

Tytuł: Kolory Jesieni
Autor: Paweł Wierzbicki
Setting: Jagodowy Las (Leśna kraina fantasy)
Gotowa mechanika: Tak - Jagodowy las
Modyfikacje zasad: wprowadzono dodatkowe rasy.
Gotowi bohaterowie: Nie
Liczba graczy: 3-5
Wiek graczy: 7+
Czas: 50-80min
Liczba odbytych sesji: 5

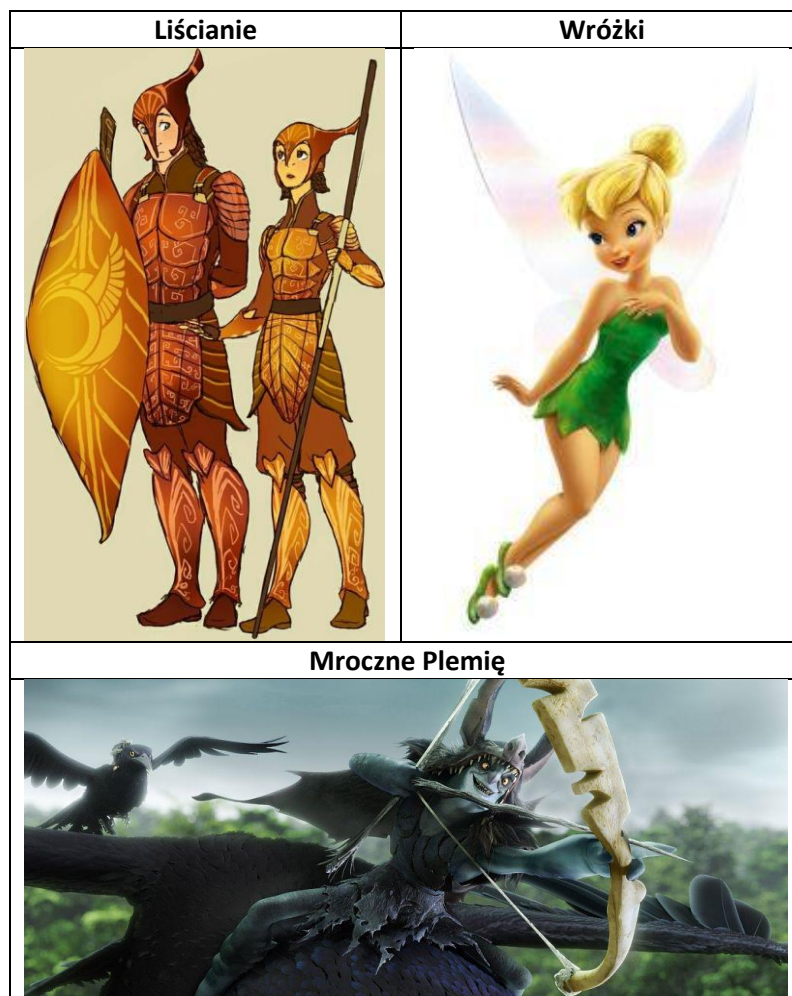
Autor scenariusza nie jest autorem zawartych w niej grafik.

Setting

Scenariusz jest inspirowanym filmem animowanym „Tajemnice Zielonego Królestwa” i powstał jako przygoda dla dzieci do gry Jagodowy Las. Z powodzeniem scenariusz może być zastosowany w dowolnej leśnej krainie fantasy.

Modyfikacja mechaniki

Na potrzeby scenariusza wprowadzono dodatkowe rasy zamieszkujące leśną krainę. Są to: Liścianie (gracze), Wróżki, Mroczne Plemię. Wszystkie rasy wpisują się w magiczny, leśny świat Jagodowego Lasu.



1. Skróć przygody

Mieszkańcy lasu przygotowują się na nadejście jesieni. Pod Wielkim Dębem trwają prace przygotowawcze przed Balem Jesieni. Niestety wróżkom zaczyna brakować magicznych farb do malowania liści, tak zwanych „Kolorów Jesieni”. Nasi bohaterowie zostają poproszeni o odebranie ładunku z wioski krasnoludków a następnie eskortowanie transportu do Wielkiego Dębu, ponieważ w okolicy widziano zwiadowców Mrocznego Plemienia. Po drodze na bohaterów czekają niespodziewane trudności z ładunkiem oraz Patrol Mrocznych Zwiadowców. Pod Wielkim Dębem okazuje się, że to nie koniec komplikacji. Od dawna nie widziano dwóch wróżek. Bohaterowie zostaną poproszeni o sprawdzenie co się stało. Znużone wróżki zaczęły się bawić, bohaterowie odnajdą je w Labiryncie Paproci gdzie wpadły w sieć Wielkiego Pająka. Po pokonaniu bestii i oswobodzeniu wróżek przygoda dobiega końca.

2. Wstęp do przygody

Przygoda przeznaczona dla dzieci. Opowiada o historię małego oddziału Liścian czyli leśnych strażników dosiadających ptaków. Scenariusz porusza elementy opieki nad zwierzętami, planowania trasy podróży, przewidywania problemów, radzenia sobie z trudnościami oraz sceny walki. W scenariuszu zawarto opcjonalne adnotacje o możliwości użycia ilustracji lub kolorowanek dostępnych w internecie w celu lepszego obrazowania miejsc i postaci kluczowych dla przygody.

Uwaga: w przygodzie występuje przeciwnik Wielki Pająk, zwróć uwagę czy któreś z dzieci nie boi się pajaków.

Przeczytaj wstęp dla graczy:

Zbliża się Jesień. Wszyscy mieszkańcy lasu szykują się na jej nadejście. Szczególnie zajęte są wróżki, które muszą pomalować wszystkie liście w lesie na złoto, czerwono i brązowo. Wy jako przedstawiciele maleńkiej rasy Liścian należycie do specjalnej jednostki podniebnych strażników. Dosiadając leśnych ptaków patrolujecie las i czuwacie nad bezpieczeństwem jego mieszkańców. Dziś jest piękny poranek, słońce przygrzewa a wy jak co dzień udajecie się do dziupli, w której mieszkają wasze podniebne wierzchowce.

3. Opieka nad wierzchowcami

(Przedstaw graczom ilustrację drzewa siedziby Liścian) W dziupli panuje codzienny ruch, ptaki są karmione i przygotowywane do siodłania. Opisz to graczom, następnie pozwól im zaopiekować się ich własnymi wierzchowcami (**test Charyzma 7**). Niech gracze opiszą swoje działania oraz jak wyglądają ich ptaki, można wspomóc się kolorowanekami ptaków.



4. Odprawa

Gdy gracze zakończą swoje działania pojawia się liściański oficer, który przeprowadza krótką odprawę. Przeczytaj:

Liścianie!!! Do mnie! Zbiórka.... Widzicie oficera, który zwołuje wszystkich na odprawę. Słuchajcie uważnie, dziś nie będzie standardowego patrolu. Dostaliśmy zadanie specjalne. Wróżki pracujące przy kolorowaniu liści Wielkiego Dębu zgłosiły, że brakuje im Kolorów Jesieni. Krasnoludki już przygotowały odpowiednie odcienie do transportu, lecz ostatnie raporty donoszą o wzmożonej aktywności zwiadowców Mrocznego Plemienia. Może to nic poważnego, a może Mroczni mają zamiar uniemożliwić przygotowanie lasu na nadejście Jesieni. Nie możemy do tego dopuścić! Dlatego wysyłamy wasz oddział byście zadbali o bezpieczeństwo transportu. Udajcie się do wioski **Fillower**, zabezpieczcie transport i dostarczcie go bezpiecznie do wróżek u podstawy Wielkiego Dębu. Szykujcie wierzchowce. Pamiętajcie: Wiele liści, jedno Drzewo.

Dowódca kończy odprawę i odchodzi. Gracze, jeśli chcą mogą go wypytać o dodatkowe informacje, lokalizacja wskazanej wioski jest im znana. Przedstaw graczom mapę lasu i wskaż lokalacje: drzewo Liścian, wioska Fillower, Wielki Dąb. Bohaterowie powinni zaplanować trasę przelotu. Pierwszy etap podróży od drzewa Liścian do wioski krasnoludków przebiega bez trudności.

5. Przejęcie ładunku

Gracze docierają do wioski Fillower. (Można przedstawić ilustrację/kolorowankę obrazującą wioskę)



Przeczytaj opis:

Dolatujecie do wioski krasnoludków wyglądającej niczym wioska Smerfów. Zbudowane z grzybów i drewna domki ustawione są wzdłuż centralnej ulicy. Wszędzie widać pracujące krasnoludki. Liczne zwierzęta takie jak myszki, wiewiórki i jeże pomagają krasnoludkom w ich pracy. Na uboczu wioski jest polana, na której wygodnie można wylądować.

Krasnoludki są bardzo zajęte pracą i nieskore do długich rozmów. Jeśli gracze wypytają kogokolwiek o transport Kolorów Jesieni zostaną odesłane do kwatermistrza **Thotis** znajdującego się w głównym magazynie (można wspomóc się ilustracją magazynu oraz/lub wiekowego krasnoludka kwatermistrza).

Thotis to starszy, zrędlivy krasnoludek o szarej brodzie. Będzie marudził, że się mu przeszkadza w pracy i co chwilę będzie na głos dodawał lub odejmował jakieś wartości i przeliczał stany magazynowe w niezrozumiały dla graczy sposób (np. dwa plus dwa daje trzy i jeden w pamięci, dodać jeszcze dwa to cztery...). Będzie też przekręcał słowa bohaterów (np.: ładunek-frasunek, kolorzy-tory, itd.) oraz co chwilę gubił uwagę i wracał do swoich obliczeń i mamrotania pod nosem.

- Udany test (**Charyzma 7**) pozwoli przekonać go do udzielenia szybszej odpowiedzi, gdzie jest ładunek.
- Udany test (**Inteligencja 7**) pozwoli bohaterom znaleźć ładunek do transportu samemu.



Kiedy gracze znajdą już swój ładunek przeczytaj:

Kolory Jesieni znajdują się w kilkunastu drewnianych beczkach. Krasnoludki z magazynu pakują je na wóz ciągnięty przez dwie polne myszki. Razem udajecie się na lądowisko, gdzie czeka już ogromna sowa puchacz. Beczki trafiają do wielkiej sieci transportowej przymocowanej do łap sowy. Jeden z krasnoludków melduje: wszystko załadowane, możecie ruszać.

W tym momencie gracze mogą podjąć decyzję:

- Zaufać krasnoludkom i od razu udać się w drogę (idź do punktu 5.1).
- Sprawdzić mocowania lin i ładunku przed odlotem (idź do punktu 6).

5.1. Lot bez sprawdzenia ładunku

Jeśli gracze nie sprawdzili ładunku przed odlotem, w trakcie lotu jedna z lin pęka. Przeczytaj:

W trakcie lotu trafiacie na silny podmuch. Wiatr wieje wam w oczy i szarpie ładunkiem zawieszonym pod sową. Widzicie jak jedna z lin pęka, ładunek niebezpiecznie przesuwa się ku krawędzi, a część beczek wypada.

(rzuć k6, ile beczek wypada) W tym momencie gracze mogą podjąć decyzję:

- Podjąć trudną próbę naprawy liny w locie (**test Zwinność 11**) w zależności od pomysłów graczy na rozwiązanie trudności, MG powinien się na to zgodzić lub nie. Zasygnalizuj jednak bohaterom, że jest to bardzo trudne i niebezpieczne.
- Awaryjnie lądować (idź do punktu 5.2).

Jeśli w teście podniebnej naprawy wypadnie krytyczna porażka bohater wypada z siodła. Jeśli inni bohaterowie zareagują dość szybko mogą podjąć próbę ratunku (**test Zwinność 9**). Ostatecznie, jeśli się im nie uda, nie pozwól by bohater gracza zginął, jego wierzchołek uratuje go tuż nad ziemią.

Jeśli:

- Udało się naprawić linę w locie – gracze mogą podjąć decyzje o lądowaniu i próbie odzyskania utraconych beczek (nie wymaga to testu) lub mogą lecieć dalej. Niezależnie od decyzji graczy kontynuuj od punktu 7.
- Nie udało się naprawić liny – gracze są zmuszeni do lądowania i dokonania napraw na lądzie. Kontynuuj punkt 5.2

5.2 Lądowanie

Naprawa olinowania i poszukiwanie beczek nie są niebezpieczne i nie stanowią wyzwania, wymagają jedynie odrobiny czasu. Jednak, jeśli chcesz dać bohaterom szansę sprawdzenia się wykonaj testy normalnie.

Po wylądowaniu bohaterowie powinni przystąpić do naprawy lub wymiany uszkodzonych elementów olinowania (**test Siła 7**). Pozwól graczom na opisanie swoich działań.

Jeśli gracze postanowią odnaleźć utracone beczki mogą przeszukać okolice (**test Inteligencja 9**).

Bohaterowie poświęcili sporo czasu na naprawy i poszukiwania, są już spóźnieni przypomnij im o tym. W momencie, kiedy będą szykować się do dalszej drogi pojawia się kolejna komplikacja w postaci przelatującego patrolu Mrocznego Plemienia.

- **Test Inteligencja 5** pozwoli szybciej dostrzec zbliżające się zagrożenie.
 - Jeśli przynajmniej jednemu bohaterowi test się powiedzie przeczytaj opis a następnie pozwól bohaterom na podjęcie próby ukrycia się w trzcinie/krzakach/ trawie.
 - Jeśli żaden test się nie powiedzie przeczytaj opis, ale nie daj bohaterom czasu na ukrycie się

Słyszycie charakterystyczne krakanie wron, a jak wam wiadomo wrony to ulubione wierzchowce Mrocznego Plemienia. Rozglądacie się, na niebie w oddali widzicie czarne kształty lecących wysoko ptaków. Zwiadowcy lecą w waszą stronę, macie dosłownie chwilę by się ukryć.

Patrol Mrocznego Plemienia ma liczebność równą liczbie graczy +1.

Taktyka Mrocznych Zwiadowców:

- w pierwszej turze zaatakują z powietrza przy pomocy łuków (mają przewagę wysokości),
- następnie wylądują i zaatakują bohaterów bronią ręczną.

Użyj poniższych statystyk Mrocznego Zwiadowcy.

Mroczny Zwiadowca

Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Zdrowie	Moc
3	5	3	2	4	1
Przedmioty	łuk, miecz lub włócznia, lina, worek				

Po zakończonej walce, jeśli bohaterowie zechcą, daj im chwilę na opatrzenie ewentualnych ran. Transport wreszcie rusza w dalszą drogę. Kontynuuj przygodę od punktu 7.

6. Sprawdzanie ładunku przed lotem

Jeśli gracze sprawdzą ładunek przed odlotem (**test Inteligencja 7**) dostrzegą przetartą linę, która może pęknąć. Bohaterowie sami mogą ją naprawić, nie jest to dla nich wyzwaniem, wymaga jedynie odrobiny czasu. Jeśli chcesz, możesz zamienić naprawę w test umiejętności (**test Siła 7**).

Bohaterowie mogą zasygnalizować problem z liną krasnoludkom, wtedy one wykonają niezbędne naprawy. Po dokonaniu napraw bohaterowie mogą ruszać w drogę.

Niestety podróż nie przebiega całkowicie bez problemów. Po drodze bohaterowie trafiają na podniebny patrol Zwiadowców Mrocznego Plemienia. Patrol ma liczebność równą liczbie bohaterów+1. Przeczytaj opis:

Lecicie wysoko nad wierzchołkami drzew. Nad wami błękitne niebo i pojedyncze białe obłoki. Pośród szumu liści i wiatru słyszycie charakterystyczne krakanie wron, a jak wam wiadomo wrony to ulubione wierzchowce Mrocznego Plemienia. Rozglądacie się po niebie, w oddali widzicie czarne kształty lecących wysoko ptaków. Lecą w waszą stronę, macie dosłownie chwilę by się ukryć.

W tym momencie bohaterowie powinni podjąć szybką decyzję o swoim działaniu, oto kilka możliwych opcji:

- lądować awaryjnie by się ukryć w zaroślach/trawie/itp
- ukryć się w chmurach
- wykonać zwrot w celu uniknięcia konfliktu
- podjąć walkę w celu przepędzenia zwiadowców Mrocznego Plemienia.

Jeśli bohaterowie wybiorą dowolne rozwiązanie by uniknąć walki będzie to wymagać szybkich zwrotów w powietrzu i manewrowania (**test Zwinność 7**).

W ostatnim wypadku, dojdzie do dystansowej walki powietrznej na łuki i czary. Walka w zwarciu jest niemożliwa. Bohaterowie nieposiadający broni dystansowej ani ofensywnych czarów mogą manewrować swoimi podniebnymi wierzchowcami w taki sposób by zablokować możliwość ataku Mrocznych Zwiadowców (udany **test Zwinność 7** oznacza że Mroczny zwiadowca nie może atakować).

Taktyka Mrocznych Zwiadowców będzie polegać na atakowaniu w pierwszej kolejności Wielkiego Puchacza transportującego „Kolory Jesieni”. Nie możesz jednak dopuścić by Wielki Puchacz zginął. Jeśli sowa odniesie poważne rany Mroczni Zwiadowcy zaatakują bohaterów. Użyj poniższych statystyk Mrocznego Zwiadowcy oraz Wielkiego Puchacza by określić jakie ewentualne rany odniósł.

Wielki Puchacz

Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Zdrowie	Moc
5	4	5	3	4	4
Przedmioty	„Kolory Jesieni”				

Mroczny Zwiadowca

Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Zdrowie	Moc
3	5	3	2	4	1
Przedmioty	łuk, miecz lub włócznia, lina, worek				

Jeśli Zwiadowcy nie zostaną szybko pokonani po 4-5 rundach uciekają, przeczytaj:

Wasze ataki i podniebne manewry okazały się bardzo skuteczne. Pokonani Mroczni Zwiadowcy odpuszczają dalszy atak i odlatują.

Jeśli puchacz lub bohaterowie odnieśli rany, muszą wylądować. Dalszy lot do Wielkiego Dębu przebiega już bez komplikacji.

7. Wielki dąb

Bohaterowie dolatują do Wielkiego Dębu mocno spóźnieni. Wiekowe, potężne drzewo stoi samotnie na niewielkim wzniesieniu na skraju lasu (można wspomóc się ilustracją jesiennego drzewa lub kolorowanką). Przeczytaj opis:

Na niewielkim wzniesieniu na wschodnim krańcem lasu góruje prastary Wielki Dąb. Drzewo, które przeżyło wieki, miejsce, w którym odbywają się wielkie uroczystości takie jak Bal Jesieni. Wróżki pracują by przystroić drzewo w jesiennie barwy. Część liści nadal pozostaje zielona, lecz sporo mieni się już czerwienią, brązem i złotem. Przelatujecie nad Labiryntem Paproci i zniżacie lot ku polanie u podstawy Dębu, gdzie swój obóz mają wróżki. Na polanie widać pracujące wróżki a jeszcze więcej lata wszędzie wokół drzewa. Liczne wiewiórki pomagają w transporcie beczek z kolorami w górę na gałęzie.

Po wylądowaniu wróżki od razu zajmą się rozładunkiem beczek. Z graczami porozmawia główna dekoratorka. Jest nią piękna wróżka imieniem **Melisa**. Podziękuje ona bohaterom za bezpieczne dostarczenie ładunku, jednocześnie dopyta się o powód spóźnienia.



Podchodzi do was wróżka w długiej złotej sukni. Ma włosy w kolorze dojrzałych kasztanów. Witajcie dzielni liścianie. Nazywam się Melisa i jestem tu głównym dekoratorem. Dziękuję za dostarczenie tak potrzebnych nam Kolorów Jesieni. Spodziewałam się was dużo wcześniej. Czy coś was zatrzymało?

Jeśli gracze opowiedzą o swoich trudnościach w podróży, w razie potrzeby Melisa zaproponuje im leczniczą magię oraz posiłek złożony z pysznych owoców.

W momencie, kiedy gracze będą szykować się do odlotu lub zapytają wróżkę, czy mogą jeszcze w czymś pomóc Melisa poprosi ich o sprawdzenie wschodniej gałęzi dębu, gdyż dawno nie widziała pracujących tam wróżek, a wszystkie inne wróżki są zbyt zajęte by to sprawdzić.

Strażnicy czy mogą was prosić o jeszcze jedną drobną przysługę. Od wczoraj nikt nie widział dwóch wróżek pracujących na wschodniej gałęzi. Nie dostałam też raportu z postępów ich prac. Czy możecie w drodze powrotnej sprawdzić, czy wszystko jest w porządku. Trochę się martwię. Nie mam kogo tam wysłać, wszystkie moje wróżki są bardzo zajęte pracą, a i tak mamy już opóźnienia. Proszę sprawdzić to dla mnie?

- Jeśli bohaterowie zgodzą się pomóc Melisie idź do punktu 8.1.
- Jeśli bohaterowie postanowią nie pomagać więcej wróżką idź do punktu 8.2.

8.1 Sprawdzanie co się dzieje na wschodniej gałęzi

Jeśli bohaterowie postanowią pomóc i dolecą na wschodnią gałąź znajdą tam niewielki pusty obóz wróżek, przeczytaj:

Dolatujecie na wschodnią gałąź, część liści nadal pozostaje tu zielona. Znajdujecie niewielki obóz złożony z 2 wróżkowych namiotów. Plecaki, narzędzia a nawet jedzenie leży pozostawione dookoła jakby ktoś o nich zapomniał. Dalej znajdują się puste pojemniki po Kolorach Jesieni.

Gracze powinni rozpocząć poszukiwania. Nie znajdą tu jednak śladów walki, co sugeruje, że wróżki odleciały same.

Użycie magii tropiącej lub umiejętności nasłuchiwanie (**test Inteligencja 9**) pozwoli zlokalizować/ustyszeć wróżki w pobliskim Labiryncie Paproci. Idź do punktu 9.

Jeśli bohaterom nie uda się odszukać zaginionych wróżek, nic straconego daj im więcej wskazówek lub przejdź do punktu 9 i pozwól uratować wróżki.

8.2 Odlot bez sprawdzania co się dzieje na wschodniej gałęzi

Jeśli gracze nie zadeklarują pomocy i odlecą to w drodze powrotnej, kiedy będą przelatywać nad Labiryntem Paproci usłyszą krzyk i wołanie o pomoc. Idź do punktu 9.

9. Wróżki w opałach

Jest to finalna scena przygody i walka z największym przeciwnikiem: Wielkim Pająkiem. Przeczytaj wstęp:

Lecąc nisko nad Labiryntem Paproci dostrzegacie dwie wróżki zaplątane w wielką pajęczą sieć. Obie krzyczą, wołają o pomoc. Szarpia się próbując się uwolnić, ale tylko pogarszają swoją sytuację. Pajęczyna jest w takim miejscu, że nie możecie podlecieć blisko ptakami. Musicie lądować i udać się na ratunek pieszo.

Gracze powinni wylądować i podjąć próbę uratowania wróżek z ziemi. Czas ma znaczenie, gdyż w pewnym momencie należy wprowadzić Wielkiego Pajaka, który postanowi sprawdzić co się złapało w jego sieć. W tej scenie istotne są trzy elementy:

➤ **Uwięzione wróżki**

Obie wróżki przyklejone są do wielkiej lepkiej pajęczyny. W jaki sposób gracze postanowią je uratować zależy od ich inwencji. Właściwie każdy sposób jest dobry, ale będzie wymagał testów np.:

- Budowa kładki lub użycie lin, żeby bezpiecznie zbliżyć się do wrózek wymaga **testu Zwinności 7**, a następnie użycia siły lub broni.
- Przecięcie pajęczyny bronią wymaga 2 udanych testów **Siła 8** dla każdej z wrózek.
- Użycie zakłęb wymaga 2 udanych testów **Inteligencja 8** dla każdej wróżki.
- Wyrwanie wrózek siłą z pajęczyny wymaga sukcesu testu **Siła 11**.

➤ **Pajęczyna**

Pajęczyna jest bardzo lepka i należy ją traktować jak pułapkę. W przypadku krytycznej porażki w teście ratowania wrózek lub podczas walki wręcz z Wielkim Pajakiem bohater sam wpada w pajęczynę i się przykleja.

Każdy bohater, który wpadł w pajęczynę nie może się poruszać, ale może normalnie posługiwać się bronią i rzucać czary.

Bohater może się samodzielnie oswobodzić z pajęczyny w taki sam sposób jak by uwalniał wrózkę (przeciąć pajęczynę lub użyć zakłęb).

Pozostali bohaterowie mogą pomóc towarzyszowi oswobodzić się z pajęczyny.

➤ **Wielki Pająk**

Wielki Pająk jest trudnym przeciwnikiem posiadającym dużo punktów życia.

Czas jaki mają bohaterowie na swoje działania jest ograniczony, gdyż pająk pojawi się po upływie 2 rund.

Pająk jest ogromny, znacznie większy od bohaterów. Można przedstawić ilustrację wielkiego pająka. Nie rób tego, jeśli któreś z graczy bardzo boi się pająków. Można też użyć kolorowanki i pomóc przewyciężyć strach np. kolorując pająka na różowo lub tęczowo.

Przeczytaj opis:



© PAIZO PUBLISHING | 2011

BURMAK.RU

W pewnym momencie dostrzegacie narastające drgania pajęczyny. Z swojego ukrycia wychodzi Wielki Pająk. Jest naprawdę ogromny, jest ponad dwukrotnie większy niż którekolwiek z was. Jego osiem kosmatych nóg pewnie stąpa po pajęczynie. Z przednich kłów kapie jad. Spojrzenie ośmiu czerwonych oczu kieruje się na was.

Zależnie od przebiegu akcji ratunkowej w momencie pojawienia się pająka może się zdarzyć:

- Wróżki zostały już uratowane – bohaterowie mogą podjąć walkę z pająkiem (pająk atakuje pierwszy) lub uciec.
- Akcja ratunkowa trwa – gracze muszą podjąć walkę z pająkiem (pająk atakuje pierwszy, bohaterowie nie mogą używać ptaków do walki). Jeśli bohaterowie spróbują się oddalić pająk ugryzie wróżki i owinie je w kokon.
- Akcja trwa i co najmniej jeden bohater zaplątał się w pajęczynę – pająk ruszy w kierunku bohatera na pajęczynie. Bohater może walczyć bronią/magią, lecz nie może uciekać.

Taktyka pająka jest następująca:


- W pierwszej kolejności Pająk zaatakuje bohatera, który przykleił się do pajęczyny.
- Jeśli w pajęczynie nie ma bohaterów, pająk wystrzeli pajęczynę w najbliższego bohatera stojącego na ziemi
- Pająk zejdzie z pajęczyny, jeśli złapie na ziemi pierwszego bohatera w pajęczynę
- Pająk zejdzie z pajęczyny, jeśli odniesie 3 rany i zaatakuje najbliższego sobie bohatera

Wielki Pająk					
Siła	Zwinność	Inteligencja	Charyzma	Zdrowie	Moc
4	3	2	1	6	3
Talenty	Atak pajęczyną (atak dystansowy) Jadowity (paraliż)				

Jeśli bohaterowie pokonają Wielkiego Pająka przed uwolnieniem wrózek, dalszy ratunek nie wymaga już testów. Po uratowaniu wrózek opowiedzą swoją przygodę:

- Dziękujemy wam za ratunek liścianie. Nazywam się Rumianek a to jest Goździk. Jesteśmy wrózkami pracującymi przy kolorowaniu Wielkiego Dębu. Malowałyśmy liście na wschodniej gałęzi, ale zabrakło nam Kolorów Jesieni, a kolejna dostawa się spóźniła.
- Więc się strasznie nudziłyśmy – dodaje Goździk.
- Postanowiłyśmy polatać po okolicy i spotkałyśmy piękne kolorowe motyle. Kiedy tak latałyśmy Goździk nie zauważyła i wpadła w pajęczą sieć.
- Wtedy Rumianek postanowiła mnie wyciągnąć - dodaje druga wróżka.
- Lecz nie miałam dość i siły i sama się przykleiłam. Resztę historii już znie.

Bohaterowie dla pewności powinni odstawić obie wrózek do głównego posterunku u podnóża Wielkiego Dębu. Tam, od Melisy, otrzymają kolejne podziękowania i niewielką nagrodę w postaci flakonów z kwiatowym nektarem wytwarzanym przez wrózek. Jeśli bohaterowie odnieśli rany w walce z Pajakiem Melisa uleczy ich przy pomocy swojej magii.

	<p>Kwiatowy nektar wrózek (przedmiot)</p> <p>Nektar z kwiatów polnych wytwarzany przez wrózek. Jest bardzo słodką, bezbarwną lepką cieczą o intensywnym kwiatowym zapachu. Posiada bardzo liczne właściwości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jest słodkim sycącym pożywieniem - posiada właściwości lecznicze - jest składnikiem eliksirów magicznych - jest cennym surowcem poszukiwanym przez kupców
--	---

