

Изчезналите ключове

Предистория

Изчезнали са майсторските ключове – колекция от ключове, принадлежаща на ключарската гилдия в царство Спорни острог, изработени от възпитаниците на гилдията в края на обучението им. Ключовете се предават на майсторите ѝ в замяна на писмени препоръки и членство в нея. Гилдията на алхимиците има проблем с чародей, прокуден заради скверните експерименти, които е вършил. Той се е установил в изоставена крипта в спорниострожката провинция и продължава да забърква еликсири, притъпяващи сетивата и запленияващи съзнанието, но и водещи до пристрастяване. Мнозина безследно изчезнали местни са попаднали в техен плен.

Решителна ексцентричка от гилдията на алхимиците и бивша любовница на чародея-беглец открадва ключовете с помощта на несанкционирано вълшебство, за да изпрати заможната гилдия на ключарите някой способен наемник, който да ги вземе и, по възможност, да залови чародея-беглец, тъй като градската стража не обръща внимание на молбите на алхимиците, понеже е заета с посрещането на делегация от княжество Бистривир. Царската стража е два пъти по-нашрек и също няма време за губене.

Въведение

Снеговете по планинските склонове около царство Спорни острог започват да се топят, а реките – да прииждат. По множеството пътища, водещи към столицата, от ранна утрин се тътрузят отрупани със стоки талиги. Тук-таме измежду добичешките впрягове сноват в запъхтян тръс забързани конници – вестоносци от далечни земи и странстващи наемници, иманяри и поклонници.

Стражите са завардили масивните порти, а из улиците освен тях за реда следят и караули от личната охрана на царя. Пълно е и с приишълци от далечни земи – благородници, дошли на гости на някои боляри, търговци и преследващи приключения скитници.

Гласовит глашатаят се провиква пред голяма градска кръчма:

- Гилдията на ключарите предлага щедра награда на който им върне майсторските ключове!!!

Минувачите се чудят и маят на глас:

- Ключовете ли? Да не би да са изчезнали?

- Че къде пък ще се диянат...

- Някой ги е задигнал изпод носовете им.

- Срам! Срам и позор за ключарите!...

- Нощем по улиците обикалят живи мощи, те за декоративните си ключове се загрижили...

- *Стига глупости.*
- *Не са глупости! Володя ги е видял!*
- *Не ги е видял, лъже, като предния път със самодивите.*
- *Хм... Ще видим тая работа...*

Встъпителни сцени

Игровите персонажи посещават гилдията на ключарите, за да научат повече за изчезналите майсторски ключове и да се поинтересуват за наградата, тъй като се нуждаят от пари.



Гилдията предлага награда от 1000 жълтици срещу изчезналите ключове. Свидетели на кражбата няма. Един от прозорците на главната канцелария на гилдията, където са се пазели ключовете, е бил разяден с витриол – регулирано от

гилдията на алхимиците вещество. Разяден е и катинарът, с който е бил заключен килерът, в който са се съхранявали ключовете. Ключарите от гилдията предполагат, че някой се е сдобил с контрабанден еликсир от черния пазар. Категорични са, че гилдията на алхимиците не може да е замесена, тъй като нямат никакъв мотив да крадат ключовете – те са от нискокачествено желязо и имат единствено културна стойност за ключарската гилдия.

Междувременно, царството страда от немислимо тежка участ – през последните месеци са изчезнали безследно много хора, и вече липсват с десетки. Околийските стражи са се натъкнали на разкопани гробове из Спорниострожката провинция. Людете мълвят, че Съдбата им изпраща живи мощи за назидание, че не спазват суеверията...



Издирването на виновника

Места

◆ Царство Спорни острог

Спорни острог от векове е най-могъщото царство в цяло Сирильско краище. Намира се в западния край на континента, но властта му се разпростира през девет земи в десета. Крепостните му стени са се превърнали в метафора за здравина и непреодолимост.

Съставът на населението му е основно сирильски, но се срещат и никак немалко футарки и орхонгци, а и доста хора от всички краища на останалия познат свят. Именно космополитността на Спорни острог е причината жителите му да са по-непредубедени спрямо чужденци в сравнение с някои други сирильци.

Царската столица е прочута с разкоша си, с разнообразието на вино, ракия и тютюн по пазарищата ѝ, с ежегодното си тридневно лятно тържество по случай празника на краваите и колачетата, и с множеството гилдии, действащи в нея. Предимно на тях се дължат и несметните богатства на царството. И най-неугледните кръчми и странноприемници в града предлагат (ефектите от една и съща гозба не се трупат):



• Юрдечка с гречка

50 С: + 10 крепкост за 1 денонощие.

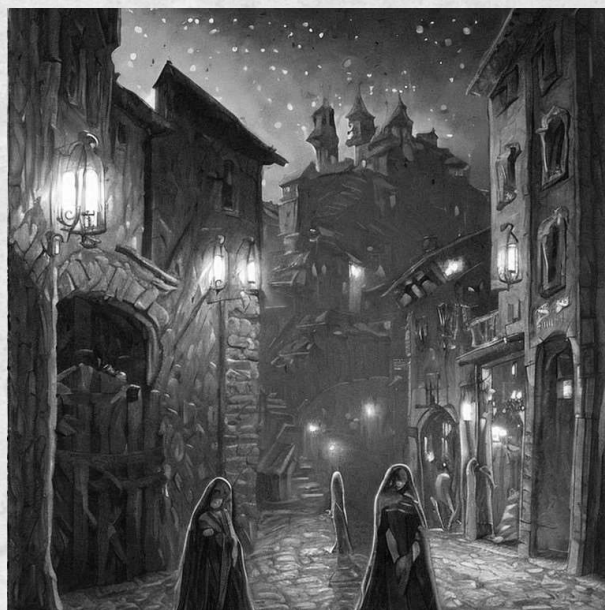
• Пелмени на пара

10 С: + 2 крепкост за 1 денонощие.

• Вино, ракия или водка

10 С: Причинява опиянение.

◆ Занаятчийският квартал



В занаятчийския квартал се намират и повечето спорниострожки гилдии – включително и ключарската, и алхимическата.

Гилдията на ключарите е забележително заможна, и то напълно заслужено – майсторството им е безспорно, а в царството никога няма да се изчерпа нуждата от ключове, ключалки и катинари.

Алхимиците, от друга страна, нямат същите възможности. Въпреки, че създават полезни вещества като изкуствени торове, пестициди, катран, лепила и какво ли не още, само шепа хора могат да си ги позволят, тъй като алхимическият занаят изисква редки и ценни суровини, специални инструменти и скъпи пособия, а изделията им се оскъпяват допълнително и заради сложните процеси на обработка, през които преминават.



◆ Спорниострожката околия

Околностите на столицата са почти толкова гъсто населени, колкото и самата тя. На всеки няколко километра има кипящи от живот села и паланки. Въпреки, че е охранявана, провинцията все пак крие известни опасности – разбойници, диви зверове, отровни змии, сирильски сови и прочее неприятности – и е добре из нея да се пътува с повишено внимание. Колкото повече се отдалечават пътищата от населените места, толкова по-опасни стават.

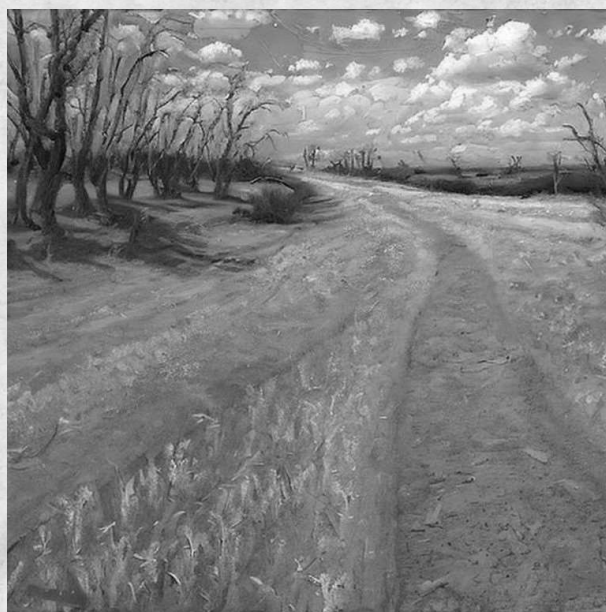


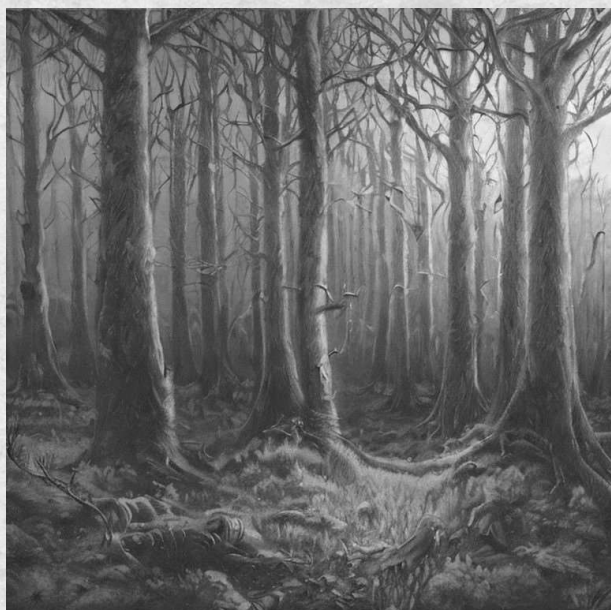
◆ Село Твърдел

Твърдел не е особено голямо селище, но е особено оживено, особено напролет, тъй като през него минава главния път на север от царство Спорни острог към Бистривир и останалите владения в тъй наречения Гроздоберски край.

◆ Козята пътека

На изток от Твърдел неугледна козя пътека води към дива местност, заета от гори, блатата и руини на храмове и укрепления, останали от древни, отдавна забравени сирильски владения.

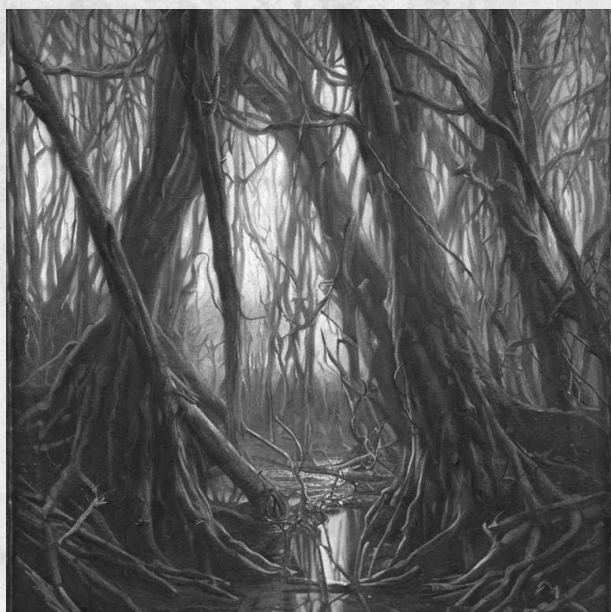




◆ Твърделския лес

Обширна и гъста гора от тъкмо напъпили кленове, тисове, явори, борове, брястове и благуни.

Изисква добра ориентация, за да се прекоси. Води към Твърделското блато.



◆ Твърделското блато

Коварна тресавищна местност между Твърделския лес и Бластункови мешелик. Гъмжи от пиявици, змии, гущери, бухали и сови. Преходът през него е **труден**.

Крайно неподходящо място за отдих. Не е изключено тук да бродят и безмилостни и въоръжени до зъби разбойници.



◆ Бластункови мешелик

Брезов лес и ареал на ендемичен вид едри сирийски светулки. Намира се току отвъд твърделското блато, а отвъд него са Пределните хълмове, бележещи границата на Спорни острог с княжествата от Гроздоберски край.

◆ Пределните хълмове

В подножието на Пределните хълмове се намира търговският град Предел, отвъд който земите принадлежат на Бистривирското княжество.

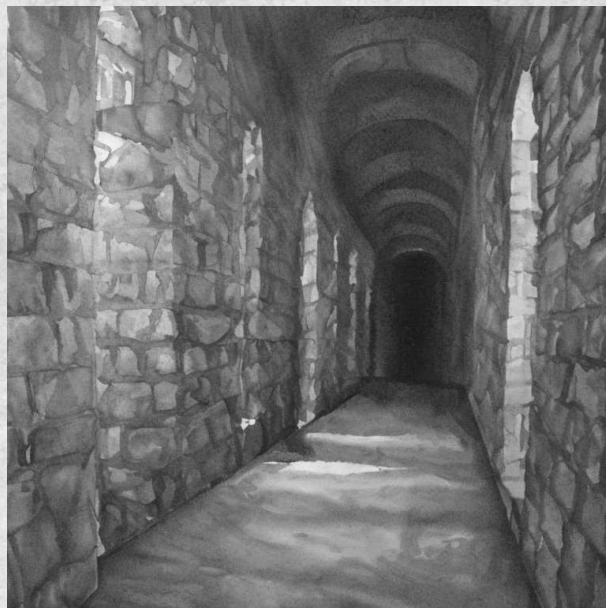




◆ Изоставената крипта

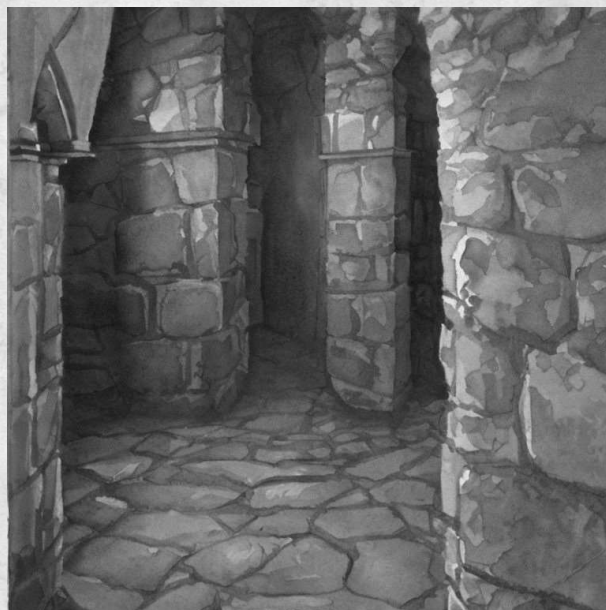
Катакомбата, в която се укрива прокуденият алхимик Войцех, представлява занемарена, малка постройка по средата на нищото между Бластункови мешелик и Пределните хълмове. В нея има прекагурен олтар и стълбище към подземията.

В един от мрачните ъгли на приземното помещение лежи някой в безсъзнание. Ако персонажите го доближат, се нахвърля на най-близкия персонаж и се опитва да го сграбчи за шията. С алхимически познания може да се установи, че всъщност не е съживен от Съдбата покойник, а жив човек под влиянието на експериментални алхимически субстанции.



◆ Прокълнатото подземие

Подземието на криптата представлява каменен лабиринт от коридори и просторни зали, пълни с масивни саркофази, повечето от които са отдавна разграбени. Някъде из него се намират и леговището на алхимика-беглец, и импровизираната му лаборатория. Гъмжи от живи мощи.



На места каменното подземие е разрушено и преминава в естествени каверни, обитавани от живите мощи, присламчили се към чалдисания алхимик.

Персонажи

◆ Жителите на Спорни острог

Иначе сърцатите поданици на царството са понастоящему посърнали, тъй като в последно време са изчезнали безследно никак немалко хора и се говори, че през нощта са плъзнали да бродят живи мощи...



◆ Гилдията на ключарите

Регулират изработката на ключове, ключалки и катинари в царството. Завидно заможни са, тъй като услугите им се търсят непрестанно. Няма врагове, но мнозина им завиждат за успеха. Предлагат 1000 жълтици на който върне най-ценната им реликва и гордостта на гилдията – колекция от изкусно изработени, но иначе напълно обикновени железни ключове, изработени от всички ключари, обучени в гилдията някога. Ключовете „отключват пътя към гилдията“.

◆ Гилдията на алхимиците и майстор – алхимик Фьодор

Регулират производството на алхимически соли и еликсири в царството. Не са особено заможни, тъй като услугите им са недостъпни за повечето хора. Алхимиците искат да се отърват от Войцех,



чародея-беглец, за да не петни името на гилдията, а и за доброто на цялото царство.

Гилдията се ръководи от майстор-алхимик Фьодор – хладнокръвен и разсъдлив мъдрец на пределна възраст.



◆ Спорниострожката стража и богатирите на царя

Спорниострожките стражи са изцяло ангажирани да обхождат огромната столица и само няколко караулни минават покрай ограбената ключарска гилдия мимоходом, за да запишат за случая и да го предадат за разглеждане на началника си.

Богатирите на царя са неговата лична охрана. Те са заети да посрещат делегация от княжество Бистривир и нямат време за губене в търсене на някакви си ключове.

- **Спорниострожки стражар**
44 КР / 44 УВ / 33 СП / 24 ВЗ
+ 22 сражаване с ръкопашни оръжия
+ 11 точност
+ 8 наблюдателност
+ 8 ослушване
+ 8 закона на улицата

И градската, и околийската стража на царство Спорни острог е въоръжена с копия, брадви и лъкове. Носят люспести ризници (+ 5 защита на торса) и наметала с взмо на спорниострожкия герб – кичур грозде.

- **Царски богатир**
55 КР / 55 УВ / 44 СП / 33 ВЗ
+ 22 сражаване с ръкопашни оръжия
+ 22 езда
+ 11 наблюдателност
+ 11 ослушване
+ 11 дворянски етикет

Елитната гвардия на спорниострожкия цар се състои от най-заслужилите и способни воители. Въоръжени са със саби, поддоспешници и ковани брони (+ 10 защита на цялото тяло и главата).

◆ Селяните от покрайнините

Занимават се със земеделие и животновъдство, ръкоделие и рибарлък. Заети са да извеждат стадата си на паша и, тъй като е пролет, да подготвят земята за оран и сеитба.

◆ Събирачите на пиявици Кормисош и Людмила

Съумяли да се отърсят от влиянието на солите и еликсирите жители на село Твърдел, издържащи се със събиране и продаване на пиявици край твърделското благо, които спорниострожките лечители изкупуват на сносни цени. Съгласяват се да заведат героите до изоставената крипта срещу 10 жълтици.



- ◆ **Обирджииките Вера и Ивана**
2 x 22 КР / 33 УВ / 44 СП / 33 ВЗ
+ 22 прокраждане
+ 22 крадене
+ 33 шесто чувство



Двойка твърделски бандитки. Имат скривалище в спорниострожката околия и таен купувач на крадени стоки в столицата на царството. Обират лагеруващи пътници.

◆ Живите мощи

4 КР / 4 УВ / 10 СП / 10 ВЗ

Изпосталели клетници, чиито съзнания са в плен на еликсирите на чародея-беглец.



◆ **Алхимичката Маруся**

15 КР / 60 УВ / 30 СП / 60 ВЗ

+ 15 прокраждане

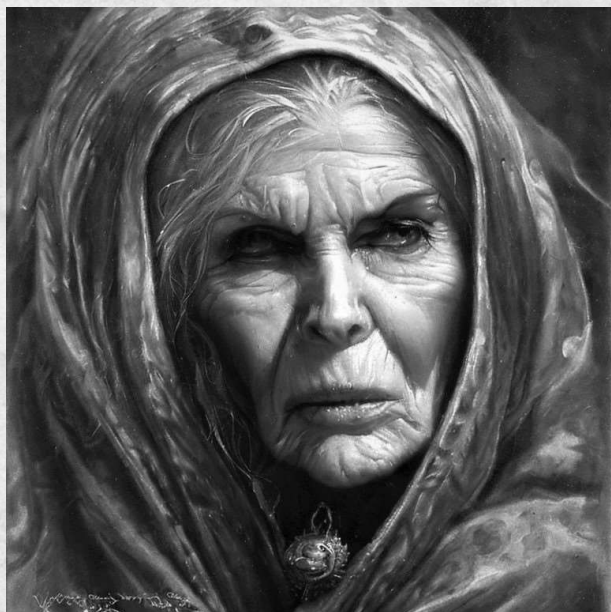
+ 15 пъргавина

+ 30 алхимия

+ 15 грамотност

+ 15 самообладание

Решителната ексцентричка, отмъкнала майсторските ключове и подхвърлила ги на бившия си любовник, чародея-беглец на име Войцех. Въоръжена е с кама и 1d10 мускала със замайващ прашец. Който бъде засегнат от него, изпитва издръжливостта си. При провал губи действието и реакцията си за текущия рунд в съревнования.



◆ **Алхимикът-беглец Войцех**

30 КР / 80 УВ / 36 СП / 60 ВЗ

+ 18 прокраждане

+ 18 пъргавина

+ 30 алхимия

+ 15 грамотност

+ 15 самообладание



Прокуден от катедрата на спорниострожките алхимици заради скверните си експерименти, беглецът Войцех се укрива в изоставена крипта в спорниострожката провинция.

Там той смесва заплениващи съзнанието и притъпяващи сетивата вещества. Усъвършенства се все повече и повече в алхимическото изкуство като изследва действието на микстурите си върху всички онези хора от Спорни острог и околията, които желаят да ги употребяват – предимно младежи и девойки, израснали на улицата, скитници, бездомници и други отритнати от Съдбата люде.

Непрестанното вдишване на изпарения от алхимически експерименти до голяма степен е превърнала Войцех в параноична, невротична развалина. Той продължава дейността си по-скоро по инерция, отколкото осъзнато.

◆ **Олицетворението на забвението**
88 КР / 88 УВ / 66 СП / 66 ВЗ

Олицетворението на забвението е древен зъл дух, обитаващ измерението, в което съзнанията на персонажите попадат под влиянието на изпаренията от алхимическите експерименти на чародея-беглец Войцех.

Не може да бъде засегнато от каквито и да било оръжия. Може да бъде унищожено само чрез запазване на кураж пред него с успешно **трудно** изпитание на волята.

Три пъти на денонощие: Олицетворението на забвението може да издиша задушлива миазма. Тя засяга най-близките 1d10 създания. Всички засегнати изпитват физическата си устойчивост. При провал се давят за въздух и губят действието си за рунда.

Веднъж на рунд: олицетворението на забвението може да сломи волята на произволен персонаж като изпълни съзнанието му с отчайващи нашепвания. Засегнатият изпитва психическата си устойчивост. При провал увереността му се намаля според степента на провала за 1d10 месеца в действителността.



Събития

◆ **Бичът на Съдбата**

В царство Спорни острог, село Твърдел и из цялата околия са забелязани разкопани гробища. Безследно изчезнали са голям брой хора. Някои дори твърдят, че са виждали мъртвци да бродят след полунощ, поклащайки се като пияници.

В действителност, живите мощи, пристрастени към еликсирите на алхимика-беглец Войцех, са именно липсващите люде, доведени до окаяно състояние, и самите те са разкопали голям брой гробове, за да продават задигнатите от тях накити на черния пазар в Спорни острог, за прехрана.

◆ **Изчезналите ключове**

Героите отиват в ключарската гилдия, за да научат повече за изчезналите им ключове. Няма свидетели на взлома и кражбата, но един от прозорците на канцеларията на гилдията е разяден, досущ като от витриол — строго регулирано алхимическо вещество.

Ключарите не мислят, че може алхимическата гилдия да е замесена, тъй като нямат мотив да крадат ключовете, защото те са от нискокачествено желязо и имат само културна стойност за самите ключари. Предполагат, че обирджията се е сдобил с витриол от черния пазар.

◆ **Сред утайката на обществото**

Контрабандистите от града са или неоткриваеми, или отричат да имат алхимически еликсири. Ако персонажите нахалстват, може да си навлекат неприятности с подземния свят.



◆ При алхимиците

Алхимическата гилдия знае за плана на Маруся и се е опитала да я спре, но безуспешно. Тя им е оставила бележка, в която пише, че е решена да задигне ключовете на заможната гилдия на ключарите и да ги скрие в бърлогата на чародея-беглец Войцех, който е и нейн бивш любовник. Майстор-алхимик Фьодор им споделя за скверните експерименти на беглеца Войцех – да забърква алхимически соли и еликсири, които притъпяват сетивата и заплеляват съзнанието, но и водят до пристрастяване. Много местни хора са попаднали в негов доброволен плен заради тях.



За да намерят криптата, героите трябва да прекосят околията, да минат през села, поля, гори, блатата и хълмове.

◆ Среднощната вакханалия в твърделския лес

Прекосявайки Героите виждат мечка с малките ѝ. Тя изглежда уплашена и сякаш бърза да се отдалечи от нещо.

Ако тръгнат в посоката, от която тя бяга, героите виждат вакханалия на зависими от еликсирите на чародея-беглец хора. Могат да се опитат да заловят някого от вакханалията и да го принудят да ги заведе до криптата, но **живите мощи са 1d100 + 50 на брой.**

◆ Премеждия в блатото

Героите приближават криптата. Пътят обаче минава през коварно блато. Ако е утро, отровна змия пресича пътя им и им се нахвърля, а ако е вечер ги напада сирильска сова. Необичайната агресивност на животните се дължи на миазмата, носеща се от изоставената крипта. Това може да се установи с успешни изпитание на възприятието.





◆ **Опит за обир по време на отдих**

Двойка ловки обирджийки – Вера и Ивана – се опитват да ограбят героите докато лагеруват или просто отпочиват. Те са безшумни като котки и умели в кесиджийския занаят.

Ако не бъдат хванати, незабелязано отмъкват най-пълната кесия в лагера. Ако бъдат заловени, предлагат да покажат на героите местонахождението на криптата, ако не ги предават на стражите.

◆ **В изоставената крипта**

Щом героите достигнат криптата, по всяка вероятност следва да я изследват и да се спуснат в недрата ѝ.

Те обаче са пълни с живи мощи. Персонажите трябва успешно да ги обезвреждат, да се крият и да бягат от тях, докато изследват подземие.

Точното разположение на катакомбите е от второстепенна важност. Това, което има най-голямо значение, е разказвачът да създаде клаустрофобична и напрегната атмосфера. Това може да се постигне по няколко начина – чрез описания на тъмните, хладни и влажни подземни коридори, отекващите стъпки и шумове от живите мощи, дебнещи зад всеки ъгъл.

Евентуално, героите попадат на спалното помещение на Войцех, където в дебел конопен чувал са и ключовете.

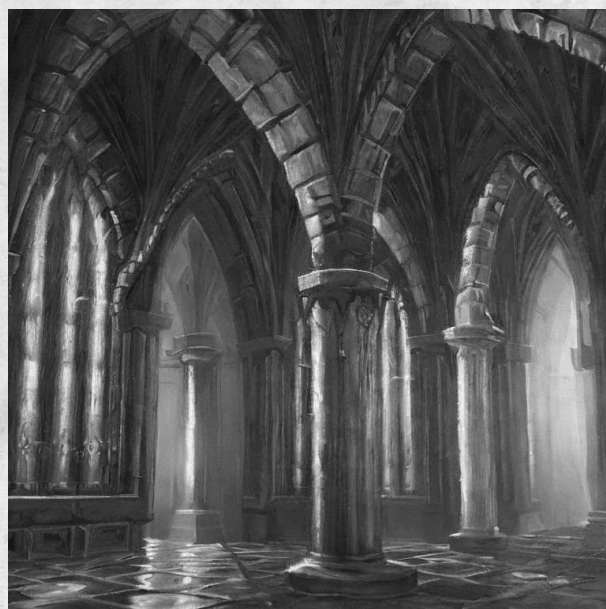
Ако се опитат да си тръгнат без да се изправят пред чародея-беглец, дръзката алхимичка, задигнала ключовете, ги пресреща, и ги моли за помощ да го заловят, като се осланя единствено на праведността им, понеже няма богатства, които да им предложи.

Ако героите заловят чародея, печелят признателността на дръзката алхимичка Маруся и алхимическата гилдия.

Ако героите го елиминират, ексцентричната алхимичка се разгневява и ги напада, тъй като се оказва, че все още го обича и счита, че може да излекува умопомрачението му.

Ако попаднат на Оня свят, героите изпадат в несвяст, а съзнанията им се пренасят в космическия безкрай, където времето се размива и всеки миг се усеща като няколко хилядолетия. В безкрайната далечина се вижда черна дупка, която нараства и се превръща в скелетообразен дух – Олицетворението на забвението.

Ако по някакъв начин персонажите съумеят да спасят по-голямата част от живите мощи и да ги изпратят до града, алхимиците започват да се грижат за изцвяването на съзнанията им. Това



осигурява на героите безкрайната признателност на близките на пострадалите сред царските поданици.

Ако персонажите някакси елиминират по-голямата част от живите мощи и в града се разбере истината за тях и какво им се е случило, това разгневява мнозина в Спорни острог и печели на персонажите репутация на брутални главорези.

Ако Маруся е с героите когато се звръщат в столицата на царството, им казва, че не може да се върне с тях, и остава в село Твърдел. Ако се видят с нея в кръчма "Разтухата" надвечер, тя им споделя плана си да тръгне на север към Гроздоберските княжества, където живее дъщеря ѝ, за да ѝ съобщи за съдбата на баща ѝ.

Сблъсък с ужаса

◆ Времеви ограничения

Щом персонажите се спуснат в подземията на изоставената крипта, започват да усещат упойващите изпарения от алхимическите експерименти на Войцех.

На всеки 5-10 действия персонажите изпитват физическата си устойчивост. При провал им се трупат тревоги според степента на провала.

Първите 2-3 пъти, докато персонажите тъкмо са се спуснали в катакомбите, миазмата все още е поносима и преминаването през нея е **лесно** изпитание за издръжливостта им.

Когато персонажите навлязат в същинската част на подземните катакомби, миазмата се сгъстява и те губят **предимството си**.



Наближат ли леговището на алхимика-беглец, персонажите усещат как миазмата става непоносима и справянето с нея става **трудно**.

Ако попаднат на **Оня свят** под влияние на влудяващите изпарения, персонажите изпадат в безсъзнание, а съзнанията им се пренасят в необятно космическо пространство, в което се носят безплатно наред с рождението и смъртта на безброй звезди и галактики. След време, което се усеща като цяла вечност, се изправят пред Олицетворението на забвението. Дори в група сражението с него е трудно и опасно, а поотделно — почти невъзможно.



◆ Неочаквани обрати

Живи мощи може и трябва да издебват героите и да им се нахвърлят и в най-предвидимите, и в най-неочакваните моменти. Макар и да са лесни за отблъскване с груба сила, сплашване с огън или обезвреждане по някакъв друг начин, ако броят им се увеличава с по 2d10 на всеки няколко рунда, персонажите бързо могат да се окажат заобиколени от всички страни.

В такива ситуации разказвачът предвижда поне два трудни, но възможни за постигане начина за измъкване за персонажите – чрез скриване в тъмна ниша, хитрост, яростна схватка или дори просто чист късмет.



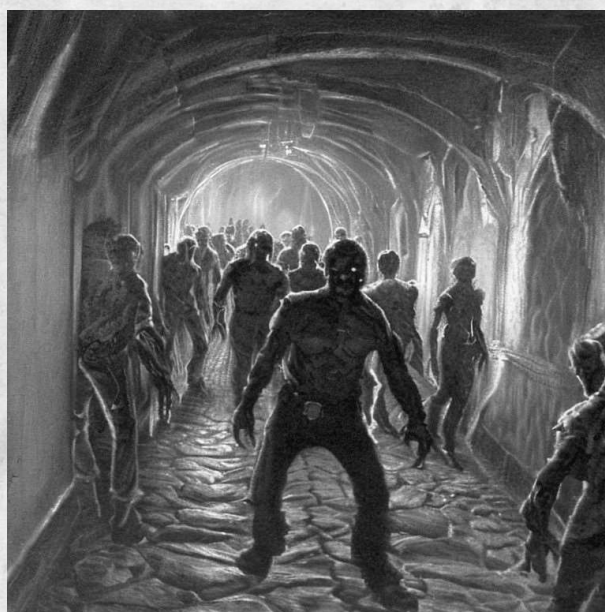
◆ Преломни моменти

Веднъж спуснат ли се в недрата на изоставената крипта, персонажите обезателно ще се изправят пред Маруся, тъй като при опит да си тръгнат без да са заловили Войцех, тя ги пресреща и моли за помощ, независимо дали са открили ключовете или не.

◆ Други затруднения

В прокълнатото подземие има опасност и от срутвания из тунелите, пропасти и, разбира се, изгубване.

При срутване всички в коридора изпитват отбягването си. Който не успее да го отбегне, получава поражения според степента на провала си.



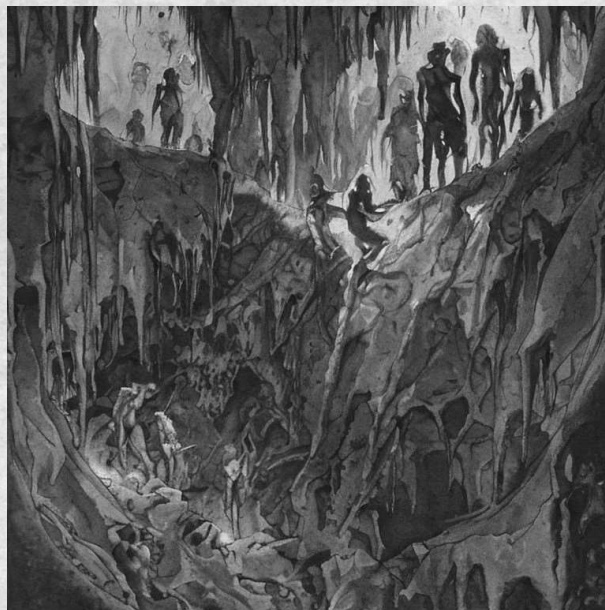
Ако някой пропадне в пропаст, се оказва в друг коридор, зала със саркофази или естествена каверна на по-нисък етаж на подземието.

Ако персонажите не съобразят да отбелязват откъде вече са минали по някакъв начин, ориентирането из подземието се превръща в **трудно** изпитание за ориентацията на персонажите.

◆ Условия за победа и загуба

Главната цел на героите е да върнат чувала с откраднатите ключове на ключарската гилдия. Ако това условие е изпълнено, приключението може да се счита за успешно завършено.

От играчите и персонажите им зависи дали ще заловят Войцех с помощта на Маруся, дали ще го екзекутират и ще им се

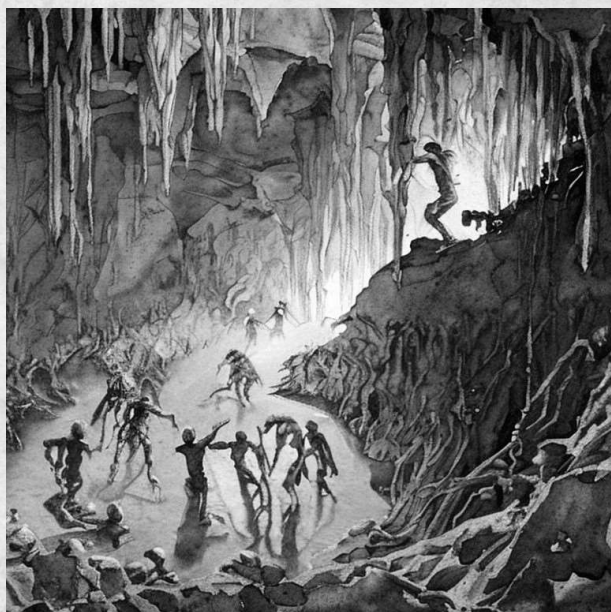


наложи да се разправят и с нея, дали ще потърсят начин да спасят живите мощи и ще спечелят признателността на цялото царство или напълно ще ги изтребят и ще си навлекат неприязънта му.

Завръщането

Последствия

Щом изпълнят целите си, персонажите се отправят обратно към столицата на царство Спорни острог. Това е уместен момент да се проверят оставащите им ресурси, дали им се налага да ловуват, да събират гъби и диви плодове или да ловят риба, за да се хранят. Ако не успеят да си набавят храна или просто така предпочетат, персонажите могат да се хранят и да нощуват в някой крайпътен хан. Ако Маруся е с тях, им казва, че не може да се върне в царството, и остава в село Твърдел. Ако се видят с нея привечер в твърделската кръчма „Разтухата“, тя им споделя плана си да





тръгне на север към Гроздоберските княжества, където живее дъщеря ѝ, за да ѝ съобщи за съдбата на баща ѝ.

Ако героите водят живите мощи със себе си, за да се погрижат за тях в гилдията на алхимиците, персонажите печелят признателността на хората в столицата за безкористното добро дело. Царят заповядва имената им да бъдат изсечени на камък, който да бъде изложен на централно място. След това устройва тридневен банкет в тяхна чест.

Ако персонажите избият живите мощи и в града се разчуе, че това са били липсващите хора, си навличат гнева на близките и познатите им, и може дори да бъдат прогонени заради стореното.

Разбира се, ако хората не узнаят истината за живите мощи, героите може и да бъдат посрещнати като спасители, задето са отървали царството от бича на Съдбата, макар и изчезналите люде да не са намерени.

Възнаграждения

Който предаде майсторските ключове на спорниострожката ключарска гилдия, печели 1000 жълтици. Ако разказвачът предпочита да избегне риска някой от играчите да се опита да си присвои цялата награда, може да реши, че гилдията заема морална позиция и настоява наградата да се раздели поравно на всички участници.

Всички участвали в приключението персонажи получават по толкова практически опит, колкото е способността им, и по толкова теоретически, колкото е възприятието им, за всяка изпълнена цел:

- Предаването на задигнатите ключовете на гилдията на ключарите;
- Спасяването или изстребването на по-голямата част от живите мощи;
- Залавянето или елиминирането на чародея-беглец Войцех.

