

Szturm na dom Barona

Arkadiusz Popczak

9 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 niejedenwprawny 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 możliwych 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	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności:

Zdolności:

Ekwipunek:

W środku nie powinno dojść do otwartej walki gdyż przewagą liczebną oraz siłową BN pokonają BG. Dlatego pozostaje podejście rozmowy, skradania lub inne podejście taktyczne, pozwalające np. podpalić budynek od środka. **SZCZEGÓLNICIE ODRADZĄC WALKĘ**. Możliwymi opcjami będzie dla przykładu znalezienie Szepczącego który otacza budynek zakłębieniem 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.

Piwnica

Piwnice. Mokre, śmierdzące 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 gwoźdźmi 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	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności:

Zdolności:

Ekwipunek:

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	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności:

Zdolności:

Ekwipunek:

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 przyjmownia, odprawiania i wydawania pieniędzy pracownikom, klientom czy ludziom zaufanym. 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 przemknieniem.) 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.

Appendix

Statystyki oraz ekwipunek zbirów i najemników Barona.

Tabela 4: Zbir walka 2

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

Umiejętności:

Zdolności:

Ekwipunek:

Tabela 5: Zbir strzelanie

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

Umiejętności:

Zdolności:

Ekwipunek:

Tabela 6: Zbir walka ważny

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

Umiejętności:

Zdolności:

Ekwipunek:

Tabela 7: Zbir strzelanie ważny

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

Umiejętności:

Zdolności:

Ekwipunek: