

... dobrą radę ci dam.

Przygoda nie jest dla graczy o charakterze praworządnym (porusza się na granicy złamania prawa). Siłę Ew. przeciwników należy dostosować do BG. Nie podaje ich charakterystyk.

Intro

Gracze wczesną wiosną przybywają do małego miasta w okolicach Gett-warr-garr do Tom-kir.



Rysunek 1. Położenie Tom-kir na mapie Orcusa



Rysunek 2 Widok ze wzgórza wioski na zatokę Rekinia.

Jest to dość duże rybackie osiedle, zabudowania to kilkadziesiąt budynków, od małych po kilka dosyć imponujących, znajdują się tu 4 karczmy, dwie świątynie (mała świątynia Katana i niewiele większa świątynia Dagonina), ilość mieszkańców to jakieś 1000 osób. Osiedle mieści się na stoku wzgórza tak że najniższe budynki stoją na palach wbijanych w zatokę Rekinia.

Ze względu na to że jest to dosyć zamknięta społeczność pojawienie się graczy nie ujdzie więc niezauważenie.

Trafić mogą tutaj tak drogą morską jako przystanek w drodze do Gett-warr-garr lub Ghasty, lub lądową po zboczeniu z traktu wiodącego do Gett-warr-garr.

Większość mieszkańców zajmuje się łowieniem ryb w zatoce. Praktycznie całość wyłowionych ryb trafia na rynek do Gett-warr-garru. Aby ryby docierały już nieświeże z okolicznych gór zwożony jest w olbrzymich kadziach lód, skuwany ze zmarzliny przez specjalistów. Dodatkowo w mieście jest dwóch alchemików którzy za niewielką opłatą rzucają na transporty czary utrwalające (konserwacją itp.). Obaj pracują na usługach Gildii Kupców i Rybaków

Przy brzegi znajduje się oczywiście port zaopatrzony w trapy, dźwigi i generalnie usprawnienia gdzie można rozładować mniejsze lub większe łódki rybackie oraz odpowiednie urządzenia do pomocy w przypadku złowienia dużych ryb czy innych morskich bestii. W porcie znajduje się jeden drewniany żuraw. który umożliwia podnoszenie łodzi i ich naprawę ew. transport większych i cięższych ładunków z i na pokłady oraz stawianie masztów. W porcie, dzięki naturalnemu przegłębieniu się dna zatoki zaraz za granicą wody, mogą zatrzymywać się dosyć duże statki kupieckie. Zdarza się to często – zwykle w zcsie przerwy w podróży wzdłuż wybrzeża i do portu w Gett-warr-garr czy niedalekiej Ghasty. Część dużych statków (szczególnie galer) zatrzymuje się jednak w Por-kir, do którego jest 5 dni drogi lądem (Ew. 3 po zatoce) skąd zabierany jest urobek z kamieniołomu oraz z kopalni węgla położonych obok tej miejscowości. Poza tym Tom-kir pracują także 4 młyny wodne, Izba Kupiecka, czyli siedziba Gildii Kupców i Rybaków (największy dom miasteczku), tartak, 3 smolarnie (poza zapachem ryb jest to drugi charakterystyczny zapach jaki ciągnie od miasta), wytwórnia farb (na ulicy Farbiarzy)

oraz 2 ryneczki – jeden Rybny (zaraz obok portu) drugi Kupiecki (na tyłach Izby Kupieckiej).

Miasteczko nie jest otoczone zbyt wysokim murem. Ze względu na położenie na stoku jest to raczej niemożliwe.

Większość mieszkańców (ok. 60%) to orki, pozostali to ludzie, trochę krasnoludów, półorków i kilku półolbrzymów. W porcie można spotkać Malaków. Łatwo także natrafić na reptiliona.

Po prośbie

Gdy BG zatrzymają się na odpoczynek (podejrzewam że w jakiejś karczmie, a nie na ulicy – strażnicy będą chcieli przegonić takich włóczęgów) pozwól im zjeść i rozejrzeć się po okolicy. Opis miasta już znasz. Późnym wieczorem (tuż po kolacji ew. tuż przed spaniem karczmarz powie że ktoś chce się z nimi widzieć) W drzwiach stanie ubrana w niezbyt czyste szaty, lekko śmierdząca rybą, dosyć urodziwa półorczyca. Będzie chciała (najlepiej) zacząć gracza, który jest półorkiem lub kapłanem (byle nie kapłanem Katana!). Przedstawi się jako **Iwa Gnomech. Żona to Orma Gnomech.**

Jej prośba jest dosyć prozaiczna. Mąż – półork rybak, podpadł miejscowemu szefowi Izby Kupieckiej – orkowi tan Gilo Praagowi. Oskarżony został o nie zwrócenie w terminie wszystkich podatków za sprzedaż ryb na targu. Mimo tego (duże plecy kupca), że oskarżenie nie do końca było prawdą, a kwota została zawyżona, półorcza rodzina pieniądze oddała. Wiedzieli, że jeśli tego nie zrobią stracą koncesję na połów ryb, a to w takim mieście oznacza tylko nędzę. Zapłacenie wymaganej kwoty jednak nie powstrzymało jednak kupca od kolejnych rządów i oskarżył rybaka o nieopłacenie wymaganych przez katana danin na świątynie Katana (półork jest wyznania Dagonina) co właściwe, ze względu na

panujące lokalnie prawo, wystarczyło do wtrącenie do lochu Orma Gnomecha i kolejno sprzedaż jako niewolnika.

Jako, że w pobliżu jest kamieniołom większość takich niewolników z przymysu kierowanych jest do niego. Tam mają odpracować zaległe kwoty. Za pieniądze, które jej zostały nie udało jej jednak się wykupić męża z niewoli (cena była zaporowa, ponad 40 szt. zł).

Nie wiedząc co robić, w desperacji pomyślała, iż ludzie z zewnątrz mogą go wyciągnąć z transportu niewolników. Transportu, który dzień wcześniej wyruszył w stronę Por-kir i docelowo do kamieniołomów. Oferuje wszystko co ma w zamian za uratowanie męża (jakiś klejnot rodowy – mały opal (ok. 5szt. zł) , złoty pierścionek (ok. 2 szt. zł) który dostała od męża oraz 15 szt. zł). Pozwoli obejrzeć przedmioty, da na rękę komuś (wykrycie magii stwierdzi że pierścień jest magiczny). Widać, że jest zdesperowana i raczej więcej pieniędzy nie posiada. W celu urealnienia tego co mówi przekaże wezwania jakie dostali do opłaty (pierwsze na 10 szt. zł. drugie na 40 szt. zł na świątynie Katana) oraz spleacony weksel na pierwszą kwotę. Oba pisma mają pieczęć burmistrza (w razie czego karczmarz potwierdzi jego prawdziwość)

Jedynym sposobem teraz na uratowanie Orma jest odbicie go z transportu niewolników.

Teraz cała sprawa leży w rękach graczy. Mogą się zgodzić i grać dalej lub też olać babkę i kierować się w stronę Get-warr-garr lub gdziekolwiek mieli się udać

W przypadku gdy gracze zgodzą się padnie pewnie wiele dodatkowych pytań na temat sprawy. Przedstawiam generalnie odpowiedzi jakich może kobieta udzielić. Takie sprawy zdarzały się już wcześniej – niektórych rybaków którzy mieli szczęście przez dłuższy

czas łowić dużo ryb dotyczyła właśnie tkie roszczenia finansowe. Ze względu na panujący ustrój i ścisłą współpracę Gildii i burmistrza nie dało się z tym nic zrobić.

Co do transportu opisze go dosyć dokładnie, w sumie mieszka tu od dziecka i widziała ja się je organizuje: transport w 9 przypadkach na 10 jest 'pieszy' tzn. zbierana jest jakieś 10-15 niewolników, których zakuwa się w kajdany i prowadzi przez okoliczne drogi do kamieniołomu. Ze względu na to że okolica jest dosyć spokojna (Gett-warr-garr w pobliżu) nie idą jakimiś wielkimi oddziałami. Zwykle pilnuje tego 3-4 konnych (wojownicy + łowca). W ciągu 4 dni dojdą do Por-kir, dzień postoju i kolejny dzień do kamieniołomu. Lub kopalnia. Z których niewielu wraca. Postoje są organizowane w małych, zadbanych, stanicach. Są to punkty w których zatrzymują się ogólnie podróżni idący drogą przy zatoce.

Sam podatek katański jest znany w całym Orcusie i osoby, które się od niego uchylają są szybko sprowadzane na ziemię poprzez sankcje (bogaci) lub przez przymusowe sprowadzenie do roli niewolnika dopóki nie odpracuje się zaległości.

W mieście raczej by nikt jej nie pomógł, poza mężem nie ma nikogo. Kilkoro przyjaciół rybaków podsunęło jej pomysł. Sami nie mogą się za bardzo wychylać bo spotka ich ten sam los.

Inne wg. uznania, powyżej przedstawione to najważniejsze informacje jakie udzieli, ale proponuje zapoznać z całą przygodą zanim zacznie się ją prowadzić.

Kobieta zaoferuje graczom (o ile są zainteresowani oraz posiadają odpowiednie umiejętności) łódź do transportu, której używał jej mąż do połowu oraz pomoc w przepłynięciu zatoki (i skróceniu drogi), tak aby przeciąć pieszym drogę w jakimś wąwozie czy lasku. Inaczej gracze muszą polegać na

własnych nogach (Ew. koniach jeśli takowe posiadają) w celu dogonienia transportu.

Jak rozpoznają jej męża? Ma wytatuowane lewym ramieniu i barku motywy ryb i smoków.

Teraz pozostaje kwestia wypłaty, otrzymają ją tylko jeśli wrócą do miasteczka i znajdą Iwe. Orm nie przecież ma przy sobie ani grosza.

Iwa Podała adres gdzie się mogą spotkać – jest to jej mieszkanie. Spod niego zabiorą łódź więc trafić będzie łatwo.

Teraz co zrobią gracze zależy od nich. Przygodę opieram o opcje wyruszenia w natychmiast po rozmowie z kobietą w trasę inaczej mogą po prostu nie zdążyć. Iwa zaproponuje transport łodzią do stancy do której pod wieczór dotrze transport niewolników. Ew. gracze mogą chcieć pomknąć w drogę konno. Wtedy powie którądy jechać. Wyjdzie z nimi kawałek za miasto i wytłumaczy którą drogę wybrać – ale jazda w nocy może być niezbyt bezpieczna. Wedle uznania MG ale jeśli gracze się nudzą może ich spotkać jakiś mały niedźwiadek czy wilk lub wałęsający się w okolicach warg.

Droga morska

Do łodzi, która stoi w porcie mogą spokojnie przejść opuszczonymi ulicami miasteczka. Nikt nie będzie ich zaczepiał, co najwyżej minął oddział strażników czy późno wracającego gościa jakiejś karczmy. Na łódkę nie zmieszczą się konie!

Łódka jest dosyć duża i jest w stanie płynąć nią do 6 osób. Kobieta wynajmie pomocnika, który będzie wiosłował oraz zmieniał żagiel. BG powinni wypłynąć możliwie szybko, aby około południa dopłynąć do miejsca skąd w ciągu 2-3 h dotrą do drogi i przygotują zasadzkę. Podczas płynięcia przez

zatokę nie ma żadnych wydarzeń. Ew mogą popatrzeć na galery wiozące urobek z kopalni (w ciemności minie ich co najmniej kilka takich więc trzeba na nie uważać aby nie staranowały łódki – stąd pomocnik przy żaglach).

Po wysadzeniu opis zgodny z działem droga lądowa. Także w tym wypadku zaczepi ich gdzieś w lesie w drodze do stolicy smolarz. Jeśli BG wyruszą z Tom-kir nocą (zaraz po spotkaniu) będą na miejscu postojowym około południa.



Rysunek 3 widok z drogi na zatokę

Droga lądowa

W zależności od środka transportu konno – dogonią transport w ciągu 1 dnia (w jakimś lesie), pieszo – 2 dni (dogonią karawanę na wzgórzach, 2 dni drogi od Por-kir). Wóz – także dogania w ciągu jednego dnia transport, tyle że pod wieczór w stolicy.

Na samy, trakcie można spotkać trochę podróżnych idących w obu kierunkach. Najwięcej będzie chłopów. W większości mieszkańców okolicznych siół i wiosek pochowanych w lasach. W okolicy wypala się także węgiel drzewny i na pewno wynurzy się się z lasu gość oferujący taki towar. Przetaw to spotkanie dosyć charakterystycznie – przyda się ten ‘kontakt’ później.



Rysunek 4 Las w okolicach Por-kir

Karawana

Transport składa się z 12 zakutych w kajdany humanoidów – 4 półtorków i 8 ludzi. Kajdany łączone są przy kostkach i przez to skuci niezbyt szybko poruszają się. Żeby nie obcierać nóg obręczami w miarę możliwości kostki i metal poowijane są szmatami. Poza tym transportowaniu nie mają na sobie ubrań grubych ubrań (wszyscy są w łachmanach, nie mają oczywiście osobistych drobiazgów).

Ochronę stanowi 4 jeźdźców. 3 z nich to orczy wojownicy (4 POZ) a jeden to elfi łowca (3 POZ). Jeśli gracze nie będą chcieli ich od razu prac zostaną zignorowani.

W przypadku spotkania w stolicy – zostaną zaproszeni do ogniska.

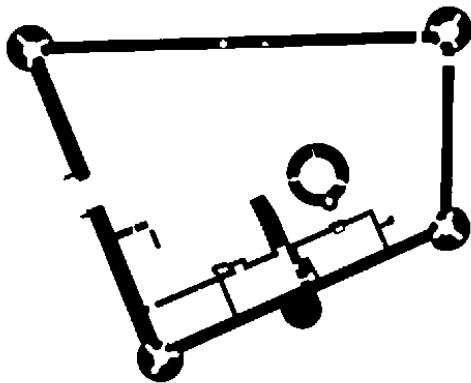
Zasadzka

Gracze mogą zaatakować po chamsku (po prostu rzucając się na strażników) lub jakimś sposobem aby zminimalizować straty po swojej stronie. Wybór należy oczywiście do nich.

Możesz dać im w międzyczasie do zrozumienia, że kradzież/uwolnienie niewolników nie będzie takim totalnym wykroczeniem jeśli nie pomordują bogu ducha winnych strażników. Ale co zrobią zależy od nich.

W przypadku gdy chcą to zrobić w 'terenie' (zasadka w jakimś wąwozie których dużo w okolicy czy w lesie) rozrysuj im plan miejsca.

Poniżej dołączam plan stancy.



Stanica jest zbudowana całkowicie z drewna. Na 4 rogach są niskie wieżyczki, kryte dachem, (w środku mieści się 1 osoba) do których można dostać się po drabinach. Brama jest zamykana na duży drewniany bal. Na środku placu stoi studnia. Budynek jest przytulony do ściany stancy, oczywiście drewniany i kryty gontem. Podzielony jest na 3 pomieszczenia, najbliższe studni to stajnia (na pięterku stajni leży trochę siana, wysokość *pięterka* to ok. 1m), pozostałe 2 pomieszczenia przeznaczone są do spania. W obu znajdują się obudowane kamieniami miejsca na paleniska, dach jest w tym celu zaopatrzony w otwory wentylacyjne.

Rozkucie

Po wyeliminowaniu (mniej lub bardziej pokojowo) strażników niewolników można rozkuć z pomocą jakiego młota (tylko!) na dużym kamieniu lub przy użyciu jakiejś magii. Okaże się, że pośród niewolników będzie 3

kolegów ratowanego rybaka (półtorków osadzonych z takiego samego powodu – nie zapłacenia katańskiego podatku). Pozostali to chłopci z okolicznych wiosek zakuci z różnych powodów (jakaś kradzież, podpalenie, kłusownictwo itp.). Nie będą chętni współpracować i rozmawiać z graczami. Postarają się szybko zniknąć w okolicznych lasach. Półtorkowie będą trzymali się razem.

Półtorkowie (Orm i jego koledzy) stwierdzą że schowają się w lasach dopóki sprawa nie przycichnie. Może uda im się zdobyć pieniądze na wykupienie się i nie będą dalej oskarżani. Potrzeba im w sumie 120 szt. zł (może gracze ich poratują ?)

Uwolnieni z okowów półtorkowie będą chcieli zabić strażników (o ile ci zostali pokonani w jakiś cywilizowany sposób). Zaproponują to graczom. Ew. sami mogą to robić. Gracze powinni się temu przeciwstawić (pod warunkiem że sami nie pozabijali strażników) inaczej będą mieli dużo większe kłopoty niż uwolnienie paru niewolników.

Druaga strona medalu

Wszystko do tej pory jest ładnie i pięknie, ale uratowani 4 niewolnicy to w rzeczywistości szajka półtorkowych złodziei. którzy kradli co mogli na terenie okolicznych wiosek, w Tom-kir oraz Por-kir. Zostali skazani na śmierć, a jako. że w wiosce nie ma kata jechali do Por-kir gdzie mieli zostać ścięci. Gracze zostali oszukani przez orczycę (prawą rękę wodza szajki) i dzięki ich interwencji złodzieje uciekli. W tym momencie wiesz to tylko ty MG. Chyba że gracze w jakiś sposób wcześniej się o tym dowiedzieli. To podejrzewam, że nie doszło do ataku na konwój, a co najwyżej doprowadzeniu zlecającej do najbliższego posterunku straży miejskiej.

Jest jeszcze jedna rzecz, o której gracze nie wiedzą. Łowca - elf prowadzący transport ma

na sobie magiczny naszyjnik (wykrycie magii) dzięki, któremu udało mu się przed atakiem poinformować, że ktoś ich zaatakował. W sumie śmierć także jest dowodem, że coś stało się z transportem niewolników, ponieważ odbiorca (szef posterunku w Por-kir) także dostaje takie sygnał na swoim naszyjniku – odbiorniku. W ciągu pół dnia (lub nocy w zależności od tego kiedy nastąpił atak) zostanie zebrany mały oddział – jeden w Por-kir (8 wojowników) drugi w z Tom-kir (6 wojowników), którzy z przeciwnych stron będą przeszukiwali drogę. Charakterystyki grup pościgowych: orki typowe, wojownicy, 1 dowódca 4 poz, reszta na 2 POZ. Każdy oddział dodatkowo wspiera łowca (ludzie).



Rysunek 5 Widok na Por- kir, w centrum strażnica kamieniołomów

Można wyciągnąć następujące wnioski z wydarzeń:

- Gracze nie mogą liczyć na jakąkolwiek wypłatę pieniędzy w Tom-kir
- Pojechanie do miasteczka i Tom-kir wypytывanie o lwę będzie niebezpieczne
- BG staną się poszukiwani przez lokalne władze, ci nie są jakoś nadmiernie

głupi żeby nie powiązać charakterystycznej grupy awanturników z tajemniczym zniknięciem transportu niewolników i ew. śmiercią strażników

- Gracze, gdy zorientują się w jakie kłopoty wpakowali się, mogą sami próbować złapać tych których wypuścili i próbować ich oddać sprawiedliwości,
- Gracze wymyślą inny sposób na oczyszczenie się z zarzutów

Powrót do Tom-kir i poszukiwanie kontaktu

Powrót do Tom-kir jest niebezpieczny z kilku powodów. Jeśli gracze są ranni lub w widoczny sposób można stwierdzić że. po drodze z kimś walczyli (np. ślady krwi na ekwipunku, nietypowy ekwipunek itp.) zostaną zatrzymani na drodze przez oddział poszukiwawczy (wspomniany wcześniej) w celu wyjaśnienia dlaczego tak, a nie inaczej wyglądają.

Tutaj gracze mogą się popisać elokwencją i grą aktorską albo użyciem po prostu odpowiednich umiejętności. Ostatecznością jest walka – zabicie strażników spowoduje, że w okolicy będą poszukiwani bardziej niż dotychczas.

Jeśli w jakichś sposób strażnicy zostali przekonani /pokonani, albo po prostu gracze się z nimi nie spotkali dojadą lub też dojdą do miasteczka.

W samym miasteczku sytuacja jest nerwowa. Już słyszano o ataku na transport niewolników i wielu zastanawiać się będzie kto

to zrobić. Tutaj gracze powinni w miarę możliwości nie za bardzo wyróżniać się z tłumu (o ile to możliwe) inaczej zainteresują się nimi pozostali w miasteczku strażnicy. Jeśli gracze dotrą do miasta w nocy jest b. duża szansa (ok. 70%), że spotkają strażników i będą wypytывani co tak późno robią w miasteczku.

Wypytywanie w knajpkach lub w dokach (tu chyba najpierw gracze powinni poszukiwać żony rybaka) nic nie da. Pod adresem skąd zabrali łódkę dowiedzą się tyle że ktoś ją 1-2 dni temu ukradł.

Podanie jednak dokładnego opisu lw w karczmie, w której zatrzymali się (lub ogólnie w jakiejś karczmie jeśli gracze nie wiedzą co robić) da BG drobny trop. Opisana półtorczyca zostanie rozpoznana jako członkini miejscowego gangu złodziei znanego z tego, że włamali się do domu burmistrza! Jej współnicy zostali schwytani – ona zaś – nie. Teraz gracze chyba zrozumieją, że nie uratowali męża zrozpaczonej żony a po prostu współnika! Jeśli jeszcze BG opiszą półtorca to zostanie rozpoznany jako prawdopodobny herszt bandy. Ludzie znają go z tego, że był przez kilka dni przykuty do słupa na Targu Kupieckim jako przestroga dla innych złodziei.

Oczywiście dowiedzą się także, że ci którzy ich uwolnili są poszukiwani. Jeśli jesteś złośliwy jest duża szansa iż ktoś doniesie straży na temat grupy awanturników wypytujących o skazanych. Wtedy strażnicy o wiele szybciej zainteresują się graczami i będą ich szukali na ulicach miasteczka.

Gdy BG dobrze popytają lub dobrze podleją złotem (Ew. zastrasza karczmarza który przyprowadził im półtorczycę) mogą uzyskać ważną informację. Półtorców nie złapano podczas włamania ale w kryjówce mieszczącej gdzieś wśród wzgórz nad zatoką Rekina. Gdzie ta kryjówka? Wiedza tylko strażnicy miejscy.

Uzyskanie informacji o miejscu gdzie znajdowała się kryjówka jest lekko mówiąc niebezpieczne. Warto zastanowić się jak to zrobić. Sama kryjówka jest w odległości dnia marszu od Tom-kir.

Poniżej są opisy miejsc gdzie jest ta informacja.

1. o tym gdzie jest lokacja wiedzą wszyscy strażnicy (niemal wszyscy byli na akcji rozbicia szajki a pozostali wiedza o miejscu z opowieści)
2. dokumenty dotyczące akcji są w ratuszu, w archiwach (dostanie się tam niezauważenie będzie trudno). Jest jednak szansa na przekupienie opiekuna archiwów i dostęp do tych informacji. Tam będzie dokładny opis gdzie i jak szukać.
3. informacje także znajdują się w archiwach strażnicy miejskiej. Aktualnie na miejscu jest mało osób/strażników, tym bardziej że większość poszła sprawdzić co się stało z transportem. Jeśli gracze postarają się mają ok. 2 dni czasu do powrotu z drogi pełnego składu strażników. W miasteczku aktualnie jest 20 strażników z czego w strażnicy siedzi (na zmiany) 4 + klucznik. Pozostali są w domach (10) + 6 patroluje ulice. Obezwładnienie strażników w strażnicy wymaga szybkiej i brawurowej akcji. Plan strażnicy na końcu przygody.
4. można przekupić jakiegoś strażnika aby powiedział gdzie znaleziono złodziejasków. Stosunkowo najprostsza rzecz. Jednak tu od ciebie MG to zależy czy się uda. Jeśli gracze pozabijali wszystkich na drodze nikt nie będzie chciał z nimi współpracować. Jeśli nikogo jest

niewielka szansa że za odpowiednią kasę (5sz.zł) jakiś spotkany strażnik (ork 2 POZ) powie gdzie schwytano rabusiów było i zapomni o spotkaniu.

Droga do Por- kir

Generalnie w tym miasteczku i okolicach nie mają co szukać. No chyba że chcą się oddać sprawiedliwości. Szansa na ominięcie (jadąc drogą) grupy poszukiwawczej jest zerowa (rozmowa i ew. jej skutki takie same jak w przypadku spotkania w stronę Tom-kir).

Poszukiwanie uwolnionych

Jeśli gracze nie wrócą do Tom-kir szansa na znalezienie kryjówki jest niewielka. Potrzeba by było co najmniej dobrze znać okolicę, aby to zrobić i to działanie udało się. Poniżej opisuje jedyny sposób na znalezienie kryjówki złodziei jeśli gracze zorientowali się , że jest coś nie tak po uwolnieniu niewolników i chcą ścigać uciekinierów.

Informację gdzie jest kryjówka (poza danymi z miasta) mogą uzyskać od smolarzy, którzy zaczepiali ich po drodze na miejsce akcji.

Jak już gracze do nich trafią otrzymają informację, że niedaleko od miasteczka Tom-kir jest kilka niezbyt głębokich jarów. w których czasem widywali kręcące się półtorki. Informację otrzymać mogą w zamian za jakiś niewielki datek 2-3 szt.zł.



Rysunek 6. Smolarska osada, widać kotły gdzie wypala się węgiel drzewny.

Aby dojść na miejsce smolarze przeprowadza graczy przez swoją osadę. Sama osada smolarzy to kilka lepionych z gliny i chrustu chatynek wspartych o drzewa. Sami smolarze to w większości ludzie. Nie wiedzą co się działo na trasie więc nie będą zadawali kłopotliwych pytań. A pieniądze przekazane przez gracza zainwestują w alkohol ;)

W drodze przez las

Droga przez las i jary go przecinające nie jest wcale taka łatwa. Smolarz odprowadzi graczy do tego z którego najczęściej wyłazili półtorkowie i przy nim zostawi ich. Nie będzie chciał dalej iść. Poza tym nie zna dalej drogi. Przyda się tutaj łowca w celu znalezienia śladów (test bez ujemnych modyfikatorów).

W przypadku poznania drogi z papierów ze strażnicy (lub z informacji od przekupionego strażnika) będą one także wspominały o osadzie smolarzy i tym, że z niej jest niedaleko do jaru prowadzącego do kryjówki złodziei. Tak czy tak gracze smolarzy poznają.

Po udanym teście mogą w ciągu ok. 4 godzin trafić do pieczary w której schronili się półtorkowie.

Jeśli test tropienia na początku jaru jest nieudany – kolejny test można wykonać po godzinie czasu przygody.



Rysunek 7. Droga przez jar prowadzący do kryjówki złodziei

W przypadku gdy w drużynie nie ma łowcy lub osoby z tropieniem znalezienie pieczary zajmie 5+10 godzin.

Podczas podejścia w dzień zostaną zauważeni od razu przez czujki obserwujące ścieżkę do pieczary (schowani w lepiance 2 półtorkowie, jeden półtork pójdzie do pieczary, drugi zostanie i będzie starał możliwie długo powstrzymać BG strzelając z łuku) później także on ucieknie do jaskini. W nocy nikt nie będzie obserwował wejścia.

Samo zwrócenie uwagi na wejście do jaskini w dzień to test na akt. Sz. W nocy na ½ akt. Sz.



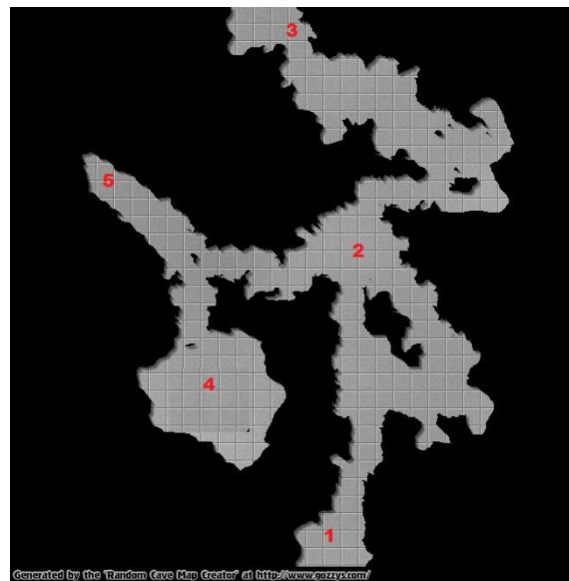
Rysunek 8 Wejście do jaskini

W jaskini

Spotkanie z uciekinierami może przebiegać w zależności od tego czy gracze lub ich przeciwnicy wiedzą lub nie o sobie.

W przypadku gdyby gracze zaskoczyli banitów ci nie będą długo stawiać oporu. Większość z nich nie zdąży nawet chwycić za broń dzięki czemu będzie można wziąć ich żywcem (jeśli gracze sobie tego życzą). W przypadku gdy gracze zostaną dostrzeżeni wcześniej – najpierw zostaną ostrzelani z łuków, a później dojdzie do walki wręcz.

Jako że banici wiedzą, że mogą trafić pod topór jeśli zostaną schwytani żywcem będą walczyć do końca



Rysunek 9 Plan jaskini, opis miejsc na końcu przygody

W przypadku gdy obie strony zauważyły się w tym samym momencie banici postarają się chociaż raz ostrzelać graczy, a później dojdzie do walki wręcz.

W przypadku gdyby gracze przegrali walkę zostaną bez pardonu zabici.

Na miejscu jest oczywiście także półtorkowca. W przypadku przegranej i widząc śmierć

swoich przyjaciół będzie starała się wyprosić u graczy życie – wskaże nawet gdzie zakopali złote monety po które przyszli do jaskini – byle uratować życie. Wymusi najpierw obietnicę na BG, że ją wypuszczą a później wskaże miejsce ukrycia złota. Gdyby to gracze mieli dostać lanie będzie pierwszą rwącą się do torturowania BG (o ile ktoś przeżył starcie).

MG jeśli jesteś miłym gościem i BG dostali łomot to do jaskini wpadną strażnicy miejscy aby sprawdzić ponownie czy przypadkiem złodzieje się tu nie ukryli – dzięki czemu uratują graczy.

Oczywiście BG mogą jeszcze w inny sposób opanować sytuację z korzyścią dla siebie.

Dlaczego skazańcy tu siedzą?

Wrócili do jaskini żeby zabrać resztki dóbr jakich nie znaleźli przy nich strażnicy. Na miejscu zostało 2 kolczugi (normalne, rozmiar ludzki, na 170 +/-10 cm wzrostu, raczej dla szczupłej budowy ciała) i 30+3k10 szt. zł. zakopanych pod ogniskiem (lekko się podtopiły i są bryłą złota, której niektóre monety można oderwać). Zostaną w tej lokacji 3 dni, a później będą chcieli się udać do Gett-warr-garr. Tak więc gracze muszą w miarę szybko się tu zjawić.

Czy to koniec?

Oczywiście że nie! Teraz gracze muszą rozważyć jak mogą przekonać w miasteczku Tom-kir że zostali wplątani w całe zamieszanie niezależnie od swoich działań.

Najlepszym sposobem jest dostarczenie żywych złodziejasków do miasteczka. Lub chociaż jednego. Lub chociaż głowy herszta bandy i jego pomocnicy. Wtedy w ramach zadośćuczynienia gracze zostaną poproszeni o wpłacenie 50szt. zł za ew. zamordowanych strażników. Jeśli gracze załatwili także oddziały poszukujące to nawet przyprowadzenie

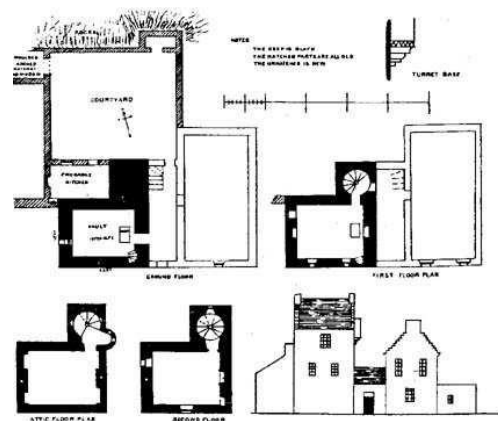
żywego herszta nie pomoże. Zostaną skazani na galery, prace w kamieniołomach lub od razu oddani pod topór. Takie zakończenie niestety też jest możliwe jeśli gracze po prostu za szybko wyjmują broń zamiast pomyśleć.

Opis jaskini

1 pole stanowi obszar 1x1 m. Obok siebie w stanie jest więc walczyć max 2 osoby w najszerszych miejscach, w przesmykach max. 1 na osobę

1. wejście do jaskini, dosyć dobrze zamaskowane
2. sala gdzie 2 półtorków obserwuje wejścia – jeśli gracze robią dużo hałasu stąd będą odpierani przez wszystkich wrogów.
3. Ten korytarz prowadzi do 2 wyjścia z jaskini znajdującego się ok. 20 metrów od zatoki. W zatoczce stoją 3 łódki których używali złodzieje.
4. Główna sala, to tutaj przy palenisku ogniska zakopana jest lwia część łupy.
5. Wychodek, w pęknięciu płynie niewielki strumyk wypadający do zatoki.

Plan strażnicy



Strażnica Tom-kir to 2 niewielkie budynki połączone łącznikiem, Na parterze mieści się holl, kuchnia oraz jadalnia. Za budynkiem jest niewielki plac gdzie mieści się stajnie. W podziemiach (poziom -1 i -2) znajduje się 10 cel (część jest zajęta, a dokładniej 3). Na poziomie -1 rezyduje klucznik (człowiek, wojownik OPOZ). Piętro to kancelaria i siedziba kapitana staży. W rogu placu jest wychodek, studnia przytulona jest do ściany budynku. Całość jest otoczona 3 metrowym kamienny murkiem.

Doświadczenie

Za odgrywanie postaci do 200 PD, za dobre pomysły 50-100, za zabicie strażników (od jednego zabitego) – 25 PD (dobre charaktery -50), za akcje pod jaskinią po 30PD, za zlikwidowanego złoczyńcę 10PD.

Charakterystyki

Ze względu na barak czasu nie przygotowałem ich ☺.

Generalnie półorkowie to złodzieje 4 POZ, szef to Zabójca/Złodziej 2/4 POZ, półorczyca to kupiec 2 POZ.

Strażnicy miejscy to orkowie 2-6 POZ.