

Introducere

Cerința e ciudată, dar sperați că se va transforma într-o sumă frumusească de bani. Într-o seară liniștită la Leul Adormit, un bărbat înalt și vânjos intră în tavernă, aruncând o privire întunecată prin încăperea. Armura lui zdrențuită, barba neîngrijită și peticul de pe ochi îi dau un aer impunător, ce devine și mai apăsător când privirea i se oprește asupra voastră. Se apropie și se așază la masă fără să vă dea binețe.

— Ascultați și ascultați bine, zice el, sprijinindu-se într-un cot și încleștând pumnul. Am nevoie să furați ceva. În schimb, veți primi o grămadă zdravănă de bani.

Pune pe masă o pungă care, fără îndoială, poate fi descrisă drept „zdravănă”.

Bărbatul își încrucișează brațele și începe să vorbească mai încet, menținându-și privirea fixă și tăioasă asupra voastră.

— Ați auzit, desigur, de Veghetorii. Ar fi mai bine de-ar rămâne fără... anumite lucruri. Pretind că trebăluiesc pentru binele Gloomhavenului, dar le pasă doar ca ei și armata să rămână la putere.

Scuipă pe podea, scârbit.

— La conacul lor se află ceva de care-aș vrea să-i... „ușurez”. Prin Piața Scufundată se zvoneste că Veghetorii au dat peste niște documente oculte – ritualuri necromantice și alte asemenea – și am un cumpărător foarte interesat. Lovește ușor punga cu mâna, lăsând zăngănitul galbenilor să-i întărească promisiunea.

Aveți unele rețineri, dar nu v-ați numărat niciodată printre fanii Veghetorilor. Iar punga aceea... e greu de trecut cu vederea. Încuviințați, dând din cap, iar bărbatul vă face semn să-l urmați afară. Vă conduce prin partea cea mai bogată a Cartierului Călătorilor, până la un conac mare, bine fortificat. Îl numește „Tezaurul Secretelor”, dar asta nu contează. Tot ce contează acum e să ieșiți de-acolo întregi, ca să vă puteți lua plata.

— Veți ocoli clădirea și veți intra prin spate, în încăperea tezaurului, spune el, întinzându-vă o bucată de hârtie ce pare a fi un cifru. Oamenii mei se vor ocupa de paznicii de-afară, deci n-ar trebui să întâmpinați probleme. Găsiți documentele și ieșiți de acolo cât mai iute. Vă voi aștepta.

Folosind cifrul, treceți de ușa tezaurului și coborâți pe niște trepte. La capătul lor, spre ușurarea voastră, nu e nici urmă de paznic, însă locul e plin de capcane.

Reguli speciale

Pentru a juca acest scenariu, folosește harta din Scenariul 18 (Jaful), însă nu citi textul din Scenariul 18 și nu face nicio pregătire conform simbolurilor prezentate acolo. În schimb, pregătește scenariul conform indicațiilor de pe pagina următoare.

În acest scenariu, capcanele nu provoacă daune sau stări, ci fac să apară monștri atunci când sunt declanșate.

Capcanele cu mortăciuni invocă o Mortăciune vie în hexagonul liber cel mai apropiat de capcana declanșată: normală pentru 2 personaje; de elită pentru 3 sau 4 personaje.

Capcanele cu mazăgă invocă o Mazăgă neagră în hexagonul liber cel mai apropiat de capcana declanșată: normală pentru 2 sau 3 personaje; de elită pentru 4 personaje.

Ușa 4 rămâne încuiată până când sunt furate: 2 cartonașe de cufăr pentru 2 personaje; 3 cartonașe de cufăr pentru 3 sau 4 personaje.

1

Vă încordați mușchii la auzul ușii scârțâind, dar dincolo de ea nu se află decât și mai multe capcane. Pe podea, împrăștiate pretutindeni, zac grămezi întregi de monede, sclipind în lumina palidă. Ciudat... parcă le auziți în minte, șoptindu-vă să le adunați. Ceva e în neregulă aici.

Reguli speciale

De fiecare dată când, în această încăperea, o figurină fură în timpul acțiunii sale cel puțin un jeton de bani, aceasta va suferi daunele unei capcane.

2

Când deschideți ușa, un artifact ocult de pe un raft începe să vibreze, emanând o strălucire violet intensă. Umbrele spintecă aerul, deschizând fisuri negre în jur, iar din ele se ivesc ființe umbricioase, cu ochi care ard în aceeași nuanță tulburătoare de violet. Toate au cârcei acoperiți de ace, iar pe spate li se înalță o singură aripă ce tremură neliniștitor. Va trebui să treceți de aceste fiare sosite din alte lumi dacă vreți să ajungeți la cufărul din celălalt capăt al încăperii.

3

Această încăperea e închisă cu o încuietorie rudimentară și veche, care cedează ușor după câteva lovituri bine țintite. Când pașiți înăuntru, energia apăsătoare care plutește în jur mai că vă lasă fără aer: pete de sânge uscat pe podea, mobilier distrus, lanțuri rupte atârând de pereți. Din umbre sar vermlingi slăbiți și cu priviri nebune, înarmați cu bețe ascuțite. Ororile prin care au trecut aici le-au dat un singur țel: să ucidă pe oricine pătrunde în temnița lor. Pentru ei, nu sunteți altceva decât alți călăi. Iar setea lor de răzbunare e de nepotolit.

4

Ușa aceasta pare lipsită de importanță, de parcă ar fi intrarea într-o debara, dar, cum toate celelalte căi au dovedit că nu duc nicăieri, hotărâți să intrați. Priveliștea ce vă întâmpină dincolo e însă neașteptată: un alt grup de hoți, aflați și ei în căutarea aceluiași lucru ca și voi. Poartă robe roșii ciudate, iar cel mai masiv dintre ei, aflat în spate, ridică triumfător un pumn, în care strânge documentele pe care le căutați. Degetele-i sunt învâluite într-o strălucire verde, necrotică.

— Mulțumim că v-ați ocupat de paznici, zice el. Dar Jekserah a decis să renunțe la intermedieri. Faceți cale înapoi acum și vom rămâne în viață... cu toții.

Își închipuie oare că Colții Leului ar da înapoi atât de lesne de la răsplata cuvenită?

Reguli speciale

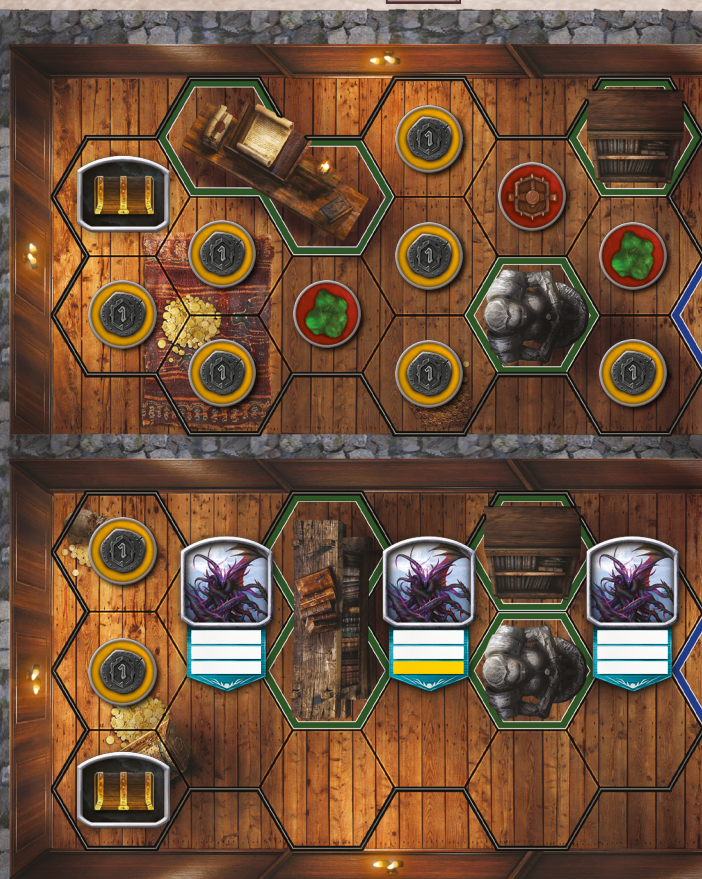
Când au fost învinși P-1 Zeloți de elită, ultimul Zelos ucis lasă în urmă un cartonaș de cufăr în locul unui jeton de bani. Acesta reprezintă documentele căutate, iar scenariul se consideră încheiat atunci când ele sunt furate.

1 Configurația hărții

36

37

13



1 Legenda scenariului



Deznodământ

Smulgeți documentele din mâinile liderului căzut și vă grăbiți să ieșiți din încăperea tezaurului, lăsându-i pe ceilalți bandiți să-și lingă rănilor. Vă întâlniți cu bărbatul vânjos la locul convenit, la o bună distanță de conac.

— Femeia valrath m-a trădat? – izbucnește el, clocotind de furie, după ce-i povestiți ce s-a întâmplat. Bine... atunci va trebui să găsească un alt cumpărător. Sau, spune el, aruncând o privire lungă către documentele blestamate, să găsească alt mod de a scoate bani din ele.

Ridică din umeri.

— În orice caz, dac-am bătut palma, așa să fie. V-ați ținut de cuvânt, așa că și eu voi face întocmai.

Faceți schimbul: punga de bani pe documente. Un fior neliniștitor vă străbate, dar încercați să-l ignorați. Prea mulți oameni dubioși par interesați de lucrurile de care v-ați descotorosit, dar acum aveți destui galbeni cât să vă permiteți oareșce zile tihnite. Fie ce-o fi cu documentele de-acum înainte, nu vă mai privește.

Recompense

Personajele obțin câte 30 aur fiecare

