

**DANE AUTORA:**

Jacek Ociepski (jacmg)  
Smolnik 57a/1  
59-820 Leśna  
e-mail: [jacmg@wp.pl](mailto:jacmg@wp.pl)

**TYTUŁ: „Pozornie prosta robota”.****SYSTEM:** Aphalon**SCENERIA:** Pogranicze Asmaghori i Morotanu. Małe miejscowości, plenery, las, ostatnie sceny- większe miasto.**Słowo wstępu.**

Przygoda została stworzona do konkretnych postaci, które są już doświadczone. Z łatwością można ją zaadaptować do każdego innego systemu fantazy. Przygoda ma jeden główny wątek, ale do jej rozwiązania można dojść kilkoma drogami, ponieważ scenariusz nie jest liniowy, a gracze staną kilkakrotnie przed wyborem dalszego sposobu działania co może zmusić MG do improwizacji :-) Moi gracze to zaawansowana ekipa grająca od 15lat i nie bawią ich przygody typu „Demoniczna horda”. W tym scenariuszu znajdziemy troszkę kryminału, akcji, szpiegostwa, podstępu i przygody. Walki nie ma dużo, ale jak do niej będzie dochodziło to będzie ona niebezpieczna. MG musi stwarzać duże zagrożenie graczom, tak aby bali się oni walczyć, aby odczuwali lęk, że może pójść coś nie tak, aby szanowali i obawiali się każdego przeciwnika.

Jak już pisałem, scenariusz został stworzony dla drużyny, która razem już trochę przeszła. Dopasowałem go tak aby nie było problemu z wprowadzeniem graczy do akcji przygody. W mojej drużynie gra szlachcic, który jest rycerzem, tropiciel, czarodziej, i awanturnik (to profesja pośrednia między wojownikiem-tropicielem-złodziejem). Ty dopasujesz sobie wstęp do swojej drużyny i nie powinno sprawić Ci to problemu.

**WYSTĘPUJĄ:**

**Valdia Gandor** - szlachcianka kobieta 38lat, asmaghorka, błęd długie włosy, 175cm, 80kg wagi (dupiasta babka), ciepła miła osoba. Valadia zarządza obecnie jedną z 6 prowincji w Baronii. Jest rozważna i mądra, nie robi głupich rzeczy, waży słowa, jest dobrą dyplomatką. Praworządna i sprawiedliwa. Podczas rozmowy z nią gracze powinni odczuwać powagę i rozagę emanującą od tej osoby. Jest żoną rycerza Vorgena Seldora Gandor II, który wyjechał do Tumalu pomóc koronie tłumić rewolucję i zaginał. Valadia wraz z mężem mają syna Dorad Gandor.

**Gardo Gandor** – szlachcic, asmaghorczyk 55lat, c.blond, włosy elegancko przystrzyżone, 180cm, 110 kg (facet ma nadwagę, nie jest umięśniony ☺), urzędnik ratusza w stolicy Asmaghorii, nie zajmuje znacznego stanowiska, jest skromną i spokojną osobą, jest uczonym w dziedzinach polityki więc gracze pewnie nie znajdą z nim wiele tematów do rozmów. Żyje z żoną Bardielą Gandor. Valadia w chwili obecnej gości u niego w domu w stolicy. Gardo jest kuzynem męża Valadii.

**Veldor Dogordo** – szlachcic, asmaghorczyk 72 lata, posiwiaty i zestarzały mężczyzna, Jest doradcą Gandora II, a w chwili obecnej Valadii. Mądry i rozważny człowiek, oddany rodzinie Gandor od pokoleń. Wierny sługa, nie zrobi nic co mogłoby zaszkodzić lub narazić rodzinę Gandorów.

**Sierzant Dorf** – asmaghorczyk 35lat, c.blondyn, włosy krótko przycięte, 185cm, 110kg, jest silnym i dobrze zbudowanym mężczyzną. Jest odważny, ale roztropany i mierzy cel na zamiary, nie jest głupi. Jest osobą

obowiązkową i dobrze wykonuje swoje obowiązki, typowy profesjonalista, biegle włada bronią i jest dobrym wojownikiem, jest rozmownym i wesołym człowiekiem. Były żołnierz armii królewskiej, przez 2 lata pełnił służbę na granicy z Edheldurem podczas wojny z elfami Aqade. Dorf jest rasistą, nie lubi Elfów ani Morotańczyków. Jako wierny żołnierz Vorgena II obiecał mu, że pod jego nieobecność będzie strzegł jego żony. Po śmierci trzech oficerów został dowódcą straży na włościach Gandorów. Dorf będzie miał duży kontakt z BG i duży wpływ na ich poczynania, używaj jego rad jako wskazówek dla graczy gdy będą mieli problem w jakiejś sytuacji.

**Kurier Safit Aldorif** – morotańczyk 41lat, 180cm, 85kg, włosy kruczo czarne długie do ramion, czarne włosy podkreślają bladą cerę morotańską. Mężczyzna dostojny zawsze zadbane czysty i elegancko ubrany. Nie jest szlachcicem, ale etykietą i dostojny zachowanie przewyższa niejednego wysoko urodzonego. Człowiek ten jest zły, jest zakłamanym intrygantem, liczy się dla niego zysk nie zależnie od ofiar. Jest mądry i przebiegły. Ma dwa oblicza, u swojego szefa i wśród klientów uchodzi za dostojnego i mądrego doradcę, ale wykorzystując swoje doświadczenia z przed lat gdzie był złodziejem i mordercą, potrafi zejść do „podziemia” i rozprawić się z opryszkami lub wynająć kilku zbirów. Jest niebezpieczny i zawzięty, uparty i chciwy nie zrezygnuje ze swoich zysków i planów z błahego powodu, przyparty do muru nie odda się żywcem, jest w stanie zabić się niż oddać się żywcem, zawsze walczy do końca. Jest też bardzo mściwy i mieć w nim wroga to strasznie uciążliwa sprawa. Safit obecnie pracuje dla kupca z Morotanu Artif Gostif, który zawarł umowę z Valadią.

**Kupiec z morotanu** – Artif Gostif, morotańczyk 58lata, ciemne włosy lekko posiwiałe, długie włosy za ucho, spokojny miły staruszek. Uczciwy i honorowy i dlatego jest szanowanym kupcem, nie jest szlachetnie urodzony.

**Banda z Morotanu** – to kilku strażników morotańskich z pogranicza. Są skorumpowani przez Safita. Okradają transporty Gandorów na morotańskich traktach. Są to hultaje i swawolnicy, mimo wszystko są karną grupą, są zhierarchizowani i zdyscyplinowani. Ważne osoby w bandzie to:

**Varit** – dowodzący grupą, doświadczony żołnierz. Morotańczyk 36lat, wysoki i dobrze zbudowany.

**Mastof** – młody ambitny chłopak, Morotańczyk 24lata,

**Dors** – były żołnierz elitarnych jednostek armii Morotanu, świetnie wyszkolony i wszechstronny wojownik. Morotańczyk 31lat. Jest mordercą bez skrupułów. Ma bliznę na twarzy. To on zamordował oficerów Valadii.

**Mefista** – kobieta, morotanka, 30 lat, wysoka 180, około 75kg, ciemnowłosa. Mefista jest łowcą nagród. Została wynajęta przez kupca Artifa Gostifa, aby obserwować Safita. Kupiec nabrał podejrzeń co do swojego kuriera i chce wyjaśnić dziwną sprawę ze znikającymi transportami i cudowną błyskotliwością Safita. Mefista będzie go obserwowała do czasu gdy BG się z nim spotkają, później zacznie obserwować BG i w razie potrzeby przyjdzie im z pomocą.

**Szajka z Asmaghori** – Jest to banda degeneratów i banitów, którzy nie radzili sobie w życiu i zaczęli okradać ludzi na traktach. Są mało zdyscyplinowani i prowadzą życie koczownicze, zajmują jakiś teren, a gdy zaczyna się robić gorąco to przenoszą się na inny teren. Robią prowizoryczne obozy w miejscu gdzie mają dostęp do wody. Zostają w tym miejscu na dłuższy czas. Dowodzi nimi najsilniejszy: Ryhż pałka- Asmaghorczyk, bardzo silny, 210cm i 160kg walczy nożem i wekierą. Nie koniecznie mądry i przebiegły. Raczej prosty i okrutny.

## **ROZDZIAŁ 1. Wprowadzenie.**

W przypadku mojej drużyny wprowadzenie było proste, ponieważ wykonywali on wcześniej zlecenia dla Gordo Gandora (kuzyna męża Valadii) i znał on ich z dobrej strony. Ponad to jeden z moich graczy jest szlachetnie rodzonym rycerzem i świetnie się nadaje do pomocy Valadii. W Twojej sytuacji MG możesz zrobić tak, że Gordo Gandor to były pracodawca Twojej drużyny. Valadia Gandor przyjeżdża do stolicy ze swoją służbą, dzieckiem i

ochroną składającą się z kilku dobrych strażników. Valadia odwiedza kuzyna męża i przedstawia mu swoją sytuację:

*Kilka miesięcy temu Valadia nawiązała kontakt z kupcem z Morotanu Artifem Gostifem, który zaoferował jej kupno wyrobów z jej przędzalni (wysokiej jakości materiały, len i wełna w kilku kolorach i odmianach). Transport materiałów jest zamawiany osobiście przez doradcę i kuriera kupca, Satifa Aldorifa, który przywozi zaliczkę ½ ceny (300szt złota) i ustala datę i miejsce dostawy. Transport wyjeżdża, ale nie dociera do odbiorcy. Konie, wozy, ludzie i towar znikają bez śladu. Podejrzewa się, że za rabunkami transportów stoi banda rabusiów, która pojawiła się w okolicy. Gdy strażnicy zaczęli węszyć i szukać śladów okradzionych transportów, natknęli się na ślady rabusiów. Zabili kilku, a Ci w odwecie zamordowali oficerów. Valadia szuka rozwiązania w tej sytuacji. Chce aby ktoś objął dowodzenie nad jej ludźmi, rozprawił się z bandą rabusiów i odzyskał cenne materiały. Valadia problem z oficerami zgłosiła namiestnikowi baronii z prośbą o dwóch doświadczonych oficerów, którzy zajmą się jej wojskiem. Do tego czasu chciałaby aby ktoś jej pomógł. Valadia chce aby Gordo jej doradził i skontaktował ją z sędzią aby się doradzić co grozi jej w świetle prawa za niedotrzymywanie umów z kupcem z Morotanu. Gordo odpowie jej, że skontaktowanie jej z sędzią będzie czasochłonne i poleci jej BG, jako osoby, które mogą zająć się jej problemami.*

W taki oto sposób BG mają kolejne ciekawe zadanie do wykonania. Niech Valadia osobiście spotka się z BG i objaśni im całą sytuację. Niech wyjawi im czego od nich oczekuje i co ma im do zaproponowanie. Niech wynagrodzenie za pozytywne rozwiązanie sprawy będzie wysokie. Valadia pisze list do swojego doradcy Veldora, a w nim naświetla sprawę z BG. Jej doradca jest zobowiązany do wtajemniczenia BG w całą sprawę. BG biorą list i ruszają do Słupiny, tam gdzie Valadia ma swój pałac. Sama Valadia zostaje w stolicy aby spotkać się z sędzią.

## **ROZDZIAŁ 2. Podróż.**

Podróż nie jest trudna, BG ze stolicy jadą na południowy wschód w kierunku granicy z Morotaniem. Główny trakt jest ruchliwy, po drodze BG mijają wielu podróżnych, wozów, karawan, kupców i chłopów, mijają liczne małe osady i zajazdy przydrożne. Ledwo zaczęła się wiosna, jest końcówka miesiąca roztopów i zimne noce potrafią dać się we znaki, ale BG na szczęście każdą noc spędzają w zajazdach. Po około 10 dniach drogi gracze przy zajeździe „Roztaje” zjeżdżają z głównego traktu na małe uczęszczany gościniec, który biegnie na południe, wprost do Morotanu. Tu rzadko spotykają kogoś po drodze, liczne boczne dróżki prowadzące do jakiś małych wioseczek sprawiają wrażenie, jakby pobłądzili. Przez ostatnie 5 dni podróży BG raz spali w jakiejś gospodzie we wspólnej izbie.

*W gospodzie będzie przebywało kilku miejskich pijaczków i kilku (o 50% więcej niż BG) rabusiów z tutejszej szajki. Rabusie przyjechali się zabawić i kupić kilka potrzebnych rzeczy dla współplemieńców. Można sprowokować jakąś delikatną bijatykę, która pokaże, że gracze mają większe umiejętności walki. Opraw całą bójkę w jakimś komediowym nastroju. Niech rabusie będą podpici i wiele ich ciosów niech kończy się komicznymi upadkami. Niech BG się z nimi pobawią. Ja zaaranżowałem taką sytuację:*

*Po wejściu graczy grupka mężczyzn (rabusie) zaczęli się im przyglądać, zniżyli ton. Przez jakiś czas szeptali, ale gdy zobaczą, że gracze nie są jakimiś łowcami nagród to się znowu rozluźniają. Czują się pewnie, ponieważ jest ich więcej. Gdy gracze zamówią jedzenie i zaczną już spożywać ciepłą i smaczną strawę nagle grupka rabusiów buchnie śmiechem, jeden z nich wyraźnie jest do czegoś namawiany. Posypały się zakłady i po chwili jeden zbir wstaje i podchodzi do jednego z graczy. Na jego twarzy nie widać wrogości, w ręcz przeciwnie dławi się on ze śmiechu i lekko się zatacza. W ręce trzyma płócienny woreczek i podaje go graczowi, który siedzi z brzegu ławy, mówiąc: „Przepraszam, że przeszkadzam proszę Pana. Mam dla Pana woreczek, niech Pan trzyma”. Mój gracz odpowiada wrogo- „Po co?”, a zbir zaciskając zęby wykrzykuje- „Na zęby psi synu!” i z partyzanta wymierza graczowi soczystego kopniaka z twarz. Nawiązuje się walka z użyciem misek, kufla, taboretów i ław. Pełna*

*komediowych wywrotek i głupich zagrywek zbirów, którzy po krótkiej, ale dotkliwej lekcji pokory uciekają obici z zajazdu... ☺*

Pozostałe noce spędzali w zagajnikach grzejąc się przy ognisku podczas warty. W końcu, popołudniową porą, po 16 dniach drogi gracze docierają do Słupiny.

### **ROZDZIAŁ 3. Słupina.**

Słupina to większa osada, otoczona jest palisadą na ponad 4m. W osadzie mieszka około 800 mieszkańców i można powiedzieć, że to małe miasteczko. Znajduje się tam bardzo ładna pijalnia piwa i gospoda, garnizon straży, małe targowisko otwarte co dwa dni, na które zjeżdżają się okoliczni wieśniacy. Jest też zakład Pani Gandor oraz mały budynek pełniący funkcję ratusza. Zasiada w nim kilku urzędników, doradca i dowodzący strażą. Gdy BG dotrą do Słupiny to ratusz już będzie zamknięty. Po rozpytaniu się straży przy bramie o Valadię, jej pałac bądź doradcę Vedora, BG zostaną skierowani na wschód od Słupiny. Tam znajduje się pałac Gandorów. Pałac znajduje się jakieś 3km od osady więc gracze dotrą tam szybko. Pałacyk położony jest na niewielkim wzgórzu, frotowa część to budynki gospodarcze w których nie ma okien na parterze, okna na piętrze są wąskie i pozastłaniane okiennicami. Dach kamiennych budynków gospodarczych jest pokryty gontem. Duża drewniana brama z metalowymi wzmocnieniami jest zamknięta. Gdy gracze wyjaśnią kim są, po co i do kogo przyjechali i pokażą list z pieczęcią Valadii zostaną wpuszczeni na przedzamcze. Za bramą znajduje się dość duży plac, z którego są wejścia do pomieszczeń i budynków gospodarczych spełniających rolę muru. Budynki ułożone są na kształt litery „U”, budynki gospodarcze łączą się bezpośrednio z murem, który otacza pałac. Część pałacowa jest oddzielona od placu przedzamcza stalowym barbakanem na wysokości końca budynków gospodarczych. Gdy BG są wprowadzani za barbakan to zostają rozbrojeni z wszelkiej broni. Gracze zostają wprowadzeni do wnętrza pałacu, który jest ładny i zarazem prosty. Nie ma tam żadnych zbędnych ozdób i sprawia wrażenie bardziej praktycznego niż wystawnego. BG zostają przyjęci przez doradcę Vedora, na spotkaniu jest też Dorf. Gdy list zostanie odczytany Vedor grzecznie przedstawi się ponownie, później przedstawi Dorfa i powie graczom, że ugości ich w pałacu. Spotkają się na kolacji za 2 godz. Gracze dostają teraz czas dla siebie, mogą się umyć, ogolić i pogadać. Pałac ma sprawiać wrażenie przyjaznego, służba nie jest natrętna i nie ma jej dużo, ale jest miła i pracowita. BG nie odczuwają żadnej wrogości od straży i innych mieszkańców. Na kolacji będzie tylko Vedor i Dorf oraz BG. Kolacja jest syta i dobra, wino i miód do picia. Vedor podpyta graczy o ich doświadczenie, o pochodzenie, o ich dotychczasowe zajęcia i okolice, w których się pojawiali. Później zaczną opowiadać o sobie i o ziemiach, przedstawi BG, krótką historię rodziny Gandorów i zaczną omawiać problemy, które ich ostatnio dotknęły. A przedstawia się to mniej więcej tak:

*Tereny Gandorów były duże i rozległe. Po śmierci założyciela włości, który był spokrewniony z namiestnikiem prowincji, dwóch braci pokłóciło się o ziemię, które zostawił im ojciec. Ciężko było określić który ma rządzić włościami, ponieważ bracia byli bliźniakami. Spory i kłótnie chcieli załatwić pojedyńkiem, w którym oboje śmiertelnie się ranili i pojedynek nie został rozstrzygnięty. Bracia zmarli pozostawiając po sobie małych synów i piękne żony. Te zgodnie podzieliły ziemię na dwie równe części i zaczęły rządzić po swojemu i wychowywać synów swoich mężów. Gdy chłopcy dorośli to sami zaczęli rządzić włościami. Jeden z nich był rozważnym młodzieńcem, który chciał się uczyć. Szybko się ożenił i wiódł dostatnie życie. Natomiast drugi prowadził życie hulaki, po śmierci swojej matki całkowicie się zagubił i zaczął się upijać co dzień przetrwaniając majątek. Wstrzymał awantury i bijatyki, nie dbał o podwładnych i kłócił się z kuzynem. Kłótnie i bezpodstawne pretensje doprowadziły do tego, że kilkakrotnie się zajechali, ale zawsze wszystko potrafiła załagodzić żona jednego z nich. Doszło do tego, że wszyscy jego żołnierze, służba i czeladź odeszła. Został sam... Przechlał i przegrał w karty cały dobytek, który nie został zagarnięty siłą przez sąsiadów, którzy bezlitośnie wykorzystali chwilę słabości możnowładcy. Po roku swawolonia i hultajstwa brat nieszczęśnika zgarnął go z jakiejś knajpy i przygarnął.*

Doprowadził go do porządku, dał mu jakieś zajęcie i dach nad głową. Ten w zamian szkolił mu wojsko, ponieważ dobrze prawił mieczem. Niestety skaza na honorze nie dawała mu spokoju, wymknął się któregoś dnia z domu i zostawił list, w którym przeproszał swojego brata za krzywdy jakie mu wyrządził. Napisał, że jedzie zmyć plamę ze swojego honoru walcząc w wojnie z Edheldurem, gdy zastawi się w bojach i w nagrodę otrzyma jakieś włości, zbierze wojsko i przyjedzie odzyskać tą część dobytku, którą zagarnęli mu sąsiedzi. Po około roku przyszły wieści, że zginął w walkach bohaterską śmiercią, ciało niestety zostało rozszarpane przez dzikie zwierzęta. Tak więc został tylko jeden szlachcic i połowa majątku. Czujni sąsiedzi, którzy zajęli ziemie brata zaczęli najeżdzać spokojne włości Gandorów. Przez kilka krwawych lat, zajazdów i podjazdów, gdzie Gandor bronił zaciekle swych włości przed 3 i 4 najeźdźcami jednocześnie, postarzał się strasznie. Wiele ran, których doznał podczas walk i pojedynków z dnia na dzień przybliżały go do śmierci. Gdy wytkuł już dowódców swoich wrogich wojsk, nastały czasy spokoju. Niestety on nie mógł się nimi nacieszyć. Tuż po narodzinach swojego jedyne syna zmarł. Wszyscy pokładali wielkie nadzieje w małym chłopcu, że to on zmyje to piętno nieszczęścia, które spadło na ich rodzinę. Nadano mu imię po założycielu włości Vorgen Seldor Gandor II. Niestety tuż po śmierci ojca, chłopcu zmarła matka. Zanim chłopiec dorósł i był w stanie zarządzać ziemią ja pełniłem jego obowiązki, wychowując i ucząc go na dobrego, szlachetnego i honorowego rycerza. Gdy dorósł ożenił się z Valadią. Valadia jest 6 i najmłodszą córką rodu z północy. Vorgen miał dużo znajomych i sprzymierzeńców dzięki mnie. Dobrze im się żyło aż zachciało mu się wojaczki, wyjechał pod koniec rewolucji Tumalskiej. Było to prawie dwa lata temu. Niestety zginął po jednej z bitew. Ślad po nim zginął. Nie wiedział, że ma syna. Ja teraz pomagam Valadii prowadząc jej interesy i doradzając jej jak tylko potrafię najlepiej. Do tej pory szło dobrze, a teraz ta sprawa z tymi nieszczęsnymi transportami.

Vedor opowie też graczom o śmierci oficerów:

OFICER 1 – Został odnaleziony rano, w swoim łóżku. Ostro popił w gospodzie, ponieważ była duża i huczna zabawa. Najprawdopodobniej serce mu stanęło.

OFICER 2 – Po kilku dniach od śmierci pierwszego oficera ktoś włamał się do chaty jego kochanicy i zamordował kochanków w łóżu.

OFICER 3 – Po śmierci dwóch poprzedników ten zaczął się bać, nigdy nie zostawał sam i spał w koszarach. Po tygodniu zwiadowcy znaleźli jakieś ślady w lesie i on wraz z dwójką strażników pojechali sprawdzić te ślady. Zostali zaatakowani. Zginął oficer i jeden strażnik. Zorganizowano pościg za mordercą, ale po kilku godzinach połowa chłopców wróciła, byli tak poranieni, że ledwo dotarli do koszar, reszta została zabita przez mordercę, który gonił tych co uszli z życiem. Mają jego rysopis:

- Morotańczyk, około 35lat, ciemne włosy za ramiona, charakterystyczna blizna na twarzy zaczynająca się od prawej części czoła i pionowo przechodzi przez oko, kącik ust i kończy się na brodzie.

Po tych wszystkich opowieściach Vedor i Dorf będą odpowiadać BG na ich pytania. Nie kręcą i nic nie ukrywają, mówią prawdę, ponieważ ufają BG i mają nadzieję, że oni pomogą im wyjść z tej kryzysowej sytuacji.

---

#### OPIS JAK DZIAŁAŁ MORDERCA:

Dors dotarł do Asmaghori w okolice Słupiny. Rozpytał o oficerów pod pretekstem zaciągnięcia się. Przez kilka dni obserwował oficerów. Pierwszego otruł w gospodzie podczas zabawy, następnego zamordował w domu kochanki (oficerowie nocowali w garnizonie), na trzeciego czekał długo, aż opuścił wioskę, Dors zaatakował jego i strażników. Po osiągnięciu celu zbiegł do Morotanu. Dors był w Słupinie około 5 dni, po śmierci pierwszego oficera wyniósł się do lasu i stamtąd prowadził działania. Jedyne osoby, które go widziały i mogą coś na jego temat powiedzieć to gospodarz ze Słupiny, karczmarz z zajazdu przy drodze kilka godz. przed Słupiną oraz 4 strażników z pościgu.

## **ROZDZIAŁ 4. SŁUPINA - Dzień 1.**

Podczas pobytu w Słupinie gracze podczas rozmów z mieszkańcami, strażnikami i całą resztą będą mogli stwierdzić, że ich zdaniem za całą sprawą stoi okoliczna szajka banitów. „To oni okradli transporty do Morotanu, zamordowali załogę, konie zjedli, a wozy spalili.” „Gdy zaczęto ich szukać i deptać po piętach to postanowili się pozbyć oficerów aby mogli dalej działać.” W sumie tylko Dorf jest innego zdania. Myśli, że oficerów zabił jakiś zawodowiec, a nie szajka zdziczałych banitów. Poza tym jako rasista nie ufa Morotańczykom i nie ukrywa tego. Może paść nawet stwierdzenie typu: „Nie ufam tym pierdolonym bladym”. (Blady- to obraźliwe określenie Morotańczyka, z powodu ich jasnej karnacji).

BG wraz z Dorfem i Vedorem będą musieli zdecydować w dwóch sprawach:

- 1- Krowa jednego z wieśniaków ocieliła się na polu innego wieśniaka, co zrobić z cielakiem, do kogo ma należeć?
- 2- Wieśniak „X” wychendożył temperamentną wieśniaczkę córkę kowala, która miała zostać żoną jednego ze strażników. Co zrobić w tej sytuacji? Dać im się pojedynkować, co z wieśniaczką, czy zasłużyła na jakąś karę?

## **ROZDZIAŁ 5. SŁUPINA - Dzień 2.**

Na początku dnia zacznie się coś dziać. Drwale z lasu zeszli bo nie dostali zapasów (drwale chodzą do lasu na kilka dni i dowożone jest im jedzenie i picie), schodząc z lasu odnaleźli zwłoki ludzi którzy mieli im dostarczyć zapasy, zapasów oczywiście nie ma. Wszyscy jednogłośnie stwierdzą, że to sprawka szajki. To dobra okazja aby BG się do czegoś przydali. Jedyna opcja aby trafić na rabusiów to pójść na miejsce napadu na dostawę dla drwali i wytropienie śladów. Co nie powinno być trudne, ponieważ rabusie zabrali wszystko: dwa muły ciągnące mały jednoosiowy wóz z żywnością, wodą oraz sprzętem dla drwali. Jadąc lasem z wozem musieli gdzieś karczować krzaki i łamać gałęzie, zostawiali przy tym dużo śladów. BG po kilku godzinach dotrą do legowiska rabusiów. Rabusie nie są zbyt ostrożni, jest ich dużo, ale połowa jest pijana, nie mają wystawionej warty, są niezdiscyplinowani. Ich główną siedzibą jest mała jaskinia, w której są trzy pomieszczenia. Dwie większe to główne izby gdzie rabusie śpią i jedzą, trzecia to mniejsza sala, która pełni rolę magazynu. Rabusie wrzucają tam łupy. Przed jaskinią są rozbite namioty dla tych, którzy nie chcą spać w jamie i zbudowana jest mała zagroda gdzie trzymają kilka mułów i kozy.

BG będą mogli obmyślić jakiś plan ataku na bandę (pomoże i Dorf aby nie palnęli jakiegoś głupstwa). Graczy i strażników musi być co najmniej 2 razy mniej niż banitów. Większość Banitów siedzi w jamie (tak aby BG nie wystrzelali wszystkich z zarośli). Walka ma być krótka, banici bronią się zaciekle, nie są wymagającym przeciwnikiem, ale w przewadze liczebnej są niebezpieczni. Największym zagrożeniem jest herszt bandy zwany RHŻY PAŁKA, mężczyzna jest ogromny i potwornie silny, walczy wężem i nożem (może pogruchotać parę gnatów) Jeżeli zostaną wybici i zostanie ich mniej niż strażników i BG to zaczną uciekać w popłochu... Dobrze by było gdyby BG zarządzili jakiś pościg za uciekinierami aby gdzieś tam znowu się nie skrzyknęli i nie szukali zemsty.

W magazynie banitów BG odnajdą same graty, których wartość jest bardzo niska albo takie, których nie mogli sprzedać banici. Reszta zrabowanych dóbr została wykorzystana przez zbirów lub sprzedana. Najważniejszą rzeczą jest to, że między tymi gratami zostaną odnalezione belki z materiałami. Gdy wszystko już zostanie posprzątane (jeżeli BG tego nie zaproponują to robi to Dorf), trupy i zrabowane graty, zwierzęta i inne sprzęty banitów zostaną zabrane do wioski Dorf poprosi starszego Słupiny aby szybko zorganizowano jakąś biesiadę na powietrzu dla mieszkańców, w końcu jest co świętować.

W szybkim tempie zostanie zorganizowana balanga na plac targowy wyniesione zostaną stoły i ławy, bydlę i alkohol banitów szybko zacznie zapełnić miski i kufle mieszkańców. Zabawa w miłej atmosferze będzie trwała do

późnej nocy. BG mogą się później przenieść do pałacu i wspólnie z Dorfem opowiedzą o błyskawicznej akcji Vedorowi.

### **ROZDZIAŁ 6. SŁUPINA – Dzień 3.**

Świt przyjdzie szybko, wioska budzi się do życia dosyć późno niż zwykle, ludzie sprzątaję plac po wczorajszym świętowaniu. Dorf zabierze BG do garnizonu. Tam będzie można się przyjrzeć trupom banitów (nic szczególnego nie można wywnioskować), jeżeli są jacyś jeńcy to szybko zostanie zorganizowany transport do najbliższego miasta aby osądzić banitów. Wszystkie łupy zostaną przekazane miejscowym kupcom za symboliczne opłaty. Bele z materiałami zostaną zwrócone do przędzalni... i tu okaże się, że te materiały nie pochodzą z tej samej partii co te, które zostały posłane do Morotanu. Więc coś tu nie pasuje. Doradca Vedor poprosi Dorfa i BG aby usiedli i rozprawili coś na ten temat, ponieważ ich główna hipoteza spaliła właśnie na panewce. Podczas debaty, Dorf, Vedor i BG powinni wspólnie dojść do jakiegoś planu działania. Ja obstałem dwie najprawdopodobniejsze hipotezy:

1. Jechać trasą transportu materiałów do Morotanu i szukać śladów, które mogły zostać po 3 napadach.
2. Czekać na wizytę kuriera Safita i wyruszyć kilka dni przed transportem aby zrobić rozeznanie.
3. Najprostsze i najniebezpieczniejsze to dołączyć do ochrony transportu i jechać i czekać aż coś się stanie.

AD. 1. Pomysł do zrealizowania i przy odrobinie szczęścia i dużej mądrości graczy, ma szanse zaprowadzić ich do końca przygody. Jeżeli Ci się uda MG, to odwiedź graczy od tego pomysłu. Dorf może im powiedzieć, że jechał ze strażnikami śladem transportu do samej granicy Morotańsko – Asmaghorskiej i nic nie odnaleźli. Nie wjeżdżali na teren Morotanu, ale niewiele by się tam dowiedzieli, ponieważ przygraniczne społeczeństwo nie jest przychylnie nastawione do Asmaghorskich żołnierzy i z pewnością prócz problemów i zwady nie znaleźliby nic.

AD. 2. Jest to chyba najbardziej trafny plan. Przed ustaloną datą transportu bandyci mogą szykować się na napad, BG mogą coś wywęszyć.

AD. 3. Najłatwiej dla BG to pojechać w ochronie transportu i czekać na to aż zostaną napadnięci. Jeżeli zrobią to naprawdę mądrze to mogą załatwić napastników, jeżeli natomiast obficie zwiększą ochronę to napastnicy nie uderzą. Jeżeli zachowanie i rozmieszczenie BG będzie wskazywało (w ocenie napastników), że są gotowi na obronę to też nie zaatakują. A brak ataku nie rozwiązuje sprawy, ponieważ koszty transportu przy wzmocnionej ochronie będą zbyt wysokie, a interes mało opłacalny. Z drugiej strony załatwienie napastników załatwi temat chwilowo, trzeba załatwić źródło problemu, a nie narzędzia. To są argumenty, których mogą użyć Dorf i Vedor.

Ty zaraz poznasz sposób działania i motywy napadów na transport. Użyj wiedzy i postaci Dorfa i Vedora aby odwieść BG od głupich pomysłów. Tzn nie odwiedzisz ich od głupich pomysłów, ale nie pozwól do ich zrealizowania ☺ Decyzje i tak zostaw do podjęcia BG, ale doradzaj im jak najlepiej, pamiętając że Dorf to dobry, doświadczony żołnierz, a Vedor wieloletni doradca, który zarządzał wiele lat dużymi włościami. Ich rady mogą być cenne, ponieważ kierują się oni dobrem ogółu.

Najlepszym rozwiązaniem jest hipoteza NR 2 i to pod nią napiszę resztę scenariusza. Jeżeli natomiast Twoi gracze uznają, że lepiej będzie im zadziałać inaczej pozwól im. Wiedza zawarta w scenariuszu pozwoli Ci na improwizację, która będzie się trzymała ramy przygody.

## **ROZDZIAŁ 7. SŁUPINA – Dzień 4.**

BG po podjętej wieczorem decyzji budzą się rano i zapewne mają jakieś wątpliwości co do planu. Ułatwi im poranna wizyta kuriera z Morotanu. Pan Safit Aldorif niezapowiedzianie odwiedzi Słupinę. O jego przybyciu powiadomi strażnik jadący ze Słupiny .

Kurier zawsze przyjeżdżał wieczorem i zostawał na noc, tym razem jednak jest inaczej. Safit nadjechał rano, nie jest przyjaźnie nastawiony i nie zamierza zostawać na noc. Prosi o szybkie i niewystawne przyjęcie go. Zaniepokojony nieobecnością Pani Gandor, ale zgadza się na przyjęcie przez jej doradcę Vedora. BG nie będą obecni przy rozmowie, jeżeli będą chcieli się wprosić na spotkanie to Safit zażąda ich wyproszenia (będzie niemiły dla BG).

Po spotkaniu kurier wyjdzie z pałacu i odjedzie pospiesznie. Vedor zwoła BG i Dorfa, przedstawi sprawę:

*Safit Aldorif dpstarczył wezwanie do zwrotu należnych pieniędzy, tłumaczy, że chce zwrotu trzech zaliczek które nam przekazał. Ponadto chce zwrotu nadwyżki którą musiał ponieść za zakup materiałów, które musiał zakupić z powodu naszego nie wywiązania się z umowy. Złożył zamówienie na kolejny transport, ale nie zostawił za niego zaliczki. Dodał, że należności możemy oddać w towarze.*

Data na dostarczenie towaru ustal taką aby nie dać BG zbyt dużo czasu. Transport jedzie około pięciu dni do granicy państwa, później 5 kolejnych dni po Morotańskiej ziemi. BG ruszą konno więc dotrą do granicy po 4 dniach i do miasta BEGIF po kolejnych 4 dniach. Jeżeli się sprężą po drodze i zmęczą konie to wygospodarują sobie jeszcze jeden dzień drogi. Łącznie mogą mieć ze trzy dni zapasu, jeżeli ruszą niezwłocznie.

---

**Cel:** Transport ma dotrzeć do miasta BEGIF na północy Morotanu. W niewielkim mieście jest dzielnica magazynowa, kilka magazynów należy do kupca, który złożył zamówienie. Tam mają dojechać dwa wozy z materiałami.

W głównym magazynie kurier Safit ma swoje biuro, jest tam też księgowy i inni pracownicy kuriera.

### **Sposób działania bandy z morotanu:**

Banda z Morotanu to kilku strażników dróg Morotańskiej Armii. Zawsze atakują na transport około 3-4 godz. przed miastem Begif. Jest tam mały zajazd i transport robi sobie tam przerwę/postój. Strażnicy pod pretekstem działań wojskowych mówią obsłudze transportu, że dalsza droga głównym traktem może być niebezpieczna i proponują dojazd do miasta bocznymi drogami co wydłuży czas podróży o jakieś 1-1,5 godziny, ale gwarantują bezpieczny dojazd w dniu dzisiejszym. Po zjechaniu w boczną drogę, strażnicy atakują z zaskoczenia obsługę transportu, mordując wszystkich bez wyjątków. Konie i wozy wraz z zawartością odstawiają do „STADNINY” konnej i wypożyczalni wozów tuż pod miastem Begif. Tam opłacają postój.

Po ustaleniu przez kuriera Safita warunków awaryjnego zakupu materiałów z kupcem Artifem Gostifem, każe bandzie przywieźć towar do magazynu. Woźnica jest wynajęty ze stadniny, kupca udaje kolega (mieszczanin) kuriera Safita. Towar przyjeżdża do magazynu, a Safit dokonuje fikcyjnej transakcji zakupu towaru. Oczywiście Safit mówi swojemu kupcowi, że towar który był zamówiony na cito jest dużo droższy od tego, który miał dotrzeć z Asmaghori i kasuje odpowiednio kupca, który chwali później swojego pracownika za operatywność i pozytywne załatwienie sprawy.

Safit po wszystkim, każe strażnikom pozbyć się wozów i koni. Ci natomiast wbrew jego woli sprzedają konie i wozy w stadninie, w której je przechowywali. W dniu następnym wszyscy spotykają się w gospodzie, dzielą się łupami (oczywiście Safit wszystkich oszukuje) i bawią się do białego rana.



## **ROZDZIAŁ 8. Podróż do MOROTANU.**

BG jadą około 4 dni do granicy z Morotanem. Teren jest porośnięty lasem liściastym, główny trakt jest niezbyt często uczęszczany. Droga wije się między niskimi pagórkami i generalnie BG na odcinku 10km mogą znaleźć kilka dogodnych miejsc na napad. Po drodze gracze przejadą obok kilku zajazdów, w każdym z nich ekipa z transportów jest znana i każdy gospodarz potwierdzi, że tacy ludzie jeździli tędy. Za każdym razem zatrzymywali się uzupełnić bukłaki lub na noc. Wzdłuż granicy płynie niewielka rzeka. Tuż za nią jest budka morotańskich strażników dróg. Przebywa tam oddział ośmiu strażników, zapytają BG po co jadą do morotanu i zwrócą im uwagę aby nie próbowali robić zadym bo zawisną na suchej gałęzi, strażnicy zapytani i transporty nie odpowiedzą BG, ponieważ nie widzieli, a jak coś widzieli to nie pamiętają. Uważają, że na drogach jest spokojnie. Sceneria morotanu robi się troszkę bardziej mroczna. Przy drodze nie ma zajazdów, las jest bardziej gęsty, co daje kojący latem cień, ale w pochmurne dni gdzie nie gdzie panuje półmrok. Pagórki robią się bardziej strome i wyraziste, konie przez to szybciej się męczą. Zakręty, strome zjazdy i podjazdy. Ponadto każdy zakręt, każdy pagórek czy urwisko staje się dogodnym miejscem na zasadzkę. Aby przenocować w zajazdzie czy w jakiejś gospodzie trzeba by było zjechać z traktu w jakąś boczną drogę i dojechać do jakiejś osady. Po drodze w dogodnych miejscach są zrobione przez podróżnych miejsca postojowe, które są wykorzystywane na nocleg. Z tych miejsc korzystała obsługa transportów. Nie można stwierdzić czy byli w konkretnym miejscu, ponieważ nie zostawili żadnych szczególnych śladów. Transport po morotańskiej stronie zjeżdżał dwa razy z traktu aby uzupełnić zapasy, raz nocował w jednej gospodzie. Jeżeli BG będą zjeżdżać z traktu aby zapytać wieśniaków to sam zdecydujesz MG czy trafią na tę gospodę, w której sypiała obsługa transportu czy nie.

Po kolejnych dniach drogi BG dotrą do ostatniego miejsca gdzie jest widziany transport: zajazd „TRZY JABŁONIE”, około 3-4 godz. przed miastem. Tam transport się zatrzymuje i uzupełnia bukłaki, robią przerwę na wyśmienity placek z dodatkiem jabłek (rozstawiony tutejszy przysmak). Tu też banda skorumpowanych strażników zaczyna obsługę transportu i proponuje im bezpieczniejszą drogę do miasta. Kilkaset metrów za zajazdem jest droga, która prowadzi do miasta lekkim kołem. Drogę wykorzystują okoliczni wieśniacy aby dotrzeć do pól uprawnych.

Ty MG zdecydujesz czy BG dowiedzą się dużo w zajazdzie czy też nie. Ja zrobiłem tak, że gospodarz wolał się nie mieszać w temat związany ze strażnikami. Powiedział BG o tym, że widział wozy z transportu, ale nie dodał, że strażnicy zaczęli obsługę.

## **ROZDZIAŁ 9. BEGIF – Dzień 1.**

Po kilku godz. BG dojeżdżają do miasta BEGIF, miasto jest spore, otoczone murem, przed wjazdem do Morotańskich miast strażnicy pilnują aby podróżni ściągali ciężkiy z broni strzeleckiej. Tak też jest w tym przypadku. Podczas rozmowy ze strażnikami, którzy informują podróżnych o karak finansowych, materialnych i cielesnych za złamanie nakazu zdjęcia ciężkiy z broni strzeleckiej, BG może zechcą zapytać ich o wozy, które mogły tędy wjeżdżać. Na pewno jest to mądre pytanie, zważywszy, że strażnicy przy bramach mają posterunki 24h i zaczepiają każdego aby poinformować o zakazie.

Tak się składa, że w dniu dzisiejszym wartę przy bramie mają skorumpowani strażnicy, którzy obrabiają transporty. Gdy BG zaczną ich wypytywać o wozy, które oni bardzo dobrze znają, Ci zaczną się tym interesować. Zaczną odpowiadać szczątkowo nie dając konkretnych odpowiedzi, zaczną pytać BG, dlaczego się interesują tymi wozami, po co, dla kogo, dla czego, a kim są, a skąd przyjechali... itp. Strażnicy zrobią się lekko nerwowi i BG mogą wyczuć, że coś jest nie tak. Ruch przy bramie będzie taki, że strażnicy zaczną być poganiani przez innych przejezdnych aby nie tarasowali przejazdu. Strażnicy w końcu puszcza BG. Z tego tytułu, że mają służbę nie mogą powiadomić Safita, że ktoś szuka wozów, które okradali.

Po wjechaniu do miasta BG będą chcieli znaleźć jakieś miejsce na nocleg. Karczmi i gospód jest dużo. Im bliżej centrum miasta, tym drożej, lepiej i spokojniej. Później BG będą chcieli popytać i poszukać informacji wozach i transporcie. Nie istotne jak długo i jak intensywnie będą szukać, nie znajdą nic, ponieważ wozy nigdy nie wjechały do miasta. Jeżeli będą naprawdę się starać to jeden z pytanych ludzi może im napomknąć, o stadninie, która świadczy usługi wynajęcia wozów, woźniców, karet i koni. Wiadomość musisz tak ukryć aby nie stała się ona ważna dla graczy. Jeżeli uważasz, że gracze zwrócą na tę informację uwagę to nie dawaj im tego tropu.

Po przepytaniu połowy miasta i wszystkich knajp lub zaraz na samym początku poszukiwań BG trafią pod adres dostawy. Jest to kompleks 4 magazynów w dzielnicy magazynowej niedaleko południowej bramy przy której jest port rzeczny. W magazynie jest księgowy kupca Artifa Gostifa, kilku magazynierów i kilku strażników. Magazyny nie są załadowane. Jeżeli BG będą coś kręcić to ciężko im będzie uzyskać jakieś informacje. Jeżeli przedstawią się i powiedzą, że są z Asmaghori i powiedzą od kogo i w jakiej sprawie to strażnik zaprowadzi ich do księgowego (sympatyczny mężczyzna w średnim wieku). Te z chęcią odpowie im na wszystkie pytania, ponieważ uważa, że notoryczne napady na transporty to tragedia. BG od księgowego mogą wyciągnąć, że gdy transporty nie docierały na czas to Safit szukał nowego dostawcy, który na cito zrealizuje zamówienie. Zawsze znajdował dostawce w jeden dzień. W następnym dniu zawsze o jednej porze przyjeżdżał ten sam woźnica (księgowy może powiedzieć, że to chyba człowiek, który pracuje w zagrodzie niedaleko miasta), porządnymi wozami. Zawsze miał takie materiały jak były zamawiane. W całej tej sytuacji księgowy nie widzi nic podejrzanego, a wręcz chwali Safita za operatywność i niezwykle umiejętności, dzięki którym potrafi załatwić takie sprawy w tak szybkim czasie.

W trakcie rozmowy, gdy BG usłyszą wszystko to co chcieli usłyszeć, do pomieszczenia wejdzie Safit. Będzie zmieszany i zaskoczony obecnością graczy, których pamięta z wizyty w Asmaghori. Każe im się wynosić, powie żeby zajęli się lepiej wysyłaniem transportów, a nie węszeniem u zamawiającego.

Po wyjściu BG z magazynu Safit puści za nimi jednego ze swoich strażników aby dowiedzieć się gdzie będą nocować. Strażnik zamelduje Safitowi gdzie nocują gracze, a ten wynajmie kilku miejscowych zbirów aby w nocy ich załatwili. W zależności od tego gdzie BG wynajmą pokoje będziesz musiał Mistrzu gry rozplanować nocny atak. W każdym bądź razie dojdzie do walki (jeżeli Bg będą sobie słabo radzić to Mefista, która ich obserwuje od czasu gdy wyszli z magazynu może ich wspomóc nie ujawniając się. Może z kuszy wyeliminować jednego lub dwóch bandytów), świadkowie, szybko wezwą straż która tuż po zajściu wpadnie do gospody i zwinie BG. Gracze trafią do lochu, jeżeli będą mieli rany to te zostaną opatrzone. Oficer spotka się z nimi (po rozpytaniu świadków zdarzenia, np. gospodarza, który wezwał straż), BG po wyjaśnieniu sytuacji i po potwierdzeniu relacji gospodarza zostaną puszczeni wolno i będą mogli dokończyć noc w łózkach.

Jeżeli BG z magazynu pójdą jeszcze do zagrody to będą mogli dowiedzieć się jeszcze więcej. Tam natomiast nie wszyscy będą tak mili jak księgowy. Aby dowiedzieć się czegokolwiek będą musieli przekupić kogoś kto może udzielić im jakichkolwiek informacji. Niech wydadzą trochę złota, niech informacje drogo ich kosztują. W zależności od tego ile zapłacą tyle się dowiedzą. Miarkuj im wiedze i zostaw im coś czego będą musieli się domyśleć.

## **ROZDZIAŁ 10. BEGIF – Dzień 2.**

W dniu dzisiejszym do miasta ma dotrzeć transport z Asmaghori. BG nie znają dokładnej godziny. Muszą więc szybko poskładać w całość to czego się dowiedzieli. Jeżeli nie byli jeszcze w zagrodzie gdzie zostały sprzedane wozy z transportów to naprowadź ich na nią. Tam mogą dowiedzieć się więcej co może im rozjaśnić umysł. Podczas szlajania się po mieście BG mogą natchnąć się na Safita, który spotkał się z Dorsem. Niech BG rozpoznają w nim strażnika, który zatrzymał ich przy bramie, przypomnij im, że jego opis pasuje do mordercy, który zabił oficerów w Słupinie. Niech BG pozostaną niezauważeni.

Generalnie ich wiedza jest już duża, wiedzą kto stoi za napadami, wiedzą jak Safit zarabia na tych napadach, ale w dalszym ciągu nie wiedzą gdzie i w jaki sposób dochodzi do napadów. Ostatni trop mają z zajazdu „Trzy Jabłonie”. Niech tam pojadą. W zależności od Ciebie MG i od tego jak długo się zbierali aby wyjechać naprzeciw transportowi zależy to w jakim momencie się z nim spotkają:

1. Jeżeli śledzą Dorsa (co jest bardzo trudne, ponieważ to doświadczony zabójca) to ten doprowadzi ich do garnizonu, a stamtąd wraz z 7 kompanami (ubrani w zbroje i tuniki Morotanu) pojadą w miejsce napadu. Tam się rozdziela. 5 osoby zostaną aby ukryć się w krzakach w dogodnym miejscu i ostrzelać ochronę transportu, a pozostała 4ka pojedzie do zajazdu „Trzy Jabłonie” aby zwabić transport w zasadzkę.
2. Jeżeli zgubą Dorsa i długo zajmie im dojazd do zajazdu to niech zostaną światkami jak transport z Asmaghori w obstawie Morotańskich strażników (4 osoby) zjeżdża z traktu w boczną drogę.
3. Jeżeli szybko się ogarną i wyjadą naprzeciw transportowi to zobaczą się z nimi w zajeździe. Będą mogli sobie obgadać plan działania. Szefem obstawy transportu może być Dorf, który też może mieć ciekawy pomysł jak rozegrać dalszą drogę.

W każdej sytuacji BG są w dobrym położeniu, ponieważ przeciwnik się rozdzielił. Mają szanse wyeliminować ich na raty co z pewnością będzie łatwiejsze. Strażnicy niech będą mocnym przeciwnikiem i zrób ich współczynniki tak aby walka z nimi była niebezpieczna. Jeżeli masz większą ilość graczy to możesz zwiększyć ilość strażników z 8 na 10 lub 12 (niech taka sama liczba strażników będzie na moście na granicy Asmaghori z Morotanem, niech BG wiedzą, że to standardowy oddział strażników dróg).

Jeżeli BG znajduje się w 2 i 3 wariantach to po załatwieniu pierwszej raty strażników wcale nie muszą jechać objazdem aby natchnąć się na następnych. Od razu mogą jechać dalej do miasta.

Po zakończonej walce z pierwszą czwórką, niech BG przy dowódcy (Varit) znajdą list:

*Varit, weź chłopaków i pojedźcie przejąć transport. Trzymajcie się planu i uważajcie bo kręci się dwoje (wstaw liczbę swoich graczy) ludzi i szukaj zaginionych transportów. Towar przywieź za dwa dni do mnie do magazynu, tak jak zawsze.*

*Safit.*

Teraz gdy transport jest bezpieczny nie pozostaje nic innego jak odstawić go do magazynu kupca. W magazynie na nieszczęście graczy nie będzie samego Artifa Gostifa, tylko Safit. Ten gdy zobaczy, że BG podjadą z transportem będzie widocznie zaskoczony. Oczywiście zacznie dokonywać formalności tak jak przy standardowym przyjęciu transportu. Jeżeli BG okażą jakąkolwiek wrogość lub gdy będą chcieli go w jakiś sposób pojmać ten niech rzuci o ziemię fiolkę z miksturą alchemiczną pełniącą rolę „zasłony dymnej” i zwieje tylnym wyjściem. Niech im ucieknie. Po całym zajściu niech do BG podejdzie Mefista, która się przedstawi i powie, że pracuje dla kupca Artifa Gostifa. Przyjęcie transportu niech przejmie księgowy z którym BG już rozmawiali, a Mefista niech zabierze BG do dobrej gospody na spotkanie z kupcem i aby wyjaśnić mu całą sprawę.

Na spotkaniu, gdy BG opowiedzą wszystko kupcowi ten poprosi ich aby razem z Mefistą udali się do domu Safita i przywlekli go do magazynu, tam się wszyscy spotkają.

Dom Safita to niewielka parterowa budowla wykonana z kamienia. Izba główna z kuchnią, biuro, sypialnia i łazienka. W piwnicy dwa pomieszczenia. Dom otoczony metalowym barbakanem z podmurówką kamienną. Domu chronią 3 duże i agresywne psy. Oczywiście Safita nie ma już w domu, zabrał on najcenniejsze i najpotrzebniejsze rzeczy i dał nogę. W biurze za obrazem mała skrytka, otwarta, wszystkie rzeczy, które w niej się znajdowały Safit zabrał (w pośpiechu ładowane monety mogły się rozsypać i kilka zostało na podłodze), najważniejsze listy i pisma są zabrane, podrobione pieczętki również, na biurku widać nieład spowodowany pospiesznym pakowaniem się. W kominku w biurze jeszcze się pali, w palenisku widać spalone pergaminy, które nie powinny wpaść w niepowołane ręce, a Safit uznał, że lepiej je spalić niż zabrać ze sobą.

Po dokładnych oględzinach domu można odnaleźć kilka cennych rzeczy: ładne, szykowne i zdobione ubrania, przy nich zdobione paski i broszki, trochę biżuterii, kilka słabych ziółek leczniczych (te lepsze zabrał Safit), ozdobna zastawa, świeczniki, piękny zestaw kałamarz i pióro, ładna zbroja kolcza naręczaki płytowe i nogi płytowe, do tego dobry hełm z zasłoną i rękawice płytowe i miejsce na miecz, który zabrał safit (to może świadczyć, że Safit mógł być niegdyś żołnierzem lub poszukiwaczem przygód), w piwnicy jest też aparatura alchemiczna. W piwnicy jest też ukryte tajne przejście do tunelu, który prowadzi poza miasto. Tunel jest tak ciasny i wąski, że trzeba w nim poruszać się na czworaka. Ze śladów w tunelu wynika, że ktoś niedawno czołgał się po nim i ciągnął za sobą jakiś przedmiot: worek/plecak. I tak też właśnie było, Safit spakował najpotrzebniejsze rzeczy i uciekł tajnym przejściem. Udał się do „Stadniny” gdzie trzymano mu pięknego i szybkiego rumaka na którym uciekł.

BG po śladach mogą dotrzeć do stadniny i po przekupieniu załogi uzyskają tę informację.

### **ROZDZIAŁ 11. BEGIF - Zakończenie**

Safit uciekł, gdzie i jak szybko zależy od Ciebie MG. Wiemy tyle, że BG mają mściwego wroga, jakie wpływy ma ich wróg... Na pewno większe niż BG, zna wielu ludzi, ubijał interesy z niejednym typem z pod ciemnej gwiazdy. Nie wiem też co Safit miał w dokumentach, które zabrał ze sobą. Może miał coś co może kogoś skompromitować, BG już raz rozpracowali Safita, może ten ktoś się o tym dowie i zaproponuje za jakiś czas ponowne rozwikłanie problemu, którego źródłem jest Safit. To MG zależy już tylko od Ciebie.

BG po przybyciu z Mefistą do magazynu rozmówią się z kupcem, który serdecznie im podziękuje za rozwiązanie procederu, który skutecznie uszczuplał mu sakwę. Poprosi BG o przekazanie pani Gandor szczerych przeprosin oraz o zapowiedzenie jego przyjazdu w najbliższym czasie.

BG mogą teraz spokojnie wrócić do Słupiny wraz z obsługą transportu, który po rozładunku może wracać.

To co się wydarzy dalej zależy od Ciebie MG. BG mogą wrócić do Słupiny, odebrać swoją zapłatę i podziękować za współpracę, może podczas ich nieobecności coś się wydarzyło co wymaga ich interwencji... Wszystko zależy od Ciebie i od tego co przygotowałeś swoim graczom.