

"ZDOBYĆ ZŁOTO"

by

Szarak

Jest to przygoda, która może być zastosowana pomiędzy dwoma większymi a także jako chwila odpoczynku dla bohaterów (jeśli dobrze im pójdzie, hehe). Nie wymaga jakichś większych umiejętności, ale przydałby się w drużynie krasnolud, ale i bez niego gracze powinni sobie poradzić. Jeśli dobrze zagrają mogą wyjść z tej przygody z całkiem pokaźną sumką.

HISTORIA

Ogólny zarys przedstawia się tak. Gracze po dłuższej podróży (przygodzie-wola MG) trafiają do pewnego miasta blisko Gór Krańca Świata. Już w bramie zauważają coś interesującego. Otóż widzą ogromne ilości ludzi ze sprzętem do wydobywania kruszców, w mieście panuje niesamowity ruch. Wszyscy biegają, krzyczą, zbierają się w grupy, latają jak pies z pełnym pęcherzem na pustyni. Nie zwracają uwagi na bohaterów i są czymś niesamowicie zaoferowani. Jakby gracze się jeszcze nie domyślili o co chodzi to w tawernie usłyszą rozmowę kilku górników/poszukiwaczy przygód o odkrytej w górach starej kopalni pełnej złota. To powinno ich zainteresować. Jeśli nie wyruszą tam sami będą mogli przyłączyć się do grupy poszukiwaczy złota (dane na końcu). Jeśli i to zawiedzie mogą znaleźć pracodawcę(ogłoszenie, podsłuchana rozmowa barmana z pewnym kupcem itp.), który chętnie skorzysta z ich ochrony.

W każdym bądź razie muszą trafić na miejsce. Podroże mogą przeżyć walkę z grupką banitów czających się na drodze do kopalni.

Gdy dotrą na miejsce zauważą, iż powstało tu sporo miścinka w czasie tygodnia(ale co tu się dziwić - złoto). Jest ona położona wyżej i jakieś sto mil od miasta z którego wyruszyli gracze. Jest w nim oczywiście tawerna, bank, sklepy ze sprzętem górniczym itd. a na środku stoi ogromny słup z ogłoszeniami.

I tu zaczyna się cała przygoda. Gracze mogą wybrać wiele sposobów na zdobycie pieniędzy od wydobywania złota po kradzież i morderstwo.

Moi gracze trochę pomyśleli (w końcu) i założyli firmę, zatrudnili kilku frajerów do roboty i postavili słup z ogłoszeniami, ale nie w mieście, tylko obok kopalni (ok. 1 godz. od miasta w górę). Pieniądze szły z firmy i z wynajmu miejsca na ogłoszenie(tego drugiego musieli co jakiś czas sprawdzać czy aby jakimś spryciażowi nie przyszło do głowy żeby się "podwiesić" a wtedy trzeba by było mu to grzecznie wyperswadować itp.)

Jest bez znaczenia jaki sposób wybiorą, ale muszą dowiedzieć się (tawerna, wędrowiec itp.) o dziwnych odgłosach wydobywających się z tuneli i o okropnie zmasakrowanych ciałach górników znajdujących w szybach. Mogą wyruszyć sami lub przyłączyć się do grupy śmiałków zbieranych przez pewnego szlachcica. Oczywiście za zabicie potwora jest nagroda.....

Jednak to nie wszystko co czeka graczy. Bez względu na to czy znajdą bestie czy nie najgorsze jeszcze przed nimi.

Od pewnego czasu słuchać o małych ilościach orków przemyskających w okolicach kopalni. To może zaniepokoić górników, ale nie na tyle, aby przestać wydobywać złoto. Bohaterowie jeśli się nie zmyją będą brać udział w bitwie jeśli tak to i tak po drodze spotkają większe lub mniejsze grupki orków.

Jeśli zostaną.

Następnej nocy na miasteczko napadnie spora armia orków chętnych do zdobycia złota(ilość orków zależy od MG). W każdym razie walka będzie zażarta i krwawa. Wielu górników zginie. Broniący będą zmuszeni do odwrotu a wraz z nimi bohaterowie.

Jeden z moich graczy dopiero wtedy przypomniał sobie o pieniądzach, które zostawił w mieście i ruszył na szeregi wroga. Niestety (dla niego :)) stracił 2000 złk i.... lewą ręką.

Jednak w ostatniej chwili na pomoc górnikom przebędzie armia barona Von Funstaina, która na szczęście przejeżdżała w pobliżu i zauważyła ogień i odgłosy walki.

Jeśli odjadą

Po drodze spotkają grupki orków raczej nie chętnych do rozmów. Będzie trochę roboty. Jeśli sobie poradzą spotkają armie barona i będą mogli się przyłączyć. Jeśli sobie nie poradzą zostaną uratowani przez tę armię.

TO JUŻ JEST KONIEC.....

P.S

Jeśli chodzi o pkt. to bym proponował dużo za rozkręcenie niezłej firmy.

Dobrze by było, aby w drużynie znajdował się krasnolud.

DANE I CHARAKTERYSTYKA

ORKI

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
4	33	26	3	4	7	21	1	30	29	19	29	30	18

GÓRNICY

3	33	25	4	3	6	34	1	38	27	30	32	29	36
---	----	----	---	---	---	----	---	----	----	----	----	----	----

RYCERZE BARONA

3	48	30	4	4	8	49	1	39	39	47	39	37	38
---	----	----	---	---	---	----	---	----	----	----	----	----	----

Oczywiście MG może zmienić charakterystyki.

Z góry przepraszam za błędy ort. i gram. Może także się wydawać, że jest to scenariusz proponowany przez książkę i jest tak naprawdę. Wybrałem i rozwinąłem go dlatego, aby inni nie musieli się głowić nad jego rozwinięciem. Nie jest to może zbyt udany "scenariusz", ale chyba nie jast aż tak źle.

autor: Szarak

adres: szarak@kki.net.pl