

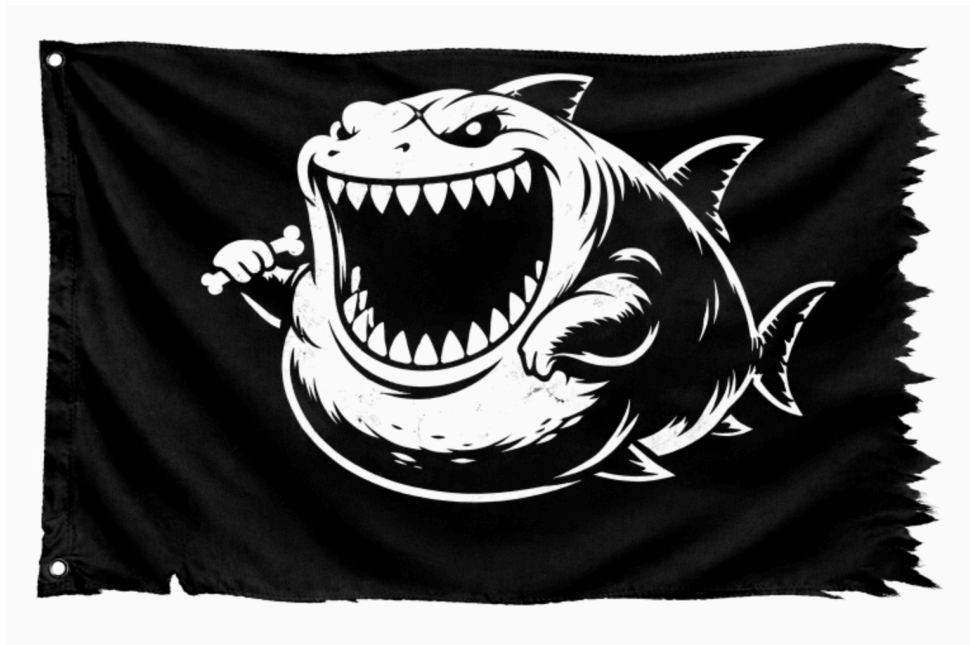
## Kamraci "Grubego Rekina"

*Rubaszna, złowroga i trochę szalona zgraja wszelkiej maści korsarzy ze wszystkich stron świata, których połączyło zamiłowanie do Wolności i Morza. Przemierzają wzburzone wody Wybrzeża Kaktusów i Zatoki Wampirzej w poszukiwaniach kolejnych przygód i wyzwań, które rzuci w ich stronę potężny żywioł. Przewodzi im zaskakująco młody, nordlandzki kapitan, **Kanut Hajtand**. Przybyli na Yukkę zwabieni wieściami o tym, że kolonia na wyspie stała się wolnym portem, gdzie może kwitnąć piractwo i wszelaki przestępczy proceder. Co dziwi bardzo wszystkich starych wilków morskich, ich okręt, zwany żartobliwie "**Gruby Rekin**", został oszczędzony przez niedawny sztorm. Chyba wszyscy bogowie morza musieli sprzyjać "Kamratom". Plotki w tawernie pod "Syreną" mówią, że Hajtand musztruje ludzi na swój okręt, a nawet ponoć, zabiera pasażerów. Kiedy cała wyspa dosłownie drży w posadach, kapitan ze sprawnym okrętem oraz załogą mogą okazać się wybawieniem dla garstki szczęściarzy.*

#piraci #humor #tajemnica #brutalność #makabra #groteska

[Mistrz Gry: Karol Orłowski]

Miejsz w załodze: 10 graczy



## Fanatycy Wielkiego Slaana:

*Rytuał obudził coś, co nie powinno być przebudzone. Tajemnicza, obca i nieludzko potężna istota zaczyna powoli wychodzić ze swojego starożytnego letargu. Większość mieszkańców Dammheim czuje jej obecność w swoich głowach. W snach. Gdzieś tam na uboczu świadomości - jak chmury burzowe gromadzące się za horyzontem.*

*Niektórzy mieszkańcy czują obecność istoty bardziej niż inni. Słyszą jej głos. Zostali wybrani. Pobłogosławieni w imię Wielkiego Planu. Z dumą i gorliwością zostali głosem i instrumentem Wielkiego Przebudzonego.*

#religia #slaana #artefakty #fanatyzm #konflikt #zagłada

[Mistrz Gry: Michał Macha]

Miejsce w Chwale Wielkiego Slaana: 5 graczy



## Wakaty miejskie:

**Łowca (Łowczyni) nagród** - samotny wilk, specjalista od spraw trudnych i ekspert od egzekwowania zleceń. Znany w każdym porcie starego świata - od Sartosy po Marienburg. Za odpowiednią zapłatą jest w stanie rozwiązać każdy problem siłą lub słowem. Żywy, martwy lub nieumarły. Na kontynencie zrobiło się dosyć gorąco a doszły go słuchy, że w Dammheim ostatnimi czasy zleceń nie brakuje...

#szeryf #zlecenia #porachunki #intrygi #walka #przekupstwo #sekret

[Mistrz Gry: Michał Macha]

Miejsc w mieście: 1 gracz



## Świątynia miłości "Pod wilgotną stópką":

**Kurtyzana** - W Dammheim krążą legendy, że jej uśmiech potrafi wyprostować skostniałe kręgi pleców starca, a mrugnięcie oka sprawić, że krasnolud zgubi topór.

W "Pod wilgotną stópką" przyjmujemy kobiety wszystkich ras — ludzkie, elfie, krasnoludzkie, a nawet te, których nogi są trochę za długie, a ręce zbyt giętkie, by ktokolwiek wiedział, co z nimi zrobić. Panowie już są, czas na równowagę.

Twoim zadaniem będzie:

- wysłuchiwanie i komplementowanie poetów, nawet tych bez talentu,
- uśmiechanie się do pijanych kapłanów i samozwańczych proroków,
- pilnowanie, by każdy klient zostawił złoto i godność,
- rozdawanie przyjemności z gracją, bądź kelnerką serwującą nóż zamiast wina.

Wymagamy: odporności na śluzowate oddechy oraz mdłości wywołane odurzonymi elfami, poczucia humoru graniczącego z szaleństwem i zdolności do pracy w cieniu, który czasem wydaje się żywy.

Oferujemy: złoto, dach nad głową, dyskrecję i możliwość obserwacji z góry i uśmiechem na ustach, jak świat powoli traci resztki rozsądku.

#humor #intrygi #szantaż #manipulacja #sekret

[Mistrzowie Gry: Alicja Moczydłowska, Paweł Matwijów]

Miejsc w Mieście: 3 graczy

**Ochroniarz** - W mieście, gdzie cień świątyni jest dłuższy niż ludzkie życie, a noc niesie więcej szeptów niż modlitw do Sigmara, poszukujemy osoby człekokształtnej o twardym karku i jeszcze twardszym sumieniu.

Twoim zadaniem będzie stać między mrokiem pożądania,

a wścibskim i pustym wzrokiem ubogich w szczerłość własnych żądz.

Powstrzymywać tych, którzy zapomnieli o zapłacie.

Uciszać tych, których gniew prowadzi ku nożom.

Rozpoznawać w oczach gości coś więcej

niż pożądanie - herezję, obłąd, zepsucie.

Wymagamy:

- doświadczenia w walce,
- milczenia cięższego niż stal,
- odporności na widoki i szepty, które nie powinny istnieć.

Oferujemy zapłatę w złocie, dach nad głową,

strawę - dopóki będziesz użyteczny.

#humor #ochrona #szantaż #sekret #brutalność

[Mistrzowie Gry: Alicja Moczydłowska, Paweł Matwijów]

Miejsc w Mieście: 2 graczy

