Kalifie Igrzysko- scenariusz

# Wstęp

Kalifie Igrzysko to pierwszy ze scenariuszy do MM:tRoA. Może też być rozgrywany z innymi częściami MM, w szczególności MM:tOT. Przeznaczony jest dla nieokreślonej liczby (najlepiej 3-6) Graczy tworzących jedną drużynę i Mistrza Gry. W celu poprawnego rozegrania scenariusza należy pamiętać o kilku zasadach konstrukcji podręcznika:

* *Kursywą zapisano partie tekstu stanowiące opisy sytuacji Graczy oraz dialogi.*
* **Tekstem pogrubionym zaznaczono informacje przeznaczone dla Mistrza Gry.**
* FRAZY PISANE WIELKIMI LITERAMI odsyłają Mistrza Gry od odpowiedniego rozdziału scenariusza.
* Kapitalikami oznaczono imiona postaci niezależnych, spotkanych przez drużynę.
* Gracze nie są ograniczani spisanymi decyzjami. Mogą wykonać inną akcję, to jednak zależy od Mistrza Gry.

# Przed rozpoczęciem i zasady dodatkowe

Zasady dodatkowe obowiązujące podczas rozgrywania scenariusza, które powinny być wpisane na Kartę Zasad Dodatkowych:

* Wszyscy Gracze tworzą jedną drużynę, która nie może się rozpaść,
* Niemożliwe jest wstąpienie do żadnej frakcji,
* Każdy z Graczy rozpoczyna grę posiadając 40 PŁ,
* Pojawia się jeden współczynnik i jedna umiejętność dodatkowa:
	+ Charyzma, wpływająca na zdolność rozmów z postaciami niezależnymi i ilość uzyskiwanych informacji; liczona jak inne współczynniki; premie rasowe/klasowe otrzymują:
		- +1 do Charyzmy: Urzędnik, Szaman, Kawalerzysta, Handlarz, Kupiec, Kramarz, Mędrzec, Bard, Rabin, Bankier,
		- -1 do Charyzmy: Gwardzista Chana, Mag, Kapłan, Myśliwy, Wróżbita, Góral,
		- +2 do Charyzmy otrzyma wybrany przez Graczy przywódca drużyny.
	+ Języki (znajomość języków obcych), pozwalające zdobyć więcej informacji ze starodawnych rękopisów; liczone jak inne umiejętności; premie rasowe/klasowe otrzymują:
		- +1 do Języków: Alchemik, Urzędnik, Bard, Kupiec, Kramarz,
		- +2 do Języków: Mag, Szaman, Wróżbita, Mędrzec, Kapłan,
* Mistrz Gry dysponuje nakładkami na planszę, które umieszcza w odpowiednich miejscach w momencie odkrycia danego miejsca.

# Rozpoczęcie scenariusza

**Po wyborze postaci Gracze mają możliwość odbycia jednego dnia (przed grą, nieliczonego na Kole Czasu) w swoich miejscach startu, po czym rozpoczyna się właściwa gra.**

*Wszyscy budzicie się w nieznanej wam sali. Bogato zdobione barwnymi malowidłami ściany, rzeźbiony, drewniany sufit oraz podpierające strop czerwone kolumny sugerują, że znajdujecie się w pałacu. W pomieszczeniu nie ma żadnych mebli poza stosem poduszek, z którego się podnieśliście. Nagle usłyszeliście liczne i pośpieszne kroki, po czym ciężkie mosiężne drzwi w jednej ze ścian otworzyły się. Do środka wkroczyło sześciu Gwardzistów Chana w pełnych pancerzach łuskowych obficie zdobionych złotem. Każdy z nich posiada kołczan pełen strzał, ogromny łuk refleksyjny i szablę z inkrustowaną drogimi kamieniami rękojeścią. Po nich do sali wkroczył ich dowódca- w jeszcze wspanialszej zbroi i błyszczącym hełmie, zdobionym końskim ogonem. Za pasem miał zatknięty buzdygan z głowicą w kształcie Krakena. Gwardziści otoczyli was, a dowódca stanął przy drzwiach, przez które wszedł niski człowieczek. Ubrany był w długi do ziemi, jedwabny żółty kaftan wyszywany w czerwone Krakeny i niebieskie morskie fale oraz czapkę w ten sam wzór. Zatrzymał się, omiótł was władczym wzrokiem, po czym rozpoczął przemowę.*

 *Dangan Ariamtisand: Radujcie się wierni oraz niewierni, albowiem spadła na was łaska, której czwarta część świata nie dostąpiła nawet przez szesnaście pokoleń! Składajcie ofiary, gdyż Kalif, Kracyk, Syn Judy, Syn Tapicera, Mohammed al Piestor, Pankration, Pan Kracy, Wielki Chan (****należy podać pełną tytulaturę)*** *w swej nieskończonej dobroci, tryskającej niczym źródło krystalicznej wody na spalonym stepie, wybrał was do wypełnienia niezwykle ważnego zadania. U schyłku Drugiej Ery, kiedy to Wielki Chan Imperium, Niezwyciężony i Nieustraszony Czyngis-Chan spoczywał na łożu śmierci, odchodząc do Ogrodów Tego, Który sprawuje opiekę nad Wiernymi, przekazał trzem ze swych synów: Czagatajowi, Ugedejowi, i Tołujowi, oraz pięciu swoim wnukom: Mongkemu, Kubilajowi, Hulagu, Gujukowi oraz Batu, po jednym niezwykle potężnym przedmiocie, należącym wcześniej do jednego z jego yisun orlug- Towarzyszy. Tak więc synowie potężnego Czyngis-Chana otrzymali: najstarszy Czagataj- łuk, należący ongiś do Dżebego; Ugedej- szablę, należącą ongiś do Subutaja; Tołuj dostał włócznię, którą posługiwał się Dżelme. Następnie przystąpili wnukowie, i każdy otrzymał element pancerza. Mongkemu podarował pancerz, noszony ongiś przez Mukalego; Kubilaj dostał Karwasze swojego wspaniałego imiennika; Hulagu stał się właścicielem butów, które nosił Boorczu; Gujuk otrzymał hełm Borokuła, a Batu tarczę sławnego Czilauna. Przedmioty te były obdarzone wielką mocą, gdyż wielu szamanów zabiegało o nią, i przysłużyły się one do utworzenia Wielkiego Imperium. Po latach, w Erze Upadku, słuch o nich zaginął- ich właściciele odeszli do Ogrodów Kalifa, a same artefakty zakrył całun niepamięci. Teraz nasz Wielki Władca, Ten, Który wskrzesza pamięć o Bohaterach Minionych Wieków, żąda od was, abyście udali się w podróż, której celem będzie odnalezienie każdego z tych potężnych przedmiotów i dostarczenie ich do Jego Pałacu. Przed wyruszeniem w drogę możecie zadać mi, skromnemu słudze Pana, kilka pytań.*

**Gracze mogą zadawać pytania Danganowi Ariamtisandowi. Mistrz Gry udziela odpowiedzi w zależności od treści pytania i Charyzmy Graczy.**

*Dangan Ariamtisand: Ruszajcie więc natychmiast, gdyż wielka będzie nagroda, jeżeli się wam powiedzie. Jednakże stokroć większa będzie kara, jeżeli zlekceważycie sobie rozkazy Kalifa. Nie będzie dla was miejsca pod słońcem ani niebem, gdzie Jego Gwardia was nie odnajdzie. Ruszajcie czym prędzej! Położenie jednego z artefaktów jest znane. Karwasze Kubilaja są przechowywane w klasztorze na górze Huanggang Shan (***Mistrz Gry ujawnia odpowiednią nakładkę)***. Informacje na temat pozostałych mogą znajdować się w Wielkiej Bibliotece, w Ułan Bator. Koniecznie tam zajrzyjcie. A teraz ruszajcie!*

*Gwardziści chwycili was za kołnierze i wywlekli przed pałac. Stoicie, zastanawiając się, w którą stronę ruszyć. Co robicie? Od razu kierujecie się w stronę KLASZTORU NA HUANGGANG SHAN czy może odwiedzacie gmach WIELKIEJ BIBLIOTEKI?*

## Wielka Biblioteka

*Wielka Biblioteka w Ułan Bator jest miejscem, gdzie przechowuje się całą wiedzę Imperium. To tutaj jest przechowywana i powstaje Księga Liczb, zawierająca wszystkie istniejące liczby. Tutaj studiowane są księgi opisujące wydarzenia z Pierwszej, Drugiej oraz Trzeciej Ery. W tym ogromnym gmachu na pewno znajdziecie jakieś informacje na temat pozostałych artefaktów Zestawu Bagatura.*

*Stoicie przed gmachem. Drewniany pawilon w stylu chińskim, ozdobiony tradycyjnymi motywami mongolskimi robi wielkie wrażenie, wznosząc się wysoko ponad niskie jurty i stałe budynki. Możecie PODEJŚĆ DO BRAMY lub OKRĄŻYĆ BUDYNEK.*

### Podejście do bramy

*Podchodzicie do solidnej, drewnianej bramy. Stojący przy filarze Odźwierny patrzy na was podejrzliwie. Gdy się zbliżacie, opuszcza włócznię, zagradzając wam drogę.*

*Odźwierny: Wstęp do Biblioteki kosztuje 100 tugrików od osoby. Nie dotyczy mających pozwolenie.*

*Możecie ZAPŁACIĆ albo COFNĄĆ SIĘ.*

#### Zapłata

*Po uiszczeniu opłaty możecie WEJŚĆ DO GŁÓWNEGO HOLU.*

### Okrążenie budynku

*Wchodzicie w wąską uliczkę przy zachodnim skrzydle biblioteki. Idziecie wzdłuż ścian wielkiego gmachu. W jednym z miejsc zauważacie niewielkie okienko. Gracz posiadający odpowiednią ZRĘCZNOŚĆ oraz SZCZĘŚCIE będzie w stanie wspiąć się i wejść przez okno, po czym rzucić LINĘ reszcie drużyny.* **(LINĘ można kupić na targowisku)***. Znajdziecie się wtedy w* **(k4; DZIALE ALCHEMII, DZIALE HISTORYCZNYM, DZIALE MAGII, DZIALE HANDLOWYM).**

### Główny Hol

*Znajdujecie się w Głównym Holu Wielkiej Biblioteki. Ogromne, okrągłe pomieszczenie kończy się kopułą jakieś czterdzieści łokci nad waszymi głowami. Z Holu odchodzą cztery korytarze. W wejściu do każdego stoi pulpit, przy którym siedzą zajęci swoimi sprawami urzędnicy. Na środku Holu także stoi drewniany pulpit. Siedzący przy nim Bibliotekarz przygląda się wam podejrzliwie. Możecie POROZMAWIAĆ Z BIBLIOTEKARZEM lub spróbować WEJŚĆ DO KTÓREGOŚ Z DZIAŁÓW.*

### Rozmowa z Bibliotekarzem

*Bibliotekarz: Słucham? Czego tu szukacie?*

**Gracze odpowiadają na pytanie.**

*Bibliotekarz: Jedynie posiadacze pisemnego zezwolenia Arcyszamana lub Arcymaga Gildii mogą odwiedzać naszą Bibliotekę. Żegnam.* **(Gracze o odpowiednio wysokiej Charyzmie mogą przekupić lub przekonać Bibliotekarza, by pozwolił im wejść. Pozostali muszą wstąpić do Gildii Magów i jako Mag postarać się o pozwolenie. Mogą też otrzymać pozwolenie od Arcyszamana, muszą być jednak wyznawcami Shaggera lub Łoniaka).**

### Inne Działy

*W pomieszczeniu, w którym stoicie, znajdują się regały sięgające sufitu. Wszystkie są pełne drewnianych tub, w których przechowuje się zwoje. Możecie spróbować DOSTAĆ SIĘ DO DZIAŁU HISTORYCZNEGO, WYJŚĆ DO GŁÓWNEGO HOLU lub PRZESTUDIOWAĆ KSIĘGI DANEGO DZIAŁU.*

**Studiowanie ksiąg zapewni drużynie +2 do odpowiednich dla działu umiejętności, ale zwiększy szanse na wykrycie.**

**Jeżeli Gracze weszli przez okno i wyjdą do Głównego Holu, zostaną uznani za intruzów i wykryci.**

**Drużyna może zabłądzić i trafić nie tam, gdzie chciała, w zależności od Inteligencji oraz Szczęścia.**

### Dział Historyczny

**Jeżeli Gracze mają pozwolenie lub mogą wejść, to** *Bibliotekarz wstał zza biurka i polecił, żebyście poszli za nim. Skierował się w stronę jednego z korytarzy, opisanego jako DZIAŁ HISTORYCZNY. Pozdrowił siedzącego przy wejściu do działu Archiwistę i zaprowadził was między regały pełne zwojów. Tam gestem wskazał jeden z nich:*

*Bibliotekarz: Oto on. Tutaj trzymamy zapiski ze schyłku Drugiej Ery. Tylko niczego nie uszkodźcie.*

*I oddalił się w stronę holu. Czy zamierzacie PRZESZUKAĆ KSIĘGI?*

### Przeszukanie ksiąg

*Zabieracie się do przeszukiwania zwojów. Każdy z was zdejmuje kilka tub z półki i szybko przerzuca wzrokiem te fragmenty, które mogą wam pomóc.* **Może to dodać PD Graczom. W zależności od umiejętności Języki, Gracze otrzymują odpowiednie fragmenty tekstu:**

#### Języki 1-5:

**Fragment 1:** *„W roku osiemdziesiątym trzecim Drugiej Ery, zmarł wielki Czagataj, syn Czyngis-Chana. Pochowany został w swojej stolicy, Ałmałyku, a na piersiach jego złożono łuk, który prowadził go do zwycięstwa nad wrogami, aż śmierć go nie zabrała.”*

**Fragment 2:** *„Syn Czyngis-Chana, Ugedej, władał szablą, która była w stanie przeciąć wszystko, sama się nie tępiąc; Gdy więc Ugedej zmarł, to złożono ją do jego grobu w Karakorum.”*

**Fragment 3:** *„Tołuj, regent Imperium, gdy przyjął na siebie chorobę swojego brata, Ugedeja, zmarł w roku siedemdziesiątym Drugiej Ery. Jego włócznię przejął Kubilaj. Była ona przechowywana w Chanbałyku do czasu, aż Mingowie splądrowali miasto.”*

**Fragment 4:** *„Cała wiedza o chanach zachodnich ord została zgromadzona za rządów Timura w Samarkandzie, w wielkiej Medresie. Tam spisano historię żywotów Mongkego, Hulagu, Batu oraz ich synów i synów ich synów.”*

#### Języki 6-10:

 **Fragment 1:** *„W roku osiemdziesiątym trzecim Drugiej Ery, zmarł wielki Czagataj, syn Czyngis-Chana. Pochowany został w swojej stolicy, Ałmałyku, a na piersiach jego złożono łuk, który prowadził go do zwycięstwa nad wrogami, aż śmierć go nie zabrała.”*

**Fragment 2:** *„Syn Czyngis-Chana, Ugedej, władał szablą, która była w stanie przeciąć wszystko, sama się nie tępiąc; Gdy więc Ugedej zmarł, to złożono ją do jego grobu w Karakorum.”*

**Fragment 3:** *„Tołuj, regent Imperium, gdy przyjął na siebie chorobę swojego brata, Ugedeja, zmarł w roku siedemdziesiątym Drugiej Ery. Jego włócznię przejął Kubilaj. Była ona przechowywana w Chanbałyku do czasu, aż Mingowie splądrowali miasto.”*

**Fragment 4:** *„Cała wiedza o chanach zachodnich ord została zgromadzona za rządów Timura w Samarkandzie, w wielkiej Medresie. Tam spisano historię żywotów Mongkego, Hulagu, Batu oraz ich synów i synów ich synów.”*

#### Języki 11-15:

**Fragment 1:** *„W roku osiemdziesiątym trzecim Drugiej Ery, zmarł wielki Czagataj, syn Czyngis-Chana. Pochowany został w swojej stolicy, Ałmałyku, a na piersiach jego złożono łuk, który prowadził go do zwycięstwa nad wrogami, aż śmierć go nie zabrała.”*

**Fragment 2:** *„Syn Czyngis-Chana, Ugedej, władał szablą, która była w stanie przeciąć wszystko, sama się nie tępiąc; Gdy więc Ugedej zmarł, to złożono ją do jego grobu w Karakorum.”*

**Fragment 3:** *„Tołuj, regent Imperium, gdy przyjął na siebie chorobę swojego brata, Ugedeja, zmarł w roku siedemdziesiątym Drugiej Ery. Jego włócznię przejął Kubilaj. Była ona przechowywana w Chanbałyku do czasu, aż Mingowie splądrowali miasto.”*

**Fragment 4:** *„Cała wiedza o chanach zachodnich ord została zgromadzona za rządów Timura w Samarkandzie, w wielkiej Medresie. Tam spisano historię żywotów Mongkego, Hulagu, Batu oraz ich synów i synów ich synów.”*

#### Języki 16-20:

 **Fragment 1:** *„W roku osiemdziesiątym trzecim Drugiej Ery, zmarł wielki Czagataj, syn Czyngis-Chana. Pochowany został w swojej stolicy, Ałmałyku, a na piersiach jego złożono łuk, który prowadził go do zwycięstwa nad wrogami, aż śmierć go nie zabrała.”*

**Fragment 2:** *„Syn Czyngis-Chana, Ugedej, władał szablą, która była w stanie przeciąć wszystko, sama się nie tępiąc; Gdy więc Ugedej zmarł, to złożono ją do jego grobu w Karakorum.”*

**Fragment 3:** *„Tołuj, regent Imperium, gdy przyjął na siebie chorobę swojego brata, Ugedeja, zmarł w roku siedemdziesiątym Drugiej Ery. Jego włócznię przejął Kubilaj. Była ona przechowywana w Chanbałyku do czasu, aż Mingowie splądrowali miasto.”*

**Fragment 4:** *„Cała wiedza o chanach zachodnich ord została zgromadzona za rządów Timura w Samarkandzie, w wielkiej Medresie. Tam spisano historię żywotów Mongkego, Hulagu, Batu oraz ich synów i synów ich synów.”*

**Mistrz Gry umieszcza nakładki z odpowiednimi miejscami, jeżeli Gracze dowiedzieli się o danym miejscu. Chanbałyk oznacza Pekin i tam muszą udać się Gracze.**

### Opuszczenie Biblioteki

**Po zdobyciu interesujących ich fragmentów Gracze mogą opuścić Bibliotekę przez GŁÓWNY HOL lub oknem.**

*Po zdobyciu informacji w Bibliotece musicie ruszyć w dalszą drogę. Dokąd?*

## Klasztor na Huanggang Shan

*Huanggang Shan, góra o wysokości 4316 łokci, jest najwyższym szczytem pasma Wuyi. Na jej szczycie znajduje się niedawno zbudowany klasztor, gdzie przechowywane są Karwasze Kubilaja. Mieszkający tam mnisi chronią je i poświęcają swoje życie na zgłębianie sztuk walki.*

*Po długiej podróży, z oparów mgły w końcu wyłania się majestatyczna góra. Jej strome stoki i płaski wierzchołek są charakterystyczne dla gór tej części Chin. Dotarcie na górę wymaga przekroczenia doliny po chyboczącym się moście linowym (***Powodzenie zależy od Zręczności oraz Szczęścia całej drużyny)***.*

*Nareszcie stajecie przed bramą na szczycie góry. Czy odważycie się ZAPUKAĆ DO BRAMY? Czy spróbujecie DOSTAĆ SIĘ NIEZAUWAŻENIE?*

*Jeżeli ZAPUKACIE, otworzy wam Mnich:*

*Mnich: Czego tu szukacie, podróżnicy? Czy przybyliście złożyć ofiarę w tym świętym miejscu, gdzie przechowuje się Karwasze wielkiego Kubilaj-Chana?*

**Jeżeli Gracze potwierdzą chęć złożenia ofiary, zostaną wpuszczeni do klasztoru.**

*Mnich: Dobrze więc, musicie jednak złożyć tutaj broń. Nikt obcy nie może wejść uzbrojony do klasztoru.*

**Gracze muszą pozostawić broń. Będzie im zwrócona przy opuszczaniu klasztoru.**

*Wchodzicie do środka. Wokół dziedzińca biegnie krużganek, z którego prowadzą drzwi do cel mnichów, warsztatów i magazynów. Z jednego z nich dobiegają miarowe uderzenia kowalskiego młota. Na dziedzińcu grupa mnichów w pomarańczowych szatach synchronicznie ćwiczy sztukę walki kijem bo. Mnich prowadzi was do głównego pawilonu. Otwiera ciężkie drzwi z brązu zdobione płaskorzeźbami i wprowadza do mrocznej sali, oświetlonej jedynie malutkimi lampkami. W powietrzu unosi się zapach kadzidła. Na niewielkim postumencie leżą Karwasze Kubilaja. Podchodzicie bliżej i razem z Mnichem skłaniacie głowy. Przyglądacie się Karwaszom: są skórzane, doszyto do nich żelazne płytki. Wyglądają na bardzo stare, choć jednocześnie odpowiednio zadbane i gotowe do użytku. Po chwili milczenia wychodzicie na dziedziniec.*

*Mnich: Wizyta dobiegła końca. Możecie przenocować w klasztorze, ale tylko do jutra. Zapraszam do modlitwy o zachodzie słońca. Możecie poruszać się po całym klasztorze poza głównym pawilonem, ale proszę, byście nie przeszkadzali mnichom w ich obowiązkach. Niech Władca Niebios opiekuje się wami.*

*Udajecie się za Mnichem do swojej komnaty dla gości. Co robicie? Możecie PRZEKONAĆ MNICHÓW o potrzebie wzięcia Karwasze* **(zależy to od Charyzmy Graczy, muszą też wypełnić jakieś zadanie dla mnichów)***, możecie ukraść je nocą* **(zależy to od umiejętności złodziejskich Graczy),** *lub walczyć ze wszystkimi mnichami* **(walka).**

**Niezauważone dostanie się do klasztoru wymaga umiejętności złodziejskich, może też zostać wykryte.**

**Mnisi nie wiedzą nic o pozostałych artefaktach, jednak ich towarzysze z klasztoru w Chongqing prowadzą archiwa, gdzie mogą być zapisane pewne informacje.**

## Ruiny Karakorum

*Docieracie do ruin wielkiej stolicy potężnego Imperium. W niewielkiej odległości od ruin znajduje się jurtowisko. Jego mieszkańcy często zapuszczają się między potrzaskane mury świątyń i pałaców, szukając drogocennych przedmiotów. Możecie HANDLOWAĆ (możliwe kupienie wytrychów), UPRAWIAĆ HAZARD lub POSZUKAĆ PORAD.*

*Jeżeli POSZUKACIE PORAD* **(zależy to od Charyzmy i Szczęścia Graczy)** *dowiecie się, że ruiny są mieszkaniem dla wielu Nieumarłych oraz zwykłych zwierząt. Penetracja korytarzy jest bardzo niebezpieczna także z uwagi na liczne pułapki. Mieszkańcy radzą wyposażyć się w broń, pancerz, a także środki lecznicze. Możliwe, że Gracze spotkają Bilguuna Temüge, przewodnika.*

*Bilguun Temüge: Wizyta w ruinach jest bardzo niebezpieczna. Samemu na pewno się zgubicie, korytarze są bardzo długie i kręte. Niewielu potrafi poruszać się po tym labiryncie, ale ja to robię od dziecka. Za odpowiednią opłatą mogę zostać waszym przewodnikiem.*

**Gracze mogą zapytać o Szablę Ugedeja.**

*Bilguun Temüge: Tak, słyszałem o niej. Potężny artefakt, na pewno leży tam na dole. Wydaje mi się, że wiem, gdzie to jest. Kilka lat temu zapuściłem się bardzo głęboko i doszedłem do wielkiego pomieszczenia. Stał tam tylko jeden sarkofag. Niestety, otoczyli mnie strażnicy grobowca i musiałem ratować się ucieczką. Mogę wam wskazać, gdzie to jest, jednak w zamian chciałbym część pozostałych łupów.*

**Gracze mogą wynająć Bilguuna jako przewodnika. Dzięki temu, będą w stanie uniknąć większości pułapek. Po wejściu do środka w każdej chwili będą mogli cofnąć się na powierzchnię i powrócić do jurtowiska.**

*Wchodzicie do ruin. Opuszczone korytarze są oświetlane tylko przez wasze pochodnie.*

**Ruiny są niezwykle długie i pełne nieumarłych. Szabla Ugedeja jest ukryta w sarkofagu na samym końcu, może ją posiadać jeden z silniejszych przeciwników, np. Lisz.**

## Ruiny Ałmałyku

*Ałmałyk był kiedyś stolicą Ułusu Czagataja. Miasto położone było na skrzyżowaniu szlaków handlowych z zachodu, wschodu i północy. Obecnie pozostały po nim jedynie ruiny, w których, według zapisków, znajduje się grobowiec chana Czagataja wraz z legendarną szablą.*

*Przed wami rozpościerają się zasypane piaskiem ruiny. Wchodząc do środka, macie wrażenie, że jesteście nieustannie obserwowani. Możliwe, że komuś nie podoba się wasza obecność tutaj…*

**W ruinach Gracze muszą zmierzyć się z kultystami zamieszkującymi to miejsce. W ostatniej komnacie znajdą Łuk Czagataja.**

## Pekin

*Pekin- obecnie stolica prowincji Chiny Północne, w Drugiej Erze siedziba Wielkiego Chana Kubilaja, zwana wtedy Chanbałykiem. Poszukiwacze śladów przeszłości mogą podziwiać niezliczone pałace, świątynie i ruiny, z największym i najwspanialszym Zakazanym Miastem.*

*Wszyscy interesujący się dziejami miasta w czasach Drugiej Ery powinni zacząć poszukiwania w dwóch miejscach- albo w ARCHIWUM, albo w DZIELNICY SKRZĄCYCH KAMIENI.*

### Archiwum

*Wchodzicie do Archiwum w Pekinie. Przechowywane są tu wszystkie teksty, jakie tylko wpadną urzędnikom w ręce. Możliwe, że znajdą się też takie, które powiedzą coś na temat artefaktów.*

**W zależności od Szczęścia, Języków i Charyzmy, Gracze mogą zdobyć któryś z fragmentów tekstu.**

### Dzielnica Skrzących Kamieni

*Jest to jeden z tradycyjnych hutongów, czyli zespołów budynków na danej ulicy, odpowiednika dzielnicy lub zaułka. Położony jest w biedniejszej części miasta. Jego mieszkańcy żyją z nielegalnego handlu zabytkami i pozostałościami znalezionymi w ziemi.*

## Samarkanda

*Wspaniałe i wielkie miasto położone na szlakach handlowych ze wszystkich krańców świata, jest także ośrodkiem nauki i sztuki. Najważniejszą uczelnią regionu jest Registan, zespół trzech wspaniałych medres: Uług–bega, Szir Dar oraz Tillja Kari. Tam na pewno znajdują się źródła, w których będzie mowa o pozostałych artefaktach.*

### Wizyta w medresach

*Wchodzicie do medres. Możecie PRZESZUKAĆ ŹRÓDŁA, ZAPYTAĆ WYKŁADOWCÓW lub poświęcić czas na NAUKĘ.*

**Nauka zadziała tak, jak zdobywanie umiejętności w dowolnej akademii, z cenami niższymi o -25%.**

#### Przeszukanie źródeł

*Rozpoczynacie mozolne przeszukiwanie źródeł dotyczących Mongkego, Hulagu i Batu. Musicie przejrzeć setki zwojów i ksiąg zapisanych w kilku różnych językach. W końcu udało się wam znaleźć takie fragmenty tekstu:* **Może to dodać PD Graczom. Zależy to od umiejętności Języki:**

#### Języki 1-10

*„jesteście głupsi od samych siebie, nie potraficie nawet przejść tego głupiego scenariusza”*

*„W medresie zgromadzono nawet xrodla gruzińskie, a wy nie umiecie tego przeczytać, bo jesteście glupi.”*

*Znaleźliście jedynie księgi zapisane nieznanym wam pismem. Może WYKŁADOWCY pomogą wam rozszyfrować te zapiski.*

#### Języki 11-15

**Fragment 1:** *„Mongke, Wielki Chan, zginął podczas oblężenia miasta znanego jako Chongqing. Wiele mówiono o sposobie jego śmierci, począwszy od choroby, przez ranę od strzały lub pocisku z trebusza na zatonięciu okrętu kończąc. Ostatecznie, został pochowany w swojej stolicy, Karakorum. Jego magiczny pancerz pozostał pod Chongqingiem, złożony w symbolicznym mauzoleum w Diàoyúchéng, Mieście Rybaków, potężnej fortecy.”*

**Fragment 2:** *„Hulagu został pochowany w mieście na wschodnim krańcu swojej ordy, w Merv, po tym jak większość mieszkańców została wymordowana przez Mongołów. Legendy mówią, że włóczą się oni po ruinach i nie spoczną, dopóki spokój chana nie zostanie przerwany.”*

**Fragment 3:** *„Miejsce pochówku Batu-Chana jest nieznane współczesnym uczonym; Legendy mówią jednak, że jego tarcza została znaleziona w ruinach jego pałacu w Saraju, a obecnie znajduje się w muzeum (tak niewierni nazywają miejsca, gdzie można obejrzeć pamiątki po przodkach) w którymś z kazachskich miast.”*

**Fragment 4:** *„Gdy do Gujuk-chana przybyli posłowie z dalekich państw na zachodzie, ten natychmiast wysłał list, by chanowie tych krajów natychmiast przybyli do Karakorum i złożyli mu pokłon. Z listem tym udał się Dżerban, syn Uktebe-Borgina, strażnik Chana. Gujuk dał mu na daleką drogę swój zaklęty hełm, by pomyślnie przekazał wiadomość. Niestety, posłowie zachodu wraz z Dżerbanem zostali zaatakowani przez Ujgurów, a hełm dostał się w ich ręce. Prawdopodobnie został zabrany do Kaszgaru.”*

#### Języki 16-20:

 **Fragment 1:** *„Mongke, Wielki Chan, zginął podczas oblężenia miasta znanego jako Chongqing. Wiele mówiono o sposobie jego śmierci, począwszy od choroby, przez ranę od strzały lub pocisku z trebusza na zatonięciu okrętu kończąc. Ostatecznie, został pochowany w swojej stolicy, Karakorum. Jego magiczny pancerz pozostał pod Chongqingiem, złożony w symbolicznym mauzoleum w Diàoyúchéng, Mieście Rybaków, potężnej fortecy.”*

**Fragment 2:** *„Hulagu został pochowany w mieście na wschodnim krańcu swojej ordy, w Merv, po tym jak większość mieszkańców została wymordowana przez Mongołów. Legendy mówią, że włóczą się oni po ruinach i nie spoczną, dopóki spokój chana nie zostanie przerwany.”*

**Fragment 3:** *„Miejsce pochówku Batu-Chana jest nieznane współczesnym uczonym; Legendy mówią jednak, że jego tarcza została znaleziona w ruinach jego pałacu w Saraju, a obecnie znajduje się w muzeum (tak niewierni nazywają miejsca, gdzie można obejrzeć pamiątki po przodkach) w którymś z kazachskich miast.”*

**Fragment 4:** *„Gdy do Gujuk-chana przybyli posłowie z dalekich państw na zachodzie, ten natychmiast wysłał list, by chanowie tych krajów natychmiast przybyli do Karakorum i złożyli mu pokłon. Z listem tym udał się Dżerban, syn Uktebe-Borgina, strażnik Chana. Gujuk dał mu na daleką drogę swój zaklęty hełm, by pomyślnie przekazał wiadomość. Niestety, posłowie zachodu wraz z Dżerbanem zostali zaatakowani przez Ujgurów, a hełm dostał się w ich ręce. Prawdopodobnie został zabrany do Kaszgaru.”*

#### Rozmowa z wykładowcami

*Podchodzicie do grupki trzech mędrców, będących jednymi z wykładowców w medresach. Jeden z nich , ubrany w długi kaftan barwy zgaszonej czerwieni i taki fez, przedstawił się jako Hamza Ghazanfar, drugi, ubrany w niebieski kaftan, biały turban i brązową kamizelę to Muhammad Karimov. Trzeci z nich, odziany w biały kaftan wyszyty w stepowe róże i nakrycie głowy nauczyciela, przedstawił się jako Byambyn Zorig. Przyglądają się wam z zainteresowaniem, po czym rozpoczynają rozmowę.*

*Byambyn Zorig: Stepowy wiatr targa liśćmi drzew i burzy pokój stawu.*

*Muhammad Karimov: A wzgórza słuchają jego historii, gromadząc wiedzę.*

*Hamza Ghazanfar: Wasze przybycie było tylko kwestią czasu.*

*Byambyn Zorig: Szukacie czegoś, co należy do Władcy, bo zesłał wam swoją łaskę. Jakie macie pytania?*

*Hamza Ghazanfar: Wasze pytania nie mają znaczenia. Są ulotne niczym piasek pustyni na szczycie wydmy. Poprowadzi was serce.*

*Muhammad Karimov: Mędrcy żyją w odosobnieniu. Tu nie znajdziecie prawdy, a jedynie historię. Jednak jeden z was posiada dar.*

*Byambyn Zorig: To jeden z was jest tym, który znajdzie. Reszta go tylko chroni.*

*Hamza Ghazanfar: Znamię Kalifa pomoże wam w najtrudniejszych momentach. Podążajcie za nim, a nie zbłądzicie. Kalif wskazuje wam drogę. Jedwabny Szlak zawiódł was aż tutaj, ale zbadajcie go dokładnie.*

*Muhammad Karimov: Macie do odwiedzenia trzy stolice: pierwszą, drugą i kolejną. Nie zwlekajcie, gdyż wasza przygoda dopiero się zaczyna.*

*Byambyn Zorig: Barbarzyńcy mają to, czego szukacie. Ich kultura gromadzi takie rzeczy. Sprawdźcie to tam, gdzie przeszłość przemawia obecnością.*

*Wykładowcy skłonili się i odeszli. Z ich słów wynika, że jeden z was obdarzony jest tajemną mocą- Znamieniem Kalifa. Pomoże ona znaleźć artefakty.*

**Jeden z Graczy potajemnie zostaje naznaczony Znamieniem Kalifa. Jego śmierć oznacza przegraną drużyny. Gracze nie wiedzą, kto jest Wybrańcem.**

## Chongqing

*Jest to jedno z największych miast w Chinach- czwarte po Pekinie, Hong-Kongu i Szanghaju. Od czasów starożytnych silnie związane z funkcją stołeczną, pełniło ją dawniej przez wiele wieków, ostatnio przed osiemdziesięciu laty. Z pewnością znajdą się tu informacje na temat artefaktów.*

### Klasztor

*Klasztor w Chongqingu znajduje się na rzeką Jangcy, w spokojniejszej dzielnicy z dala od centrum miasta. Otoczony parkiem z wieloma gęstymi ścianami drzew i krzewów jest ostoją ciszy i spokoju wobec wielkomiejskiego gwaru.*

*Po zapukaniu do bramy otworzy wam Mnich i wpuści na teren klasztoru.*

*Mnich: Witajcie, podróżnicy. Czego poszukujecie w naszym klasztorze?*

**Gracze mogą opowiedzieć o wizycie na Huanggang Shan i poszukiwaniu artefaktów oraz o śmierci Mongkego. W zależności od Charyzmy Mnich wskaże im Miasto Rybaków jako miejsce ukrycia Pancerza oraz udzieli informacji nt. Hełmu Gujuka.**

### Miasto Rybaków

*Jedna z największych twierdz średniowiecznych Chin, po oblężeniu mongolskim została opuszczona. To w jej pobliżu zginął Mongke-Chan i to tutaj spodziewacie się znaleźć jego magiczny pancerz.*

**Miasto Rybaków to kolejne rozległe podziemia pełne Nieumarłych. W ostatniej sali znajduje się Pancerz Mongkego.**

## Ruiny Merv

*Merv, zwane kiedyś Antiochią lub Aleksandrią Margiańską, swego czasu było wielkim i wpływowym miastem handlowym. Po podboju mongolskim mieszkańcy miasta zostali wymordowani. Legendy mówią nawet o milionie zabitych, choć z pewnością to gruba przesada. Raźno wchodzicie do ruin.*

**Ruiny aż roją się od nieumarłych. W ostatniej sali wstaje nieumarły Hulagu-chan (np. jako lisz), po którego obudzeniu mieszkańcy odzyskują spokój i znikają. Hulagu posiada przy sobie buty.**

## Kaszgar

*Miasto powstało w oazie na niegościnnej pustyni Takla Makan na trasie słynnego Jedwabnego Szlaku. To jedyne większe osiedle ludzkie w promieniu wielu mil. Z pewnością ROZMOWA Z MIEJSCOWYMI pozwoli znaleźć trop.*

**MIEJSCOWI (w zależności od Charyzmy) wskażą pozostałości MECZETU jako miejsca, gdzie może znajdować się Hełm Gujuka. Niewielkie podziemia.**