

Kryształy Czasu

The BoL Hack

WSTEP

Scenariusz do Kryształów Czasu na mechanice The BoL Hack (zmodyfikowana mechanika Barbarians of Lemuria). Ilość graczy dowolna, siłą i tak niczego się tu nie wskóra. Trzeba szybko reagować na rozgrywające się wokół wydarzenia i podjąć właściwe decyzje. Dzięki sojuszom i dyskrecji można dobrnąć do celu grając na nosie wojskom imperialnym.

O CO CHODZI?

Imperium Katanów chwieje się w posadach, siły odśrodkowe napinają wątłą ośnowę trzymającą wszystko w kupie. Orkowie siłą dzierżą dominia rządzone przez ludzi, elfy, reptillionów i krasnoludy. Wszyscy szukają sposobu na zrzućcenie wielowiekowej, nienawistnej zwierzchności. Król Osmundu wysyła na Orcus Wielki swojego werbownika – rycerza **Darhema**, który wykorzystując kamuflaż kupca będzie przemierzał Orcus budząc uśpionych agentów i werbując nowych, organizując akcje dywersyjne. Zanim sam tu przybędzie najpierw wysyła kilku zaufanych ludzi, którzy mają za zadanie w portowej wsi przygotować grunt pod jego przybycie – zorganizować sprzęt, nająć przewodnika itp. Jeden z nich okazuje się zdrajcą i potajemnie spotyka się z Uruk-haiem, oficerem z Get-warr-garu. Razem chcą zarzucić sieć, w którą zamierzają schwycić agenta oraz wszystkich osmundzkich śpiochów i dalej całą lokalną siatkę szpiegów korony. Przypadek sprawia, że jeden z BG (Bohaterowie Graczy) słyszy ich rozmowę na noclegu...

WPROWADZENIE

Bohaterowie zatrzymali się w dużej warownej wsi **Nenpur-morkir**, leżącej nad Słoną Zatoką. Do GWG jest



około 3 dni drogi. W porcie jest duża tawerna “Pod Łbem Opasa” opatrzona przed wejściem stosownym, zasuszonym rekwizytem. W niej goszczą BG. Tawerna pełna jest humanoidów rozmaitego autoramentu, sezon handlowy jest w pełni. Siedzą w niej marynarze, robotnicy portowi, drobni handlarze, najmici, górnicy z pobliskich kopalń, rybacy i myśliwi. Ciżba

rozbrzmiewa pijackimi okrzykami, sprośnymi przyśpiewkami. Czuć kwaśny zapach piwa, smród potu, bździn, dym fajek i kiszoną kapustę. W samej gospodzie nie ma już miejsc, więc BG muszą kontentować się pałatkami

ustawionymi na podwórku. Takich gości jest więcej, widać nawet rycerski, imponujących rozmiarów namiot, strzeżony przez 4 zbrojnych orków.

Jeden z bohaterów wracając z wychodka, w cieniu rozłożystego orzecha, tuż obok tylnej ściany namiotu usłyszy fragment rozmowy dobiegającej ze środka.

- *Kiedy ten śmieć tu wyląduje? – chropawy głos z orkowym akcentem (możliwe do stwierdzenia po udanym teście Inteligencji).*
- *Za trzy dni – głos młodego mężczyzny.*
- *Skąd ta pewność?*
- *Wiem bo wysłał nas by przygotować grunt pod swoje przybycie. Potem mamy jeździć po śpiochach i wzywać ich do działania. To polecenie z samej góry. Zacznie się tedy jeżdżenie po kraju, namawianie, nakłanianie, przekupywanie.*
- *Szczury! – i rzucił siarczyste przekleństwo – Lord Rahagar zlecił mi tropienie szczurów i eliminowanie ich. Bunty wszczynają w odległych prowincjach. Jątrzą i gnoją. To samo zaczyna się tu – w naszym mateczniku. Ilu zbrojnych przywiedzie?*
- *Przyjedzie jako kupiec **el Murgan** w obstawie 5 zbrojnych. Stąd mamy udać się do zamku **tana Xabrona**, niedaleko Ragars-morkir. Co dalej – nie wiem, też nie wszystko mi mówi.*
- *No to mamy trzy dni na przygotowania. Należy przygotować atak na zamek i na werbownika. Żaden nie może się dowiedzieć o akcji przeciw drugiemu bo plan likwidacji całej siatki weźmie w łeb. Co wam zlecił?*
- *Przygotować zaopatrzenie i wozy, znaleźć przewodnika i powiadomić Xabrona o swoim przybyciu. No i czekać na siebie.*
- *Rób zatem co wam kazał. Przygotuję zasadzkę w kamiennym kręgu po drodze, jak będziecie jechać do zamku tego tana. Dasz mi znak do ataku... (pszcpszps, nic nie słysząc, mówią szeptem). Potem weźmiemy ich na spytki. A potem Xabron. Dobrze się spisałeś, Katan o swoich sługach nie zapomina. Masz tu... (chrzęst pełnego mieszka), reszta po robocie.*

Na tym rozmowa się urywa. BG widzi, że ktoś z orków ochroniarzy się podnosi i idzie do wychodka, jeśli BG nie opuści swej kryjówki to zostanie w niej nakryty. Oczywiście nie przeżyje tego. To czas na to by się urwać i zrelacjonować wydarzenie kompanom. Jedno jest absolutnie istotne – BG nie może zidentyfikować szpiega z Osmundu. Musi on pozostać anonimowy by dodać przygodzie smaczku. Możliwe, że drużyna uda się dalej w towarzystwie emisariusza a obecność w grupie zdrajcy wzbudzi czujność i da niezbędny dreszczyk emocji podczas planowania wszystkich działań.

Następnego dnia Uruk opuszcza osadę udając się w sobie tylko znanym kierunku, na pewno jednak po to by przygotować zajazd na zamek tana Xabrona i zasadzkę na grupę Osmundczyków. BG stosunkowo szybko mogą ustalić, która grupa przyłączyła się niedawno z Osmundu. Mogą próbować do niej dołączyć choć nie będzie to łatwe, bo dopóki nie przybędzie Darhem to nie mogą nikomu ujawnić co słyszeli z namiotu. Tylko on jest pewniakiem bo jego nazwisko padło. Jak zatem mogą dołączyć do ekipy, gdyby zechcieli przed przybyciem przywódcy? Mogą się

opowiedzieć jako przewodnicy lub myśliwi, bo grupie z Osmundu nie będzie się chciało tracić czasu na łowy. Mogą też ich obserwować oczekując na Darhema, któremu już zdradzą co słyszeli. Oczywiście to wszystko wynika z założenia, że BG nie są lojalnymi stronnikami Imperium Katanów.

Czy grupa ostrzeże Xabrona o przygotowaniach do ataku na jego zamek? Jeśli nie to pierwszy kontakt zostanie złapany i na torturach wyda cała siatkę. Kto do niego pojedzie? Może skreśli pismo i wyśle umyślnego? Kto jednak pojedzie sam przez góry pełne potworów?

Orkowie z ochrony (elitarny oddział)

Strength 3 Agility 1 Initiative +1 Mind 0 Appeal 0 Melee 2 Ranged +2 AC 17 (kolczuga i tarcza).

HP 12 To Hit +3 Szabla d8+3 Łuk d8+1

OSMUNDZKA SZPICA

W skład ekipy wysłanej przez sir Darhema znajduje się pięć osób. Wszyscy są ludźmi, w podobnym wieku. Nie sposób po głosie zidentyfikować zdrajcy, drużyna nie może mieć tak łatwo. Głos w namiocie był stłumiony, czasem niewyraźny, więc nie tędy droga. Darhem przybędzie po trzech dniach, jego ludzie muszą wszystko do tego czasu narychtować. Przygotują wozy, konie, wino, prowiant. Muszą zadbać o pozory wyprawy handlowej, stąd te przygotowania.

A oto opis załogi:

1. Derlon

To jest nasz zdrajca. Młody człowiek, dostatnio odziany, zbrojny w miecz. Współpracownik Darhema, zna język krasnoludów i elfów, dobrze mówi też w orkowym. Ma skłonność do hazardu, dlatego przerzucił swój majątek na Osmundzie, popadł w długi i stąd już tylko krok był do zdrady...

Charakterystyka: gładki, pozornie przyjacielski, z nikim nie wchodzi w konflikty. Jeśli BG dołączą do grupy to zauważą, że Derlon zawsze łagodzi spory między zabójcą a dowódcą straży, będzie się fraternizował z drużyną i opowie im nawet co nieco o reszcie. Nic w jego zachowaniu nie wskazuje, że może być zdrajcą. Wieczorem gra na fujarce, układa karty, może zaproponować któremuś z członków drużyny grę o niewielkie stawki, ot tak dla sportu. To może być pierwszy sygnał do podejrzeń pod jego adresem. Co do fujarki – jej dźwięk w kamiennym kręgu ma być sygnałem do ataku.

Strength 1 Agility 2 Mind 1 Appeal 1 Initiative +1 Melee +2 Ranged +1 Armour Class 14 (skórznia).

HP 14 To Hit +4 Miecz d8+1

Careers: 1. Noble 1 2. Thief 2 3. Soldier 1 4. Scholar 1

2. Malkor

Dowódca straży Darhema. Młody ale doświadczony już wojak. W eleganckiej przeszywanicy z mieczem za pasem. Kręci sumiasty wąs. Rzeczowy, surowy, konkretny, mało mówny. Nie daje się wciągać w pogaduszki przy

ognisku, wobec drużyny BG raczej nieufny, chyba, że wyjątkowo skutecznie udowodnią swą przydatność i szczerość.

Charakterystyka: praworządny do bólu. Nie przepada za Normundem (patrz niżej) czemu czasem daje wyraz wypominając mu jego bandycką przeszłość. Normund nie unika spięć – odpowiada pytaniem jak często ma jeszcze udowadniać swoją uczciwość i kiedy dostąpi zaszczytu zdobycia jego zaufania. Malkor wiele mówi ale wie, że w razie czego Normund się świetnie sprawdza. Tak było dotąd. Teraz może nieco bardziej się niepokoi bo zabójca mógłby wykorzystać fakt obecności w obcym państwie i wyrwać się spod kurateli Darhema by wrócić do swego procederu.

Strength 2 Agility 1 Mind 0 Appeal 0 Initiative +1 Melee 2 Ranged 1 Armour Class 17 (kolczuga i tarcza).

HP 15 To Hit +3 Miecz d8+2

Careers: 1. Soldier 2 2. Noble 1 3. Hunter 1 4. Mercenary 1

3. Sertus

Skarbnik. Około 30-ty, świetny organizator, z domu kupiec (wzięty więc jako negocjator i uwierzytelnienie kupieckiej przykrywki emisariusza). Ma nadwagę, nosi się z lekką bronią. Ubrany w rajtuzy indygo i czerwony, elegancki dublet opięty na brzuchu. Sertus jest zastępcą Darhema.

Charakterystyka: nieufny ale uprzejmy. Stara się by grupa jako całość unikała towarzystwa osób postronnych. Nie zgodzi się na przyłączenie się BG, zwłaszcza że mają broń i nie wzbudzają w nim zaufania. Jeśli gracze bardzo będą chcieli dołączyć to szansa będzie dopiero po przyplynięciu szefa. Wyłuszczenie całej podsłuchanej rozmowy otworzy im drogę do grupy dywersantów. Na miejscu organizuje cały sprzęt, z Osmundu ma dojechać miód, wino, mydło i powidło.

Strength 0 Agility 0 Mind 2 Initiative 0 Melee 1 Ranged 0 Armour Class 10

HP 10 To Hit +1 Dagger k6

Careers: 1. Merchant 3 2. Noble 2

4. Normund

“Pomocnik”, nie jest osmundzkim szlachcicem jak reszta. Kruczowłosy, zwinny i żyłasty mąż w wieku jak pozostali. W szarych rajtuzach i takiej koszuli, na tym ciemnobrązowa kamizelka skórzana. Za pasem tylko sztylet. Normund to zabójca z bractwa “Szare Cienie” działającego na Osmundzie. Został ujęty i skazany na śmierć. Uwolniony warunkowo przez Darhema. Od tego czasu dał już wiele dowodów wierności swemu wyzwolicielowi i Koronie. W niebezpiecznych akcjach pomaga mniej wprawnym towarzyszom (gibki złodziejasek), człowiek do zadań specjalnych.

Charakterystyka: przenikliwy, wiele widzi. Irytuje go brak poczucia humoru i sztywność w obejściu Malkora. Dochodzi na tym tle do spięć. Malkor zwykle odpuszcza i nie dociska Normunda, bo ten cieszy się zaufaniem Darhema.

Strength 2 Agility 2 Mind 1 Initiative +2 Melee +3 Ranged +2 Armour Class 14

HP 15 To Hit +5 Dagger d6+2

Careers: 1. Zabójca 2 2. Złodziej 2 3. Chłop 1 4. Niewolnik 1

5. Tarbon

Kawalerzysta z chorągwi królewskiej. Dumny młodzik, świetny fechter i oddany sprawie człowiek. Gardzi ludźmi niższego stanu, Normunda traktuje jak powietrze. Odziany w kolczugę, z tarczą na plecach i mieczem za pasem. Nienawidzi orków i innych ras podobnie. Rasista, uważa, że należy stworzyć przestrzeń życiową dla jedynie wartościowej rasy – ludzi. Innych trzeba deportować na wydzielony archipelag i kontrolować populację. Czarodziejów nie lubi, mężczyzna załatwia swoje sprawy mieczem a nie czarami. Kobieciarz, choć nie flirciarz, raczej traktuje kobiety przedmiotowo. Lubi się zabawić bez zobowiązań.

Strength 2 Agility 2 Mind 0 Appeal 1 Melee 2 Ranged 0 Initiative +1 AC 18

HP 15 To Hit +4 Miecz d8+2

Careers: 1. Soldier 2 2. Noble 2

No i na koniec opis Darhema, choć jego BG zobaczą dopiero po paru dniach. Niemniej jako postać absolutnie kluczowa musi mieć szczególny i drobiazgowy opis.

Darhem (powiadający się el Murganem)

Mąż około 40-ki, sprawia wrażenie silnego i zwinnego choć sylwetka raczej przeciętna. Gładko ogolony, łysiejący mocno. Odziany w czarne rajtuzy i elegancki granatowy dublet z miedzianymi guzikami. Za pasem tylko sztylet. Na plecach ma zieloną pelerynę spiętą na piersi srebrną fibułą.

Darhem wykonuje specjalne zlecenia Korony, szkolono go długo na zabójcę by likwidował tych, którzy stanowią zagrożenie dla Osmundu. Jest opanowany, ma wyważone sądy, nie jest pochopny. Ma jedną poważną wadę – panicznie boi się ognia, za młodu prawie spłonął w pożarze, który zabił część jego rodziny. Z poparzonym ciałem zdołał uciec, ale skaza została na całe życie.

BG na pewno zdradzą mu to co słyszeli przez płótno namiotu. Będzie chciał dojść kto w gronie jego ludzi jest zdrajcą. Na pewno zostanie pociągnięty za język by wyraził opinie o wszystkich ludziach z grupy i spróbował wskazać zdrajcę. Oto charakterystyki według niego:

1. Derlon – kumpel lata, z wszystkimi dobrze żyje, nikt do niego nic nie ma. Był na Akademii w stolicy, zna parę języków, bystry. Jest u nas specem od cichej roboty, szkolony złodziej po zwerbowaniu. Lubię go, można na nim polegać. Gra na fujarce i pasjami w karty.

2. Malkor – przeciwieństwo Derlona, surowy, konkretny. Nigdy nie gada co mu ślina na język przyniesie. Zbyt zasadniczy moim zdaniem, nie potrafi się wyluzować. Normunda nie lubi, prawo i ład ceni nade wszystko. Trochę z tym przesadza, ale nie mogę mu nic zarzucić poza zerową towarzyskością.

3. Sertus – świetny organizator, z gówna bat ukręci. Wszystko załatwi, z każdym się dogada. Dobrze rozpoznaje ludzi, ma dar oceniania właściwego, nie raz się to sprawdziło. Pozornie ugodowy, ale jest stanowczy. “Pieniądz otwiera

każde drzwi” – tak uważa. Bardzo ceni pieniądza, wyraźnie je lubi. Zrzucam na niego sprawy organizacyjne bo ma do tego dryg i lubi to.

4. Normund – dziwny, zagadkowy człek. Ze stryczka go zdjąłem i wiele razy już mi życie ratował. Raczej poukładany choć morderca i to nie rządowy jak my (śmiech). Lubi przepych, stonowany, raczej poukładany, nie ma charakteru pospolitego bandyty. Wolny duch, nie wiem do końca kim jest, ale nie mam powodu by mu nie ufać.

5. Tarbon – syn bogatego diuka, rycerz z misją oczyszczenia świata z nie ludzi. Nie rozumiem tego, ale świetny wojak i wyjątkowo honorowy, uczciwy. Trochę nudny, ale w sumie kompan godny. Pies na baby, żadnej nie przepuści.

Nie potrafi po tym scharakteryzowaniu nikogo wytypować. To jednak naturalne – to zadanie należy do BG. Muszą być czujni, bo wiedzą, że atak na grupę nastąpi w kamiennym kręgu po drodze do zamku Xabrona. Muszą tam iść bo spłoszenie agenta wroga może poważnie utrudnić im zadanie. Orkowie wiedzą o ich misji i mogą wyłapać siatkę, dlatego BG muszą jakoś przekonać Darhema do sensownego rozwiązania, zastawić sidła na szpiega. Jak to robią – nie sposób przewidzieć.

Strength 2 Agility 3 Mind 2 Appeal 1 Initiative 2 Melee 3 Ranged 2 AC 15 (pierścień magiczny +2)

HP 16 To Hit +7 Sztylet magiczny +1/+2 d6+4 Hero Points 5

Careers: 1. Zabójca 3 2. Soldier 2 3. Scholar 1 4. Noble 2

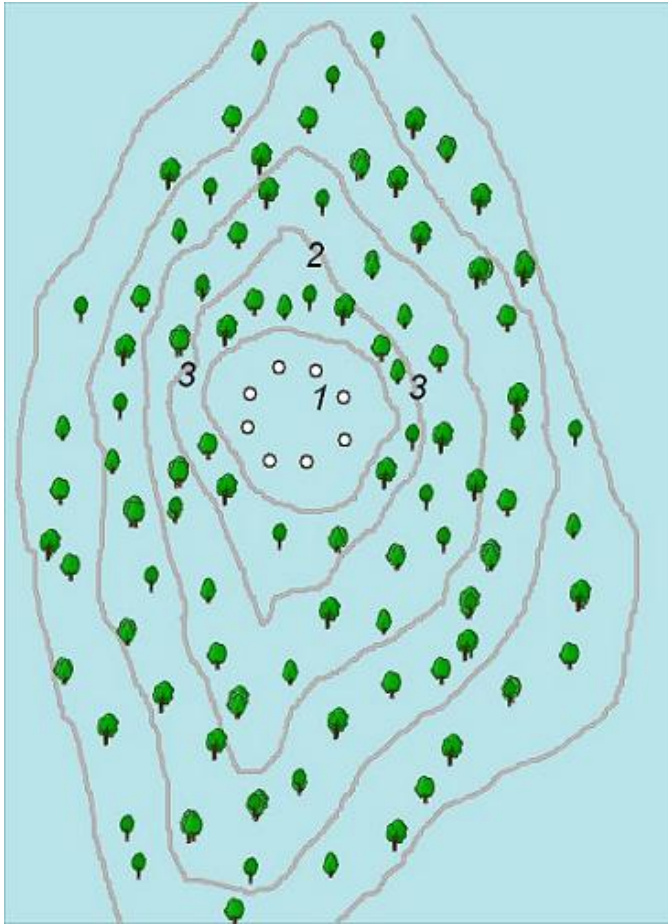
Boons: 1. Trademark weapon – dagger 2. Blind Combat 3. Sneaky 4. Keen Hearing 5. Keen Eyesight Flaws: 1. Fear of fire.

DO ZAMKU XABRONA

Z Nenpur-morkir do zamku Xabrona jest około 100 km. Droga wiedzie wzgórzami do Zatoki Bazyliuszka, potem wzdłuż jej brzegów do zamku, leżącego na północno-zachodnich brzegach zatoki. Noclegi będą po drodze trzy, jak się dobrze uwiną to na czwarty zajadą już do zamku. Na drugi nocleg staną na wzgórzu, w kamiennym kręgu. Tu ma nastąpić atak orków po sygnale danym przez zdrajcę Derlona. Orkowie mają rozkaz oszczędzać Darhema bo jego wiedza o kolejnych śpiochach jest bardzo potrzebna. Reszta może zginąć.

BG mogą zasugerować by nocować w innym miejscu, jednak wiąże się to z ryzykiem dekonspiracji. Jeśli Derlon dowie się, że oni coś podejrzewają to wraz z oficerem Urukiem zmienią plany i wezmą całą grupę z zaskoczenia, nieprzygotowanych. Nie wiedzą jednak jak będzie przygotowana zasadzka i ile weźmie w niej udział zbrojnych. Co zrobią – nie sposób przewidzieć. Co do Derlona – on nie ma możliwości kontaktu z oficerem prowadzącym, więc plan ustalony zawczasu jest w mocy. Derlon ma zagrać w nocy na fujarce dając tym sygnał do natarcia. Jeśli go nie da to atak ma być odłożony do kolejnego noclegu. Ma to oznaczać, że coś poszło nie tak i szpiegzy zgotowali zasadzkę. Ten zagajnik przy kamiennym kręgu to jedyne osłonięte miejsce na trasie do zamku, gdzie można dobrze się ukryć i podejść ofiary. To ważne dla orków bo mają wiadomość, że na misję z Osmundu wysłano najlepszych siepaczy. **Tan Sargum** ma zaledwie 15 zbrojnych więc wie, że bez zasadzki się nie obejdzie.

Równolegle nakazał szykować 100 gwardzistów, z czego 10 to jeźdźcy gryfonów, by pojmać tana Xabrona, choćby wiązało się to ze zdobywaniem zamku. To jednak będzie miało miejsce dopiero po ujęciu werbownika. Xabron osobiście nadzoruje przygotowywanie sił do ataku na zamek. Pojmaniem szpiegów zajmuje się jego zaufany tan Gerbos.



Uruk tan Gerbos (sierżant Sarguma)

Strength 2 Agility 2 Initiative +1 Mind 1 Appeal 0 Melee 2
Ranged +1 AC 17
HP 14 To Hit +4 Szabla d8+2 Łuk d8+1

Orkowie z gwardii

Strength 1 Agility 1 Initiative +1 Mind 0 Appeal 0 Melee 2
Ranged +2 AC 17 (kolczuga i tarcza).
HP 10 To Hit +3 Szabla d8+1 Łuk d8

1 – Kamienny krąg. Prastare monolity, pozostałość po jakichś nieistniejących kultach. Kamienie omszone, z resztkami jakichś wyblakłych, zwietrzałych rytów. Średnica szczytu wzgórza to 10 metrów.

2 – Poziomica. Wydłużone grzbiety odpowiadają przebiegowi szlaku, którym podąża grupa do zamku Xabrona.

3, 3 – Tu ukryci są orkowie podzieleni na dwie grupy. Jak padnie sygnał do ataku to sierżant pierwszy wystrzeli strzałę z łuku otwierając rozpoczynając atak. Walka będzie do ostatniego, nikt nie daje pardonu. Jedynym wyjątkiem jest konieczność oszczędzania Darhema.

Dalsza podróż do zamku tana Xabrona przebiegnie już niezakłócona. Bestie o naturze samotników nie wąż się atakować tak silnej grupy a potężnych stworów jak smoki tu nie ma.

ZAMEK TANA XABRONA

Tan Xabron pochodzi z dużego rycerskiego rodu z Osmundu. Dwa pokolenia jednej z gałęzi żyją już na Orkusie Wielkim. Dawniej wpływowi i majętni, dziś podupadli. Przyczyną była niełaska orków, walki toczone z sąsiadami, napady potworów na ogromne stada muflonów i koni, najazdy goblinów na wioski seniora. Dziś zamek i majątek a także wpływy Xabrona są ledwie cieniem dawnej świetności. Dołączył do spisku przeciw Imperium by znaleźć się po wojnie na czele rycerstwa budującego nowy porządek na Archipelagu. Na to liczy i w to wierzy. Wyznawca Gorlama i to dość gorliwy. Człek uczciwy i honorowy, nie stroniący jednak od alkoholu. To jego słabość, z uczt zwykle służba go wynosi, jednak na trzeźwo jest rozsądny i można mu ufać.



Zamek z podgrodzem łączył niegdyś drewniany most postawiony nad rozpadliną. Dziś most niszczał i nie da się nim przejechać. Ustawiono kłody i kamienie pod mostem tak by można było przejechać konno, o jeździe wozem jednak nie ma mowy. Zamek jest z zewnątrz mocno zaniedbany, zniszczony – widać dawno nie odnawiany. Na podgrodziu mieszka połowa stanu z lepszych czasów. W podgrodziu

żyje 10 osób – dwie rodziny – kowal i stolarz. Na zamku około 20, z czego 6 to żona, matka i dzieci, kilka osób służby – opiekunki dzieci, kucharki, pokojowe i 8 pachołków – 3 od koni i 5 zbrojnych. Z dwoma zbrojnymi z podgrodzia daje to “zawrotną” liczbę 7 żołdaków, których Xabron może obecnie wystawić. W razie ataku orków natychmiast się poddadzą licząc na łaskę ludzi Katana. Xabron jednak ma zamiar opuścić zamek i schronić się w górach, gdzie żyje mała grupka buntowników. Rodzinę wyekspediuje do zaprzyjaźnionego rycerza pod Get-warr-garem. Cóż – cenna nieruchomość zostanie łupem orków, pewnie osiedlą tu jakiegoś konfidenta lub zasłużonego wojskowego.

Tan Xabron

Stength 2 Agility 1 Mind 1 Appeal 1 Initiative 0 Melee 1 Ranged 1 Armour Class 17

HP 12 To Hit +2 Miecz d8+2 Kusza d8+1 Hero Points 5

Careers: Soldier 2, Noble 2.

Xabron osobiście zna tego oficera Uruk-hai, poznał go niegdyś podczas balu na ślubie jednego z lokalnych patrycjuszów, który zaprosił też oficera orkowego. Uważa, że to on jest największym zagrożeniem dla siatki szpiegów, bo jest bystry i bezwzględny i nie cofnie się przed niczym. Tan Sargum według niego powinien zginąć – wszak już zna jego rolę i wie o werbowniku. Trzeba szybko go zabić licząc jednocześnie, że nie podzielił się wiedzą z kimś równie sprytnym jak on sam, i że tym zabójstwem odsunie się ryzyko, które zawisło nad spiskowcami. Takie zlecenie dostaną BG – Osmund ma za to zapłacić. Tymczasem Xabron uda się do kryjówki ze zbrojnymi a werbownik nawiąże kontakt z ludźmi z siatki i wyda im nowe rozkazy. Oczywiście ta rozmowa przy sutej kolacji jest możliwa tylko pod warunkiem, że Derlon już został zdekonspirowany. Jeśli BG nie odkryli spiskowca to taka rozmowa odbędzie się w ścisłej tajemnicy przed resztą grupy Darhema. Darhem powie, że to rzeczywiście jedyna sensowna opcja na dzisiaj i zaofiaruje im za zdjęcie oficera po 20 sz. Płatne po robocie, kontakt w Get-warr-garze w posiadłości **tana Elbranda**.

Jeśli BG będą przebywać w zamku dłużej niż dwa dni to pod zamkiem pojawią się zbrojni z Sargumem na

czele. Gryfy, strzelcy, pancerni piechurzy – setka okrągła z drabinami i marsowymi obliczami. Zdobyć zamek to kwestia jednego szturmu, cóż obrońcy mogą im przeciwstawić? Obrona skończy się śmiercią wszystkich bo orkowie zdążą się wściec po stracie wielu kamratów (BG nie poddadzą się bez walki).

POLOWANIE NA SARGUMA

Sargum z wojskiem ciągnie na zamek, to mogą podejrzewać BG bez wątpliwości, zwłaszcza że nie ma sygnału od swojego sierżanta, który miał pojmać werbownika (zakładam, że grupa sierżanta została zniszczona przez Darhema i BG). Sargum zastanie pewnie zamek już opuszczony, natychmiast wyśle jeźdźców na gryfonach by odszukali uciekinierów. Pójdą też grupki piechoty w lekkich pancerzach, tropiciele. Reszta zajmie się łupieniem zamczyska i podgrodzia, piciem i zabawą, choć Sargumowi do wesołości daleko. Liczy jednak, że zbiegowie nie uciekną przed bystrymi oczami gryfonów.

Sargum na noc zajmie pomieszczenia Xabrona, tu zatrzyma się z giermkim a przed drzwiami staną ledwie dwaj gwardziści. Tu jest szansa dla BG – wniknięcie po murach od tyłu zamku, potem po budynku do komnaty orka i zabicie go. Nietrudno się będzie domyślić, gdzie Sargum się zatrzyma. Kwestii architektury pomieszczeń nie podaję, nietrudno to sobie improwizować na podstawie oglądu rysunku zamku i własnej wyobraźni.

Tan Sargum

Strength 3 Agility 2 Mind 2 Appeal 1 Initiative 2 Melee 3 Ranged 1 Armour Class 14 (skórznia)

HP 19 To Hit +6 Szabla (mistrzowska robota, magiczna +2 do ran i +1 do trafienia) d8+5

Hero Points 5, Careers: Thief 1, Noble 2, Soldier 3, Mercenary 1

Boons: Trademark weapon – szabla, Alert, Hard to kill.

Giermek (uruk-hai)

Strength 1 Agility 1 Mind 0 Appeal 0 Initiative 0 Melee 1 Ranged 1 AC 13

HP 10 To Hit +2 szabla d8+1

Jeśli BG zechcą zasadzić się na uruka zanim ten dotrze do zamku Xabrona – należy im to umożliwić. W warownym obozie mogą próbować go zabić np. podczas noclegu. To powinno być bardzo trudne i wiązać się ze stratą kilku Hero Pointsów, ale zasadniczo nie niemożliwe. Jeśli MG uzna za słuszne to BG mogą zostać złapani by dalej w Get-warr-garze zostać przesłuchani jako zdrajcy, spiskowcy i mordercy. To może być świetny punkt wyjścia do zbudowania kolejnego scenariusza, ucieczki z więzienia, wypełnienia zlecenia i odebrania pieniędzy od getwargarskiego kontaktu. Może też wniknięcia głębiej w struktury spiskowców.

PODSUMOWANIE

Scenariusz wymaga dyskrecji i kombinowania, zasługuje na to by dać awans postaciom zgodnie z zasadami.