



LUSTRO
MELERUSA



Niniejszy scenariusz został przygotowany dla trzech graczy, którzy rozpoczynają swoją przygodę na Orchii. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wpleść w niego losy większej ilości bohaterów – to nie powinno być trudne zadanie. Optymalna drużyna to taka, składająca się z łotrzyka, czarodzieja i kogoś, mogącego służyć za wsparcie zbrojne. Niewielkim nakładem środków można ją jednak przerobić w taki sposób, że posłuży dowolnej grupie poszukiwaczy przygód. Akcja toczy się w Tagarze Szarej, największym ludzkim mieście w Górach Pięciu Twierdz. Jej rozegranie nie powinno zająć więcej niż dwie czterogodzinne sesje.

LUSTRO MELERUSA

PRZYGODA DLA 3 BOHATERÓW NA
POZIOMIE ◊

Scenariusz przeznaczony dla systemu Kryształowy Czas w wersji MiMowej.

Autor: BAZYL



www.krysztalyczasu.pl



TŁO HISTORII



Przed wiekami, gdy Tagara Szara przeżywała swój rozkwit, miasto pełne było okazałych pałaców i pomników. Możni z tego miasta, szlachcice i rodziny panujące, prześcigały się w zatrudnianiu najznamienitszych artystów i architektów, którzy wznosili kolejne budowle zachwycające swoim przepychem i doskonałością. Wtedy to także w mieście osiedlił się El Melerus – astrolog i architekt, którego usługi bardzo upodobali sobie mieszkańcy miasta. Powiadano że najdoskonalszym dziełem tego gнома była marmurowa Fontanna Kłamców ustawiona zaraz za główną bramą miejską. Pięciometrowa biała budowla przedstawiała trzech półnagich osilków, splecionych ze sobą w uścisku i dzierżących trzy misternie wykonane lustra. Lustra te, unieruchomione w marmurowej statui, były ustawione w taki sposób, aby odbijające się w nich światło słoneczne o różnych porach dnia i roku tworzyło różnokształtne obrazy i symbole, wyświetlające się na ścianie znajdującej się w pobliżu wieży strażniczej.

Jedynie podczas Miesiąca Świątecznego lustra nie rzucały na wieżę żadnych refleksów. Mówiło się że właśnie wtedy, jeśli stało się przed odpowiednim z trzech luster i rozwiązało zagadkę Kłamców, można było zobaczyć drogę do nieprzebranych skarbów, jakie zostały wywiezione z krasnoludzkiej twierdzy Tagar Dur, tuż przed jej upadkiem i ukryte gdzieś w Górach Pięciu Twierdz. Nic więc dziwnego, że przez wiele lat do Tagary Szarej w czasie Miesiąca Świątecznego ściągali rzesze poszukiwaczy przygód, w nadziei, że to właśnie im jedno z luster wskaże drogę do bogactwa i sławy. Mijały jednak lata, a czasy pomyślności razem z nimi.



Trzy Tagary po raz kolejny stanęły naprzeciw siebie i rozpętała się jeszcze jedna bratobójcza wojna, w której w imię wiary ginęli ludzie i niszczały miasta. To właśnie wtedy Tagara Szara nie wytrzymała oblężenia połączonych sił ludzi z pozostałych miast. Twierdza broniła się do upadłego, a z wielu przepięknych budynków i ulic zostały same zgliszcza. Wtedy to zniszczeniu uległa fontanna stworzona przez mistrza Melerusa, a wraz z nią zapomniano o pięknej legendzie i skarbach zrabowanych z Tagar Dur.

W rzeczywistości jednak fontanna nie uległa zniszczeniu. Jeden z kamiennych pocisków, jakie spadły wtedy na miasto, minimalnie minął statwę, ale na tyle nadwyrężył grunt na którym stała, że zapadła

się ona w głąb ziemi, osuwając się do wydrążonych pod twierdzą lochów. Podziemia te stanowiły drogę ucieczki dla tracących nadzieję na ocalenie władców miasta. Od tamtej pory na zgliszczach dawnej twierdzy odrodziła się nowa Tagara Szara, ale niewielu jest takich, którzy pamiętają jeszcze o Fontannie Kłamców. Zresztą nigdy nie próbowano jej odnaleźć – a to sądzono że uległa zniszczeniu podczas oblężenia, a to uznano, że nie kryła w sobie żadnej zagadki, a była jedynie żartem szalonego architekta.

Niedawno jednak, podczas remontu starego budynku, należącego ongiś do Melerusa, odkryto schowek, w którym znajdował się stary dziennik astrologa. Jest w nim zawarty jedyny jak dotąd dowód tego, że fontanna faktycznie skrywała tajemnicę jakiegoś skarbu z bardzo rzadkim klejnotem zwanym Zieloną Perłą, a dodatkowo znalazła się tam adnotacja dokonana na marginesie, która ma być ponoć kluczem do rozwiązania zagadki Kłamców. Brzmi ona „Najwyżej jeden z Kłamców mówi prawdę”.

Informacja o tym znalezisku bardzo szybko obiegała wyższe sfery Tagary Szarej i pojawiło się kilku chętnych, którzy zapragnęli posiąść legendarne skarby. Oficjalnie jednak dziennik został odesłany na badania do głównej siedziby Gildii Astrologów w Ostrogarze, zaś zainteresowani skarbami publicznie bagatelizują wagę znaleziska i żartują, że tylko głupiec ruszyłby na poszukiwania skarbu, który tak naprawdę wcale nie istnieje.

Pech jednak chciał, że o skarbie dowiedziała się jedna z małoletnich szlachcianek, która weszła właśnie w wiek zamążpójścia. Jako że jest obecnie najlepszą partią w mieście, należy bowiem do rodu panującego, ma majątnego ojca i słynie daleko ze swej urody, o jej wdzięki konkuruje wielu szlachetnie urodzonych. Zaś podczas jednej z uczt, wyprawianych przez jej ojca, zgromadzeni usłyszeli, że ręka dziewczyny będzie należała do tego, który ofiaruje jej Zieloną Perłę, klejnot, znajdujący się ponoć w skarbach Melerusa.

Taka deklaracja skutecznie odstraszyła wielu konkurentów, którzy nie mają mocy i środków, aby prowadzić długie i kosztowne poszukiwania. O tych jednak, którzy zostali i mają ambicję zdobyć rękę szlachcianki można powiedzieć kilka prostych, ale wiele o nich mówiących słów: bezwzględni, zdeterminowani, bogaci i wpływowi.



KRYSZTAŁY
CZASU





POCZĄTEK

Zakładając że to początek drużyny w takim, a nie innym składzie, zaś postacie nie dysponują jeszcze doświadczeniem i umiejętnościami, pierwszym krokiem będzie połączenie kompanii. Akcja rozpoczyna się zatem podczas szkolenia profesjonalnego każdego z bohaterów, które właśnie dobiega końca. I ostatniego dnia nauki, gdy wszystka wiedza została graczom przekazana, po dwóch latach ciężkiej pracy, mistrzowie wzywają ich do siebie.

„Jest ostatni dzień Miesiąca Świątecznego i nauki profesji. Od jutra ruszasz w świat, będziesz rozwijał swoje umiejętności i zdobywał nową wiedzę. Abyś jednak nie ruszył z pustymi rękami i żebyś po latach spotykając mnie na ulicy nie powiedział, że wypuściłem cię bez należytego wyekwipowania, udaj się dzisiaj do miasta i przygotuj się do największej przygody swojego życia. Kup sobie ekwipunek, jakąś broń i ubrania na zmianę. Wykorzystaj ostatni dzień Miesiąca Świątecznego, bo wielu rzeczy nie znajdziesz prędzej niż za rok.”

Gracze do dyspozycji mają tyle złota ile wynosi ich początkowy majątek, mogą ewentualnie sprzedać własności, według normalnych zasad i użyć do wyekwipowania się wszelkich dostępnych środków. Jeśli któryś z graczy ma naprawdę mało tych środków, mistrz może ofiarować mu na wyekwipowanie się dodatkowych 10 złotych monet.

Jeden z graczy, najpewniej czarodziej, zostanie poproszony o przyjsię godzinę po zmroku w miejsce, w którym często spotykał się ze swoim mistrzem. Jest to stara baszta zniszczonego przed laty fragmentu murów obronnych, które nigdy nie zostały odbudowane. Obecnie jest to w miarę dyskretne miejsce, gdzie można się spotykać, nie pozostając zauważonym. Mistrz poinformuje gracza, że ktoś prosił go o pomoc, a że sprawa najwyraźniej nie jest trudna, może będzie pierwszą misją samodzielnie działającego bohatera.

Od tej pory gracze mają trochę wolnego, aby rozejrzeć się po mieście i uzupełnić ekwipunek. Tagara Szara o tej porze roku przykryta jest warstwą śniegu, mróz szczypie w nos, zaś główne ulice tętnią

życiem, ze względu na kończący się Miesiąc Świąteczny. W tym okresie można tutaj kupić wiele rzeczy, ale pamiętajmy, że to nie Ostrogar, więc prawdziwe rarytasy nie będą dostępne.

W pewnym momencie, podczas krążenia między straganami i kramami, łotrzyk, wykonując udany rzut na połowę aktualnej SZ może zorientować się, że jest obserwowany. Obserwatorem jest zaś kilkuletni chłopiec w obdartym kożusku i wyraźnie za dużych butach nachodzących aż na workowate, zawiązane sznurkiem w pasie spodnie. W zależności od podjętych przez łotrzyka działań, chłopak albo da się pochwycić, albo po jakimś czasie bardziej ośmielony podejdzie i wręczy bohaterowi jakieś pismo. Nagabywany będzie potrafił powiedzieć tylko tyle, że za dostarczenie go otrzymał od zakapturzonego mężczyzny srebrną monetę.

A kim jest ów mężczyzna? Tego można dowiedzieć się z treści wiadomości.

Kartka jest zakodowana prostym szyfrem, którym bohater posługiwał się do komunikowania ze swoim mistrzem w czasie szkolenia. Zawarta tam informacja jest lakoniczna i nakazuje łotrzykowi stawić się we wskazanym miejscu – starej baszcie fragmentu zniszczonego muru obronnego – godzinę po zachodzie słońca. Informacja ta nie jest niczym szczególnym, to typowy sposób komunikowania się, jakiego bohater używał przez ostatnie dwa lata, więc nie powinno być żadnych przeciwwskazań co do wykonania tego polecenia. Można jeszcze przypomnieć graczowi, że jego mistrz bardzo nie lubi wszelkich spóźnień.

Ostatni z graczy, bez względu na to kim jest, zostanie odnaleziony przez swojego mistrza tuż przed zapadnięciem zmroku. Wspólnie udadzą się do jednej z miejskich świątyń, gdzie za zamkniętymi drzwiami mistrz załatwia jakieś ważne sprawy. Po pewnym czasie wyjdzie z templariuszem z którym poleci graczowi się udać. Templariusz jest starym przyjacielem mistrza i ma dla bohatera drobny podarek, który ma stanowić dopełnienie jego ekwipunku. Aby go jednak odebrać, muszą udać się w miejsce, gdzie ekwipunek ten jest przechowywany – może to być jakieś mieszkanie, karczma lub cokolwiek innego.

Co otrzyma gracz? To zależy od jego profesji i tego co może mu się przydać. W przypadku kapłana może to być błogosławieństwo rzucone przez mistrza na



pożegnanie i mikstura lecząca drobne obrażenia, przypadku wojownika lepiej wyważona (+10 TR) lub naostrzona (+10 SKUT) sztuka broni itp. Dodatkowo bohater otrzyma jeszcze pierścień, którego potarcie może trzykrotnie zabezpieczyć bohatera przed czynnikami naturalnymi – pogodą, chłodem i gorącem. Potem, w czasie drogi powrotnej do mistrza i świątyni, wydarzy się coś jeszcze, ale będzie to opisane z perspektywy pozostałych graczy.



WŚRÓD NOCNEJ CISZY

To chyba oczywiste, że łotrzyk i czarodziej zmierzają w to samo miejsce. Prawdopodobnie więc wpadną na siebie, zanim na dobre zbliżą się do celu – przypuszczam, że to raczej łotrzykowi rzuci się w oczy postać zmierzająca w tę samą stronę. Trzeba pozwolić graczom poznać się w ten sposób, niech zamienią kilka słów, ewentualnie niech chwilę wzajemnie się podchodzą. Ważne aby dzięki temu stracili kilka cennych minut, ale nie zdążyli jeszcze na dobre uczynić nawzajem z siebie wrogów, jak to często gracze mają tendencję robić.

Te podchody przerwie odgłos głuchego huku, podobnego do odgłosu zapalającej się pochodni, ale znacznie głośniejszego. Pogłosowi będzie towarzyszyć poświata, która rozbłyśnie, aby po kilku sekundach zgasnąć wśród wszechogarniającej okolicę ciszy. Gracze mogą ze zdumieniem stwierdzić, że eksplozja ognia, który natychmiast zgasł, miała miejsce w baszcie, do której zmierzali. I gdyby nie stracili tych kilku chwil, prawdopodobnie ogień wybuchu ogarnąłby także ich.



Kiedy bohaterowie dotrą do baszty, nie będzie wiele do oglądania. Kilka wciąż jeszcze płonących przedmiotów, które zajęły się ogniem, dwa zwęglone truchła i niewiele poza tym. Owe truchła, to mistrzowie naszych bohaterów i co do tego nie ma żadnych wątpliwości. I chociaż nie da się tego poznać bezpośrednio, takie elementy jak fragmenty ubrania, rozhartowana broń czy elementy zbroi rozwieją wszelkie wątpliwości. A gdyby ktoś miał złudzenia co do rodzaju śmierci obu mistrzów, to uważne zbadanie zwłok pozwoli stwierdzić, że w sercach trupów tkwią dodatkowo nadpalone bełty. To z pewnością nie był wypadek.

Dokładniejsze obszukanie miejsca wybuchu pozwoli graczom na znalezienie kilku śladów, które mogą pokierować ich w dalszą część przygody. Z góry jednak uprzedzam, że nie ma tu nic cennego – wszystko, co posiadali mistrzowie zostało zniszczone, rozhartowane lub rozmagicznione, więc wszelkich łupów będzie raczej niewiele – ot może kolejnych parę monet, ale też nie za dużo. Jedyną rzeczą, która ocalała na pewno, jest medalion, jaki mistrz łotrzyka nosił zwykle zawieszony na szyi. Jest to wielki talarowy wisior z wybitym na nim symbolem kasty, gildii, boga lub czegokolwiek, co może zaciekać łotrzyka. Trzymając w rękach ten przedmiot, gracz ma szansę zorientować się, że jest on stanowczo zbyt lekki jak na zwykły wisior – przynajmniej sądząc po jego rozmiarze i materiale z którego został wykonany. Uważne obejrzenie (rzut na SZ aktualną) pozwoli odkryć niewielki otvorek na krawędzi medalionu, w który można wetknąć szpilkę lub igłę. Udany rzut na rozbezpieczenie powinien wystarczyć, aby otworzyć medalion i znaleźć w nim krótką wiadomość, napisaną w zaszyfrowany, znany graczowi sposób.

Po odkodowaniu wiadomość zdradza informację o lokalizacji schowka mistrza, który znajduje się za jedną z ruchomych cegieł budynku w najbiedniejszej części miasta. A co znajduje się w schowku? Będą tam cztery niepodpisane buteleczki z jakimiś specyfikami (trzy będą emitować ledwie wyczuwalne ciepło – to słabsza mikstura odporności przed zimnem, jedna to paraliżująca trucizna do nakładania na ostrze – k5 użyć). Oprócz tego znajdzie się tam także list zaadresowany do mistrza o takiej treści:



KRYSZTAŁY CZASU





Strażnicy miejscy dowiedzieli się o moim procederze, więc musiałem zwinąć manaty i wiać z miasta. Pewnie zakotwiczę się na chwilę w Czarnej Targarze, a potem spróbuję szczęścia w innym mieście – biznes trzeba w końcu kręcić. W nowym roku zjawi się tutaj nowy paser, to mój znajomek, Grimm. Jest godny zaufania i rzetelny, ale uważaj bo zdziera na wszystkim co zawiera drogie kamienie. Taka jego niegroźna przywara. Idź do niego do mojej starej dziupli na By Rygina Drugiego 26 i powiedz że przynosisz pozdrowienia od starego przyjaciela z Czarnej Czwórki. Będzie wiedział że jesteś ode mnie i udostępni Ci wszelki towar – trutki i sprzęt, to samo co miałeś u mnie. Poza tym skupuje trefny towar, tylko pamiętaj o kamieniach. Jak się ustawię w nowym miejscu, to jakoś dam znać. Może czasem upadniesz do mnie po gościnnych występach.

L.C.C.

Kolejny ślad można znaleźć zaciśnięty w dłni nieżyjącego czarodzieja. Znajduje się tam kawałek listu, który ocalał tylko dlatego, że pięść ocalała go przed spłonieniem. Jeśli gracze go znajdą, będą mogli odczytać końcowy fragment wiadomości:

...może, to El Kolmar ze świątyni Kas-Handila. Liczę że mogę zaufać Ci w tej sprawie.

El Adamir

„...może, to El Kolmar ze świątyni Kas-Handila. Liczę że mogę zaufać Ci w tej sprawie. Podpisano: El Adamir”

W tym krótkim fragmencie zawarte są bardzo ważne informacje – pierwsza z nich, to nazwisko El Adamira, człowieka do którego dotarcie nie powinno przysporzyć wielu trudności, szczególnie dla kogoś znającego miasto. W Razie gdyby w drużynie nie było nikogo takiego, zdobycie informacji gdzie go znaleźć

zajmie graczom najwyżej 10 godzin wypytywań w mieście, ew. do czasu pierwszego dobrego pomysłu. Drugą informacją jest drugie nazwisko – El Kolmar jest kapłanem w największej miejskiej świątyni Kas-Handila. Spotkanie z nim nie będzie stanowić żadnego problemu, zaś sam kapłan może rzucić wiele światła na całą tę sprawę.

Dokładniejsze przeszukanie miejsca wypadku pozwoli znaleźć jeszcze jeden ślad – będzie to nadpalona spinka z dość charakterystycznym symbolem przedstawiającym płonący potrójnym ogniem znicz. Jest to dość znane w Mieście logo jednej z podejrzanych karczm, w której prowadzone są ciemne interesy, a nazywa się ona Zielonym Zniczem. Rzut na połowę MD pochodzącej z miasta osoby wystarczy, aby poznać dokładną lokalizację tego cieszącego się złą sławą przybytku i informację, że podobne spinki noszą wszyscy zatrudnieni tam pracownicy. Dodatkowo trzeba wspomnieć, że spinka znajduje się w plamie krwi i ropy, o której kapłan i osoby znające się na medycynie mogą powiedzieć, że prawdopodobnie pochodzą z oparzeliny. Osoby posiadające zdolność tropienia mogą ponadto stwierdzić, że poparzona osoba nie była w stanie odejść o własnych siłach i najprawdopodobniej pomagała jej w tym inna osoba. Podążanie tym tropem zaprowadzi bohaterów do karczmy Zielony Znicz, jednak dotarcie tam zajmie około dwóch godzin, jakie trzeba będzie spędzić na odnajdywaniu śladów krwi po ciemku. Jeśli gracze będą dysponowali jakimś silnym źródłem światła, tropienie może skrócić się o połowę – ważne jest aby dać uciekinierom chwilę przewagi, dzięki czemu w tle będzie mogła toczyć się akcja.

Trudno przewidzieć jak długo gracze zabawią w starej baszcie, jednak jeśli ten pobyt choć trochę się przedłuży, a musi się przedłużyć ze względu na poszukiwanie śladów, na miejscu zjawi się zakuty w stal templariusz z trzecim graczem. Mężczyznę zważył tutaj wybuch i jako praworządny przedstawiciel boga, zechce wyjaśnić wydarzenia, jakie miały miejsce. Zażąda od złapanych na gorącym uczynku graczy wyjaśnień, a kiedy je otrzyma, stwierdzi że nie są one zbyt wiarygodne, ale on sam nie ma czasu i ochoty na dochodzenie czy gracze mówią prawdę. Doceni jednak chęć przeprowadzenia przez graczy śledztwa (nie muszą się do tego przyznawać, gdyby było inaczej pewnie już dawno opuściliby basztę) i zostawi im kogoś, kto będzie czuwał nad tym, aby dotrwało ono do końca – najwyraźniej gracze nie są typami osiłków, zaś wszystko wskazuje na to, że



będą mieli do czynienia z niebezpiecznymi i gotowymi na wszystko przeciwnikami. W ten sposób do drużyny zostanie dołączony kolejny gracz – stanowiący wsparcie militarne lub kapłańskie. Templariusz życzy mu powodzenia i obiecuje usprawiedliwić go przed mistrzem, a na koniec pozostawi graczy samych sobie.



CO SIĘ WYDARZYŁO W STAREJ BASZCIE?

Poszukiwania Fontanny Kłamców trwają. Jeden z możliwych, poszukujący legendarnych skarbów przez swojego zaufanego człowieka, El Adamira, wpadł na pewien trop, który może zaprowadzić do poszukiwanej fontanny. Ten trop wiedzie do archiwum świątyni Kas-Handila, do którego wyłączny dostęp ma jego opiekun, kapłan imieniem Kolmar. To starszy i całkiem Sympatyczny jegomość, który nie odmawia pomocy, lecz zwykle żąda jakiejś przysługi w zamian. Nie są to ani kłopotliwe przysługi, ani specjalnie wyszukane, ale każda z nich może skończyć się wielką przygodą. A na czym innym może zależeć wyznawcy Kas-Handila?

Do załatwienia tej sprawy Adamir posłużył się jednym ze swoich ludzi, którzy mieli niedługo wrócić do pracy – a chodzi dokładnie o mistrza drużynowego łotrzyka. W przerwach gdy gracz zajmował się zleconymi w ramach nauki zadaniami, jego mistrz odwiedził kapłana i zawarł z nim układ. Dostanie informację, której poszukuje, ale pod warunkiem, że odpłaci się drobną przysługą wyświadczoną bratu kapłana – czarodziejowi, który także kończył szkolenie jednego z graczy.

W baszcie doszło zatem do umówionego wcześniej spotkania, na którym łotrzyk zdradził czarodziejowi swoje problemy – i pokazał pismood przełożonego, kierującego go do brata magika–jednak w tym momencie zdarzyło się coś czego nikt się nie spodziewał. Informacja o poszukiwaniach Adamira dotarła do konkurencyjnej grupy poszukiwaczy skarbów Melerusa. Zapadła zatem decyzja o przeszkodzeniu w tych poszukiwaniach poprzez Eliminację organu wykonawczego misji – mistrza drużynowego łotrzyka. Korzystając więc z okazji i wizyty obiektu do eliminacji w odosobnionym miejscu spotkania, z karczmy Zielony Znicz zostali wysłani dwaj zabójcy, których zadaniem było zgładzenie

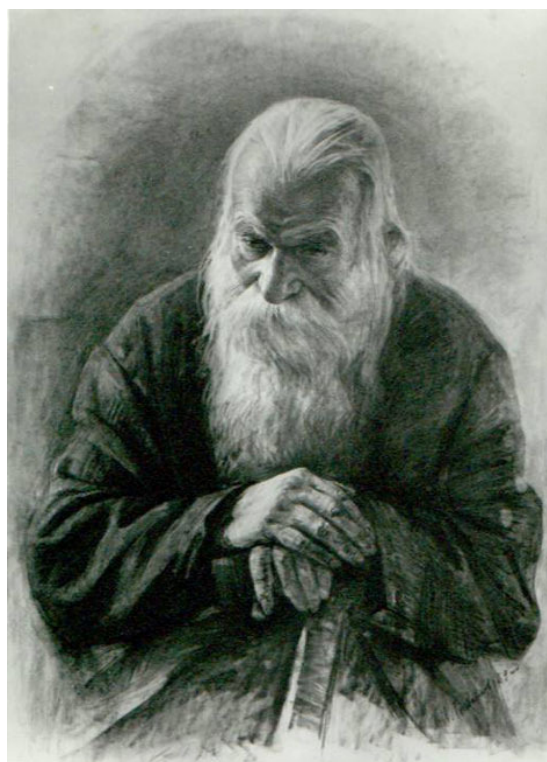
mistrza jednego z graczy. Zadanie było proste – zabójcy planowali zastrzelić z kuszy wszystkich, którzy się tam pojawią, a dla pewności i zatarcia śladów uzupełnić zamach eksplozją odczytanej z pergaminu kuli ognia.

Jednak sam czar nie wyszedł do końca tak jak powinien był wyjść. Eksplozja która nastąpiła była zdecydowanie większa niż zakładali zamachowcy, a dodatkowo spotęgowana została Potencjałem Magicznym zgromadzonym w amulecie obecnego tam czarodzieja. Skutkiem tego jeden z zamachowców został dotkliwie poparzony, lecz sam zamach zakończył się powodzeniem.



ŚWIĄTYNIA KAS-HANDILA

Kolmara można spotkać w największej świątyni Kas-Handila w mieście. Staruszek ma mało obowiązków i dużo wolnego czasu, dlatego często przesiaduje w głównej sali świątyni i zaczytuje się prośbami o opowieści przychodzących tam na modły i po błogosławieństwo poszukiwaczy przygód. Jeśli gracze zgłoszą się do niego z informacjami na temat zamachu w baszcie, starzec przyzna się, że posiada pewną wiedzę na ten temat i bardzo zasmuci się z powodu śmierci brata.





Gracze dowiedzą się, że mistrz łotrzyka faktycznie odwiedził go z prośbą o informacje na temat lokalizacji Studni Kłamców oraz planów dostania się do niej, korzystając z sieci starych tuneli znajdujących się pod miastem. Kolmar zgodził się podzielić tymi informacjami, pod warunkiem, że łotrzyk wyświadczy przysługę jego bratu – finał tej historii gracze już doskonale znają.

Oczywiście sami bohaterowie także zapragną pewnie uzyskać te informacje, jednak kapłan zapragnie czegoś w zamian. Jeśli dowie się, że jednym z graczy jest uczeń jego brata, zwróci się do niego z prośbą o przysługę. Poprosi o przeszukanie domu czarodzieja i przyniesienie mu rodzinnej pamiątki, będącej wisiosem z kryształową kulą Kas-Handila. To pamiątka po matce, którą przechowywał czarodziej, lecz po jego śmierci kapłan zechce zatrzymać ją dla siebie. Wisior nie jest cenny, na rynku można dostać za niego k10 srebrnych monet, posiada jednak sporą wartość sentymentalną. Dodatkowo Kolmar proponuje, żeby gracz zatrzymał sobie wszystko, co uzna za przydatne z domu czarodzieja – mu to do niczego nie będzie potrzebne. Adres oraz zapasowy klucz do tej lokacji gracz otrzyma z chwilą przyjęcia zadania.

W domu czarodzieja nie ma nic wartego większej uwagi, poza niedużą skrzynią umieszczoną pod łóżkiem. Jest ona zabezpieczona prostym zamkiem, dodatkowo jednak w środku zainstalowano pułapkę – nieumiejętne uniesienie wieka skrzynki, zbyt gwałtowne manewrowanie nią lub krytyczne niepowodzenie otwierania zamka, powoduje zabicie niewielkiej buteleczki z silnym kwasem, który niszczy zawartość skrzynki. Na pewno ocaleje rodzinna pamiątka i trochę grosza; w zależności od zasobów finansowych graczy będzie ich mniej lub więcej. Poza tym – w zależności od szybkości reakcji graczy po ewentualnym uwolnieniu kwasu – jest duża szansa na ocalenie oprawionej w skórę książki (aczkolwiek okładka będzie mocno nadwątlona). Oprócz tego może znajdować się tam nowy czar dla gracza na pergaminie i trzy zwoje z czarem Naturalna odporność, lub innym działającym podobnie jak pierścień od templariusza. Oczywiście uwolnienie kwasu niszczy wszystkie zwoje. Owa książka (jej studiowanie zajmie k10 godzin) zawiera szczegółowy opis rytuału pozyskania chowańca, według profesji do której należy drużynowy czarodziej.

Po powrocie do Kolmara, kapłan poprosi graczy o przyście następnego dnia, kiedy będzie w posiadaniu

informacji, jakich potrzebują. Kapłan wskaże miejsce w którym Fontanna Kłamców zapadła się pod ziemię i poda informacje dotyczące najszybszego dostania się do niej. A dostać się tam jest prosto – droga wiedzie przez znajdującą się nieopodal studnię, która była kiedyś bocznym wejściem do kompleksu tuneli. Klecha ostrzeże graczy, że jeśli spróbują szukać fontanny, to muszą się liczyć z tym, że trzeba będzie odkopać ją z gruzowiska, a na koniec wszystkich wyznawców Kas-Handila może błogosławić na drogę (innowierców tylko po ofiarowaniu datku na świątynię).



II EL ADAMIRA



El Adamir jest gwardzistą, dowódcą jednego z posterunków w mieście. Urzęduje w wieży strażniczej



przylegającej do murów obronnych miasta i jest praktycznie cały czas osiągalny dla wszelkich interesantów. Gracze muszą jednak wiedzieć, że wszelkie niepraworządne akcje wymierzone w Adamira lub miejsce jego urzędowania, spotkają się z szybką i skuteczną reakcją ze strony strażników miejskich, których wielu przebywa w wieży bez względu na porę dnia.

Na razie jednak gracze nie mają chyba wrogich zamiarów wobec tego człowieka i miejmy nadzieję, że tak już pozostanie. Żeby nadać tej postaci wiarygodności i powagi w oczach graczy, nie powinni być oni przyjęci przezeń od razu, chyba że jakimś cudem przyjdzie im na myśl powołać się na zmarłego mistrza łotryka. Niech gracze przez chwilę poczują się jak w urzędzie, w którym de facto się znaleźli – przed nimi musi być obsłużonych kilku innych interesantów, a w trakcie oczekiwania niech zjawi się goniec, który wejdzie do gabinetu El Adamira, po czym obydwoje opuszczą go w pośpiechu.

W końcu jednak do spotkania powinno dojść, zaś gwardzista w uprzejmych słowach przeprosi i wytłumaczy się nie cierpiącymi zwłoki sprawami miejskimi. Bez względu na postawę graczy, Adamir będzie sprawiał wrażenie rzeczowego i opanowanego, zaś w przypadku wszczynania jakiś awantur i krzyków, do gabinetu zajrzy jeden z podkomendnych strażników (kilku innych będzie w pogotowiu), z pytaniem czy wszystko jest w porządku.

Kiedy gracze przedstawiają problem z jakim się zjawili, Adamir zmarszczy czoło i zamyśli się na chwilę. Później podejmie decyzję – odnalezienie Fontanny Kłamców jest dla niego zbyt ważne, zaś śmierć jego człowieka może znacznie opóźnić plany. Dlatego też zdecyduje się zatrudnić ludzi z zewnątrz, a korzystając z tego, że gracze są na miejscu i wydają się być wtajemniczeni, proponuje im po mieszkaniu złota na głowę za odnalezienie fontanny i przyniesienie mu Lustra Melerusa w stanie nienaruszonym. To oferta startowa, znając graczy, będą oni pewnie próbowali się targować. Cena nie zostanie jednak podniesiona, zaś sam gwardzista nie będzie skory do zaoferowania czegoś więcej, jednak gdy lustro trafi w jego ręce, jest w stanie dodatkowo zaproponować szkolenie dla graczy – teraz może co najwyżej zasugerować coś o dodatkowych profitach.

Jeśli gracze będą się ociągać, czy żądać dodatkowych wyjaśnień, Adamir może im opowiedzieć historię remontu siedziby Melerusa oraz

życzenia, jakie wobec swoich adoratorów wysunęła rozkapryszona szlachcianka. Przyzna także, że on sam pracuje dla jednego ze szlachciców, który stara się o jej rękę, zaś poszukiwania fontanny są jednym z tych kroków, które mogą zaprowadzić go do celu. Ogólnie jednak nie będzie skory do zdradzania żadnych nazwisk – powie że na to jeszcze przyjdzie pora, jeśli wzajemna współpraca okaże się owocna. Gdy już gracze zdecydują się na podjęcie tego zadania, Adamir zdradzi im najważniejszy fakt, wynikający z tej wizyty – wskazówkę odnanioną w dzienniku Melerusa – „Najwyżej jeden z Kłamców mówi prawdę”.



ZIELONY ZNICZ



Po dotarciu do Zielonego Znicza, gracze mają kilka możliwości dalszego działania. W zależności też od czasu, jaki zajmie im dotarcie tutaj, sytuacja może się nieco różnić. Ogólnie jednak Zielony Znicz to karczma, która prezentuje się całkiem nieźle, pomijając może nieprzychylnie spojrzenia, jakimi obcy są tutaj witani przez innych zgromadzonych. Paradoksalnie jednak nie trzeba obawiać się o swoje sakiewki, ponieważ jest to także siedziba bandy, której nie zależy na





zmniejszeniu zysków płynących z normalnej (choć nie do końca legalnej) działalności przybytku. W razie jednak jakichś burd, czy sporów, tubylcy zawsze staną jak jeden przeciwko drużynie – w końcu to ich teren i będą bronić swoich.

Zielony Znicz to karczma otwarta całą dobę, lecz póki nie zapadnie zmrok, panuje tam raczej senna atmosfera. Do dyspozycji gości jest duża sala z drewnianymi stołami i ławami, na których całą noc biesiadują goście i typy spod ciemnej gwiazdy jacy mają tutaj punkt zborny, oraz nieduża salka w piwnicy, gdzie można rozmówić się za dodatkową opłatą, bez niebezpieczeństwa narażenia się na podsłuchanie czy podejrzenie przez postronnych. Jedna ze ścian Znicza odgradzona jest kontuarem, za którym znajdują się dwa wejścia – jedno prowadzi do kuchni i pomieszczeń karczmarza, drugie zaś do niewielkiego korytarzyku do niedużego lazaretu, gdzie leczeni są poszkodowani w akcjach łotrzykowie oraz do siedziby niejakiego El Taghora, który zarządza tym przybytkiem i wszystkimi zbierami legitymującymi się symbolem karczemnego znicza.



El Taghor pracuje dla kolejnego szlachcica, który pragnie odnaleźć skarby Melerusa i to właśnie on zlecił pozbycie się człowieka konkurencji, aby tym samym zyskać na czasie i zdobyć ewentualną wiedzę, pozwalającą na odnalezienie fontanny. Jest człowiekiem stanowczym i ironizującym, a do tego bardzo pewnym siebie, szczególnie na terenie swojego przybytku. W jego gabinecie zawsze

znajduje się dwóch ochroniarzy, gotowych wkroczyć do akcji gdy tylko ich pracodawcy zaczną coś zagrażać. Póki co gracze jednak nie wiedzą nic o tej personie, dlatego nie mają raczej powodów, aby go niepokoić.

W Zielonym Zniczu, a dokładniej w części karczemnej, jeśli gracze będą przebywali dość dugo, albo umiejętnie wtopią się w tłum, można posłyszeć interesujące plotki. Jeśli gracze dotrą tam szybko, jeszcze tej samej nocy, kiedy miał miejsce wybuch w baszcie, mają szansę trafić na trwającą tam suto zakrapianą imprezę łotrzyków, z których większość (jeśli nie wszyscy) posiadają spinki podobne do tej znalezionej na miejscu zabójstwa. W centrum wydarzeń będzie tam przesiadywał niejaki Berok, człowiek, który jest inicjatorem i fundatorem całej popijawy. Z podniesionych głosów, jakie towarzyszom biesiadnikom można wywnioskować, że Berok jest przy kasie, ponieważ właśnie zakończył z powodzeniem dużą misję, za którą zarobił sporo grosza. Łotrzyk jest już mocno wstawiony i w miarę upływu czasu i trunków coraz mniej będzie skory do picia, a coraz bardziej do dobrania się do majątek dwóch kurtyzan, jakie dotrzymują mu towarzystwa przy stole. Z rozmów biesiadników można wywnioskować jeszcze coś – często wznoszone toasty za zdrowie Lorena, mogą zasugerować, że w akcji brał udział ktoś jeszcze. Ktoś, kto przypłacił to zadanie jakąś kontuzją i jest leczony w lazarecie.

Oczywiście Berok i Loren są tymi, którzy dokonali zamachu w starej baszcie. Po dotarciu do Zielonego Znicza Loren został umieszczony w lazarecie, gdzie zajmuje się nim lokalny cyrulik, zaś Berok udał się do Taghora po zapłatę za wykonane zadanie. W chwili gdy gracze do nich dotrą i będą próbowali wyciągnąć z nich jakieś informacje, nie powinni oni stanowić większego zagrożenia. Poparzony jest opatrzony i niezdolny do jakichkolwiek bardziej złożonych działań, zaś jego towarzysz będzie albo tak pijany, że ledwie będzie utrzymywał się na nogach, albo na mocnym kacu, utrudniającym mu podejmowanie działań ofensywnych (lecz będzie przy tym bardzo drażliwy i skory do bitki).

Od dowolnego z tych dwóch opryszków gracze mogą dowiedzieć się, że tak naprawdę nie mają oni pojęcia kogo zabili i w jakim celu. Zadanie zlecił im El Taghor, a on nie ma w zwyczaju tłumaczyć się podwładnym z takich rzeczy. Dotarcie do przywódcy jest możliwe na dwa sposoby – bardziej i mniej formalny. Bardziej wymaga zaangażowania do tego

karczmarza, który anonsuje wszystkich interesantów, mniej formalny zaś, to udanie się do jego gabinetu bezpośrednio, co jednak będzie oznaczało konfrontację z dwoma strażnikami (konfrontacja niekoniecznie musi przybrać formę walki) i – przynajmniej na początku – oburzenie wtargnięciem ze strony Taghora.

Będąc na swoim, El Taghor nie da się zastraszyć, przeciwnie nawet, będzie tryskał pewnością siebie. Jeśli gracze będą próbowali w jakiś sposób odplacić mu za śmierć mistrzów, najpewniej wywiąże się walka, lecz wtedy gracze muszą liczyć się z tym, że naprzeciw nich staną wszyscy bywalcy karczmy. Jednak sam Taghor nie będzie dążył do zwady – w bohaterach, którzy odnaleźli go aż tutaj ujrzy potencjał, który zapragnie wykorzystać. Wyrazi zatem żal z powodu śmierci dwóch ludzi, ale wytłumaczy się wyższą koniecznością. Zaproponuje też graczom robotę – on także wie o poszukiwaniach Fontanny Kłamców, więc jeśli bohaterowie dotrą do niej przed ludźmi Adamira i przyniosą mu Lustro Melerusa, wypłaci im po 2 mieszki złota na głowę (cena maksymalna) i umożliwi wyszkolenie się na wyższy poziom. On także jest w posiadaniu wskazówki alchemika, mówiącej że najwyżej jedna postać z pomnika mówi prawdę.



SPOTKAMY SIĘ KIEDYŚ U STUDNI



Bez względu na to którą drogę wybiorą gracze, dotrą do studni. Szeroka na około półtora metra, murowana, z kołowrotkiem do którego przymocowane jest poobijane i powgniatane cynowe wiadro. Wdziera się ona w ziemię, a na niewielkiej głębokości także w

skale i prowadzi ku głębokim czeluściom, z których dna błyska nieśmiało czarna tafla, odbijająca światło czy to z dziennego nieba, czy też pochodni. Studnia cały czas jest używana, więc ładowanie się do środka w biały dzień nie jest najlepszym pomysłem i trzeba to graczom uświadomić zanim zjawia się miejsca strażnicy. W nocy zaś dostęp do niej będzie nieograniczony, może nie licząc oblodzenia na cembrowinie i cieniutkiej warstewki lodu, która utworzy się na tafli wody w ciągu godziny od ostatniego zaczerpnięcia wody.

Tafla znajduje się na głębokości około dwudziestu metrów, więc dokładnie takiej długości liną muszą dysponować gracze, jeśli zapragną schodzić na dół. Łatwo to określić, porównując długość łańcucha, na którym uwiązane jest wiadro, a na wypadek, gdyby graczy zaciekawiał jego stan, to trzeba wspomnieć, że nie jest on w stanie utrzymać ciężaru większego niż ok. 50 SF. Dwadzieścia metrów (od poziomu ziemi) to także odległość, w jakiej znajduje się wejście do podziemi, a pierwsza osoba, która zejdzie na dół, będzie miała szansę przekonać się, że przejście znajduje się tuż pod powierzchnią wody. Utworzono się w nim coś na kształt syfonu – tylko pierwszy odcinek jest zalany, dalej zaś można swobodnie przejść suchą stopą.

Oczywiście o tej porze roku zmoczenie się w lodowatej wodzie nie należy do najprzyjemniejszych doświadczeń, ale miejmy nadzieję, że gracze zrobią użytek z fantów, które znalazły się na ich drodze. Jakakolwiek magiczna ochrona przed warunkami atmosferycznymi i chłodem pozwoli bez problemów przebyć całą drogę – jednak brak takiej ochrony może mieć dla graczy przykre konsekwencje. Zanurzenie się w zimnej wodzie bez wcześniejszego przygotowania (rozgrzewka, nacieranie śniegiem itp.), skutkuje rzutem na szok termiczny (odporność numer 4), który, jeśli się nie powiedzie, oznacza ubytek k10 punktów żywotności co rundę, do czasu wyjścia z wody i o tyle samo zmniejsza odporność na choroby (odp. nr 6). Utrata wszystkich punktów ŻYW oznacza śmierć przez zamarznięcie (rzut na połowę odporności nr 8 pozwala funkcjonować jeszcze przez k10 rund), zaś odporności – zapalenie płuc (udany rzut na połowę odp. nr 6 oznacza tylko trwające k10 dni przeziębienie). Ubytki obu współczynników z powodu chłodu regenerują się całkowicie po wypoczęciu i ogrzaniu się (minimum 8 godzin).



MAPA



LEGENDA



STUDNIA



MOSIĘŻNE WROTA



PODEST

LUSTRO MELERUSA

W tym czasie nie następuje jednak regeneracja żadnych innych ran. Jeśli zaś gracze zdecydują się na wejście do wody z przygotowaniem co rundę wykonują rzut na odporność nr 8 (pomniejszony o 10 punktów na każdą rundę przebywania w wodzie). Pierwsze niepowodzenie oznacza konieczność wykonania rzutu na szok termiczny (odp. nr 4) z konsekwencjami opisanymi wcześniej.

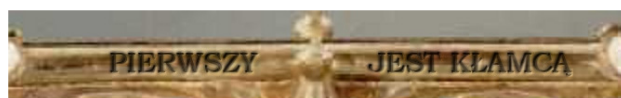
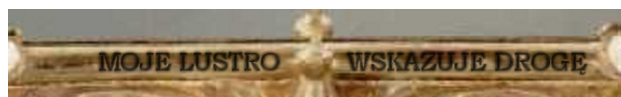
Przedostanie się przez wodny syfon nie jest trudne, zajmuje czas 5 + k5 rund, zwielokrotniony przez każde ograniczenie zbroi gracza o jej wartość w rundach (czyli zbroja 1/2 i 1/2 zwiększa ten czas o 4 rundy). Nie ma za to ograniczeń z powodu braku powietrza – gracz zawsze będzie miał możliwość jego zaczerpnięcia ze znajdujących się w syfonie wnęk.

Gdy gracze dotrą do tunelu ich oczom ukaże się dość przestronny, bo około dwumetrowej średnicy korytarz, prowadzący dalej w głąb skały. Wyraźnie widać, że został ukształtowany ręką robotników, lecz nie ma na nim żadnych zbędnych ozdób. Niedaleko od studni drogę odcinają olbrzymie mosiężne wrota, które nie powinny stawiać oporu przy ich otwieraniu. Zanim to jednak gracze uczynią, warto wspomnieć im o figurze magicznej wyrysowanej na ich powierzchni – w zależności od liczności grupy będzie to figura licząca o jedną linię mniej – dla trójki bohaterów oko, dla czwórki trójkąt itd.



W każdą z tych linii wpisany jest czar, przyzywający w to miejsce martwaki do ochrony przejścia przed każdym nie posiadającym krwi książęcej. Zatem tylko postać z elity władzy ma szansę otworzyć je bez konsekwencji (wymagany rzut na UM). Wyjściem jest także starcie figury, jednak nieudane powoduje jej natychmiastowe uaktywnienie. Po 10 + k10 rundach za każdą naruszoną linię, od strony studni przybywa k10 utopców – te martwiaki nie stanowią większego zagrożenia, tym bardziej że obok siebie może ich walczyć maksymalnie tylko trzech lub czterech, jednak w sytuacji gdy gracze będą bez zbroi i prawdopodobnie zmarzną, kto wie jak walka może się potoczyć. Człapanie nieumarłych powinno być słyszalne kilka rund przed ich zjawieniem się, nie ma więc mowy o tym, aby gracze zostali zaskoczeni.

Za wrotami znajduje się jeszcze kawałek korytarza, który kończy się potężnym osuwiskiem, spod którego wystają fragmenty Fontanny Kłamców. Dotarcie do luster nie stanowi żadnego problemu, podobnie jak do opisów, które znajdują się na ich ramach:



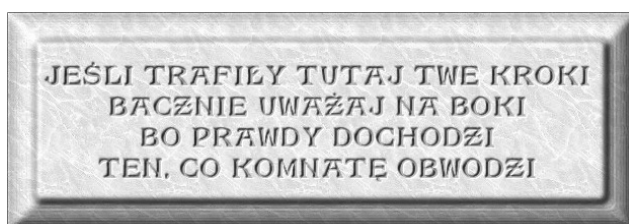
Do rozwiązania zagadki niezbędna jest wskazówka z dziennika Melerusa, lecz prawdopodobnie gracze ją posiadają. Gdyby tak jednak nie było, albo gdyby ta prosta szarada stanowiła dla graczy zbyt duże wyzwanie, zawsze istnieje możliwość zabrania stąd wszystkich lusterek, jednak ze względu na ich rozmiary, ciężar i nieporęczność, traktuje się osobę dzierżącą jedno z takich lusterek, jako posiadającą zredukowaną do połowy ZR i SZ (co oznacza 4 dodatkowe rundy w wodnym syfonie). Poza tym każde z nich ma aktualną wytrzymałość wielkości 20 punktów, więc każda stresowa sytuacja może wiązać się z rzutem na ich wytrzymałość – czy przypadkiem w czasie drogi nie zostanie ono rozbite. Gdyby graczom z jakichś powodów chciało się kopać w zwalisku, mają szansę dokopać się do cokołu fontanny, gdzie znajdował się brodzik, do którego ludzie wrzucali monety i kamienie na szczęście. Każdy z poszukujących monet graczy ma szansę na znalezienie k100 złotych monet i k10 szlachetnych kamieni.





Jeszcze przed wielkimi wrotami, w skalnym korytarzu znajduje się wnęką, będąca zakamuflowanym przejściem do sekretnej komnaty. Aby jednak tutaj trafić, trzeba wykonać udany rzut na przeszukiwanie – sam mechanizm otwierający nie jest aż tak skomplikowany, aby wiązał się z dodatkowym rzutem.

Sekretna komnata jest właściwie zagadką zaprojektowaną przez architekta tych tuneli. Jest to idealnie okrągła jaskinia o ścianach zdobionych w skomplikowane geometryczne wzory i z niedużym podestem znajdującym się idealnie na środku podłogi. U podnóża podestu wryty jest czterowiersz, zaś na jego powierzchni znajduje się piaszczysty blat (można na nim rysować np. palcem) z pięcioma figurami (analogicznie do figur klerycznych).



Wszelkie próby wykrycia magii na podeście wykazują, że jest on magiczny, zresztą nie trzeba specjalnie szukać, aby się o tym przekonać. Narysowanie czegoś na piaszczystym blacie lub wewnątrz którejkolwiek z figur utrzymuje się tylko przez kilka chwil, po czym piasek magicznie wyrównuje się. Dopiero narysowanie prawidłowej odpowiedzi – dwóch promieni wewnątrz dwóch okręgów – powoduje że cały piaszczysty blat się osypuje, zaś pod nim odkrywa się szkatułka, zawierająca magiczny przedmiot dla postaci, która ową zagadkę rozwiązała. Wybór przedmiotu pozostawiam gestii MG - powinno to być coś odpowiedniego dla postaci, na czym może jej zależeć, ale niezbyt silnego, ze względu na niewysoki poziom graczy. Schemat rozwiązywania zagadki jest prosty – pierwsze dwa wersy mówią o liczeniu boków, kolejne zaś o obwodzie komnaty. Komnata ma obwód okręgu,

co oznacza wzór $2(\pi)r$ – z figur na blacie można zaś odczytać liczby 31415 (3,1415 to początek wartości liczby π). Mając do dyspozycji π , graczom brakuje już tylko dwóch promieni ($2r$), których narysowanie na blacie wewnątrz okręgów oznacza rozwiązanie szarady.



TAJEMNICA LUSTRA MELERUSA

Alchemik Melerus rzeczywiście ukrył wskazówkę do ukrytych przez siebie skarbów w jednym z luster, które nie są ani magiczne, ani specjalnie cenne. Zagadka Kłamców nie jest trudna, więc gracze nie powinni mieć większych problemów z określeniem, że interesuje ich lustro środkowe – wystarczy że sprawdzą możliwe rozwiązania zagadki. Poszukiwaną wskazówką jest ślepa mapa, która wskazuje drogę do skarbu; narysowano ją pod szklaną częścią lustra. Są dwie metody odkrycia jej – zamierzona i przypadkowa. W pierwszym przypadku gracze musieliby rozłożyć lustro na części (uwaga na możliwość przypadkowego stłuczenia!) i podejrzeć co kryje się w środku. Druga metoda to zabicie lustra, co może być równie przypadkowe co fortunne, jeśli gracze zapragną mapy dla siebie. Trzeba jednak pamiętać, że bez gruntownej znajomości Gór Pięciu Twierdz i umiejętności zawodowych kartografa, bohaterowie mają raczej niewielką szansę na prawidłowe odczytanie mapy i samodzielne poszukiwania. Pozostaje im zatem oddanie mapy zlecniodawcom, lecz jak to zrobić – zależy wyłącznie od nich.

Z jednej strony kusząca może okazać się oferta Taghora, który oferuje gotówkę dwukrotnie większą niż Adamir. Należy jednak pamiętać, że to on stoi za zleceniem śmierci mistrzów, którzy szkolili bohaterów, więc gracze mogą mieć opory przed współpracą z takim osobnikiem. Jest także możliwość przehandlowania znaleziska obu stronom – jedna otrzyma lustro, druga zaś sam rysunek i może jakąś bajkę dotyczącą tego, w jaki sposób oryginał został zniszczony. Poszukiwania skarbów Melerusa są na tyle istotne, zaś konkurencja tak groźna, że z pewnością minie sporo czasu, zanim obie strony dowiedzą się, że gracze sprzedali mapę dwa razy. Oczywiście ten kto otrzyma szkic, będzie skłonny zapłacić tylko połowę obiecaną sumy – zawsze jest to jednak jakiś zysk.

W przypadku gdyby gracze zdecydowali się sprzedać znalezisko w Zielonym Zniczu, Taghor może napomknąć coś o swojej radości, gdyby Adamirowi przydarzył się jakiś wpadek. Jeśli gracze skorzystają z oferty szkolenia i wśród nich znajdzie się zabójca, może on nawet wprost zaproponować intratną pracę polegającą na uśmierceniu konkurenta.



DOKĄD TO WSZYSTKO PROWADZI?

Jak łatwo zauważyć, scenariusz ten ma charakter otwarty. Po zakończeniu poszukiwań, wszyscy którzy otrzymają mapę będą przez najbliższe dni bardzo zajęci. Gracze mogą wykorzystać ten czas dla siebie, mogą także spróbować wysledzić dla kogo pracują konkurujący w poszukiwaniach mężczyźni. Trzeba przy tym pamiętać, że Taghor jest osobą, która nie przebiera w środkach i gdy tylko wyczuje zagrożenie, stara się je wyeliminować. Adamir, choć może nie tak radykalny jak konkurent, ma wszelkie predyspozycje ku temu, by bardzo utrudnić graczom życie poprzez biurokrację i wzmożone zainteresowanie straży miejskiej.

Jeśli gracze nie rozwiążą zagadki z okrągłej komnaty, zawsze będą mogli do niej wrócić i spróbować nowych pomysłów. Gdyby jednak komuś wymknęła się informacja o czekającej tam zagadce, w ciągu k10 dni z pewnością dotrze do niej ktoś, kto opróżni schowek a wtedy wszelka nadzieja na dodatkową nagrodę przepadnie.

Drużynowy czarodziej z pewnością będzie zainteresowany pozyskaniem chowańca, ale aby to zrobić, musi zdobyć odpowiednie do rytuału składniki. Ich poszukiwania, a także próby zdobycia, mogą być znakomitym pomysłem na kolejne przygody, szczególnie że przy tych sprawach niezbędna będzie pomoc reszty drużyny.

Łotrzyk z kolei ma okazję poznać prawdziwego pasera, który umożliwi mu rozwijanie przestępczego procederu w tym mieście. Jednak zarówno początki Grimma, jak i samego gracza, wcale nie muszą być usłane różami – szczególnie gdy o wszystkim dowiedzą się miejscowe gildie. Pamiętajmy także, że sam paser skrzętnie skrywa tajemnicę, dotyczącą

szlachetnych kamieni – jaka to tajemnica i skąd się wzięła, to zagadka, która także czeka na rozwiązanie.

Na koniec nie można zapomnieć o skarbach Melerusa i innych konkurentach, starających się zdobyć rękę rozkapryszonej szlachcianki. Być może jakiś czas po tym wszystkim któryś z nich zgłosi się do graczy z ofertą zdobycia kolejnej wskazówki, albo wyruszenia w góry, na poszukiwania skarbów. Jeśli zaś historia odnalezionego fontanny zostanie rozgłoszona, w mieście może pojawić się komitet, który za cel działalności obierze sobie jej odkopanie. Wtedy gracze mogą zaangażować się w sprawę jej wydobywania, mogą robić za konsultantów lub przewodników. Jest także spora szansa na to, że podczas wydobywania budowli, odsłonięta zostanie dalsza część korytarza – kto wie jakie będzie skrywała tajemnice...



POSTACIE

EL MELERUS GNOM, ASTROLOG I ARCHITEKT

Postać nieobecna fizycznie w trakcie gry, prawdopodobnie od dawna nieżyjąca. Plotki głoszą, że Melerus w czasie życia zgromadził niebotyczne skarby – wszedł ponoć w posiadanie łupów wywiezionych z twierdzy Tagar Dur zanim została zdobyta i zniszczona. W Tagarze Szarej jest to postać dość dobrze rozpoznawalna; pełno po nim pamiątek w postaci gmachów, rzeźb i budowli które zaprojektował. Miasto opuścił w czasie jednej z wojen, rzekomo w poszukiwaniu pomocy, choć niezyczliwi mu powiadali, że po prostu uciekł. Od tamtej pory ślad po nim się urywa, zaś fakt że nie był już wtedy młody zdaje się potwierdzać plotki o jego szybkiej śmierci. Tuż przed czasem akcji przygody, jego nazwisko znów staje się popularne, głównie wśród możnych z wyższych sfer. A wszystko za sprawą odnalezionego schowka ze starym dziennikiem gнома. Zdaje się on potwierdzać część plotek i legend na temat Melerusa, daje także wskazówki dotyczące największej zagadki, jaką po sobie pozostawił.





EL ADAMIR CZŁOWIEK, GWARDZISTA POZ 6



Zwierzchnik Południowego Garnizonu straży miejskiej, pracujący również dla jednego z lokalnych notabli. Mężczyzna koło 35 roku życia, szatyn z krótko przystryżoną ciemną brodą. Średniego wzrostu i odpowiedniej do niego wadze. Osoba raczej przyjazna, ale niezbyt otwarta. Choć sprawia wrażenie bardzo ufego i szczerego, jest rezolutny i trzeźwo myślący. Najłatwiej zastać go w Południowym Garnizonie, gdzie spędza bez mała całe dnie, a czasami także noce. To typ pracoholika, który nie znalazł dotąd czasu na związek i założenie rodziny.

Traktowany przyjaźnie i fair wkrótce otworzy się przed drużyną – będzie znakomitym źródłem informacji o sytuacji we władzach miasta, ma dostęp

do wszystkich najważniejszych danych na temat tego co się dzieje w Tagarze Szarej oraz bratnich miastach. Niepokojony nadal będzie rzeczowy i grzeczny, lecz w razie czego nie zawaha się użyć swoich wpływów w straży i uprzykrzyć życia graczom nadmierną biurokracją i skrupulatnym sprawdzaniem legalności ich posunięć. Rzadko jednak będzie to robił osobiście – ma w końcu cały garnizon ludzi pod swoim dowództwem.

NAZ: El Adamir; Rasa: Człowiek
WIEK.35; Gwardzista (eskortujący);Poz.6

ŻYW 121; SF 173; ZR 90(45); SZ 130(65); INT 116;
MD 107; UM 71; CH 110; PR 132; WI 20; ZW 4; AM 0;

Odp.: 1-86; 2-87; 3-88; 4-57; 5-57; 6-59; 7-67; 8-71; 9-64;10-68;

BROŃ*: Miecz długi typowy
BG.157;TR 183; op. 4; RANY 200 kł 232 tn; OBR +31;SP S/-; AT2

BROŃ: Kusza typowa
BG.127; TR 163; op. 5; RANY (191 kł); OBR +0, SP 2B/-; AT 1

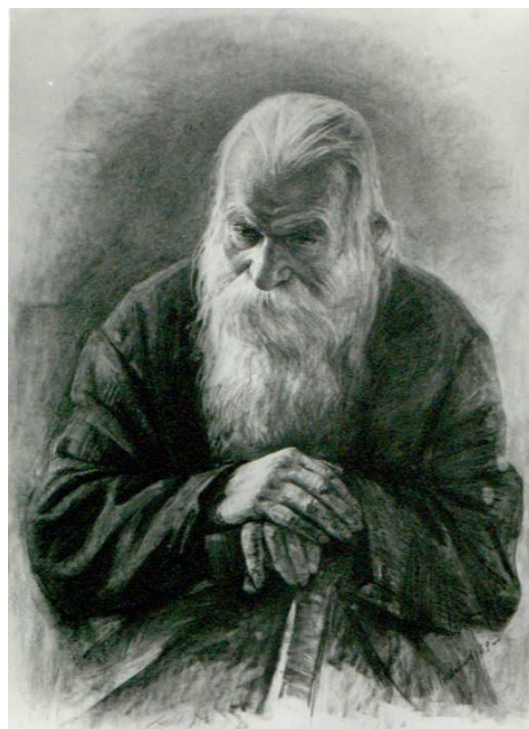
BROŃ: Włócznia typowa
BG.121;TR 147;op.4;RANY 188((164)kł 80ob;OBR+29;SP B-;AT 1

BROŃ: Nóż typowy
BG.115;TR 141;op.1;RANY 89(101)kł 101tn;OBR +6; SP B/-; AT 3

BROŃ: Boks
Bi.109; TR 135; op. 4; RANY 98(130) ob; OBR +9; SP B/-; AT 1

ZBR.: Kolczuga typowa + tarcza drewniana mała
OGR. 1/2 , 1/2; OB.BL/DAL 68/37 ; WYP. 40/120/40

EL KOLMAR CZŁOWIEK, KAPŁAN KAS-HANDILA POZ4



Osobnik wiekiem zbliżający się do osiemdziesiątki, który nigdy nie był dość biegły i obrotny, aby zostać

kimś więcej niż tylko opiekunem świątynnej biblioteki. W tym jednak przypadku jest to biblioteka w świątyni Kas-Handila, zatem jeden z największych i najbardziej bezstronnych zbiorów w Tagarze Szarej, dotyczących głównie Gór Pięciu Twierdz i tamtejszych miast. Jak nietrudno zgadnąć, Kolmar jest przez to skarbnicą wiedzy, szczególnie dotyczącej przeszłości – a nawet jeśli czegoś niewie, z dużym prawdopodobieństwem będzie potrafił to odnaleźć w świątynnych zbiorach.

Bibliotekarz jest osobą rządzą wiedzy i ciekawą świata, jednak ze względu na wiek nie jest mu już dane podróżować. Spędza więc czas na studiowaniu starych ksiąg i roczników, albo siedzi w głównej sali świątyni i zaczepia zjawiających się tam na modły poszukiwaczy przygód, których obdarza błogosławieństwem w zamian za opowieści. Chętnie także służy wiedzą, ale ma manierę żądania za nią drobnych przysług, wierząc że będą one zarzewiem nowych przygód, których patronem jest przecież jego bóg.

Statystyki tej postaci nie są istotne, gdyż z odrobiną sprytu pokona go nawet dziecko (wiek mocno daje mu się we znaki, choć starzec trzyma się bardzo dobrze i prawie po nim tego nie widać). Z pewnością będzie posiadał maksymalną możliwą dla siebie Mądrość i znał wszystkie kapłańskie czary z pierwszych trzech kręgów.

EL TAGHOR CZŁOWIEK, ZŁODZIEJ POZ 4



Młody, dwudziestokilkuletni człowiek, gładko ogolony o bujnej blond czuprynie, który za cel postawił sobie szybkie wzbogacenie się i tym samym dołączenie do klasy szlacheckiej. Ambitny, przebiegły i bezwzględny. Zorganizował sobie szajkę hultajów i nicponi, którzy wykonują jego polecenia i zgromadzeni są wokół karczmy Zielony Znicz, będącej główną siedzibą grupy i przykrywką większości jej interesów.

Młody wiek, arogancja i tendencja do ironizowania z rozmówcami (szczególnie na swoim terenie) mogą sprawiać wrażenie, że jest on zadufany w sobie i przecenia swoje możliwości – nic bardziej mylnego! To jedna z bardziej wpływowych w półświatku osób, która sukcesywnie osiąga postawione przed sobą cele. Nigdy nie działa osobiście – zwykle do działania wysyła swoich ludzi i nie liczy się z ewentualnymi stratami, gdyż chętni do pracy za złote monety zawsze się znajdują, a tajemnicą poliszynela jest, że w Zielonym Zniczu można zarobić, szczególnie jak pracuje się poza prawem. Nikt nie wie w jaki sposób finansowana jest działalność Taghora, choć fundusze jakimi dysponuje oznaczają, że z pewnością ktoś majątny finansuje jego poczynania.

W razie zagrożenia, Taghor trzyma przy sobie dwóch ochroniarzy, którzy nie zadają pytań i nie certują się z oponentami. Jako że Taghor spotykany jest tylko i wyłącznie w karczmie Zielony Znicz (siedzibę opuszcza przez liczne sekretne wyjścia i zawsze po zmroku, starając się nie zostać zauważonym), wszelkie działania ofensywne skierowane w tę postać spowodują pospolite ruszenie bywalców karczmy. Nic więc dziwnego, że na swoim czuje się nad wyraz pewnie.

NAZ. El Taghor; Rasa: Człowiek
WIEK.20; Złodziej (złodziejaszek);Poz.4

ŻYW 108; SF 150; ZR 139; SZ 113(67); INT 107; MD 117;
UM 103; CH 70; PR 78; WI 71; ZW 1; AM 0;

Odp.:1-54; 2-62; 3-75; 4-43; 5-43; 6-89; 7-91; 8-68; 9-78; 10-68;

BRON*: Mieczyk

Bi.94; TR 123; op.2; RANY 113 kł 94 tn; OBR +11; SP 2B/-; AT 2

BRON: Łuk prosty krótki

Bi.71; TR 100; op.2; RANY (94 kł); OBR +0; SP B/-; AT 2

BRON: Boks

Bi.52; TR 81; op.4; RANY 64(89) ob; OBR +4; SP B/-; AT 1

ZBR.: Kolczuga typowa + puklerz

OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 121/110 ; WYP. 40/80/65





GRIMM

CZŁOWIEK, PASER I ZABÓJCA POZ 5



Fizycznie paser jest żylastym i silnym mężczyzną, o charakterystycznej drapieżnej urodzie – orlim nosie, stalowych oczach, gładko ogolonej głowie i monoklu na oku. Sam z siebie wciąż może stanowić poważne zagrożenie (szczególnie w ciasnych pomieszczeniach), ale zwykle towarzyszą mu dwa krasnoludy – ochroniarze i pomocnicy, którzy bez gadania wykonują każde jego polecenie. Słabością Grimma są kamienie szlachetne. Cały majątek inwestuje on właśnie w kamyki, czego bynajmniej nie zamierza kryć. Takie zachowanie spowodowało, że wokół niego narosło trochę plotek na temat rzekomego oszukiwania przez pasera na transakcjach dotyczących klejnotów. Są one oczywiście nieprawdziwe; Grimm owszem stara się zdobyć jak największą liczbę szlachetnych kamieni, ale ma w tym swój cel, zupełnie inny niż przypuszczają osoby rozsiewające nieprawdziwe plotki.

NAZ. Grimm; Rasa: Człowiek

WIEK. około 50; Zabójca (skrytobójca);Poz.5

ŻYW 110; SF 176; ZR 106; SZ 116; INT 111;

MD 109; UM 50; CH 116; PR 81; WI 41; ZW 3; AM 0;

Odp.:1-76; 2-58; 3-76; 4-56; 5-43; 6-82; 7-55; 8-55; 9-65; 10-55;

BROŃ: Sztylet typowy

Bi.122;TR 150;op.1;RANY 117(105)kł 81tn;OBR +12;SP 2B/-; AT4

BROŃ*: Miecz krótki

Bi.103; TR 131; op.3, RANY 147 kł 126 tn; OBR +16; SP B/-; AT 2

BROŃ: Kusza typowa

Bi.92; TR 130; op.5, RANY (138 kł); OBR +0; SP B/-; AT 1

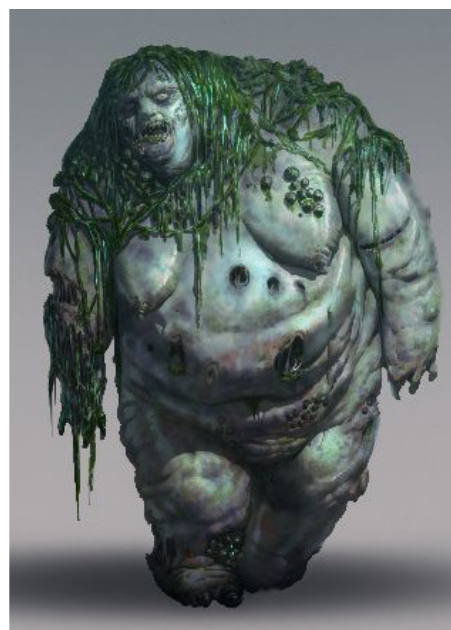
ZBR.: Kurtkowo-metalowa typowa + puklerz

OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 93/77 ; WYP. 40/80/65

Grimm jest osobnikiem przybyłym do miasta niedawno z Get-warr-garu. Ze względu na to mało kto o nim wie cokolwiek, zaś sam mężczyzna nie będzie specjalnie skory do dzielenia się informacjami na swój temat. Na pewno jednak nie przybywa z pustymi rękami – jego przybycie było poprzedzone przygotowaniem, dzięki którym paser po prostu przyjeżdża i może bez przeszkód przejść do prowadzenia interesów. Oczywiście nowy gracz w mieście niekoniecznie spodoba się miejscowym królom półświatka, ale na razie będzie on traktowany jako nie stwarzający większego zagrożenia dla lokalnych interesów.

Przeszłość mężczyzny stanowi zagadkę – nie jest on już młody, lecz trudno nazwać go starcem. Prawdopodobnie nadal parąłby się swoją profesją, gdyby nie przykry wypadek, który sprawił, że Grimm do końca życia będzie kulą. Jego zdecydowanie, lakoniczność i bezpośredniość mogą sugerować, że służył w jakiejś armii i tak też było w istocie.

UTOPKE



Jaki utopiec jest, każdy wie. Nabrzmiąły, powolny, z długimi włosami i pazurami. W przygodzie spotykane będą tylko zeropoziomowce z człowieka rycerza, których siła wynika głównie z liczebności. Nie będą one jednak w stanie realizować jakiejkolwiek taktyki – będą przeć do przodu, starając się przytłoczyć graczy. Cechy specjalne utopców: odporność na broń kłutą, naturalna oburęczność, duszenie, przetrącenie, przerażający wygląd, topienie, swobodne poruszanie się w wodzie.

NAZ. Utopiec; Rasa: Człowiek

ŻYW 188; SF 340; ZR 36; SZ 32; INT 58;
MD 51; UM 2; CH 8; PR 9; WI 0; ZW 0; AM 0;

Odp.:1-36; 2-25; 3-42; 4-30; 5-41; 6-53; 7-53; 8-58; 9-86; 10-89;

BRON*: Łapy

Bi.65; TR 103; op.3; RANY 117 tn; OBR +14; SP B/O; AT 2

ZBR.: Brak

OGR. - , -; OB.BL/DAL 14/0 ; WYP. 0/0/0

BEROK I LOREN

BYWAŁCY ZIEŁONEGO ZNICZA, POZ 3



W Zielonym Zniczu pełno jest podejrzanego elementu o profesjach złodziei i zabójców. Przeważnie są to postacie na początkach swojej kariery łotrzykowskiej, dlatego nie powinni stanowić większego problemu – chyba że zaatakują w przewadze liczebnej, co zdarza im się bardzo często. Nasi dwaj znani z imion bohaterowie, ze względu na kaca i poparzenia, będą mieli współczynniki zredukowane do połowy, inni – według uznania MG.

NAZ. Berok i Loren; Rasa: Człowiek

WIEK. około 30; Zabójca (złoczyńca);Poz.3

ŻYW 106; SF 163; ZR 118; SZ 99(50); INT 122;

MD 126; UM 70; CH 85; PR 74; WI 40; ZW 2; AM 0;

Odp.:1-85;2-91;3-105; 4-73; 5-73; 6-95; 7-92; 8-66; 9-76; 10-66;

BRON*: Nóż typowy

Bi.100; TR 128; op.1;RANY 81(91)kł 91 tn; OBR +5;SP 2B/-; AT 4

BRON: Bicz

Bi.89, TR 117; op.6; RANY 68 tn; OBR +12; SP B/-; AT 1

BRON: Kusza typowa

Bi.79, TR 117; op.5; RANY (119 kł); OBR +0; SP B/-; AT 1

ZBR.: Kurtkowa typowa + puklerz

OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 82/77 ; WYP. 25/60/55

PRZYKŁADOWI STRAŻNIKY MIEJSKY GWARDZIŚCI POZ 0, 2



Gwardziści spotykani na ulicach oraz w garnizonie. Mogą być wzywani przez Admira, mogą zainteresować się dziwnymi poczynaniami graczy w trakcie sesji. Jak wszelkie nieszczęścia, najczęściej chodzą parami. Mogą także odpowiadać współczynnikowo ochroniarzom Taghora, choć oni będą najpewniej łączyli profesję z jakąś łotrzykowską.

NAZ. Strażnik miejski; Rasa: Człowiek

Gwardzista; Poz.0

ŻYW 105; SF 115; ZR 65; SZ 75(38); INT 85;

MD 95; UM 50; CH 80; PR 70; WI 40; ZW 2; AM 0;

Odp.:1-62; 2-63; 3-67; 4-38; 5-38; 6-27; 7-42; 8-42; 9-37; 10-27;

BRON*: Rapier

Bi.95; TR 113; op.2; RANY 143 kł 105 tn; OBR +16; SP B/-; AT 1

BRON: Halabarda typowa

Bi.90; TR 108; op.5; RANY 137 kł 155 tn; OBR +24, SP: B/-; AT 1

BRON: Kusza typowa

Bi.95; TR 123; op.5; RANY (143 kł); OBR +0; SP B/-; AT 1

ZBR.: Kolczuga lekka + tarcza metalowa mała

OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 61/45 ; WYP. 20/70/40

NAZ. Strażnik miejski; Rasa: Człowiek

Gwardzista (strażnik); Poz.2

ŻYW 111; SF 123; ZR 71(36); SZ 85(43); INT 89;

MD 97; UM 50; CH 94; PR 82; WI 40; ZW 3; AM 0;

Odp.:1-68; 2-69; 3-73; 4-44; 5-44; 6-33; 7-53; 8-53; 9-43; 10-38;



KRYSTAŁY CZASU

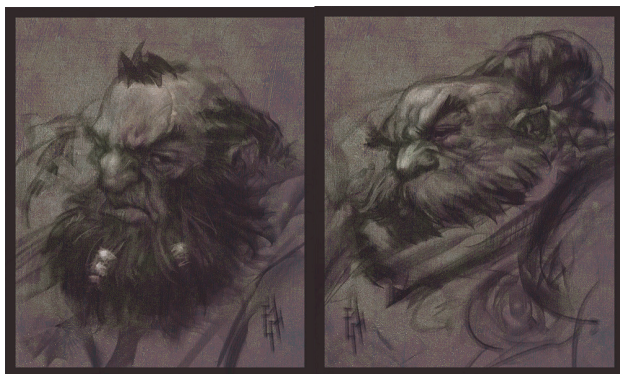




BRON*: Rapier
Bi.108; TR 127; op.2, RANY 160 kł 117 tn; OBR+18;SP 2B/-, AT 1
BRON: Halabarda typowa
Bi.98; TR 117; op.5, RANY 148 kł 168 tn; OBR +26, SP B/-, AT 1
BRON: Kusza typowa
Bi.103; TR 132; op.5, RANY (155 kł); OBR +0, SP B, AT 1
ZBR.: Kolczuga typowa + tarcza metalowa normalna
OGR. 1/2 ; 1/2; OB.BL/DAL 65/47 ; WYP. 40/120/40

KRASNOLUDY – OCHRONIARZE GRIMMA WOJOWNIKY POZ 2

Małomówni, wykonujący zalecenia bez dyskusji,
najprawdopodobniej bracia.



NAZ. Ochroniarz Grimma; Rasa: Krasnolud
Wojownik(kadet); Poz.2
ŻYW 154; SF 225; ZR 47; SZ 90; INT 93;
MD 139; UM 51; CH 65; PR 42; WI 49; ZW 2; AM 0;
Odp.:1-49; 2-68; 3-45; 4-69; 5-50; 6-80; 7-84; 8-83; 9-96; 10-57;
BRON*: Topór typowy bojowy
Bi.121; TR 148; op.4; RANY 214(177)tn; OBR +10; SP 2B/-; AT 2
BRON: Kusza typowa
Bi.107; TR 144; op.5; RANY (161 kł);OBR +0; SP B/-; AT 1
BRON: Nóż typowy
Bi.94;TR 121; op.1; RANY 94(103)kł 103 tn; OBR +5;SP B/-; AT 3
ZBR.: Kolczuga typowa + tarcza metalowa normalna
OGR. 1/2 ; 1/2; OB.BL/DAL 55/45 ; WYP. 60/140/60