

IRYSY DLA ZABÓJCY

Ta przygoda przeznaczona jest dla mało doświadczonej, liczącej 3 lub 4 osoby, drużyny na poziomach 2-3.

Wskazane jest, aby wśród postaci znalazł się jakiś przedstawiciel kasty łotrzykowskiej, lecz nie jest to niezbędne do jej przeprowadzenia. Podobnie nie jest wymagana znajomość przygody „Lustro Melerusa”, aczkolwiek pojawiające się tutaj elementy będą luźno nawiązywały do tamtego scenariusza – głównie poprzez wykorzystanie znanych bohaterom postaci niezależnych, których pomoc może okazać się w toku akcji pożądana. Postacie z charakterem praworządnym mogą mieć pewne obiekcje co do zadania, jakie przyjdzie im wykonać – rolę MG może być zatem przekonanie ich do działania, jeśli ktoś taki będzie w drużynie.

Akcja rozpoczyna się w Tagarze Szarej, a później będzie wymagała od graczy opuszczenia miasta. Można tę historię rozegrać w innym miejscu, jednak niezbędne może okazać się sąsiedztwo gór lub kopalń, w których wydobywa się, bądź wydobywało, jakieś surowce. Czas akcji to kilka tygodni po poszukiwaniu fontanny Melerusa, dla uproszczeni przyjmijmy początek drugiego miesiąca roku – orakt-ranu – czas ostatniego tej zimy ataku mrozu, śnieżyc i tym podobnych atrakcji, które wielką przeszkodą nie będą, ale powinny znakomicie uatrakcyjnić rozgrywkę.

TEO HISTORII

Opowiedziana tutaj historia jest jak najbardziej współczesna i rozgrywa się niejako na oczach bohaterów. Nie oznacza to jednak, że gracze będą znali wszystkie jej szczegóły – ten rozdział jest napisany na potrzeby Mistrza Gry, który może, ale wcale nie musi przedstawić tej historii swoim graczom.

Akcja toczy się wokół tytułowej postaci tej przygody, nieuchwytnego zabójcy o imieniu, a raczej pseudonimie, Irys. Nie jest to zbyt wyszukana ksywa, jednak ściśle wiąże się z tą postacią, a co więcej, jest jedynym znanym faktem dotyczącym tego łotrzyka. Irys jest najprawdopodobniej człowiekiem, zabójcą, podejmującym się wykonywania zadań za pieniądze. W pewnych kręgach krąży plotka, jakoby zabójca ten posiadał tatuaż wyobrażający smoka; nie wiadomo jednak na ile jest to prawda,

a ile tylko wymyśl. Zwykle bardzo trudno jest nawiązać z nim kontakt – tylko osoby z głębokiego półświatka mogą posiadać wiedzę na temat sposobu komunikacji z zabójcą, przy czym z góry zakładamy, że bohaterowie jej nie mają. Kiedy jednak zabójca pojawia się w mieście, można być pewnym, że ktoś zginie. O tym zaś, że jest to sprawka tego, a nie innego łotrzyka, świadczy irys – niebieski kwiat porzucany na miejscu zbrodni przez nieuchwytnego zamachowca. To jego wizytówka i znak rozpoznawczy.

Paradoksalnie, komunikacja z zabójcą rozgrywa się pod samym nosem straży miejskiej, która zwykle nie jest niczego świadoma. Prosta tego rozwiązania sprowadza się do wykorzystania miejskiej tablicy ogłoszeń, na której pojawiają się zaszyfrowane komunikaty, czytelne tylko dla osób, które wiedzą czego szukać. Co więcej w pobliżu kręci się zawsze tak wiele osób, które przyczepiają i odczepiają informacje, że nawet wnikliwa obserwacja tablicy nie pozwoli stwierdzić kto przyczepia jakie ogłoszenia. Gdyby jednak graczom przyszło do głowy konieczność tego dociekać, pamiętaj Mistrzu, że nikt nie musi przyczepiać fiszek osobiście, zaś w pobliżu zawsze kręci się pełno dzieciaków, które za miedziaka gotowe są do każdej drobnej usługi.

Po przybyciu do Tagary Irys zamieszcza na tablicy ogłoszeń swoją ofertę. Jest to fragment dziecinnej wyliczanki: „Ptaki, zwierzaki, pod drzwiami stały. Jak do nich strzelano, to

umierały.”, który, uważany za dziecinnego psikusa, informuje pewne osoby o obecności w mieście płatnego zabójcy. Odkąd tylko to ogłoszenie pojawi się na tablicy, w półświatku zawrze. Plotka o przybyciu do miasta zabójcy rozniesie się bardzo szybko i nie trzeba będzie długo czekać, aż wpływowe osoby zainteresują się zatrudnieniem znanego zabójcy. Aby skontaktować się z przybyszem, trzeba wiedzieć jak to zrobić, a naprawdę niewiele jest w mieście osób, które mogą to wiedzieć. Jeśli gracze zdecydują się znaleźć dostęp do takiej osoby, to nawet jeśli im się to uda, będą musieli zapłacić niemałą sumę za podzielenie się tą wiedzą.

Niektórzy liczą jednak, że uda im się pozyskać zabójcę prostymi środkami – nie ma nic bardziej mylnego, ale uważni gracze mogą powiązać pewne próby kontaktu. Najbardziej oczywistą wydają się ogłoszenia na tablicy ogłoszeń treści „Kontakt z I. nawiążę. Płacę złotem. O.O.”, które jednakże nie doczekają się odpowiedzi (chyba że gracze zdecydują się skontaktować z tajemniczym O.O., najpierw jednak będą musieli dowiedzieć się, czyje to inicjały).

Jeżeli drużyna grała w przygodę „Lustro Melerusa” lub w innych okolicznościach poznała pasera Grimma i zdobyła jego zaufanie, mężczyzna może kiedyś napomknąć drużynowemu łotrzykowi, że chętnie pozyskałby do swoich celów tajemniczego zabójcę, gdyż to pozwoliłoby mu rozwinąć skrzydła i umocnić swoją pozycję w podziemiu Tagary. Założeniem tego scenariusza jest to, że bohaterowie nie dotrą do zabójcy wcześniej, niż będzie to konieczne, dlatego paser może obiecywać za to zadanie bajońskie sumy – oczywiście w granicach jego rozsądku i możliwości.

Od tego momentu powinno minąć trochę czasu, gdyż Irys potrzebuje około tygodnia na przygotowania i komunikację z klientem. Wiadomości będą zawsze pozostawiane w formie dziecięcych wierszyków na tablicy ogłoszeń i nie sądzę, aby były zrozumiałe dla graczy. Dla

porządku jednak oto propozycja wierszowanego „dialogu” zainteresowanych stron, którego kolejne części będą pojawiały się naprzemiennie (nigdy na tablicy nie będzie dwóch wierszyków, pozwalających na odtworzenie całości rozmowy!):

- Ptaki, zwierzaki, pod drzwiami stały. Jak do nich strzelano, to umierały. (informacja o tym, że w mieście jest Irys);
- Dwóch panów na bankiecie raczyło się chlebem, aż się który zakrztusił: został tylko jeden. (oferta zatrudnienia zabójcy);
- Idzie wąż wąską dróżką, nie porusza żadną nóżką; poruszałby gdyby mógł – lecz wąż przecież nie ma nóg! (rozpoczęcie negocjacji, pytanie o cel);
- Przez tropiki, przez pustynię toczył szlachcic wielką dynię. Toczył, toczył dynię w dół, pękła dynia mu na pół! (wskazanie celu – szlachcica, który ma w herbie dwa półksiężycy, czyli tana Bekaburina);
- Ecie pecie, gdzie jedziecie? Do Tagary, na plac stary, tam gdzie sędzi się ofiary. Bo w Tagarze pięknie grają, za pieniądze wszystko dają. (wskazanie miejsca, gdzie ma zostać uiszczona opłata – Irys zawsze pracuje za tę samą kwotę, stąd nie było negocjacji stawki – stary rynek w zniszczonej części miasta, gdzie w miejscu dawnego pręgierza stoją pomniki. Wśród nich znajduje się figura ulicznych grajków, którzy ostrzegali kiedyś miasto przed nadciągającymi wojskami – pieniądze będą oczekiwane w kamiennej czapce u ich stóp).

Warto dodać, że zabójca wynajął mieszkanie w domu na poddaszu, z którego rozciąga się doskonały widok na plac oraz miejsce, w którym spodziewa się znaleźć zapłatę. Będzie zatem bacznie obserwował sytuację i nie ma szans, aby ktoś zabrał nie należące do niego pieniądze, albo

zaczaił się na osobę, która będzie je zabierać. Ważna może okazać się jeszcze jedna informacja – Irys ma w zwyczaju pobierać opłatę ratami. Po pojawieniu się ostatniej wiadomości, w umówionym miejscu otrzymuje 1000 sztuk złota. W ciągu 24 godzin od śmierci ofiary, w tym samym miejscu ma otrzymać drugie 1000 sztuk złota.

ŚWIĄDEK MIMO WOLI

Gracze do akcji wkroczą jednak nieco później. Właściwie to, co będzie napisane w tym rozdziale można całkowicie pominąć, jednak będzie to znakomite rozwinięcie i uzupełnienie wydarzeń o tło, które bardzo dobrze sprawdza się na sesjach i pozwala graczom jeszcze mocniej poczuć zaangażowanie w wydarzenia. Najlepiej, jeśli opisywane tu zdarzenia przytrafią się pojedynczemu graczowi, takiemu, który niekoniecznie dobrze sprawdza się w brawurowych pościgach, albo błyskotliwych decyzjach. Dla ułatwienia przytoczę tutaj przykład opisu, który można odczytać jednemu z graczy. To oczywiście propozycja, więc MG może śmiało dokonywać dowolnych modyfikacji.

Tego dnia nogi same zaprowadziły cię na rynek. Czuleś, że potrzebujesz zrobić coś z pieniędzmi, a właśnie dziś może trafić się okazja twojego życia. Jak zwykle na targu było gwaro i tłocznie. Zewsząd nadchodzili mieszkańcy miasta i oglądali towary na niezliczonych stoiskach. A znaleźć tu można było wszystko – od fragmentów zbroi i broni, po beczki, karafki, żywe zwierzęta hodowlane i wszelkiej maści smakołyki. Już z daleka poczułeś woń tutejszych jagodzianek, rzecz o tej porze roku niezwykłą, ale tym bardziej pożądaną. Czuleś jak ślina napływa ci do ust i wiedziałeś, że to może być okazja, którą przeczuwałeś. Inni najwidoczniej także zwiertzyli smakołyk, bo stragan z pysznymi bułkami przeżywał istne oblężenie. Już z dala dało się słyszeć podniesione głosy – „Z czym te jagodzianki?”, „W jakiej cenie?”, „Sztuka srebra za jedną?”, „Pan tu nie stał” i podobne.

Przeciskając się przez tłum, nie zwracałeś nawet uwagi na to, co dzieje się wokół ciebie i właściwie tylko odruchowo ścisnąłeś w dłoni mieszek, tym samym zabezpieczając go przed lepkimi łapami złodziejasków; nic poza bułkami nie mogło się dla ciebie liczyć. Minąwszy jakiegoś rozwrzeszczanego szlachcica i barczystego krasnoluda, tylko na chwilę zawiesiłeś wzrok na dekolcie panny, która, nie zważając na mróz, nosiła pod płaszczem kubrak z głębokim wcięciem. Dla ciebie liczyło się tylko jedno – otyły piekarz i kosz jagodzianek w cenie srebrnik za sztukę. Wreszcie dotarłeś do celu i napotkałeś na sobie pytające spojrzenie sprzedawcy.

W tym miejscu należy umożliwić graczowi zakup jagodzianek – miejmy nadzieję, że pomyśli o towarzyszach i im także sprawi słodką niespodziankę. Resztę tekstu należy odczytać po ewentualnej transakcji, kiedy gracz będzie przedzierał się przez tłuszcę w drodze powrotnej.

Ściskając w rękach cenną zdobycz, odwróciłeś się na pięcie i zaczęłeś przeciskać się z powrotem. Nie wiesz, czy w pierwszej chwili nie zwróciłeś uwagi na tłum, jaki zebrał się wokół straganu, czy też urósł on w czasie, gdy ty dokonywałeś transakcji. Odprowadzany zazdrosnymi spojrzeniami tych, którzy jeszcze nic nie kupili, przeciskałeś się w stronę centralnej części rynku, mijając starych znajomych – barczystego krasnoluda, który mimo gabarytów nie mógł przepchać się dalej ze względu na wzrost i szlachcica, który więcej energii stracił na pokrzykiwanie, niż na torowanie sobie drogi. I tylko młodych piersi w skórzanym kubraku nigdzie nie było widać, ale i tak nie jesteś pewien czy byłyby słodsze od zdobytych jagodzianek. W końcu dotarłeś na skraj tłumy, kiedy nagle za sobą usłyszałeś krzyk przerażenia, a chwilę później okrzyk: „Łapcie go!”. Poczułeś uścisk w gardle i niejasną obawę, że ktoś cię ściga za nie wiadomo co... Szybko obróciłeś się, zobaczyłeś, że tłum rozpierzcha się na wszystkie strony i z ulgą stwierdziłeś, że to nie za tobą

wołano. Wciąż jednak w tłumie znajdował się powód całego zamieszania.

Dalsza część będzie wynikiem działań podjętych przez gracza, dlatego nie ma sensu tego tutaj opisywać. A spośród wielu możliwości, jakie staną przed graczem, istotne są dwie – pierwsza to pościg za umykającą osobą, ale za kim i w którą stronę, tego trzeba dowiedzieć się natychmiast. Druga to próba dowiedzenia się, co się stało – i to wydaje się najbardziej prawdopodobnym działaniem bohatera.

Zgromadzeni ludzie szybko rozbiegną się na wszystkie strony, pozostawiając na placu przed straganem z jagodziankami tylko kilka osób, zapewne wciąż nie wiedzących, co się dokładnie wydarzyło. A wszystko staje się jasne na pierwszy rzut oka – wielka kałuża krwi i leżący w niej martwy mężczyzna. Krótkie oględziny i ilość posoki bardzo szybko pozwolą domyślić się, że mężczyzna z przeplataną nitkami siwizny krótko przystrzyżoną brodą został zamordowany i raczej za późno na jakąkolwiek pomoc. Zamach został przeprowadzony z rozmysłem w tłumie. Tan Bekaburin, jak zidentyfikują po herbie w postaci dwóch półksiężyców strażnicy, którzy zjawia się w ciągu kilkunastu sekund, zginął od trzech pchnięć nożem: w tchawicę, serce i podbrzusze; być może nawet kilka minut wcześniej. To, że zabójstwo spostrzeżono dopiero teraz, jest zasługą tłumu, jaki ze wszystkich stron napierał na wykrwawiającego się mężczyznę; dopiero gdy ktoś pośliznął się na plamie krwi i przewrócił szlachcica na ziemię, tłuszcza zorientowała się, co się rozegrało w pobliżu.

Dokładniejsze oględziny trupa, możliwe są już wyłącznie w obecności dwóch strażników i muszą przebiec szybko, bo za chwilę, gdy zjawi się kolejnych dwóch, wszyscy gapie zostaną rozpędzeni, a w najlepszym przypadku trzymani z daleka. Jediną możliwością zapoznania się ze szczegółami stanie się wtedy albo powołanie na autorytet medyka, albo szlachetne pochodzenie, udokumentowane sygnetem lub czymś

podobnym. Jeśli jednak gracz będzie działał szybko, będzie miał szansę przyjrzeć się zwłokom osobiście. Jeśli nie, wszystkiego będzie mógł dowiedzieć się z plotek, w ciągu najbliższej doby.

Jeśli gracz ogląda nieboszczyka i posiada jakąś wiedzę medyczną albo jest profesjonalnym zabójcą, może stwierdzić, że rany zostały zadane specjalnym nożem, który gładko przebił koszulę i kubrak mężczyzny i uszkodził vitalne organy szlachcica. Każda z trzech ran była śmiertelna osobno, a takie nie inne ich zadanie świadczy o dużym profesjonalizmie zamachowca. Mimo obrażeń, jakie spowodowały pchnięcia, uszkodzenie tchawicy sprawiało, że ofiara nie będzie mogła wydać z siebie głosu, pchnięcie w serce było najpewniejszą drogą do uśmiercenia mężczyzny, zaś rana w podbrzuszu spowodowała jego niemal natychmiastowe wykrwawienie.

Przy ofierze znajduje się krótki miecz przytroczony do paska, mieszek, zawierający 50 sztuk złota i 50 sztuk srebra, dwa pierścienie rodowe z herbem dwóch półksiężyców (10 sztuk złota każdy) oraz rubinowy medalion z symbolem Oriaka (50 sztuk złota). Oprócz tego, w kieszeni na piersi kubraka mężczyzny, znajduje się świeża gałązka irysa – kwiatu, który nie ma prawa rosnąć o tej porze roku. Zabranie czegokolwiek pod czujnym okiem straży miejskiej będzie utrudnione, ale nie niemożliwe. Gracz, jeśli uda mu się znaleźć choć na chwilę przy zwłokach i posiada zdolności typu kieszonkowstwo lub sztuczka (iluzjonisty) może z połową normalnej szansy powodzenia wejść w posiadanie jednej z wymienionych rzeczy.

Alternatywą dla oględzin miejsca zbrodni jest pogoń za domniemanym zabójcą. Z góry jednak trzeba założyć dwie rzeczy: po pierwsze gracz musi zadeklarować chęć pościgu natychmiast, zaś po drugie pościg okaże się nieskuteczny – bohater nie ma prawa zobaczyć nawet pleców uciekiniera. To wszystko nie oznacza jednak, że gonitwa okaże się jałowa; przeciwnie, jednak na wszystko trzeba sobie zapracować.

Już w pierwszej chwili po deklaracji pościgu, pojawi się problem: w którą stronę. Jak wiadomo z poprzednich akapitów, zamachu dokonano być może nawet kilka minut temu, więc właściwie nie będzie nikogo, kto potrafiłby wskazać właściwy kierunek. Tu wszystko zależy od gracza – jeśli będzie starał się wypytywać ludzi, nie dowie się niczego i tylko straci czas. Jeśli zaś ruszy „na czuja”, można to rozegrać na dwa sposoby. Pierwszym jest intuicja postaci (1/10 INT) – jeśli rzut się powiedzie, gracz uda się we właściwą stronę; drugim jest pomyślny, czyli zastanowienie się, która droga wydaje się najlepsza do ucieczki (1/2 MD, postaci posiadające tropienie lub łotrzykowie mogą dodać do tego 1/10 INT).

Tak czy inaczej wszyscy, którym powiedzie się rzut, mają prawo trafić do zaułka, w którym oczywiście nikogo nie będzie. Jednak w śnieżnej zaspie, tuż po śladzie, będącym najpewniej świadectwem pośliznięcia się jakiejś osoby, znajduje się nieduża skórzana tuba, która wyróżnia się maestrią wykonania (bogato zdobiona roślinnymi ornamentami wypalona skóra). Przedmiot jest zbyt ładny i zbyt nowy, aby leżał tutaj długo, albo by został wyrzucony. To zguba, a na użytek Mistrza Gry można dodać, że jest to zguba zabójcy. Bohater nie ma prawa długo nacieszyć się owym znaleziskiem. Ledwie podniesie tubę z ziemi, tuż przy nim znajdują się strażnicy miejscy, którzy zechcą zatrzymać tubę w charakterze dowodu rzeczowego. Jedynie postaci posługujące się magią (jeśli wykryją na tubie magię i przekonają gwardzystów, że trzeba to sprawdzić) lub dokumentujące szlachectwo, mogą przekonać strażników, aby pozwolili przyjrzeć się znalezisku bliżej, ale potem i tak zabiorą oni tubę. Jeśli przypadkiem gracz poznał wcześniej el Adamira z Południowego Garnizonu, w obrębie którego dokonano zamachu, i jeśli współpracowali z nim i zyskali jego zaufanie, strażnik będzie mógł udostępnić bohaterom ów przedmiot, a nawet (zatrzymując coś

wartościowego w zastaw) wypożyczyć na kilka godzin.

Tuba jest przedmiotem magicznym i każdy, posiadający zdolność wykrycia magii, bez problemu może to stwierdzić. Po otwarciu jej, okaże się, że jest pusta. Jej magia jednak sprawia, że w ciągu 10 godzin pojawia się w niej nowy kwiat irysa. To właśnie w ten sposób zabójca był w stanie zawsze, bez względu na porę roku, zostawiać swoją wizytówkę, od której zresztą wziął się jego pseudonim. Aby jednak stwierdzić tę moc tuby, trzeba na dłużej wejść w posiadanie przedmiotu, albo wykonać jego identyfikację (cechy: 1 – tuba napełnia się w ciągu 10 godzin; 2 – w tubie pojawia się jeden kwiat irysa; 3 – kwiat zamknięty w tubie nigdy nie traci swej świeżości).

Znając nadgorliwość graczy, można przypuszczać, że spróbują oni podjąć się rozwiązania zagadki tajemniczego morderstwa. I choć nie jest to niemożliwe, gdyż wszystkie potrzebne informacje zostały przedstawione, będzie to niezmiernie trudne. Złożeniem jednak jest, że bohaterowie nie będą szczególnie celować w przestrzeganiu prawa, więc nie widzę powodów (poza ich ambicją), dla których mieliby ścigać jakiegokolwiek przestępcę. Dla porządku trzeba jednak wyjaśnić kilka spraw.

Przede wszystkim jagodzianki. Mając w swych rękach tubę, dzięki której można wyhodować kwiaty zimą, gracze mogą przypuszczać, że zabójca dostarczył piekarzowi zdobyte w analogiczny sposób jagody, aby wykorzystać je do wywołania zamieszania. Prawda jest jednak znacznie bardziej prozaiczna. Rodzina piekarza posiada recepturę przetwarzania jagód, dzięki której zachowują one swój smak i aromat, tak, że nawet zimą można wykonywać z nich jagodzianki. Nie jest wielką tajemnicą dla nikogo w mieście, że mniej więcej w tym samym czasie, co roku piekarz przez kilka dni sprzedaje jagodzianki. Nie zmienia to faktu, że zawsze wywołuje to duże zainteresowanie i popyt.

Zabójca także nie wiedział, o lokalnej tradycji i był zaskoczony równie mocno jak gracz, który został świadkiem mordu. Obserwując swoją przyszłą ofiarę, celem poznania jej zwyczajów i znalezienia słabych punktów, zdecydował się na wykorzystanie sytuacji. Widząc, że ten Bekaburin znalazł się w tłumie, zabójca zaryzykował i wykonał zlecenie od razu. Nie był jednak przygotowany, więc uciekał w pośpiechu, a jego nieszczęście polegało na tym, że pośliznął się na oblodzonej ziemi i podczas upadku nie zauważył, że stracił magiczną tubę, dostarczającą mu irysy.

TO JESZCZE NIE JEST POCZĄTEK

Od tej pory w mieście będą krążyć liczne plotki o zabójcy. Wtedy to gracz najpewniej poznał szczegóły (nie zawsze prawdziwe), na jakie można natknąć się wszędzie: pseudonim Irys wziął się od kwiatów, które zostawia na miejscu zbrodni, nikt go nigdy nie widział, lecz podobno ma na ciele tatuaż w kształcie smoka, a w ogóle, to ktoś ponoć widział już jak pewnego wieczoru podejrzany jeździec opuszczał miasto, więc wszyscy są już bezpieczni. Nie przeszkadza to jednak możliwym zatrudniać dodatkowych ochroniarzy i stale nosić lżejsze zbroje i broń.

W końcu, dwa lub trzy dni po zabójstwie, pojawi się kolejna informacja, którą gracz musi usłyszeć – Irys został złapany podczas próby odebrania zapłaty za zlecenie. Oczywiście cała zasługa należy się dzielnym gwardzistom z miejskiej straży, którzy nie omieszkają skorzystać ze swojej szansy, aby poprawić nieco swój wizerunek. W tym miejscu rozpocznie się zatem korowód parad, oficjalnych spotkań z notablami, podziękowań i wizyt u Rady Miejskiej. W karczmach rozpocznie się wielkie świętowanie, strażnicy po cywilnemu będą opowiadali niestworzone historie, zaś bardowie zaczną śpiewać naprędce skłcone pieśni o tym, jak nieuchwytny zabójca został złapany, przy okazji uśmiercając w boju 3/4 aktualnego składu straży miejskiej, kradnąc cnotę córce miejskiego kupca i

oddając zarobione na zleceniu pieniądze sierotom.

Być może gracz zechce wykorzystać swoje koneksje, aby dostać się do więzienia. Nie należy im na to pozwalać – ich znajomi w straży będą nieosiągalni, w trakcie jakiegoś bardzo ważnego spotkania z kimś z władz, albo w trakcie parady ulicami Tagary. A nawet jeśli jakimś cudem graczom uda się z nimi skontaktować, to mogą usłyszeć jedynie obietnicę, że sprawa zostanie załatwiona tak szybko jak się da, czyli jak tylko skończy się całe zamieszanie wokół straży. Na razie muszą się z tym pogodzić.

NO TO ZACZYNAMY

Zasadnicza część przygody rozpocznie się dopiero kilka dni później. Drużynowy łotrzyk zostanie wezwany przez gońca do pasera Grimma, który będzie miał dla niego dość nietypowe zadanie. Zadanie uwolnienia schwytanego zabójcy.

Motywy pasera są ciągle podobne – wciąż jest on nową osobą w mieście i potrzebuje czegoś, co pozwoli mu umocnić swoją pozycję. Taką szansą może być dla niego Irys. Korzystając ze swoich znajomości i wpływów, Grimm zdołał dowiedzieć się, że zabójca został odesłany do specjalnego więzienia, dla szczególnie ważnych więźniów, znajdującego się w górach poza miastem. Jest to ośrodek pilnie strzeżony, połączony z górskim posterunkiem straży, którego głównym zadaniem jest wcześniejsze ostrzeganie miasta i opóźnienie ewentualnego ataku, ale znajduje się tam także specjalna sekcja więzienna, w której przetrzymywani są szczególnie niebezpieczni i wartościowi więźniowie.

Ogólnie więzienie jest nie do sforsowania. Nikt nigdy stamtąd nie uciekł, ani nie dostał się do środka. Jedno i drugie wiązałoby się z przejściem przez garnizon pełen straży, a nikt nie jest chyba aż tak głupi... No, może poza graczami. Niestety Grimm nie jest tak głupi, aby zlecić bohaterom wykonanie zadania niemożliwego. Paser znalazł pewien sposób na dostanie się do więzienia, bez

pchania się w łapy gwardzystów. Ale to także nie będzie łatwa przeprawa.

Okazuje się, że część więzienna garnizonu jest znacznie młodsza od reszty placówki, została dobudowana doraźnie, gdy w miejskich lochach zabrakło miejsca dla jeńców jednej z licznych wojen tagarskich. Wtedy to zdecydowano się zaadoptować stare szyby opuszczonej kopalni węgla, przy których wzniesiony został garnizon. I właśnie przez starą kopalnię można ponoć dotrzeć do więzienia. Jest tylko jeden drobny szkopuł – mieszkańcy miasta utrzymują, że stara kopalnia jest nawiedzona.

To jednak nie powinno specjalnie przerażać graczy, zwłaszcza, że paser obiecuje wysoką nagrodę. A nagrodą jest po mieszkku złota na głowę, plus po dodatkowym mieszkku, jeśli uda się przy okazji odzyskać magiczną tubę zabójcy, która przechowywana jest w więziennym depozycie (zakładając, że gracze nie przywłaszczyli jej sobie wcześniej, w dowolny inny sposób, nie narażający na represje ze strony władz miasta). Według słów pasera, magiczny przedmiot jest naprawdę ważny dla zabójcy, dlatego będzie naprawdę dużym atutem odzyskanie także jego. Trzeba się jednak śpieszyć z tym zadaniem. W ciągu 3 dni zabójca ma być przesłuchiwany przez tagarskiego sędziego (i oczywiście kata), a po podobnym przesłuchaniu mogą być spore problemy ze zdrowiem więźnia, nie wspominając już o konieczności zapewnienia mu opieki i wyniesienia z miejsca kaźni – o ile będzie jeszcze kogo wynosić. Także na działanie nie zostało zbyt wiele czasu.

Mimo posiadania znacznej wiedzy na temat przetrzymywania więźnia, Grimm nie wie kilku istotnych szczegółów. Nie wie jak przedostać się przez kopalnię oraz gdzie dokładnie przetrzymywany jest zabójca. O ile tego drugiego można dowiedzieć się wyłącznie na miejscu, o tyle jeszcze w mieście gracze powinni zainteresować się starą kopalnią. Można to zostawić inicjatywie graczy – w miejskich

archiwach czy u el Kolmara w świątyni Kas-Handila na pewno znajdzie się jakieś mapy, które można zdobyć (po znajomości, kradnąc lub przekupując kogo trzeba). Paser proponuje jednak rozwiązanie znacznie szybsze – jak się dowiedział, w mieście żyje jeszcze jeden z ostatnich górników, którzy pracowali w tamtym miejscu. Nie jest to już młody ork, ale gracze powinni znaleźć sposób, aby go przekonać do udzielenia podstawowych informacji, jak choćby narysowania mapy prowadzącej na drugi poziom kopalni, który został częściowo zaadoptowany na więzienie.

PIJACKI TURNIEJ

Znalezienie orka o dźwięcznym imieniu Ukrop nie będzie trudne, nawet mimo tego, że na podgrodziu, pod adresem podanym przez Grimma nikogo nie będzie. Nie trzeba być asem tagarskiego wywiadu, żeby dowiedzieć się (od sąsiadów, albo sprawdzając to najbardziej prawdopodobne miejsce), że Ukrop siedzi w pobliskiej Karczmie, która karczmą nazywana jest tylko dlatego, że tak się nazywa – nad drzwiami ktoś nierówno wypisał słowo Karczma, nie zaprzatając sobie głowy wymyślaniem jakiejś bardziej charakterystycznej nazwy lub wyszukaniem jakiegoś lepiej pasującego określenia – speluna, nora, tudzież inna zamordownia.

Znalezienie tam Ukropa też nie powinno nastręczyć trudności – ork, choć stary i nieco już zramolały siedzi przy jednym ze stolików i ściga się z młodszymi w opróżnianiu kufli z podłym piwem. Zjawienie się tam bohaterów nie zdziwi orka, przeciwnie, będzie sprawiał on wrażenie, jakby się ich spodziewał. Czasami bowiem zdarza się, że śmiałkowie zwabieni wątpliwą sławą króla opojów przybywają, aby zmierzyć się z nim w piciu. Mimo pomyłki, ork jest nieugięty i nie chce słyszeć o żadnych kopalniach i mapach (miejmy nadzieję, że gracze nie są na tyle głupi, żeby powiedzieć pijakowi o planach dostania się do więzienia). Proponuje jednak prosty układ –

jeśli któryś z graczy zmierzy się z nim w pijackich zawodach i uda mu się wygrać, ork narysuje graczom co tylko będą chcieli i udzieli odpowiedzi na wszelkie pytania.

Pojedynek będzie oczywiście możliwy dla jednego z graczy – ork może pozwolić im wybrać lub losowo wskazać ofiarę (gdyby graczom przyszło do głowy porównywać współczynniki). Kiedy już wszyscy będą gotowi, Ukrop zawoła gospodarza przybytku i poprosi o mózgotrzepa. Na wątpliwości graczy, czy jest w stanie stanąć do turnieju, powie że dotąd pił tylko piwo, a to przy mózgotrzepie jest jak woda, więc mu nie robi różnicy.

Zasady picia są proste. Kady z zawodników pije, po czym wykonuje rzut obronny na odporność nr 5. Za każdy kolejny kufel każdy otrzymuje modyfikator –10 do najbliższego rzutu (wartość ta rośnie, po drugim kufelu jest już –20, po trzecim –30 itd.). Krasnoludy i Ukrop mają oczywiście ułatwione zadanie, dla nich wspomniany modyfikator wynosi tylko –5. Pierwszy nieudany test oznacza mdłości – zawodnik może je zignorować (zaciśnąć zęby i pić dalej, konieczny rzut na połowę odporności nr 4 – nieudany oznacza natychmiastową utratę przytomności i przegraną) lub zwymiotować, co oczywiście kończy pojedynek. Drugie niepowodzenie zawsze oznacza przegraną, zwykle poprzez automatyczną utratę przytomności.

Nie ma co ukrywać, że wyzwanie jest naprawdę spore. Jeśli graczom nie dopisze sporo szczęścia

(lub nie znajdą oni sposobu na oszukiwanie), czeka ich niechybna porażka. Ukrop nie jest jednak złym facetem i bardzo sobie ceni fakt, że znalazł się śmiałek gotowy wypić z nim mózgotrzepa, nie wiedząc nawet co to za trunek (nie może go znać, bo to autorski przepis dostępny tylko w Karczmie, zaś gdyby któryś z graczy pojawił się tu wcześniej, z pewnością Ukrop by go widział). Dlatego też pomoże graczom pod warunkiem, że dostarczą mu oni dzbanek (ok. 2 litrów) spirytusu krasnoludzkiego – specyfiku dość znanego, jednak drogiego i niedostępnego dla osób takich jak były górnik. Jeśli gracze dostarczą mu trunek (dostępny w każdej lepszej karczmie w mieście, choć niekoniecznie tani), odpowie na ich pytania.

Prawda jest jednak taka, że ork niewiele będzie miał do powiedzenia. Może narysować ogólny plan kopalni (dostępny na rysunku) i zaznaczyć najważniejsze punkty, ale poza tym nie ma nic do dodania. Kopalnia zawsze była dość bezpieczna, zaś zamknięto ją, gdyż pokłady węgla zostały wyczerpane. Jedynym niebezpieczeństwem, jakie może czyhać na graczy – w ocenie starego górnika – jest metan, który mógł się zgromadzić przez te lata w niektórych obszarach kopalni. Jeśli więc gracze cenią sobie życie, powinni mocno zastanowić się nad używaniem ognia pod ziemią. Zaś najprostszą drogą dostania się na drugi poziom, jest trzymanie się stale lewej ściany kopalni. Droga tam jest właściwie prosta.

WEJŚCIE
DO KOPALNI

STARE
WYROBISKO

NA DRUGI
POZIOM

NOWE
WYROBISKO

STUDNIA
ODPLYWOWA

ZADANIE POBOCZNE

Jeśli gracze są w bardzo dobrej komitywie z el Taghorem (na przykład po oddaniu mu lustra Melerusa), bardzo możliwe, że zechcą poradzić się przestępcy w kwestii więzienia czy szczegółów akcji przeciwko strażom miejskim. Mimo szczerych chęci, w tak krótkim czasie złodziej nie będzie potrafił zdobyć dla graczy potrzebnych informacji, jednak będzie na tyle zainteresowany kontaktami z Irysem, że zaproponuje podkupienie graczy kwotą o 200 sztuk złota wyższą niż ta, którą zaoferował Grimm. Decyzję o tym gracze mogą podjąć po zakończeniu misji.

Jest jednak jeszcze jedna sprawa. W górskim więzieniu znajduje się księgowy Taghora, prowadzący między innymi zapiski dotyczące prania brudnych pieniędzy w karczmie Zielony Znicz – el Murion. Człowiek ten posiada sporą wiedzę na temat szemranych interesów w tym lokalu i bardzo niedobrze, że wpadł w ręce władz. Taghor zaoferuje 300 sztuk złota za wyciągnięcie księgowego z więzienia, zdaje sobie jednak sprawę, że priorytetem będzie Irys. Jeśli więc nie będzie możliwe uwolnienie go, zapłaci 100 sztuk złota za uśmiercenie więźnia – w ramach zabezpieczenia własnych interesów.

WYPRAWA

Miejmy nadzieję, że gracze, po zdobyciu mapy i informacji, skompletują ekwipunek i wyruszą na poszukiwanie kopalni. Droga nie jest daleka i normalnie nie byłaby trudna, ale kto wybiera się w góry w samym środku zimy? Tę okoliczność MG może wykorzystać dowolnie. Ja sugeruję zaserwować graczom wyprawę w śniegu po pas, która bardziej zniechęci graczy i zmusi ich do obudzenia kreatywności (narty? rakiety śnieżne?). Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby bohaterowi natknęli się na stado zdziczałych psów lub wilków, które, przez pogodę, zdecydowały się zaatakować wędrowców. Walka jest jednak przewidziana w dalszej części scenariusza, więc ta opcja pozostaje wyłącznie dla

drużyn lubiących walki i nie powinna za bardzo kiereszować postaci.

Normalnie droga do starej kopalni (Ukrop może dokładnie poinstruować graczy jak tam trafić) nie jest długa, zajmuje zwykle kilka godzin. Tym razem jednak wydłuży się dwukrotnie, w taki sposób, że gracze – czy tego chcą czy nie – dotrą na miejsce wieczorem, który o tej porze zapada trochę wcześniej. Prawdopodobnie drużyna porusza się pieszo, bo jazda konna, po nieuczyszczanym i zasypanym śniegiem szlaku nie jest ani mądra, ani bezpieczna. Wejście do kopalni znajduje się w niewielkiej kotlinie, z trzech stron otoczonej skałami, więc jest spora szansa, że będzie tam można odpocząć od śniegu i posilić się przed wyruszeniem pod ziemię.

Tu jednak spotka graczy niespodzianka. Wieczór jest nam potrzebny, aby zakamufłować ślady gnolli, które właśnie w kotlinie zrobiły swoje tymczasowe schronisko. Chodzi o to, aby spotkanie było zaskoczeniem dla obydwóch stron – o ile gracze nie badali dokładnie drogi i nie wystali przodem tropiciela, nie mają szans znaleźć żadnych śladów pobytu tutaj kogokolwiek. Gnolle także nie spodziewają się nikogo, poza tym ilość śniegu, jaka spadła ostatnimi czasami, została przez nie uznana za wystarczającą ochronę przed wędrowcami i dzikimi stworzeniami. Jak widać – niesłusznie.

W ten sposób bohaterowie, wychodząc zza załomu skał, stają oko w oko z parą znudzonych wartowników, którzy niespecjalnie skupiają się na swoim zadaniu. To zaskoczenie, miejmy nadzieję obustronne, pozwoli rozegrać to spotkanie bez zbędnego rozlewu krwi (o ile oczywiście gracze nie rzuca się na gnolle z bojowym okrzykiem na ustach).

W kotlinie rezyduje niewielki oddziałik (10-20 gnolli-myśliwych, w zależności od liczebności drużyny), które wyprawiły się na polowanie, kiedy zaskoczyła ich śnieżnica. W związku z tym, że łowy były umiarkowanie udane, rezydują tutaj od

jakiegoś czasu, racząc się pieczoną na ogniu dziczyzną. Oczywiście pojawienie się intruzów narusza sielskość całej atmosfery. Gnolle zagrodzą wejście do kotliny i odmówią wpuszczenia do niej graczy, zaś ich dowódca, który słabo posługuje się mową ludzi, w prostych słowach wyjaśni im, że to jest ich terytorium i nie ma tam wstępu. Myśliwi uczynią tak, ze względu na obawy wobec obcych i mięso jakie udało im się zgromadzić dla swoich współplemieńców. Zgodzą się jednak negocjować i jeśli gracze zaoferują dobrą i uczciwą cenę, mogą zostać wpuszczeni, a nawet sporo na tym skorzystać.

Gnolle nie mają dużego pojęcia o ekonomii, zdarzało im się jednak handlować z ludźmi i znają wartość pieniądza. Nie potrafią liczyć do więcej niż dziesięciu, dlatego zadowolą się garścią srebrnych monet, w której złotniki będą robić za skwarki w dobrej kaszy. W sumie, w zależności od nastawienia graczy i ich podejścia, MG może kazać im wyłożyć ok. 50-100 sztuk złota (przeważnie w srebrnych monetach). Jeśli jednak wśród graczy jest kupiec, może wynegocjować dużo więcej w zamian za niewiele warte wisiorki i świecidełka (oczywiście jeśli gracze mają to przy sobie), koce, krzesiwa, pochodnie i co tylko przyjdzie mu na myśl, a MG oceni to jako przydatne lub wartościowe dla gnolli. Myśliwi jednak szczególnie upatrzą sobie oręż graczy – jeśli któryś nieopatrznie zabrał ze sobą łuk (serio? łuk pod ziemię?), broń ta stanie się obiektem pożądania ze strony napotkanych istot. Podobną, lecz znacznie mniejszą estymą będą cieszyć się dobrze wykonane sztylety i noże – takie ostrza, które mogą przydać się myśliwym wyposażonym w stare i zużyte narzędzia.

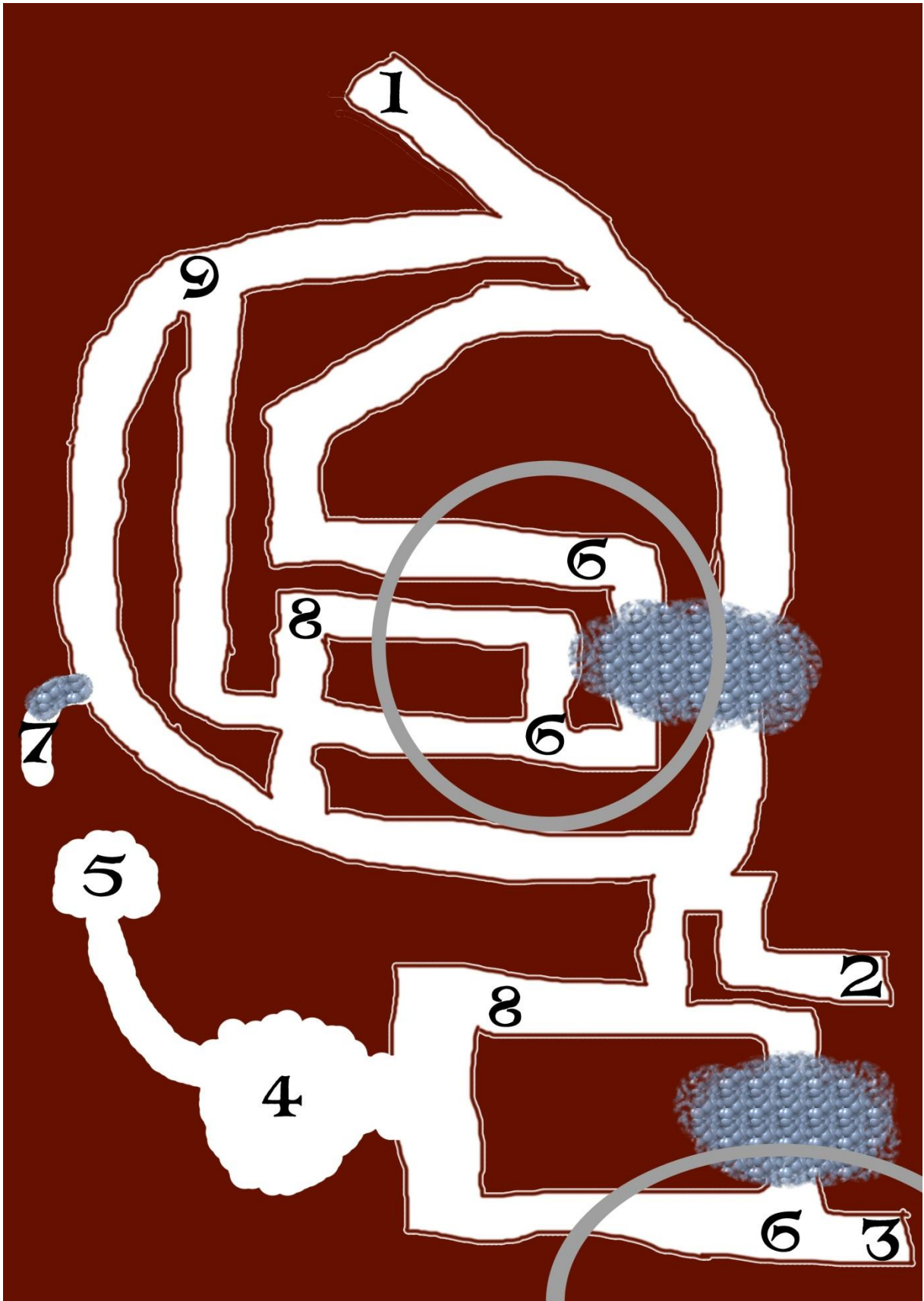
Oczywiście gracze nie mają obowiązku handlować z gnollami – równie dobrze mogą wyrąbać sobie drogę do kopalni, jednak nie jest to najrozsądniejszy pomysł, gdyż na pewno nie uda im się wyjść ze spotkania bez szwanku, a to właściwie dopiero początek atrakcji, jakie czekają na bohaterów w pobliżu.

Jeśli negocjacje zakończą się powodzeniem, gnolle wpuszczą graczy do środka, a nawet dopuszczą do ognia i podzielą się gorącym mięsiwem. Choć nadal będą traktować obcych z dystansem i bacznie im się przyglądać, nie będą kryć swojego zadowolenia z transakcji. W zależności od tego, jak długo gracze będą wypoczywać, mogą zobaczyć lub dowiedzieć się, że gnolle planują o świcie opuścić schronienie i udać się do swojej wioski.

Szybko jednak okaże się, że kopalnia, choć położona w osłoniętej kotlinie, została zasypana nawiewanym do środka śniegiem. Graczy czeka więc sporo pracy przy przekopywaniu sobie drogi do wejścia i tu nieodzowna może okazać się pomoc gnolli. Stwory pomogą tylko jeśli żyją, i jeśli są zadowolone z transakcji. W przeciwnym razie nie wykażą większego zainteresowania, poza kilkoma zdziwionymi spojrzeniami pytającymi „Na cóż oni kopią w tym śniegu?”. Jeśli jednak handel bardzo się udał, a w drużynie jest obrotny kupiec, to po nieudanym rzucie na sugestię wodza wyprawy myśliwskiej, do drużyny (za dodatkową opłatą) mogą dołączyć 2-4 gnolle w ramach wsparcia zbrojnego.

KOPALNIA

W końcu gracze dokopią się do kopalni. Zmęczeniu, przemoczeniu od potu i śniegu, zmarznięci i być może podziębieni (może to dobra chwila na rzut przeciw chorobom?) będą mogli stawić czoła nawiedzonej kopalni. Jeśli w posiadaniu drużyny znajduje się mapa, to bardzo dla nich dobrze. Trzeba jednak z góry uprzedzić, że rysunek Ukropa, choć całkiem dokładny, nie jest do końca aktualny. Dla przejrzystości poniżej prezentuję trochę zmodyfikowaną wersję owej mapy, z przeznaczeniem wyłącznie dla oczu Mistrza Gry, zaś opis drogi przez pierwszy poziom sobie daruję, ograniczając się wyłącznie do sporządzenia szczegółowej legendy kopalni.



1 – Wejście do kopalni. Nic szczególnego, korytarz o nierównych ścianach, wzmocniony drewnianymi, nieco już zestarzałymi stemplami, wciąż jednak w miarę bezpiecznymi (górnicy mogą to ocenić rzutem na 1/2 MD). Pierwsze odcinki są pełne śniegu i lodu, ale kawałek dalej jest już w miarę sucho. Powietrze wewnątrz jest nieco stęchłe, w pobliżu wejścia brak jakichkolwiek śladów pobytu kogokolwiek i czegokolwiek. W miarę zagłębiania się głębiej, korytarze lekko opadają. W dalszej części podziemi, szczególnie zaś w pobliżu legowiska żuka, widać, że ściany są porzpychane, jakby ktoś przeciągał tędy coś, co ledwo mieściło się w korytarzu. Udać zastosowanie tropienia może ostrzec graczy przed rodzajem żyjącego tu stwora. Czasami brakuje paru stempli, niektóre są połamane, ale wciąż nie ma zagrożenia zawalenia się korytarzy (choć gracze mogą się tego bać!).

2 – Zejście na drugi poziom. Stromo opadający korytarz z grubą, na wpół sparciałą liną rozciągniętą po obu stronach (wytrzyma ciężar ok. 50 SF, powyżej tej granicy zerwie się). Wcześniej służyła do wciągania wózków z węglem.

3 – Pionowy korytarz odpływowy. Sięga kilkadziesiąt metrów w dół, zaś na jego dnie znajduje się około 6 metrów wody. W środku, w zależności od złośliwości MG, kilka lub kilkanaście utopców z górników. Aby się wydostać, konieczna jest pomoc kogoś z góry, gdyż ściany są pionowe – nie wiem czego gracze mogliby tam szukać, więc jeśli już tam zejdą, to niech się topią.

4 – Miejsce występowania miedzianego żuka. Owad jest agresywny i broni swojego leża, dlatego zaatakuje bez ostrzeżenia i będzie gonił graczy aż do śmierci – jego albo ich. Większość zniszczeń kopalni, zwalisk i tuneli, to właśnie jego spawka i choć ledwo mieści się w korytarzach, gracze nie powinni liczyć na to, że zaklinuje się w którymś miejscu – kopanie przychodzi mu z łatwością i może to robić tylko trochę wolniej niż chodzi. Stwora pokonać można na dwa sposoby – albo pokonać go w tradycyjny sposób, albo

zwać w miejsce, gdzie znajdują się skupiska wybuchowego metanu, a następnie podpalić gaz. Ten drugi sposób niesie ze sobą istotne zagrożenie także dla bohaterów.

5 – Leże żuka, pełne połamanych stempli, kości zombich i błotnistej mazi, którą uwalane jest wszystko. Jeśli gracze zdecydują się przekopywać to miejsce, MG może umieścić tam jakieś mniejsze skarby – takie, które martwi górniczy pomniejsi kapłani mogli mieć przy sobie. Ale bez przesady.

6 – Pokłady gazu. Zawalone przez żuka ściany skutecznie naruszyły naturalną cyrkulację powietrza pod ziemią, skutkiem czego nadmiary metanu nie znalazły ujścia na zewnątrz i uczyniły w kopalni pokłady stężonego i wybuchającego gazu. Metan jest bezbarwny i bezwonny, jedynie magicznie (np. czarem Wykrycie naturalnego zagrożenia) można go zidentyfikować. Górniczy mogą jednorazowo wykonać rzut na intuicję (1/10 INT), aby stwierdzić, że w pobliżu osypisk może występować podobne zagrożenie. Okręgi oznaczają szacunkowy zasięg występowania gazu. W przypadku eksplozji, promień rażenia jest o jakieś 1,5 raza większy i powoduje obrażenia od ognia wielkości 10k100 punktów (bez wyparowań), połowę po udanym rzucie obronnym na odporność nr 8. Eksplozja powoduje zawalenie się danego odcinka tunelu i automatyczną śmierć wszystkich przysypanych. W przypadku gdyby doszło do eksplozji, MG może uznać, że zaalarmowani zostali strażnicy więzienni, którzy wysłą dwu- lub czteroosobowy oddział do sprawdzenia ewentualnych zniszczeń i zagrożenia dla więzienia. Strażnicy jednak nie będą spodziewać się zbrojnych, a jedynie nudnego patrolu, wciąż zatem są możliwi do zaskoczenia.

7 – Gruzowisko z przejściem do starej świątyni. To właśnie źródło nawiedzenia kopalni – przez ten niewielki otwór, przyciągani energią życiową żuka, nadciągają zombie, na które można natknąć się wewnątrz kopalni. Owadowi nic specjalnego nie robią, właściwie to stają się jego pożywie-

niem, ale gracze będą mieli z nimi większy problem. W całej kopalni znajduje się około 10 zombich, z czego minimum czterech właśnie w pobliżu tego gruzowiska. Resztę MG może dowolnie rozsiać po całej kopalni, z pominięciem okolic legowiska żuka i wejścia. Aby przedostać się do starej świątyni, gracze mogą przeciskać się lub poszerzyć wąskie przejście, niewielkim nakładem sił i środków. W kopalni można znaleźć porzucone stare oskardy, które ułatwią tę pracę, jeśli jednak gracze zdecydują się kopać własną bronią, należy każdemu przetestować wytrzymałość oręża czy nie uległ złamaniu, a jeśli rzut się udał, obniżyć jego wytrzymałość o k10 punktów i zredukować zadawane obrażenia tnące o –20 (do czasu ponownego naostrzenia).

8 – Zwłoki górnika. Rozpadające się kości, obleczone w resztki czegoś, co mogło być kiedyś odzieniem. Zbyt stare, aby stać się nieumarłymi lub pożywką dla żuka, ale wystarczająco świeże, żeby postraszyć graczy. Każdy może mieć obok siebie przerdzewiałą latarnię z resztką oliwy (na k10 minut świecenia) oraz nadgryziony zębem czasu oskard (nie nadający się do walki).

9 – Stara skrzynia. Bez skarbów, najpewniej pakunek zapomniany w czasie zamykania kopalni. Wewnątrz znajdują się dwie zardzewiałe latarnie (puste), na wpół pełny dzbanek z oliwą (w sumie ok. 30 minut świecenia), sparciała lina (nie nadająca się do niczego), cztery pochodnie, dwa młotki i około dwudziestu dwudziestocentymetrowych gwoździ do wzmacniania stempli.

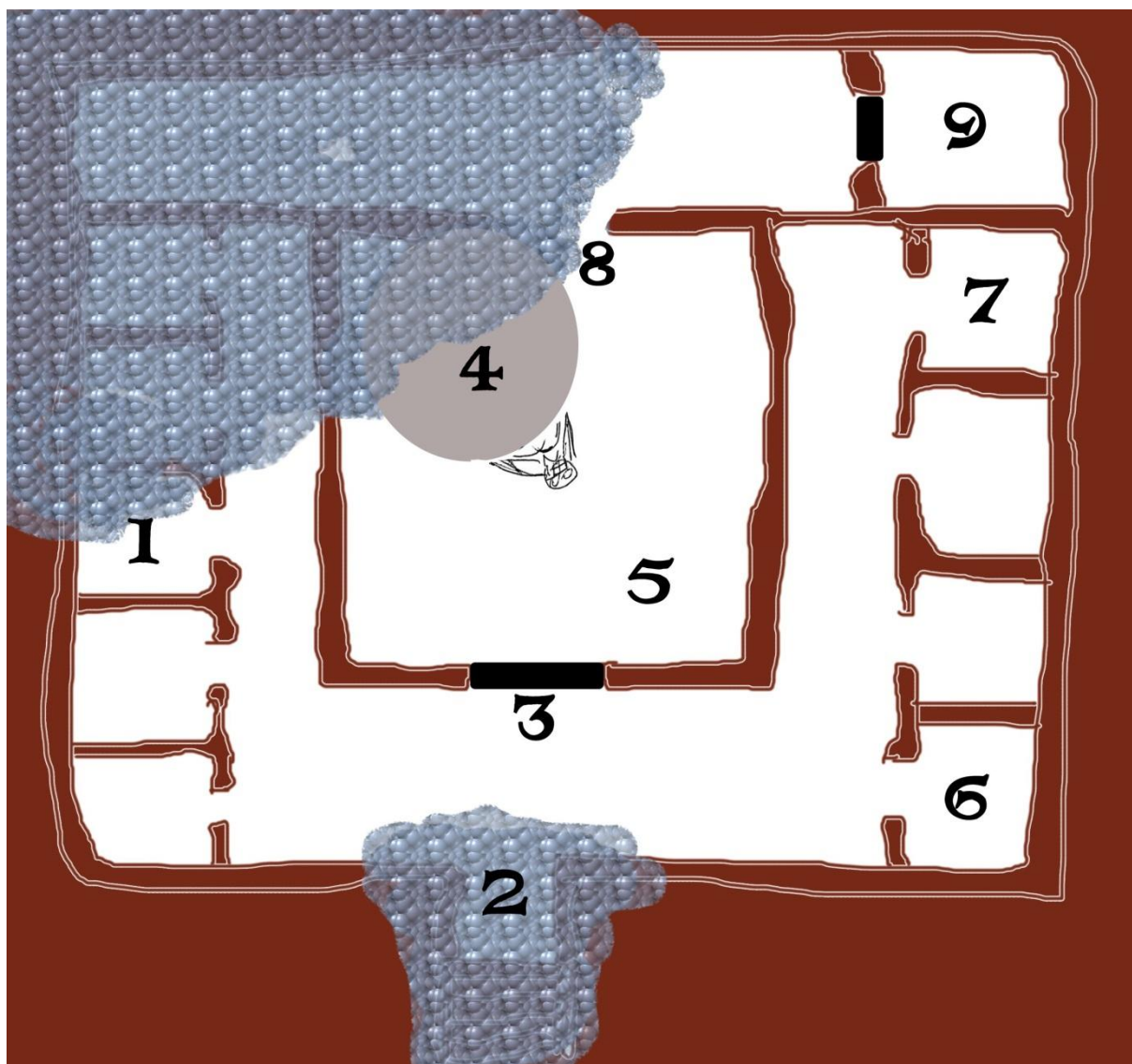
ŚWIĄTYNIA

W Tagarze Szarej od dawna krążą plotki o tym, że kopalnia jest nawiedzona. Nie wzięło się to

znikąd, choć zagrożenie dla ewentualnych śmiałków zostało wyolbrzymione. Źródłem nawiedzenia kopalni są stare ruiny podziemnej świątyni, do której dokopał się miedziany żuk rezydujący w kopalni. Od tamtej pory, wabieni energią życiową owada, do kopalni przedostają się zombie. Są to w większości krwawe ofiary złożone Setowi wewnątrz świątyni oraz kapani i wierni, którzy zostali pogrzebani pod ziemią wraz z całą świątynią.

Świątynia, przed wiekami wydrążona w ścianie góry, była niewielką placówką poświęconą Setowi. Nie był to jakoś specjalnie popularny ośrodek kultu, jednak od czasu do czasu odbywały się tu także krwawe msze. Kiedyś jednak, podczas trwającego właśnie nabożeństwa, nastąpiło tąpnięcie i świątynia znalazła się w gruzach, grzebiąc pod sobą wiernych oraz kapłanów. Cała właściwa część świątyni znajduje się pogrzebana, jakimś cudem jednak ocalały pomieszczenia znajdujące się poniżej kaplicy – cele kapłanów i część magazynów. Co ciekawe, w piwnicach znalazł się też ołtarz ofiarny, ponieważ zapadł się pod ziemię. Ołtarz jest aktywny magicznie i powoduje ożywianie martwych, tworząc z nich nieumarłych.

Cały kompleks został wyciosany w surowej skale i raczej nie prezentuje się specjalnie misternie. Niemniej jednak swoją rolę pełnił znakomicie. Ściany są grube, nierównomierne, zaś cele nierówne i niewygodne. Wszędzie walają się resztki prostych przedmiotów codziennego użytku i kręcą się zombie (w całej świątyni może być ich nawet 20). Trzymają się jednak z dala od stołówek, gdzie niepodzielnie króluje kościotrup z asystenta przeora świątyni.



1 – Jedna z cel kapłańskich. Na wpół zawalona, to właśnie tutaj znajduje się wejście z kopalni i właśnie tą drogą wejdą tu gracze. Wszystko co istotne znalazło się pod gruzem, dlatego nie ma tu nic ciekawego do znalezienia.

2 – Zawalone schody. Pierwotne wyjście z podziemi do właściwej części świątyni. Tak jak i całe piętro, w tej chwili nie nadaje się do niczego.

3 – Wielkie wrota do stołówki. Właściwie nie muszą być zamknięte, ale jeśli w drużynie jest łotrzyk, to mogą posiadać jakiś prosty zamek, do otwarcia bez większych problemów. Dostęp do tego miejsca zawsze był możliwy, gdyż stołówka pełniła także rolę czegoś w rodzaju świetlicy

kleryków. W tej chwili odgradzają to, co znajduje się w środku.

4 – Ołtarz. Zawalony blat kamiennego stołu z kaplicy świątynnej. W czasie zawalenia, pod naporem kamieni, pękło sklepienie stołówki i wielki ołtarz zważył się na dół, miażdżąc przy okazji przeora. Pęknięty blat i krew gorliwego wyznawcy obudziły drzemiące w tym miejscu moce, które spowodowały ożywienie innych ofiar tej katastrofy. W punkcie 5 opisany jest sposób zdjęcia kłątwy.

5 – Stołówka. Duża sala a ogromnym, całkowicie zniszczonym stołem pośrodku i kilkunastoma, zachowanymi w różnym stanie krzesłami. Częściowo sala jest zasypana, zaś w gruzach

można znaleźć ołtarz ofiarny z symbolem Seta, który przygnoił jednego z kapłanów. W komnacie znajduje się kościotrup miękkołowy, który zaatakuje każdego, kto pojawi się w komnacie i za wszelką cenę będzie strzegł ołtarza. Jego zabicie rozwiązuje problem na k100 rund – po tym czasie martwiak ponownie ożywa i znów atakuje graczy. Aby pozbyć się tego przeciwnika, oprócz zabicia go w typowy sposób (wystarczy raz, potem nawet przywrócony do życia – jeśli nie minęły 24 godziny od zabicia – rozsypuje się w proch) trzeba jeszcze zdjąć klątwę z ołtarza. Aby to zrobić potrzebne jest oddzielenie ołtarza od zwłok, które przygniata, skropienie go wodą święconą i odprawienie modlitwy (rzut na WI kapłana, jeśli jest to setyta, udany dodatkowy rzut na ZW może spowodować jakiś bonus dla gracza – wedle uznania MG). Wiedzę o tym można zaczerpnąć z kroniki świątynnej lub od kapłana, któremu powiedzie się rzut na 1/2 MD.

6 – Cela z chrzcielnicą. Miejsce przechowywania wody święconej – w tej chwili święte naczynie w kształcie półmisy jest wyschnięte, ale na półce obok znajdują się 3 zapieczętowane karafki z wodą święconą. Każda z nich wylana na martwiaka zadaje mu 10k10 obrażeń.

7 – Cela kronikarza. Skromna cela, w której oprócz starego materaca znajduje się także stół i krzesło, a także miedziany świecznik (warty sztukę srebra). Na stole można znaleźć 3 księgi – modlitewnik setycki (5% szans na +k10 do wiary, dla innowierców o połowę mniej), kronika świątynna (z opisem rytuału zdejmującego setycką klątwę krwi oraz imiona wszystkich dwudziestu kapłanów służących w świątyni – od ojca przeora i jego asystenta, poprzez kleryków, kapłanów, klucznika, skarbnika i kronikarza – z punktu widzenia przygody istotne jest tu wyłącznie imię skarbnika – Confiteor, resztę zaś, w razie potrzeby, może wymyślić MG) oraz skromną księgę czarów kapłańskich – zawiera dwa czary z pierwszego kręgu: Atak bólu i Jątrzenie lekkich obrażeń (opis bez leczenia, ale automatycznie postać uczy się wersji odwrotnej)

oraz pergamin jednorazowego użytku z czarem Uderzenie zła (krąg 2).

8 – Przejście do części gospodarczej. Udana wykrzyk pozwoli odkryć możliwość przedostania się do dalszej części kompleksu, przeciskając się lub przekopując przez częściowo zasypane przejście. Dalsza część i tak została całkowicie zasypana, jednak można stąd dostać się do świątynnego skarbca.

9 – Skarbiec świątynny. Zabezpieczony solidnymi metalowymi drzwiami, na ścianach wewnątrz ma wyrysowane symbole ochronne, zabezpieczające przed dostaniem się do środka w sposób inny niż przez drzwi (nie da się ich zetrzeć, ponieważ są od wewnątrz. Próby przeniknięcia przez ściany wymagają rzutu na odporność nr 3 – nieudany oznacza uruchomienie czaru Zejście do..., analogicznie do czarnoksięskiego z 3 kręgu; udany zaś odepchnięcie, 10 obrażeń od elektryczności i utratę przytomności na k10 rund). Wejście do skarbca możliwe jest tylko poprzez przyłożenie obu dłoni do odlanej w metalu formy i wypowiedzenie imienia skarbnika świątyni (Confiteor) – informacja o tym imieniu także zawarta jest w kronice świątynnej. Wypowiedzenie innej frazy lub próby sforsowania drzwi siłą powodują wyładowanie elektryczne zadające 10k10 obrażeń od elektryczności, ewentualnie połowę po udanym rzucie obronnym na odporność nr 9.

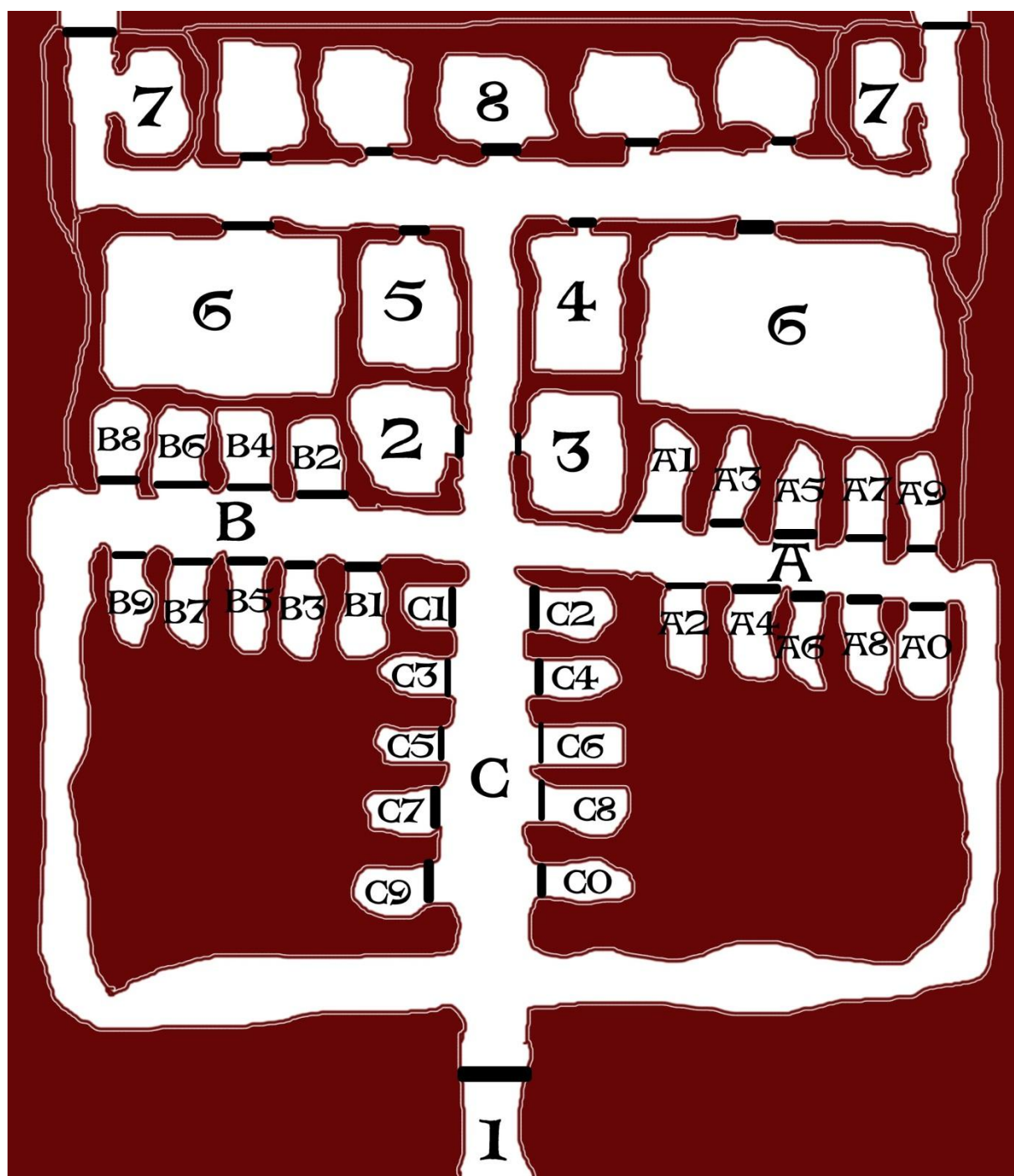
W skarbcu znajdują się skarby zamknięte w wielkiej szkatule. W środku jest dużo srebra (z domieszką złota, chodzi jednak o dużą ilość monet, sprawiającą spore trudności tym, którzy chcieliby je wynieść – w sumie może tam być nawet wartość 1000 sztuk złota oczywiście głównie w srebrze), cztery złote kielichy opłatane przez węże (wartość każdego to ok. 20 sztuk złota), magiczny amulet z 200 punktami PM (blokada 5) + ewentualnie jakieś drobne przedmioty magiczne dostosowane pod profesję i potrzeby (oraz poziomy) graczy.

DO WIĘZIENIA RUSZAĆ CZAS...

Kompleks więzienny to tak naprawdę zaadoptowany do tego celu drugi poziom kopalni węgla. Oczywiście celem dostosowania tego miejsca do potrzeb władz, dokonano pewnej przebudowy, jednak główny plan krzyża, na którym zbudowano więzienie, to zaadoptowane niedokończone kopalniane chodniki. Wiezienie także jest lokacją ciosaną w skałę, jednak różni się od świątyni tym, że jest jeszcze bardziej surowa.

Pierwszym celem graczy po przedostaniu się tutaj powinno być zdobycie informacji w której celi i w

którym bloku więziennym przetrzymywany jest zabójca Irys. To nie będzie proste, ponieważ muszą przejść niezauważeni do bloku, gdzie znajduje się biuro z danymi więźniów. Między blokami A, B i C stale porusza się dwóch strażników (każdy osobno, po okręgach), którzy podniosą alarm jeśli zobaczą coś podejrzanego. Najlepiej będzie ich cicho wyeliminować, pamiętając o tym, że jeśli jeden przez dłuższą chwilę nie minie drugiego, to zaczną podejrzewać, że coś jest nie tak. W całym garnizonie obecnych jest około 50 gwardzistów.



1 – Przejście na pierwszy poziom kopalni. Odgródzony solidnymi spiżowymi wrotami, które trzeba otworzyć (z modyfikatorem otwierania zamków –20) lub wyważyć (hałas z pewnością zaalarmuje strażników). Praktycznie nieużywane, więc po skutecznym otwarciu jest szansa na skrzypienie, które zaalarmuje strażników (20%, sprawdzane za każdym razem, gdy drzwi będą poruszane), chyba że wcześniej nastąpił wybuch i wysłano zwiad na górny poziom kopalni.

Skrzypienie można przewidzieć, wykonując udany test wykrycia pułapek.

2 – Katownia, czyli sala przesłuchań. W środku znajdują się typowe narzędzia posługi katowskiej, palenisko (dym odprowadzany jest przez szyb-komin prowadzący przez skałę), łańcuchy, liny i inne przydatne w tej pracy akcesoria. Zwykle puste, chyba że akurat trwa przesłuchanie (wtedy słychać to zwykle w całym kompleksie).

3 – Archiwum więzienne. Zawiera opisy przesłuchań, księgę wpisów i wypisów więźniów, rozkład wart i patroli, a także spis więźniów z miejscem, w którym są oni osadzeni. Oprócz tego przeszukujący pomieszczenie ma 20% szans na znalezienie wśród papierów książki „Kroniki wojen tagarskich”, która po przeczytaniu daje 10% szansy na zwiększenie MD o 1 punkt (2 punkty dla przedstawicieli kast żołnierskiej i rycerskiej). Pomieszczenie przeważnie jest puste.

4 – Więzienny depozyt. Rzeczy osobiste odebrane więźniom. Można tu znaleźć drobne sumy pieniędzy (w sumie ok. 10 sztuk złota w drobnych nominałach), charakterystyczną (np. rzeźbioną, wyszczerbioną) broń o typowych parametrach (głównie krótka broń biała), pamiątki i bibeloty. W osobnej skrzynce (test otwierania z modyfikatorem -10, ale można zabrać także skrzynkę bez otwierania – lecz będzie nieporęczna) znajdują się rzeczy lrysa: 2 dobrze naostrzone noże (+10 do zadawanych obrażeń), magiczna tuba i zdobiony mieszek, w którym znajduje się weksel na sumę 1000 sztuk złota zdeponowanego w tagarskim banku. Oprócz tego jest tu także biurko z księgą, w której znajduje się dokładny spis inwentarza z informacjami, co do kogo należy. Przeważnie pomieszczenie jest puste.

5 – Zbrojownia. Miejsce, w którym strażnicy trzymają inną niż osobista broń. Praktyczne źródło zaopatrzenia dla słabej wyekwipowanych drużyn, lecz w środku zawsze znajduje się strażnik prowadzący ewidencję wydanego arsenału. Broń posiada typowe statystyki.

6 – Sale garnizonowe. Sypialnie strażników – zwykle jedna jest pusta, podczas gdy w drugiej śpią gwardziści z drugiej zmiany. W pustej ciągle panuje ruch, ktoś wchodzi, ktoś wychodzi, grzebie w rzeczach osobistych, albo gra w karty.

7 – Stróżówki. Pomieszczenia z widokiem na korytarz i drzwi wejściowe do kompleksu. Stale w każdej z nich rezyduje jeden strażnik, który

gruntownie sprawdza każdego obcego. Znajdujące się za stróżówkami drzwi prowadzą na obszerny plac garnizonowy, skąd można dostać się do stajni, stołówki, kuźni i na zewnątrz. Plac ogrodzony jest ostrokołem, zaś na nim zwykle musztruje się dziesięcioosobowy oddział żołnierzy. Praktycznie niemożliwe jest wyjście z kompleksu, będąc niezauważonym.

8 – Areszt tymczasowy. Aktualnie pusty.

A, B, C – bloki więzienne. Cele są zakratowane, zaś krata zamknięta jest na prosty zamek, który można otworzyć wytrychem, wykonując zwykły rzut na otwieranie zamków. Strażnicy patrolujący bloki (dwóch, poruszają się po okręgach) posiadają uniwersalne klucze do cel. Dodatkowe klucze znajdują się w stróżówkach.

A0 – Cela Polora – oskarżonego o kierowanie zbrojną grupą zbójców na trakcie. Najstarszy więzień, który nigdy do niczego się nie przyznał, zaś od nadmiaru tortur stracił zmysły. Przeważnie śpi, a kiedy się zbudzi, śpiewa głośno obłąkańcze piosenki, przeważnie dziecięce rymowanki. Strażnicy zawsze ignorują jego krzyki, przyzwyczaili się.

A5 – Cela Surwa – niebezpiecznego psychopaty, który mordował na podgrodziu włamując się do domów samotnych osób i obdzierając je żywcem ze skóry. Więzień jest żywy i przytomny, ale bestialsko okaleczony (pozbawiony m.in. języka). Na migi będzie starał się poinformować graczy, że jest niewinny i prosić o ratunek. Po wypuszczeniu, przy pierwszej nadarzającej się okazji ucieknie w głąb kopalni – co z nim dalej, to już pozostaje kwestią MG.

B2 – Cela el Armanda Turela – oskarżonego o szpiegostwo dla Tagary Czarnej. Bezwzględny i przebiegły, zrobi wszystko, żeby tylko się stąd wydostać. Jeśli zobaczy, że po więzieniu baraszkuje bohaterowie, zagrozi narobieniem hałasu, jeśli nie zostanie wypuszczony. Do momentu opuszczenia podziemi będzie współpracował z graczami, ponaglając do ucieczki. Nie dba o rzeczy

zostawione w depozycie. Jeśli poczuje zagrożenie – zabije i podejmie próbę ucieczki na własną rękę. Po wyjściu na powierzchnię – odejdzie.

B9 – Cela Irysa – oskarżonego o morderstwo tana Bekaburina. Całkiem młody człowiek o jasnych włosach i zielonych, bystrych oczach. Na widok bohaterów wspomni tylko, że czekał na coś takiego i posłusznie podporządkuje się rozkazom, nalegając na jak najszybszą ucieczkę (nawet kosztem pozostawienia magicznej tuby w depozycie). Na piersi ma oparzelinę, która przy odrobinie dobrej woli może przypominać głowę smoka.

C2 – Cela – według spisu powinna być pusta, teraz znajduje się w niej jednak kieszonkowiec Lorenc z celi C8. Złapany na kradzieży mieszka niewłaściwej osoby, trafił tutaj, bo jego ofiara miała odpowiednie koneksje. Po ostatnim przesłuchaniu nie pozostało mu wiele sił, zaś strażnikom nie chciało się go nieść do odległej celi, dlatego wrzucili go do pierwszej wolnej. Umrze w ciągu k10 godzin, nie jest w stanie nic powiedzieć.

C3 – Cela el Muriona – oszusta podatkowego, podejrzanego o łapówkarstwo i kontakty z przemytnikami. Nie jest tu długo i na razie nie był jeszcze poddawany torturom. Jest to typ człowieka od papierkowej roboty i choć będzie bardzo biadolił i prosił o pomoc, uciszy się, jeśli ktoś mu zagrozi. Usilnie będzie zapewniał o swej niewinności (choć niewinny to on nie jest) i zapewniał, że jest tylko księgowym. W rzeczywistości jest zaufanym el Taghora, który za uwolnienie go jest skłonny zapłacić 300 sztuk złota, ewentualnie 100 za uciszenie go na wieki. Tego oczywiście więzień nie może wiedzieć.

C8 – Cela Lorenca – kieszonkowca. W tej chwili pusta, patrz C2.

JUŻ DO ODWROTU GŁOS TRĄBKI WŻYWA...

Miejmy nadzieję, że gracze nie zaalarmują całego garnizonu i sprawnie uda im się załatwić to, po co tu przybyli. Jeśli to im się uda, to najpewniejszą drogą ucieczki będzie powrót przez kopalnię i w zależności od tego, co załatwili tam gracze w drodze do, mogą to załatwić z większymi, bądź mniejszymi przeszkodami. Jeśli zarówno sprawy żuka, jak i klątwy świątyni zostały doprowadzone do końca, powrót do miasta może odbyć się bez większych problemów. Gorzej, jeśli graczom nie poszło tak gładko.

W drodze powrotnej przez kopalnię, drużyna może spotkać się z miedzianym żukiem bez konieczności zagładania do jego leża – ot przypadkowo owad właśnie wyszedł posilić się jakimś zombim, kiedy napatoczyła się drużyna. W takiej sytuacji zasady pozostają bez zmian – ewentualnie może przybyć rąk do pomocy, jeśli byli więźniowie zostaną wyposażeni w broń.

Jeśli strażnicy więzienni zostaną zaalarmowani, natychmiast za graczami ruszy pościg oddziału około 10 osób. Równocześnie do miasta zostanie wysłany goniec, który uprzedzi władze o ucieczce i spowoduje, że Irysa trzeba będzie przemycić do środka – w jaki sposób, to już sprawa graczy, niemniej w miejskich bramach będą czekali strażnicy z dokładnym rysopisem uciekinierów oraz ew. graczy, którzy ujawnili swoją twarz.

Ciekawym rozwiązaniem może być skorzystanie z kanałów przerzutowych miejskich przemytników, ale do tego trzeba mieć odpowiednie znajomości. O ile Grimm nie zna jeszcze wszystkich takich tajemnic, pomocny może okazać się el Taghor, o ile wcześniej gracze zdecydowali się dostarczyć mu lustro Melerusa, albo oswobodzili z więzienia jego człowieka. Bardzo cenna może się okazać dla Taghora informacja o uwolnieniu Irysa i jego tożsamości, do tego stopnia, że będzie on gotów zapłacić dużą sumę (200 sztuk złota więcej niż Grimm) za odcięcie się od pasera i przypisanie mu odpowiedzialności za odbicie zabójcy. Decyzja

jednak będzie zależała od graczy, zaś złodziej bezwzględnie ją uszanuje.

HISTORIA MIRKO DORINĄ

Mirko Dorin nie jest specjalnie znanym przestępcą w Tagarze ma jednak wszelkie predyspozycje, by stać się dość znanym w okolicy oszustem. Jest bystry, zaradny i potrafi improwizować. Ma jednak niebywałego pecha. Ale po kolei.

Kiedy w Tagarze Szarej pojawiły się plotki, że w okolicy pracuje Irys, chłopak był równie zafascynowany jak i królowie półświatka, którzy chcieli nawiązać współpracę z zabójcą. Postanowił zatem podjąć próbę odnalezienia nieuchwytnego mordercy i właściwie prawie mu się to udało. Prawie, ponieważ Mirko zorientował się, że miejska tablica ogłoszeń służy do wymiany informacji z zabójcą i zaczął uważnie śledzić wierszowane ogłoszenia, które się na niej pojawiały.

W ten sposób młody łotrzyk wszedł w posiadanie wiedzy na temat skrytki, w której przekazywane miały być pieniądze dla zabójcy (czapka u stóp marmurowych grajków na starym rynku). Kiedy więc w mieście wydarzył się mord, o którym szybko zrobiło się głośno, wyczekał na odpowiedni moment i zauważył człowieka, który podkładał pakunek w to miejsce. I choć tak naprawdę to czekał na Irysa, rządził pieniędzy wzięła górę i chłopak postanowił zagarnąć dla siebie 1000 sztuk złota raty za zecenie.

Na jego nieszczęście, tablicę ogłoszeń monitorowali też strażnicy miejscy. Oni także wiedzieli gdzie zostaną podłożone pieniądze i postanowili ująć zabójcę podczas próby ich odebrania. Zatem, kiedy tylko w pobliżu pojawił się wyraźnie rozglądający się osobnik, skryty pod kapturem, pułapka się zamknęła i Mirko wpadł w ręce straży.

Na nic zdawały się tłumaczenia chłopaka, że jest niewinny i znalazł się tam przypadkiem, dowody

były niezbite, zaś władze nieugięte. W obliczu takich faktów Mirko zmienił strategię – przyznał się do tożsamości zabójcy (blizna na piersi, oparzelina w kształcie głowy smoka zdawała się być potwierdzeniem tego i jego największą szansą), ale nie ujawniał żadnych informacji. Liczył – zresztą całkiem słusznie – że jeśli wieść się rozniesie, szybko w półświatku podjęte zostaną działania, żeby uwolnić sławnego mordercę. Co więcej, liczył nawet, że po uwolnieniu będzie mógł żyć z reputacji Irysa, co pozwoli mu rozwinąć skrzydła w swoim fachu.

Wskazówek co do prawdziwej tożsamości uwolnionego chłopaka nie będzie dużo. Najważniejszą jest oczywiście gotowość porzucenia magicznej tuby, której – wierząc słowom Grimma – prawdziwy Irys nigdy by nie porzucił. Poza tym wskazówką może być blizna, raczej ogólnie przypominająca smoka i będąca blizną, a nie – jak mówiły plotki – tatuażem, oraz dość młody, jak na sławnego zabójcę, wiek chłopaka.

Tymczasem prawdziwy Irys dokładnie obserwował stary rynek i statuy, w których miały być ukryte pieniądze. Szybko zorientował się, że przez plac zbyt często przechodzą zbyt podobni do siebie mieszczanie i postanowił przeczekać zasadzkę i odebrać zapłatę przy bardziej sposobnej okazji, nawet jeśli trzeba by było zabrać ją z garnizonu. Wypadek Mirki także nie uszedł jego uwadze, co w sumie skomplikowało sprawę, ale także pozwoliło zabójcy działać swobodniej, gdyż wszyscy myśleli, że Irys został schwytany.

ZŁOTO DLA ZUCHWAŁYCH

W depozycie więziennym znalazł się weksel na kwotę, którą odebrano przy aresztowaniu zabójcy. Pieniądze zostały zdeponowane w lokalnym oddziale krasnoludzkiego banku, ponieważ przełożeni miejskich gwardzystów nie potrafili zaufać swoim ludziom – taka suma byłaby zbyt łakomym kąskiem nawet dla praworządnego dotąd strażnika. O wszystkim zdecydowały zatem kwestie bezpieczeństwa.

Gracze, jeśli weszli w posiadanie weksli, z pewnością zechcą pozyskać tę sumę, bo chyba nikt nie wierzy w brak pazerności graczy. Na przeszkodzie stoją jednak pewne procedury władz miasta, które sprawiają, że w momencie pojawienia się w banku kogoś ze skradzionym wekslem, pracownicy uruchamiają cichy magiczny alarm, dzięki któremu w ciągu kilku chwil pojawiają się strażnicy i aresztują graczy. Karą za pazerność będą loch i tortury, a w efekcie publiczna egzekucja. Te pieniądze są już stracone bezpowrotnie, no chyba, że graczom zechce się włamywać do banku...

ZAKOŃCZENIE

Najistotniejszą rzeczą na końcu tego scenariusza, jest miejsce, gdzie znajduje się magiczna tuba zabójcy. Jeśli znajduje się w rękach graczy, najpewniej Grimm zechce ją odzyskać, a następnie przekaze Mirce, sądząc nadal, że chłopak jest Irysem. Jeśli tak się stanie, co jest zresztą najbardziej prawdopodobnym scenariuszem, o oszustwie zrobi się w miarę głośno w półświatku i prawdziwy Irys bardzo szybko go odnajdzie. Nie trzeba będzie długo czekać, zanim w którejś ciemnej uliczce odnalezione będą zwłoki chłopaka, przy nich zaś kwiat irysa.

Jeśli gracze przejrzą oszustwo i nie zgodzą się wydać przedmiotu młodzikowi, albo zatają w ogóle, że są w posiadaniu tego przedmiotu, Irys będzie oczekiwał i budował sieć informatorów – w końcu ktoś coś usłyszy, może gdy podstawia kupca artefaktów, fakt, że w końcu trafi na trop i zechce odzyskać swoją własność. Najpewniej robi to po cichu, jednak nie zawaha się przed uśmierceniem posiadacza jego tuby. Z pewnością zabije każdego, to będzie podszywał się pod niego.

Jest jeszcze opcja, że tuba pozostanie w więziennym depozycie. W końcu jednak trzeba ją

będzie stamtąd przenieść, a wtedy właściciel przedmiotu będzie przygotowany. Czy zastąpi ją innym przedmiotem, czy po prostu ukradnie – to nieistotne. W końcu, może w którymś z sąsiednich miast, znów ktoś zostanie zamordowany, zaś przy zwłokach znajdzie się charakterystyczny niebieski kwiat.

Po zakończeniu przygody pozostanie jeszcze kilka wątków, które MG może dowolnie rozwijać w samodzielne przygody. Pozostaje sprawa śledztwa, kto wynajął zabójcę przeciwko tanowi Bukaberinowi, jednak dowiedzenie się tego będzie wymagało użycia sporych wpływów (i szlachectwa) w celu poznania rywali, współpracowników i rodziny zamordowanego. Dla uproszczenia można przyjąć, że chodziło o kochankę, konflikt interesów lub coś równie banalnego. Jeśli potrzeba ciekawszego wątku to mogłyby to być porachunki z przeszłości lub skutki przynależności do jakiejś tajnej okultystycznej sekty.

W przypadku gdy gracze przehandlują Mirkę jako Irysa el Tagharowi, Grimm całkowicie się od nich odetnie. Co więcej, gdy wyjdzie na jaw pomyłka co do tożsamości zabójcy, złodziej poczuje się oszukany i będzie żądał zwrotu pieniędzy lub rekompensaty. Jeśli zaś wszystko odbędzie się pod kuratelą Grimma, paser będzie rozczarowany pomyłką, ale i tak wykorzysta sukces odbicia więźnia do budowania swojej pozycji. Jakiś czas później otrzyma też list, w którym znajdzie tylko zasuszony kwiat irysa... Ale bohaterowie nigdy się pewnie o tym nie dowiedzą.

Gracze mogą jeszcze zapragnąć odszukać prawdziwego Irysa. Zadanie to jest niewykonalne, gdyż zabójca jak zawsze będzie o krok przed wszystkimi, a po odzyskaniu tuby najpewniej zechce opuścić Tagarę Szarą. Kto wie, może w przyszłości jego droga skrzyżuje się jeszcze ze ścieżką graczy?

IRYS – ZABÓJCA

Nieuchwytny i nieznany zabójca, który słynie z tego, że na miejscu zabójstwa pozostawia kwiat irysa. Właściwie nic poza tym nie jest pewne, znane są tylko plotki. Prawdopodobnie jest to człowiek, mieszczańskiego pochodzenia, który urodził się i wychował w Get-warr-garze, tam przynajmniej zanotowano pierwsze zabójstwo z charakterystyczną wizytówką. Mówi się, że Irys posiada tatuaż w kształcie smoka, ale brak temu wiarygodnego potwierdzenia. Zabójstw zwykle dokonuje za pomocą noży, mówi się, że jest mistrzem w posługiwaniu się tą bronią, co najpewniej stanowi wyolbrzymienie zdolności zabójcy. Zwykle pojawia się i zabija jedną osobę w jednym mieście, trudno to jednak uznać za regułę, ponieważ zaobserwowano nieliczne od niej odstępstwa. Istnieje nawet teoria, że Irys nie jest osobą, a całą grupą przestępczą, której członkowie działają, wzajemnie się uzupełniając. Ta postać pojawia się wyłącznie na granicy percepcji bohaterów i zawsze jest o krok przed graczami, dlatego zbędnym jest zamieszczanie jej statystyk.

GRIMM – CZŁOWIEK, ZABÓJCA POŻ 5

Były wojskowy, który zmuszony był zakończyć karierę ze względu na rozległą ranę nogi. Od tamtej pory kuleje i zajmuje się paserką oraz handlem kamieniami szlachetnymi, mimo że dorobił się szlachectwa (nie używa tytułu, twierdzi, że tytuł szkodzi jego interesom). Po wielkiej wpadce w Get-warr-garze, zmuszony był przenieść interes do innego miasta i w ten sposób trafił do Tagary Szarej. Teraz próbuje na nowo rozkręcić interes w nowym miejscu, jednak nie jest to zadanie łatwe i z pewnością zajmie jeszcze sporo czasu. Dlatego pilnie potrzebuje sukcesu – na przykład w postaci odbicia uwięzionego Irysa.

Fizycznie Grimm jest silnym mężczyzną o orlim nosie i szarych oczach, którym przenikliwie mierzy wszystkich swoich rozmówców. Ogolona na tyso głowa i gęsty zarost sprawiają, że wygląda on nieco starszej, niż jest w rzeczywistości. Monokl noszony na oku jest raczej elementem wizerunku niż faktyczną korektą wady wzroku. Zwykle walczy krótkim mieczem lub sztyletem i jest całkiem skuteczny w posługiwaniu się tą bronią.

ŻYW: 110, SF: 176, ZR: 106, SZ: 116, INT: 111, MD: 109, UM: 50, CH: 116, PR: 81, WI: 41, ZW: 3 Odporności – 1: 76, 2: 58, 3: 76, 4: 56, 5: 43, 6: 82, 7: 55, 8: 55, 9: 65, 10: 55 Sztylet typowy – BG: 122, TR: 150, OP: 1, SKUT: 117 kł, 81 tn, (105 kł), OBR: +12, SP: 2B, AT: 4 Miecz krótki – BG: 103, TR: 131, OP: 3, SKUT: 147 kł, 126 tn, OBR: +16, SP: B, AT: 2 Kusza typowa – BG: 92, TR: 130, OP: 5, SKUT: (138 kł), OBR: +0, SP: B, AT: 1 Kurtkowo-metalowa typowa + puklerz – OGR: -; 1/2, OBR: 67+10, WYP: 40/80/65

UKROP – ORK, GÓRNIK POŻ 6

Stary i zramolały ochlapus, który w życiu dorobił się tylko niewielkiej chaty na podgrodziu i tytułu króla opojów w pobliskiej karczmie. Wcześniej pracował jako górnik, lecz obecnie, ze względu na wiek i skłonności do trunków całymi dniami przesiaduje we wspomnianym lokalu. Ma tam grupę kompanów i naśladowców, którzy podsyłają mu chojraków, którzy myślą, że mają mocne głowy. Ork zwykle staje z nimi do pojedynku na picie, zaś spitym do nieprzytomności przybyzsom, bez wiedzy orka, jego kompani kradną mieszki i kosztowności, za które potem stawiają Ukropowi kolejne trunki i podsyłają mu nowych konkurentów.

Fizycznie ork nie wygląda najgorzej, lecz nie podejmuje walki – jest na to zbyt stary i zbyt pijany. Awanturnikami i natrętami zajmują się zwykle bywalcy karczmy. Natura obdarowała go mocną głową, co mechanicznie objawia się jako zwiększona odporność na trucizny (w tym alkohol).

ŻYW: 136, SF: 167, ZR: 51, SZ: 51, INT: 58, MD: 98, UM: 53, CH: 41, PR: 30, WI: 28, ZW: 2
Odporności – 1: 40, 2: 44, 3: 37, 4: 34, 5: 34, 6: 96, 7: 52, 8: 62, 9: 52, 10: 52
Oskard typowy – BG: 81, TR: 103, OP: 4, SKUT: 155 kł, OBR: +4, SP: 2B, AT: 2
Pięści – BG: 51, TR: 73, OP: 1, SKUT: 67 ob, (83 ob), OBR: +4, SP: B, AT: 1
Znoszona szata – OGR: -; -, OBR: 3, WYP: 10/15/20, zdolność dodatkowa: mocna głowa

TAN BEKABURIN, SZLACHCIC POŻ 12

Współczynniki tego szlachcica nie są istotne, z racji tego, że występuje on jako nieboszczyk. Mężczyzna koło 50 lat, utrzymujący się z obróbki i handlu kamieniami szlachetnymi – mówi się, że jest powiązany z co najmniej połową zakładów jubilerskich w mieście. Wdowiec, którego syn znajduje się poza miastem (stałe, zaciągnął się do armii i nie wiadomo kiedy wróci), zaś córka została żoną pomniejszego szlachcica, związanego z sektorem budowlanym. Mówi się, że Bekaburin poróżnił się ostatnio z radą miejską, nie wiadomo jednak co było tego powodem. Fizycznie prezentował się dobrze – zadbany, choć lekko przygarbiony, z gęstymi, mimo wieku, siwymi włosami do ramion. Odziany schludnie, choć prosto, posiada sygnet z herbem rodowym – dwoma złotymi półksiężycami w czarnym polu.

STRAŻNICY MIEJSCY, GWARDZIŚCI POŻ 2

Szare i nieciekawe typy, o tępym spojrzeniu i twardszych pięściach. Zwykle chodzą parami i najczęściej zjawiają się tam, gdzie nie są mile widziani. Czyli wszędzie.

ŻYW: 111, SF: 123, ZR: 71, SZ: 85, INT: 89, MD: 97, UM: 50, CH: 94, PR: 82, WI: 40, ZW: 3
Odporności – 1: 68, 2: 69, 3: 73, 4: 44, 5: 44, 6: 33, 7: 53, 8: 53, 9: 43, 10: 38
Rapier – BG: 108, TR: 127, OP: 2, SKUT: 160 kł, 117 tn, OBR: +18, SP: 2B, AT: 1
Halabarda typowa – BG: 98, TR: 117, OP: 5, SKUT: 148 kł, 168 tn, OBR: +26, SP: B, AT: 1
Kusza typowa – BG: 103, TR: 132, OP: 5, SKUT: (155 kł), OBR: +0, SP: B, AT: 1
Kolczuga typowa + tarcza metalowa normalna – OGR: 1/2; 1/2, OBR: 17+30, WYP: 40/120/40

STRAŻNICY WIĘZIENNI, WOJOWNICY POŻ 4

Trochę bardziej zaawansowana wersja strażników miejskich, zwykle zesłani do więzienia za miastem ze względów estetycznych – przełożeni nie mogli dłużej patrzeć na te zakazane gęby. Skierowanie do służby tutaj nie jest bynajmniej nagrodą. Bardziej najemnicy niż strażnicy, dlatego w mechanice odpowiadają im wojownicy.

ŻYW: 131, SF: 145, ZR: 87, SZ: 77, INT: 89, MD: 118, UM: 54, CH: 94, PR: 74, WI: 35, ZW: 3
Odporności – 1: 61, 2: 69, 3: 66, 4: 67, 5: 52, 6: 58, 7: 63, 8: 63, 9: 68, 10: 48
Miecz krótki – BG: 107, TR: 130, OP: 3, SKUT: 143 kł, 165 tn, OBR: +17, SP: 2B, AT: 2
Kusza typowa – BG: 107, TR: 140, OP: 5, SKUT: (161 kł), OBR: +0, SP: 2B, AT: 1
Włócznia typ. – BG: 102, TR: 125, OP: 3, SKUT: 159 kł, 67 ob, (138 kł), OBR: +24, SP: B, AT: 1
Łuskowa typ. + tarcza drewniana norm. – OGR: 1/2; 1/2, OBR: 24+30, WYP: 60/110/75

GNOLLE, WOJOWNICY POŻ 4-6

Gnolle to humanoidy z głowami psa. Ich silne, żylaste ciało pokryte jest krótką sierścią, lecz mimo to budową przypominają człowieka. W przygodzie pojawia się wyprawa łowiecka, składająca się z osobników na POZ 4 i przywódcy POZ 6. To dość cywilizowane stworzenia i nie będą dążyć do walki, jednak zaatakowane z pewnością zaczną się bronić. Słabo posługują się mową ludzi, jednak z przywódcą możliwe jest dogadanie się, pozostali zaś będą rozumieli proste polecenia. W przygodzie jest możliwość przyłączenia kilku osobników do kompanii graczy – będą to gnolle odpowiadające POZ 4. Specjalne zdolności gnolli to doskonały słuch, doskonały, infrawizja (2/10 SZ).

ŻYW: 215, SF: 241, ZR: 62, SZ: 82, INT: 44, MD: 64, UM: 39, CH: 69, PR: 64, WI: 25, ZW: 3 Odporności — 1: 41, 2: 78, 3: 39, 4: 52, 5: 37, 6: 86, 7: 86, 8: 76, 9: 76, 10: 81 Korbacz — BG: 88, TR: 118, OP: 3, SKUT: 166 ob, OBR: +18, SP: 2B, AT: 1 Łuk typowy — BG: 83, TR: 113, OP: 3, SKUT: 142 kł, OBR: +0, SP: B, AT: 2 Napierśnik + tarcza drew. normalna — OGR: 1/2; 1/2, OBR: 20+30, WYP: 75/125/105

ŻYW: 251, SF: 311, ZR: 78, SZ: 98, INT: 56, MD: 76, UM: 51, CH: 91, PR: 86, WI: 35, ZW: 4 Odporności — 1: 61, 2: 98, 3: 59, 4: 71, 5: 56, 6: 111, 7: 111, 8: 101, 9: 101, 10: 106 Korbacz — BG: 119, TR: 158, OP: 3, SKUT: 221 ob, OBR: +24, SP: 2B, AT: 1 Łuk typowy — BG: 119, TR: 158, OP: 3, SKUT: 197 kł, OBR: +0, SP: 2B, AT: 2 Kirys + tarcza drew. normalna — OGR: 1/2; 1/3, OBR: 31+30, WYP: 90/135/105
--

UTOPCE Z CZŁOWIEKA, POŻ O

Utopce stanowią tylko dodatek, jednak dla porządku przytaczam ich statystyki. Posiadają zdolności: odporność na broń kłutą, naturalna oburęczność, duszenie, przetrącenie, przerażający wygląd, topienie, swobodne poruszanie się w wodzie; z przyczyn oczywistych będą dożyły do utopienia ewentualnej ofiary.

ŻYW: 188, SF: 340, ZR: 36, SZ: 32, INT: 58, MD: 51, UM: 2, CH: 8, PR: 9, WI: 0, ZW: 0 Odporności — 1: 36, 2: 25, 3: 42, 4: 30, 5: 41, 6: 53, 7: 53, 8: 58, 9: 86, 10: 89 Łapy — BG: 65, TR: 103, OP: 3, SKUT: 117 tn, OBR: +14, SP: B, AT: 2 Brak — OGR: -; -, OBR: 10, WYP: 0/0/0

ZOMBIE Z KULTYSTY, POŻ O

Kolejna grupa przeciwników, której zadaniem jest bardziej dręczenie graczy niż wyrządzenie im jakichś realnych szkód. Jednak w grupie mogą stanowić większe zagrożenie. Im bliżej pękniętego ołtarza, tym więcej zombich, lecz kilka naście sztuk dostało się do kopalni, powodując, że wieśniacy okrzyknęli tę lokację mianem nawiedzonej. Zdolności: odporność na broń kłutą, naturalna oburęczność, duszenie, przetrącenie, przerażający wygląd.

ŻYW: 111, SF: 222, ZR: 32, SZ: 27, INT: 10, MD: 65, UM: 7, CH: 9, PR: 7, WI: 0, ZW: 0 Odporności — 1: 29, 2: 35, 3: 38, 4: 28, 5: 38, 6: 48, 7: 48, 8: 48, 9: 68, 10: 68

Łapy – BG: 40, TR: 65, OP: 3, SKUT: 76 ob, OBR: +4, SP: B, AT: 2
Strzępy szaty kultysty, OGR: -; -, OBR: 13, WYP: 10/15/20

MIEDZIANY ŻUK, WSZYSTKOŻERCA POŻ O

Wielki owad, posiadający chitynowy pancerz wzmocniony pożartą i odłożoną w organizmie miedzią. Cielsko stwora, wielkości około dwóch metrów, w basku pochodni lub innego sztucznego światła, może mienić się na złotoczerwono i mieć graczy obietnicą wielkich skarbów. Jedynie mineralog po uważniejszym zbadaniu martwego owada (rzut na 1/2 MD), może rozwiązać wątpliwości. Mimo to udane zdjęcie pancerza (konieczne udane pozyskanie komponentu) może dostarczyć graczom zarobku rzędu 400 + k6x100 sztuk złota. Specjalne zdolności żuka: widzenie w ciemnościach, walka w trudnych warunkach, walka w tłoku, trucizna paraliżująca (po trafieniu szczękoczułkami automatycznie – paraliż zaczyna się po 2 rundach i trwa 2k10 rund; połowę po udanym rzucie na odp. nr 6), unieruchomienie (po udanym ataku obydwoma odnóżami ofiara jest przytrzymywana; od następnej rundy atak szczękoczułkami jest automatyczny do czasu uwolnienia się).

ŻYW: 330, SF: 302, ZR: 75, SZ: 65, INT: 35, MD: 45, UM: 0, CH: 55, PR: 35, WI: 0, ZW: 0
Odporności — 1: 100%, 2: 100%, 3: 60, 4: 80, 5: 70, 6: 133, 7: 113, 8: 153, 9: 68, 10: 118
Szczękoczułki — BG: 110, TR: 148, OP: 3, SKUT: 202 kł, OBR: +11, SP: 2B, AT: 1
Łuk typowy — BG: 100, TR: 138, OP: 4, SKUT: 176 tn, OBR: +15, SP: 2B, AT: 2
Miedziany pancerz — OGR: -; -, OBR: 125, WYP: 180/200/220

KOŚCIOTRUP MIĘKKOGŁOWY Z KAPŁANA ARTEFASA, POŻ 6

Artefas był asystentem przeora świątyni, który umarł uderzony spadającym kamieniem chwilę po tym, jak znalazł się przy nieżyjącym przeorze i uruchomiła się kłatwa. Teoretycznie posiada on wspomnienia, jednak jest na wpół oszalały, dlatego wszystkich wchodzących do stołówki traktuje jak intruzów i za wszelką cenę stara się bronić ołtarza. Posiada dwa medaliony z PM (drugi zabrany ze zwłok przeora), w sumie w obydwu znajdzie 300 punktów PM.

Zdolności: niewrażliwość na broń kłutą, odporność na broń tnącą, przerażający wygląd, pamięć, świadomość. Znane czary kapłańskie: wszystkie z kręgów 1, 2 i 3 oraz Jątrzenie poważnych ran.

Taktyka walki: Chociaż kościotrup jest całkiem sprawny fizycznie (szczególnie, gdy podwoi obronę z kosturu, trzymając go oburącz), raczej będzie się starał nie walczyć w zwarciu. Jak tylko wyczuje intruzów wejdzie na sporządzony wcześniej Symbol nietykalności i uaktywni nałożone wcześniej Błogosławieństwo (OBR i UM +9 punktów). Następnie spróbuje obezwładnić graczy Atakiem bólu (na 4 istoty przez 35 rund) i rzucić na siebie Aurę wiary (+20 do TR, OBR, UM, WI i CH). Później będzie używał Uderzenia zła/dobra lub sztyletu do podrywania gardeł obezwładnionym przeciwnikom.

ŻYW: 246, SF: 296, ZR: 82, SZ: 72, INT: 58, MD: 160, UM: 115, CH: 126, PR: 10, WI: 88, ZW: 19
Odporności — 1: 60, 2: 70, 3: 63, 4: 54, 5: 54, 6: 74, 7: 74, 8: 74, 9: 74, 10: 74
Kostur — BG: 108, TR: 146, OP: 5, SKUT: 160 ob, OBR: +35(70), SP: 2B, AT: 2
Sztylet typowy — BG: 98, TR: 136, OP: 1, SKUT: 133 kł, 103 tn, OBR: +10, SP: B, AT: 3
Szata kapłana — OGR: -; -, OBR: 37, WYP: 15/20/25, PM: 300

MIRKO DORIN, ŻŁODZIEJ POŻ 2

Młody chłopak o bystrych oczach i obrotnych rękach. Na oko liczy około 20 lat, w rzeczywistości zbliża się do trzydziestki. Przydługawe jasne włosy zwykle ujarzmia zieloną tasiemką przewiazaną przez głowę, która świetnie pasuje do koloru jego oczu. Jego cechą charakterystyczną jest blizna na piersi, która – jak utrzymuje – ma kształt głowy smoka. Licząc na łatwy zysk kosztem znanego zabójcy, Mirko przypadkowo zostaje wzięty za lrysa i osadzony w więzieniu. Jest jednak na tyle bystry, że spodziewa się ratunku, dlatego do końca będzie grał swoją rolę. W więzieniu nie przebywa długo, dlatego nie odużyło się to na jego współczynniki. Jeśli otrzyma od graczy nóż, będzie mógł pomóc im w walce.

ŻYW: 104, SF: 110, ZR: 95, SZ: 83, INT: 106, MD: 106, UM: 83, CH: 75, PR: 72, WI: 52, ZW: 3 Odporności – 1: 47, 2: 62, 3: 57, 4: 36, 5: 36, 6: 56, 7: 56, 8: 31, 9: 31, 10: 31 Nóż typowy – BG: 74, TR: 95, OP: 1, SKUT: 57 kł, 65 tn, OBR: +4, SP: 2B, AT: 4 Znoszone ubranie, OGR: -; -, OBR: 48, WYP: 10/15/20
--

POLOR – SZALENIEC

Najstarszy z więźniów. Kiedyś dowodził grupą zbrojnych napadającą na karawany, aż przypadkowo został schwytany. Z powodu braku dowodów przeciw niemu (choć wszyscy wiedzą, że on to on), regularnie przesłuchiwany przy użyciu kata – ból i obrażenia spowodowały, że mężczyzna oszalał, nie udzielając żadnych istotnych informacji. Obecnie przetrzymywany tutaj, ponieważ nie ma co zrobić z szaleńcem.

Polor ma około 50 lat, jednak wygląda dużo gorzej. Wychudzony, z ciałem pooranym bliznami i oparzelinami, bez oka i zębów, chodzi płasząc i ciągle skubie rzadką, lecz dosyć długą siwą brodę. Ciężko od niego wydobyć jakiejkolwiek informacje, mówi pokrzykując, zwykle są to rymowanki i dziecięce wierszyki.

Współczynniki tej postaci są nieistotne, ponieważ nawet wypuszczony Polor będzie zupełnie niezaradny, zaś sprowokowany ucieknie w losowym kierunku (może zaalarmować tym samym strażników!), a jeśli ucieczka będzie niemożliwa, położy się o zakryje rękami głowę.

SURW, PÓŁOLBRZYM, ŻABÓJCA POŻ 2

Surw jest niebezpiecznym przestępcą, psychopatą, który żywcem obdzierał ofiary ze skóry. Zrobi wszystko, żeby wydostać się na zewnątrz, nie wyłączając także zaatakowania graczy. Jeśli wystąpi przeciw drużynie i będzie to możliwe, ostatnią i najsłabszą ofiarę okaleczy, zaciągnie w głąb jaskiń i tam żywcem obdrze ze skóry. Wszystkie bestialskie czyny wykonuje jak coś zupełnie naturalnego i nie rozumie właściwie, dlaczego jest za to osadzony w więzieniu. Dopóki nie zacznie mordować, sprawia wrażenie normalnego faceta, obecnie bestialsko okaleczonego przez aparat władzy (usunięto mu język, postać nie może mówić). Za wszelką cenę będzie starał się przekonać graczy o swej niewinności i prosić o pomoc. W chwili nieuwagi czmychnie.

ŻYW: 154, SF: 219, ZR: 86, SZ: 108, INT: 72, MD: 82, UM: 14, CH: 75, PR: 66, WI: 31, ZW: 5 Odporności — 1: 73, 2: 57, 3: 68, 4: 71, 5: 37, 6: 72, 7: 48, 8: 48, 9: 48, 10: 58 Nóż typowy — BG: 101, TR: 132, OP: 1, SKUT: 95 kł, 105 tn, OBR: +5, SP: 2B, AT: 3 Pięści — BG: 91, TR: 122, OP: 1, SKUT: 100 ob, (128 ob), OBR: +7, SP: B, AT: 1

Kamień — BG: 85, TR: 116, OP: 1, SKUT: 89 ob, (80 ob), OBR: +0, SP: B, AT: 4
Zniszczona szata, OGR: -; -, OBR: 39, WYP: 10/15/20, ułomność: psychopata

ARMAND TUREL, CZŁOWIEK, SZPIEG POŻ 8

Złapany całkiem przypadkowo szpieg z Tagary Czarnej. Jego zadaniem było zdobycie informacji na temat sytuacji politycznej w mieście oraz pozyskanie informatorów. Niestety pomylił osoby i wpadł na niewłaściwego szlachcica, skutkiem czego, sprawnie obezwładniony, trafił w ręce władz. Mężczyzna koło trzydziestki o ciemnych włosach i zaroście, z fantazyjnym wąsem i bliznami po trądziku na policzkach. Nie ujmuje mu to jednak wyglądu, przeciwnie – dodaje charakteru i pewności w spojrzeniu czarnych oczu. Obecnie oćwiczony, ze spuchniętymi ustami i licznymi siniakami, jest w pełni sprawności fizycznej.

Oczywiście Armand nie puści pary z ust na temat tego, dla kogo pracuje i czym się zajmuje. Będzie utrzymywał, że został wrobiony i nawet dość sprawnie będzie do tego przekonywał. Jest bardzo przebiegły i na widok graczy szybko zwietrzy swoją szansę – zagrozi narobieniem hałasu i zdradzeniem graczy, jeśli nie zostanie wypuszczony z celi.

ŻYW: 119, SF: 163, ZR: 127, SZ: 113, INT: 137, MD: 111, UM: 92, CH: 135, PR: 149, WI: 15, ZW: 5
Odporności — 1: 107, 2: 112, 3: 87, 4: 90, 5: 76, 6: 61, 7: 39, 8: 58, 9: 49, 10: 39
Sztylet typowy — BG: 119, TR: 148, OP: 1, SKUT: 112 kł, 76 tn, (100 kł), OBR: +12, SP: S, AT: 5
Aniko — BG: 106, TR: 135, OP: 2, SKUT: 136 ob, OBR: +13, SP: 2B, AT: 1
Zniszczona szata — OGR: -; -, OBR: 80, WYP: 10/15/20

LORENC, KIESZONKOWIEC, PÓŁELF

Ten drobny złodziejasek próbował ukraść sakiewkę kogoś, kto miał odpowiednie koneksje, żeby się zemścić zsyłając go tutaj. Oczywiście zadbawszy wcześniej o odpowiednie tratowanie. W tej chwili Lorenc jest na ostatnim tchu i tylko kwestią czasu jest jego życie. Nic się nie da od niego dowiedzieć, ponieważ mężczyzna w trudnym do określenia wieku nie ma sił na mówienie i ciągle traci przytomność. Współczynniki są zbędne.

EL MURION, CZŁOWIEK KSIĘGOWY POŻ 3

Murion przybył tu transportem razem z Mirką, więc jeszcze nie poznał właściwie smaku przesłuchań. A wkrótce pozna, jest bowiem jedynym słabym punktem, przez który władze miasta mogą dostać się do el Taghora, postaci o szerokich wpływach w półświatku. Księgowy miał dostęp do finansów przełożonego, dlatego stanowi dla niego spore zagrożenie – nie jest typem osiłka, więc prędzej czy później zacznie sypać. Taghor jest w stanie zapłacić za wyciągnięcie go lub uśmiercenie przed złożeniem zeznań.

Fizycznie jest to szczupły mężczyzna o rzadkich włosach i wysokim czole. Lekko wytrzeszczone oczy i zmarszczone czoło czynią z niego idealną wizualizację księgowego. Potulny i usługowy, chce tylko jak najszybciej opuścić to miejsce. Raczej nie pcha się do walki, użyje broni tylko w samoobronie.

ŻYW: 106, SF: 163, ZR: 118, SZ: 99, INT: 122, MD: 126, UM: 70, CH: 85, PR: 74, WI: 40, ZW: 2
Odporności – 1: 85, 2: 91, 3: 105, 4: 73, 5: 73, 6: 95, 7: 92, 8: 66, 9: 76, 10: 66

Nóż typowy – BG: 100, TR: 128, OP: 1, SKUT: 81 kł, 91 tn, (91 kł), OBR: +5, SP: B, AT: 3
Szata – OGR: -; -, OBR: 71, WYP: 10/15/20