

Szpon z oparów przeszłości II

Kryształy Czasu_Savage Worlds

Wstęp

Scenariusz napisany do systemu Kryształy Czasu ale na mechanice Savage Worlds. Właściwa kacetom mecha odstręcza niemal wszystkich od tego prawie zapomnianego systemu, jak by nie było pierwszego na naszym rynku. Sentyment może odżyć, ale tylko na uniwersalnej mechanice. Ja to wiem, a wy macie szansę sprawdzić.

Tytułem scenariusz nawiązuje do pierwszej części, choć nie ma z nią nic wspólnego. Łącznikiem jest tylko to, że pewne historyczne zaszłości wywierają dla tego i owego silne piętno na wydarzeniach bieżących.

Miejsce akcji

Miejscem akcji jest Orcus Tabadan, czyli jedna z wysp Ciągu Orcusów, na której znajduje się samodzielne, niezależne od Imperium królestwo. Ściśle akcja będzie się działa w jego stolicy – Tabadanie. Poniżej zapisany kursywą znajduje się opis miasta ściągnięty ze strony Kryształów Czasu. To mało ograne miejsce i nie jest tak znane jak Ostrogar, stąd jest potrzeba zawarcia tu opisu miasta, by MG nie znalazł się na sesji z ręką w nocniku (czyli bez internetu, w którym mógłby doczytać opis stolicy). Scenariusz ma za zadanie oswoić z nowymi lokacjami w Kryształach Czasu (opisanymi przez fanów), co uważam za zadanie niezwyklej wagi. Cześć autorom opisu miasta i chwała rysownikowi mapy Królestwa Tabadanu, bo to kawał dobrej roboty.

„TABADAN- stolica królestwa, położony jest nad zatoką Alkahar w miejscu gdzie wylądował Kayes eTaranar wraz z bratem Ejwenem. Swoje istnienie i rozwój miasto zawdzięcza właśnie im i ich potomkom, którzy walczyli o utrzymanie mocnej, położonej nad morzem stolicy. Udało im się to mimo wielu napadów pirackich i obecnie Tabadan jest dużym bogatym miastem liczącym około 50 tys. mieszkańców. Nie należy może do specjalnie urokliwych, jednak emanuje swoistą aurą spokoju i radości.

Najstarszą częścią miasta jest portowa dzielnica Burghos charakteryzująca się mocnymi budynkami z czerwonej cegły i szarego kamienia. Zamieszкана jest głównie przez marynarzy, których sława nie ustępuje elfom. Port jest duży i nowoczesny zdolny przyjąć 50 pełnomorskich statków. Jego bezpieczeństwa strzeże forteca Burghos od nazwy, której wzięła się właśnie nazwa dzielnicy. Na jej terenie znajduje się wieża Trzech Aniołów, będąca jedyną pozostałością po pierwszej twierdzy zbudowanej przez Keyesa I. Dzwon umieszczony na szczycie tej budowli ostrzega przed najazdami piratów, pożarami, wojną czy innymi zagrożeniami. Oprócz dzwonu znajduje się tama też latarnia wskazująca drogę statkom w ciemności. O budowli tej krąży wiele legend. Jedna z nich opowiada, że na początku zdobyły ją cztery anioły, lecz jeden z nich zakochał się w ludzkiej dziewczynie i zstąpił na ziemię wbrew woli Graama. Został za to ukarany i po śmierci swej wybranki żyje nadal blakając się po wyspie. Podobno dołączy do swoich trzech towarzyszy tuż przed objawieniem się Graama w swojej prawdziwej postaci.

Kierując się w głąb lądu dochodzi się do dzielnicy Centralnej, zamieszkaney głównie przez szlachtę i bogatych mieszczan. W niej właśnie znajduje się większość ciekawych miejsc. Należą do nich:

PLAC SŁONECZNY- wyznaczający geograficzne i kulturalne centrum miasta. To właśnie tutaj koronuje się królów traci przestępców czy organizuje obchody lub przedstawienia teatralne. Plac ten a szczególnie okolice fontanny i pomnika przedstawiającego św. Awnara walczącego z wężem Seta, jest ulubionym miejscem spotkań mieszkańców. Dziwne dla obcych jest to, że kręci się po nim zadziwiająco mało żebraków. W wąskich uliczkach okalających plac znajdują się jedne z najstarszych i najlepszych karczm w mieście.

Ratusz- zbudowany z białego marmuru przez kamieniarzy krasnoludzkich na miejscu starego zniszczonego przez pożar w 8311 roku. Jest miejscem zebrań Rady Miasta oraz organizowane są w nim sądy.

WIEŻA LUKIANA- w której więziony był w 7932 roku Lukian Osmundzki wzięty do niewoli przez prawowitego następcę tronu tabadańskiego Armera eTaranara. Obecnie wykorzystywana jest przez Saardaris- gildię twórców dróg.

BAZYLIKA ŚW. GRAALA- główna świątynia kultu Graama i siedziba anatanada. Budowla ta długa na 200 m. i szeroka na 40 m. jest jedną z największych na Archipelagu Centralnym. Została zbudowana według projektu wielkiego elfiego architekta Eaedrila z domu

Eanerle. Bazylika oszołamia nie tylko wielkością, ale także wspaniałymi freskami wykonanymi przez mistrzów malarstwa iluzjonistycznego (złośliwcy twierdzą że z Gildii Wężowych Cieni). Legendy mówią, że właśnie w niej ukryty jest św. Graal, lecz to samo mówią o katedrze Pięciu Wrót w Ostrogarze i o setce innych miejsc. Ochronę bazyliki oraz innych budowli kompleksu zapewniają członkowie Bractwa Rycerzy Św. Graala.

ZAMEK KRÓLEWSKI- zbudowany został w 8787 roku na jedynym wzniesieniu górującym nad miastem. Wykonano go z kunsztownie ociosanego kamienia a patrząc na starannie wykończone wyższe kondygnacje można go wziąć za pałac a nie fortecę. Ten wygląd budowla zawdzięcza ciągłym remontom i przebudowom prowadzonym przez kolejnych królów. Do kompleksu zalicza się trzy odrębne części, każda oddzielona od pozostałych wysokim murem. Należą do nich:

ZAMEK NISKI- w którym przyjmowane są poselstwa, wyjątkowi goście oraz organizowane są przyjęcia i bale. Wyjątkowym miejscem tej części kompleksu jest Sala Tronowa w, której królowie wysłuchują petycji i prośb mieszkańców Tabadanu codziennie od 10 do 12. Została zaprojektowana przez tana Saela z Osmundu Wschodniego według wszelkich zasad stylu monarchistycznego. Styl ten charakteryzuje się przesadnym zdobieniem, wielkością pomieszczeń i wysokim sklepieniem obniżającym się w okolicy tronu.

ZAMEK WYSOKI- jest dziełem Trebora I, romantycznego i bardzo mądrego władcy, którego podczas modlitwy zaszytyletował morderca z elfiego tongu Białego Lotosu. To wydarzenie spowodowało wojnę domową między jego dwoma synami królem Lukianem Osmundzkim oraz Armerem II. Ta część pałacu to prywatne apartamenty monarchy, gdzie oprócz jego rodziny i służby nikt nie ma prawa wchodzić. W tej części fortecy znajdują się koszary straży pałacowej oraz kwatery reprezentacyjnego oddziału Pancernych Jeźdźców Pegazów. Ochronę przed atakiem magicznym zapewniają magowie z Tabadańskiej Gildii Magów oraz kapłani Graama.

KRÓLEWSKIE OGRODY- sławne elfie caraliony, zaprojektowane przez Largaliela Wspaniałego z domu Deleminea. Do tej części pałacu wpuszczani są wszyscy bez względu na status społeczny. Ze względu na to ogrody pozostają obok jednym z najchętniej odwiedzanych miejsc. Popularny jest przede wszystkim Zakątek miłości, gdzie w zakątkach żywopłotowego labiryntu spotykają się zakochane pary. Ci, co chcą odpocząć po męczącym dniu odwiedzają wyspę na jeziorze porośniętym wodnymi liliami. Pielęgnowane są od czasu swego powstania przez elfi ród Largalielów. Mieszkają oni w Zamku Wysokim i cieszą się dużym szacunkiem. Plotki głoszone przez zawistnych mówią o tym, że nie są tylko ogrodnikami, ale także świetnie wyszkolonymi zabójcami mającymi za zadanie ochronę kolejnych władców przed atakami morderców. Podobno wykorzystywani są też do likwidacji wichrzycieli i buntowników zagrażających królestwu.

Najmłodszą częścią miasta jest dzielnica Rycerska nazwana tak ze względu na znajdującą się tam siedzibę Bractwa Rycerzy św. Graala. Zamek jest dziełem krasnoludzkiego architekta tana Gloina McKheled. Jego geniusz pozwolił stworzyć potężny fort o niezwyklej konstrukcji, odporny na atak zwykły i magiczny dzięki zaklętym w murach żywiołom ziemi. W kaplicy będącej częścią fortecy spoczywa zatopione w kryształach ciało św. Awnara. Legenda mówi, że zostało tam umieszczone przez samego Graama, kiedy jego kapłani przygotowywali rytuał wskrzeszenia. Podobno pretendenci do tytułu Lorda Komandora bractwa muszą dotknąć kryształu. Ten, który przez niego przeniknie zostaje wybrany. Świątynia ta otwarta jest dla wszystkich tylko podczas głównych świąt oraz 19 dnia 9 miesiąca w rocznicę śmierci świętego. Oprócz tych budowli można w niej zobaczyć wszystkie inne charakterystyczne dla dzielnicy mieszkalnej dla średnio zamożnych, poczynawszy od wież mieszkalnych na zamtuzach skończywszy.

Najbiedniejszą częścią miasta jest Padół, dzielnica usługowo- mieszkalna. To właśnie tu znajdują się zakłady farbiarskie skupione wzdłuż rzeki Bystrej. W nich zatrudniona jest większość mieszkańców miasta. Wszyscy oni skupieni są w cechu farbiarzy, który dba o ich interesy tak, że starcza im na skromne utrzymanie. W odróżnieniu od dzielnic przemysłowych w innych miastach nie panuje tutaj wszędobylski smród i zaduch, dzięki magicznym zasłonom utrzymujących go w zakładach. Było to o wiele tańsze niż jedna wielka blokada oddzielająca całą dzielnicę. Podczas świąt państwowych i religijnych cała dzielnica zmienia się nie do poznania, gdy jej mieszkańcy wychodzą na ulicę, aby się hucznie bawić.”

Wprowadzenie graczy

Zaczynają rozgrywkę w Tabadanie – stolicy Królestwa Tabadanu. Jak się dostali na wyspę – mniejsza o to. Mogli nająć się jako ochrona na statek, mogli eskortować ważną figurę, albo mieć robotę na miejscu do wykonania. Cokolwiek, kreatywności MG to zostawiam.

Jest tu dużo żołdaków – w karczmach portowych rej wiodą żołnierze okrętowi i marynarze z jednostek wojennych. Kupcy tu działający zwęszyli dobry interes i nastawili się na sprowadzanie, produkcję i dystrybucję artykułów potrzebnych dla wojska. To też wyniuchał **el Sestan**. Majątek powtórnie zbił na sprzedaży sukna i barwników wykorzystywanych przez wojsko. Nająć zechce obcych w tych okolicach – tak, by nie znali ofiary i lokalnych układów, i rzetelnie wykonali zadanie do końca. Takich będzie szukał jego człowiek – **el Dorbat**.

Przejdzie się po kilku karczmach, w których zwykle urzędują najemnicy i awanturnicy z całej Orchii, znajdujący się tu przejazdem w drodze na Orcus Wielki.

W karczmie „Siwy Łeb” blisko Placu Słonecznego, należącej do starego weterana siedzą nasi bohaterowie. Karczma jest pustawa, bo i pora do ucztowania nie sposobna – przedpołudnie pełną gębą. Siedzi w niej jeszcze kilka osób. Jest więc dwóch półorków w czarnych rajtuzach i zielonych tunikach przewiązanych w pasie sznurkiem. Uzbrojeni są – widać pod tuniką przypuszczalnie noże lub sztylety. Krótco ostrzyżeni około 20-tki, nie robią dobrego wrażenia (uważny obserwator dostrzeże, że karczmarz łypie ku nim niechętnie). Piją piwo i ciekawie rozglądają się po karczmie, momentami natarczywie. Oprócz nich przy ławie siedzi wąsaty jegomość przy kuflu piwa i misce kapusty z grochem i grzankami, dwóch czeladników w pocerowanych portkach zajętych grą w kości. Popijają tylko cienkie piwo i jedzą placki z agawy. W alkierzu, oddzielony od reszty firaną, siedzi majątny jak widać kupiec bądź rzemieślnik – odziany w elegancką tunikę i płaszcz, getry i buty z wywiniętymi noskami. Pije wino, je pieczone mięsiwo – chyba kaczkę i zagryza kawałkiem sera. Nie podchodzi do kontuaru jak wszyscy, lecz donosi mu to wszystko służący. Dwaj opryszkowie spoglądają tam nierzadko, komentując coś szeptem. Do karczmy wejdzie Dorbat – jeden z subiektów Sestana. Bez broni, odziany w dublet, getry, czółenka i płaszcz z pół koła. Naiwny musi być jak dziecko, bo spod dubletu wystaje mu dno skórzanego mieszka – idiota nie zauważy, że mieszek nie samą jeno skórą stoi...

Rozejrzy się najpierw po knajpie, podejdzie do karczmarza, zamieni kilka słów. Wzrok łotrowskiej dwójki spocznie teraz ciekawie na nim. Gość ruszy do bohaterów graczy. Powie, że potrzebuje paru osób do drobnej pracy – chodzi mianowicie o dostarczenie przesyłki. Na ciekawe pytania graczy może opowiedzieć, że tu wolałby o tym nie rozmawiać tutaj – jeśli mają pokój zaproponuje podejście do niego na chwilę, jeśli nie – spotkanie za dwie klepsydry przy wejściu na targ rybny, w porcie. Jest tam dużo wąskich uliczek – wejdą w jakies podwórze i tam w spokoju porozmawiają. Dorbat jest pełnomocnikiem Cwalena i jeśli gracze zgodzą się na jego propozycję, to z nim będą się tylko kontaktować podczas wykonywania zlecenia.

Słowo wstępu

Przed kilku laty w Tabadanie istniała spółka handlowa założona przez dwóch kupców-armatorów, ludzi ze stolicy – el Sestana i el Borgana. Dzierżyli 2 handlowe kogi i nef. Handlowali przyprawami sprowadzanymi z Ciągu Gutum-Guru i Walgaru, broń, pancerze, barwniki, materiały, wyroby rzemiosła. Dobrze im się wiodło. Podczas jednej z dalszych rejs Borgana wszedł w posiadanie mapy wiodącej do skarbu ukrytego na wodach gdzieś między wyspami Archipelagu Arianom przez krwawego korsarza pozostającego na służbie Katana – el Riddecka. Odnalazł go, ale nie zabrał na pokład holka o wdzięcznej nazwie „Śmiałek”. Postanowił ukryć to przed współnikiem Sestanem i samemu zagarnąć wszystkie skrzynie wypełnione pucharami ze srebra, misami, klejnotami, strojami z perkalu i złotogłowiu, srebrem i złotem, zrabowanym z jednostek handlowych Osmundczyków przez niemniej legendarnego co okrutnego Riddecka. Część załogi, do której nie miał zaufania wyróżnął nocą, kiedy rzucili kotwicę przy skale, w głębi której znajdował się skarb pirata. Reszta następnego dnia popłynęła w kierunku rodzinnego Tabadanu. Podczas drogi powrotnej Borgan uknuł plan pozbycia się współnika, z którym nie zamierzał się dzielić swoim znaleziskiem. Postanowił poszukać sprawnego i doświadczonego mordercę i zlikwidować Sestana zanim jakimś sposobem wydostanie się wieść o skarbie wypaplana po pijaku przez któregoś z ocalonych załogantów Śmiałka. Morderca okazał się sprytny – osaczył Sestana tak, że znajdował się sam, bez szansy na wsparcie któregoś z marynarzy, których zawsze zabierał na wieczorne przemarsze po pełnych łotrów ulicach stołecznego Tabadanu. Zabił go – przynajmniej tak mu się wydawało... Przed zadaniem śmiertelnego (w jego mniemaniu) ciosu powiedział „z pozdrowieniami od Borgana”. Ciało wrzucił do kanału, z którym spłynęło kilka mil na południowy-zachód od miasta. Zabójca spartaczył robotę – nie upewnił się, że ofiara jest martwa. Sestan okazał się bardzo wytrzymały – życie tliło się w nim wciąż, gdy odnaleźli go rzeczni rybacy zamieszkujący osadę **Narband**. Dochodził do siebie ponad trzy miesiące. Kiedy wrócił do sprawności postanowił nie ujawniać się – wszak to Borgan zlecił zamordowanie go! Najpierw chciał powęszyć, dowiedzieć się dlaczego Borgan postanowił go usunąć. Skontaktował się z dwoma zaufanymi ludźmi z załogi okrętu, którym pływał – holka „Marabut”. Od nich dowiedział się, że Borgan podejrzenie zżarł w krótkim czasie, że wwoził jakieś skrzynie pod osłon nocy do miasta. Poszła plotka po ludziach pracujących dawniej dla nich a teraz dla niego, że odnalazł skarb. Sestan wydedukował, że musiało się to stać podczas jednego z ostatnich rejsów, z którego nie powróciło kilku jego załogantów, którzy zabrali się „Śmiałkiem” w rejs, bo chwilowo „Marabut” stał w doku remontowym po zderzeniu z kogą innego armatora. Sestan po namyśle postanowił rozegrać wszystko na zimno – odłożyć zemstę na czas bliżej nie określony. Teraz pozycja Borgana była zbyt mocna by mu zaszkodzić – Sestan nie miał środków i ludzi...

Zajął się handlem w nieodległym mieście Kemnach (centrum floty wojennej, w Tabadanie mogli go rozpoznać) pod zmienionym imieniem i ze zmodyfikowanym wyglądem zewnętrznym (zapaścił długi zarost i zmienił sposób ubierania się). Najpierw środki i majątek – potem zemsta. Po kilku latach dorobił się sporego majątku, dzięki wrodzonemu sprytowi sprytowi i znajomości handlu. Nadszedł czas odpłaty.

Jak zaszkodzić Borganowi?

Odrzucił natrętną myśl o zamordowaniu Borgana – śmierć to za mało za odebranie mu kilku lat życia – kiedy mozolnie dochodził do majątku po raz wtóry wydzwigając się z rynsztoka. Postanowił doprowadzić go do ruiny finansowej, pozbawić wszystkiego i zepchnąć na dno – słabszy psychicznie Borgan pewnie sam by wybrał śmierć niż taki żywot, którego doświadczył Sestan...

Sam nie chciał się bezpośrednio wikać w zemstę, więc postanowił uruchomić swoje kontakty w świecie przestępczym i nająć kogoś, kto wykona to wszystko, ale bez mokrej roboty. Najemnicy muszą być delikatni, bo rozwiązanie siłowe nie interesuje Sestana. Najmici będą musieli obserwować Borgana – jego osobę i majątek – tak, by znaleźć jak najlepsze sposoby na doprowadzenie go do ruiny. Kilka z nich może stopniowo Sestan podpowiedzieć:

1. Porwanie jego jedynej córki. Poprosi ich o to – potem o załatwienie kontaktu z nim i o pośrednictwo przy wymianie. Muszą być ostrożni, bo Borgan jest nie w ciemną bitą i na pewno będzie chciał zachować okup...

Córka jest oczkiem w głowie tatusia – ma na imię Nissa, lat 15. Niebrydka, choć okrutnie upstrzona piegami, włosy rude, raczej chuda. Drobne piersi, wąskie biodra. Jeszcze nie rozkwitła (informacja dla tych wykolejeńców graczy ☺). Matka zmarła przy porodzie, dziewczyna rodzeństwa nie ma. Borgan nie da jej krzywdy zrobić, choć jednocześnie jest niezwykle pazerny i nieustępliwy – nienawidzi przegrywać, więc zechce upiec dwie pieczenie – odzyskać dziewczynę i zachować pieniądze. Ma ich dużo, więc może nawet paru łamignatów nająć do asysty przy wymianie...

Dziewucha kilka razy w tygodniu chodzi na zakupy z kucharką, w asyście jednego ochroniarza. Mieszkają na skraju dzielnicy portowej Burghos. Idzie na targowisko ruchliwą ulicą Rybacką, potem Aleją Portową, przez krótką chwilę idzie wąską i krętą uliczką Piżmową (przechodzi nią idąc w kierunku dużej Promenady Królewskiej). Jest krótka, ma ledwie 10 metrów. Tu ją można capnąć. Po lewej stronie są wejścia do domostw biednych czynszowników, po prawej gołe ściany domów, do których wejścia są z drugiej strony.

Raz w tygodniu ojciec albo ochroniarze odwożą ją do innego kupca – **el Igrama**, który przyjaźni się z Borganem i córkę ma w podobnym wieku. Droga wiedzie uczęszczanymi duktami miejskimi do bramy Południowej zwanej też Szewską, potem traktem wzdłuż morza do posiadłości Igrama, znajdującej się 5 mil od miasta. Kolejna szansa na porwanie – trakt. Są miejsca zarośnięte, gdzie można zrobić zasadzkę. Sama posesja Igrama jest świetnie chroniona, MG powinien ją zabezpieczyć psami, kilkoma strażnikami – w tym osobą dowódcy – półolbrzyma. Zbrojnych będzie łącznie 6, psy 4.

Domostwo Borgana (kolejny potencjalny punkt, z którego może być wyciągnięta):

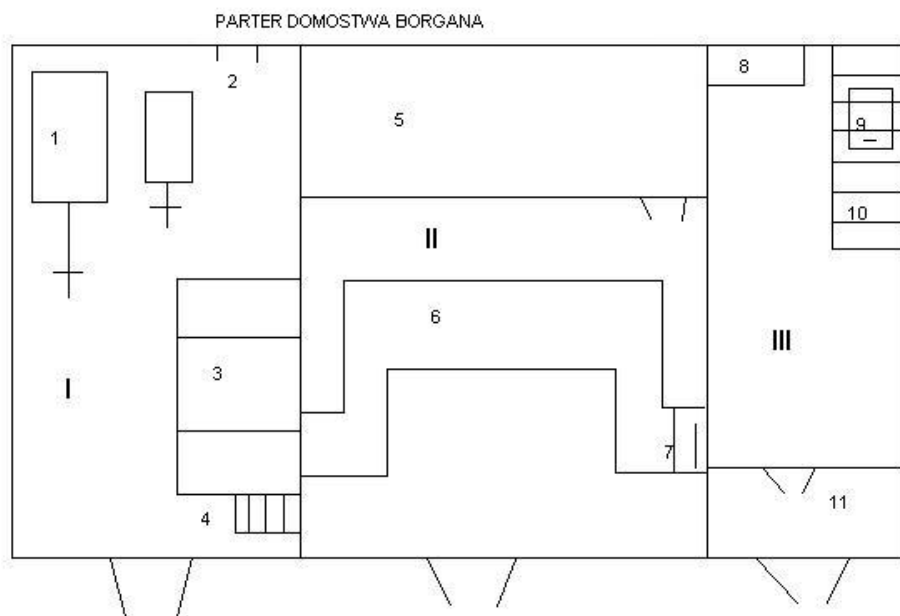


Środkowa kamienica należy do Borgana. Pierwsze drzwi od lewej to wozownia. Drugie – sklep i składzik towarów jednocześnie. Trzecie to wejście do domu – dwuskrzydłowe wierzaje, mocne i okute, zamykane od środka na zasuwę, więc niemożliwe do sforsowania wytrychem. I niespodzianka – są haki, takie na które się zakłada sztaby. Tylko zwykle te haki są po wewnętrznej stronie... To element pułapki, sprzężony z runem magicznym (o tym niżej).

Otoczenie domu:

To dzielnica majątnego patrycjatu, są tu kantory zamożnych kupców, kamienice, spacerniaki, eleganckie karczmy. Ulice są szerokie, wyłożone kostką brukową, i oświetlane lampami olejowymi. Strażnicy chodzą często w silnych, sześciuosobowych patrolach. Mają gwizdki do nawoływania się przy większej rozróbie – czego nauczyli się od cepaków z Osmundu. Poza nimi są tu liczni spacerowicze – damy ze swymi małżonkami, podlotki, żacy. Nie ma włóczęgów i żebraków (przynajmniej na głównej promenadzie). Co parędziesiąt metrów są ławki, kopczyki obsiane trawą wystające z bruku, na których siedzą przechodnie, dyskutują i popijają wyborne miejscowe piwo. Jest krótko mówiąc bardzo treściwie na ulicy. Dopiero rzadnie ruch około 3 w nocy. Wtedy właściwie tylko już na patrol straży można się nadziać... Jedyne pozytyw to bogactwo architektoniczne kamienic – mnóstwo podcieni, wysokich i szerokich schodów, kolumn, nisz z rzeźbami, w których można się ew. schować (ale z minusami do testu – chyba, że robi to złodziejasek). Zawsze istnieje ryzyko, że zauważy ruch wokół domów ktoś z naprzeciwka – np. ktoś stojący w oknie przy zgaszonym świetle – nie widać go, ale on perspektywę ma niezłą. To niemniej poważne zagrożenie dla niefrasobliwych penetratorów chaty Borgana. Więzi obywatelskie w dzielnicy są niezwykle silne (solidarność majątkowa), więc od razu taki delikwent okrzyknął by łupieżców.

Plany domu:



I – Wozownia.

Pomieszczenie wyścielone jest słomą, czuć tu zapach końskich odchodów, uryny, i koni.

1 – wóz transportowy, do przewozu towarów (większy) i mniejszy – spacerówka na jednego konia z siedziskami wyłożonymi zielonym aksamitem.

2- haki i półki na całej szerokości ścian, wisi na nich końskie oporządzenie, sznurki, rzemienie, elementy rzędu, dwa siodła i pled do jazdy konnej (jedno siodło damskie, z jedwabnym siedziskiem

w kolorze indygo). Są i baty, ostrogi, a także cały szereg różnych narzędzi – jak widły, łopaty, młotki, piły, cęgi i inne.

3 – boksy dla koni. W każdym boksie są konie – razem Borgana ma dwa pociągowe, małe i krępe oraz jednego wierzchowego – kasztanka. Narowisty dla obcych... Każdy boks ma paśnik i poidło.

4 – schodki na galerię, która rozciąga się nad całym pomieszczeniem. Na galerii są bele siana, słoma, spyża w workach. Na wysokości galerii są okienka wentylacyjne szerokości 10 cali.

II – Kantor i skład.

W kantorze pracuje oprócz subiekta jeden quasi-pomocnik ;) Typek ma 2k100 wzrostu i tyle samo w barach. Jego parametry poniżej, razem z pozostałymi strażnikami Borgana.

5 – magazyn towarów Borgana. Po jego wyposażeniu można łatwo się zorientować, że po pierwsze handluje bardzo szerokim spektrum towarów, a po drugie, że jest bardzo majątny. Co można tam znaleźć po pobieżnym przeszukaniu: beczułki z przyprawami – pieprzem, szafranem, bazylią, majerankiem, kolendrą, mieloną papryką, lukrecją, gorczycą, imbirem, beczka soli, zamorskie i egzotyczne wina, miody z Osmundu (sycone i naturalne), różne smakołyki – orzechy najdziwniejszych kształtów, nieznane graczom, owoce morza w occie i inne. Jest tam trochę egzotycznych ozdób z kości słoniowej, wyroby z pereł, pachnidła, tkaniny. Kilka egzemplarzy broni, ale delikatnej –

mieszczkańskiej, zdobionej – bardziej symbolicznej niż o rzeczywistych walorach bojowych – inkrustowane sztylceki, noże, kusza pistoletowa.

W magazynie jest zejście do podziemnego składu. Kiepsko zabezpieczone – więc +1 do testu wykrycia. Tam jest to samo tylko w większych, hurtowych, ilościach. Plus parę innych drobiazgów.

6 – lada, na której rozłożone są towary. W centralnym miejscu leży waga.

7 – którą należy podnieść żeby przejść przez ladę do wnętrza składu.

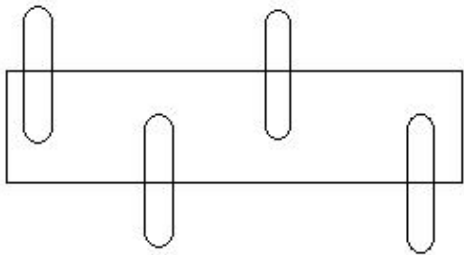
III – Sień.

8 – komoda z szafą. Na dole – w części komodoidalnej ;) są liczne pary butów należące do Borgana i Nissy. Buty służby znajdują się w przedsieniu, zaraz za drzwiami. W szafie są płaszcze, szale, czapa, kamizelki podbijane, peleryny.

9 – kłapa prowadząca do loszku. Loszek jest wyłożony cegłą. Po schodkach schodzi się kilkanaście stopni (jest tu magiczna pułapka – run, za który Borgan zapłacił duże pieniądze – zapala się gdy ktoś przejdzie obok niego. Krótki intensywny blask, potem gaśnie. Ostrzega kilkoma słowy właściciela o intruzach – taki tekst wklął mag: „Szlachetny panie Borgan – ktoś wtargnął do piwnicy. Strzeż się!”. Borgan natychmiast uruchomi procedurę alarmową – budzi ochroniarzy, ładuje kuszę – każe jednemu z nich zeskoczyć z antabą na zewnątrz, z balkonu, i od zewnątrz zamknąć domostwo, aż do przybycia strażników. Są odcięci – jedyny ratunek to wyjście przez okna lub lufcik. Nie mają jednak za dużo czasu, poza tym na górze czeka Borgan ze służbą. Strzelają z kusz od razu, z zaskoczenia, jak tylko zobaczą intruzów nie pytają o nic.

Magiczny run alarmowy uruchamia się gdy ktoś znajdzie się w odległości 1 metra (na dole korytarz ma szerokość 120 centymetrów, jeśli gracze pomyślą, to uda im się przejść. Nie musieliby się martwić alarmem, gdyby mieli amulet, który stale przy sobie nosi Borgan – dezaktywuje on chwilowo magię alarmowego runu.

Korytarz długości 4 metrów prowadzi do niedużego pomieszczenia zamkniętego kratą. Jest dziurka na klucz oraz 4 wajchy w położeniu do góry. Odpowiednia kombinacja wajch oraz otwarcie zamka otwierają kratę. Zamek jest dość złożony – trudność otwarcia -1. Wajchy mają być w takim położeniu:



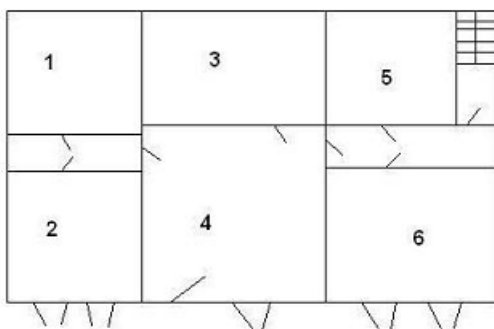
Każda kombinacja zajmuje nieco czasu. Zanim trafią na właściwą, może już straż zawiadomiona przez Borgana nadbiegnie...

Czas na mięsko ;) – co znajduje się za kratą, o ile już ja sforsują? Małe pomieszczenie 3 metry na 3. Kufer na kłódkę – a w nim elegancki gladiusz wykonany z najlepszej stali, o dziwo mało zdobiony, ale niezwykle solidny. Bonus +1 do trafienia. Do tego płaszcz lamowany gronostajowym futrem, elegancki kotehard ze srebrnymi guzikami, naszyjnik ze srebra z wisiosem – symbolem gildii

kupieckiej. Jest też żeliwna kasa o wadze około 100 kg, bardzo nieporęczna do transportowania. Otwiera się ją poprzez jednoczesne przekręcenie dwóch kluczy w dwóch zamkach na płycie czołowej kasy. Otwieranie wytrychami na -2, i to tylko wtedy gdy złodziej otwiera dwoma jednocześnie, bo inaczej jest to w ogóle niemożliwe. Co jest w środku? Są tam pieniądze i kosztowności Borgana zbierane na czarną godzinę – a więc 120 sztuk złota, szlachetne kamienie na kwotę 30 sztuk złota, kilka listów zastawnych, które najwyraźniej Borgan zdobył skupując czyjeś długi. Razem spory majątek.

I piętro:

1 – pokój służby. W nim dwa sienniki na podłodze przykryte kocami. Skrzynia drewniana z ubraniami. Wiszące półeczki z przedmiotami



osobistymi. W pokoju jest ciemno – nie ma w nim okna. Na ścianie w imakach tkwią pochodnie, a przy drzwiach, na zydelku, leży gliniany kaganek.

2 – pokój służby nr 2. Wystrój analogiczny jak wyżej.

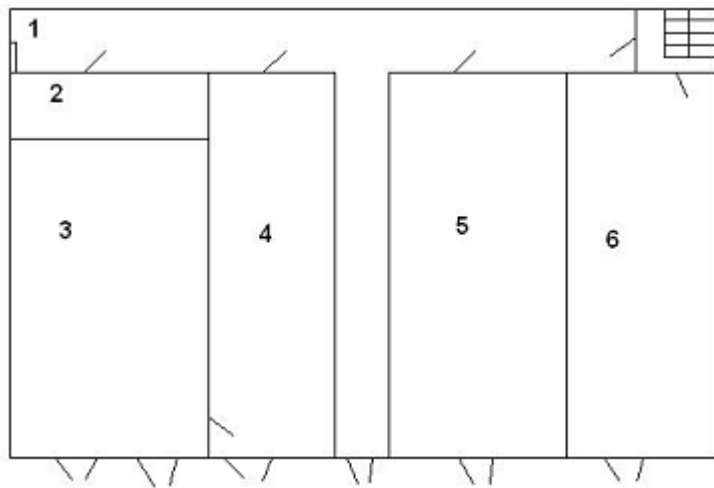
3 – kuchnia. Tu się pichci, tu są zapasy.

4 – jadalnia wspólna dla wszystkich domowników.

5 – pokój gospodarczy – są tu zapasy żywności, zapasowe świece, bielizna, itp.

6 – pralnia i pokój kąpielowy. Tu czasem zażywa kąpeli po znojnym dniu Borgan. Są tu i łozinowe witki, którymi chlaszcze go sługa po plecach dla pobudzenia krążenia.

II piętro:



1 – drabinka prowadząca do lufciku dachowego, zamkniętego od wewnątrz. Raz na jakiś czas otwierają go, żeby wywietrzyć korytarz. Zwykle dzieje się to wieczorem. Na nie dłużej jednak niż pół godziny.

2 – skład gospodarczy – drewno na opał do kominka pryncypała, miotły, ściery, wiadra, szafa ze starymi ciuchami i ciuchami roboczymi, parę pierdołek jeszcze.

3 – gabinet. Jest tu kominek ze stertą polan, biurko rzeźbione, masywne, dębowe trzy stoliki i zdobiona ława. Szafka oszklona z karafkami. Na ścianie wisi stara tarcza i sfatygowany kord. Mała biblioteczka z paroma książkami, w tym rachunkowymi. Biurko – kałamarz, pergaminy,

przycisk do papieru, sztylecik srebrny do cięcia papieru, pręty laku do pieczętowania, pieczęć, sznurki konopne, zapasowe, zastrzone pióra gęsie. Schowek w stole – tam można znaleźć dwa klucze do kasy Borgana, która znajduje się w podziemiach. Inne klucze w sypialni. Szansa znalezienia schowka -2 do wyszukiwania. Mocno zabezpieczone, wszak to droga do jego kasy.

4 – sypialnia. Duże łóżko, ciężkie zasłony na oknie. Kufer z ubraniami, szafa na ciuchy. Stolik z latarnią. Stary buduar, widać odświeżany, pewnie jego zmarłej żony. Kolejna porcja kluczy ukryta jest w łóżku – przeszukanie punktowe łóżka wymagane, wtedy test na całą wartość spostrzegawczości. Jeśli gracz deklaruje przeszukanie pomieszczenia po prostu, to na -1. Znaleźć tu jeszcze można nieco sreber i z 50 sztuk srebra na drobne wydatki.

5 – pokój dziewczyny – graciarnia, stara kołyska dla lalek, kilka szmacianych lalek z kolorowych gałganów, drewniane klocki, kolorowe kamienie. Zabawki zakurzone. Mini – buduar z kosmetykami, zwierciadło. Nic szczególnego tu się nie znajdzie.

6 – pokój gościnno – konferencyjny. Jest tu za przepierzeniem duże, dwuosobowe łóżo dla ewentualnych gości. Poza tym okrągły stół, fotele obite pluszem, jeżdżący mały wózek z winem i zastawą, kominek (podobnie jak w gabinecie), kanapa, trochę kilimów i gobelinów na ścianie, jakieś arrasy, makrami i takie tam ozdobniki ścian. Na suficie kasetony wzorzyste. Słowem jest tu pięknie. Na podłodze dywan.

Do domu woda dostarczana jest w beczkach dwa razy w tygodniu. Kto ją dowozi i jak się mogą o tym dowiedzieć? Dowożą ją synowie karczmarza z innej dzielnicy – el Rembeka. Ich ojciec prowadzi karczmę „U Rembeka”, ma studnię na podwórzu – dzieciaki korzystają z tego i szukają klientów, którym potem dostarczają wodę – nie chce im się pracować w karczmie. Wodę dowożą wózkami, w beczkach. Wózki ciągną osły. Synowie mają 17 i 18 lat.

Borgan

Mąż około 50-tki, tęgi, nalany. Pewny siebie i buńczuczny. Ma krótki zarost na twarzy, małe oczka. Włosy rude. Bogactwo go rozpiera – szacunek okazuje tylko tym, których uważa za bogatszych, lub tych, od których jakoś zależy (partnerzy handlowi). Nieprzyjemny, śliski typ. Nie budzi zaufania. Każdy dzień rozpoczyna od wizyty na targu, w porcie, kantorze – rozmawia ze znajomymi, pyta o nowe towary ze statków, pyta o ceny, zawiera kontrakty. Jedzie tam małym powozem, w towarzystwie woźnicy. Po wizytacji, która trwa kilka godzin jedzie zjeść obiad – zwykle zjada go w „Wesołym mnichu”, w którym także bierze dziewczkę na godzinę. Potem wraca do domu i do wieczora zajmuje się rachunkami lub siedzi w kantorze na dole. Czasem zawozi córę do koleżanki poza miasto, wówczas popołudnie i wieczór spędza tam przy winie i żarciu. Rano zwykle zabiera się do domu, zwykle zostawia Nissę na dzień lub dwa. Potem wysyła po nią powóz z dwoma ludźmi.

2. Zniszczenie w porcie zatowarowanego statku handlowego Borgana („Śmiałka”).

Na pokładzie „Śmiałka” jest fortuna w towarze. Transport ma płynąć za kilka dni na południowe wybrzeża Orcusa Wielkiego, gdzie miał to wszystko sprzedać. Borgan sporo w ten towar zainwestował. Co jest pod pokładem? Miód, воск, głównie mieczowe, przyprawy niedostępne na południu, zboże, cebula, czosnek, futra, skóry, pasy skórzane, kłamy, rękodzieło, rzemienie i wiele, wiele innych. Załoga – 30 osób. Kapitan – el Aldar z Tabadanu, bosman, pisarz i marynarze. 12 potrafi nieźle szyć z luków, pozostali operują kuszami. 10 z nich

potrafi też nieźle rąbać krótkimi mieczami, są uzbrojeni w skórznie na wypadek walki. Statek jest uzbrojony jedną balistą – stoi ona na kasztelu rufowym.



Kasztel dziobowy

3 pomieszczenia – jedno dla oficerów, drugie to warsztat, trzecie arsenał pokładowy.

Kasztel rufowy

4 kajuty, po dwie na stronę i wążutki korytarz. Dwie kapitana – sypialnia i pokój urzędowy – tam z pisarzem przesiaduje, przyjmuje gości, nawiguje, przegląda mapy itd. Mesa i kambuz.

Podpokład I poziom

Koje marynarzy po bokach. A dziobie magazyn uzbrojenia do balisty, i wielu innych sprzętów. Vis a vis drugi magazyn – żywności i wody pitnej. Część towaru tu się znajduje.

Podpokład II poziom

Luk żaglowy, olinowanie, bloczki i inne. Reszta towaru.

W ciągu dnia ciągle kręcą się tu marynarze, poza tym jest ruch w porcie – nie ma mowy o spaleniu holka. Nocą wartuje kilku stróżów – dość dużo ich jak na statek stojący w porcie, ale okoliczności tego wymagają – pełne ładownie drogiego towaru. 2 strażników jest na kasztelu rufowym i dwóch na dziobowym. Przy trapię stoi jeden. Zmiany co godzinę. Strażnicy uzbrojeni są w krótkie miecze i noże. Jeden z nich ma bicz, którym niezwykle sprawnie się posługuje... Nie mają broni strzelczej.

3. Magazyn portowy Borgana

Kolejny punkt programu zniszczenia Borgana. Do magazynu przylega sklep, w którym również można kupić te towary, które są w kantorze przydomowym.

Usytuowanie magazynu:

1 – dzielnica biedoty. Dużo drewnianych baraków, chylących się ku ruinie. Są i murowane domki, ale poszczerbione jak zardzewiały miecz. Łatwo tam oberwać od miejscowego elementu.

2 – kanał. Szerokość 20 metrów. Nurt leniwy. Przy brzegu są barki mieszkalne.

3 – pekłownia. Tu pekluje się i pakuje ryby. Należy do zamożnego kupca el Krydasa.

4 – magazyn Borgana.

5 – most a raczej kładka. Przejedzie tędy mała dwukółka, ale wóz już nie. Most należy do cechu garncarzy, pobierają myto za przejście, w wysokości 5 skojców. Jeśli komuś nie pasuje – niech korzysta z przeprawy promowej za 3 skojsce, trwa to jednak dłużej i trzeba poczekać aż się zbierze odpowiednia ilość ludzi.

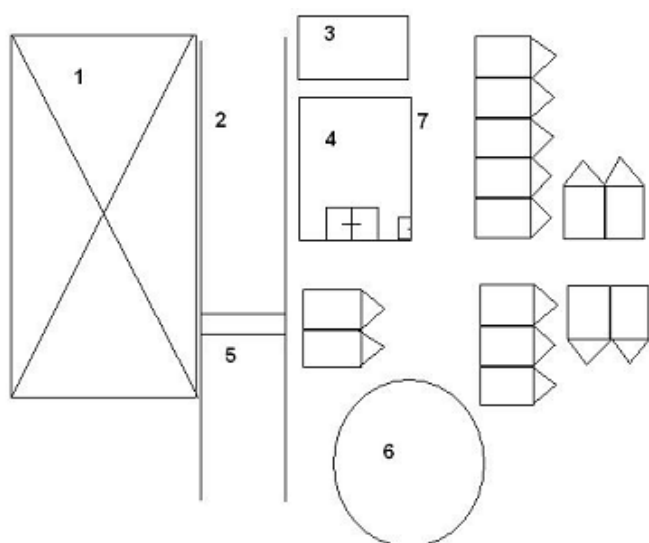
6 – spory targ rybny.

7 – szeroka, wybrukowana ulica. Stoją na niej pozamykane

baraki handlarzy, rosną drzewa spomiędzy kostek. Naprzeciw magazynu w rzędach bliźniaczo podobne domki murowane, należące do bogatych mieszczan. Często chodzą tędy patrole straży miejskiej – bardzo uprzejmej, ale stanowczej i raczej nieprzekupnej...

Plan magazynu:

Z zewnątrz – kamienna podmurówka do 3 metrów, potem solidne dębowe bale. Dach spadzisty z jednym lufcikiem. Wejścia dwa – oba od frontu. Jedno solidne – dwuskrzydłowe – dla wozów, drugie małe, wiodące bezpośrednio do sklepu przymagazynowego. Strażników jest



dwóch – dyżurują nocą. Stoją zazwyczaj przy drzwiach, czasem dla rozprostowania nóg robią rundkę naokoło magazynu, dalej jednak nie odchodzą. Uzbrojeni są w miecze. Są to najmici, których sprawdził Borgan i od dłuższego czasu zatrudnia, także jako żołnierzy okrętowych. Nieźle robią mieczami. Drzwi do kantorka zamknięte są na klucz (standardowy zamek). Wrota zamknięte od środka na belkę. Okolice magazynu jest zamieszkała przez mnóstwo ludzi – zarówno plebejuszy jak i rzemieślników. Nie będzie łatwo wkraść się do środka pozostając niezauważonym. Jeśli ktoś usunie strażników to życzliwy sąsiad narobi alarmu jeśli nie zobaczy ich dłużej jak 10 minut. Ludzie są życzliwi. Nędzarze będą kibicować, poważnie. Zawieść wobec Borgana nie pozwoli im narobić hałasu, może nawet ktoś zechce się przyłączyć do łupienia (przekonany, że o to chodzi). Jeśli gracze nie pozwolą – mogą mieć kłopoty... I z wezwaną potajemnie strażą i z miejscowymi osiłkami, żądnymi łupu.

4. Inne

Liczę na inwencje graczy. Może wymyślą coś atrakcyjnego, co w rozsądny i wiarygodny sposób pozbawi w krótkim czasie majątku Borgana. Pamiętać należy, że jest on wpływowy, ma na usługach wielu siepaczy a może mieć w każdej chwili bardzo wielu – fizycznie więc niczego się nie wskóra. W interesach jest ostrożny – nie ufa obcym! Lubi sprawdzić kontrahentów. Lubi dziwki – to ze słabostek, dobre trunki i dobre żarcie – koniecznie dużo. Tyle.

Podsumowanie

Toż to ledwie prosty szkielet intrygi – jak go rozwiną gracze – nie wiadomo. Za pomyślne i efektowne zakończenie scenariusza należą się z czystym sumieniem 4 PD.