Mongolian Mercenaries 2: the Second World

Kamień Krzywizny

# Wstęp

*Kamień Krzywizny* to pierwszy scenariusz do MM2:tSW. Podczas emocjonującej historii Gracze będą mieli okazję zwiedzić górskie siedziby Krasnoludów, bagna Delty Filipu i lasy Nowego Hrabstwa, a także spróbować swych sił w starciu ze złym królem-liszem Kościej-chanem... Niech rozpocznie się przygoda!

# Zasady Dodatkowe

* Gracze stanowią jedną drużynę,
* Rozpoczęcie losową datą,
* Gracze rozpoczynają od 5. Poziomu doświadczenia,
* Na początku gry każdy z Graczy otrzymuje po 2 DHM.

# Treść scenariusza

## Rozdział I: Rodzinna historia

Budzicie się siedząc w miękkich, obitych czerwonym aksamitem fotelach. Znajdujecie się w przestronnym, wyłożonym boazerią pokoju. Pod jedną ze ścian piętrzą się półki z książkami, dwie inne ozdobione są trofeami myśliwskimi i reprezentacyjną bronią. W pomieszczeniu nie ma okien. Jedynym źródłem światła jest płomień z marmurowego białego kominka, zdobionego herbem krasnoludzkiego rodu Mzanech- siedmioramienną gwiazdą nad kowalskim młotem. Tuż przy ogniu w takim samym fotelu siedzi siwowłosy krasnolud. Jego poorana zmarszczkami twarz pełna jest dostojeństwa i powagi, choć widać, że jest to bardziej twarz kupca niż wojownika. Bystre niebieskie oczy błyskają spod gęstych brwi. Ubrany jest w grubą czerwoną tunikę, bogato zdobiony kamieniami pas, bufiaste brązowe spodnie i wysokie buty. Siedzi zapatrzony w ogień, spokojnie pykając fajkę. W końcu obrócił się w waszą stronę i gestem wskazał stół stojący przy ścianie.

Mnuri Mzanech: Ach, w końcu się obudziliście. Wybaczcie z góry moim ludziom, jeżeli was poturbowali. Proszę, częstujcie się.

Stół zastawiony był różnorodnymi mięsami, w tym słynną tomaliańską baranią kiełbasą, pasztetem z dziczyzny i pieczonym fororakiem, a także potrawką z dyni i pomidorów. W rogu stała beczułka ciemnego krasnoludzkiego piwa. Po kilku minutach gospodarz kontynuował:

Mnuri Mzanech: Zapewne zastanawiacie się, dlaczego zebrałem was wszystkich w mojej rezydencji w środku nocy. Otóż mam dla każdego z was propozycję. Z pewnością niebezpieczną i z pewnością opłacalną, dlatego też wybrałem was do wykonania zadania. Aby jednak dobrze mogli mnie zrozumieć, zacznę od początku.

Jak dobrze wiecie, krasnoludowie od wieków przekopują wnętrze ziemi w poszukiwaniu cennych metali- złota, srebra, mithrilu oraz szlachetnych kamieni. Pod każdym krasnoludzkim miastem rozpościerają się prawdziwe labirynty korytarzy, sztolni, szybów i naturalnych jaskiń. W jednym z takich korytarzy tu, pod Iktandem, w roku 891, jeden z moich szacownych przodków, Gungorn Rudobrody, nazwany potem Znalazcą Kamienia, wydobył z wnętrzności świata Kamień Krzywizny. Kamień Krzywizny! Największy skarb mego rodu i całego miasta! Jedynie legendarny Arcyklejnot mógł się z nim równać. Był przepiękny, błyszczał w świetle jak północna gwiazda, rzucając na pomieszczenie niezliczoną ilość delikatnie różowych błysków… Kamień Krzywizny pozostawał w mojej rodzinie przez ponad trzysta lat. Niestety, podczas najazdu mongolskiego w 1234 roku Iktand został splądrowany, a klejnot dostał się w ręce Mongołów. Mój ród przez kolejne dwieście lat bezustannie poszukiwał na wschodzie śladów Kamienia. Dopiero mi udało się zdobyć potrzebne informacje. Uwierzcie, wiele mnie to kosztowało. Zużyłem większą część majątku rodowego oraz osiemdziesiąt siedem lat życia, udało mi się jednak ustalić losy Kamienia w Imperium. Podczas podziału łupów po najeździe przypadł on Dżumburganowi Ałtyn-Hot, chanowi Nowego Hrabstwa na zachodzie Imperium. Nawiasem mówiąc, nie był to jedyny przedmiot, jaki wtedy wziął, bo przypadło mu także trzy tysiące niewolników i czterdzieści wozów kosztowności. Dżumburgan powrócił do Quito i strzegł Kamienia aż do swojej śmierci w 1265 roku. Klejnot pochowano wraz z nim. Jestem prawie pewien, że nadal znajduje się w jego grobowcu. Niestety, jestem już stary i nie podołam trudom wyprawy. Właśnie dlatego zebrałem was. Jak już wspomniałem, poza Kamieniem Ałtyn-Hot posiadał ogromne bogactwa, z których duża część także spoczywa pod ziemią. Zostały one zrabowane z mojego miasta i mój ród jest ich prawowitym właścicielem, jednak najbardziej zależy mi na Kamieniu. Proponuję wam taki układ: przynieście mi Kamień Krzywizny i wszystko, co dacie radę unieść, a na każdego z was przypadnie 10% **[lub inna liczba tak, by drużyna łącznie otrzymała 50% łupu]** łupów. Do tego zapewniam wam teraz środki na wyposażenie- po dwa hamery na głowę. Wydaje mi się, że to uczciwy układ.

**Luźna rozmowa z Graczami i rozwianie ich wątpliwości**.

Mnuri Mzanech: Cieszę się, że udało nam się dojść do porozumienia. Uważajcie na siebie- Imperium to miejsce niebezpieczne dla cudzoziemców i niewiele wiadomo na ich temat. W Tomalii jesteście bezpieczni, ale kiedy tylko przekroczycie Filip, kto wie, co może się stać. Spójrzcie na mapę. Quito leży kawał drogi stąd, a problemy zaczynają się już za Podgórzem. Możecie próbować przeprawy przez bagna, ale osobiście nie radzę. Wątpię, by coś się tam zmieniło od czasów mojej młodości. Innym sposobem jest nadłożenie drogi i przeprawienie się w górze rzeki, ale Mongołowie strzegą tam swojego brzegu. W bezleśnej okolicy na pewno was wypatrzą, a nawet konno nie dacie rady im uciec. Najprostszym, ale według mnie niedostępnym sposobem będzie poszukanie w Ojlerze jakiegoś statku idącego do Imperium. Ha, ha! Nie słyszałem o handlu z Mongolią od koronacji Kurtasa XIII. Może lepiej wsiąść na statek do Szymperium i wyskoczyć gdzieś przy Quikatanie? Umiecie pływać, co nie? No, to już wasza sprawa. Jakby co, zawsze mogę udzielić wam kilku rad. W mojej bibliotece znajdzie się kilka ciekawych książek, które mogą was zainteresować. Powodzenia!

## Rozdział II: Hieny cmentarne

**Gracze przybywają do Quito.**

Quito- prastare miasto o ponad tysiącletniej historii. Założone w 24 r. 2.s. jako narnijska kolonia, wielokrotnie zmieniało właścicieli. Wykształciła się tu specyficzna kultura, będąca mieszanką wpływów mongolskich i narnijskich. Choć rdzenni Narnijczycy nie zamieszkują już tej okolicy, w Hrabstwie często spotyka się wyjątkowo niskich lub nieprzeciętnie owłosionych ludzi, a ich język znacznie różni się od mongolskiego. Większość ludzi mieszka w stałych, zbudowanych z drewna chatkach, zajmując się pasterstwem i uprawą ziemi. Nowe Hrabstwo jest też głównym źródłem drewna w Mongolii. Odnalezienie grobowca chana nie powinno być dużym problemem.

**Rozmowy z miejscową ludnością pozwolą drużynie zlokalizować cmentarz i kurhan Ałtyn-chana. Po kilku salach okazuje się, że w kurhanie znajduje się też inna grupa. Atak kultystów. Rzut oka na Kamień Krzywizny. Kultyści uciekają, gubią jednak książeczkę z symbolem Króla-Lisza. Identyfikacja w bibliotece lub u Mnuriego Mzanecha wskaże na działalność grupy popleczników Kościej-chana.**

*Kościej-chan, to miano nadane okrutnemu władcy Kazachstanu, Tengerbyłowi Okrutnikowi, żyjącemu w IX wieku 2.s. Podczas swoich trzynastu lat rządów doprowadził kraj do wyludnienia przez prowadzenie ciągłych wojen i likwidowanie nieposłusznych. Do tego parał się czarną magią i zarzucił wiarę przodków, wprowadzając na dwór mroczne kulty z odległych lądów. Podobno był ludożercą i nekromantą. W 874 r. wybuchł bunt przeciwko jego rządom. Po siedmiu latach wojen Kościej-chan został pokonany, zabity i pogrzebany w nieznanym miejscu, a na tronie Kazachstanu zasiadł Darnabchar Zwycięski.*

*Mimo upływu lat, istnieje niewielka grupka popleczników Kościej-chana. Próbują oni go wskrzesić, ale dlaczego potrzebują do tego Kamienia Krzywizny? Czyżby był on jednocześnie Kamieniem Wskrzeszenia?*

## Rozdział III: Mroczne tajemnice

**W Kazachstanie trzeba odnaleźć grób Kościej-chana. Będzie tam obóz kultystów, którzy właśnie go ożywili. Pierwsza walka z Kościej-chanem. Puszcza Graczy wolno, by zanieśli wiadomość.**

## Rozdział IV: Artefakt zwalczać artefaktem

**Rozmowa z Mnurim Mzanechem pozwoli Graczom udać się na poszukiwanie Młota Negacji- potężnej broni, zdolnej niszczyć zaklęte przedmioty. Prawdopodobnie leży gdzieś pod //krasnoludzkim miastem//.**

## Rozdział V: Ostateczne starcie

**Wyposażeni w Młot Negacji Gracze przebijają się przez hordy Nieumarłych, pokonują Kościej-chana i ocalają świat. Zwycięstwo.**