

W gościnie u tana Ragona

Kryształy Czasu

Heroes and Other Worlds

Kontynuacja scenariusza “**Jaskinia goblinów**”. BG uwalniając jeńców z obrzydliwych łap goblinów są świadkami umowy zawartej między goblinami a myśliwym rycerza Ragona, zasiedlającego zamek leżący nieopodal. Ork ma jakiś uraz, nie sposób dojść co jest przyczyną ale jest zdeterminowany by zamek pana został zdobyty i złupiony przez gobliny. Drużyna będzie najprawdopodobniej dążyła do pokrzyżowania im tych planów.

Haczyk

Pozornie wszystko wydaje się oczywiste – zły ork, zawistny i zdradziecki, usiłuje doprowadzić do zguby swojego dotychczasowego pana. Wszystko wskazuje na taki scenariusz. Prawda na miejscu okazuje się zupełnie inna. **Tan Ragon** jest zaangażowanym wyznawcą bogiń Nata-Kranta. Jego oddanie zostało zauważone przez chaotyczną boginię i nagrodzone piętnem – cechą charakterystyczną wysokich rangą wyznawców. Piętno to zazwyczaj mutacja, w przypadku Ragona są to masywne szczypce, jak u kraba, zamiast lewej ręki. Zaczynają się mniej więcej od łokcia i są przez niego wykorzystywane jako druga broń. Ragon i jego ludzie łapią w górach i na trakcie ofiary, które później składają w ofierze boskim szalonym siostróm. Myśliwy (imię **Hygar**) przez pewien czas uczestniczył w tych działaniach ale ostatnio i jego wytrzymałość na zbrodnie została przekroczona – w specjalnym, krwawym rytuale złożono w ofierze czwórkę dzieci w przytomności przyglądających się temu rodziców. To było tak ohydnie barbarzyńskie, że nawet surowy i obojętny Hygar poczuł nienawiść do tana. Teraz usiłuje wykorzystać znajomość z kacykiem goblinów by zniszczyć to gniazdo szaleństwa i zbrodni. Nie jest aż tak szlachetny by przy okazji nie złupić warowni...

Wstęp

Drużyna może dowiedzieć się o lokalizacji zamku tana Ragona w gospodzie. Jeśli zaczną wypytywać to karczmarz wskaże im osobnika, który dojada właśnie kaszę z drewnianej miski. To jest człowiek Ragona, który często przyjeżdża do zajazdu po zaopatrzenie. Tym razem jest w towarzystwie dwóch pachołków, którzy pakują zakupione towary na dwa juczniaki. Jeśli BG powiedzą mu o planowanym napadzie na zamek tana to zaproponuje im wspólną podróż na zamek i opowiedzenie o wszystkim co widzieli i słyszeli bezpośrednio Ragonowi.

Nazywa się **Borok**, jest człowiekiem w wieku około 40 lat. Długie, tłuste włosy okalają chudą twarz porośniętą kilkudniową szczecinę. Odziany w wytartą skórnię, wehniałe getry i wysokie buty do konnej jazdy. Broń – miecz za pasem i sztylet. Pachołkowie mają koszule, rajtuzy i peleryny. Z broni kordy. Nie gadają wiele, mrukowaci są. Kolesie mocno zbudowani, kanciąści, łysawi bez jedynek.

Borok

ST 10 DX 10 MV 5 IQ 9 AR –2 DM k6+3

Pachołki

ST 12 DX 9 MV 5 IQ 8 AR –1 DM k6+3

Podróż

Do zamku jest cały dzień wytężonego marszu. Ludzie tana też są pieszo, a dwa konie, którymi dysponują robią za juczne. Tuż za gospodą w kierunku południowym zaczyna się teren pofałdowany, skalisty. Im bliżej gór tym wędruje się trudniej. Po południu wchodzi się we właściwe góry, idą wąskimi półkami, grzbietami gór, ciasnymi kotlinami, niebezpiecznymi osypiskami.

Spotkania w górach:

1,2 – gigant wzgórzowy szwendający się dokładnie w kotlinie, którą muszą przejść. Widzą go z wyprzedzeniem, mogą wrócić. Borok powie, że czasem się je tu spotyka. Nie są agresywne, najczęściej po prostu głodne. BG mogą się z nim dogadać, jeśli poświęcą jednego konia jucznego lub nałapią mu ryb w pobliskim strumieniu (np. zmontowaną naprędce siecią na szkielecie z gałęzi).

3,4 – harpie – 2k6 tych stworzeń zaatakuje ich nagle gdy będą schodzić po jakimś grzbiecie. Gniazdo mają niedaleko, w jaskini. Szukają mężczyzn do rytuału godowego. Potem ich naturalnie zamierzają zabić.

5-10 – nic się nie dzieje.

11-12 – troll wzgórzowy. Agresywny, mięsożerny.

Gigant wzgórzowy

ST 100 DX 8 MV 8 IQ 7 AR –2 DM 2k6+10 (maczuga) 2k6+5 (deptanie lub pięść), k6+4 gład do rzucania

Harpia

ST 30 DX 12 IQ 6 MV 6/14 lot AR –1 DM k6 (kościane pałki i szpony)

SP – captivating song p. 317

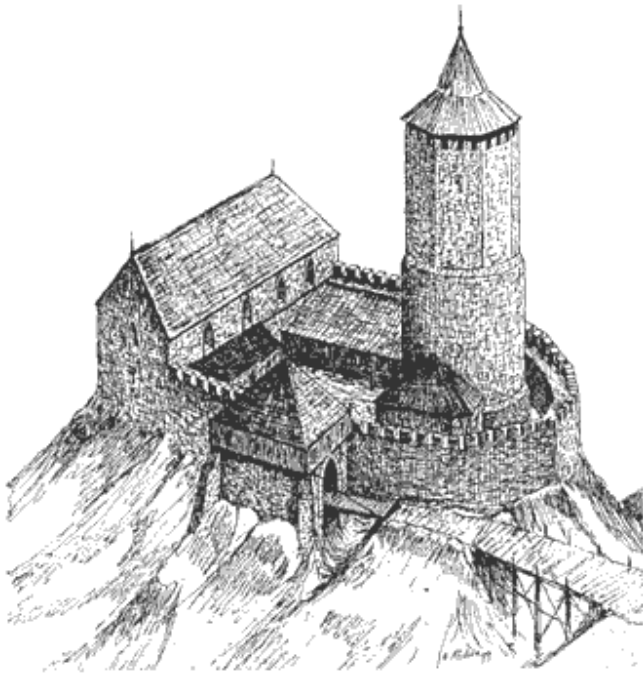
Troll wzgórzowy

ST 80 DX 10 IQ 6 MV 6 AR –4 DM 2k6+3 (ugryzienie) k6+5 (szpony). Regeneracja k3 ST na rundę. AT 2 szponami.

Zamek

Po wyłonieniu się zza kolejnej skały, którą obeszli wąską półką ich oczom ukazuje się kotlina, wyrwa w ciągu łańcucha górskiego szeroka na 300, długości 100 metrów o kształcie zbliżonym do oka. 100 metrów niżej od krawędzi urwiska jest dno – rumowisko skalne. Blisko lewego “kącika” tego oka, około 50 metrów w lewo od miejsca, w którym się wyłoniła, jest iglica, na której postawiono nieduży, kamienny zamek. Iglicę z krawędzią

urwiska łączy 20-metrowy most drewniany posadzony na belkowych podporach. Most prowadzi do niedużej baszty bramnej. Całość otoczona jest murem zwieńczonym krenelażem. Dystalnie w mur wbudowany jest budynek mieszkalny, po prawej od wieży bramnej, na dziedzińcu stoi masywny, 3-piętrowy donżon.



Zaraz po przyjeździe wrota się zamkną. Atmosfera jest dziwna, na murach stoi kilku zbrojnych, na dziedzińcu stoi 10, wyglądających jak oprychy. Na szpikulcach wystających z blanek zatknięte są czaszki – ludzkie, orkowe, nawet podłużne delikatne czaszki elfów. Z donżonu wychodzi mąż w eleganckim, złożonym bechterze. Na blaszkach widać jakieś rysunki, z daleka nie sposób zidentyfikować co przedstawiają. Eleganckie spodnie barwione w czarno-białą szachownicę. Wiek około 40 lat, szczupły. Włosy na czaszce wygolone z wyjątkiem zabarwionej na żółto kity spiętej na półorczą modłę. Na glacy jakieś tatuaże. Pas obciąża szabla i sztylet. Ręce założone na plecach, podchodzi wolno, z ust nie schodzi mu tajemniczy półuśmiech.

“Witajcie w Czeluści, mojej górskiej samotni. Jestem tan Ragon, senior i pierwszy władca zaraz po bogach”

Gdy mówi zauważają, że tatuaże to liczne, małe czaszeczki zrosnięte potylicami, podobne wzorki są na blaszkach bechteru. Kątem oka (Awareness) spostrzegą, że żołnierze zacieśniają wokół nich krąg. Spyta z czym przyjeżdżają, okaże zainteresowanie gdy opowiedzą o tym czego byli świadkami. Wyrazi wdzięczność za ostrzeżenie. A potem:

“Z wdzięczności zapewnię wam tu moc atrakcji, po których dołączycie do moich ulubionych lokatorów (pokaże na czaszki na szpikulcach)”

W tym momencie wyciągnie ręce zza pleców. Zamiast prawej ręki od łokcia ma czerwono-brunatne, masywne chitynowe szczypce. W tym momencie zaskoczeni bohaterowie muszą zdać test strachu (3/IQ). Nieudany skutkuje paraliżem w ew. walce (karna kostka).

Zbrojni wyciągnęli broń, mają przewagę 4:1 i są zdeterminowani co widać wyraźnie. Byliby głupcami gdyby sięgnęli w takiej sytuacji po broń.

“Siostry obdarzyły mnie swoim błogosławieństwem (klik-klik) dlatego wiernie im służę. A jakaż może być piękniejsza ofiara dla Nata-Kranty niż zdrada? Wtrąć ich do lochu!”.

Brutalnie potraktowani BG zostaną wpędzeni schodkami wiodącymi w dół dziedzińca do lochu. Loch składa się w połowie z ociosanych bloków kamienia, w połowie z naturalnej skały. W skale wykute jest półmetrowej szerokości okno. Tunel okienny ma metr długości (grubość skały w tym miejscu), na zewnątrz zamocowana jest metalowa krata. Wepchnięto ich do lokalu 4x4 metry, wyścielonego cieniątką warstwą słomy, pod ścianami leży parę gałganów. Śmierdzi uryną, potem, starym żarciem. W celi nie są sami.

Są cztery osoby: dwóch półorków i dwóch ludzi.

-półork **el Derbek**, około 30-cki, mocno zbudowany, wyjątkowo nawet jak na orka dziobaty na twarzy. Jest najemnikiem pojmanym przez ludzi Ragona przed miesiącem. Jego towarzysze już nie żyją, on jest ostatni z grupy 4 wędrownych mieczy do wynajęcia. Mówi niewyraźnie plując śliną. Nieciekawy typ.

ST 14 DX 11 IQ 9 MV 5 DM ? (broń)

-półork **el Mogoroth**, ochroniarz **Bertana**. Żyłasty, silny, wierny swemu panu. Małomówny.

ST 12 DX 12 MV 6 IQ 9 DM? (walka wręcz)

-**El Bertan**. Niski, chudy i żyłasty kupiec około 50-cki. Ma zabawną, ruchliwą grdykę jak mówi, szczeciniasty zarost. Bardzo się boi, bez przerwy jęczy “co teraz będzie”, “to już koniec”, “nie ma dla nas ratunku”.

ST 8 DX 8 IQ 12 MV 4 DM?

-**Yarlek**. Twierdzi, że jest grajkem. Udaje odważnego i sowizdrzała, ale jest podszyty zdradzieckim tchórzem. Jak będą go wyprowadzać to będzie krzyczał do straży, że powinni dać mu szansę, że będzie służył, nagał ludzi.

ST 9 DX 10 MV 5 IQ 11 DM?

Opowiedzą BG o poprzednikach, których stąd już wywleczono. Słyszał było potem od dziedzińca ich opętające wrzaski. Strażnicy są niewrażliwi i nieprzekupni. Próbowali i tego. Derbek opowie o jednym z towarzyszy, którego zamknęli w celi z małą dziurą w dole w drzwiach. Przez nią mógł sięgnąć ręką na zewnątrz po strawę. Brakowało mu jednak około 10cm. W końcu uciął sobie w szale dłoń piłą (była tam z opatrunkami, ale za szeroka by ją wysunąć przez dziurę) i przy jej pomocy przyciągnął jedzenie. To jednak było już zepsute i zmarł w strasznych mękach i z upływu krwi. Takich długotrwałych kazi było więcej, niewielu miało szczęście szybko umrzeć.

Zbrojni Ragona

ST 10 DX 9 MV 5 IQ 8 AR-3 (tarcza i przesywka) DM k6+3 tasaki

Ragon

ST 12 DX 11 MV 6 IQ 11 AR-3 (ringmail), DM 2k6+3 miecz i k6+1 szczypce (razem 2 ataki)

Posiłki są wydawane rano i wieczorem. Dostaną o 1 miskę mniej niż jest osób w celi. To też jest działanie na udręczenie i sprowokowanie napięć. Więźniowie im tego nie powiedzą, dopiero dowiedzą się po pierwszej takiej akcji. Strażnicy będą szydzić: “kto dziś pości, czy znów grajek? A może nowi? Co, nie powiedzieliście im? Nieładnie”.

BG pewnie się podzielią, ale po każdym takim niepełnym w posiłki dniu tracą 1 EN. Na stałe, aż do momentu gdy się najedzą, to po dniu wraca 1 stracony punkt. Należy ich tak poczołgać kilka dni i obserwować ich reakcję.

Atrakcje przewidziane przez gospodarza:

- muszą wybrać jednego spośród siebie na ofiarę. Jeśli nie będzie to ustalone nazajutrz to wszyscy stracą po jednym palcu. I tak dalej.

- spacer po rozżarzonych węglach (jak już będą głodni) a nagrodą jest jedzenie. Muszą przejść ze szklenicą pełną wody 3 metry. Można iść szybko (test na rozlanie 5k6 ale tylko za jeden metr k6 ran), w średnim tempie (test 4k6, ale już 2k6 ran) lub wolno (3k6, ale za każdy metr k6 ran, razem 3k6). Połowa z tych ran to rany ciężkie ściągane z ST, druga z EN. Postać do wyleczenia ma utrudnione poruszanie – w walce i w testach opartych na DX karna kostka (wyjątek parowanie tarczą, nie ma tu kary).

- wskazanego na ofiarę przez więźniów zbrojni zabiorą na dziedziniec. BG i reszta będą musieli na to patrzeć. W zagrodzie z głodnymi świniami będzie klatka na podwyższeniu. Nogi ofiary zwisają w dół. Nieludzki ryk i błagania o litość, klątwy i płacz.

- topienie. Na huśtawce jak w Czarnych Chmurach. Testy na tonięcie i ew. leczenie gdy zaczną tonąć.

- biczowanie do krwi i sypanie solą.

- u świń skończy też złapany, zdekonspirowany Hygar. Nie dowie się jednak Ragon o nadciągających goblinach.

Na początku swojego uwięzienia znajdą w słomie i gruzie na podłodze zardzewiałego gwoźdźca. Przy jego pomocy mogą poluzować zaprawę wokół krat w oknie. Po kilku dniach ciężkiego dłubania (zmęczenie dłubiącego) uda się wyjąć dwa pręty. Zbiegnie się to mniej więcej z wizytą sług kupca.

Ratunek

Ludzie kupca Bertana po zaatakowaniu karawany przez Ragona rozproszyli się. Dwóch poszło tropem porywaczy i ustalili miejsce pobytu szefa i wrócili na ratunek. Zapłacili trzech elfich tropicieli by przy ich pomocy wydobyć kupca ze szponów rycerza-rabusia. Obozowisko założyli w jarze kilkaset metrów od zamku. Jeden z elfów udał się do iglicy z długą liną. Wspiął się na nią aż do krat więzienia. Wywoła ich szeptem, opowie sytuację, zawiąże linę i da 10-calową piłkę do metalu by wydostali się przez okno.

Elfy (Lindar, Erean i Olander)

ST 10 DX 13 IQ 12 MV 7 AR-1 DM 2k6+2, k6+1 łuk

Napad

Tej samej nocy gdy BG dostaną linę i piłkę od Lindara nastąpią gobliny, zgodnie z planem omówionym w jaskini. W pewnym momencie słychać będzie po prostu głośny ryk goblinów, hałakowanie i granie piszczałek. Szczęk oręża, harmider, strażnicy wybiegną z korytarza obok celi na zewnątrz. W tym momencie mogą podjąć próbę ucieczki.

Walka obrońców jest skazana na porażkę – przewaga goblinów jest zbyt duża. Podobnie jak BG z zamku tajnym przejściem zbiegnie też Ragon i jego 8 ludzi. Opuścili zamek jak tylko grupki goblinów wtargnęły na mury. BG, elfy i sługi kupca, w ciasnym przejściu z kotliny, gdzie na iglicy jest zamek, napotkają uciekającego Ragona i jego ludzi. Ten podejdzie do nich próbując przekonać o swych neutralnych zamiarach i chcąc zawieszenia broni przed wspólną walką z goblinami, które zaraz tu pewnie przybiegną.

“Zapomnijmy co było, połączmy siły bo gobliny nie będą miały litości dla nikogo. Potem się rozliczymy. To jak?” Oczywiście Ragon przy pierwszej sposobności ich zaatakuje znienacka, nawet przed walką z goblinami. Przesmyk jest wąski, łatwo go bronić. Gobliny jak już przybiegną to po stracie kilku swoich zrezygnują z trudnego łupu i wrócą do zamku na grabież.

Zdrowie

Przez cały scenariusz należy pilnie śledzić stan zdrowia zmęczonych, głodnych i torturowanych BG oraz współjeńców. To może być bardzo ważne w kontekście ew. walk między nimi i podczas ucieczki. EN będą tracić (a także ST):

-głodzeni

-topieni

-bici

-drapanie gwoździem dziury też jest bardzo mozolne. Niewygodna pozycja, zmęczenie i głód nie ułatwiają tego.

Każde 3 godziny drapania to utrata 1 EN. \

Regeneracja zmęczenia i ran na innych zasadach niż w podstawce. Dlaczego? Są wycieńczeni, głodni, wybudzani nocą wiadrami wody, poranieni. Leczenie ograniczone. Na 6h wraca 1 EN, na 48h 1 ST.

Koniec

120 PD + urobek z testów.