

Arkadiusz Popczak

# Śledstwo w sprawie korupcji

Po szturmie na doma Barona i jego ucieczce wraz z synami ostatnie co chciał zrobić było pogrążenie straży miejskiej, a właściwie głównego oficera Hansa Krugera, co mogłoby pozostawić szlachtę bez obrony a tym samym dać mu szansę na powrót do miasta. Sam Baron udał się do swoich współpracowników i pracodawców aby wyposażyć go w środki ludzkie i pieniężne aby w odpowiednim momencie uderzyć na miasto. Niestety poprzez przykre wydarzenia podczas szturm na dom Barona, Max, niziołek, kopnął w kalendarz, przez przypadek, z powodu podania mu zepsutej mikstury przez Alfreda. Do Wilhelma oraz Alfreda dołącza Felix Grand. Sierżant straży miejskiej. Razem z nimi mają wspólną misję zinflitrować szlachtę, zbdać jak jest skorumpowana oraz co się dzieje teraz w straży i slumsach.

Tabela 1. Hans Kruger

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
67	47	54	45	32	34	56	44
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
3	29	5	4	4	0	0	2

## Możliwości i ograniczenia

Od teraz do dyspozycji graczy jest 2 podwładnych na głowę. Odpowienio ze swoich organizacji. Są to podstawowe postacie na początku rozwoju ze statystykami bandziora (partz Appendix). Mogą ich wysyłać na misje oraz rządać przekazania informacji czy zbadania prostej rzeczy. Muszą brać pod uwagę, że przy trudniejszych misjach BN mogą zginąć. Dodatkowo Ci podwładni nie rozwijają się. Ograniczenia finansowe to około 1000zk na miesiąc na głowę dla gildii i około 300zk funduszu operacyjnego na miesiąc dla sierżanta. Oprócz ograniczeń w ludziach oraz finansowych BG ogranicza nadal zwierzchnictwo.

Lista zaufanych:

1. Rose Johnson (h)
2. Gerfried Lippert (h)
3. Gangolf Berlepsch (h)
4. Hans Kruger (h)
5. Ida Feig (d)
6. Drirulugg Metalgrog (d)
7. Srakurer Steelrage (d)
8. Bel-Zaecruhac The Glorious (e)
9. Lifanrevi The Fearless (e)
10. Gilly Bracend-Pinster (n)

## Aktualna misja i cele gildii

Gildia działa w ukryciu chcąc obalić rządy szlachty i skorumpowanie w imperium. Dlatego podburza ludzi i ściąga przeciw sobie największych wpływowych ludzi w mieście. Głównym celem jest rozpoczęcie pospolitego ruszenia w mniejszych miastach aby wprowadzić tam zaczątki demokracji oraz zrównać szlachtę i ich bogactwa do poziomu mieszczan. Aby to zrobić na początku trzeba przejąć władzę i zmienić prawo w miastach. Po tych wydarzeniach miastem będzie rządzić rada wybrana przez pospólstwo mieszczan oraz szlachtę. (Przywileje szlachty zostaną odebrane a prawo wyboru zdobędą wszyscy).

## Dzielnica wojskowa

W dzielnicy wojskowej (nazwanej tak po tym jak w mieście kiedyś stacjonowała armia) przebywa teraz straż miejska oraz organizowane są tam zawody sportowe jak i krwawe. Znajduje się tam więzienie i budynki strażników. Przywódcą straży jest **Generał Bel-Venezel The Enforcer (e)** a pod nim znajduje się czterech oficerów dowodzących. Jednym z nich jest **Hans Kruger**. Posostała trójka to krasnal **Ekruc Strongforged** i krasnoludzica **Dirgruh Leadhand** oraz elf **Thurlocun Scaca**. Każdy z nich ma kilku sierżantów którym może wydawać rozkazy. Straż składa się z około 300 osób. Hans Kruger jest skorumpowanym oficerem który działając dla gildii pomógł podczas szturm na Barona i w odzyskaniu slumsów dla miasta. W tym momencie jego zadanie to osłabić straż na tyle aby gildia mogła zbrojnie zająć dzielnicę szlachecką i przejąć do czasu wyborów władzę w mieście.

## Szlacheckie niesmacki

Aby szlachta nie mogła się bronić a gildia miała dobre argumenty do wykopania szlachty BG podejmą się śledstwa które pokaże powiązania szlachty z półświatkiem oraz o skorumpowaniu i złym traktowaniu mieszkańców (opisy dzielnic patrz. Appendix 2).

## Szczegóły misji

Śledstwo zacznie się od zapoznania się z obyczajami szlachty. Gdzie się spotykają, kto zasiada w radzie jak do tej rady się dostać.

### Obyczaje szlachty i spotkania

Zadanie to można rozwiązać na wiele sposobów. Szpiegostwo, wypytywanie ludzi, wciągnięcie się w szlacheckie lobby czy przyłączenie się do gry w remika. Kiedy gracze zdecydują w jaki sposób chcą wykonać tą część zadania należy przedstawić im opis obyczajów szlachty. Szlacheckie życie o bardzo lekkie życie. Każdy z nich codziennie chodzi do restauracji zajmuje się sztuką czy uczy fechtunku. Raz na tydzień organizowana jest wielka fiesta, która kosztuje 200zk od głowy oraz tytuł szlachecki aby tam w ogóle wejść. Szlachcianki bardzo często oddają się odpoczynkowi na łone natury w parku lub chodzą do biblioteki. Nie stronią też od kobiecych gier czy zabaw jakie miały miejsce w średniowieczu. Szlachcianie zajmują się hazardem oraz interesami. Do hazardu można się przyłączyć wpłacając odpowiednią ilość złota (100zk) dla banku. Złoto to pokrywa koszty trunków oraz jedła. Ponadto są stoły otwarte i zamknięte. Aby dostać się do stołów zamkniętych należy mieć już pewną reputację. Każdy ze szlachty mieszka w swoich dworach za miastem. W mieście przebywa w większości Rada

miasta. Dodatkowo, każdy ród ma swoich prywatnych ochroniarzy, którzy oddadzą za nich życie.

### **Rada miasta**

Miastem zarządza rada miejska składająca się z 10 najbardziej wpływowych szlachciców. Są to właściciele ziemscy i leśni, zarządcy browarów, tutejsza głowa banku zarówno jednego jak i drugiego, szef administracji, właściciel knajpy w dzielnicy szlacheckiej, zarządca zielenią. To oni ustalają na co wydawać środki z podatków i co w mieście się zmienia. Ich największym problemem był Baron, który teraz został rozwiązany. Na aktualny moment w radzie miasta jest spokój a radni już planują jak pozbyć się slumsów i pola namiotowego aby tamtejszy teren zagospodarować na nową dzielnicę rozrywek. Rada na co dzień stacjonuje w mieście ale każdy z nich także ma swoje dwory i dworki za miastem gdzie chętniej przebywają. W radzie miasta znajduje się także jedna kobieta która jest głową największego rodu w okolicy miasta.

#### **1. Karl Mittag (h) Właściciel połowy lasów**

- (a) Nie ma ziemskich upraw ale na sprzedaży i wysyłce drewna dorobił się majątku. Teraz wykupione ma ponad połowę ziemi leśnej a biznesem zajmują się jego pracownicy.
- (b) Jest jedną z osób które sprzedają drewno za granicę w dużo lepszej cenie. Wyprzedając w ten sposób możliwość rozwoju technologii i armii imperium. Są podejrzenia że współpracuje z wrogim krajem (A tak naprawdę z wojownikami chaosu z za gór)

#### **2. Meinrad Tillich (h) Właściciel spółki "Sail n sound"**

- (a) Współpracuje z 1, 10 i 5 mają podpisane umowy na wysyłkę eksport i import towarów. Jego spółka jest najbezpieczniejsza w okolicy ale i najdroższa. Nie przewozi nic niżej niż równowartość 4000zk.
- (b) Często na statkach przewożeni są niewolnicy oraz cenne dokumenty dla zarządców prowincjami które "czasami są podrabiane.

#### **3. Volkmar Kantorowicz (h) Właściciel browaru**

- (a) Właściciel browaru. Sprzedaż piwa w samym mieście i do prywatnych piwnic szlachty i mieszczan. Dodaje środki uzależniające do zwiększenia sprzedaży.
- (b) Środki te oprócz uzależnienia niszczą dodatkowo organizmy ludzi i niziołków co powoduje bezpłodność.

#### **4. Irmgard Hänel (h) Największy i najbogatszy ród**

- (a) Kobieta, głowa największego rodu w mieście. Pieniądze ostały jej się z wypraw wojennych. Po godzinach zajmuje się magią i alchemią oraz wytwarzaniem złota.
- (b) Wprowadzanie własnych bitych monet na rynek niszczy ekonomię miasta na czym cierpią mieszczenie i plebs. Pozatym jest wamirzą lamią a w radzie zasiada jej ludzki dopelganger.

#### **5. Endok Commonheart (d) Biznesmann importujący cenne towary z zagranicy**

- (a) Bawełna, skóry rzadkich okazów zwierząt, pióra gryfa czy czarny olej. To wszystko jego działka.
- (b) Jedyny który dorabia się na samym sobie. Przekupuje straż miejską materiałami na broń i zbroje. Chce demokracji bo pomoże mu to rozkręcić większy biznes.

6. **Krogon Brightkeeper** (d) Właściciel dworku w dzielnicy
  - (a) Zatrudnia najznamienitrzysz kucharzy i zapewnia rozrywkę w karczmie.
  - (b) Prowadzi też sieć burdeli. I zajmuje się handlem żywym towarem.
7. **Nogait Stormmore** (d) Głowa banków
  - (a) Oszustwa podatkowe, i zdobyczne pieniądze z depozytów jak ktoś "znika". Oprócz tego inwestycje w waluty.
  - (b) Morderstwa mieszczan, kradzież pieniędzy i kredyty których nie da się spłacić i trzeba to zrobić na inne sposoby. Przemycanie narkotyki do miasta.
8. **Zucrae Khaerla** (e) Szef administracji miasta
  - (a) Zarabia na rozwoju miasta. Większość podatków za mieszkania, ziemie czy prowadzenie karczmy i stajni idzie do niego.
  - (b) Co miesięcznie podnosi podatki wmawiając ludziom że to na zbrojenie i podniesienie bezpieczeństwa miasta. Pieniądze z podatków kradnie i zbroi prywatną armię.
9. **Zizkon Tornon** (e) Najwyższy sędzia.
  - (a) Zajmuje się egzekwowaniem prawa w mieście
  - (b) Łapówki i uprowadzenia świadków, fałszowanie zeznań i pozbywanie się kogo trzeba. (Jak konkurencja na rynku i zapłacenie kary aby ją stłamsić.)
10. **Jaquob Sarazin** (hf) 70% upraw jest jego.
  - (a) To od niego jest większość wieśniaków pracujących na roli. Potrafi dostarczyć jedzenia dla połowy miasta
  - (b) Na jego ziemiach ludzie głodują bo mają obiecane, że na zimę będzie im wszystko oddane z nawiązką. Nie przejmuje się chorobami a w razie śmierci plebsu po prostu sprowadza nowy.

## Tam gdzie boli najbardziej

Do każdego z rady będzie oddzielna misja która będzie dawała możliwość odkrycia kart danego szlachcica. Aby dało w mieście się zainteresować BG muszą obarczyć winą co najmniej 6 szlachciców oraz osłabić straż aby zbrojnie nie przejęła władzy w mieście.

### Karl Mittag

Aby to sprawdzić BG powinni wy badać na czym zarabia szlachcic a następnie dowiedzieć się, że drewno w pewnym momencie transportu znika. Po zbadaniu tego jeżeli udadzą się na miejsca wycinki i transportu, które znajduje się głębiej w lesie a drwale mają tam swoje siedlisko, wybadają, że drewno pakowane jest na łódzie gdzie nikt nie wie z pracujących co się dalej z nimi dzieje. Aby tego się dowiedzieć będą musieli dostać się na łódź i popłynąć nią. Zanim to się stanie, w lesie będzie można spotkać niespokojne i niezadowolone z pracy duchy lasu i wrogów mieszkających w lasach (patrz bestiariusz). Po dopłynięciu na miejsce przekazania ładunku, gracze zobaczą wojowników chaosu płacących złotem za drewno. Aby sprowadzić winę na Karla trzeba będzie albo przekonać kapitana statku do spowiedzi przed

graczami albo dojdzie do walki z chaosem i głowa wojownika oraz drewno plus zeznania rębaczy.

### **Meinrad Tillich**

Jego przewożenie niewolników i fałszowanie dokumentów jest bardzo subtelne. Wie o tym tylko kilka osób oraz osoby przewożone. Informacje o tym co robi Meinrad dostaną jeżeli pójda do burdelu lub trafią na bezdomnego. Wypytywanie się o cokolwiek szlachty nic im nie da. Mogą się o tym dowiedzieć także wykonując misję Krogon Brightkeeper. Kiedy będą wiedzieć co robi Meinrad aby obciążyć go zarzutami i mieć na niego haka trzeba będzie dostać się lub nasłać straż (korupcja straży) na statek przewożący towar i trzeba będzie dowiedzieć się w którym transporcie przewożone będą dokumenty do podrobienia lub niewolnicy. Na statku pod pokładem zamkniętych będzie 10-12 kobiet dzieci i mężczyzn w nędznym stanie. W kajucie kapitana zaś będą narzędzie służące do fałszowania. BG będą mogli przegadać kapitana, przekupić go, zmusić siłą do zeznań. Mogą też uwolnić niewolników i przyprowadzić ich w bezpieczne miejsce oraz zabrać dokumenty od kapitana i przekonać nadawców do sprawdzenia treści po tym jak upewnią się że były podrabiane. Mogą też ukraść sprzęt jeżeli na tej podstawie uda im się pokazać winę.

### **Volkmar Kantorowicz**

Złapanie właściciela browaru i pokazanie jego winy nie będzie trudne. Informacji o nim można zdobyć od pracowników browaru czy też jego żony (którą zdradza i bije). Wielu ludzi nie wie jakie składniki dodają do piwa oprócz słodu i chmielu. Po informacji o sekretnym składniku, który powoduje, że piwo smakuje doskonale i chce się go pić więcej, (w rzeczywistości jednak jest to mocno uzależniający narkotyk który powoduje bezpłodność) BG mogą wykazać się inicjatywą i ten składnik zdobyć. Nie da się go wyłapać w piwie więc muszą pomyśleć jak go zdobyć inaczej. Wytwarzanie tego składnika (receptura i sposób wyrobu) jest w biurku Volkmara. Sam składnik dodawany jest na poziomie słodu i można go znaleźć w miejscach do wygotowywania słodu. Oczywiście istnieje też inne piwo pozbawione tego składnika. Po zdobyciu składnika i pokazaniu jego działania mogą udać się do straży aby zaaranżować aresztowanie. Oczywiście Volkmar nie przyzna się do tego mówiąc że myślał, że to cukier do słodu aby piwo było słodsze i obwini jednego z pracowników, który się do tego przyzna. Jeżeli chcą go wychaczyć muszą zdobyć przepis który jest w jego biurze lub znaleźć miejsce wyrobu narkotyku (piwnice pod browarem).

### **Irmgard Hänel**

Zadanie można rozpocząć wypytując o majątek Irmgard. Większość zgodnie będzie mówiła o łupach wojennych których miała dużo. Na początku tak było kiedy mąż Irmgard został zabity na wojnie jego miejsce zajął wampir który zamienił w wampira Irmgard. Jako, że kochała męża zabiła wampira ale sama stała się jednym. Od tamtej pory nie mogła prowadzić interesów. Jako, że zdobyła wieczne życie zaczęła interesować się alchemią i transmutacją chcąc pierwotnie powrócić do starej formy. Pieniądze się kurczyły a jej badania nie posuwały się dalej ani o krok (ma już ponad 100 lat a wygląda na 25) w księgach natrafiła na recepturę wytwarzania złota z krwi i żelaza. Pomogło jej w tym to, że jako wampir szybko znajdowała ofiary. Badając jej majątek i pieniądze zobaczają, że coś się nie zgadza w księgach majątkowych. W dalszej części udowodnią, że pieniądze dawno powinny się ulotnić i Irmgard musi mieć inne źródło przychodów i wprowadzenie na rynek własnego złota. Graczom pozostaje udowodnić, że Irmgard w radzie to doppelgänger pokazać o dochodach prawdziwej i pokazać, że prawdziwa

to wampir. Jeżeli dojdzie do walki, gracze nie będą na dobrej pozycji. Prywatni strażnicy i służby pod kontrolą Irmgard dadzą jej popalić. Wyeliminowanie jej bez złapania spowoduje też inne problemy na graczy jak złość innych szlachciców (prześladowanie i chęć zemsty).

### **Endok Commonheart**

Jakkolwiek Endok wydaje się chujem i jako pierwszego można go podejrzewać o cokolwiek to jest to człowiek, który dorobił się sam swojego majątku. Kiedy gracze zaczną go inwestygować dowiedzą się o przekupywaniu straży miejskiej. Dzięki temu unika kontroli i większości podatków za transport drogich materiałów. Nie będzie się dało go przyskrzynieć bo jest ustawiony w straży miejskiej. Jeżeli udadzą się do niego wcześniej pomoże BG pod warunkiem, że będzie mógł swobodnie handlować za rządów demokracji.

### **Krogon Brightkeeper**

Znany z prowadzenia karczmy i zarabiania na niej Krogon ma też inne źródło dochodów, sieć burdeli (nie tylko w mieście) jego służba to głównie niewolnicy i dziwki. Towar sprowadza z podbitych wiosek i miasteczek w Imperium. Gracze będą mogli się tego dowiedzieć od dziwek w burdelu, ale nie wszystkie będą wiedzieć dla kogo pracują. Burdel będzie miał swojego zarządcę, ale jest to tylko pionek. Ludzi sprzedaje na targach organizowanych przez samego siebie. Zapraszani tam goście nie wiedzą kim dokładnie jest.

### **Nogait Stormmore**

Właściciel banku jak każdy bankier robi wszystko żeby zarobić. Jest uzależniony od odpowiednika kokainy i sprowadza go do miasta. Współpracuje też z browarem dostarczając tam materiał na narkotyki. Bardzo często kiedy ktoś ginie zabiera jego depozyt. Ma swoją szajkę zabójców którzy eliminują co mniej ważnych klientów banku na czym zarabia ogromne pieniądze. Poprzez oszustwa bankowe oraz prowadzenie zleceń zabójstw pozbywa się swojej konkurencji co powoduje władzę autorytarną w mieście.

### **Zucrae Khaerla**

Jako administrator miasta to on nakłada podatki na mieszczan i plebs. Co miesiąc następuje zwiększenie podatków bez podania podstaw. Nie przejmuje się mieszkańcami innymi niż szlachta. On jako jedyny miał kontakt z Baronem i jego sprawami. Jeżeli BG wykażą połączenia Zucrae z Baronem będą mieli na niego haka. Pieniądze z podatków w większości były dystrybuowane dla Barona. Teraz kiedy go nie ma Zucrae będzie przejmował władzę nad Slumsami. Oficjalnie nigdy nie widziano barona i Zucrae razem. Ale dokumenty i listy jeżeli powiążą je (znajdą w domu/biurze) z administratorem mogą go przyskrzynieć. Jest odpowiedzialny za sprowadzenie Szepczących do miasta.

### **Zizkon Tornon**

W wielu przypadkach sędzia osądza na korzyść tego co więcej zapłacił. Tutaj jest podobnie. Zizkon to skorumpowany sędzia, który osądza na rzecz szlachty i pozbywa się niewygodnych konkurencji. Jest sadystycznym psychopata który porywa, gwałci i zabija swoje ofiary. Żeby go złapać gracze powinni zacząć spoglądać na ulotki o zaginionych ludziach i zacząć się tym interesować. Dowiedzą się, że często giną i znikają ludzie i rodziny które przegrały w sądzie sprawę. Zaprowadzi ich to do sędziego który oczywiście będzie się słownie bronił. Jako alibi wszystkie te rzeczy robi poza miastem. Jeżeli dowiedzą się o jego wypadach i znajdą kryjówkę zobaczą tam dwójkę młodych i skatowanych mężczyzn którzy chętnie zeznają przeciwko sędziemu.

### **Jaquob Sarazin**

Jest to główny dostawca jedzenia dla miasta. Posiada ogromne farmy na których pracują wieśniacy. Często słyszy się o chorobach i harówce, ale obietnica zapłaty i przeprowadzki w lepsze regiony dla najlepszych pracowników zachęcają do pójścia tam. Słysz się, że do prawdy niektórzy wyjeżdżają i mają się dobrze. Prawda jest zdecydowanie inna. Jaquob prowadzi chore doświadczenia na mieszkańcach imperium. Wycinanie organów, zarażanie chorobami i badanie granic ciała wszystkich ras. martwych ludzi przerabia na nawóz na swoje włości. Irmgard kupuje od niego krew poprzez swoich sługusów. Aby go dopaść wystarczy pojechać na pola, znaleźć kilka placówek badawczych i zobaczyć co się tam dzieje. Mimo iż jego cel jest "szlachetny" gdyż jedyne czego chce to znaleźć sposób na leczenie chorów zabójczych teraz to jego metody są nie moralne i nie humanitarne.

## Appendix

Statystyki oraz ekwipunek zbirów i najemników Barona.

Tabela 2. Zbir

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
37	27	34	25	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	12	3	2	4	0	0	0

Tabela 3. Zbir 2

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
27	37	24	35	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	12	2	3	4	0	0	0

Tabela 4. Zbir 3

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
42	32	39	30	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0

Tabela 5. Zbir 4

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
32	42	30	39	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0