

# Szturm na dom Barona

Arkadiusz Popczak

22 marca 2018

Po pokonaniu Szepczących z pomocą szefa komórki Kerla drużyna udała się do kanałów aby tam znaleźć sposób na dostanie się do domu barona.

## Baron

Baron to potężnie zbudowany człowiek. Metr-osiemdziesiąt wzrostu, 90kg mięśni i umiejętności walki szablą jak niejeden wprawny wojownik. Oprócz tego jego ważnym atutem jest spryt i kontrolowanie innc. Szturm jaki się dokonał jest ostatnią deską ratunku dla szlachciców z miasta. Jeżeli się nie uda zarówno Nameless guild oraz straż i reszta możnych odejdzie do lamusa a władzę nad miastem przejmie Baron. Dodatkowym atutem przypuszczenia szturmu była informacja o znalezieniu pierścienia jednego z kuzynów w mięsie danym przez Barona.

Tabela 1: Statystyki Barona

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP

W środku nie powinno dojść do otwartej walki gdyż przewagą liczebną oraz siłą BN pokona ją BG. Dlatego pozostaje podejście rozmowy, skradania lub inne podejście taktyczne, pozwalające np. podpalić budynek od środka. **SZCZEGÓLNICIE ODRADZAĆ WALKĘ**. Możliwymi opcjami będzie dla przykładu znalezienie Szepczącego który otacza budnek zakłębem nie pozwalającym go podpalić przez co umożliwią dostanie się do środka oddziałom straży i wojska. Dom jest naprawdę duży. Składający się z piwnicy, partera i dwóch pięter budynek jest dobrze wyposażony i ufortyfikowany. W każdej okiennicy jest otwór strzelniczy dla broniących się. W środku jest wiele pomieszczeń pozwalających wykonać wąskie gardło jak i wiele skrytek w których można ustawić płapki. Każde z pięter przedstawione jest w załączonych mapach. Na każde piętro może zostać napuszczony Minotaur.

## Piwnica

Piwnice. Mokra, śmierdząca zgnilizną i padliną pomieszczenie ma 10 cel w których trzymane są towary i niektóre kosztowności właściciela. Tutaj też przetrzymywani są więźniowie. Cztery pomieszczenia przydzielone są na zapasy jedzenia i poidła (w tym alkoholu), kolejne trzy na więźniów, dwa na kosztowności a ostatnie, zamknięte przez drzwi ze stalowymi okuciami i 4 zamkami na specjalny żywy towar. W pomieszczeniach przeznaczonych na spiżarnie znajduje się sporo ludzkiego mięsa, oprócz tego jest tam skład soli i innych już pospolitych przypraw, oraz składy na popularne warzywa i owoce jak ziemniaki, marchew, por, jabłka czy cebula. Te składy nie są zamknięte na kłódki. Trzy kolejne pomieszczenia zajmowane są poprzez więźniów. Jest to dwóch zwykłych obywateli którzy w jakiś sposób mieli się przydać Baronowi (możliwe, że specjalne przypadki dla Szepczących). W ostatniej celi znajduje się martwy kiedyś dobrze ubrany lecz storturowany szlachcic, który wyjechał jakiś czas temu po środki do rodziny. W celach przeznaczonych na kosztowności można znaleźć skrzynie ze srebrną i złotą zastawą, stare monety, zwykłe monety, kamienie szlachetne itd. Drzwi do ostatniego pomieszczenia są bardzo grube, przybite wielkimi stalowymi gwoździami szyny metalu trzymają je przy ścianie. W tych drzwiach nie ma okienka. Szyny te dodatkowo zamknięte są na 4 kłódki wielkości niziołczej głowy. Jeżeli BG zdecydują się otworzyć drzwi za nimi będzie czekać minotaur.

Tabela 2: Minotaur

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP

Do piwnicy można dostać się na dwa sposoby, wybić dziurę z kanałów, lub przez drzwi. (W pomieszczeniu z ludzkim mięsem jest specjalna kłapa, dzięki której można uciec z miasta niepostrzeżenie.)

## Parter

Na parterze znajduje się pięć pomieszczeń oraz korytarz dzięki któremu można dostać się na wyższe piętra lub do piwnicy, a także łączy on wszystkie pomieszczenia. To tutaj jest najwięcej zabarykadowanych okien i drzwi. W każdym pomieszczeniu teraz organizowany jest mały oddział przydzielony do obrony (4-5 BN) piętnem i obroną kieruje stary oddźwierny, który także jest cholernie zręcznym atletą walczącym bronią naręcznymi (traktować jak broń jednoręczną). Jest to jedyna postać, dzięki której BG mogą zostać zauważeni.

Tabela 3: Statystyki starego oddźwiernego

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP

W pomieszczeniach, oprócz walczących ludzi barona (których jest tyle aby w otwartej walce wygrać z atakującymi gdyby nie BG) znajduje się półki stoły i sporo książek i zwojów. Każde z tych pomieszczeń służyło do przyjmowania, odprawiania i wydawania pieniędzy pracownikom,

klientom czy ludziom zaufanym jak i służbie. Wyjście z piwnicy znajduje się w małym, ciemnym pomieszczeniu. Jeżeli dobrze to rozegrają, będzie dało uniknąć się walki (np. przekupstwem, przegadaniem, czy obietnicami pomocy po wszystkim lub skradaniem i przemknięciem.) gdyż obrońcy po nocnych walkach będą też trochę zmęczeni. Jeżeli dojdzie do walki będzie możliwość napuszczenia minotaura na obrońców lub też sprowadzenie walki do piwnicy (przewaga liczebna nie będzie mieć aż takiego znaczenia, ale zmęczenie BG owszem), lub też pomoc od więźniów w odwróceniu uwagi. Po wydostaniu się z pomieszczenia na korytarz, będzie można przemknąć na pierwsze oraz drugie piętro. W zależności od podjętej decyzji baron wraz z dwoma pomocnikami ucieknie (jeżeli będą chcieli badać pierwsze piętro) lub też czeka ich walka jeżeli udadzą się od razu na drugie piętro.

## Pierwsze piętro

Pierwsze piętro przeznaczone było dla pomocników i wspólników, którzy stali znacznie wyżej niż zwykli pracownicy. To tutaj swoje pomieszczenie obrad mieli Szepczący oraz to na tym piętrze przechowywane są mniej ważne informacje o rodzinie Barona. Prowadzone statystyki co do zatrudnionych i zabitych. Sypialnie Szepczących oraz biblioteki. Teraz tutaj znajduje się główny skład broni i zapasów które służą ludziom do obrony przeciwko miastu. Piętro składa się z 6 pokoi. Dwa z nich są to sypialnie dla Szepczących, jeden większy to sala obrad, kolejny to jadalnia, duża i obszerna biblioteka oraz biuro do przyjmowania petentów. W biurze przesiaduje dwóch Szepczących, którzy podtrzymują zakłęcie obrony budynku przed pociskami i ogniem.

Tabela 4: Szepczący

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP

Jeżeli gracze zajmą się Szepczącymi to Baron ucieknie i drugie piętro będzie mniejszym wyzwaniem jak i mniejszymi narodami. W pokojach można znaleźć ciekawe książki czy dokumenty i traktaty handlowe jak i umowy z mieszkańcami i szlachecami z innych miast. W każdym pokoju oprócz znajdziek są obrońcy po 4 na pokój.

## Drugie piętro

Drugie piętro składa się z osobistych kwater Barona. Jedna wielka sala, łazienka, prywatna jadalnia. W sali jest ogromne biurko, mnóstwo półek i szafek. Bogato zrobiona w złoto i kaszmir. Piękne skórzane koucha foteli. Przepychnięta pełną parą. Obrazy, portrety, mapy świata w pięknych zdobionych klejnotami ramach. Niesamowite bronie ozdobne na ścianach. W jadalni podobnie. Złota zastawa wysadzana rubinami. Sztućce z białego złota itd. itp. Sam Baron siedząc w fotelu (jeżeli gracze pobiegli tam od razu) czeka na BG w fotelu za biurkiem gdzie celuje muszkietem w drzwi wraz z dwoma synami. Z Baronem będzie można porozmawiać i usłyszeć od niego swoje racje. Opowie o głodzie panującym w mieście kilka lat temu. O rozbiciu strażników jak i o jego planie na skorumpowanie szlachty. Opowie jak zabito jego żonę i kto to zrobił. Wykorzystanie sytuacji aby zmniejszyć populację. opowie o odwiedzinach jakiegoś maga czy czarnoksiężnika, który zaproponował mu pomoc szepczących w budowaniu armii w zamian za kilka eksperymentów. Opowie o problemach i tego co musiał się podjąć przed upadkiem. Opowie dlaczego on jest bogaty a inni jedzą ludzkie mięso. A potem albo zacznie się walka, albo gracze pozwolą mu uciec, albo Baron przekona graczy albo gracze Barona. Jeżeli gracze nie zastaną barona na biurku będzie można znaleźć list do szlachty i władz mówiący o zemście i załączone kilka dokumentów obarczających

szlachtę za niektóre sytuacje w mieście, jak i o wpływach oficera War district sir Hansa Krugera i koneksjach z nim samym.

## Appendix

Statystyki oraz ekwipunek zbirów i najemników Barona.

Tabela 5: Zbir

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
37	27	34	25	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	12	3	2	4	0	0	0

Tabela 6: Zbir 2

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
27	37	24	35	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	12	2	3	4	0	0	0

Tabela 7: Zbir 3

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
42	32	39	30	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0

Tabela 8: Zbir 4

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
32	42	30	39	32	34	36	24
A	Żyw	S	Wt	Szy	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0