

Jaskinia goblinów

Kryształy Czasu

Heroes and Other Worlds

Prosty jak konstrukcja cepa scenariusz do Kryształów Czasu na mechanice HOW. Walki będzie tu aż nadto, dlatego przyda się 2-3 dobrze machających bronią BG. Szansę wydatnie zwiększy broń strzelecka. Drużyna 4 graczy, z czego 2 zbrojnych, jeden złodziej i czarodziej to dobra opcja.

Nie znajdzie się tu drugiego dna i żaden z przeciwników nie rozgrywa partii na dwóch szachownicach – to stary dobry scenariusz dungeon crawl, mocno osadzony w realiach KC, czyli bij ile wlezie. Kupa sentymentu dobra na tzw. “rozruch” czyli pierwszy scenariusz dla nowej drużyny.

Wstęp

Szef gildii kupieckiej z Get-warr-garu **el Rembart** wysłał syna do podmiejskiej posiadłości swego podwładnego – **el Merela**. Sam jest zajęty jakimś dużym interesem a matka dzieciaka już nie żyje. Jedyne wyjście to upchać go do czasu sfinalizowania transakcji u Merela. Chłopak (**Gamal**) ma 11 lat i zaczyna chodzić do szkoły szermierczej, uczy się strzelać z łuku. W osobie syna Merela (9 lat) znalazł uległego towarzysza zabaw. Gamal zapragnął wziąć udział w łowach na dzikiego zwierza, wymusił więc na Merelu zorganizowanie takiej atrakcji. Ten nie śmiał odmówić synowi zwierzchnika. Obaj chłopcy pod opieką łowczego i dwóch zbrojnych wyjechali do lasu skłuć niedźwiedzia. W pościgu za rannym zwierzem zapędzili się nieco za daleko – zostali schwytani przez bandę goblinów. Zbrojni zginęli, łowczy dostał toporem w twarz. Zalał się krwią i wyglądał na trupa ale rana była powierzchowna bo dostał płaską częścią żelezca. Obudził się i zaalarmował szefa. Merel trzęsący się ze strachu udaje się w towarzystwie 3 zbrojnych i rannego łowczego do zajazdu “**Pod Trzema Kłosami**” by zwerbować grupę pościgowo - ratunkową. Tak trafia na odpoczywających przy piwie BG.

Kupiec podchodzi do szynkarza, który wita go wylewnie. Jego ludzie siadają przy stoliku i zaczynają siorbać piwo. Merel ciągle rozmawia z właścicielem. W zajęździe jest około 30 osób, z czego połowa to kupcy i pomocnicy, reszta to zbrojna obstawa. Głównie ludzie i orkowie, jest grupa krasnoludów. Karczmarz stuka głośno kuflem i prosi o ciszę. Przekáže gościom, że obecny tu kupiec, jego przyjaciel i sąsiad, gotów jest postawić kolejkę jeśli zostanie wysłuchany. Opowie co się stało i wezwie zbrojnych do pomocy w uwolnieniu dzieciaków. Ma jednak pecha bo wszyscy potrafiący walczyć są aktualnie na kontraktach. Jedyne wolnymi ptakami są BG. Jeśli będą zainteresowani to Merel zaprosi ich do alkierza by omówić szczegóły zlecenia.

El Merel zaproponuje BG po 10sz, jeśli jednak najczujniejszy z nich zda test Awareness to zorientują, że jest zdesperowany. Po skutecznym targowaniu (test przeciwstawny, z minus 2 dla kupca bo jest w opresji i przez to bardziej uległy) mogą uzyskać nawet 60sz. Do dyspozycji dostaną tropiciela, który wskaże miejsce, gdzie doszło do ataku.

Kerhel, tropiciel

ST 10 DX 10 IQ 9 MV 5 AR -2 DM k6+2 maczeta, k6+1 łuk.

Mrukliwy, opryskliwy ale dzielny mąż o siwych już skroniach. Czuje się odpowiedzialny za tę całą awanturę i zamieszanie z polowaniem. Nie powinien był się godzić, tak uważa. Zrobi jednak wszystko by uwolnić chłopaków. BG nie ufa – tzn. nie ufa ich kompetencjom, będzie chciał podchodzić wroga. Do czasu aż BG się okażą godni zaufania.

Do jaskiń

Od zajazdu do miejsca porwania dzieli ich dzień forsownego marszu. Niemal cały czas idą leśnymi ścieżkami, polanami, jarami i łąkami. Istnieje ryzyko niepożądanych spotkań (rzut co 12h):

2 – wściekły bawół Opas. Szarżuje na drużynę.

3-8 – nic się nie dzieje.

9 – wataha głodnych wilków (2k6)

10, 11 – jadowity wąż, atakuje z zaskoczenia jednego z członków drużyny (test na Z - 2).

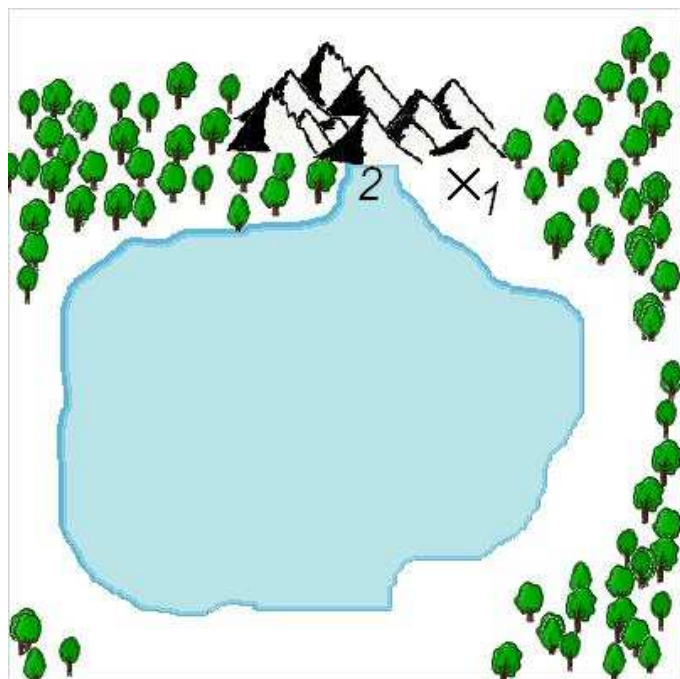
12 – grupa goblinów za zwiadzie – 2k6.

Gobliny i wilki z bestiariusza

Bawół

ST 30 ZR 11 IQ 4 MV 8 AR -2 DM 2k6+2

Gobliny można wziąć na spytki, jeśli któregoś BG zechcą ocalić. Po przypaleniu powiedzą, że dwóch “apetycznych gówniarzy” przyprowadził do jaskini patrol przed kilku dniami. Chcą ich podtuczyć i zjeść podczas spotkania z wodzem innego plemienia goblinów, z którymi zawierają rozejm po wyniszczających walkach. Dzieciaki mają być głównym daniem na uczcie za kilka dni. Nic nie potrafią sprecyzować bo są zwykłymi wojakami. Wskażą tylko



kierunek i powiedzą, że wejście do jaskini jest w miejscu, w którym podziemna rzeka wpływa z gór do jeziora. Do tego miejsca jest jeszcze mniej więcej dzień drogi.

Jezioro ma około 500 metrów szerokości, niemal na całym obwodzie do brzegów schodzą drzewa gęstego lasu. Plaża ma od 3-10 metrów. Brzegi porośnięte są gęstymi szuwarami, ich pas wcina się na 10 metrów w głąb toni jeziora. Na północnym brzegu zaczyna się niski pas należący do Rozszczepionych Gór. Wypływa z nich szeroka na 10 metrów struga wpadająca do jeziora. Woda prawie stoi, nurt niemal niewyczuwalny.

1 – obozowisko straży goblinów. Strażników jest 10, uzbrojeni we włócznie i łuki. Do tego mają dwa wargi. Siedzą wokół dużego ogniska. Wszędzie walają się ogryzione kości, strzępki

futra zeżartych zwierząt, odchody goblinów. Pod skałą ułożone są hałdy gałęzi, polan, pniaków drzew. Gobliny są

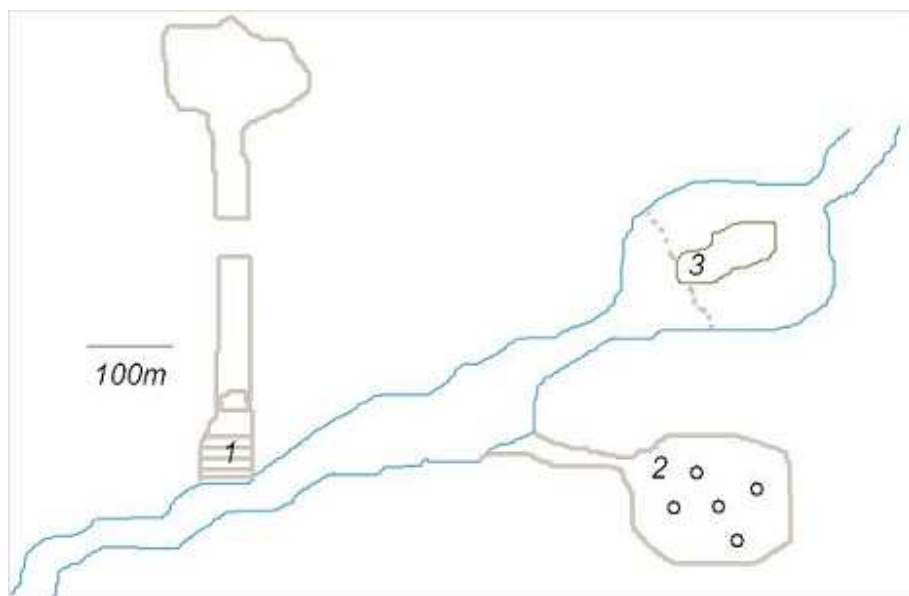
leniwe więc tylko od czasu do czasu kilku z nich bierze się za rąbanie drzew i szykowanie wiązek do transportu do jaskini. 2 – podziemna rzeka uchodząca do jeziora, choć trudno tu mówić o uchodzeniu bo wada stoi. Na brzegu przycumowane są 2 łodzie 4-osobowe i jedna duża, szeroka, płaskodenna do przewożenia drewna i jeńców, upolowanych zwierząt.

Warg

Bestiariusz

Podziemna rzeka

Do 200 metrów od początku jaskini panuje półmrok. Potem jest już ciemno jak oko wykol. By dalej płynąć drużyna



musi mieć jakieś źródło światła. W półmroku bez infrawizji lub widzenia w ciemności testy na 4 kostkach, w ciemnościach na 5-6.

1 – wnęka w skale i po chwili wykute w niej stopnie wiodące kilka metrów do góry. Na szczycie schodów zaczyna się poziomy tunel. Po 200 metrach przepaść 10-metrowej szerokości. Przerzucony przez nią jest linowy most. Po drugiej stronie tunel ciągnie się jeszcze kawałek po czym kończy dużą jaskinią. Jest to jedyna jaskinia z wentylacją

(wąskie szyby w suficie), więc tutaj zrobiono goblinią kuźnię. Kuje się tu groty do oszczepów i strzał, noże i prymitywne kordy. 10 goblinów pilnuje i pogania 4 krasnoludzkich kowali, pojmanych do niewoli i zaprzęganych do pracy. Klatki są na końcu wiodącego kilkanaście metrów w bok korytarza. Śmierdzi tam uryną, kałem, potem, pleśnią i zepsutym jedzeniem. Krasnoludy są wycieńczone i tylko jeden będzie miał dość sił by wziąć udział w walce w dalszych częściach podziemnego kompleksu. Niestety nie znają rozkładu korytarzy i położenia głównej jaskini – nigdy ich tam nie wleczono.

Gomi, krasnolud

ST 12 DX 11 IQ 11 MV 6 DMG k6+3 siekiera

2 – szerokie zakole. W głąb prowadzi szeroki na 3 metry korytarz. Na ziemi mnóstwo starych szmat i kości – jak się przyjrzą to zauważą, że wszystkie kości są obciążnięte skórą. Pergaminową i wyschniętą jakby coś rozpuściło i wypilo wszystkie wnętrzości. Taki obraz powtarza się na całym 100-metrowym odcinku wiodącym do dużej jaskini. W podłodze, bocznych ścianach i suficie widać kilkanaście metrowej szerokości wylotów. Jeden z nich jest szerszy, owalny, około 2,5 metrowy. Gdyby te wąskie tunele miały orientację poziomą można by domniemywać, że są to

wąskie korytarze dla niewysokich goblinów ale rozmieszczenie w podłodze i suficie nie pasuje do tego schematu. W jaskini znajdują (po udanym teście szukania) duże ilości porzucanych różnej grubości lepkich, błyszczących w świetle pochodni lin. To pajęczyny zasiedlających jaskinię i boczne korytarze ogromnych arachnidów. Po kilku chwilach obecności w jaskini, wypełnionych lustracją otoczenia dojdzie do nich najpierw cichy szelest, jakby pisk, narastający z każdą chwilą, jakby zbliżający się. Jakby tupot wielu miękko obutych stóp, pisk tysiąca myszy. Z otworów wybiegają półtorametrowe pająki z ociekającymi jadłem szczękoczułkami. Kilka z nich lata wokół komnaty rozplatając lepką pajęczynę, pozostałe atakują BG. Na każdego przypadają 2. Po 5 rundach usłyszą pisk, dużo jednak głośniejszy i niższy w tonie. Z dużej jamy wyłoni się pajęczyna – matka. Ponad 3-metrowa bestia piszcząc przerażająco szarżuje na drużynę.

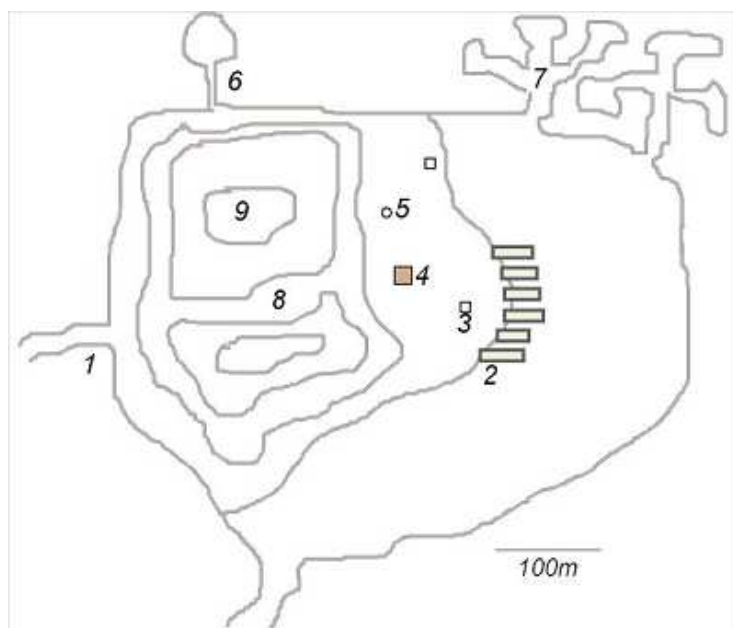
Arachnoidy

ST 16 DX 12 IQ 4 MV 8 DM k6 AR –2 p. 89 bestiariusz trucizna

Pająk-matka

ST 30 DX 11 IQ 6 MV 10 AR –3 DMG 2k6

3 – mały ostrów w środku sporej i wysoko sklepionej jaskini. Około 100 metrów przed nim należy wykonać przeciwny test spostrzegawczości (nasłuchiwanie drużyny vs spostrzegawczość goblinów) dla BG i goblinów z wysepki. Zwycięska drużyna słyszy dobiegający gdzieś z przodu hałas, stopniowo układający się w chropawę okrzyki goblinów. Teraz mają szansę zgasić latarnie czy pochodnie by pozostać niezauważonymi. Jeśli przegrają to światła najpierw zauważą goblina. Początkowo będą coś do nich krzyczeć w swoim szorstkim, gulgoczącym języku, jeśli nie uzyskają odpowiedzi zapakują się do dwóch łodzi i zaatakują. Na łodziach jest ich 8 – każdy ma łuk. Zasypią drużynę chmurą strzał po czym przejdą do abordażu. Po walce BG mogą przeszukać wyspę. Niczego na niej nie znajdą wartego wzmianki i zabrania. Jedyne istotne sprzętem jest gigantyczny, gruby stalowy łańcuch rozciągnięty w poprzek korytarza tak, że bez jego zdjęcia z masywnych haków na wyspie, nie można popłynąć dalej, w głąb jaskini.



Jaskinia goblinów

Gigantyczna, kilkusetmetrowa w każdym kierunku jaskinia, w przybliżeniu okrągła. Centrum, północ i zachód zajmuje skalista wyspa, oblewana od południa i wschodu wodą pełną przeźroczystych, drapieżnych zębaczy. Jak ktoś do niej wpadnie to mogą się pojawić ławice tych drapieżnych bestii (ryzyko 3-6 na 3k6). W wodzie nie sposób się przed nimi bronić, można tylko błyskawicznie uciekać na ląd lub łódź. Zębacze przebywającemu w wodzie zadają k6 ran na rundę, bez pancerza. Ucieczka

wymaga zdania trudnego testu Atletyki i trwa dwie rundy (w tym czasie postać otrzymuje kolejne rany). Na południowym brzegu wyspy nie ma żadnych straży – gobliny są u siebie, mają kilka szpic na zewnątrz, nie obawiają się nieproszonych gości. Czują się silni.

1 – niemal całkowicie zawalony gruzem tunel. Łączy się z tunelami zasiedlonymi przez gigantyczne pająki. Gobliny starają się przed nimi zabezpieczyć ale te i tak znajdą zawsze sposób by się nimi pożywić. Czasem gobliny rzucają im swoich jeńców.

2 – łódki należące do Krzywych Kłów (nazwa lokalnego plemienia) i goście – Krwawych Maczet.

3 – dwa duże kamienne stosy z płonącym na nich ogniem rozświetlającym najbliższą okolicę, czyli miejsce ucztowania i zbiórek goblinów.

4 – klatki dla jeńców. Wykonane z drewnianych prętów, ściągnięte łykiem, sznurkami i gdzieś tam również gwoździami. W dwóch stykających się klatkach może się zmieścić do 20 osób, jeśli się je mocno upcha.

5 – kilka dużych ognisk z rusztami do pieczenia. Dziś zaszczytu bycia upieczonym mają dostąpić dwaj jeńcy, których ma uwolnić drużyna oraz 4 inne osoby – przypadkowo ujęta chłopska rodzina.

6 – wejście do pieczary szamana goblinów – **Baluka**. W środku palenisko, posłanie i masa porozwieszanych śmierdzących ziół, gliniane naczynia z komponentami, skóry, czaszki kozłów i stos ludzkich pod jedną ze ścian. W chwili przybycia tu drużyny wszyscy jeńcy są tu, w klatce. Siedzą przy nich czterej strażnicy.

7 – pieczary zamieszkałe przez gobliny. Są to właściwie sypialnie, bo gobliny przebywają na wyspie. Od wyspy do jaskiń przechodzi się nad wodą wąską (1m) skalną półką, 3 metry nad wodą. Niczego wartościowego tam nie ma.

8 – metrowa szczelina między sąsiadującymi grzbietami skalnymi. Koncentryczne linie to poziomice, wewnętrzne to najwyższe punkty wyspy – dwa wzniesienia. Ósemka to przejście, kanion między nimi. Prowadzi od wylotu tunelu pajaków na “plażę”.

9 – najwyższy punkt wyspy.

Wszystkich goblinów w jaskini jest aktualnie 200. Od tego należy odliczyć 10 strażników nad jeziorem, 10 pilnujących krasnoludzkich kowali oraz 8 na ostrowie, przy łańcuchu. Z pozostałych 30 to goście z sąsiedniego plemienia Krwawych Maczet. Wodzem Maczet jest **Ugay Szpetny** a Krzywych Kłów **Maktu Żarłoczny**. Gdy BG pojawią się to uczta zacznie wkraczać we właściwą fazę – spożycia jeńców. Ogniska rozpalone, gobliny gorączkowo wszystko szykują i piją na potęgę. Wielu jest na rauszu, niektórzy do tego stopnia, że zalegają bezsilnie pokotem. Jeśli podejdą na zasięg słuchu i wzroku to zarejestrują to: gobliny z jaskini oprócz goblinów z innego plemienia goszczą orka. Około 40-letni, odziany jak myśliwy. Jest rzeczywiście tropicielem rycerza **Ragona**, rezydującego niedaleko w swoim zamku. Ork ma zadrę do niego i usiłuje namówić gobliny do napaści na zamek i złupienia go. Obiecuje pomoc. Jako zaufany rycerza mógłby ich bez trudu wpuścić nocą do zamku a tam przeważające liczebnie gobliny wycięłyby załogę. BG podsłuchają tę rozmowę – zapadną nawet konkretne ustalenia. Umówią się na za 5 dni od bieżącego. Czy BG zechcą kontynuować wątek i ukarać gobliny?

Tymczasem podczas ucieczki wszystko zależy od przemyślności BG. Jeśli zdradzą się ze swoją obecnością – niemal na pewno skończą jako drugie danie. Jeśli bez zwracania na siebie uwagi dostaną się do łodzi to tylko po 200 metrach usłyszą głośny wrzask. Pogoń następuje im na pięty. Rusza za nimi 7 łodzi, w każdej po 5 goblinów, w tym szaman.

Szansa na ucieczkę jest nikła, gobliny nie są obciążone cywilami, płyną chyżo, mają też nielichą wprawę. Jak się zbliżą na odległość strzału znacznie się szpicowate drużyny. Szanse mają zerowe. Podobnie jak ich dopadną nad jeziorem, na brzegu. Jedno trzeba im wyraźnie uzmysłowić – gobliny ich na pewno dogonią. Muszą szybko się ukryć nim znajdą się w ich zasięgu wzroku. Szansą jest wejście do korytarza z pajakami (zabitymi już wcześniej?). Gobliny boją się ich i tylko pożegnają drużynę (tak im się wydaje) głośnym rechotem. Wrócą do jaskini.

Baluka, szaman

ST 10 DX 11 IQ 11 EN 8 MV 6 DMG k6+3 nóż

Czary: 1. **Magic fist** (p. 20), 2. **Summon swarm** (p. 22), 3. **Entangle** (p. 30)

Zakończenie

Jeśli uciekną przed goblinami to dalsza droga nie nastręczy żadnego problemu. Dotrą do karczmy gdzie zastaną kupca, który ich wynajął. Tam dostaną obiecane złoto. By uatrakcyjnić zakończenie i sprawdzić graczy można też spotkać ich z szefem Merela, ojcem uwolnionego chłopaka. Powie, że też czuje się zobowiązany i zapyta czy wolą od niego złoto czy wdzięczną pamięć, na którą będą mogli liczyć bywając w Get-warr-garze. Ciekawe co wybiorą – szybki zysk czy inwestycję o wartości trudnej do oszacowania...

Przy okazji – poznane plany orkowego tropiciela mogą być punktem wyjścia do kolejnego scenariusza – **“W gościnie u tana Ragona”**.

Przydział punktów doświadczenia 100 + urobek własny.

Mrufon

Marek Chrobot