

TAN GNORIK



MINI PRZYGODA

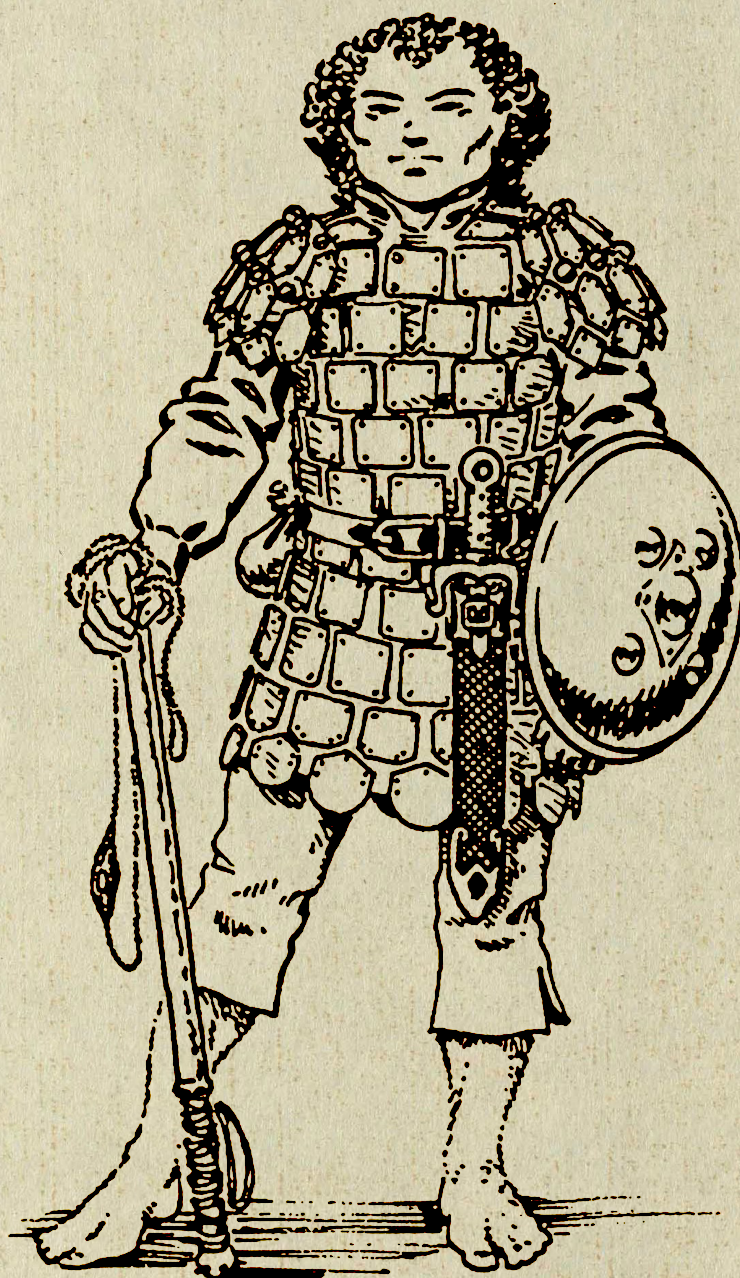
KRYSZTAŁY
CZASU

Autorem oryginalnej przygody Tana Gnorika jest Artur Szyndler.

Ilustracje: Jarosław Musiał.

Wersja rozszerzona przygody, mapy, skład, grafiki: mastug.

Przygodę poprawiono w zakresie zasad upadku z wysokości na podstawie wademekum, uspołniono wymiary budynku z opisem i rysunkiem JM, dodano mapy oraz statystyki orków i Trasdy.



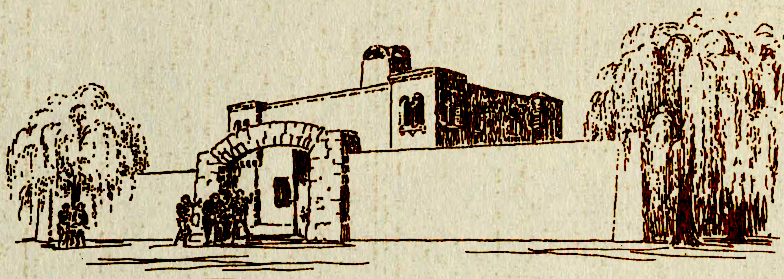
W pierwszym dniu Shnyk-rana, przed ostatniego miesiąca w roku, nowicjusz złodziejski tan Gnorik opija swój nowy status w karczmie Pod Wielkim Młotem, jednej ze słynniejszych w Ogra-garze. Po pewnym czasie do towarzystwa przysiadła się nieznany gnom, który przedstawia się jako el Grumb – kupiec. Po kilku godzinach wspólnej biesiady i wielu toastach Grumb prosi, by Gnorik wysłuchał jego opowieści.

Ja, el Grumb – zaczyna – byłem swego czasu bardzo zamożnym, szanowanym obywatelem tego miasta. Przez wiele lat ciężko na to pracowałem, padłem jednak ofiarą swej łatwowierności. Jeden z moich klientów, goblin Trasda, zaprosił mnie pewnego dnia na uroczystą kolację z okazji udanego interesu. Tam otumaniał mnie zatrutym zapewne winem, a gdy doszedłem do siebie, stwierdził, powołując się na świadectwo swoich podejrzanych przyjaciół, że poprzedniego wieczoru przegrałem w karty cały swój majątek. Usiłowałem protestować, ale przystawił mi maczetę do gardła i nakazał, bym podpisał mu w trzech kopiach akt darowizny. Co miałem robić, podpisałem. Potem Trasda przejął wszystkie moje posiadłości, cały mój majątek. W tej chwili prawo popiera jego, gdyż ma te dokumenty. Jeżeli jednak bym je odzyskał, mógłbym wytoczyć mu proces. Ziomkowie potwierdziliby moje roszczenia. Bez tych dokumentów jestem jednak z niczym. Jeżeli ty, zacny hobbicie, podjąłbyś się odnaleźć i dostarczyć mi te dokumenty, na zawsze byłbym twoim dłużnikiem i nie tylko miałbyś u mnie rabat, ale i kupowałbym od ciebie wszystko, co zechciałbyś sprzedać. Nawet, jeżeli pochodzenie tych towarów mogłoby budzić podejrzenia.

Jeżeli Gnorik godzi się podjąć tego zadania, el Grumb informuje go o dokładnym umiejscowieniu sklepu, w którym rezyduje zachłanny Trasda. Ostrzega też, że najlepiej wkraść się tam nocą, i to od strony dachu, gdyż w dzień sklep jest pilnowany przez wy-

najętych strażników. Najlepiej jest przedostać się kominem do wewnętrznego pokoju, a z niego do piwnicy, gdzie powinny być ukryte skarby goblina i poszukiwane dokumenty. Ostrzega również, że w nocy posiadłości pilnuje biegający wolno, wielki wilczur.

Kierując się wskazówkami gнома Gnorik z łatwością może odszukać na przedmieściach Ogra-garu sklep pod nazwą: Towary różne – Trasda. Skup – Sprzedaż. Jest to piętrowy kamienny budynek z drzwiami i dwoma zakratowanymi oknami od południowej strony. Dach jest płaski z wielkim kominem pośrodku. Cała posiadłość otoczona jest kamiennym murem, z wielkim dwuskrzydłowymi wrotami. Przy murze rośnie kilka dużych wierzb płaczących o rozłożystych konarach.



Punktualnie o północy sklep jest solidnie zamykany, a jeden z okolicznych mieszkańców przyprowadza wielkiego czarnego wilczura i wypuszcza go na tere nie posiadłości. Na ścianach umieszczone zostają słabo świecące lampy oliwne.

Gnorik ma 3 możliwości dostania się do środka:

- może przejść nad wrotami (uda mu się, jeżeli wykona udany rzut na akt. ZR zmniejszoną o 30, w przeciwnym razie, spadając na ziemię, odniesie obrażenia obuchowe równe k10 pkt.);
- może przejść przez mur (udany rzut na ZR zmniejszoną o 50 lub obrażenia równe 2k10 pkt.);
- może przejść po którejś z wierzb (udany rzut na ZR zmniejszoną o 10 lub obrażenia k5 pkt.).

Jeżeli Gnorik poświęci trochę czasu na obserwację posiadłości MG powinien wykonać rzut na połowę jego INT. Jeśli rzut był udany, powinien stwierdzić, że w wyniku obserwacji

Rasa: **Wilk**; Drapieżnik (młody); POZ 0; Charakter: neutralny-neutralny;

ŻYW 85; SF 100; ZR 85; SZ 95; INT 20; MD 20; UM 0; CH 40; PR 40; WI 0;

Odp.w%: 1-23; 2-38; 3-23; 4-38; 5-13; 6-33; 7-33; 8-43; 9-43; 10-23; AMg 0%;

BRONŃ: Zęby – Bi.79; TR 99%; op. 2; RANY: 75 kł., OB +20; SP B; AT 1

ZBR.: Wilcze futro; OGR. -, -; OB.BL/DAL 57/37%; WYP. 5 / 10 / 15



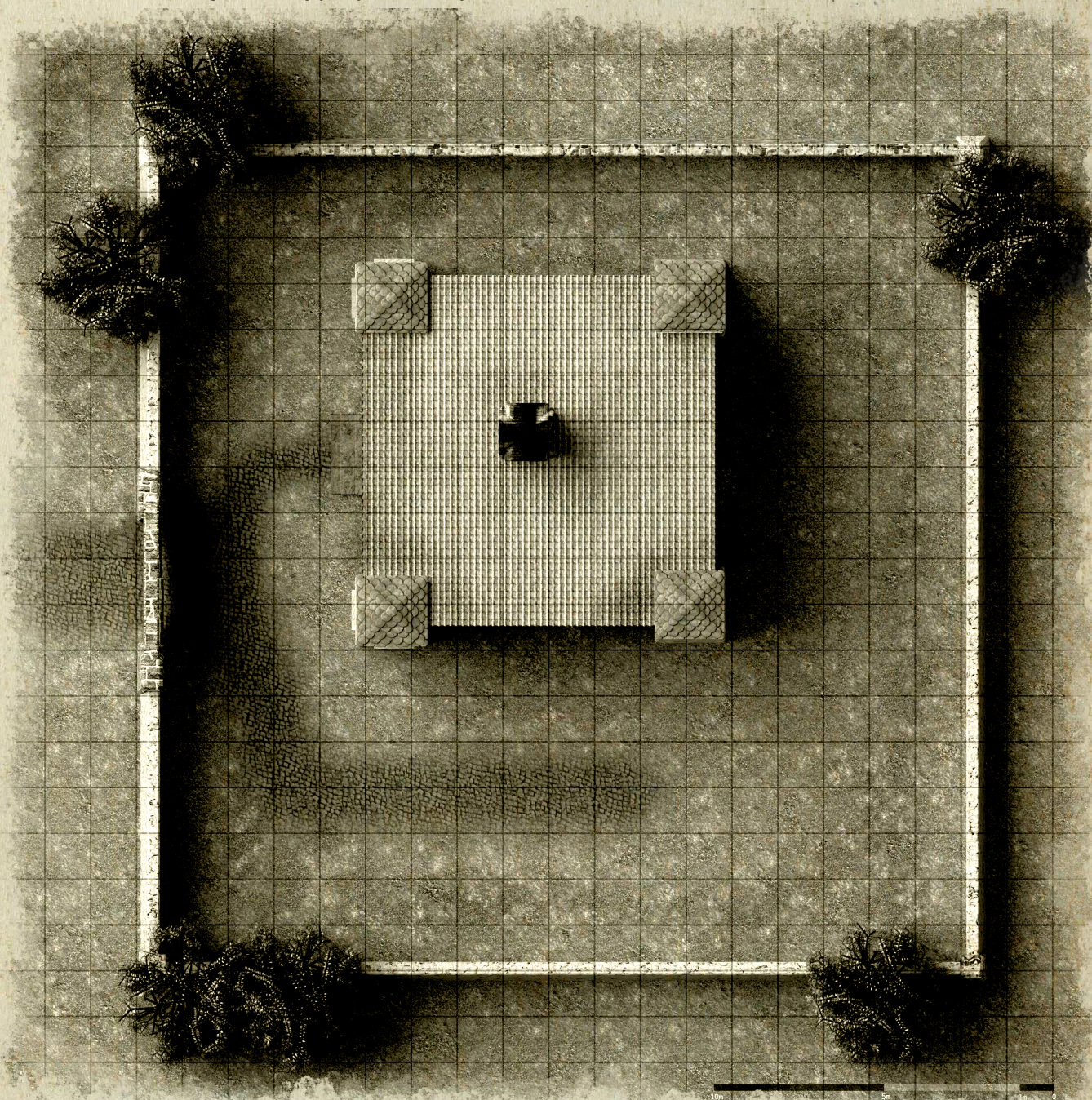
Doskonały słuch – dwukrotnie trudniej go zaskoczyć (w tym wypadku liczona jest jego podwojona SZ).

Doskonały węch – wykrywa zapachy z odległości równej swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

Skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaatakowany broni się przed zaskoczeniem połową swej aktualnej SZ).

Rozszarpywanie – dwukrotnie wolniejszy atak, zadający jednak obrażenia, których całkowite wyleczenie jest możliwe tylko przy pomocy regeneracji, w normalny sposób tylko połowicznie. Zbroja atakowanego zostaje uszkodzona w stopniu, równym 1/10 odniesionych przez niego obrażeń.

Obalenie – po minimum 10-metrowym rozbiegu, umiejętność przewrócenia przeciwnika, który nie wykona rzutu na akt. ZR + 1/10 SF. Uwaga: możliwy jest jednoczesny atak zębami.



Plan posiadłości Trasdy

Gnorik doszedł do wniosku, iż najdogodniejszym sposobem dostania się do środka jest przejście po wierzbach. Ponadto, siedząc na gałęzi może bezkarnie razić z procy znajdującego się po drugiej stronie muru wilczura. Jeśli go w ten sposób nie pokona, to po zejściu będzie musiał stoczyć z nim walkę wręcz.

Ściany domu mają wysokość ponad 5 metrów. Hobbit nie przeszedł jeszcze szkolenia w profesyjnego dającego mu umiejętność "podstawy wspinaczki" więc wspinaczka na dach jest najniebezpieczniejszą częścią wyprawy. Jeżeli Gnorik wspina się po wystęпах, to po pokonaniu każdego metra wysokości, musi wykonać udany rzut na ZR zmniejszoną o 40 lub spada.

Jeżeli Gnorik wspina się po linie, to po pokonaniu każdego metra wysokości, musi wyko-

nać udany rzut na ZR zmniejszoną o 10 lub spada; Jeżeli upadek odbywa się z wysokości 1 lub 2 metrów, to hobbit nie odnosi obrażeń, aczkolwiek ma szansę 3 lub 4% (odpowiednio), że coś sobie zwichnie lub złamie (ustala MG).

Przy upadku z 3/4/5 metrów, odnosi obrażenia równe k50/k100/k100+k50, a ponadto ma 5%/6%/7% szansę, że przy upadku coś sobie uszkodzi (zwichnie/złamie).

Na dachu widać wielki otwarty komin. Zjeżdżając (około 7 metrów) po linie lub zsuwając się po ścianach komina, można zejść do wygodnego kominka, który znajduje się w głównej sali sklepu.

Klepek przedzielony jest na dwie części. Połowa z drzwiami i oknami jest typową częścią dla klientów. Znajdują się tu dwa stoły z



taboretami i wielka lada. Metr za ladą wisi czarna, niedokładnie zasunięta kotara. Sądząc z poukładanych tu towarów – dziennych porcji żywności, pustych lamp, stert worków, plecaków i lin – jest to sklepowy magazyn.

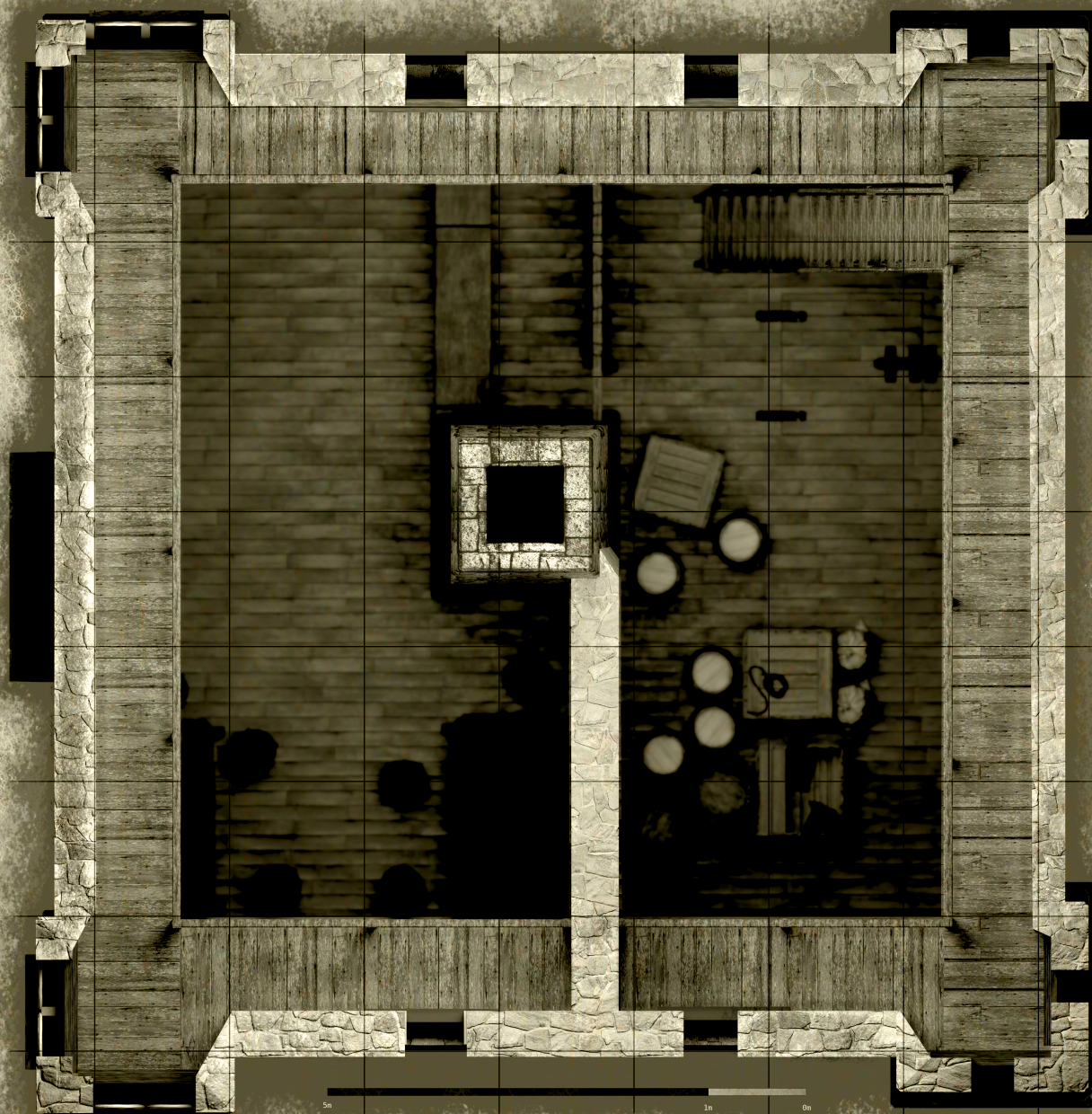
Nie ma tu rzeczy na tyle cennych, by je zabierać, jednak gracz może zdecydować inaczej (najbardziej przydatna jest żywność – 1 dzienna racja warta jest 1 szt. złota i waży 1,25 kg). Nawet pobieżne przeszukanie podłogi w części magazynowej pozwala znaleźć klapę, zasłaniającą wejście do piwnicy. Gnorik musi tę klapę znaleźć, gdyż w przeciwnym wypadku już może iść do domu.

Kłapa w podłodze zamknięta jest od góry wielkim skoblem, który w normalny sposób nie daje się odsunąć.

Skuteczne użycie Wykrycia lub dokładne obejrzenie skobla pozwala stwierdzić, że jest on zabezpieczony zapadką (którą łatwo usunąć sztyletem) i dopiero po jej wyjęciu, można go przesunąć (a więc i otworzyć klapę). Po otworzeniu klapy widać drewniane, prowadzące w dół schody.

Schody kończą się w centrum bardzo obszernej piwnicy. Na ścianie na wprost wisi portret goblina, ubranego w bogate szaty. Po prawej stronie stoi pusty regał. Na lewej ścianie widnieje kamienna tablica, a pod nią 3 dźwigienki. Ściana z tyłu jest odgradzona mocną kratą, za którą znajduje się trochę siana i kilka beczek.

Za obrazem znajduje się jeden z poszukiwa-



Sklep - poziom okien



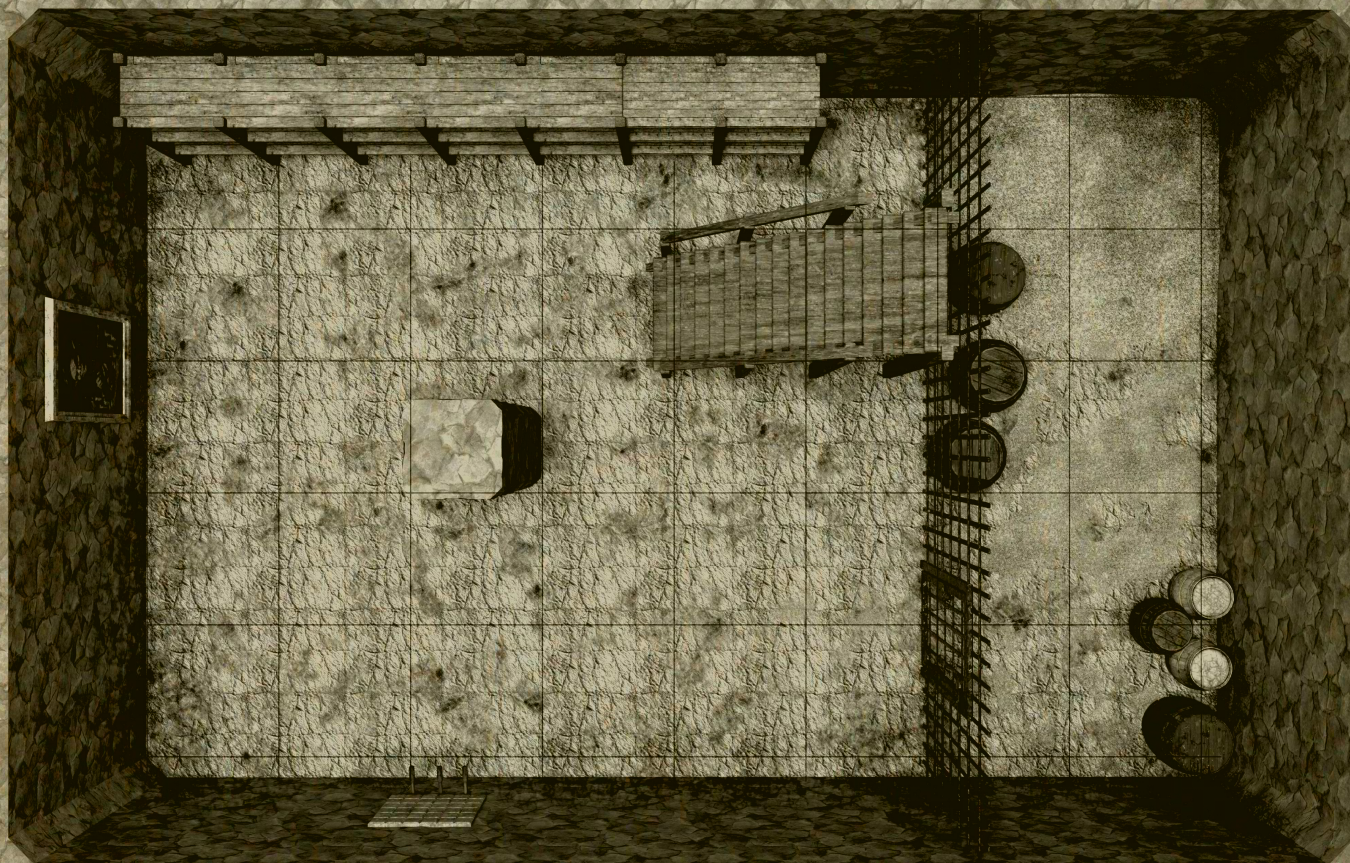
Nazywam się tan Gruk-gul. Jeśli masz w sercu choć odrobinę litości, pomóż mi, gdyż jestem więźniem tego niegodziwego goblina. Miesiąc temu dał mi doprawione jakimś proszkiem wino, a gdy usnąłem, wrzucił do tej piwnicy i odtąd tu trzyma, próbując wymusić na mnie, bym napisał do mego ojca list z prośbą o wpłacenie okupu.

Klucze do krat ma tylko właściciel sklepu. Gnorik może użyć profesjonalnej zdolności Otwieranie zamków. Z wytrychów, które ma przy sobie, do tego zamka pasuje tylko k5, zaś szansa złamania się wytrychu w przypadku nieudanej próby wynosi 90%. Po ewentualnym uwolnieniu, uradowany półolbrzym dziękuje Gnorikowi, przeprasza, że nie może go w tej chwili odpowiednio nagrodzić, ale zaprasza do kasztelu swego ojca.

Prosi o pokazanie mu drogi na zewnątrz. Niestety, bez pomocy hobbita najprawdopodobniej nie będzie w stanie samodzielnie wydostać się. Odchodzi jednak na górę, aby poczekać na Gnorika na poziomie sklepu. Po-

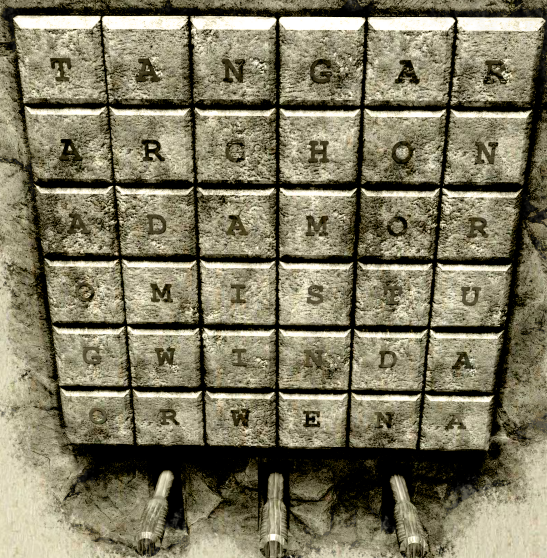
nich dokumentów. Drugi ukryty jest w schowku za regałem. Po dokładnym przyjrzeniu się odgrodzonej kratą części, można zauważyć wielkie, wystające zza beczek nogi.

Nagle zza beczek podnosi się brudny, rozczochrany półolbrzym. Patrzy na Gnorika i mówi:



proszony o pomoc lub asystę (np. potrzebną przy wychodzeniu z dziury), chętnie pomoże. Za uwolnienie półolbrzyma Gnorik powinien otrzymać dodatkowe PD.

Na lewej ścianie piwnicy widnieje kamienna tablica, a pod nią 3 dźwigienki. Na tablicy widoczne są następujące słowa, ułożone w 6 rzędów: Tan, Gar, Archon, Adamor, Omi-stu, Gwinda, Orwena. Każda litera tych słów znajduje się na oddzielnej mini-tabliczce.



Całość jest magiczna, choć Gnorik tego nie wie. Po naciśnięciu liter w kolejności imienia goblina (Trasda) w ścianie otwiera się skrytka, w której znajdują się 2 mieszki (każdy po 26 sztuk złota), kolejny z poszukiwanych dokumentów oraz ładny, posrebrzany sztylet.

Po naciśnięciu którejkolwiek z dźwigni, pod nogami hobbita otwiera się zapadnia, a on sam spada do dziury o głębokości 3 metrów, odnosząc przy tym k25 pkt. obrażeń. Na dnie dziury leży pęk 10 wytrychów. Wyjście z dziury możliwe jest tylko poprzez wspięcie się na ścianę. Po pokonaniu każdego metra wysokości, Gnorik musi wykonać udany rzut na ZR, zmniejszoną o 20 lub spada.

Jeżeli upadek odbywa się z wysokości 1 lub 2 metrów, to hobbit nie odnosi obrażeń, aczkolwiek ma szansę 3 lub 4% (odpowiednio), że coś sobie zwichnie lub złamie (ustala MG). Przy upadku z 3 metrów, odnosi obrażenia równe k50, a ponadto ma 5% szansę, że przy upadku coś sobie uszkodzi (zwichnie/złamie).

Po zdobyciu wszystkich 3 dokumentów Gnorik może próbować opuścić sklep.

Pierwszą z opcji jest powrót tą samą drogą, którą tu przyszedł. Jest to jednak bardzo niebezpieczne, ponieważ musi wspiąć się kominem na dach (procedura jest analogiczna do wychodzenia z dziury), a następnie zejść z dachu (po linie – nie wymaga rzutu lub pięć metrów wspinaczki po wystęпах w murze – rzut na zręczność pomniejszoną o 40 na każdy metr). Niestety, uwolniony półolbrzym prawdopodobnie będzie miał duże problemy z wspinaniem się na zewnątrz przez komin.

Znacznie bezpieczniejszym sposobem opuszczenia sklepu jest odryglowanie i zdjęcie którejs z drewnianych okiennic blokujących okna na poziomie antresoli (na piętrze). Parapety okien są na wysokości ponad 3 metrów nad ziemią. Wystarczy opuścić się na linie (rzut nie jest wymagany) lub spróbować zejść po ścianie (wymagane są trzy rzuty na zręczność pomniejszoną o 40). Otwierając jedno z szerokich okien z przodu lub boku sklepu, Gnorik umożliwi bezpieczną ucieczkę Grogula.

Po wydostaniu się ze sklepu Gnorik i Grogul muszą przejść przez mur, by wydostać się na ulicę.

Po dostarczeniu dokumentów, gnom jest tak zadowolony, że proponuje Gnorikowi, by mu towarzyszył w podróży do Ostrogaru, gdzie będzie się upominał o swoje prawa.

Tak oto tan Gnorik może bezpiecznie dojechać do stolicy, gdzie podczas Miesiąca Świątecznego będzie dobierał sobie kompanów do dalszych podróży.

Jeżeli podczas próby włamania lub ucieczki Gnorik straci przytomność (wpadnie w stan agonii), ale przeżyje, to nad ranem zostanie znaleziony przez orków Trasdy i uwięziony w piwnicy sklepu. Trasda pozwoli Gnorikowi przeżyć, jeśli ten podpisze dokumenty, w których przekazuje Trasdzie cały swój majątek. W przypadku odmowy, niestety, zostanie zabity. Trasda będzie przetrzymywał Gnorika przez kilka tygodni, a następnie przedstawi propozycję nie do odrzucenia. W zamian za wolność i zwrot dokumentów zażąda wykonania pewnej misji... (do opracowania przez MG).

Tan Gnorik; Rasa: Hobbit; Złodziej (POZ 0); Charakter: neutralny-dobry;

ŻYW 64; SF 83; ZR 99; SZ 64(32); INT 128; MD 134; UM 67; CH 75; PR 67; WI 69; ZW 3
Odp.w%: 1-61; 2-77; 3-81; 4-38; 5-48; 6-59; 7-47; 8-23; 9-23; 10-23; AMg 0%;
BRON*: Puginał; Bi.98; TR 116%; op. 2; RANY: 101 kł., OB +12; SP B; AT 2
BRON: Proca drzewc.; Bi.103; TR 121%; op. 4; RANY: 101 ob., OB -; SP B; AT 1
ZBR.: Kurt-Met.Typ.+puklerz; OGR. - , 1/2; OB.BL/DAL 87/75 %; WYP. 60 / 100 / 85

Pochodzi ze szlachty, mieszkającej w stolicy ogrów – Ogra-garze.

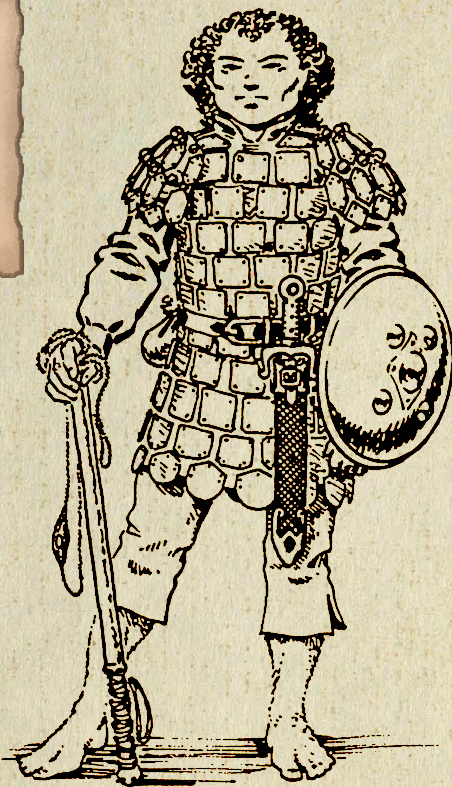
Roczny dochód z dzierżaw majątku wynosi 144 sztuki złota (tyle otrzymuje co roku w rodzinnym mieście).

W postępowaniu kieruje się zawsze dobrem (pomaga innym), wiarą w przeznaczenie (według niego los kieruje całym jego życiem) i dążeniem do nielegalnego powiększania swego majątku (nie będzie jednak okradał biednych).

Za młodu poznał takie zawody jak: historyk, szuler i złotnik.

Wierzy w Arianę.

20 sztuk złota w mieszk za pasem; przy boku 2 mieszk (z których każdy mieści po 10 kamieni do procy); muł juczny (wraz z uprzężą i 4 sakwami), a na nim: torba podróżna (o pojemności do 10 kg), 2 zmiany ubrania, latarnia (+2 dzbany oliwy), derka, zastawa, namiot, 1 (5-litrowy) bukłak z winem, 1 (5-litrowy) bukłak z piwem, 5 dziennych porcji jedzenia, hubka, krzesiwo, 10 merów cienkiej liny z kotwiczka, pęk wytrychów (10 sztuk), młoteczek, dłuto, mała łopatka.



Duga, Ugdur, Gabu, Maur Orkowi strażnicy (wojownicy) POZ 2; CHAR ntr.zły; PD 8

ŻYW 153; SF 166; ZR 67; SZ 67; INT 57; MD 85; UM 52; CH 52; PR 47; WI 25; ZW 3
Odp.w%: 1-39; 2-66; 3-35; 4-33; 5-33; 6-62; 7-67; 8-77; 9-62; 10-52; AMg 0%
BRON*: szabla zakrzyw.; bgł. 76, TR 100%; opzn. 3; SKUT 171tn; OB +18; SP B; AT 2
BRON: kindżał; bgł. 71, TR 95%; opzn. 2; SKUT 76tn; OB +4; SP B; AT (2)
BRON: łuk refl.lekki; bgł. 72, TR 96%; opzn. 4; SKUT 96kl; OB -; SP B; AT (2)
ZBR.: kurt.c.; t.dr.nrm; OGR. 1/2, 1/2; OB. bl./dal. 65/47; WYP 35 / 95 / 65

Bardug Ork dowódca strażników (wojownik) POZ 4; CHAR pr.zły; PD 14

ŻYW 161; SF 180; ZR 73; SZ 73; INT 59; MD 89; UM 54; CH 64; PR 59; WI 25; ZW 3
Odp.w%: 1-45; 2-72; 3-40; 4-38; 5-38; 6-75; 7-85; 8-95; 9-70; 10-70; AMg 0
BRON*: szabla zakrz.; bgł. 85, TR 110%; opzn. 3; SKUT 175tn; OB +18; SP 2B; AT 2
BRON: kindżał; bgł. 77, TR 102%; opzn. 2; SKUT 115tn; OB +8; SP B; AT (2)
BRON: łuk refl.lekki; bgł. 78, TR 103%; opzn. 4; SKUT 135kl; OB -; SP B; AT (2)
ZBR.: kurt.-met.c.; t.dr.nrm; OGR. 1/2, 1/2; OB. bl./dal. 67/49; WYP 45 / 105 / 65

Trasda Goblin nizinny; Kupiec POZ 5; CHAR neutr-zły; PD 6

ŻYW 100; SF 96; ZR 44; SZ 66; INT 110; MD 138; UM 45; CH 97; PR 92; WI 10; ZW 4
Odp.w%: 1-90; 2-85; 3-67; 4-61; 5-47; 6-48; 7-48; 8-58; 9-38; 10-38; AMg 0%;
BRON*: maczeta-Bi.105; TR 119%; op. 2; RANY 66kl 119tn; OB +17; SP S; AT 4
ZBR.: Ubranie podróżne; OGR. - , -; OB.BL/DAL 24/ 7 %; WYP. 30 / 35 / 40

Pochodzi z klasy niższej Ogra-garu. Sklep odziedziczył po ojcu, jednak jest to raczej przykrywką bardziej intratnej działalności Trasdy. Większa część jego majątku pochodzi z wyłudzeń, oszustw oraz handlu kradzionymi przedmiotami. Stara się nie wchodzić w drogę stróżom prawa ani gildii złodziejskiej. Dbą o to, aby jego przychody wyglądały na legalne, a dokumenty były autentyczne. Jest wyrachowany i bezwzględny.



