać w szwach. Szerokie brukowane białymi kamieniami ulice z trudem mieszczą wielokolorowy strumień Dawców Imion. Ogromni, wytatuowani od stóp do głów obsydiańscy ochroniarze, grube rozwrzeszczane t'skrandzkie przekupki, rozpychający się brutalnie trollowi wojownicy, przemykający ukradkiem wietrzniacy kieszonkowcy i starający się nad wszystkim zapanować strażnicy miejscy...to pierwszy widok jaki spostrzeżę gracze zaraz po wejściu do miasta.

Nad niezliczoną ilością białych budynków góruje kompleks połączonych mostami wież będący przystania dla statków powietrznych. W tej chwili zdaje się być równie zatłoczony, co cała reszta

metropolii. Ta z kolei wprost poraża feeria barw- balkony domów pełne są odświeżających dekoracji w tym przepięknych kwiatów zaś nad każdą ważniejszą aleją powiewają rozpostarte transparenty zachęcające do uczestniczenia w przeróżnych festynach..

W tym całym wielkim bajzlu drużyna będzie musiała odnaleźć Jerriva...

3. Poszukiwania

Czyli jak to bohaterowie łążą od stragana do stragana rozpytując o bliżej nikomu nieznanego kupca, są okradani, oszukiwani, oblewani nieczystościami i generalnie mają wyśmienitą zabawę.

Bohaterowie wkraczając w obręby wielkiego miasta powinni czuć się równie zagubieni jak w środku dziewiczej puszczy. Ogrom metropolii w połączeniu z niezliczonymi rzeszami Dawców Imion przelewającymi się ulicami z pewnością dezorientuje naszych bohaterów.

Znalezienie w tym bałaganie jakiegokolwiek, nawet bardzo charakterystycznego miejsca będzie stanowiło nie lada problem...nie wspominając już o odszukaniu konkretnej osoby. Uczyni Drogę mistrzu Gry z poszukiwań Jerriva wyzwaniem.

Nie wahaj się także wykorzystać tej sytuacji do ukazania graczom różnic jakie dzielą ich postacie – niech kochający naturę Władcy Zwierząt, Kawalerzyści, Szamani i Zwiadowcy poczują się osaczeni wszechobecnymi gmachami i nawałem tłumów z kolei Trubadurzy, Szpiedzy i Złodzieje będą się czuli jak ryby w wodzie...

Czas Wielkiej Gry uczynił, bowiem z i tak gęsto zaludnionego miasta istną dżunglę – ze swymi drapieżnikami i ofiarami. Tylko od poczynań graczy zależeć będzie, do której kategorii zalicza się ich postacie. Niech w poszukiwaniach Jerriva mają wolną rękę- niech wykorzystają swe Talenty i co ważniejsze spryt, aby w końcu dotrzeć do celu.

Poniższa część przygody ma charakter nieliniowy – to od drużyny zależeć będzie, z jakich źródeł informacji skorzystają aby w końcu dotrzeć do kupca. Poniżej prezentuję tropy jakimi mogą dojść do celu..

Strażnicy Miejscy przy bramie wejściowej

Odziani w srebrzyste zbroje mężczyźni, pośród, których przeważają trolle i orkowie są, co prawda dobrze poinformowani, ale mają także wyjątkowo złe nastroje. W końcu w mieście panuje straszny burdel a tu jakieś ofiermy zawierają im jeszcze gitarę wypytując o bliżej nikomu nieznanego kupca. Jeśli herosi będą uprzejmi i delikatni to uda im się dowiedzieć, iż bogatsi kupcy zamieszkują przeważnie Skwer Garlen (ekskluzywna dzielnica w południowej części miasta) a Ci biedniejsi i nowoprzybyli zakwaterowani są w Dzielnicy Gości, która znajduje się zaraz za brama wejściową (czyli w miejscu gdzie znajdują się właśnie postaci graczy). Jeśli jednak, drużyna nie wykaże wystarczającej ilości taktu i szacunku do ciężkiej pracy gwardzistów zostanie w najlepszym razie zbyt niedelikatną acz szczerą sugestią, aby się oddalić - ubraną naturalnie w trochę bardziej dosadne słowa.

Uliczni sprzedawcy i właściciele kramów.

Żaden z nich nie słyszał o Jerrivie – lecz potwierdza słowa strażników co do miejsc zakwaterowania większości handlarzy.

Umiejętnie poprowadzona rozmowa lub udany test Charyzmy (ST.6) pozwoli także poznać adres mieszkającego w okolicy Herda – handlarza tkaninami, – który, mimo iż przybył do miasta nie dawno – na pewno jest obeznany w środowisku ludzi ze swojego fachu.

Karczmarze z okolicznych tawern

Większość oberży w mieście przeżywa istny najazd klientów, dlatego też miejsca te stanowią doskonałe źródła informacji. Problemem będzie pozostawał fakt, iż zalatani gospodarze będą mieli spore trudności ze znalezieniem czasu na rozmowę z drużyną. Jednak, jakich to cudów nie potrafią zdziałać pieniądze!

Jeśli więc bohaterowie wydadzą się odpowiednio przekonujący (tj. nie pożąłują kilku srebrników) będą mogli dowiedzieć się o karczmie „Sakiewka” – znajdującym się w centrum przybytku, którego klientele stanowią wszelkiej maści kupcy i handlarze.

W przypadku, gdyby drużyna zechciała znaleźć wolne miejsca na nocleg – okaże się to niemożliwe – wszystkie pokoje zostały już dawno zarezerwowane. Jedyna więc nadzieja na noc spędzona w ciepłym łóżku będzie w tym iż Jerriv zapewni im gościnę.

Kumoszka Mortycja

Podczas gdy bohaterowie będą przedzierać się przez Dzielnicę Gości – zaczepi ich opasła, orczyca oferująca...paszteciki z bizona. Ważne jest, aby nie była to pierwsza sprzedawczyni nagabująca drużynę – zmęczeni i rozdrażnieni awanturnicy prawdopodobnie będą starali się ją zbyć – co okaże się sporym błędem. Z dwóch powodów:

- Sprzedawane przez Mortycję paszteciki z bizona są naprawdę dobre.
- Orczyca to jedna z największych plotkarek w okolicy. Żadne ważniejsze wydarzenie, które miało miejsce w mieście nie może ująć jej uwadze. Jeśli więc herosi wzbudza w Mortycji sympatie (choćby kupując jej specjalny) – będą w stanie wyciągnąć od niej sporo cennych informacji. Te jednakże trzeba będzie przesiać przez natłok takich wiadomości jak to z kim ostatnio spotyka się kowal Bern, jak to owoce sprzedawane przez krasnoludy szybko się psują i dlaczego pannie Anabel wyskoczyła krosta na nosie...poza te istotne fakty gracze dowiedzą się, że:

- w Skwerze Garlen na pewno nie mieszka żaden Jerriv.
- W dzielnicy Gości nie zna nikogo, kto nazywałby się Jerrivem jednakże ostatnio przybyło tu trzech znacznie lepszych handlarzy tkaninami, z których Mortycja kojarzy tylko Herda (jest w stanie wskazać jego adres).

Handlarz tkaninami Herd

Ten chudy, energiczny człowieczek o pociągłej, poranej bruzdami twarzy jest właścicielem sporego sklepu znajdującego się w centrum Dzielnicy Gości. Prócz faktu, iż jest on handlarzem tkaninami bohaterów zaciekawić może to, że kandyduje także na stanowisko rajcy. Jednak jak sam przyzna nie wiąże w związku z tym żadnych nadziei – startuje gdyż po prostu przynosi mu to prestiż. Gdy postaci graczy wejdą do jego posiadłości Herd będzie właśnie w trakcie rozmowy z Seraphiusem, którego pragnie wynająć do reprezentacji. (którego charakterystyka znajduje się w części „Rywale drużyny w Wielkiej Grze”). Małomówny najemnik szybko zakończy interesy i odejdzie pozwalając drużynie wypytać Herda o interesujące ich informacje.

Handlarz będzie bardzo uprzejmy i chętnie pomoże bohaterom, jeśli Ci z równym zainteresowaniem potraktują tkaniny, które sprzedaje...A oto, co wie:

- Jerriv jest jednym z nowoprzybyłych do miasta kupców – otworzył swój sklep dwa miesiące po przyjeździe Herda, (czyli jakieś pół roku temu).
- Herd nie wie gdzie Jerriv może mieszkać, ale nie jest to na pewno ani Dzielnica Gości ani Skwer Garlen.
- W centrum miasta znajduje się karczma „Sakiewka”, która jest najczęstszym miejscem spotkań kupców – tam też nieraz bywają dokonywane ważniejsze transakcje. Jeśli ktoś miałby coś więcej wiedzieć o Jerrivie to na pewno Dawcy Imion tam przesiadujący.

Karczma „Sakiewka”

Znajdująca się w centrum miasta masywna dwupiętrowa budowla jest jedna z bardziej ekskluzywnych tawern w mieście. Goście chcący wejść do środka muszą nie tylko oddać broń dwóm wykidajłom stojącym przy bramie, lecz także odpowiednio się prezentować. Obowiązują eleganckie stroje i niech żaden z bohaterów nie łudzi się ze uda mu się wejść do środka w znoszonym stroju podróżnym czy zabłoconej zbroi..

Dodam, że ochroniarze -obsydianie zwani pieszczotliwie Rumorem i Lawiną, są niezrównanymi profesjonalistami w pacyfikowaniu ewentualnych niepokornych przypadków.

Gdy (a raczej jeśli) postaci graczy zostaną wpuszczone do środka będą mogły wypytać zarówno karczmarza jak i gości, – choć Ci drudzy nie będą zbyt skorzy do rozmowy (w końcu przyszli tu załatwiać interesy a nie pomagać zbłąkanej drużynie awanturników).

Karczmarz będący wysokim, błękitnołuskim t'skrangiem będzie skłonny udzielić informacji o Jerrivie ale tylko wtedy gdy bohaterowie przedstawia mu wiarygodny powód dla , którego chcą się z nim spotkać. Będzie nim zarówno prawda o tym, iż herosi chcą mu dostarczyć tajemniczą szkatułę jak i blef ,że pragną dokonać z nim transakcji .W drugim przypadku konieczny będzie udany test Charyzmy przeciwko Ob. społecznej Karczmarza(ST 7).Właściciel „Sakiewki” oraz część bywalców tego przybytku zna dokładny adres Jerriva , więc wnioskuje ze prędzej czy później bohaterom uda się zdobyć tą informację.

Aby urozmaicić poszukiwania kupca proponuje w ich trakcie rozegrać kilka losowych zdarzeń, które zarówno uczynią grę ciekawszą, jaki i wprowadzą bohaterów w klimat wielkiej, załoczonej metropolii. Poniżej prezentuje moje propozycje, które można wykorzystać za każdym razem, gdy drużyna będzie zwiedzała Travar..

1. Kradzież! Pewien krasnoludki wyrostek – jeden z wielu żerujących na przybyszach kieszonkowców zainteresował się sakiewką najlepiej ubranego członka drużyny.

Niech zainteresowany wykona test Percepcji (ST 7) w przeciwnym wypadku – rzeżymieszek ucieknie z łupem i wtopi się w tłum..

2. Na skwerze pośród licznych straganów orkowy ogniomistrz, bawi niewielki stojący przy nim tłumek widowiskowymi płomieniami, – które dzięki magii przybierają najróżniejsze kolory i kształty...W pewnym momencie szarlatan podpala przez przypadek baldachy okolicznych stoisk -wzniesając pożar i wywołując chaos pośród zgromadzonej gawiedzi.

Tylko od bohaterów zależy czy zechcą pomóc straży opanować sytuację czy też zwyczajnie odejdą ku spokojniejszej części miasta.

3. Drużynę zaczepi niski, okryty szarym płaszczem jegomość. Zza skrywającego jego twarz kaptura dobędzie się przymilny głos, oferujący bohaterom sprzedaż tanich magicznych przedmiotów. Jeśli herosi wyrażą, choć cień zainteresowania, nieznajomy odkryje swój płaszcz ukazując cały wachlarz najprzeróżniejszych artefaktów przymocowanych do jego ubrania. Będą wśród nich sztylety, które jak twierdzi sprzedawca potrafią pluć ogniem, brosze ostrzegające przed niebezpieczeństwem, pierścienie umożliwiające chodzenie po powierzchni wody a także pasy pozwalające na dźwiganie ogromnych ciężarów...brakuje chyba tylko nocników niosących zagładę Wielkim Smokom..

Oczywiście nieznajomy jest gotów zaprezentować możliwości niektórych ze swych towarów – jednak bystry obserwator od razu wykryje zwykłą iluzję. W takim wypadku hochsztapler zwyczajnie rozmyje się w tłumie...

Jeśli jednak któryś z herosów zechce kupić jakiś „artefakt” być może będzie mógł wydobyć od sprzedawcy jakieś cenne informacje np. adres Jerriva.

4. Przy alei, w którą wkroczy drużyna panuje straszny harmider – to jest jeszcze większy niż w alei, która drużyna właśnie opuściła... Sprawcą całego zamieszania okazuje się być rozpostarta między dwoma górującymi nad okolica budynkami lina i znajdujący się na niej t'skrang. Śmiałek trzyma w

rękach długi drag, pomagający mu utrzymać równowagę i ostrożnie krok za krokiem porusza się do przodu. W momencie, gdy znajdzie się gdzieś w połowie drogi z tłumu zaczną lecieć w jego kierunku pomidory i zgniłe owoce – gawiedź zaczęła robić między sobą zakłady o to, kto trafi linoskoczka oraz kiedy biedak poleci na spotkanie znajdującej się kilkanaście metrów niżej ziemi..

Co mogą zrobić bohaterowie? Odejść, daremnie próbować powstrzymać rozochoczonego tłum lub po prostu także zacząć obstawiać...w końcu skoro t'skrang sam się tam pchał to chyba wiedział, w co się pakuje?

5. Z karczmy, obok której przechodzą gracze przez znajdujące się na parterze okno wylecą z głośnym trzaskiem kolejno trzy obiekty...kufel śmierdzącego piwa, pozbawione nogi krzesło i para krasnoludów splatanych w zapaśniczym uścisku ...

Zaraz z nimi wybiegnie przez drzwi spora grupka podpitych Dawców Imion , którzy poczną kibicować tarzającym się na ziemi awanturnikom. Widzom zdążyła już uderzyć do głowy i adrenalina i spora dawka alkoholu – będą, więc bardzo skorzy do zaczepiania przechodniów – ot, choćby takiej wyglądającej na nietutejszych zgrai poszukiwaczy przygód...

6. Przechodząc jedną z wąskich uliczek postaci graczy zostają oblani nieczystościami przez jędzowato wyglądającą gospodynię pobliskiej kamienicy. Gdyby herosi pragnęli jakoś wyrazić swoją dezaprobatę zostaną w ramach przeprosin obrzuceni wiązanką przekleństw, jakich nie powstydziliby się najgorszy powietrzny lupieżca...

Pan Dora - Jerriv Dora

Wędrówka po mieście powinna być dla graczy prawdziwą mordęgą. Spraw drogi Mistrz Gry, aby wykończeni bohaterowie mieli już po dziurki w nosie duchoty zatłoczonej metropolii.

W końcu po wielu trudach zapewne uda im się odnaleźć rezydencje Jerriva. Okaże się nią ulokowana na obrzeżach miasta wysoka na trzy piętra, biała willa. Budynek pokryty jest licznymi, cieszącymi oczy płaskorzeźbami zaś znajdujący się przed nim ogród pełen jest bujnych, egzotycznych krzewów. Otaczające posiadłość ogrodzenie wieńczy ostre, przywodzące na myśl głównie włócznie kolce.

Przy bramie wjazdowej na niewielkiej kamiennej ławie przesiaduje dwóch znudzonych orków. Jegomoście będą wyjątkowo niechętni wpuszczaniu postaci graczy do środka jednak po okazaniu im powodu przyjsia tj. puszkę ich nastawienie zmieni się natychmiastowo.

Drużyna zaproszona zostanie do obszernego, pełnego przepychu salonu , usadowiona na wygodnych, obitych miękkim futrem fotelach. Po kilku minutach oczekiwania do pokoju wejdzie Jerriv Dora. Odziany w powłóczyście, jedwabne szaty elf jest istnym uosobieniem wyobrażeń przeciętnego Dawcy Imion o bogatych kupcach.

Czerwone zakończone zawijanymi czubami buty, błyszczące pierścienie na grubych jak serdelki paluszkach, szeroki obciążony pękatymi sakiewkami pas opinający równie pękate brzuszysko, długa spleciona w wymyślne warkocze broda, którą wieńczy wydęte usteczka oraz para małych jak paciorki oczu świdrujących bohaterów zza kryształowych binokli...- oto jak prezentuje się gospodarz.

Jerriv przywita się z każdym herosów osobna, po czym nakaże swemu lokajowi przynieść dla drużyny butle najlepszego wina.

Następnie widać nie mogąc już ukryć ciekawości spyta o puszkę i sposób w jaki dotarła do rak drużyny , jego strażnicy donieśli już mu, bowiem o powodzie przybycia BG. Słuchając historii bohaterów widać będzie jak z trudem powstrzymuje ekscytację. Będzie wypytywał o każdy szczegół zarówno walki pajakami jak i poszukiwań jego osoby po mieście...Uważniejsi szybko się zorientują, iż losy Dawców Imion, którzy zginęli niezbyt go obchodzą – on sam zdaje się być zainteresowany puszką ..i umiejętnościami postaci graczy.

Gdy opowieść się skończy Jerriv poprosi drużynę o zwrot artefaktu –w zamian za jego oddanie zgodzi się wypłacić herosom sowite honorarium (odpowiednio wysokie do ich aktualnego stanu majątkowego) a także zaoferuje im udział w Wielkiej Grze jak jego reprezentacja...Taka oferta bez wątpienia wyda się bohaterom bardzo kusząca- jeśli jednak ciągle by się wahali – Jerriv powie , iż

zapewni herosom wikt i opierunek na czas trwania turnieju a także zapłaci za potrzebne im wyposażenie (stwierdzi iż zna najlepszych w mieście Zbrojmistrzów), które drużyna będzie mogła zachować po zakończeniu zmagañ.

Gdy herosi po ewentualnych negocjacjach przyjmą ofertę kupca – ten odpowie na wszystkie ich pytania. Wyjaśni, że drużyna, która zginęła na drakkarze – została niegdyś przez niego wynajęta. Awanturnicy ci mieli reprezentować go w Wielkiej Grze jednak Jerriv nie będąc pewnym ich umiejętności zlecił im dostarczenie mu artefaktu zwanego Skarbnicą Chorrolisa. Przedmiot ten ma ponoć zapewniać swemu właścicielowi niezwykle powodzenie w interesach i sukces w każdym ważniejszym przedsięwzięciu...na przykład takim jak udział w Wielkiej grze. Jerriv od dawna bowiem marzył o zyskaniu urzędu rajcy miasta i żywi głęboką nadzieję , że herosi dopomogą mu w tym zadaniu.

Co do poprzedniej drużyny to stwierdzi , iż ich oddanie musiało wynikać z faktu , iż przywódca drużyna – troll imieniem Krom złożył w Imieniu swych towarzyszy przysięgę krwi iż dostarcza puszkę...to by z kolei tłumaczyło dlaczego umierający troll zdecydował się na tak desperacki krok jak przekłęcie drużyny i zmuszenie jej aby przejęli misję..

Wszak – prawdziwi bohaterowie chcą dopełnić swej misji nawet po śmierci..

Po zakończeniu rozmowy kupiec każe sługom zaprowadzić zapewne zmęczonych herosów do ich pokojów. Zapewni im także sowy posiłek, kąpiel i najlepsze trunki.

Słowem godne uwieńczenie okropnego dnia...

Puszka pana Dory i jego podły plan - czyli o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi...raz jeszcze.

Pan Jerriv Dora nie jest jak łatwo się domyślić tak szczery jak by się to mogło wydawać, w istocie będzie okłamywał bohaterów od samego początku. Jegomość stara się zmanipulować drużynę, która nieświadomie pozwoliła mu wprowadzić w życie plan, podyktowany Jerrivowi przez najokrutniejszą z Szalonych Pasji...

Ale po kolei..

Pracodawca naszej drużyny ma już ponad dwieście pięćdziesiąt lat i przez ten czas zdążył już przeżyć. Między innymi zasmakował życia jako poszukiwacz przygód – osiągając 6 krąg w Dyscyplinie ksenomanty. Nie to jednak czyni pana Dorę tak istotnym dla naszej przygody ...

Otóż , Jerriv jest głosicielem Raggoka – niezmiernie oddanym swej Pasji i gotowym poświęcić dla niej wszystko. Determinacja ta wynika z faktu, iż pragnie on odzyskać łaskę, która niegdyś utracił.

Stary elf przed wieloma laty zdradził ideały swego patrona – postępując chyba jeden jedyny raz w życiu szlachetnie i wielkodusznie, pozwolił, bowiem odejść ukochanej kobiecie z innym mężczyzną...Rozwścieczony Raggok pozbawił Jerriva mocy Głosiciela – zaś na jego ukochana zesłał nieuleczalną chorobę, która w niedługim czasie pozbawiła ją życia.

Po tym wydarzeniu zamiast raz na zawsze odejść od wyznawania tej Szalonej Pasji – Dora jedynie umocnił się w wierze i postanowił odpokutować swą „winę” możliwie najżarliwszym aktem wiary...

Okazja pojawiła się, gdy elf doznał niezwyklej wizji, podczas której dowiedział się o istnieniu pewnej puszeki, ukrytej w niewielkiej kapliczce na obrzeżach puszczy Serwos...

Wnętrze owego tajemniczego przedmiotu zostało ponoć nasączone esencją tego, co doprowadziło do szaleństwa Rashomona...zmieniając go, w Raggoka. Znajdują się tam fizyczne manifestacje takich uczuć jak strach, ból, gniew, zazdrość czy gorycz.

Otwarcie artefaktu w jakimkolwiek ludnym miejscu może być katastrofalne w skutkach, – co gorsza puszka została tak skonstruowana, iż wystarczy wypowiedzieć trzy słowa klucze, aby plugawe moce w niej zawarte po pewnym czasie same wydostały się na zewnątrz...

Nikt nie wie, kto stworzył puszkę...być może był to sam Rashomon , który w ostatnim akcie

zdrowego rozsądku zechciał raz na zawsze uchronić świat przed tym co splugawiło jego umysł ...

Jerriv Dora poznawszy wszelkie legendy dotyczące tego artefaktu postanowił go zdobyć ... i otworzyć tam gdzie plugastwa w nim zawarte będą mogły zebrać najobfitsze żniwo – przeludniony z powodu Wielkiej Gry Travar, nadawał się tu idealnie.

W realizacji planu podłego elfa pomoc mu miała grupa oddanych Raggokowi Adeptów, których zwłoki odnaleźli nasi bohaterowie. Owej drużynie udało się zdobyć artefakt a także dzięki znajomościom przywódcy drużyny trolla Kroma zyskać transport w postaci drakkara. Na tym jednak skończyło się ich szczęście. Załoga, bowiem po pewnym czasie odkryła, z kim tak naprawdę ma do czynienia..(Prawdopodobnie usłyszawszy modlitwy jednego z Adeptów).W rezultacie wybuchło starcie, którego efekty postaci graczy miały okazje zobaczyć na własne oczy.

Zapewne cały plan spaliłby na panewce gdyby właśnie nasza drużyna nie wkroczyła do akcji.

Dostarczywszy Jerrivowi puszkę herosi nie zdając sobie nawet z tego sprawy uratowali złowrogie przedsięwzięcie...

4. Wielki Bal w przeddzień Wielkiej Gry

Czyli jak to bohaterowie usilnie starają się nie popełnić gafy na najbardziej wystawnym balu w ich życiu, co i tak niweczą potem biegnące po zastawionym stole pieczone dziki...

Rankiem następnego dnia zbudzeni przez służę Jerriva postaci graczy zostaną doń zaprowadzone. Kupiec powie im, że dzisiejszego wieczoru w Pałacu Rajców odbędzie się Wielki Bal poprzedzający właściwy turniej. Zaproszeni są na niego wszyscy kandydaci wraz ze swymi rycerzami. Mimo, iż oficjalnie impreza ta służyć ma jedynie zabawie i przedstawieniu sobie rywali to tak naprawdę już podczas niej zaczyna się właściwa walka...

Obecna, bowiem na Balu Rada Pięciu wraz ze swymi licznymi ukrytymi pośród gości pomocnikami obserwuje bacznie wszystkich zawodników, – co dla bohaterów jest okazja do zrobienia na swych jurorach dobrego wrażenia...lub zdyskredytowania konkurencji.

Jerriv powie, iż to jak herosi wypadną na balu będzie miało niebagatelny wpływ na to jak będą później oceniani. Dlatego też kupcowi zależy, aby drużyna prócz dobrego uzbrojenia, jakie może przydać się w późniejszych konkurencjach zakupiła także stosowne szaty oraz perfumy,...co bardziej dzikim członkom grupy (np. orkowym Kawalerzystom tudzież trollim łupieżcom) przypomni o konieczności wykapania się na tą okazję.

Na te wydatki elf ofiaruje drużynie dwa tysiące srebrników, po czym poleci drużynie, aby wróciła do jego rezydencji przed zachodem słońca. Następnie Jerriv zamknie się w swym gabinecie na parterze i poprosi, aby mu nie przeszkadzać

Tak, więc aż do zachodu słońca nasi herosi – mają czas dla siebie – spędzić go mogą na słodkim lenistwie lub na zakupach ekwipunku, o jakim mogli dotychczas tylko pomarzyć...

Teraz wypoczęci i bogaci z pewnością ujrzą ta bardziej urokliwa stronę Travaru – miasta gdzie można kupić prawie wszystko. Niechaj więc odwiedza krawców, perfumiarzy, zbrojmistrzów i jubilerów ...

Na całą sielankę padnie jednak niepokojący cień, które przyniosą dwa z pozoru niepowiązane ze sobą zdarzenia.

Pierwsze nastąpi około południa i na pewno nie zostanie zignorowane przez bohaterów niezależnie od tego gdzie będą się aktualnie znajdowali.

W pewnym momencie Travar zatrząsie się w posadach - z ustawionych przy straganach koszy posypia się owoce, konie i inne zwierzęta pociągowe zaczną niespokojnie przestępować z nogi na nogę a na ścianach niektórych budynków pojawia się pęknięcia. Miasto nawiedzi krótkie trzęsienie ziemi..

Po chwilowej panice wszystko ucichnie wróci do porządku dziennego, być może nawet nasi herosi po pewnym czasie zapomną o całym zajściu...

Drugim incydent a właściwie seria incydentów będzie towarzyszyła postaciom graczy przez cały dzień – otóż bohaterowie nie będą mogli pozbyć się wrażenia, iż są obserwowani. Udany test percepcji (st. trud. 10) pozwoli tym bardziej spostrzegawczym przyuważyć odzianych w powłóczyste, granatowe szaty postaci, które od czasu do czasu pojawiają się wśród tłumu lub w bocznych uliczkach. Jakikolwiek próby pościgu spełzną jednak na niczym – zupełnie tak jakby nieznajomi rozptywali się w powietrzu...

Gdy słońce pocznie się chylić ku zachodowi nadejdzie czas, aby udać się z powrotem ku rezydencji Jerriva. W międzyczasie postaciom graczy nie powinien umknąć uwadze fakt, iż główna ulica Travaru jest przez straż miejską odgradzana od bocznych alei potężnymi zasiekami.

Dotarłszy na miejsce herosi spotkają się ze swym odświętnie ubranym pracodawcą. Elegancja stroju kupca będzie aż biła w oczy i ci z bohaterów, którzy nie zaopatrzyli się w stosowne ubrania z pewnością poczują się nieswojo..

Elf na widok swych rycerzy jedynie uśmiechnie się krzywo, po czym poprosi, aby udali się wraz z nim ku Pałacowi Rajców i aby nie przynieśli mu wstydu... Następnie zaklaska i chwile po tym pojawi się lektyka niesiona przez czwórkę służących. Gdy Jerriv będzie na nią wsiadać BG dostrzec będą mogli wystającą z kieszeni jego powłóczystych szat puszkę..

Miejsce, w którym odbywa się Wielki Bal to największy i zarazem najwspanialszy budynek w całym Travarze. Monumentalny zbudowany z białego marmuru Pałac Rajców otaczają jedne z najpiękniejszych ogrodów w Barsawii, z kolei wnętrza budowli słyną ze swego przepychu, który zachwycił już niejednego ambasadora przybyłego z odległych krain.

Drużyna przekraczając wrota pałacu zostanie zaanonsowana przez stojącego na podwyższeniu majordomusa i wprowadzona na obszerna długa na kilkadziesiąt metrów salę...

Chwilę po tym z jednego z balkonów znajdującego się nad głowami zgromadzonych wyjdą członkowie Rady Pięciu, oraz obecni rajcy, którzy przywitają obecnych i ogłoszą początek wielkiego Balu.

Impreza składać się będzie z kilku części, podczas, których herosi będą mogli wykazać się zarówno znajomością etykiety jak i umiejętnej konwersacji czy tańca. Po rozpoczynającym bal toaście za udany przebieg wielkiej Gry rozpoczną się tańce, które trwać będą aż do późnego wieczora. W międzyczasie w ogrodach będzie miały miejsce występy Trubadurów połączone z odczytywaniem poezji.

Bohaterowie będą mieli więc okazję nie tylko dobrze się zabawić, lecz także poznać swych przyszłych rywali,(których część opisana została poniżej).

Pozorną sielankę przerwie jednak wkrótce bardzo niecodzienne zdarzenie... Otóż w pewnym momencie wszyscy uczestnicy wielkiego Balu zostaną zaproszeni do Sali głównej na ucztę ...wśród tłumu zmierzających w tamtym kierunku Dawców Imion herosi szybko stracą z oczu swego pracodawcę.

Kiedy dotrą do na miejsce zobaczą ogromny okrągły stół wokół, którego zasiada już kilkudziesięciu uczestników zabawy. Niedługo potem do Sali wniesione zostaną wyborne trunki i wspaniale pachnące potrawy...następnie przy akompaniamencie oklasków zgromadzonych z bocznych drzwi wyjdzie szef kuchni – za nim zaś kilkudziesięciu jego pomocników, niosących na ogromnych tacach pieczone świniaki.

Kiedy przysmaki zostaną postawione na stole rozpocznie się uczta ...

Jednak w chwili, gdy pierwszy widelec zostanie wbity w jednego z dzików ...ten zerwie się z przerażającym kwikiem na równe nogi i ruszy przed siebie, szarżując po stole wprost na siedzących naprzeciw Dawców Imion...za jego przykładem zaś pójda wszystkie pozostałe „specjały szefa kuchni”, roztrzaskając na wszystkie strony zastawę i atakując zbaraniałych biesiadników.

Jakby tego było ziemia znów zatrzęsie się w posadach ...teraz jednak z o wiele większą siłą.

Zapanuje jeden wielki chaos...

Wskrzeszone mocą nieznaną magii świniaki będą taranować i niszczyć wszystko na swej drodze póki nie powstrzymają ich, co odważniejsi uczestnicy balu, (czyli między innymi nasi wspaniali herosi), jednak prawdziwą panikę wzbudzą wywracające się meble, sypiący się z sufitu tynk i pękające pod wpływem trzęsienia ziemi kolumny...W powietrzu zaś rozejdzie się pełen gniewu pomruk.

Po kilku pełnych emocji chwilach wszystko ustanie ...szalejące dziki padną nieruchome pośród pobojuwiska, jakie uczyniły z Sali głównej i wokół zapanuje grobowa cisza. Przerwie ja dopiero śmiech dobywający się z balkonu – to jeden z przedstawicieli Rady Pięciu nie mogąc ukryć rozbawienia stwierdzi, iż całe zajście było jedynie niewinnym żartem, na jaki pozwolili sobie gospodarze. Następnie uśmiechając się szeroko zaprosi zgromadzonych do ogrodów gdzie kontynuowana będzie impreza.

Jednak, co bystrzejsi spostrzega, iż tak naprawdę mężczyzna z trudem ukrywał wielki niepokój.

Opuszczając pobojuwisko, w jakie zmieniła się główna sala postaci graczy zauważa jeszcze coś - mianowicie w cieniu jednej z kolumn stać będą dwie niewyraźne postaci, odziane od stóp do głów w długie, granatowe szaty, które zdają się nieustannie falować...bohaterowie poczują jak zimne ciarki przebiegają im po plecach i chwilę później istoty znikną równie nagle jak się pojawiły.

Niedługo potem bohaterów odnajdzie Jerriv – wspierany na ramionach swych dwóch sług elf będzie wydawał się bardzo osłabiony. Poprosi postaci graczy, aby towarzyszyli mu w drodze do domu...sam, bowiem miał już tyle wrażeń, iż nie uśmiecha mu się dalsza zabawa. Bohaterom także radzi udać się po prostu na spoczynek gdyż pierwsza konkurencja Wielkiej Gry odbywa się już jutro rano. Spytany o powód swej nieobecności w trakcie wieczery odpowie, iż zatrzymały go „pewne problemy”. Opuszczając Pałac Rajców – herosi zostaną jeszcze powiadomieni, iż jutro tuż przed południem powinni się stawić przy bramie głównej, jeśli naturalnie chcą wziąć udział w pierwszej konkurencji...

Za kulisami, czyli dlaczego pieczone dziki perfidnie nie przyjęły do wiadomości, że nawet jak jest się daniem głównym to nie powinno robić się takiego zamieszania.

Otrzymawszy od bohaterów upragniony artefakt Jerriv postanowił wykorzystać obecność drużyny do maksimum. Zaoferowanie jej udziału w wielkiej Grze nie jest bynajmniej związane z tym, iż stary elf ma jakiegokolwiek nadzieje na urząd rajcy...Reprezentacja w postaci BG jest mu potrzebna tylko jako przykrywka do realizacji planu – ten zaś wymaga, aby dostać się na teren Wielkiego Balu.

Dora, bowiem dowiedział się, iż w Pałacu Rajców znajduje się przedmiot, który następnego dnia znajdzie się na środku ogromnej areny gdzie rozgrywać się będzie Wielka Gra. Pień Niespodzianek, bo tak się on nazywa ma odegrać kluczową rolę w pierwszej konkurencji...wydaje się, więc, że nie ma lepszego miejsca na ukrycie odpieczętowanej puszki. Jednak, aby dostać się do pnia pozostawszy niezauważonym należało wpięć zrobić coś, co odwróciłoby uwagę balujących.

Tu nieoceniona okazała się sama puszka. Złamanie każdej pieczęci powoduje, iż z puszki na moment ulatuje trochę mocy, która manifestuje się w sposób, jaki postaci graczy miały okazję odczuć na własnej skórze.

Trzęsienie ziemi, złowrogi śmiech niosący się zewsząd oraz animacja „zwłok” dzików to wszystko były efekty otwierania kolejnych pieczęci przez Jerriva. O ile pierwsze popołudniowe wydarzenie miało charakter spontaniczny o tyle akcja na balu była przez starego elfa zaplanowana. Dora odpieczętował zupełnie puszkę i dzięki zamieszaniu, jakie wskutek tego wynikło udało mu się podrzucić przedmiot do schowanego w jednej z bocznych komnat Pnia Niespodzianek.

Wszystko zapewne byłoby po jego myśli gdyby nie jeden mały szkopuł – otóż uwalniając moc z puszki Jerriv zwałił coś, czego nawet on się obawia...i to właśnie, dlatego prosił drużynę o eskortę do jego rezydencji.

Granatowe zjawy, które dotychczas pojawiały się sporadycznie już niedługo odegrają kluczową rolę w naszej przygodzie i być może okażą się jedyną nadzieją postaci graczy na udaremnienie intrygi, Dory.

Ale nie sprzedajmy faktów.

5. Nieproszeni goście

Czyli jak to bohaterowie zastanawiają się, kto jest bardziej godny zaufania – tajemnicze duchy zabijające każdego, kto stanie im na drodze czy może podający się za kupca ksenomanta, który trzyma w swoim gabinecie ukryta kapliczkę Raggoka.

Powrót z Wielkiego Balu nie będzie należał do spokojnych. Mimo iż Jerriv będzie starał się to ukryć będzie po nim widać, że jest czymś bardzo zaniepokojony. Spytany o to – Dora rzuci to na karb wydarzeń, jakie miały miejsce na wielkim Balu. W trakcie drogi herosi będą mogli jednak spostrzec trzy niewyraźne postaci, które zdają się podążać ich tropem. Spostrzegawczym bohaterom na pewno nie umknie pewien szczegół: istoty nie idą, lecz suną nad ziemią. Wkrótce jednak herosi stracą stwory z oczy.

Po dotarciu na miejsce Jerriv szybko zamknie się w swym gabinecie druzynie zaś poleci dobrze odpocząć przed mającą jutro miejsce konkurencją. Ostrzeże, iż słyszał, że to właśnie początkowe etapy wielkiej gry należą do najtrudniejszych.

Jednak tuż nad ranem spokój rezydencji Jerriva zakłóci wtargnięcie nieproszonych gości...

Bohaterów zbudzi pełen przerażenia krzyk, który urwie się nagle...w następnej chwili po korytarzach wili Dory rozejdą się trzaski i dziwne pomruki, powietrze zaś naelektryzuje się od magii...

Dźwięki wyraźnie dochodzą z gabinetu Jerriva – udając się w tamtym kierunku herosi spostrzeżają leżących przy drzwiach zmasakrowanych strażników – wykrzywionych w nienaturalnych pozach. W pokoju kupca będzie panował straszny bałagan, na podłodze leżeć będą roztrzaskane meble, porozrzucane kartki papieru i rozbite naczynia...Gabinet kupca wydałby się prócz tego chaosu w nim panującego całkiem zwyczajny gdyby nie ,znajdujące się za przewróconym biurkiem, przejście. Drzwi zapewne nie zostałyby przez herosów normalnie dostrzeżone teraz jednak są one otwarte. Znajdujący się za nimi korytarz wije się krętymi schodami w dół aż do obszernej pełnej przedziwnej aparatury sali, która rozświetlają przyczepione do ścian pochodnie.

Komnata zastawiona jest regałami z najróżniejszymi księgami, wśród, których przeważają tomy traktujące o Szalonych Pasjach, Magii Śmierci oraz Horrorach. Na zarośniętych mchem ścianach wyrysowane są przedziwne symbole przypominające te, jakie znajdowały się na wieczku puszką Jerriva. To, co jednak najbardziej zaskoczy drużynę to ustawiona na środku komnaty kapliczka Raggoka i rozgrywająca się u jej podnóża scena

Ubrany w podróżne szaty elf, otoczony jest przez trójkę granatowych zjaw, które BG mieli już wcześniej okazje spostrzec. Mężczyzna, mimo, iż śmiertelnie blady wydaje się być niezwykle zdeterminowany, stojąc pośrodku rozrysowanego na ziemi pentagramu unosi w górę zwieńczony ludzka czaszką kostur mamrocząc pod nosem słowa jakiegoś zaklęcia.

Krążące wokół niego istoty syczą złowrogo stopniowo zacieśniając krąg...wokół wszystkiego raz po raz rozbłyskają wyładowania potężnej magicznej mocy...

Na widok bohaterów Jerriv przerwie na moment inkantacje i z trudem wysapie: *Błagam pomóżcie mi ..nie dam rady ich długo powstrzymać...puszka była przeklęta...ja nie wiedziałem...pomórzcie bo te stwory i was zabiją...*- wtem jeden z duchów zamachnie się szponiastym szkieletem dłoni i przeorze klatkę piersiową elfa...ten wykrzywi się w grymasie bólu i wykrzyczy jakieś zaklęcie , które odrzuci w tył napastnika. Stanie się jasne, że nie ma wiele czasu na decyzję..

Co zrobią postaci graczy?

To już zależy od nich. Szybki rekonesans po komnacie pozwoli stwierdzić, iż Jerriv przygotowywał się do wyjazdu, – o czym świadczyć będą spakowane do plecaków książki. Tak, więc ich pracodawca chciał jeszcze tego dnia wyjechać z miasta..

Obecność kapliczki Szalonej Pasji, bogaty księgozbiór traktujący o magii oraz fakt, iż Jerriv okazał się ksenomantą z pewnością każą się bohaterom dwa razy zastanowić zanim pobiegną mu z pomocą...Nie ma, więc zbyt dobrych podstaw, aby wierzyć Dorze...- jednak czy ma to od razu oznaczać skazanie go na pewną śmierć? Po za tym, mimo iż zjawy póki, co nie są agresywne w stosunku do drużyny to nie wiadomo czy jak skończą z Jerrivem nie zajmą się i herosami...być może jedyna szansa na ich pokonanie tkwi we współpracy z magiem?

Tak, więc, wybór należy do graczy ...

Jeśli herosi będą stali z założonymi rękami czekając na przebieg wypadków – zjawy wkrótce przełamią bariery ochronne pana Dory i rozszarpia go na oczach drużyny - następnie zwyczajnie rozmyją się w powietrzu.

Gdyby BG zdecydowali się ingerować w działania duchów te rzuca się na nich.. Walka będzie bezlitosna i diabelnie szybka. Zjawy są tylko częściowo rzeczywiste, więc wszelkie zadane im obrażenia zmniejszane są o połowę, co więcej stworzy mają nieludzki refleks i trafienie ich przysporzy wiele kłopotów. Jednak i nasi herosi nie są byle kmiotkami, więc prędzej czy później winni zwycięsko wyjść z tego starcia..

Wtedy na kilka sekund wszystko spowije całun wywołanej czarami ciemności, gdy ta opadnie po Jerrivie nie będzie ani śladu... Zostanie tylko jego niewielka torba, która mag upuścił, gdy zraniła go jedna ze zjaw. Stanie się jasne, że ksenomanta wykorzystał sytuację aby uciec...

Niezależnie od tego, jaką decyzję podejmą herosi znajdą się potem sami w komnacie pana, Dory. Jej przeszukanie dostarczy, drużynie bezcennych informacji i rozwieje ich wszystkie dotychczasowe wątpliwości. W przygotowanych do wyjazdu plecakach prócz racji żywnościowych znajdują się też książki i pergaminy, wśród których znajdują się liczne legendy traktujące o puszcze Raggoka. Najwięcej jednak będą się mogli bohaterowie dowiedzieć z dziennika Jerriva, który znajduje się w jego torbie...

W porzuconym pod wpływem paniki pamiętniku opisany jest cały plan, ksenomanty -łącznie z tym, co ma nastąpić dokładnie za godzinę – rozpoczęciem Wielkiej Gry i otwarciem się puszek...

Wśród najważniejszych informacji, jakie znajdują się w dzienniku herosi wyczytają, iż każdą z pieczęci otwierało słowo nazywające jedno z ideałów Raggoka – były to „gorycz, zazdrość, zemsta”. Odpieczętowana puszka znajduje się teraz w Pniu Niespodzianek – przedmiocie, który odegra kluczową rolę w mającej się lada chwila odbyć konkurencji... ..niech postaci graczy nie łudzą się, że zdążą powiadomić o całym zajściu organizatorów Wielkiej Gry...jedynym sposobem na dostanie się do puszek będzie wzięcie udziału w rywalizacji.

6. Wielki początek Wielkiej Gry

Czyli Wielki koniec naszej (Wielkiej?) Przygody – lub jak kto woli corrida po barsawiańsku.

Gdy słońce pocnie wznosić się na linii horyzontu – bohaterowie spostrzeżę, iż główna ulica Travaru odgradzana jest przez straż miejską. Gwardziści ustawiają przy wejściach do bocznych alei potężne barykady, na których następnie usadawia się gawiedź...

BG udadzą się ku bramom miasta – tam, bowiem rozpocznie się pierwszy etap Wielkiej Gry.

Na miejscu będzie panował straszny harmider, nad którym z trudem panować będą rozstawione wszędzie oddziały straży miejskiej. Co od razu rzuci się w oczy to fakt, iż ogromne wrota bramy głównej stoją zamknięte...tuz obok nich znajdują się z kolei długa kolejka zawodników którzy otrzymują numery startowe.

Jako że Jerriv zdążył wcześniej załatwić wszelkie formalności związane z uczestnictwem naszej drużyny w wielkiej grze – herosi po odstaniu swego otrzymają upragnione numerki – i ustawia się na linii startowej... wraz z setką pozostałych zawodników.

Gdy wszyscy uczestnicy będą już gotowi w powietrzu ukaże się lewitująca platforma ze stojącą na niej piątka magów. Odziany w śnieżnobiałe szaty krasnolud oznajmi wzmocnionym czarami głosem, że oto zaczyna się pierwsza konkurencja Wielkiej Gry. Będzie to jedno z najtrudniejszych zadań, bowiem to podczas niego wypadnie najwięcej uczestników. Zadanie będzie polegało na dotarciu do ulokowanej na środku miasta areny, następnie dostaniu się do znajdującego się tam Pnia Niespodzianek – wyciągnięciu zeń szarfy i dobiegnięciu wraz z ową szarfą do mety...Zwycięzcami jest pierwsza czterdziestka.

Tu krasnolud uśmiechnie się złośliwie i doda, że aby ułatwić zadanie wszystkim tym, którzy nie wierzą we własne siły, magowie przygotowali dla zawodników mały doping...

W tym momencie brama główna zostanie otwarta ukazując oczom uczestników kilkanaście pędzonych w ich stronę dajrów- stworów, przy których bizon wydaje się być niegroźna maskotka...

Kiedy ziemia zadudni a tłum śmiazków runie przed siebie stanie się jasne ze oto rozpoczęła się Wielka Gra.

Wyścig główna ulicą powinien być doświadczeniem, jakiego drużyna nie powinna nigdy zapomnieć. Pędzący przed siebie zawodnicy wykorzystają każdą okazję, aby dopieć swym rywalom (czy to poprzez podstawienie nogi czy też poprzez uprzejme popchnięcie w stronę pędzącego dajra), z zapelnionych wiwatującą gawiedzią balkonów i dachów okolicznych domów sypią się zarówno okrzyki entuzjazmu jak i obelgi oraz zgniłe owoce a ustawione na drodze przeszkody w postaci wozów czy straganów z pewnością nie pomagają dotrzeć do celu...

Tymczasem oszołomione hałasem kilkutonowe bestie pędzą na oślep przed siebie tratując dosłownie wszystko, co będzie miało nieszczęście znaleźć się pod ich stopami..

Uczestniczący w tym całym cyrku bohaterowie mogą na kilka sposobów dotrzeć jak najszybciej do celu...

Jeden ten najbardziej oczywisty to po prostu szybki bieg i unikanie konfrontacji z pozostałymi uczestnikami pościgu – zważywszy na fakt, że wśród rywali jest sporo zwykłych awanturników potężni Adepci, jakimi są herosi mają spora szanse, aby dotrzeć do celu na czas.

Drugi jeszcze lepszy sposób to skorzystanie ze skrótów. Okazuje się, bowiem iż nie wszystkie boczne uliczki zostały odcięte od głównej - aby jednak spostrzec jedna z nich należy wykonać udany test percepcji.. gdy się on uda zawsze jednak pozostaje niepewność czy właśnie ten skrót rzeczywiście prowadzi do areny..

Trzeci najbardziej ryzykowny sposób jest godny najprawdziwszych herosów. Rozpędzone monstra ścigające zawodników się okaże szybsze od Dawców Imion i wkrótce wedrą się pomiędzy tłum siejąc zniszczenie...to zaś bohaterowie mogą wykorzystać – próbując wskoczyć na ich grzbiety..

To karkołomne zadanie(test zręczności lub wołtyżerki st. tr.10) nie jest niemożliwie i co ważniejsze praktycznie gwarantuje sukces... w przypadku porażki jednak , skutki mogą być wyjątkowo bolesne.

Jeśli drużyna wykaże się sprytem powinna wkrótce wraz z przodującymi zawodnikami wbiec na rozległą arenę, która roztacza się na środku miasta.

Tam przy akompaniamencie wiwatów zasiadającej na trybunach publiczności dopełni się finał nietypowego wyścigu. Kiedy bramy zatrzasną się za zawodnikami, niebo nad stadionem rozświetli widowiskowa eksplozja sztucznych ogni a siedząca na specjalnym podwyższeniu orkiestra pocnie grać dynamiczną muzykę.

Jednak najbardziej zadziwiający widok stanowić będzie niezwykła rozciągająca się nad arena konstrukcja, składająca się z kilkadziesiątu niewielkich lewitujących platform połączonych ze sobą linami, mostami i drabinami. Na jej przeciwległych końcach znajdują się z jednej strony meta, do której dobiec mają zawodnicy z szarfami z drugiej zaś Pień Niespodzianek, w którym ukryte są zarówno szarfy, puszką oraz jak sama nazwa wskazuje mnóstwo niespodzianek..

Bohaterowie powinni teraz działać szybko - doskonale wiedza, bowiem, że przeklęty artefakt otworzyć się może w każdej chwili. Niestety dotarcie do Pnia Niespodzianek będzie niezwykle trudnym zadaniem, o co zadbają rywale drużyny oraz błakające się po arenie dajry...

Herosi będą musieli, więc przebiec spory kawałek areny (ok. pięćdziesięciu metrów) starając się nie zwrócić na siebie uwagi rozwścieczonych monstrów, następnie wspiąć się na dziwna konstrukcję, po czym poradzić sobie z działaniami konkurentów, aby wreszcie dobiec do Pnia..

To jednak nie będzie oznaczało końca problemów...

Pień Niespodzianek

Ten długi na cztery i szeroki na dwa metry zeschnięty pień baobabu był niegdyś najzwyklejszym kawałkiem drewna. Magowie z Rady Pięciu postanowili jednak zmienić ten stan rzeczy, aby uczynić konkurencję bardziej emocjonującą. Korzystając ze połączonych mocy różnych Dyscyplin magicznych, które reprezentowali udało im się oblec przedmiot potężnymi zaklęciami. Nasycony magią pień posiada teraz doprawdy zdumiewające właściwości.

Otóż w każdej z jego kilkudziesięciu niewielkich dziupli (niektórych sztucznie utworzonych) znajduje się coś na kształt miniaturowej bramy do innego wymiaru. W rezultacie każdy, kto jest na tyle zdesperowany, aby wsadzić rękę do jednego z tych otworów może wyciągnąć coś,...co w pełni oddaje znaczenie słowa „niespodzianka”.

Dlatego za każdym razem, gdy, któryś z herosów postanowi zaryzykować proponuje rzucić, k10 aby określić, co się stanie...na pocieszenie dodam, iż wszystkie efekty znikają po upływie doby. Należy też zauważyć, że niespodzianki w dziuplach nieustannie zmieniają swe położenie – niech, więc nikt nie liczy na to, że wsadzając dwa razy rękę do tego samego miejsca efekt będzie ten sam.

Oto przykładowe niespodzianki:

1. Wsadzona do dziupli ręka pokrywa się przyjemnym w dotyku futerkiem..
2. Brama płaszczyzny żywiołu ognia...ktoś się chyba poparzy.
3. Gniazdo jakichś nie znoszących intruzów owadów przypominających szerszenie... nie dość że pożądlą to jeszcze wylecą chmara z dziupli aby ścigać swa ofiarę.
4. To najgorsza dziura...jest, bowiem kompletnie pusta.
5. Dłoń bohatera zyskuje trzy dodatkowe palce...
6. Tu znajduje się garść szczerozłotych monet – niestety one też znikną po 24 godzinach..
7. Ręka pokrywa się jakąś niezmywalną zielonkawą substancją, która wprost niemiłosiernie śmierdzi...
8. Paznokcie bohatera zmieniają się w ostre szpony, – które przypominają te, jakie posiadają Władcy Zwierząt - zadają też podobne obrażenia (ST.4).
9. Szarfa! Bohater wyciąga przedmiot, który pozwala ukończyć trwającą właśnie konkurencję...i tym samym zwraca na siebie uwagę rywali, którzy bardzo by chcieli mu tą szarfę odebrać...
10. Na ręce bohatera wyrasta pasożyt...różowy, przypominający ślimaka stwór jest, co prawda niewiele większy od kciuka jednak strasznie się ślini i co chwile wydaje z siebie irytujące piski-, ale za to bardzo, ale to bardzo chce się zaprzyjaźnić ze swym żywicielem.

Powyższe propozycje to zaledwie przedsmak tego, co możesz zaserwować swoim graczom, kiedy będą szukali puszkii- dlatego Drogi Mistrzu Gry zachęcam do wprowadzenia własnych egzotycznych pomysłów...

Pozwól, więc drużynie „nacieszyć” się trochę niezwykłymi właściwościami Pnia Niespodzianek.

Aby zwiększyć dramatyzm niech w pewnym momencie przez wszechobecny hałas przebiję się pełen wściekłości ryk dobywający się z pnia a ziemia pod platformami pocnie trząść się i pękać...niech z kłębiących się nad miastem chmur trysną błyskawice a powietrze wypełni okropny smród zgnilizny..

Daj Drogi Mistrzu Gry, BG do zrozumienia, że czasu jest naprawdę niewiele... I gdy zaczną już tracić nadzieje na uratowanie sytuacji – jeden z rywali postaci graczy – ogr imieniem Mork-Glork dobiegnie do pnia i jak gdyby nigdy nic wyciągnie zeń puszkę...

Jako, że zawodnik ten delikatnie rzecz ujmując nie należy do szczególnie bystrych – uzna on ,iż to właśnie ów artefakt jest tym co miał znaleźć .

Jedynie od graczy zależeć będzie, jakich metod perswazji użyją, aby odzyskać przeklęty przedmiot – muszą jednak pamiętać, iż w przypadku Mork-Glorka rozwiązania siłowe mogą się fatalnie skończyć i to nie dla ogrowych bliźniaków...

Epilog

Jeśli drużyna odzyska w ten czy inny sposób (czyt. mniej lub bardziej bolesny) Puskę Raggoka – pozostanie jeszcze problem zamknięcia artefaktu nim moce w nim zawarte wydostana się na zewnątrz w całej swej plugawej okazałości. Bohaterowie wiedza już z zapisków Jerriva, iż słowa, które otwierały wieczko brzmiały „gorycz,zazdrość, zemsta,” tak, więc jeśli przynajmniej część prowadzonych przez graczy herosów ma, choć trochę bardziej lotny umysł od nijakiego Mork-Glorka to powinni się domyśleć, że puszkę zamykają przeciwne sformułowania.

Są to „słodycz, miłość, przebaczenie”. W miarę jak herosi zaczną odgadywać właściwe sformułowania – rozerwane pieczęcie na wieczku puszek poczną ponownie się zlewać w całość. Gdy wypowiedziane zostanie ostatnie słowo-klucz – fala negatywnej energii wydostająca się z puszek zostanie zatrzymana i wszystkie jej efekty ucichną...niebezpieczeństwo zostanie zażegnane.

Jednak gdyby bohaterom nie udało się ani zamknąć ponownie artefaktu ani choćby go odzyskać wtedy... no cóż, Travar stanie się znacznie mniej przyjemnym miejscem niż był do tej pory. W rzeczy samej zyska sporo uroku Pustkowii i wdzięku Złoziem, z którymi sąsiaduje..

Miejmy jednak nadzieję, że wszystko dobrze się skończy. Herosi nie tylko uratują przebieg Wielkiej Gry, ale i większą część ludności Travaru...to zaś bez wątpienia zostanie docenione- bogactwo, najwyższe honory i wspaniałe perspektywy to tylko niektóre z profitów z tego tytułu.

Naturalnie heroizm postaci graczy zostanie zauważony przez magów z Rady Pięciu, którzy szybko odkryją prawdziwe przeznaczenie puszek Jerriva i postarają się odnaleźć sposób aby unicestwić przeklęty artefakt raz na zawsze – to z kolei być może posłuży do stworzenia następnej niezwykłej historii...ale to już zupełnie inna bajka.

A co z panem Dorą? No cóż, jeśli herosi pozwolili mu uciec to mogą być pewni, że jeszcze kiedyś się z nim spotkają...

Dodatki

Rywale Bohaterów w Wielkiej Grze

Z założenia wybierani przez kandydatów na rajców śmiałkowicie winni cechować się jak najlepszym usposobieniem – wszak reprezentują oni najbardziej wpływowych Dawców Imion w mieście. Nie bez powodu, więc zaczęto uczestników Wielkiej Gry nazywać „rycerzami”.

Niestety ostatnimi czasy wielu chcących zdobyć urząd możnych uznało, iż nieraz lepiej jest być po prostu skutecznym a wywierania dobrego wrażenia należy zostawić frajerom. W myśl zasady „cel uświęca środki” kandydaci poczęli rekrutować w swe szeregi najgorsze elementy,...o których można powiedzieć wszystko z wyjątkiem tego, że są rycerzami..

Oczywiście nie jest to reguła, zdarzają się także szlachetni i honorowi wojownicy, którzy brzydzą się wygraną za wszelką cenę - tyle, że większość z nich odpada już przy pierwszej konkurencji.

Poniżej prezentuję, kilku ciekawszych awanturników, którzy postanowili spróbować swych sił w jednym z najbardziej znanych Barsawiańskich turniejów. Zawarte przy ich opisach sugestie mogą posłużyć do stworzenia ciekawych wątków pobocznych, które bez wątpienia urozmaicą rozgrywkę..

Judith Fener

Jedyna reprezentantka Bonifacego, wyższego urzędnika Travarskiej administracji, bliskiego przyjaciela Felindry Jerr.

Ta smukła, wiecznie roześmiana t'skrandzka fechtmistrzyni od lat jest ulubienicą publiczności. Jest także jedna z najbardziej utytułowanych zawodniczek – dzięki niej, bowiem Felindra Jerr – najbardziej rozpoznawalna radczyni Travaru od tak dawna utrzymuje swój urząd...Judith wygrywała już dwa razy i za każdym razem w najbardziej widowiskowy sposób. Zgodnie z naturą swej rasy – brawurowe i szaleńcze wyczyny są dla niej chlebem powszednim. Słyszała już z tego, iż potrafiła zeskoczyć z dziesięciometrowej konstrukcji jaka niegdyś ustawiona na arenie, na grzbiet szalejącej wyverny a następnie ujarzmić stworza niczym potulnego kuczka....

Jako że patronka Fichtmistrzyni – Felindra Jerr ma zapewniony urząd na dwa lata, Judith tegoroczne zawody traktuje bardziej jako okazję do zabawy niż poważną rywalizację. Jeśli bohaterów nie zrazi trochę arogancka i zuchwała postawa tej Wiecznie Jaśniejszej Gwiazdy Wielkiej Gry być może znajdą w Judith cennego sojusznika.

Helga

Jedna z reprezentantek Elswyne, kapitan okrętu flagowego Travaru „Feniks”

Nazwanie Helgi damą przyszłoby by z trudem nawet najlepszemu kłamcy w Barsawii – byłby to też najprawdopodobniej ostatni błąd w jego życiu.. Ta nierozstająca się ze swym ukochanym toporem trollica o uroku i aparycji rozjuszonego grzmotorożca nie uznaje żadnych kompromisów. Niegdyś wydalona ze swego klanu, straciła rogi – jednakże jak sama twierdzi nie honor. I niech nikt nie próbuje tego kwestionować! Chyba, że nie ma się nic przeciwko byciu wdeptanym w ziemię przez prawie trzy metrową górę mięśni..

Co ważne - .Helga jest Adeptem Powietrznym Łupieżcą i wbrew wrażeniu jakie sprawia ,jest bardzo inteligentna– po prostu z trudem przychodzi jej opanowywanie wrzających w niej emocji....co być może bohaterowie będą potrafili wykorzystać. W razie czego muszą jednak pamiętać, że Helga wręcz kocha kwiaty – szczególnie te które rosną na grobach głupców jacy stanęli jej na drodze...

Strażnicy

Reprezentanci pro-therańskiego arystokraty Fulberga

To drużyna z prawdziwego zdarzenia. Wynajęci przez jednego na najbogatszych ludzi w mieście otrzymali doskonały trening na wiele miesięcy przed Wielką Grą. Fakt, iż wcześniej przez wiele lat byli zgraną i bardzo znaną drużyną poszukiwaczy przygód ustawia ich wśród głównych faworytów tegorocznych zawodów. Wszak to oni zgładzili astralną bestię, która nękała niegdyś otaczające Vivane wsie...Jednak tak samo znane jak ich wyczyny są ich sympatie do imperium Therańskiego. Powszechnie wiadomo, że przywódca drużyny elf Powietrzny Żeglarz Antoniusz był niegdyś łowcą niewolników.

Pozostali Strażnicy to – Deva elficka Iluzjonistka, Serren człowiek Wojownik oraz Nimbe ludzka Kawalerzystka. Wszyscy są profesjonalistami i nie wahają się tego wszystkim okazywać - na każdym kroku...

Mork – Glork

Jedni z reprezentantów słynącego z dziwnych pomysłów alchemika Daemiusa.

To chyba najbardziej problematyczny uczestnik Wielkiej Gry. Skrybowie którzy spisywali zawodników do udziału w turnieju mieli z Mork- Glorkiem ...podwójny kłopot. Po pierwsze nie wiedzieli czy zająć ma na liście jedna czy dwie pozycje... po drugie nie mieli pojęcia czy w ogóle dopuścić go/ich do konkursu. Nikt nie wie jak uporano się z pierwszym dylematem, wiadomo jednak, że Mork-Glork został/zostali wliczony w poczet zawodników.

Stało się to dzięki temu, że nigdzie w regulaminie Wielkiej Gry nie zostało napisane, iż rywalizować mogą tylko Dawcy Imion...co zapewne po występie Mork-Glorka zostanie niezwłocznie poprawione. Skąd całe zamieszanie? Otóż osobnicy ci to specjalnie wyszkolone (wytresowane?) ogry...dokładniej ogrowi bliźniacy... Takie atuty jak niezwykła siła i możliwość zamiany w każdej chwili miejscami z bratem bliźniakiem w połączeniu z ich wysoka jak na przedstawicieli swej rasy inteligencja mogą czynić z nich niebezpiecznych rywali. Niech jednak nikt nie liczy na to, iż będzie się nimi dało podyskutować o Throalskim ustroju prawnym...

Warto też nadmienić, że Mork-Glork nienawidzą gdy myli się ich imiona, według nich zawsze powinno się wymawiać wpierw imię tego który jest aktualnie w rzeczywistym wymiarze...w przeciwnym wypadku- bardzo się denerwują... Oczywiście jak wszystkie ogrowe bliźniaki Mork i Glork są identyczni (więcej o ogrowych bliźniakach w podręczniku podstawowym ED).

Seraphius

Jeden z reprezentantów Herda, handlarza tkaninami.

Ten dwudziesto paroletni śmiałek jest jednym z najmniej charakterystycznych uczestników Wielkiej Gry. Wynajęty przez średnio zamożnego kupca mężczyzna wydaje się być kolejnym szukającym sławy żołdakiem, jakich ściągają do Travaru setki..

Stara, nie nadająca się do niczego kolczuga, jaką nosi, nieraz bywa przedmiotem kpin pozostałych zawodników – tak samo jak toporny, jakby kuty w pośpiechu miecz, którego używa,...lecz poza wywołującym śmiech wyglądem o Seraphiusie nie da się nic ciekawego powiedzieć...z małym jeszcze wyjątkiem - Seraphius to Horror.

Zwabiony olbrzymia ilością emocji, jaka emanowała z Travaru astralny stwór postanowił pożywić się, choć niewielką częścią strachu, wściekłości i nienawiści jakim nieraz dają się ponieść uczestnicy Wielkiej Gry...a gdzie mógłby znaleźć lepszą ku temu okazję jak nie pośród nich?

Bestia, jako że nie jest zbyt potężna zmuszona jest do nieustannego ukrywania swej prawdziwej tożsamości, – dlatego stara się stronić od pozostałych Dawców Imion na tyle na ile to możliwe. Lecz zapewne przestanie to być konieczne, gdy nasyci się wystarczającą ilością negatywnych emocji...

Pomocne statystyki

Tajemnicze zjawy - Strażnicy Pieczęci

Te lewitujące odziane w granatowe szaty kościotrupy strzegą puszkę od chwili jej powstania...Stwory te to prawdopodobnie duchy niegdysiejszych głosicieli Rashomona, którzy zgodnie z jej ostatnią wolą zostali powołani do ścigania każdego, kto próbowałby otworzyć przeklęty artefakt...Ich moc jednak bardzo osłabła przez lata i w swej pełnej postaci zjawy mogą się tylko pojawiać, gdy puszka jest już otwarta.- z niej bowiem stwory czerpią swą energię.

ZR:10 SF:5 ŻYW:4 SW:10 CHA:5 PER:6
Pkt.Legend:350

Pieczone dziki

Jak na wysmażoną i przednie przyprawioną dziczyznę bestyjki są nadzwyczaj żwawe ...całe szczęście, tylko przez kilka minut – potem magia puszkę która ją wskrzesiła przestaje działać.

ZR:6 SF:5 ŻYW:6 SW:5 CHA:2 PER:5
Pkt.Legend:110 Ilość Kalorii:3000

Ohydne Pająki (szczegółowy opis i statystyki w „Wężowej Rzece” str.120)

Co tu dużo pisać - duże, wredne i ohydne ...w sam raz na rozgrzewającą walkę.

ZR:5 SF:5 ŻYW:7 SW:5 CHA:4 PER:5
Pkt.Legend:70

Dajry (szczegółowy opis i statystyki w „Stworach Barsawii” str.19)

Może nie ohydne, ale za to jeszcze większe, jeszcze wredniejsze i doprowadzone do desperacji- w sam raz na finał.

ZR:6 SF:14 ŻYW:14 SW:6 CHA:4 PER:5
Pkt.Legend:300

Na koniec autor pragnie podziękować Szanownym Czytelnikom za dotarcie do tego momentu (czy to przewijając tekst czy to, o zgrozo!, czytając go w całości) i żywi głęboką nadzieję, że lektura tego, przepraszam za wyrażenie –utworu, była przynajmniej choć trochę mniejszą mordęgą od jego napisania...

W tym miejscu pragnę też podziękować Ploosqvie, bez którego ten scenariusz miałby jeszcze głupszy tytuł.