



## Port główny Hengfors

Wzdłuż hengforskiego nabrzeża wyrósł z czasem cały Kwartal Portowy. Jest to miejsce gwarne, tłoczne i uczęszczane przez niemal wszystkich mieszkańców miasta, częściej lub rzadziej. Główny Port jest sercem stolicy, która obrosła wokół jego pomostów. To miejsce załatwiania wszelkich interesów. Handel koncentruje się właśnie tutaj, a nie jak w przypadku innych miast na głównych rynkach. Załatwia się tutaj wszelkie umowy, małe i duże, oraz wymienia towary najróżniejszych kategorii i źródeł. To tutaj, a nie w Porcie Królewskim, położonym bardziej na północ, kupcy załatwiają najbardziej intratne interesy. Nikt przecież nie chce mieć na głowie nadmiaru monarszej i szlacheckiej straży.

Port tworzy osiem głównych pomostów, od których odchodzą mniejsze kładki wraz z cumami dla poszczególnych statków. Chroniony jest z obydwu stron rzeki przez podnoszone w razie konieczności stalowe łańcuchy oraz warowny most zwodzony. Nawet jeśli inne części miasta mogą być zaniedbywane, te miejsca są stale sprawdzane i czyszczone. Główny Port Hengfors jest dla mieszkańców zbyt ważny, by mogli pozwolić sobie na jakiegokolwiek przestoje w jego pracy.

Tuż po zejściu na ląd z pomostów niemal od razu można trafić na portową tawernę „Bryza”. To speluna, która nie zapewnia noclegu a jedynie podłe miejsce do uchłania się w trupa. Idealne dla wszelkiej maści marynarzy, którzy na lądzie myślą tylko o tym, jak przepuścić swój zarobek. Co oczywiste, w okolicy takiego miejsca pręźnie działa też burdel „Syrenka”, którego usługi są jednak równie wątpliwej jakości co napitki w tawernie. Po drugiej stronie portu, dla tych o spokojniejszych sercach, czystszych

sumieniach lub też większych zmartwieniach stoi świątynia Melitele.

Poza tymi trzema wyróżniającymi się budynkami, reszta dzielnicy obstawiona jest różnej wielkości magazynami, których właściciele chętnie wynajmują je dla wszelakich kupców i kapitanów statków. W wąskich i zabłoconych portowych uliczkach roi się z kolei od drobnych straganiarzy i naganiaczy, głównie rybaków. Wśród nich nie brakuje też jednak pospolitych oszustów, szukających każdej okazji do zarobku kosztem naiwnych lub pijanych.

### KILKA STATKÓW Z PORTU

Oto kilka ze statków regularnie zawijających do portu w Hengfors. Część z nich może właśnie w momencie przygód Bohaterów znajdować się w porcie.

1. **Złamany Maszt** – to statek cieszący się nienajlepszą sławą. Dowodzi nim Kapitan Artog, znany z okrucieństwa wobec wszelkich bandytów i rzecznych piratów. Dzięki swoim wątpliwym metodom, jest wyjątkowo skuteczny w patrolowaniu nurtu rzeki i często wynajmowany do ochrony konwoju przez kupców.
2. **Skarbiec** – nikt nie wie, do kogo należy ten statek. Nawet jego kapitan nie widział właściciela, a polecenia i zapłatę przyjmuje jedynie przez służbę lub gońców. Jednostka jest zawsze gotowa do wypłynięcia i opuszcza port w najdziwniejszych porach. Zawsze jednak luki ma wypełnione po brzegi drogimi towarami.
3. **Duma Koviru** – piękny żaglowiec należący do gildii kupieckiej z Koviru. Czasem zamiast do Głównego Portu, zawija do Portu Królewskiego, w zależności od tego, jakie interesy robi wspomniana gildia.





## POMYSŁY NA PRZYGODY

Przygotowaliśmy dla Was kilka pomysłów na przygody i wydarzenia w Głównym Porcie Hengfors:

**1. Czarna plama**

Pewnego ranka na środku zalewu portowego pojawiła się na powierzchni wody czarna plama nieznannej substancji. Wezwani na miejsce alchemicy nie mogli rozpoznać ani substancji, ani nawet źródła jej pochodzenia. Cała ta sytuacja stanowi nie lada problem. Plama otoczona została prowizoryczną zaporą, która jednak utrudnia ruch statków i tworzy korek na rzece. A na tym wszystkim cierpi handel. Kupcy z pewnością zrzucą się na pokaźną nagrodę dla uczonego lub grupy śmiałków, którzy zechcą wyjaśnić tajemnicę.

**2. Ochrona magazynu**

Grupa Bohaterów została wynajęta do ochrony jednego z portowych magazynów. Stawka była bardzo dobra, a zarobek pewny i uczciwy. Co może grozić towarom umieszczonym w magazynie w najbardziej zatłoczonej (nawet nocą) części miasta. Świątków jest zbyt wielu, by coś ukraść. A jednak... Gdy właściciel towarów przychodzi, by dokonać inspekcji i zarządzić załadunek, magazyn jest pusty i z pozoru pozbawiony śladów włamania. W tym momencie nie chodzi już tylko o odzyskanie zapłaty za wykonaną pracę. To zarówno niepokojąca zagadka, jak i zmaza na honorze i reputacji drużyny.

Mistrz Gry, sam wybierz, jakie cenne towary były przechowywane i w jaki to cudowny sposób udało się złodziejom wyekspediować je z budynku.

**3. Festyn rybaki**

Ot kolejne święto dla prostego ludu, ale że odbywa się w stolicy, towarzyszą mu zawody z cennymi nagrodami. Główny konkurs to oczywiście zawody wędkarskie, w których do wygrania jest niewielka, ale dobrze wykonana łódź. Oprócz tego oczywiście nie zabraknie zabaw i kuglarzy na ulicach, wliczając w to gościnne występy grupy cyrkowców. Zamieszanie będzie spore. W sam raz dla grup, które planują coś niegodziwego w tej lub w innych częściach miasta, gdy uwaga wszystkich (zapewne solidnie podchmielonych) uczestników festynu skupiona będzie na pasjonujących zmaganiach wędkarzy.

**4. Statek widmo**

Po mieście krąży opowieść o niegodziwcach, którzy kiedyś próbowali okraść świątynię Melitele. Nim wypłynęli za granice podgrodzia Hengfors, ich statek zniknął w dziwnym rozbłysku, prawdziwej ferii barw pośród ciemnej nocy. Teraz w portowych tawernach snuje się opowieści i śpiewa szanty o tym, że w szczególnie mgliste noce da się zobaczyć snujący się po wodach Głównego Portu gniewny szkielet statku, na którego pokładzie próbowali uciec bluźniercy i świętokradcy. Jednocześnie martwy i przepełniony dziwnym życiem, bez pomocy załogi poruszający żaglami, bomami, sterem i olinowaniem, zarzucający cumy na nieostrożnych, by wciągnąć ich na swój przeklęty pokład. Ponoć stał się on mścicielem porywającym złoczyńców i bezbożników, by przewieźć ich przez mgliste wody aż do samych piekieł.

