

⌘▽△

CZWARTEK

▽△△



Liga z Hengfors

⌘▽△

Z WIEDZMINEM

▽△△



Spis treści

1. Słowem wstępu	2	13. Leśna Głusza	25
2. Mapa Hengfors	3	14. Nocna warta	27
3. Krótko o historii Hengfors	4	15. Orszak Pani Beatrycze	29
4. Tablica ogłoszeń – Słomów	8	16. Przyjaciel krasnoludów	32
5. Tablica ogłoszeń – Borkowo	9	17. Samotny starzec	34
6. A nóż?	10	18. Sierociniec	36
7. Czyja wina?	12	19. Słup majowy	39
8. Goniec	14	20. Spalona wieś	41
9. „Gorące Źródło”	16	21. Szary Lis	43
10. Janeczka	18	22. Żałobnik z Czarnuszkowego Kręgu	45
11. Kamieniarz	21	23. Przygoda - Władcy Włości	47
12. Krasowe Zamczysko	22		

Redakcja: Adrian Gojdź

Korekta: Adrian Gojdź, Anita Nowicka, Jakub Zapala

Autorzy tekstów: Adrian Gojdź, Anita Nowicka, Mikołaj RJ Skrzyński, Jakub Zapala

Ilustracje: Marta Grabowska

Słowem wstępu

Słowo ludu jest prawem... no przynajmniej w tym przypadku. Zgodnie z prośbą naszych fanów zebraliśmy wszystkie materiały *Czwartków z Wiedźminem* w jeden zbiorczy plik i dorzuciliśmy do nich przygodę. Na następnych stronach znajduje się ponad dwadzieścia tekstów i ilustracji różnego typu i w różnym klimacie, aby każda drużyna znalazła coś dla siebie. Mamy więc tutaj wszystko, by rozpocząć przygodę w Hengfors na długą kampanię. Jesteśmy pełni nadziei, że tymi materiałami udało nam się stworzyć ciekawy i żyjący region, do którego Gracze z chęcią zawitają podczas swoich wędrówek po Kontynencie.







Krótko o historii Hengfors

Według podań, miasto będące obecnie stolicą Ligi powstało w połowie IX wieku jako skelligijska faktoria handlowa nieopodal dawnego gródka Dauków. Średniej wielkości wodospad, do dziś będący ikoną miasta, stanowił naturalną zaporę w podróży w górę i dół Braa, czyniąc z okolicy naturalny punkt kontroli handlu rzeczno. Kto kontrolował Hengfors, kontrolował Braa i jej dopływy.

Osada początkowo składała się z punktu przeładunkowego, domu jarla na wzniesieniu i niewielkiego podgrodzia. Wkrótce jednak przedsiębiorczy Wyspiarze rozbudowali grodziszcze stawiając po bokach wodospadu wielkie rampy, po których przeciągać można było zarówno kupieckie knary, jak i wojenne sneki i skeidy. Niecałe stulecie po założeniu faktorii Skelligijczycy byli bliscy hegemonii na ziemiach skłóconych daukich i migweskich plemion. Władający losem Uroboros miał jednak inne plany.

Królowie Jamurlaku, wywodzący swój ród od legendarnego Sambuka, widzieli się prawowitymi władcami ziem rozciągających się od Buiny po Braa, między Łukomorzem a Pustułami. Trwająca w X wieku eksplozja demograficzna na ziemiach współczesnego Królestwa Redanii zasiłała wątle dotąd jamurlackie państewko zastrzykiem chłopstwa bez ziemi i szukających zajęcia niedziedziczących rycerskich synów. Północ, nieokiełznana lecz przeciętna pod względem liczby potworów, nie była w stanie mierzyć się z nordlińskim żywiołem. Redańscy i jamurlaccy osadnicy rychło zostali głównym komponentem lokalnej populacji; po upływie zaledwie paru pokoleń na terytorium współczesnej Ligi mówiono już dialektami Wspólnej Mowy, spychając dawne języki w góry, do roli ceremonialnej, bądź w zapomnienie.

Nie powiodły się jednak plany utworzenia Wielkiego Jamurlaku. Zdobywcy Hengfors i Sturefors, miast złożyć pokłon swym mocodawcom, uczynili z grodów stolice własnych państewek. Resztki Dauków,

zepchnięte na wzgórza, zostały rychło przytłoczone przez galopujące ze wschodu hulajpartie pod znakiem jednorożca; powstałe w rezultacie księstwo Caingorn, kaedweński wasal, samo było wkrótce na tyle silne, by kilka razy sięgnąć po Hengfors. Ochrzczone krwią elfów wyrosły w karczowanych lasach księstwa Creyden, Carnedd i Malleore. Na pogórzach i w Pustulach, po wojnie z bobolakami Thjina, ulokowano miasta Crinfrid i Hołopole. (Więcej szczegółów o bobolaczym wodzu: podręcznik główny, strona 271).

Ziemie wokół Braa, podzielone na dziesiątki niewielkich władztw, pogrążyły się w wieloletnim chaosie ustalania granic, wasalnych zależności i obligacji. Kolejne wojny nie zatrzymały jednak imigracji i handlu: przechodzące z rąk do rąk Hengfors było ważnym przystankiem na drodze przemierzających miejscowe puszcze i Góry Pustulskie traperów, zwożących do miasta futra norek, lisów i gronostajów.

Zasadniczą zmianę ruchliwego status quo przyniosła unia Koviru z Poviss, bogatych w złoto i żelazo krajów na zachodzie, nad Zatoką Praksedu. Zabezpieczywszy wydobywanie, ród Trojdenidów mógł zaoferować godną płacę najemnym dowódcą z całego znanego wówczas świata; armia i gotówka utorowały Kovirowi drogę aż do Gór Pustulskich. (więcej szczegółów o historii Koviru: „Wieża Jaskółki”, rozdział ósmy). Hengfors, odebrane władcom Caingorn, uczyniono stolicą Wschodniej Marchii, podlegającego Koronie Kovirskiej protektoratu obejmującemu z grubsza terytorium obecnej Ligi.

Za rządów pierwszych władców Marchii z rodu Harcourtów wyburzono ostatecznie stare, poskelligijskie jeszcze dworzyszczce na wzniesieniu przy wodospadzie, przeznaczając teren na budynki magistratu. Siedzibą władców Marchii został reprezentacyjny pałac w górze rzeki za wodospadem, zmodernizowany znacznie za rządów Edmunda Thyssena i służący obecnie Niedamirowi. Ciasna drewniana zabudowa w centrum, po licznych





pożarach, została w znacznej części zastąpiona kamieniem i cegłą, zaś grożące zawaleniem i nieprzystosowane do obsługi nowoczesnych okrętów rampy po obu stronach wodospadu wyłączono z użytku, przekopując szerokie kanały po obu stronach miasta. Zgodnie z planem uczynienia z Hengfors bastionu na wypadek inwazji z południa, sukcesywnie rozbudowywano system umocnień miejskich i powiększano stacjonujący w forcie garnizon.

Apogeum świetności osiągnęło Hengfors około połowy XII wieku, gdy miastem i Marchią Wschodnią zarządzali Thyssenidzi, których bogactwo i potęga czyniły równych niejednemu udzielnemu królowi. Obdarzeni przez kovirskiego monarchę sporą autonomią, Thyssenidzi prowadzili własną politykę fiskalną i zagraniczną; Guido, pierwszy Thyssen na tronie Marchii, wsparł nawet wojska redańskiego księcia Vizimira, późniejszego króla Vizimira I, w jego kampanii przeciw rebeliantom Falki na południe od Buiny, choć sama Falka jeszcze parę lat przed rebelią była postrzegana na kovirskim dworze jako prawowita dziedziczka Redanii.

Znaczenie Hengfors zaczęło drastycznie maleć po wyniesieniu Esterila Thyssena na tron Koviru i Poviss. Thyssenidzi na kovirskim tronie podjęli działania w kierunku konkretniejszego podporządkowania peryferii, w tym Marchii Wschodniej, koronie, co znacznie zmniejszyło niezależność miasta. W poszczególnych księstwach Marchii zaczęły się też pojawiać tendencje odśrodkowe: lokalna szlachta agitowała wśród ludu, wzbudzając sentymenty za okresem, gdy rządziła nią rodzimi książęta, nie namiestnicy z Hengfors na kovirskiej smyczy.

W latach dziesiątych XIII wieku, gdy ostatni z margrabich hengforskich posłał swój garnizon na pomoc Baldwinowi Thyssenowi przeciwko samozwańczemu Rhydowi z Poviss, wybuchł niepodległościowy bunt w Caingorn, gdzie buntowniczy górale obwołali królem miejscowego szlachcica z rodu Ademeynów. Chcąc szybko stłumić bunt na własnych ziemiach, margrabia zarządził powszechny pobór, co skończyło się katastrofą. Mieszkaństwo Hengfors, którego synowie i ojcowie już teraz umierali za Kovir w beznadziejnej wojnie z Rhydem, dokonali aktu

zwanego później Defenestracją Hengforską: namiestnika wyrzucono z pałacu przez okno i proklamowano utworzenie Wolnego Miasta Hengfors. Marchia Wschodnia przestała istnieć a region raz jeszcze podzielił się na mrowie skłóconych księstw. (Więcej informacji o rozpadzie Koviru: Genealogie, „Ród Thyssenidów”).

Niepodległość świeżo upieczonego Wolnego Miasta zawiodła nadzieje mieszczan. Rozpad Marchii oznaczał koniec handlowego imperium i gwałtowny wzrost cen towarów przewożonych przez wytyczone na nowo granice. Główni prowodyrowie niedawnego buntu nie byli w stanie podporządkować sobie podmiejskiej szlachty, która po próbie wyciągnięcia od niej podatku „przez bezczelnych mieszczuchów” dokonała rajdu na przedmieścia. Krasnoludscy robotnicy, których getto „przypadkiem” puszczono z dymem podczas Defenestracji, ogłosili strajk, paraliżując stołeczną ekonomię zmniejszeniem liczby pracowników i w konsekwencji powodując drastyczną podwyżkę cen przez wietrzące interes ludzkie cechy. Skłócony był nawet miejski kler – kapłani głównych świątyń, po fiasku prób wypracowania wspólnego stanowiska, zaczęli rzucać klątwy na siebie nawzajem, przy czym niektóre faktycznie działały.

Chaosowi zapobiegł syn ostatniego z namiestników, młody Audoen. Zarządzając w imieniu ojca Łukomorzem, był nieobecny przy wydarzeniach w stolicy; rozpad Marchii zastał go na wsi nieopodal Blaviken, gdzie wraz z oddziałami kasztelana Sturefors i drobnej szlachty polował na piratów. Po usłyszeniu o śmierci margrabiego i obaleniu Baldwina Thyssena przez uzurpatora Idiego, zgromadzone rycerstwo przysięgło wierność Audoenowi. Gdy na mieście rozeszła się wieść o nadchodzącej armii, mizerny garnizon wsparty przez skorumpowaną straż miejską po prostu odmówił posłuszeństwa radcom i otworzył bramy.

Kolejne lata spłynęły Audoenowi na żmudnym umacnianiu swojej pozycji. Rynki Hengfors spłynęły krwią posłanych na szafot zabójców jego ojca. Kasztelan stureforski, Alan Korber, za swe poparcie otrzymał tytuł hrabiowski i działki w stolicy. Rozgromiono ostatecznie





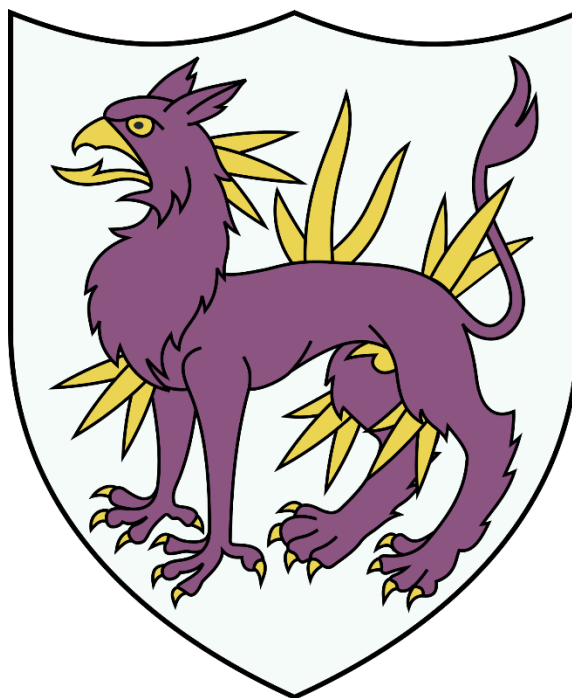
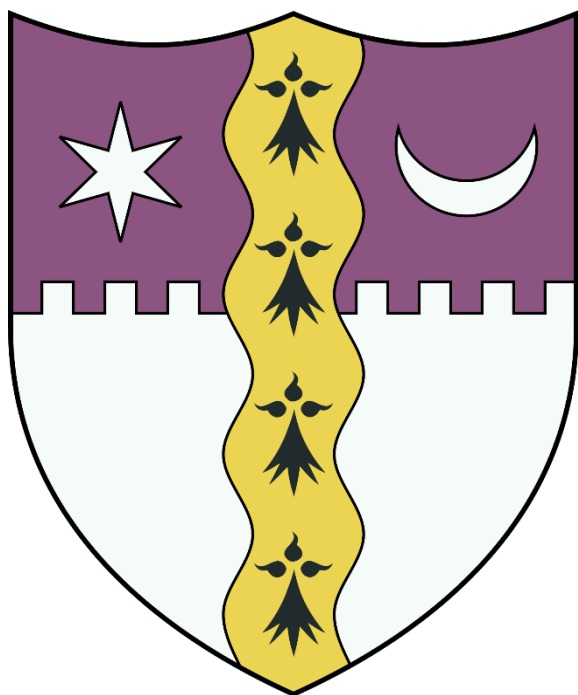
piratów nękających Łukomorze i ujście Braa. Gdy stało się jasne, że Kovir Idiego nie ma możliwości ingerować na wschodzie, Audoen sięgnął w końcu po koronę – nałożył mu ją na głowę arcykapłan hengforskiej świątyni Kreve w zamian za ufundowanie budowy będącej obecnie na ukończeniu katedry.

Poszerzanie przez Audoea wpływów na obszarach dawnej Marchii obyło się nie bez porażek. Nie powiodły się jego plany wsparcia Renfri, wyzutej z dziedzictwa księżniczki Creyden – niedoszła wasalka została zamordowana na rynku przez Rzeźnika z Blaviken. Nie udał się zamiar sięgnięcia po Jamurlak, gdy na ponad stuletnim Abradzie skończyła się lokalna linia dynastyczna – ubiegł go w tym Radowid IV Łysy, król Redanii, który do uzasadnienia swych rządów w Jamurlaku miał zarówno więcej praw, jak i wojsk.

Audoen nie zrażał się – jego protektorat uznali książęta Malleore i miasta w Crinfrid, a w latach czterdziestych XIII wieku opanował ostatecznie Caingorn, wieńcząc okres rządów Ademeynów i kaedweńskich wpływów w wyżynnym królestewku. Caingorn było jednak ostatnią zdobyczą króla. Gdy pomaszerował pod Vattweir, jego wojska zostały rozgromione

przez wielokrotnie liczniejszą armię Henselta; gdy niedobitki armii Hengfors uciekały przez góry, spod kopyt królewskiego konia niefortunnie osunęły się kamienie – Audoen, poturbowany, zmarł nim jego gwardziści zdążyli dotrzeć na dno jaru.

Śmierć Audoea okazała się końcem założonego przez niego królestwa. Jego zaledwie kilkuletni syn, Niedamir, przebywał z matką i kanclerzem Gyllenstiernem w grodzie Caingorn, co dla grodzodzierzcy Hengfors było wystarczającym znakiem, że odziedziczył on zaledwie koronę Caingorn. Dla miasta było to bezpiecznym posunięciem – uformowana za Audoea siatka sojuszy i pamięć o wcześniejszych wojnach utemperowały wojenne zapędy północnych księstw, idea Wolnego Miasta Hengfors w końcu mogła się ziścić. Gdy dekadę później Niedamir na czele armii Caingorn i Malleore stanął pod murami stolicy swego ojca, rada bogatego i dobrze bronionego miasta dyktowała własne warunki dotyczące otwarcia bram. To kupcy z Hengfors ostatecznie mieli decydujący wpływ na kształt nowego organizmu państwowego – Ligi z Hengfors, luźnej federacji księstw i republik o dużym stopniu niezależności.





Nazwa Hengfors według lingwistów wywodzi się z dialektu Skellige, którym posługiwali się pierwsi panowie miasta: częśćka "henge" oznacza klif, "fors" zaś spływający nim wodospad.

Przez stulecia nordlińskiej władzy i dominacji Wspólnego uformowała się jednak nowa, romantyczna legenda. Według niej, miasto zawdzięczać ma nazwę Hengeforowi, starożytnemu królowi Dauków. Choć znawcy tematu pukają się w głowę, mit Hengefora powraca co jakiś czas, ostatnio w kronikach opracowanych na zlecenie Niedamira, który w pradawnym wodzu doszukuje się progenitora swojego rodu i narzędzia propagandowego mającego jednoczyć ziemie Ligi.

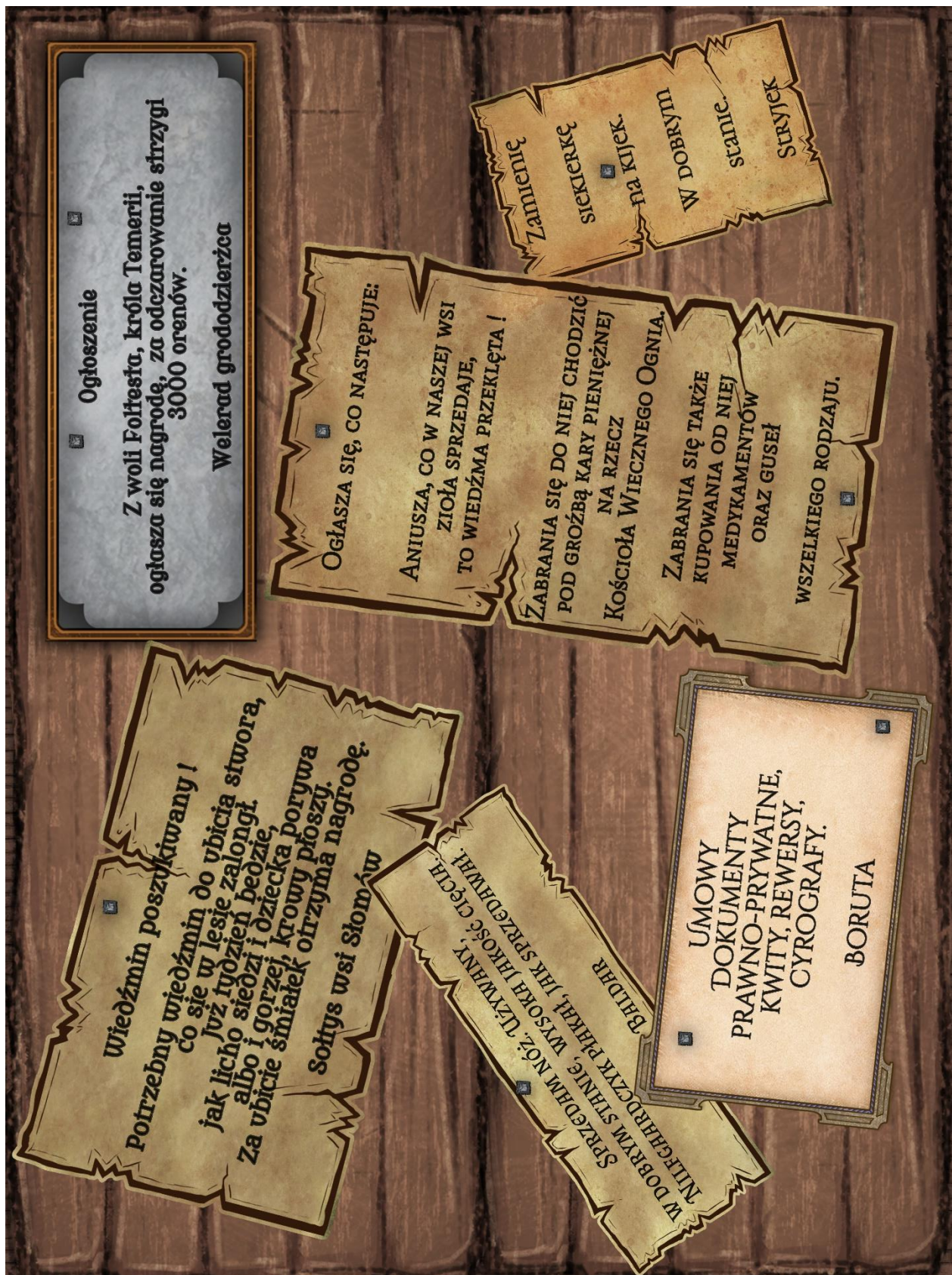
Zresztą kto wie; czyż nie w każdej opowieści znajduje się ziarno prawdy?

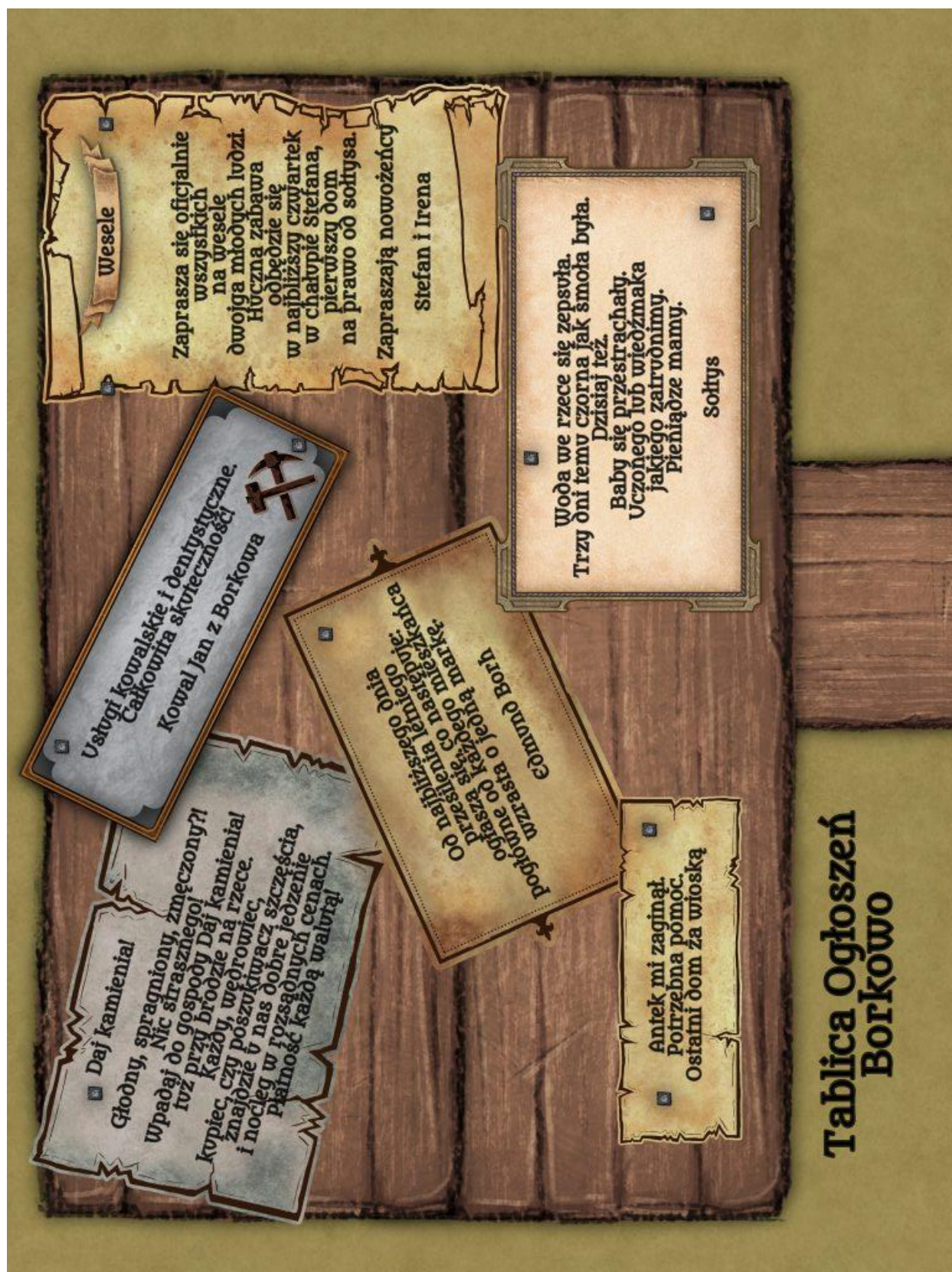
Herbem miasta Hengfors jest srebrno-purpurowa tarcza dzielona w pas blankowany, przecięta słupem falistym o barwie złotego gronostaja. Symbol ten, wyłączwszy straż miejską, nie był jednak zbyt często używany; w zależności od tego, kto aktualnie władał miastem, w grodzie nad Braą powiewały czerwone flagi z gryfem Caingorn, biel i zieleń Harcourtów lub szkarłat ze srebrną ręką Thyssenidów.

Do purpury powrócił Audoen, umieszczając w niej swój znak rodowy. Niedamir, choć odziedziczył jedynie Caingorn, również zastąpił purpurą tradycyjną caingornską czerwień, nawiązując do dziedzictwa ojca i swoich pretensji do jego stolicy.

Zwierzciem symbolizującym region hengforski, w nawiązaniu do gryfa Caingorn i rybogryfa Łukomorza, jest kolcogryf, bezskrzydły krewny groźnej bestii. Srebrne tarcze z purpurowym kolcogryfem noszą królewskie oddziały zaciężne rekrutowane w stolicy i okolicach.









A nóż?

Baldar ze Słomowa

Wieś Słomów leży nieco w bok od głównego traktu prowadzącego do Hengfors, ale może właśnie z tego względu stanowi ostatni przystanek na trasie tych, którzy zmierzają do stolicy. Jeżeli ktoś ma wrażenie, że nie dotrze do bram miasta przed zmierzchem, to zamiast szukać po zmroku noclegu na drogich i niezbyt przyjemnych stołecznych przedmieściach, skręca z traktu do gospody w Słomowie.

Miejscowa oberża, zwana „Gospodą Leśną”, jest sporym i dobrze utrzymanym budynkiem. To największa budowla we wsi, czy też raczej: w okolicy wsi, bo stoi ona na pagórku większy kawałek od pozostałych zabudowań. Parter jest tu murowany, a dwa piętra, każde nieco większe od obrysu poprzedniego, wykonane są z drewna. Wieczorami przed wejściem zapala się tu lampę, podwieszoną u specjalnie przygotowanego słupka, by światło prowadziło spóźnionych wędrowców. Gospoda z pewnością pamięta lepsze czasy, ale jest dobrze utrzymana i można w niej spodziewać się dobrej jakości usług za uczciwą cenę. Jeśli szukasz w regionie dobrego miejsca, w którym jakiś zleceniodawca miałby się umówić z drużyną, to będzie świetne do takiego celu.

Wysunięte wyższe piętra oberży zapewniają dobre schronienie tak przed palącym słońcem, jak i deszczem. W ich cieniu można zazwyczaj spotkać Baldara ze Słomowa. Stoi on oparty o ceglana ścianę lub siedzi na swoim niewielkim zydelku zwykle dokonując jakichś drobnych napraw. Drukuje on garnki, podkuwa konie i generalnie potrafi pracować z metalowymi sprzętami. Kiedy jednak widzi bogato lub egzotycznie odzianych podróżnych, zaraz rusza ku nim, oferując swoje usługi i cały asortyment rozmaitych drobnych sprzętów. Baldar jest bowiem nie tylko złotą rączką, ale też naciągaczem, paserem i kramarzem. Tym razem ma do sprzedania prawdziwe cacko.

Sam Baldar jest żyłastym niewysokim i straszliwie włochatym mężczyzną w nieporządnym stroju. Na głowie ma rozwichrzoną czuprynę, nosi niechlujnie

przystrzyżoną brodę, a ciemne włosy wystają mu też z nosa i uszu. Mimo wszystko uśmiech ma ładny. Zaufania może nie budzi, ale też wydaje się być nieszkodliwy.

Baldar ma do sprzedania pięknie zdobiony nóż. Wywiesił nawet o tym ogłoszenie w wiosce. Chce sprzedać go za 200 lintarów (około 400 koron), ale jest gotów stargować się do 150. Każdy, kto posiada Zdolność Broń krótka natychmiast pozna, że oręż jest wart więcej i pochodzi z Cesarstwa Nilfgaardu. Udany test Broni krótkiej, Sztuki, Wykształcenia albo Z niejednego pieca na PT 16 (14 dla postaci z Nilfgaardu) pozwoli stwierdzić, że ostrze zostało wykute w Vicovaro. Sprzedawca kiwnie głową i powie, że zdobył go okazyjnie, a „Nilfgardczyk płakał, jak sprzedawał. To jak, dogadamy się?”.

Nóż

Broń jest piękna. Jej pochwa jest ozdobiona srebrem i brązem, układającymi się w symbol mandragory. Rękojeść doskonale leży w dłoni, a na głowicy znajduje się starannie wygrawerowany symbol Złotego Słońca. Ostrze jest matowe, niemal płaskie, dość długie i niezwykle ostre. Został wykonany ponad wszelką wątpliwość w Nilfgardzie, a konkretnie w Vicovaro, z myślą o jakimś szlachcicu. To oręż piękny i bardzo praktyczny.

Nóż jest nietypową bronią o następujących współczynnikach: Cel. +2, Obr. 2k6+2 K, Trw. 10. Ręcz. 1, Dyskr. W, Wzm. 1, Waga 0,5, Efekty: **Krwawienie (25%)**, **Przebijanie pancerzy**. Jest to unikalny przedmiot, który można by sprzedać kolekcjonerowi za 450-500 koron, a może nawet więcej.

Dheran

Bohaterowie mogą poprzestać na zakupie noża (lub odrzuceniu tej propozycji), ale cała sprawa może wydać im się podejrzana – i bardzo słusznie. Żeby Baldar zdradził, co się dzieje, trzeba będzie z nim jednak wygrać Konflikt Społeczny (będzie się bronił Zmianą tematu, próbując wcisnąć BG różne swoje usługi i drobne, niewiele warte towary). Szczęśliwie





jest bardzo łąsy na pieniądze, więc Fortel Przekupstwo w jego przypadku daje bonusy za wielokrotności tylko 40 koron (20 lantarów).

Jeżeli uda się przełamać Determinację Baldara, ten zdradzi, że nóż był zapłatą za pomoc, jaką udzielił Nilfgaardczykowi. Pozwolił mu schować się na swoim wozie i wyjechać w ten sposób ze stolicy, a potem ukryć się w starej ziemiance położonej na południe od wsi. Poznał tego człowieka wcześniej, kiedy tamten zatrzymał się w Słomowie wraz z ambasadorem cesarskim jadącym na dwór króla Niedamira. Panowie przypadli sobie wtedy do gustu („Miał pełną kiesę i chciał poznać okolicę, a kto zna miejscowe trunki i dziewczki lepiej ode mnie?”). Kiedy więc tamten wpadł w jakieś kłopoty, Baldarowi zrobiło się go żal i pomógł w ucieczce. Teraz zbiera środki, by pomóc zbiegowi opuścić granice królestwa. Jeżeli Bohaterowie przekonają go, że chcą w tym pomóc, zaprowadzi ich do Nilfgaardczyka. Ten na imię ma Dheran.

Dheran to wysoki mężczyzna po trzydziestce. Ma jasną karnację, czarne włosy i błękitne oczy. Ubrany jest w zniszczony strój nilfgaardzkiego dyplomaty, na który narzuca chłopską kapotę. Na głowie ma znoszony słomkowy kapelusz. Nie ma pierścieni ani biżuterii, które noszą zwykle przedstawiciele Cesarstwa. Mówi spokojnie i ma manierę mediatora, szukającego w każdej sytuacji kompromisu. Wydaje się być jednak zmęczony i głodny. Jest dumny ze swojego pochodzenia z Vicovaro i najbardziej na świecie marzy o powrocie do domu.

Jeśli wypytać go, jak znalazł się w tej sytuacji, po chwili milczenia przedstawi dość wyczerpującą i względnie spójną historię. Przybył do Hengfors jako asystent ambasadora. Pełnił tu służbę przez pół roku, aż pewnego dnia jego przełożony nagle zachorował i prędko zmarł (Dheran nie wyklucza, że został otruty). Król nakazał wtrącić do lochu wszystkich pozostałych przy życiu członków delegacji, bo ich nie chronił poselski immunitet. Nie ma wątpliwości, że doszły go wieści o wybuchu wojny. Dheran przesiedział w kazamatach dwa tygodnie, podczas których nawet go specjalnie nie torturowano. Zdołał jednak ukryć przy sobie nóż (nie chce powiedzieć, gdzie i w jaki sposób). Pewnej ciemnej nocy skorzystał z nieuwagi strażników, wydostał się z celi

wykorzystując ostrze do podważenia zawiasów i wymknął się z zamku. W mieście spotkał Baldara i ubłagał go, by ten mu pomógł. Tak trafił tutaj. Obiecuje dużą nagrodę i dozoną wdzięczność, jeśli drużyna odstawi go do jakiejś twierdzy obsadzonej przez Czarnych.

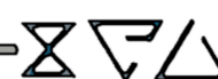
Wybór

Propozycja Dherana jest kusząca, chociaż niezbyt konkretna. Wymaga też dość dalekiej i niebezpiecznej podróży (choć mężczyzna może trochę poczekać). Bohaterowie mogą też nie ufać Nilfgaardczykowi. Jeżeli postanowią go obezwładnić albo zabić, Baldar stanie w jego obronie. Nie stanowią oni we dwóch poważnego zagrożenia.

Na zamku w Hengfors za żywego Dherana można dostać 500 koron (250 lantarów) nagrody, a za jego głowę – 200 koron (100 lantarów). Oddanie go w ręce władz to jednak skazanie na śmierć człowieka, który nie popełnił żadnej zbrodni.

WSPÓŁCZYNNIKI BALDARA ZE SŁOMOWA			
CIAŁO	3	Wigor	0
EMOCJE	5	Bieg	12
FACH	4	Skok	2
GRACJA	3	PP	30
REAKCJE	4	PZ	15
ROZUM	4	PW	15
TEMPO	4	Zdr.	3
WOLA	3	Próg C.R.	3
FART	0	Udźwig	30
		Determinacja	15
Zdolności			
Amory +2		Interesy +6	
Atletyka +4		Język: Wspólny +8	
Broń krótka +2		Nieugiętość +2	
Czuyność +4		Oszustwo +6	
Empatia +4		Skrytość +4	
Ekwipunek			
tuzin codziennych fantów, przenośna kuźnia, nóż			

WSPÓLCZYNNIKI DHERNA Z VICOVARO			
CIAŁO	6	Wigor	0
EMOCJE	6	Bieg	15
FACH	4	Skok	3
GRACJA	5	PP	60
REAKCJE	7	PZ	30
ROZUM	6	PW	30
TEMPO	5	Zdr.	6
WOLA	6	Próg C.R.	6
FART	0	Udźwig	60
		Determinacja	30
Wybrane Zdolności			
Bójka +6		Szermierka +6	
Czułość +4		Urok +6	
Empatia +6		Wykształcenie +8	
Łamanie magii +4		Złodziejstwo +6	
Nieugiętość +6		Zwinność +6	





Czyja wina?

Karawana

Bohaterowie jadąc głównym szlakiem, nieopodal miejsca, gdzie znajduje się most przez rzekę Braa, już z daleka widzą pozostałości po napadniętej karawanie. W okolicy nie widać już żywej duszy. Drużyna może bezpiecznie podjechać do miejsca ataku.

Wszyscy ludzie obecni w karawanie nie żyją, zarówno strażnicy, jak i cywilni woźnicy. Każdy ze zbrojnych, którzy padli w obronie transportu, ma na sobie tunikę z herbem dwóch zielonych liści dębu w polu czerwonym. Test Obycia lub Wykształcenia na PT 12 pozwoli stwierdzić, że byli to żołnierze niezbyt znaczącego szlachcica, którego siedziba jest tuż za najbliższym mostem. Starczy przejechać przez rzekę, a potem przez pagórek, by ujrzyć położony wśród pól dworek. Co się zaś tyczy zadanych martwym ran, opisz je stosownie do wybranej przez siebie opcji napastników. Mogą to być zarówno ślady po mieczach, toporach i strzałach, jak i pogruchotane kości i zmiażdżone czaszki w przypadku trolla.

Część koni uciekła, część zaś leży zabita, jeszcze uwiązana do dyszla. Wozy to proste odkryte pojazdy, służące do transportu dóbr nakrytych jedynie plandeką. Łatwo ocenić, że karawana jechała z położonej niedaleko stolicy Hengfors i nie musiała przebyć dalekiej drogi. Wozów pozostało w sumie trzy, jeden z nich przewrócił się prawdopodobnie podczas ataku. Poza rozrzuconymi nielicznymi rzeczami osobistymi ludzi, którzy jechali z karawaną, na wozach nic nie pozostało, a plandeki są odrzucone na bok. Przy jednym z nich bohaterowie znajdują jednak rozbitą beczkę, wokół której na ziemi widać wyraźny ślad po tym, co się z niej wylało. Po zbadaniu pozostałości płynu w beczce, można stwierdzić, że było to bardzo dobrej jakości wino.

Nieopodal miejsca ataku BG mogą z łatwością dostrzec też ślady jednego lub kilku wozów (w zależności od wybranej opcji z napastnikami) oddalające się najpierw wzdłuż rzeki, a potem skręcające w stronę lasu.

Właściciel wina

Na wozach napadniętego transportu przewożono tylko beczki z bardzo dobrym winem z Toussaint, które zostały zakupione przez Otto von Dahn – szlachcica mieszkającego w dworku za rzeką. Okazja do zakupu jest nie byle jaka. Jego syn żeni się ze swoją wybranką. Ślub i wesele odbyć mają się już za dwa dni. Można wypatruje więc transportu ze zniecierpliwieniem.

Jeśli bohaterowie postanowią pojechać do siedziby szlachcica i donieść mu o ataku, ten niezbyt przejmie się losem swoich ludzi, poza faktem, że będzie musiał opłacić ich pogrzeb. Nie jest on miłym człowiekiem. Skąpi na wszystkim, poza rzeczami, które pozwolą zwiększyć reputację jego lub jego rodziny. Nie będzie miał już jednak czasu na negocjacje kolejnego zakupu, więc zdesperowany poprosi BG, by odzyskali jego wino.

Gracze mogą też od razu z miejsca ataku podążyć za śladami w stronę rzeki, omijając szlachecką posiadłość. Jeśli jakimś sposobem zdobędą beczki z winem, mogą po prostu spróbować zabrać je dla siebie celem wypicia lub sprzedaży. Na tak dobre wino z pewnością znajdzie się kupiec.

Napastnicy:

- Napastnikami byli żołnierze innego ze szlachciców, człowieka jeszcze gorszego niż Otto, bo parającego się również zbójческими rajdami. Jego ludzie odwieźli już skradzione wino do myśliwskiego dworku w lesie, gdzie razem ze swym panem planują teraz również porwanie panny młodej. Wino w końcu już jest, a jak wesele to wesele;
- Wino ukradł troll mieszkający nad rzeką, gdzie zaciągnął cały transport na jednym z wozów. Leży teraz pijany na łóżku, które zrobił sobie z pełnych beczek. BG mogą spróbować zabić go we śnie, jednak znacznie ciekawszą operacją, będzie ściągnięcie potwora z





towarów i ucieczka z nimi. Walka z trollem, nawet pijanym, będzie dość trudna. Wykorzystaj dla niego statystyki trolla skalnego z podręcznika podstawowego (s. 304);

- Beczki z winem ukradło komando Scoia'tael, ukrywające się w pobliskim lesie. Wozami przewiozło je najpierw wzdłuż rzeki, by potem odbić w stronę swojej kryjówki. Dowódca komanda nie będzie chciał walki. Z chęcią wymieni skradziony towar za jedzenie. W jego oddziale jest jednak jeden krasnolud, który po lub przed dokonaniem transakcji, ucieknie z kryjówki, by sprzedać wino na boku, zamiast oddawać je bohaterom.





Goniec

Ranny posłaniec

Podróżując głównym traktem na północny wschód od Hengfors bohaterowie w pewnym momencie usłyszą dobiegające z daleka krzyki. Trudno rozpoznać ich charakter, ale po krótkim czasie milkną. Sceneria jest tu dowolna. Jeśli drogę otaczają lasy, nie widać, kto tak krzyczał. Jeśli zaś teren pozawala na lepszą widoczność, postacie graczy mogą dostrzec z daleka jakieś zamieszanie na drodze.

Gdy bohaterowie dotrą na miejsce, znajdą leżącego na ziemi rannego konia, a pod nim dogorywającego jeźdźcę. Wataha głodnych wilków, która zeszła z gór, zaatakowała samotnego podróżnego. Jeśli chcesz wprowadzić w tym miejscu walkę, wykorzystaj statystyki wilków ze strony 310-311 podręcznika głównego. Jeśli nie, uznaj, że wataha uciekła na widok większej grupki podróżnych.

Jeździec jest śmiertelnie ranny. Nie pomoże mu już ani magia lecznicza, ani tym bardziej niemagiczna sztuka uzdrawiania. Ma rozszarpaną tętnicę szyjną i prawie się już wykrwawił. Leży też przygnieciony pod koniem. Zwierzę również umiera w męczarniach i wykrwawia się od ran razem ze swym właścicielem. Ostatkiem sił ranny wyszepta swe ostatnie słowa:

- List... Edmund Borh... Za wioską... Nagroda...

Po tych słowach jeździec umrze. Jeśli Gracze zdecydują się przeszukać jego ubiór i końskie juki, znajdą zapieczętowany list ze szlacheckim herbem. Papier pachnie damskimi perfumami. Udany test Obycia lub Wykształcenia o ST 16 pozwoli stwierdzić, że list napisała szlachcianka z pobliskich ziem – Joanna Korber. Treść listu znajduje się na następnej stronie.

Przed Graczami stoi teraz decyzja. Mogą list pozostawić zamknięty i odwieźć do wspomnianego przez gońca szlachcica. Nie jest trudno go znaleźć – to pan pobliskiej wioski,

mieszkający w małym dworku zaraz za nią. Jeśli dowiozą list, tłumacząc przy okazji, skąd go wzięli, dostaną od Borha nagrodę za jego dostarczenie, po czym zostaną odprowadzeni (wysokość nagrody dopasuj do swojej kampanii i drużyny graczy).

Jeśli jednak graczy skusi ciekawość i otworzą list, przeczytaj im jego treść. Od razu wyjdzie na jaw, że Edmund Borh spotyka się z kimś w tajemnicy, a jego niezbyt rozbudowana wybranka wspomniała o tym w liście. Dodatkowo czujność powinien wzbudzić fakt, że nikt raczej nie oferuje nagrody za dostarczenie zwykłego listu od kochanki. Gracze mogą chcieć sprawdzić, kto i co będzie na miejscu spotkania lub też spróbować zaszantażować szlachcica. Jeśli udadzą się na miejsce spotkania, rozegraj scenę skradania się, a być może też i walki. Co odważniejsi Gracze mogą też chcieć przyłączyć się do umowy Borha i jego Znajomych. Wtedy przydadzą się dobre argumenty. Natomiast przy próbie zastraszania przede wszystkim będzie to scena Konfliktu Społecznego. Jednak w razie problemów, Borh nie ma dużej straży. Z kilkoma jego ludźmi drużyna powinna poradzić sobie bez problemu.

Istnieje też opcja, że Gracze odjadą w drugą stronę, widząc zamieszanie na szlaku lub też porzucą martwego jeźdźcę, nie przeszukując jego ciała. Wtedy po prostu ich przygoda potoczy się dalej bez przerwania.

Edmund Borh

Szlachcic władający tym kawałkiem ziem to typ nie cieszący się najlepszą sławą wśród swoich poddanych. Choć nie jest okrutnikiem, nie pobraża jednak swoim ludziom w podatkach i pracy. Każdy w okolicy wie, w jakim celu. Borh ma ambicję wzbogacić się i przestać być jedynie zaściankowym szlachcicem. Pieniądze mają być też jego drogą do ożenku z Joanną Korber, znacznie lepiej sytuowaną córką arystokraty ze stolicy.

Zaloty i przedsięwzięcia, których podejmuje się Borh, wymagają sporej ilości gotówki.



Znacznie więcej niż jest on w stanie wycisnąć ze swoich poddanych. Nikt nie wie, skąd bierze resztę, ale wśród ludu krążą plotki o jego kontaktach z nieprzyjemnymi typami, którzy finansują go w zamian za jakieś usługi. Jedni prawią o czarnej magii, inni o nilfgaardzkich szpiegach, a jeszcze inni o Wiewiórkach. Nikt z gminu jednak nie zna prawdy i jedynie powtarza plotki i domysły stworzone z popularnych w danych czasach opowieści.

Plotki mają jednak w sobie ziarno prawdy. Jak duże i jakiego jest ono rodzaju, wybierz sam. Przykłady kilku grup, z którymi Borh może mieć kontakt, podaliśmy poniżej.

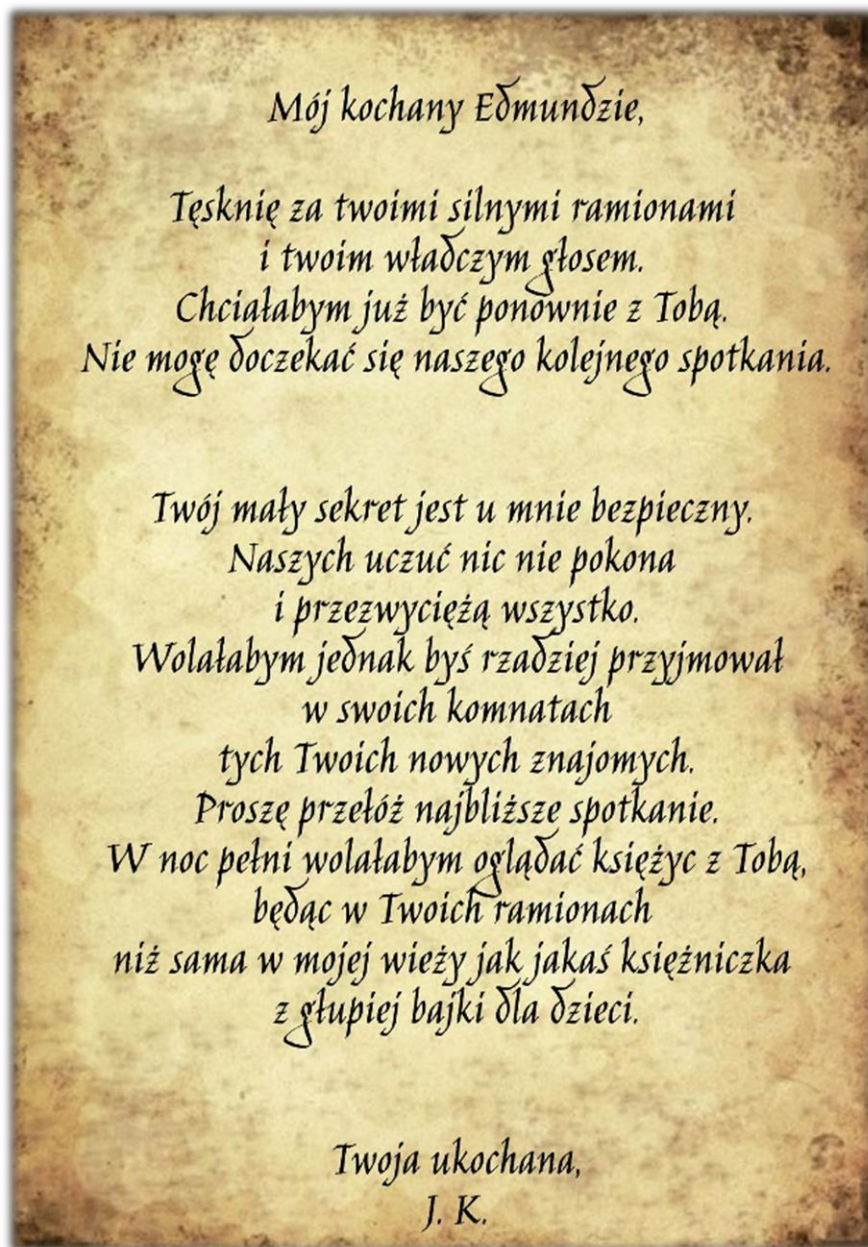
Znajomi

Edmund Borh to człowiek bez skrupułów. W każdym wypadku ludzie wspomniani w liście, z którymi ma się skontaktować, nie należą do najprzyjemniejszych typów:

- Havekarzy – podupadły szlachcic próbuje zarobić ponad swój stan sprzedając broń i zapasy havekarom, którzy to z kolei handlują tym z komandami Scoia'tael. Zarówno podczas wojny, jak i w czasach pokoju Wiewiórki ścigane są na każdym kroku, a ludzi, którzy odważą się z nimi handlować, wiesza się przy pierwszej sposobności;
- Szpiegdy Cesarstwa – w tej wersji Edmund ma do czynienia z naprawdę niebezpiecznymi ludźmi. Szpiegdy Nilfgardu założyli na jego skrawku ziem swoją bazę wypadową i pod przykrywką prostych rzemieślników sabotują

ewentualne układy Redanii z Ligą, a także przygotowują i to królestwo do łatwego jego podbicia, gdy już armie Cesarstwa tutaj dotrą. Oczywiście słono płacą Borhowi za milczenie;

- Zbójcka banda – Edmund Borh marzy o tym, by podnieść swój status społeczny. Nie cofnie się w tym przed niczym, nawet przed mordowaniem niewinnych ludzi. By móc w



łatwy sposób zagarnąć ziemie swojego sąsiada i rywala, od kilku tygodni nasyła na jego wioski i siedzibę bandę zbójów – dezerterów. Ostatnio dopuścili się spalenia całego siola i wymordowania wszystkich jego mieszkańców.



„Gorące Źródło”

Z błota powstałeś...

Nie jest sekretem, że możni z Hengfors pokochali ostatnimi czasy gorące źródła w Malleore. Życie polityczne całej Ligi powoli się tam przenosi, a wraz z nim wpływy i pieniądze. Nie to jednak martwi najbardziej Bardana Kąpiółkę, ostatniego z żyjących w okolicy druidów. Przez lata opiekowali się oni Błogosławionymi Błotami Bry, miejscem przepełnionym uzdrowicielską magią. Niegdyś gościli tu tak plebejusze jak i szlachta, a czasem uzdrowisko zaszczycały koronowane głowy. Ludzie przybywali z daleka, by zażyć błotnych kąpiel. Te czasy jednak dawno minęły.

Gorące źródła są obecnie cenione dużo wyżej. Nie dość, że są modne, to jeszcze nie takie brudzące i smrodliwe. Choć takie kąpiele nie mają równie uzdrowicielskich właściwości, możni przedkładają je nad taplanie się w Błogosławionych Błotach. Nawet większość druidów przeniosła się do Malleore, służąc bogaczom radą i magią. Bardan został sam. Nie zamierza się jednak poddać.

Łaźnia „Gorące Źródło”

Przedsiębiorczy druid otworzył niedawno łaźnię parową w miejscu dawnej noclegowni uzdrowiska. Nazwał ją „Gorącym Źródłem”, licząc jeśli na zmiękczenie ludzkich serc, to przynajmniej słabość ich mózgów. Jest to ryzykowny gambit: Bardan postanowił zainwestować w to przedsięwzięcie wszystko, byleby uchronić Błogosławione Błota Bry przed zachłanność okolicznego rycerstwa.

„Gorące Źródło” to duży piętrowy budynek. Piwnica i parter są wykonane ze starannie dopasowanych ciężkich bloków kamienia, podczas gdy pierwsze i drugie piętro ze ściany szachulcowej. Nad przybytek wyrasta sześć wysokich kominów, z których cały czas unosi się jasny dym. Parter to łaźnia, na pierwszym piętrze znajduje się wielka izba karczemna, kilka oddzielonych od niej prywatnych jadalni oraz spora kuchnia, magazyn i sypialnie personelu. Na drugim piętrze umieszczono pokoje dla gości. Przybytek znajduje się w

pewnej odległości od osad, nawet pobliskiego Borkowa, pełni więc też funkcję gospody.

Na łaźnię znajdują się przebieralnie, dwa duże baseny z chłodną wodą, cztery spore sauny oraz sześć zamykanych pokoi zabiegowych. Tam można zażyć masażu, okładów błotnych lub innymi przyjemności. Jest tu stosunkowo tanio: kąpiel kosztuje ledwie 5 koron, wizyta w saunie i masaż po 10, podobnie jak okłady z uzdrawiającego błota (przywracają Zdrowienie PZ i liczą się jak jeden udany test przy leczeniu Ran Krytycznych).

Obsługę „Gorącego Źródła” stanowi tuzin osób, oraz druid. Większość z nich to ewidentnie nie miejscowi: cztery smagłe kobiety i trzech ciemnoskórych mężczyzn. To oni zajmują się gośćmi łaźni. Karczmarzem jest krasnolud Szervac, w kuchni gotuje jego żona Yldyka, a maszynierią parową zajmuje się ich syn. Hlavko. Dwie służące, pochodzące z okolicznych wiosek, Ada i Jagna zajmują się porządkami oraz przyjmują rolę kelnerek, gdy gości jest więcej. Sam Bardan Kąpiółka to blisko dwumetrowy muskularny brodac z groźnym spojrzeniem (zna wszystkie inkantacje druidzkie nowicjusza i czeladnika). To on aplikuje okłady błotne i inne kuracje.

Wrogowie błota

Miejscowe rycerstwo wadzi się i walczy ze sobą w wielu sprawach, ale zgadzają się co do jednego: Błogosławione Błota należy osuszyć i zasiedlić. Wszyscy są przekonani, że pozyskana w ten sposób ziemia będzie nad wyraz urodzajna. Rzecz jasna każdy ze szlachciców widzi siebie w roli nowego władcy tych terenów. Oczywiście by przejąć okolicę, muszą pozbyć się z niej niepokornego druida.

Wizyta w „Gorącym Źródle”

Poniżej znajdziecie sześć pomysłów na przygodę w „Gorącym Źródle”. Są one skonstruowane tak, że możecie wykorzystać je oddzielnie, ale też połączyć kilka z nich ze sobą, czy nawet rozegrać wielowątkową historię mającą miejsce w tym przybytku.





Rzut

Wizyta w „Gorącym Źródle”

1 **Otton von Dahn.** Ponury szlachci przybył do „Gorącego Źródła” ze sporą świtą. Siadł ze swoimi ludźmi w izbie karczemnej i sączy piwo. Zajął miejsce w kącie i sprawia wrażenie, jakby miał wszystkim za złe. Tak naprawdę nie przybył się tu kąpać. Kiedy zrobi się ciemno jego ludzie mają narobić zamieszania na pierwszym piętrze, a on sam wymknie się wtedy się na zewnątrz (pod pozorem wyjścia do wygodki), i uszkodzi pompę, którą co rano nabiera się wody z rzeki do zbiorników łaźni w celu podgrzania. To sprawi, że przybytek zostanie na jakiś czas zamknięty, a napięty budżet Bardana poważnie nadwyreżony. Dahn ma nadzieję, że łaźnia splajtuje. Planuje też opuścić przybytek nocą, nie płacąc przy tym za nic. Dobrze by było temu wszystkiemu zapobiec.

2 **Kłótnia druidów.** Bardan nie potrafi odpuścić. Uparł się, że uratuje Błogosławione Błota Bry niezależnie od ceny. Nie wszyscy druidzi się z nim zgadzają. Wręcz przeciwnie: inni dawno opuścili już tą ponurą okolicę i udali się w spokojniejsze rejony. W cyklu natury przychodzi w końcu też czas końca, a przemijanie jest jego naturalną częścią. Trójka druidów przybywa do „Gorącego Źródła” przekonać Kąpiólkę, że czas odpuścić. Dyskusja na ten temat szybko przerodzi się w pyskówkę, ta w stek wyzwisk i w końcu druidzi postanowią, że takie sprawy można załatwić tylko pojedynkiem na błotnistej ziemi. Będą się potykać na kije, pięści i magię. Furda tam z graniem mędrców – tu chodzi o pryncypia, do jasnej cholery! Bardan nie omieszką wciągnąć w tę sprawę BG. W końcu on jest sam, a tamtych trójka. Jeśli Bohaterowie, to starzy bywalcy, to wystarczy za uzasadnienie. Jeżeli jest wśród nich inny druid, kapłan, czarodziej lub wiedźmin, to Bardan poprosi taką postać na sekundanta – w znaczeniu drugą osobę, która wraz z nim będzie się naparzać w błocie.

3 **Awaria.** Do głównej izby karczmy wpadnie młody krasnolud i zawoła donośnie. Potrzebuje kilku silnych pomocników do naprawy awarii. To Hlavko, opiekun miejscowej maszynierii. Jest cały mokry, czerwony na twarzy a z jego włosów i brody unosi się para. Okazuje się, że jedna z większych rur doprowadzających gorącą wodę straciła zaczep i rozłączyła się. Woda poddana ciśnieniu napotkała otwór i zgodnie z prawami fizyki zalała całą łaźnię, zanim udało się zakręcić zawór. Trzeba teraz przebić się przez wrzątek, gęstą parę i podnieść ciężką rozgrzaną metalową tubę, gdy krasnolud będzie próbował wszystko skręcić. Przydadzą się tu mocarze, ale odrobina magii też nie zaszkodzi – zwłaszcza, że Bardan jest akurat nieobecny, niedysponowany lub zajęty.

4 **Wiewiórki.** Komando Szarego Lisa robi czasem interesy z druidem. Zwykle przybywają do „Gorącego Źródła”, gdy nie ma w nim gości, ale tym razem, w wyniku pomyłki, źle zrozumianego sygnału czy nieuwagi, grupa Wiewiórek wparuje do głównej izby w momencie, gdy jest tam pełno klientów, w tym wszyscy BG. Niespodziewani goście mają wśród siebie dwójkę rannych, więc nie zamierzają uciekać. Zamiast tego spróbują udawać, że to wszystko było zaplanowane i że biorą Bardana jako zakładnika. Sam druid będzie uwijał się jak w ukropie, by z jednej strony pomóc Scoia'tael, a z drugiej nie zdradzić się, że właśnie to robi. Jeżeli w drużynie są Nieludzie, spróbuje wciągnąć BG do pomocy. Niestety, wszystko to może się zakończyć też rozlewem krwi.

5 **Edmund Borh.** Ambitny szlachcic jak zwykle ma plan, który go przerośnie. Umyślił sobie, że umówi się w „Gorącym Źródle” na schadzkę ze swoją kochanką Joanną Korber. Poprosił też znajomych bandytów, by napadli na łaźnię – specjalnie dla nich otworzy wieczorem wejście dla służby. Zamierza udać, że „przegna” zbójców napadających na przybytek, zyskując w ten sposób przychyłność druida i poklask bogatej panny, a jego ludzie narobią w tym czasie dość zniszczeń, by narobić łaźni kłopotów. Problem polega na tym, że po pierwsze jego niezbyt rolgarnięta wybranka przybyła tutaj wraz z rodziną (ojciec i matka odkryli jej plany „wycieczki do wód”, uznali to za świetny pomysł i postanowili zabrać się wraz z nią), jego wspólnicy wolą się obłowić, niż odgrywać jakieś przedstawienie, a w samym środku tego wszystkiego znajdą się BG.

6 **Tajemnica gorąca.** Samotny druid wzniosł w dziczy wielką łaźnię, zatrudnił w niej grupkę Zerrikańczyków i w jakiś sposób dba o to, by wiecznie mieć zapas gorącej wody. Podobno wielkie piece i skomplikowane kotły parowe znajdują się w zamkniętej na cztery spusty ogromnej piwnicy. W nocy czasem wydają się one syczeć i ryczeć, gdy ciecz dochodzi do poziomu wrzenia. Ktoś mógłby powiedzieć, że trochę to podejrzane. No ale nie, takie rzeczy są niemożliwe. Jakikolwiek plotki o udziale smoka w tym przedsięwzięciu byłyby zdecydowanie przesadzone. Prawda?





Janeczka

Życie Janeczki toczy się zgodnie z ustalonym rytmem. Wstaje skoro świt, ścieli łóżko, idzie nakarmić kury i krowy, po czym wraca na śniadanie. Do obiadu pracuje w obejściu i ogrodzie, a po lekkim posiłku koło południa sprząta swoją chatę i w wielkim garze gotuje dużą porcję stawy, zwykle bigosu lub kaszy. Pod wieczór, gdy chłopci wracają z pola czy prac przy królewskiej drodze, częstuje przechodzących gospodarzy tym, co upichci (a jest to zawsze smaczne), mlekiem lub kompotem z jabłek oraz pysznym jasnym chlebem. Kmiecie kłaniają się jej w pas, jedząc ciepłą kolację przy ławie, która stoi przed jej chatą, dziękują i pośpiesznie zbierają się do domów, by zdążyć przed zmrokiem. Zimą dni są krótsze, latem dłuższe, ale w sumie niewiele to zmienia. I tak ciągle, od dobrych trzystu lat.

Janeczka jest ładną młodą kobietą o długich włosach w kolorze dojrzalej pszenicy zaplecionych w gruby warkocz. Ubrana jest zawsze w ciemną obrębianą czerwoną nicią spódnicę i haftowaną koszulę, a zimą nakłada na to ozdobiony szkiełkami kożuszek i wełnianą czapkę. Nieodłącznym elementem jej stroju jest naszyjnik z koralami o intensywnej barwie świeżej krwi. Skórę ma jasną, a policzki czerwone. Otacza ją zawsze zapach ziół i świeżo upieczzonego chleba. Wygląda na około dwadzieścia pięć lat. Oczy ma w niepokojącym kolorze intensywnej zieleni. Jej spojrzenie wydaje się być nieobecne. Nikt nie pamięta, żeby kiedykolwiek coś mówiła, za to często śmieje się perliście i nuci stare piosenki przyjemnym głosem. To właśnie te melodie przypominają chłopom, że ławy są zastawione.

Miejscowi darzą Janeczkę nabożnym szacunkiem. Zawsze w jej obecności zdejmują czapki z głów, jaskają się i spuszcza wzrok. W podzięk za codzienny poczęstunek, dzielą się z nią plonami, których jej brakuje: rybami, mięsem i mąką. Z tej ostatniej wypieka swój pyszny chleb, a w dzień przypadające po pełni księżyca również placki z owocami (poza czereśnią, w jej ogrodzie rosną jabłoni, grusza i dwie śliwy, które latem rzucają przyjemny cień

na drogę). Miejscowi nie wiedzą, skąd Janeczka się wzięła – tylko tyle, że mieszka w swoim malowanym domku od niepamiętnych dla nich czasów. Poza posiłkiem i wręczaniem w podzięk plonów chłopci unikają jej, a jedyną osobą, która regularnie ją odwiedza, jest zielarka Anuska ze Słomowa. Pan tych ziem może niechętnie wspomnieć, że rodzinna kronika pierwszy raz odnotowuje pojawienie się Janeczki przed trzema wiekami – i że przez cały ten czas nie płaciła ona podatków.

Podczas wieczornych posiłków Janeczka chętnie podejmuje też podróży, których przywołuje śmiechem i gestem. Wspomnieć o tym mogą też chłopci, którzy wiedzą, że jadła u niej zawsze starcza dla wszystkich. Miejscowi bardzo sobie chwalą te wieczorne posiłki i opowiadają, że dodają im one siły i wigoru. Przestrzegają jednak, żeby nigdy nie brać ze stołu ze sobą ani okruszka, bo każdy, kto tak zrobił, straszliwie się potem rozchorował.

Zasady: Posiłek u Janeczki liczy się jak pełen dodatkowy dzień naturalnego zdrowienia lub powrotu do zdrowia po Ranie Krytycznej. Wszystkie wyliczenia są wykonywane zgodnie z normalnymi zasadami (to znaczy, że odpowiednie wykorzystanie Opatrywania, Uzdrawiania i magii będzie miało tu takie samo działanie, jak zazwyczaj).

Kim jest Janeczka?

Jeśli ciekawi Cię, kim jest tajemnicza Janeczka, to odpowiemy: tajemnicą właśnie. Nie damy na to pytanie jasnej odpowiedzi. Dzięki temu będzie ona zagadką i dla Ciebie, i dla tych niesfornych Graczy, którzy przeczytają ten materiał. Aby ustalić, jaką Janeczkę napotkaliście, rzuć kostką k6 albo wybierz jedną z opcji poniżej:

1. **Przeklęta** - Kiedyś Janeczka była leniwą i próżną panną. Chełpiła się swoją urodą, wszelką pracę zrzucała na innych i dbała tylko o siebie. Kiedy pewnego dnia okolice nawiedził straszliwy głód, wszyscy w wiosce cierpieli z jego powodu, za wyjątkiem Janeczki. Ta





bowiem przezornie odłożyła sobie owoce cudzej pracy i spokojnie korzystała z okazałych zapasów, nie dzieląc się z nikim. Kiedy wokół niej ludzie umierali z głodu, ona patrzyła na to obojętnie. Na jej nieszczęście, w wiosce pojawiła się wtedy wędrowna kapłanka Melitele. Uratowała ona miejscowych od śmierci głodowej i zdemaskowała występłą dziewczynę. W gniewie przeklęła więc Janeczkę, by ta zawsze już musiała dbać o to, aby nikt w wiosce nie poczuł się głodny i by nigdy nie mogła się na to poskarżyć (przez co dziewczyna nie mówi i działa niemal jak w transie). Bogini Melitele wzmogła jeszcze siłę przekleństwa, obdarzając dziewczynę wieczną młodością, by jej pokuta była proporcjonalna do cierpienia, jakie sprowadziła na sąsiadów. Jeżeli chcesz poprowadzić przygodę o zdjęciu takiego przekleństwa, skorzystaj z porad na stronach 236-237 podręcznika podstawowego i zaplanuj kolejne kroki pokuty, wymagające przynajmniej odwiedzin w świątyni Melitele i kilku ważnych lokacjach w okolicy.

2. **Wampir wyższy** - Janeczka jest potężną wampiryzką, ukrywającą się między ludźmi. Wampiry wyższe są inteligentnymi i emocjonalnymi istotami. Nie boją się światła słońca i panują nad swoim głodem krwi. Tej ostatniej potrzebują niewiele, więc Janeczka „najada się”, korzystając z dobrowolnych ofiar okolicznych kobiet, w tym Anuszek ze Słomowa, które otrzymuje w nocy pełni księżyca. Smród posoki ukrywa pod zapachem pieczonych wtedy ciast. Janeczka karmi miejscowych, którzy w zamian odwdzięczają się tym samym – i uważa ten układ za uczciwy i korzystny dla obydwu stron. Wampiryzka stara się nie otwierać zbyt szeroko ust, bo wtedy widać jej wyjątkowo duże wampirze kły – zwykle więc milczy. Może jednak kiedyś przypomną sobie o niej starzy wrogowie albo na jej trop trafią łowcy takich bestii? Jeżeli Bohaterowie wmieszają się w takie starcie, zrób z nich jęczyczek u wagi. Sami raczej nie dadzą rady istocie tak potężnej, jak wyższa wampiryzka (współczynniki Wampirów wyższych znajdziesz w nadchodzącym dodatku – i nawet podręcznikowy Geralt miałby z takim poważnym problemem, co powie BG test Wiedźmińskiego treningu/Wykształcenia magicznego/Zdrowej paranoi/Z niejednego

pieca na PT 14). Mogą natomiast spróbować wybrać mniejsze zło.

3. **Czarodziejka** - Janeczka nie mieszka tutaj od trzystu lat, a zaledwie od czasów przewrotu na Thanned. To tak naprawdę Ianna z Marnadału, średniej mocy czarodziejka, skłócona zarówno z Vilgefortem, jak i członkiniami Łoży. Inni czarownicy uważali ją za nieprofesjonalną ekscentryczkę próbującą uszczęśliwiać ludzi na siłę. Za jej głowę wyznaczono cenę, jeszcze zanim Wieczny Ogień zaczął polowania na czarownice. Iana ukryła się więc w okolicach Hengfors. Przy użyciu magii zmieniła wspomnienia miejscowych, ale wyszło jej to aż za dobrze – wszyscy wierzą, że mieszka tu nie „tak długo, jak oni pamiętają”, ale „za ludzkiej pamięci”. „Janeczka” stara się też nie odzywać, bo ma bardzo silny akcent typowy dla dobrze urodzonych i wykształconych Cintryjczyków – a ten raczej nie pasuje do prostej wieśniaczki na prowincji. Chętnie jednak słucha podróżnych i sonduje ich umysły, by poznać najnowsze wieści z innych regionów Kontynentu. Ma nadzieję, że kiedyś będzie mogła wrócić między swoich. Jeżeli potrzebujesz jej współczynników, wykorzystaj te ze stron 280-281 podręcznika podstawowego, dobierając jej wedle upodobania i potrzeb czary leczące i wpływające na umysł. Zna ona też wariant czaru Metoda Eilhart (nazywa go „Metodą Ianny”), który pozwala jej dodawać informacje do wspomnień celu, a nie je wydobywać.

4. **Układ ze Złym** - Trzysta lat temu ten region nawiedziła seria katastrof naturalnych, które przyniosły wielkie zniszczenia, głód i zarazę. Ludzie wokół umierali i młoda dziewczyna, Janka, czuła się wobec tego bezsilna. Modliła się do bogów, ale ci pozostawali głusi na jej prośby. Jej błagania stawały się coraz bardziej desperackie. Zaczęła powtarzać, że oddałaby wszystko, by pomóc ludziom wokół niej. I wtedy została wysłuchana. Pomoc zaoferował jej tajemniczy przybysz z daleka, którego my znamy jako Pana Lusterko. Dał on dziewczynie młodzieńczą siłę, wieczne zdrowie i zdolności pozwalające jej zadbać o potrzeby okolicznych chłopów. W zamian zabrał jej głos i zapowiedział, że jeśli choć raz zdarzy jej się nie wykonać swoich powinności względem sąsiadów, odbierze on resztę należności. Co to będzie, jeśli





Bohaterowie wplaczą się w tę sprawę, uniemożliwiając Janeczce spełnienie jej obowiązków względem wspólnoty?

5. **Boginka** - Janeczka jest awatarem bogini życia, podobnej do tej, która objawia się w Dolinie Kwiatów. Podobnie jak tam, wspiera ona tych, którzy żyją w zgodzie z naturą. Jest jednak niezmiennie oszołomiona i dużo słabsza, niż ta napotkana przez wiedźmina na krańcu świata. W każdym razie sprawia, że miejscowym żyje się łatwiej, pola wydają lepsze plony, a zimy są łagodniejsze, niż powinny być na górzystej północy. To nie był też przypadek, że niedaleko stąd ukrywała się znosząca jajo smoczyca. Wiele miejsc i osobistości z okolicy można łatwo powiązać z taką istotą. O jej istnieniu na pewno wie Szary Lis, a dzięki pomocy bogini jego komando przetrwało tak długo. Możesz spokojnie powiązać obecność „Janeczki”, by wytłumaczyć wiele różnych zdarzeń w regionie.

6. **Janeczka nie istnieje** - Nie ma „Janeczki”. To wymysł miejscowych i przedstawienie dla przyjezdnych. Plotka została rozpuszczona szeroko i od dawna wrosła w miejscowy folklor. Powtarzana jest w różnych miejscach, rzadko kto ma szansę ją zweryfikować. Jeżeli chłopci zorientują się, że ktoś wybiera się na przespługi, przebierają jedną dziewczę ze wsi i szykują przedstawienie dla obserwatorów. Powodów tego podstępu może być sporo: unikanie płacenia podatków, ukrywanie czarownicy przed urzędnikami, kapłanami i czarodziejami, czy stworzenie „atrakcji turystycznej”, przyciągającej gości do pobliskiej karczmy. Kmiecie mogą też wabić przyjezdnych do domku urodziwej uzdrowicielki, po czym łupić ich bezlitośnie.

Przygody wokół Janeczki

Ot kilka pomysłów, jakie opowieści mogą pojawić się wokół postaci Janeczki – kim by ona nie była.

- **Eksmisja** - Janeczka nie płaci podatków. Zajmuje spory kawałek żywej ziemi w dobrej lokalizacji, a miejscowy szlachcic nic z tego nie ma. Ludzie, których dotąd wysyłał po należności, wracali zawsze z kwitkiem, za to najedzeni i rozanieleni, choćby to były najgorsze zakapiory. Niewątpliwie wchodzi tu w grę jakaś magia czy inny podejrzany sekret.

Miarka się przebrała, Janeczka musi oddać swoją ziemię. Szlachcic potrzebuje pomocy profesjonalistów, którzy wykonają tę niewdzięczną robotę. Oczywiście kiedy dotrą na miejsce, dziewczyna z uśmiechem zaprosi ich do stołu.

- **Spalić wiedźmę** - Do Słomowa przybył kaznodzieja Wiecznego Ognia, który zaczął nawoływać do spalenia na stosie znachorki Anuszki, którą uważa za czarownicę. Wśród postawionych przez niego zarzutów pojawiają się kisenie krowom mleka, spędzanie płodów, doprowadzanie mężczyzn do pijaństwa oraz spółkowanie z wiewiórkami. Anuszka zaś odwiedza często Janeczkę. Kiedy więc dojdzie do próby pochwylenia „czarownicy”, ta spróbuje się wymknąć do tajemniczej dziewczyny. Gniewny tłum będzie chciał spalić je obie, tak profilaktycznie.

- **Głos w pudełku** - Ta opcja jest możliwa tylko, jeśli Janeczka jest faktycznie niemową. Najlepiej więc zadziała z propozycjami 1, 4 i 5, chociaż można też odpowiednio dostosować pozostałe. Wszystko zaczyna się, gdy Bohaterowie znajdują się w dramatycznej sytuacji, podczas której ranny zostanie jakiś BN, najlepiej ich bliski znajomy. Tamten przekaże im tajemnicze rzeźbione pudełko i poprosi drużynę o dostarczenie tej skrzyneczki do „panny Janeczki”. Przekaze im dość szczegółów, by mogli ją odnaleźć. Ze środka pudełka słychać coś jakby cichy śpiew. W ręku BG znalazł się głos Janeczki, który może pozwolić jej na odzyskanie dawnego życia. Może dzięki temu zdjęte zostanie z niej przekleństwo, a może w umowie z Panem Lusterko pojawił się zapis, że Janeczka zostanie zwolniona z należności, jeśli niemowa wypowie imię, którym diabeł się jej przedstawił? To dobry sposób na sprowadzenie drużyny w okolice Hengfors i od razu powiązanie ich z ważną dla okolicy osobistością.





Kamieniarz

Tajemniczy jar

Podróżując u podnóża gór na południowy-wschód od Hengfors, bohaterowie mogą usłyszeć dochodzące z daleka odgłosy przypominające uderzanie kamienia o kamień. W miarę zbliżania się, dźwięk staje się coraz głośniejszy i bez trudu zlokalizować jego źródło. Niecałe sto metrów w bok od szlaku, którym poruszają się postaci, pod jedna ze skalnych ścian stoi troll i uderza kamieniem w coraz bardziej pogłębiającą się dziurze. Wyraźnie coś kopie. Jest zaabsorbowany swoją pracą. Dopiero, gdy bohaterowie podjadą bliżej, zwróci na nich uwagę. Odwróci się i powie:

- *Jestem Głaz. Lubię kamienie. Macie jakieś? Zmęczony już kopaniem.*

Troll nie jest agresywny. Wyróżnia go także wiszący na jego szyi duży wisior zrobiony z nieobrobionej geody ametystu.

Gracze mogą po prostu zignorować trolla i pojechać dalej, wdać się z nim w dalszą rozmowę (**Kolekcja**) lub zaatakować go (**Walka z trollem**). W zależności od rozwoju wypadków, skorzystaj z odpowiedniej sekcji.

Kolekcja

Zapytany o kamienie, troll opowie prostymi słowami, że zbiera „te ładne”. Ładnymi kamieniami są zaś wszystkie te, które zawierają żyły szlachetnych, półszlachetnych minerałów lub nawet ciekawe połączenia zwykłych kruszców. Obecnie stwór kopie w swoim ulubionym miejscu, próbując znaleźć następny okaz do kolekcji. Gdy bohaterowie przyjrzą się okolicy, zauważą, że faktycznie pełno w niej porozrzuconego skalnego gruzu, jak przy jakiejś kopalni.

Jeśli bohaterowie znajdą jakiś interesujący trolla kamień, on chętnie go odkupi. W międzyczasie nzbierał wiele nieprzydatnych świecidełek od ludzi, którzy zabłądzili w górach lub naprzykrzali się trollowi i chętnie odda je za kamienie do kolekcji.

W celu dokonania wymiany, stwór zaprowadzi bohaterów do swojego leża w jaskini, niecały kilometr dalej. W środku będą poustawiane w rzędach okazy z kolekcji. Większość z nich nie jest warta wielkich pieniędzy, jednak znajdują się i takie, które zawierają kamienie szlachetne, które chętnie odkupią jubilerzy.

Troll w swojej kryjówce ma skarby warte w przeliczeniu na novigradzkie korony około ośmiuset monet. Jeśli gracze będą chcieli z nim handlować, mogą też wrócić później z czymś, co zaciekał potwora. Sam handel zaś będzie łatwy. Troll zwraca większą uwagę na to, czy kamień mu się podoba lub czy pasuje do jakiegoś innego okazu z kolekcji niż na rzeczywistą wartość kawałka skały. Ceni sobie jednak bardziej kolorowe żyły i geody, bo „ładnie się świecą”.

Walka z trollem

Gracze mogą też chcieć zaatakować stwora. W żadnej sytuacji nie będzie to łatwa walka, jak to z trollem zwykle bywa. Zarówno na szlaku, jak i w jaskini stwór będzie zażarcie walczył o swoje życie i o bezpieczeństwo swoich skarbów.

Jeśli walka zacznie się na szlaku, troll najpierw rzuci swoim kamieniem-łopatą, a potem będzie wypatrywał okazji, by uciec do swojej kryjówki. Ma tam przygotowaną pułapkę. Kiedy popchnie odpowiednią skałę, na wszystkich, którzy będą go ścigać, zawali się nagle strop. Spadające kamienie zadają 6k6 obrażeń w korpus, ale postaci mogą wykonać otwarty test Atletyki albo Krzepy (w zależności od tego, czy próbują uskoczyć przed walącymi się skałami, czy próbują przebrnąć przez rumowisko). Wynik odejmują od wyrzuconych Punktów Zdrowia. Pech sprowadzający wynik poniżej zera oznacza trefienie w głowę. Jeśli walka zacznie się w jaskini, również będzie starał się wciągnąć bohaterów w zasadzkę.

Statystyki trolla skalnego opisane są na stronie 304-305 podręcznika głównego do **Witcher RPG**.





Krasowe Zamczysko

Tajemniczy jar

Podróżując północnym gościńcem od strony Hengfors lub goszcząc w którejś z wiosek na północy Ligi, Bohaterowie mogą usłyszeć legendę o starym porzuconym zamczysku, które kiedyś należało do potężnego maga. Jak na maga przystało, zajmował się on tam (według wiejskich plotek i opowieści), samymi zakazanymi praktykami. W zależności od tego, z kim BG będą rozmawiać, usłyszą, że porywał ludzi i zamieniał ich w potwory, hodował trujące i magiczne rośliny, podróżował po świecie duchów czy bratał się z diabłami. Jak w każdych legendach, i w tych bywa ukryte ziarno prawdy, choć raczej bardzo małe. Siedziba potężnego czarodzieja jest bowiem od setek lat opuszczona i zrujnowana i nie żyje już nikt, kto pamiętałby prawdziwą historię tego miejsca.

Choć obrosłe w straszne opowieści, miejsce to było przez lata celem wielu złodziei i rabusiów, którzy z większym lub mniejszym powodzeniem w końcu ogołocili zamczysko ze wszystkiego, co cenne. Opuszczony zamek wciąż jednak może skrywać kilka tajemnic.

Miejscowi będą potrafili wskazać jedynie las, w którym dawna siedziba maga się znajduje. Nikt jednak nie zna dokładnego miejsca jego położenia. Wszyscy zgodnie będą twierdzić, że musi to być gdzieś w głębi, w najmroczniejszej części lasu. Próba dotarcia do tego miejsca może być nawet osobnym scenariuszem, związanym z poszukiwaniami i walką z mieszkańcami lasu (potworami jak i zwykłymi zwierzętami). Jeśli gracie bardziej „na luzie” lub jest to pierwsze spotkanie z **Witcher RPG**, to podróż po lesie możesz rozegrać niczym leśny biwak, który dopiero przerodzi się w prawdziwą przygodę.

Zamczysko

Czas nie oszczędził tego miejsca. Prawie każdy budynek jest tutaj zrujnowany i wszyscy, którzy będą przeczesywać ten teren, muszą uważać, by żaden z luźnych kamieni nie spadł im na głowę, a schody nie zapadły się razem ze stojącą na nich osobą.

Krasowe Zamczysko znajduje się w krasowym dole, który wieki temu został wypłukany przez wodę. Teraz las przejął go w posiadanie już w pełni i pokrył każdą pozostałą skałę gęstą roślinnością. Do zamku prowadzi zarośnięta ścieżka szerokości jednego wozu, z obydwu stron otoczona głazami. Oprócz niej z krateru da się wyjść jeszcze jedną szczeliną między skałami, jednak tak wąską, że przecisnąć się nią tylko człowiek bez zbroi i sprzętu.

Mur i brama

Fortyfikacje są w połowie zburzone, szczególnie od strony wieży, jakby nastąpił w niej jakiś wybuch, który zrównał umocnienia z ziemią. Po drugiej stronie krateru da się jeszcze znaleźć rozrzucone po eksplozji i zarośnięte kamienie. Brama również jest częściowo w ruinie, choć nadszarpnął ją drugi wyłom, który kiedyś został uczyniony w murze.

Zamek

Główny budynek zamku miał kiedyś dwa piętra, jednak najwyższe z nich jest już całkiem zniszczone i jedynie ptaki zbudowały tam gniazda. Na pierwsze piętro wchodzi się po kamiennych schodach, lecz zostało całkiem ograbione. Natomiast na parterze, w jednej z komnat, swoje siedlisko urządziły nekkery. Ich ilość dostosuj do wielkości i doświadczenia drużyny. W swoich szmatach mogą mieć poukrywane drobne monety i świecidełka.





Gdy bohaterowie zdecydują się dokładniej przeszukać parter, odkryją, że jedno pomieszczenie jest mniejsze niż wygląda z zewnątrz. Za jedną ze ścian jest ukryta komnata, służąca za skarbiec maga. Test Czułości o Poziomie Trudności 16 pozwoli odkryć, gdzie są kamienne drzwi. Ich otworzenie nie powinno być łatwe. Z pewnością są jeszcze chronione dawnym magicznym zaklęciem, skoro nikt skarbca nie obrabował. W zależności od Twoich wyborów, skarbiec może się również okazać pusty.

Ruiny stajni

Smętne resztki drewnianego budynku, w którym trzymano wóz z klatką i konie. Teraz klatka leży na ziemi, a między stalowymi prętami wyrosły kwiaty, czyniąc ją zdecydowanie mniej złowrogą.

Budynek służby

Jest to jedyny ocalały w całości budynek w obrębie zamczyska. Ma tylko parter i składa się z trzech pustych izb. Początkowo wygląda jak zwykłe domostwo, jednak jego piwnice skrywają mroczną tajemnicę. W znajdującej się pod nim naturalnej jaskini znajdują się liczne klatki, łańcuchy, kajdany i narzędzia tortur. Było to więzienie przeznaczone dla obiektów eksperymentów maga.

Dziedziniec

Plac przed głównym budynkiem pełen jest gruzu i porozrzuconego złomu, który zarósł trawą i korzeniami. Uważni bohaterowie dostrzegą tu jednak liczne ślady małych stóp.

Wieża

To tutaj znajdowało się laboratorium maga. Kiedyś sięgała ponad mur, jednak teraz cała jej jedna ściana jest zawalona, w trawie znaleźć można resztki szkła, czy zardzewiałe żelazne okucia z ksiąg. Na parterze wieży, co widać od razu od strony wyrwy w murze, stoi duży kamienny golem z oderwanym jednym ramieniem.

Pomysły na przygody

- **Golem** – w ruinach zniszczonej wieży stoi kamienny golem. Ma urwane lewe ramię, ale poza tym jest sprawny. Pokryto go upiornymi rzeźbieniami, więc wokół jego obecności tutaj narosło wiele legend. Jest usypiony od wieków i nie obudzi go żadna obecność, ani nawet próba zniszczenia go. Ożyje jedynie na rozkaz nowego pana, który odnowi wiążące go zaklęcie i pokrywające go runy. Jeśli drużyna jest zaawansowana, możesz jednak ożywić golema w momencie, gdy przekroczą linię zrujnowanego muru. Będzie on wtedy ostatnim strażnikiem tego miejsca (statystyki golema znajdują się na stronie 292 podręcznika głównego);
- **Nowa siedziba** – zamczysko jest ukryte w gęstym lesie i stosunkowo łatwe od obrony, a nikt nie rości sobie do niego praw. Stanowi więc dla BG idealną bazę wypadową na okoliczne ziemie. W zależności od charakteru drużyny, może stać się bandycką kryjówką, początkiem szlacheckiej posiadłości, laboratorium maga, czy nawet nowym wiedźmińskim siedliskiem. Oczywiście wejście w posiadanie tego miejsca powinno stać się materiałem na przygodę, czy nawet większy rozdział kampanii;
- **Ostatni skarb** – dawna siedziba maga wcale nie musiała zostać ograbiona ze wszystkiego. Pod zamczyskiem może znajdować się niezdobyty do tej pory skarbiec, w którym to znajdzie się coś cennego, co będzie przedmiotem zlecenia dla Bohaterów od jakiejś ważnej lub bogatej (albo posiadającej obydwie te cechy) osobistości. Może to być magiczny przedmiot, potężna mikstura, księga z tajemną wiedzą czy nawet tajemnica wiedźmińskiej Próby Traw. Oczywiście skarb będzie strzeżony przez wiele naturalnych i związanych magią potworów, które zamieszkały w ruinach i okolicy.







Leśna Głusza

Dom pośrodku lasu

Las na południe od Hengfors nieopodal Słomowa jest nieprzebytą puszcza. Tylko na jego obrzeżach gęstwina rzadnie na tyle, by dało się wejść między drzewa i podróżować leśnymi duktami, z czego korzystają tak okoliczni mieszkańcy, jak i komando Wiewiórek. Głęboki bór pozostaje tajemnicą. Bohaterowie trafić mogą w tę gęstą knieję przypadkiem, błędząc podczas podróży z lub do stolicy albo też wejść do niej celowo, kierując się jednym z ogłoszeń na tablicy we wsi Słomów.

Gdy już zagłębią się w las, ku swojemu zdziwieniu napotkają sporą polanę, a na niej dużą drewnianą chatę, wręcz dworek. Ma kamienną podmurówkę i piętro, a jego wielkości nie powstydziliby się średniozamożny szlachcic. Będzie starannie zbudowany i utrzymany w dobrym stanie, zaś obejście będzie oporządzone i wysprzątane. Za domem rośnie wielka jabłoń, z jednej strony znajduje się warzywny ogródek, zaś z drugiej stodoła, choć nie widać zwierząt hodowlanych, ani nie było słychać wcześniej ich odgłosów. Przed domem zaś stoi potężnej postury jegomość, który właśnie kończy rąbać drewno. Na widok bohaterów podniesie rękę w geście powitania.

Gospodarz przedstawi się jako Jorg i zapytany odpowie, że mieszka tutaj sam. Kilka lat temu mieszkał w jednej z wiosek na północ stąd, ale gdy jego żona zmarła podczas porodu, zrozpaczony wyruszył w świat. Nie uszedł aż tak daleko. Któregoś dnia, gdy obudził się rano na tej polanie, stwierdził, że mu tu będzie dobrze i już tu został. Z dala od wszystkiego.

Widok pierwszych ludzi (i nieludzi) od dawna jest mu miły i z chęcią zaprosi Bohaterów na poczęstunek, a gdyby tego potrzebowali, to i na nocleg. Jadła i napitku ma pod dostatkiem a chata duża, to i miejsce się znajdzie. Zapytany o potwora (jeśli Gracze są w lesie z powodu zlecenia), odpowie, że podczas polowań czasem słyszy niepokojące odgłosy, ale wtedy leży bez ruchu w miejscu, aż się oddalą, a następnym razem wybiera zupełnie inną część lasu.

W gościnach

Historia mężczyzny jest już na samym początku trochę podejrzana. Po co bowiem stawiał dla siebie tak duży dom? Kto mu pomaga o niego dbać: z pewnością jedna osoba nie jest w stanie utrzymać go w tak dobrym stanie. Jeśli postacie Graczy skorzystają z zaproszenia, już podczas posiłku zauważą, że jedzenia, które im zaoferował, jest zbyt dużo, by jeden człowiek je przejadł. Jeśli chcesz, możesz też wprowadzić dodatkowe podejrzaną elementy, jak wino dostępne tylko w Hengfors, czy naczynia w jadalni przygotowane dla większej liczby osób.

Jeśli któryś z Bohaterów wymknie się, by sprawdzić całą posiadłość, dodatkowo odkryje, że trzy pokoje na piętrze wyglądają na zamieszkałe. Są urządzone jak sypialnie. W jednym pełno jest znalezione z lasu, drugi przypomina rupieciarnię, tyle w nim drobnych przedmiotów codziennego użytku, a w trzecim stoi małżeńskie łóżko, a na komodzie obok niego perfumy. W każdym z tych pomieszczeń będą też ubrania z całą pewnością należące do kogoś innego, niż Jorg, w tym kobiece sukienki. Jeśli zaś ktoś sprawdzi obejście, odkryje, że w stodole jest pusto, za to znajduje się tam ułożone ze szmat legowisko i poukładane w stosiki różnej wielkości kamienie.

Jeśli BG nie nabiorą podejrzeń i zgodzą się na zaproponowany nocleg, to w nocy doświadczą kolejnych dziwnych zdarzeń. W zależności od liczebności i składu grupy, gospodarz zaoferuje im wspólną izbę dla wszystkich, mimo, że dworek na pewno pomieściłby gości w osobnych pokojach. Gdy drużyna pójdzie spać, niektórych z jej członków mogą obudzić odgłosy kroków rozlegające się po domu albo głośny trzask dobiegający ze stodoły.

Jeśli mimo tego wszystkiego, drużyna nie nabierze podejrzeń lub nie będzie chciała poznawać tajemnicy przypadkowo spotkanego mężczyzny, ten po prostu pozwoli im odejść wieczorem po poczęstunku lub rano po noclegu, życząc jednocześnie szczęścia w dalszej podróży.





Schronienie potworów

Tajemnicą dworu w lesie jest to, że jest kryjówką dla kilku potworów. Są to wilkołak Jorg, skalny troll Trach, sukkub Elsa, doppler Albert oraz bożątko Angus, którzy razem znaleźli schronienie w tym miejscu z dala od ludzi. Każdy z nich ma własną historię. Wilkołak uciekł tu po zabiciu w szale własnej żony, by nikomu już nie szkodzić. Sukkub musi ukrywać się przed pewnym wiedźminem z Cechu Gryfa. Troll pokłócił się ze swoim bratem Głazem i musiał poszukać sobie nowego miejsca do życia, gdy tamten go przegnał. Doppler musiał w pośpiechu opuszczać swój rodzinny Novigrad, gdy władzę przejął tam Kult Wiecznego Ognia. Bożątko zaś po prostu nie lubi cywilizacji. Wszyscy mieszkańcy tego miejsca nie chcą kłopotów i próbują żyć swoim życiem, nie szkodząc ludziom i nieludziom. Żywią się tym, co da im las i dzikie zwierzęta. Swoich nie trzymają, by Jorgowi łatwiej było nad sobą panować. Trzymają się razem w tych trudnych dla nich czasach, nawzajem pomagając w swoich słabościach (na przykład troll zakuwa wilkołaka w łańcuchy przy jednym z kamieni, a gdy tamten ma gorszą noc, w razie czego wali go w łeb, „żeby sobie pospał”). Mieli nadzieję, że do ich kryjówki nikt nigdy nie trafi, ale gdy przybyli Bohaterowie, musieli sobie jakoś z tym poradzić.

Jorg wyczuł BG już z daleka i zdążył ostrzec pozostałą czwórkę. Tamci schowali się do piwnicy (robiącej też za trollową jaskinię), ukrytej pod kłapą w stodole. Wilkołak zaś wyszedł na spotkanie podróżnikom, próbując ukryć wszystko pod zmyśloną historią.

Jeśli w grupie Graczy jest wiedźmin, jego amulet będzie szarpał się na łańcuszku jak szalony podczas całego pobytu na polanie. Postacie znajdujące się na tropieniu mogą oczywiście znaleźć ślady, szczególnie trolla, a Bohaterowie o rozwiniętych zdolnościach społecznych z pewnością przejrzą kłamstwa gospodarza.

Trudny wybór

Gdy prawda o tym miejscu wyjdzie na jaw, Gracze staną przed wyborem: wypłenić siedlisko potworów (jednocześnie zyskają ciekawą, trudną do znalezienia kryjówkę w środku lasu) czy zostawić je w spokoju. Każda z opcji ma swoje konsekwencje.

Jeśli kłamstwo Jorga w jakiś sposób zostanie odkryte, ten w pierwszej kolejności ostrzeże resztę i cała piątka spróbuje ucieczki. Tym bardziej, jeśli w grupie jest wiedźmin. Jeśli Bohaterowie nie będą jednak wykazywać wobec nich agresji, będą skłonni z nimi porozmawiać i opowiedzą o swoich historiach. W żadnym razie sami z siebie nie zaatakują postaci Graczy.

Jeśli jednak „rodzinka” potworów zostanie zaatakowana (lub chociaż jednemu z nich zagrazi niebezpieczeństwo), rzucą się do walki o swoją wolność i życie. Tylko dwójka z nich potrafi jednak walczyć – troll i wilkołak (ich statystyki znajdują się odpowiednio na stronie 304 i 312 podręcznika podstawowego), a pozostali są raczej niegroźni (dla nich użyj statystyk bandyty ze strony 276, ale nie posiadają oni przy sobie żadnej broni). Współczynniki bożąt i sukkubów poznacie już niedługo w oficjalnym dodatku.

Jeśli Bohaterowie dotarli na miejsce z powodu ogłoszenia z tablicy w Słomowie, to w tym zleceniu jest ziarno prawdy. Oczywiście wieśniacy pozmyślali w nim większość, nikt z piątki lokatorów tego miejsca nie porywał żadnych dzieci, ale jedna z krów padła łupem tutejszego trolla. Trach chciał być miły i na urodziny Jorga postanowił przynieść mu coś krwistego. Zakradł się w tym celu nocą do wioski i ukradł z niej przerażone i bardzo zaskoczone zwierzę, by wilkołak mógł sobie na coś zapolować. Po jedzeniu przegadali resztę nocy. Tak samo doppler często wybiera się do Hengfors, by „pożyczać” różne drobiazgi i pieniądze, za które potem kupuje jedzenie i potrzebne narzędzia. Są to jednak jedyne grzeszki miejscowych. Czy wystarczające, by uznać ich za potwory, to już zdecydują Gracze.





Nocna warta

Rozbijanie obozu

Tym razem całe spotkanie zaczyna się zupełnie niepozornie, wręcz tradycyjnie jak na sesję RPG. Drużyna Graczy podczas podróży w którymś momencie będzie chciała rozbić obóz na noc. Czy to przy głównym trakcie, czy gdzieś w leśnych ostępach, pozwól im na to bez większych przygód i trudności. Staraj się wzbudzić w nich poczucie bezpieczeństwa w okolicy, w której teraz przebywają ich postaci. Jeśli chwile wcześniej przeżyli jakieś emocjonujące przygody, niech to nawet wygląda na spokojną, senną przerwę od ryzykownych wydarzeń.

Miejsce obozu jest dość dowolne, byle tylko znajdowało się w lesie lub innym terenie, w którym widoczność będzie dość ograniczona na dalszy dystans. Samo miejsce nie powinno być też zbyt odcięte, by Gracze nie musieli pilnować tylko jednej strony będącej wejściem do obozu. Bohaterowie mogą natomiast podróżować razem z innymi BN-ami, w razie większej grupy, po prostu dostosuj skalę wyzwania do ilości postaci.

Gdy już Bohaterowie rozbijają obóz, rozegraj zwyczajowe sceny obozowe czy ustalanie wart. Wieczór i pierwsza część nocy powinny być spokojne, więc jeśli chcesz lub Gracze dopiero zaczynają swoje przygody razem, możesz poświęcić tą chwilę na „dotarcie się” postaci i zawiązanie więzi w drużynie, np. poprzez odegranie kilku luźnych scenek. Właściwa akcja tego spotkania rozpocznie się dopiero, gdy wszyscy lub większość Bohaterów pójdzie spać.

Dzieci

Postać stojąca na warcie w pewnym momencie usłyszy niepokojące dźwięki dochodzące gdzieś z zarośli lub zza kamieni przed nią. Jeśli pójdzie zbadać sprawę, nic nie odkryje a sytuacja wróci do normy. Jednak chwilę później hałasy powtórzą się. Będą przypominać odgłosy małych zwierząt ukrywających się po krzakach. Tuż po tym rozlegnie się cichy szepot,

wypowiadany jakby dziecięcym głosem. Nim Gracz zdąży zareagować, w stronę jego postaci wybiegnie dwójka dzieci, chłopiec i dziewczynka.

Kim jest ta dwójka dzieciaków wybiegająca ze środka odludzia? Wybór pozostawiamy Tobie, Mistrzu Gry, a do wyboru przedstawiamy kilka propozycji:

- Jaś i Małgosia – rodzeństwo, które wybiegło na spotkanie Graczom, to dzieciaki z jednej z pobliskich wiosek, które kilka dni temu zabłądziły w lesie i miały nieszczęście spotkać w nim wiedźmą. Tym razem taka prawdziwą i złą do szpiku kości. Udało im się od niej zbiec, ale ta nie chciała im odpuścić i goniła ich aż do tego miejsca. Jeśli Bohaterowie wysłuchają dzieci, te opowiedzą im, co się stało. Wiedźma nie będzie dążyła do otwartej konfrontacji, ale podstępem spróbuje odzyskać uciekinierów. Gracze mogą też chcieć od razu rozprawić się ze złą wiedźmą i pójść do jej kryjówki w środku lasu. Wtedy ta będzie wołała się ulotnić i wysłedzenie jej będzie wymagało testów Sztuki Przetrwania na ST 16;
- Agenci Scoia'tael – dwójka dzieci to elfy, młodociani agenci komanda Wiewiórek, które grasuje po okolicznych lasach. W zależności od składu drużyny, ich spotkanie może przebiegać na różne sposoby. Jeśli w drużynie są niełudzie lub wcześniej Graczom zdarzyło się spotkać Szarego Lisa i z nim dogadać lub pomóc mu w jakiejś sytuacji, to dzieci przybiegły do Bohaterów po pomoc. Komando wpadło w zasadzkę i trzeba ich ratować. Jeśli jednak większość drużyny to ludzie albo nie zasłynęli oni z pomocy Wiewiórką, to zasadzka jest szykowana na Graczy. Dzieci przybiegną i zaczną opowiadać straszną historię o potworze, który je





gonił. Spróbują skusić część drużyny, by weszła w las i oddzieliła się od reszty. Wtedy komando zaatakują. Ich celem będą kosztowności i żywność. Nie zależy im na zabijaniu wszystkich obecnych;

- Potwór – dwójka dzieci z wioski zabłądziła w lesie, gdzie zaatakował je potwór. Możesz wybrać wedle woli jednego z dostępnych w podręczniku podstawowym do **Witcher RPG**. W zależności od drużyny, ścigający dzieci potwór może stanowić wyzwanie lub nie. Z pewnością jednak za uratowanie przed nim dzieci i odstawienie ich do wioski zostanie nagrodzone wdzięcznością jej mieszkańców;
- Kwiat paproci – Dwójka, która wybiegła z krzaków, wcale nie jest dziećmi a para bożątek, która bawiła się w okolicy i stroiła sobie małe żarty ze stojącego na warcie wartownika. Jeśli ten jednak nie okaże im agresji, bożątka zostaną na chwilę, zdradzając, że wybrały się dzisiaj na poszukiwania kwiatu paproci. Sam możesz wybrać, czy akurat pora roku temu sprzyja, czy jest zupełnie inaczej. W każdym wypadku Gracze mogą wyruszyć na poszukiwania razem z bożątkami. Całość powinna przypominać raczej dobrą zabawę i nocne podchody w lesie. Na koniec zaś drużynie udaje się coś znaleźć. Być może będzie to wspomniany kwiat paproci, o niezwykłych właściwościach, a być może tylko coś innego, jeden ze zwykłych skarbów lub inna rzadka roślina. Jest też możliwość, że podczas poszukiwań postaci natrafią na ślady komanda Scoia'tael, potworów ukrywających się w lesie, czy też przypadkowo spotkają nilfgaardzkiego szpiega, który próbuje przekraść się do stolicy Ligi;
- Sieroty – dwójka dzieci jest rodzeństwem sierot z sierocińca Madam Sally. Próba przyzwania ducha matki skończyła się dla nich fatalnie – zamiast niej przywołali ducha Zygmunta, który opętał biedne dzieci i wyprowadził do lasu. Madam bardzo

martwi się o swoich podopiecznych i rozpoczęła już poszukiwania. Duch nie zamierza jednak oddać zdobytych przez siebie ciał nosicieli;

- Zaginieni kupcy – z pobliskich krzaków wychodzi nie dwójka dzieci a para niziołków. Ich stroje są dość obszarpane i wyglądają, jakby od wielu dni błąkali się po lesie. W pierwszej chwili odezwą się do postaci stojącej na warcie po nilfgaardzku, jednak gdy zauważą, że ich słowa nie zostały zrozumiane (chyba, że akurat postać ten język zna, wtedy przy nim pozostaną), szybko przejdą na język nordlingów. Okazuje się, że niziołki są kupcami, którzy zaufali pewnemu magowi w kwestii eksperymentalnego transportu. Niestety użycie portalu skończyło się tak, jak część osób nie lubiących portali się obawia. Zamiast na targ w Toussaint, trafili do tego lasu, bez towarów i magów. Błąkali się od kilku dni po tych lasach, nie wiedząc nawet, w której części Kontynentu się znajdują. Za pomoc w dotarciu do cywilizacji i prowiant, niziołki zaoferują spora sumę. Rodzina kupiecka, jak to u niziołków, jest bardzo liczna, a ich krewniacy już zaczęli poszukiwania. Ich konto w banku Vivaldich w Hengfors z pewnością będzie otwarte.





Orszak Pani Beatrycze

Przypadkowe spotkanie?

Kiedy drużyna będzie zmierzała do swojego możnego patrona lub zleceniodawcy, czy to przyjąć misję, czy się za nią rozliczyć, na rozstaju dróg napotka barwny szlachecki orszak. Na przedzie jedzie dwóch rostrych rycerzy eskortujących piękną, obwieszoną błyskotkami damę w drogiej sukni, która dosiada śnieżnobiałej klaczy. Przed nimi idzie bard z lutnią, głośno wyśpiewując popularne ballady. Na resztę orszaku składają się dwa wozy, na których jadą służba i akrobaci oraz dziesięciu zbrojnych. Jeżeli wolisz, w tej samej kolejności członkowie tej grupy wchodzić będą też do napotkanego zajazdu.

Bard, gdy tylko zobaczy innych podróżnych, gromko ogłosi, że mają przyjemność spoglądać na panią Beatrycze z Halstadu, wdowę i panią na Męczymyjach i Czarnej Wodzie. On sam przedstawi się jako Til z Oxenfurtu, wybitny pieśniarz i niezrównany lutnik. Jeśli ktoś z drużyny zapyta go, dokąd zmierza orszak, oznajmi on, że droga prowadzi ich do tej osoby, którą odwiedzić zamierzają też BG (oczywiście poda jej miano, a nie zapowie przyłączenie się do drużyny). Odtąd będą więc mogli podróżować razem, w większej grupie. Jeżeli któryś z Bohaterów sam to proponuje, pani Beatrycze uśmiechnie się do niego promiennie.

Podczas podróży szybko się jednak okaże, że coś jest nie tak. Bohaterowie jako profesjonaliści dostrzegą z pewnością wiele szczegółów, które umknęłyby osobom mniej biegłym. Coś w zachowaniu szlachcianki, jej barda i świty nie będzie się zgadzało. Drużyna może to zignorować i podróżować w miłym towarzystwie, ciesząc się dobrymi trunkami i smacznym jedzeniem. Jeśli jednak BG zaczną węszyć, mogą trafić na niezbyt przyjemną prawdę.

Zdolność Zdrowa paranoja ostrzega przed Orszakiem Pani Beatrycze.

Pani Beatrycze

Szlachcianka jest uderzająco piękną kobietą około trzydziestki. Ma jasną cerę, zielone oczy, czarne włosy opadające w lokach na ramiona i dojrzałe kobiece kształty. Odziana jest niczym księżniczka z baśni, a nie ktoś podróżujący w czasach wojny. Ma na sobie piękną ciemnozieloną suknię przeszywaną złotą nicią i wiele biżuterii. Włosy spięte ma pobłyskującą złotem siateczką, w której osadzono perły, ale część loków pozostaje niezwiązana. Dużo się uśmiecha. Wydają się ją bawić nawet dość rubaszne żarty i proste rozrywki. Mówi niewiele, ale głos ma wdzięczny i jakby szkolony do śpiewu, choć jej słownictwo nie jest przesadnie wyrafinowane.

Sekret: Pani Beatrycze jest i owszem wdową, ale nie szlachcianką. To najęta aktorka, a bardziej precyzyjnie: śpiewaczka pracująca wcześniej w karczmach Doliny Pontaru, która ma odwracać uwagę od reszty orszaku. Trochę jej się ta rola zaczęła nudzić, więc potrafi się zrobić kapryśna, a jeśli okoliczności będą temu sprzyjały, może nawet wdać się w romans i w przyływie emocji porzucić pozory wyrafinowania. Dobrane dla niej tytuły są niezłą przykrywką, ale też nie doskonałą – Męczymyje i Czarna Woda to osady leżące dość daleko od siebie, a w dodatku obydwie zostały zniszczone podczas ostatniego konfliktu granicznego między Kaedwen a Redanią. **Rozpracowanie** Beatrycze będzie wymagało udanych testów Dedukcji, Empatii, Obycia, Stylu i Wykształcenia. Posłużyć temu też mogą zdolności profesji takie jak Renoma czy Z niejednego pieca.





Til z Oxenfurtu

Til to przystojny mężczyzna w trudnym do określenia wieku. Wydaje się być nieco po trzydziestce, a jego czarne włosy robią się już szpakowate, ale jest pełen siły i energii jak dwudziestolatek. Jego orzechowe oczy wydają się z kolei zdradzać mądrość człowieka dużo starszego. Tak czy inaczej, ubiera się modnie, ciągle jest w ruchu i nieźle gra na lutni. Ma świetną dykcję i bogate słownictwo. Trudno uchwycić jego akcent, ale zdarza mu się z rzadka zakląć po kaedweńsku. Co może zaskoczyć, a dla innych bardów być wręcz powodem do oburzenia, Til śpiewa wyłącznie cudze pieśni. Może nawet artysta z drużyny usłyszy interpretację własnej przyśpiewki czy ballady? Grajek pani Beatrycze szczególnie lubuje się w twórczości mistrza Jaskra.

Sekret: Til jest tak naprawdę głową całej operacji. To on kieruje wszystkimi członkami orszaku i on najął „panią Beatrycze”. Jest szpiegiem (tego wywiadu, który najbardziej Ci, Mistrzu Gry, pasuje), i to nie byle jakim. To absolwent Ban Ard, działający potajemnie i w przebraniu nieszkodliwego grajka wykorzystujący swój, niezbyt wielki, talent magiczny dla realizacji planów swoich mocodawców. Jest dobry w tym, co robi, więc trudno go będzie przylapać. **Rozpracowanie** Tila wymagać będzie przylapania go przez prawdziwego Barda (członkom tej profesji starczą testy Empatii i Sztuki, by zauważyć, że coś jest nie tak) albo Czarodzieja, wtedy z wykorzystaniem Wykształcenia magicznego. Przestępcy mają też dobre narzędzia do rozpracowania Tila i będą z natury wobec niego podejrzliwi.

Rycerze

Ramcus z Iczyna i Cypis z Rzaholca podają się za dalekich krewnych Pani Beatrycze. Rzadko zdejmują hełmy, bo wtedy okazuje się, że niewiele ją przypominają. To dwóch rostrych ciemnowłosych milczących siłaczy o twarzach karczemnych zabijaków czy wręcz zbójów. Ramcus jest starszy i nosi bujną, niezbyt zadbaną brodę, gdy Cypis gładko się goli. Strach takich spotkać po ciemku w lesie.

Sekret: W tym przypadku wygląd nie myli: rycerze to tak naprawdę świetnie wyposażeni siepacze na usługach Tila. Z drugiej strony **rozpracować** będzie ich ciężko, bo w tych trudnych czasach niejedyn rycerz niewiele się różni od rozbójnika. Jednak testy Obycia wskażą, że tym obwiesiom brak kultury, a Empatia pozwoli dostrzec, że łączy ich bardzo silna więź – dużo mocniejsza niż ta, której można by się spodziewać po kuzynach.

Akrobaci

Młodzi i szczupli ludzie w kolorowych fatalaszkach, trójka kobiet, dwóch mężczyzn, podróżuje wraz z Panią Beatrycze, gotowa dawać popisy gibkości i równowagi. W drodze siedzą zwykle na jednym z wozów i grają w karty na pieniądze. Jeżeli któregoś wieczora bardziej się napiją, zdarza się im też zaprosić kogoś na partyjkę „rozbierańca” (cokolwiek miałyby to znaczyć). Mówią szybko w trudnej do zrozumienia gwarze. Nie można im jednak odmówić, że są świetnymi gimnastykami. Prezentują też niepokojąco dużo numerów związanych z żonglowaniem i rzucaniem nożami oraz toporkami.

Sekret: Ta wesoła gromadka to infiltratorzy i skrytobójcy na usługach Tila, ale w sumie niewiele to zmienia. Trzymają się razem, cenią pieniądze i prostą rozrywkę, potrafią się wszędzie wcisnąć i precyzyjnie miotają ostrymi przedmiotami. Krótko mówiąc, gdy idzie o ich zawód, to jak zwał, tak zwał. **Rozpracowanie** ich jest w związku z tym bardzo trudne. Można ich jednak przylapać na podejrzanych ćwiczeniach dzięki testom Czujności, a potencjał 12+ w Broni krótkiej zdradzi, że z tymi nożami, to oni nie żartują.

Służba i zbrojni

Reszta orszaku, około dwudziestu osób, to ludzie zapewniający agentom potrzebną anonimowość. To prawdziwa służba i normalni żołdacy, opłacani na tyle dobrze, by nie zadawać pytań. Chętnie pomagają, a nawet doradzają, swoim przełożonym. Czasami też zbierają dla nich informacje – ale nic, czego nie robi normalna służba czy ochrona.

Ci ludzie nie mają wielkich sekretów. Po prostu wykonują swoją pracę.



**Pomysły na przygody:**

- Orszak Pani Beatrycze podróżuje do patrona czy zleceniodawcy drużyny. Jeżeli BG chcą mieć pewność, że dostaną wypłatę, lepiej byłoby dla nich dowiedzieć się, czy aby nie jest planowany zamach na ich pryncypała. Gorzej nawet: jeśli jest on osobą z dworu królewskiego Ligi, Til może chcieć nakłonić go do ożenku z Beatrycze!
- Członkowie drużyny słyszeli już wcześniej o tym, że Pani Beatrycze wraz ze swoim orszakiem odwiedza dwory szlachty w całej prowincji – i wielu podejrzewa, że to szpiedzy. Til jest świadomy, że wieść o ich podróżach się już rozniosła, więc zleci akrobatom podrzucenie BG wykradzionej jakiemuś arystokracie korespondencji dyplomatycznej, by odwrócić uwagę od swojej grupy;
- W posiadłości patrona czy zleceniodawcy Bohaterów zatrzymał się wraz ze swą Vilmar Jissen, wpływowy kapłan Wiecznego Ognia. Nie podoba to się ani miejscowym wyznawcom Kreve, ani Tilowi. Dla niego to sprawa osobista, bo Ojczulek Jissen torturował jego oraz jego kochanka, po czym spalił tamtego na stosie za czarownictwo i rozpustę. Tilowi udało się umknąć i teraz planuje zemstę. Jednak obstawa Vilmara złożona z tuzina rycerzy Płonącej Róży to spore wyzwanie i nawet orszakowi Pani Beatrycze przyda się tu pomoc BG.

WSPÓŁCZYNNIKI TILA

Dla Tila wykorzystaj współczynniki Czarodzieja ze strony 280 podręcznika podstawowego dodając następujące zdolności: Amory +4, Dedukcja +4, Empatia +5, Obycie +4, Oszustwo +8, Wykształcenie +6, Występy +4. Til ma zestaw przykładowych mocy podanych w Bestiariuszu.

WSPÓŁCZYNNIKI PANI BEATRYCZE			
CIAŁO	4	Wigor	0
EMOCJE	6	Bieg	18
FACH	4	Skok	3
GRACJA	6	PP	40
REAKCJE	5	PZ	20
ROZUM	5	PW	20
TEMPO	6	Zdr.	4
WOLA	4	Próg C.R.	4
FART	0	Udźwig	40
		Determinacja	20
Zdolności			
Amory +6		Nieugiętość +6	
Atletyka +4		Obycie +2	
Broń krótka +2		Oszustwo +4	
Charakteryzacja +4		Skrytość +8	
Czułość +4		Urok +4	
Dedukcja +2		Wykształcenie +2	
Empatia +4		Występy +6	
Język: Wspólny +8		Zwinność +7	
Ekwipunek			
Modny strój, biżuteria, pochwa na podwiązce z niziołczym sztyletem (2k6+2, przebijanie pancerzy)			

WSPÓŁCZYNNIKI „RYCERZY”			
CIAŁO	8	Wigor	0
EMOCJE	3	Bieg	18
FACH	2	Skok	3
GRACJA	5	PP	70
REAKCJE	7	PZ	35
ROZUM	3	PW	35
TEMPO	6	Zdr.	7
WOLA	6	Próg C.R.	7
FART	0	Udźwig	80
		Determinacja	20
Zdolności			
Atletyka +4		Nieugiętość +6	
Bójka +6		Odwaga +6	
Broń bitewna +6		Oszustwo +2	
Czułość +4		Szermierka +6	
Jeździectwo +4		Sztuka Przetrwania +4	
Język: Wspólny +6		Unik +4	
Krzepa +5		Wytrzymałość +5	
Łamanie magii +2		Zastraszanie +5	
Ekwipunek			
Ciężka zbroja (Wyp. 25, NW 3), Kaedweńska Tarcza (Wyp. 14, NW 1), Krigsverd (Cel. +2, 4k6+6), Topór Cypisa (5k6+2), Maczuga Ramcusa (5k6+2).			

WSPÓŁCZYNNIKI AKROBATÓW			
CIAŁO	4	Wigor	0
EMOCJE	4	Bieg	24
FACH	4	Skok	4
GRACJA	8	PP	40
REAKCJE	8	PZ	20
ROZUM	4	PW	20
TEMPO	8	Zdr.	4
WOLA	4	Próg C.R.	4
FART	1	Udźwig	40
		Determinacja	20
Zdolności			
Amory +2		Nieugiętość +4	
Atletyka +8		Odwaga +8	
Bójka +4		Skrytość +8	
Broń krótka +4		Włamania +4	
Czułość +6		Występy +2	
Hazard +4		Wytrzymałość +2	
Język: Wspólny +3		Zręczne palce +4	
Krzepa +2		Zwinność+8	
Ekwipunek			
Pochwa w rękawie z pugińalem (Cel. +1, 2k6); zapas noży (1k6, Zas. 16 m.) i toporków (2k6, Zas. 8 m) do rzucania; narzędzia złodzieja; ubranie cyrkowca z czterema ukrytymi kieszeniami (jedna pusta, po jednej zajętej porcją Czarneho Jadu i kleju). W ostatniej ukrytej kieszeni każdy ma inną substancję alchemiczną, odpowiednio: eliksir Pantagrana, halucynogen, łatwopalna ciecz, płyn usypiający i proszek zasklepiający rany.			

WSPÓŁCZYNNIKI SŁUŻBY I ŻOŁDAKÓW

Dla żołdaków wykorzystaj współczynniki Bandytów ze strony 276 podręcznika podstawowego. Dla służby wykorzystaj te same statystyki albo wykorzystaj odpowiednie charakterystyki dla służby, jak opisano w dodatku *Władcy i Włości* dla zdolności Szlachcica: Słudzy (strona 11).





Przyjaciel krasnoludów

Urwane koło

Górski szlak, choć jeszcze łatwy i dość łagodny, nie wyróżnia się z pozoru niczym szczególnym. Rośnie wzdłuż niego trochę drzew, widać też gołe kamieniste połacie, gdzieś w dole, u podnóża stoku może znajdować się jezioro. Droga wydaje się prosta i bezpieczna.

Nie była ona jednak szczęśliwa dla pewnego kupca – Heralda de Prott, którego to w pewnym momencie drużyna napotyka na szlaku. Problem ma przykry, acz prozaiczny i dość częsty podczas podróży – nie zauważył większej dziury na drodze i koło, które do niej wpadło, zeskoczyło z osi wozu. Sam jeden nie ma szans go naprawić. Jak na kupca przystało, wóz wyładowany ma towarami. Sam pojazd wygląda też na zrobiony z solidnego ciężkiego drewna. Gdy tylko Herald zobaczy zmierzającą w jego stronę grupę, zakrzyknie o pomoc.

Przy współpracy kilku osób nie będzie problemu, by wóz naprawić. Zdjęcie wszystkich pakunków, naprawa, a potem włożenie towaru z powrotem zajmie jednak trochę czasu. Spotkanie najlepiej rozegrać już gdzieś po południu, żeby stracony czas zbliżył całą grupę do wieczora i zachodu słońca. Uzyskawszy pomoc, kupiec de Prott podziękuje i proponuje wskazanie dogodnego miejsca na nocleg w tych stronach. Wygada się bowiem, że jeździ tędy dość często. Nie będzie chciał jednak zdradzić nic więcej. Jeśli bohaterowie będą dalej go wypytywać, po udanych testach Empatii lub Perswazji o PT 16 mogą dowiedzieć się następujących rzeczy:

- kupiec wiezie głównie żywność i tkaniny, ale przewozi też listy dla „znajomych”;
- dogodne miejsce, które im chciał pokazać, jest tak naprawdę obozowiskiem krasnoludów;
- nie wie, czego krasnoludy szukają w tym miejscu, ale od trzech miesięcy z nimi współpracuje. Dowozi im żywność i inne rzeczy raz na dwa lub trzy tygodnie.

Niezależnie od tego, czy Graczom udało się wydobyć informacje od Heralda czy nie, wraz z nastaniem wieczoru będą mogli trafić do obozowiska krasnoludów.

Obóz krasnoludów

Znajduje się on przy bocznej, rzadko uczęszczanej odnodze głównego szlaku, bliżej górskich szczytów. Nie jest łatwo go dojrzeć, bo znajduje się w małej kotlinie pomiędzy skałami. To właśnie tam grupa krasnoludów założyła swój obóz i prowadzi w nim prace w tylko sobie wiadomym celu.

Na całym terenie znajduje się dokładnie czterdziestu jeden krasnoludów. Ich namioty podzielone są na trzy grupy. Przy każdym kwartale obozowiska postawiono wiatę, a pod tym zadaszeniem widać ławy i stoły. Oprócz mieszkalnych, w obozowisku znajduje się jeszcze jeden duży namiot tuż przy wejściu do wydrążonej sztucznie jaskini. W kotlinie znajduje się też zagroda, w której trzymane są konie i obok której stoją wozy ekspedycji.

Całym obozem zarządza Warick Brott i to jemu zostanie najpierw przedstawiona przez Heralda grupa Bohaterów. Krasnolud będzie trochę marudził, ale zgodzi się, by drużyna zatrzymała się tu na noc. Zabroni im jednak szwendać się bez pozwolenia po obozie, zwłaszcza przy wejściu do jaskini. Poza Brottem, w obozie są jeszcze dwaj liczący się przedstawiciele niskiej rasy. Greg Ognistobrody to szef rzemieślników. Jego przydomek wziął się nie od koloru włosów, ale od wypadku w kuźni, podczas którego podpalił sobie pół brody, która nigdy równo nie odrosła. Drugi to Arag Dahlberg, trudniący się handlem. To on będzie dokonywał wymiany z de Prottem.





Rzemiosło

Krasnoludy nie będą przyjacielskie, ale też nie okażą się wrogie wobec Bohaterów. Jeśli nie będą się dopytywać o jaskinię, to dość szybko zostaną zaproszeni do pozostałej części obozu. Jedną z nich jest warsztat prowadzony przez Ognistobrodego i jego pomocników. Jak na tą rasę przystało, jest on dobrze wyposażony. Gracze będą mogli uzupełnić w nim zapasy materiałów lub poznać nowe instrukcje. Być może Greg pozwoli też skorzystać ze swoich narzędzi. Poziom prezentowanych przez krasnoludy umiejętności jest znacznie powyżej tego, co Gracze mogą spotkać w Hengfors wśród tamtejszych ludzi. Jest to więc dobre miejsce, jeśli chcesz wprowadzić dla nich bardziej zaawansowane rzemiosło i związane z nim schematy.

Handel

Kupiec z rodu Dahlbergów to twardy negocjator, ale będzie miał też dużo do zaoferowania. Przede wszystkim sprzęt, broń czy zbroje krasnoludzkiej roboty. Jeśli Graczy na to stać, będą mogli zaopatrzyć się w trudno dostępny ekwipunek wysokiej jakości, a przynajmniej uzupełnić część swojego wyposażenia. Oprócz tego krasnolud sprzedaje również kilka cennych kamieni szlachetnych i półszlachetnych, które członkowie wyprawy wykopali podczas drążenia jaskini.

Jaskinia

Największą tajemnicą tego miejsca pozostaje grotą, sztucznie wydrążoną przez krasnoludy. Przynajmniej tak to wygląda z zewnątrz. Odkrycie, co się w niej znajduje będzie wymagało podstępów, siły lub twardych negocjacji. A może krasnoludy same będą potrzebowały pomocy w poradzeniu sobie z tym, co znajdą w środku? Oto kilka propozycji:

- **Kopalnia:** krasnoludy przybyły na miejsce gnane chęcią odnalezienia kolejnych cennych żył minerałów lub metali. Właśnie je znalazły w tej okolicy (wedle Twojej preferencji: złota, żelaza albo i nawet dwimerytu). Pilnie strzegą swojego sekretu

dopóki nie uda się im wykupić tych terenów od lokalnego szlachcica. Możliwe, że gnane żądzą zysków wynajmą Bohaterów, by pomogli im w agresywnych negocjacjach, najlepiej siłą lub podstępem;

- **Potwór:** krasnoludy kopały zbyt głęboko... W środku nocy, podczas obozowania w kotlinie z jaskini wyjdzie uwolniony przez krasnoludy potwór (Twój wybór, czy będzie to jakiś przeklęty stwór, relikw Koniunkcji czy jeden ze „zwyczajnych” potworów z wiedźmińskiego bestiariusza, który po prostu w nocy wydaje się straszniejszy). Wszyscy obecni w obozie mają teraz wybór: spróbować walki czy uciekać w popłochu?;
- **Siedziba wygnańców:** jest też możliwość, że krasnoludy wykupiły już ten teren od lokalnych władz i właśnie zaczęły zakładanie tutaj swojej nowej siedziby. To gromada wypędzonych, uchodźców z pełnych nietolerancji miast, dezerterów ze Scoia'tael czy wygnańców z Mahakamu. Mają ambicję stworzyć sobie tutaj enklawę, taką małą Dol Blathanna na ziemiach Hengfors. Przy okazji planują bogacić się na odkrytych w tych górach cennych złożach dwimerytu. Ktoś już mógł odkryć ich znalezisko lub po prostu okolicznym mieszkańcom nie podoba się wizja takich niehumanicznych sąsiadów. Szykuje się więc kolejny pogrom. Po której ze stron opowiedzą się Bohaterowie? A może pozostaną neutralni?





Samotny starzec

Zniszczona tablica

Pod wieczór, gdy Bohaterowie będą szukali miejsca na nocleg niedaleko traktu, dotrą w pewnym momencie do rozwidlenia dróg. Dokładnie między dwiema odnogami taktu da się poznać stare i zarośnięte szczątki jakiegoś budynku. Kamienne ściany porośnięte są bluszczem, a wszystko wokół zarosła trawa. Tuż przed zgłiszczami uwagę wszystkich przykuwa jednak stara tablica ogłoszeń. Teraz jest już przewrócona i wystają z niej jedynie pordzewiałe gwoździe. Jednak, gdy ktoś się do niej zbliży, nagle zza jednej ze ścian budynku wyjdzie stary człowiek podpierający się na drewnianej lasce. Obrzuci szybko wszystkich obecnych swoim zmęczonym wzrokiem, po czym uśmiechnie się przyjaźnie. Szybko wyjaśni, że ukrywał się tu, gdy usłyszał odgłosy z drogi. Ostatnio sporo w okolicy rabusiów i zbójów i nie wiedział, z kim będzie miał do czynienia. Stwierdzi jednak, że Bohaterom dobrze z oczu patrzy i postanowił poprosić ich o pomoc.

Przedstawi się jako Ron, przez wszystkich, którzy go znali zwany Wyspiarzem. Opowie jak za młodu przybył w te okolice ze Skellige i tutaj już został, aż z wioski, w której mieszkał wygoniła go kolejna z wojen. Szczęściem zbiegł do lasu. Od kilku dni podróżuje już od wioski do wioski, szukając miejsca, gdzie ktoś go przyjmie. Nie ma niczego cennego, chciałby choć na chwilę ogrzać się przy ogniu i znaleźć miejsce, gdzie się nim zaopiekują, gdy starość zabierze już resztki sprawności. Zaproponuje również ruiny budynku jako dogodne miejsce na nocleg. W pobliżu jest zagajnik z suchym drewnem oraz płynącym przez niego strumieniem.

Starzec

Od razu widać, że to człowiek, który wiele w życiu doświadczył. Na twarzy i rękach ma kilka śladów po starych bliznach. Chodzi zgarbiony, opierając się o prostą drewnianą laskę. Ubrany jest w stary, znoszony strój podróżny, spod którego widać żylastą sylwetkę, która może

należała kiedyś do kogoś silnego i sprawnego. Z głowy zwisają mu długie białe włosy, ma też brodę, którą próbował związać rzemieniem, by mu nie przeszkadzała. Poza tym przy sobie ma tylko płócienny worek, w którym nie ma nic poza kilkoma szmatami, hubką i krzesiwem.

Może się wydać podejrzanym, jak ten stary człowiek mógł przetrwać sam w podróży i nie mając niemal nic przy sobie. Dokładną odpowiedź na to pytanie pozostawimy Tobie, Mistrzu Gry, choć co nieco podpowiemy.

Zaczynając od najmniej niezwykłych możliwości, Ron jest po prostu silnym i doświadczonym skelligijczykiem, który nawet jako starzec ma dość sił, by sobie poradzić. Los mu ostatnio nie sprzyjał, ale dopóki dycha, próbuje przeżyć. Wyspiarz może być też jednak czymś innym, niż tylko człowiekiem. To duch, który z jakiegoś powodu został uwięziony w ruinach budynku i nie może zaznać spokoju. Przyjmuje on kolejnych wędrowców, próbując odkupić swoje winy. Każdemu opowiada jedną ze swych historii, czasem ku przestrodze, czasem sprowadzając ludzi o złym sercu na manowce.

Opowieści

Jeśli Gracze skorzystają z propozycji i urządzią obozowisko w ruinach budynku, starzec poprosi ich przy rozpalonym ognisku, by poczęstowali go czymś do jedzenia i kubkiem wody. Nie jadł nic od wczoraj, gdy znalazł w lesie kilka jagód. Nie ma przy sobie nic, co mógłby dać w zamian, ale w podziękę za okazaną życzliwość zaproponuje, że podzieli się z postaciami jedną z opowieści. Od razu dopowie, że nie są to byle bajki dla dzieci i każda z nich zawiera w sobie sporo prawdy. Kto dobrze słucha, może z nich wiele zyskać.

Poniżej prezentujemy dwie przykładowe historie, z których Ron może jedną wybrać i opowiedzieć Bohaterom. Ile w tej historii będzie prawdy i co znajdą śmiałkowie, którzy za nią podążą? To pozostawiamy już wyborowi Mistrza Gry.





Było to dawno. Tak dawno, że w tym miejscu nie było jeszcze ani tych ruin, ani nawet tej drogi. Jedynie las porastał cały ten teren. Na Kontynencie jedynie elfy z krasnoludami toczyły swe waśnie, nie wiedząc jeszcze nic o ludziach, którzy dopiero mieli tu przybyć. Pewnego razu pewien elf wybrał to miejsce na swoją siedzibę. Postawił tu przepiękny pałac, jak to elfy tylko potrafiły, pełen cudów i sztuki, którą uprawiali zaproszeni do niego goście. Elf był dobrym gospodarzem, wszyscy go lubili, chętnie przybywali do niego w gościnę, by wymieniać się poglądami, prezentować nawzajem swoje zdolności lub choćby mile spędzać czas w towarzystwie muzyki, tańców i pięknych obrazów. Pewnego jednak razu ten elf nieszczęśliwie zmarł. Być może od jakiejś rany lub rzadkiej choroby. Wszyscy ci, którzy u niego bywali i go szanowali, postanowili uhonorować jego gościnność i zapewnić mu spoczynek w krypcie pod pałacem, razem ze sztuką, którą tak kochał i której dał to wspaniałe miejsce. Sam zaś pałac pełnić miał dalej swą funkcję i być miejscem dla wszelkiej maści artystów. Skarbem ich dzieł i szkołą dla nowych uzdolnionych talentów. I tak też się stało, choć los chciał, że nie na długo. Do tej krainy w końcu zawitali ludzie. Nieokrzesani, liczni i niczym barbarzyńcy. Najechali oni te ziemie niczym grabieżcy, nie szanując nikogo ani niczego. Przepiękny pałac padł łupem ich wodza, najbardziej nieokrzesanego barbarzyńcy z nich wszystkich. Przepiękne miejsce pełne sztuki zostało ograbione i zniszczone, a bezwzględny czas zrównał je z ziemią. Wiele, wiele lat później nieświadomi następcy pierwszych ludzi nawet wybudowali w tym miejscu karczmę. Nie mogła się jednak ona tutaj utrzymać. Zły los trzyma się tutaj nad rasą, która dopuściła się krzywdy na elfich artystach. Mówi się, że podczas najazdu grobowiec pierwszego gospodarza tych ziem nie został odkryty, a ten nadal czuwa, by obca ręka nie zabrała jego ukochanych dzieł sztuki. Miejscowi mówią, że to miejsce jest przeklęte i nikt tu długo miejsca nie zagrzeje. Co jednak jest prawdziwą klątwą dla tych ziem? Duch elfa czuwający w swej krypcie, czy zwierzęta, które zniszczyły dobytek tysięcy lat elfich twórców?

Kiedys w tym miejscu stała piękna gospoda. Solidny budynek z kamienia, dający schronienie wielu podróżnym. Było w niej gwarno i radośnie, a prowadził ją zawsze uśmiechnięty karczmarz, którego piękna córka obsługiwała gościom. Karczmarz miał tylko jedną wadę. Nienawidził szlachty. Kochał swoją wolność i zaradność i za złe miał od urodzenia arystokratom, że żerują na pracy i umiejętnościach takich ludzi jak on. Oczywiście był w błędzie, bo nie każdy szlachcic musi być zły i leniwy, tak jak nie każdy karczmarz warzy dobre piwo. Nic jednak to nie dało, każdego ze szlacheckiego stanu przeganiał ze swego przybytku, a że okoliczni go kochali, uchodziło mu to na sucho. Pewnego jednak razu do gospody przybył młody książę. Nim jeszcze przekroczył próg budynku, natknął się na córkę karczmarza. Wystarczyło jedno spojrzenie, by ci dwoje się w sobie zakochali. Nic to jednak nie pomogło, bo gdy tylko młodzieniec natknął się na karczmarza, zabroniono mu wstępu do przybytku. Mimo tego młodzi zaczęli spotykać się ze sobą, a ich miłość rosła. Książę coraz częściej choćby przejazdem zatrzymywał się w okolicznych lasach. W końcu jednak ojciec dziewczyny ich nakrył. Wpadł we wściekłość i zamknął córkę w gospodzie. Sam zaś chwycił za pióro i pergamin i napisał ogłoszenie, że wyda za mąż córkę za każdego chłopca, który jako chętny się zgłosi. Gdy młotkiem przybijał ogłoszenie do tablicy, w gospodę uderzył pierwszy piorun. Ludzie wpadli w popłoch, wybiegli w panice z budynku, który szybko zaczął płonąć. Karczmarz widział co się dzieje, jednak jakaś zła siła nie pozwalała mu przestać przybijać ogłoszenia. Każde kolejne uderzenie w gwóźdź i kolejny piorun uderzający w zabudowania, to kolejna ściana, która runęła od pożaru. Dopiero jak z karczmy zostały ruiny, nieznana siła uwolniła gospodarza tego miejsca spod swej władzy. By mógł już zawsze patrzeć na skutki swej nienawiści.

•





Sierociniec

Sierociniec

Urządzono go w starym, porzuconym dworcu, który Madam Sally przejęła, bo nikt inny nie odważył się zbliżyć do tego miejsca. Jest to dawna szlachecka posiadłość. Jej ostatni dobrze urodzony właściciel zmarł w samotności, nie pozostawiając po sobie żadnego dziedzica. W normalnych warunkach od razu ktoś ze szlachty rzuciłby się, by miejsce dostać w swe posiadanie, jednak tuż po śmierci ostatniego pana na tych włościach, okolica zasłynęła jako miejsce nawiedzone i przekłete.

Dworek położony jest w lesie, na uboczu głównego szlaku, niecałe 4 kilometry na północ od Hengfors, stolicy Ligi. Droga prowadząca do niego nie jest najlepszej jakości, ale mieszkańcy sierocińca zadbali, by była przejezdna. Budynek jest w opłakanym stanie. Został splądrowany, bo chociaż krążyły pogłoski o klątwach i duchach nawiedzających to miejsce, znaleźli się tacy, którzy gotowi byli zaryzykować dla pieniędzy. Nim zjawiła się Madam Sally, przez lata otoczony lasem budynek niszczał i zarastał. Teraz mieszkające w nim dzieci starają się utrzymać go w stanie używalności – w końcu to ich jedyny dom.

Teren posiadłości

Główny budynek znajduje się na wprost prowadzącego do niego szlaku. Tuż przed nim, na głównym placu, gdzie niegdyś zatrzymywały się wozy przybywających tu gości, znajduje się studnia. Zaraz po lewej jest ogród warzywny, najlepiej utrzymany skrawek ziemi w tak bliskim sąsiedztwie dzikiego i bujnego lasu. Na prawo od głównego budynku znajdują się zawałone resztki budynku służby, który spłonął na skutek uderzenia pioruna trzy lata po śmierci gospodarza. Obok niego znajdują się dawne stajnie i wozownia, w której obecnie zamieszkuje Borys – stary koń pociągowy. Stoi tam też rozklekotany wóz, używany przez sieroty i ich opiekunkę. Na tyłach, niemal przy granicy lasu znajduje się wychodek – kilka zbitych ze sobą dech ustawionych nad głębokim rowem.

Parter

Stojący na podmurówce kamienny dolny poziom budynku stosunkowo dobrze przetrwał okres porzucenia budynku. Choć wewnątrz zostało ograbione, zachowały się tu w dobrym stanie główne schody oraz kilka mebli, między innymi stół w jadalni oraz wyposażenie, którego używa Madam Sally w swych skromnych pokojach. Ma w nich między innymi biblioteczkę z kilkoma książkami, Korzysta z nich podczas nauczania dzieci. Do ocalałych mebli należy też dębowa komoda, w której dama trzyma ostatnie dwie pamiątki ze swojego poprzedniego życia: rodowy sygnet i pamiątnik. Na parterze, zaraz po prawej od głównego wejścia, znajduje się skromny salonik, w którym Madam przyjmuje nielicznych interesantów.

I piętro

Wyższe poziomy budynku zbudowane są już z drewna, przez co dużo gorzej zniosły upływ czasu. Na noszącym ślady porzucenia piętrze znajdują się pokoje dzieci oraz wspólna przestrzeń, gdzie spędzają chwile wolnego czasu. Tuż za schodami jest sala lekcyjna. Madam Sally powzięła sobie bowiem za cel nauczyć każdego z jej podopiecznych czytania, pisanie i liczenia, a co bardziej ambitnych również tej niezbędnej wiedzy o świecie, którą sama wyniosła z rodzinnego domu.

Poddasze

Poddasze to również głównie sypialnie dla dzieci. Są one tak samo ciasne jak te piętro niżej, ale nawet mocniej wypełnione zapachem stęchlizny i starego drewna. Jest tu również rupieciarnia, gdzie obecni mieszkańcy upchnęli wszystko to, czego na co dzień nie używali, a uważali, że kiedyś się przyda. Stanowi ona ulubione miejsce zabaw i wymarzoną kryjówkę dla młodszych dzieci. Ich opiekunka rzecz jasna tego nie pochwala. Pomieszczenie jest zakurzone i zapuszczone, a sterty przechowywanych tu rzeczy są niestabilne, a więc po prostu niebezpieczne dla szkrabów. No i jest jeszcze kwestia pajaków...





Upiór

Ostatni właściciel, Zygmunt de Blors, nie miał szczęścia ani za życia, ani po śmierci. Ostatnie lata życia spędził w żalu i goryczy, dręczony przez samotność. To cierpienie sprawiło, że jego sterana dusza nie potrafiła opuścić świata żywych. Od śmierci jego duch związany jest z tym miejscem, choć objawia się niezwykle rzadko. Może to zrobić raz na pięć lat podczas Dziadów, o czym wiedzą mieszkańcy pobliskiej wsi. Jeśli, zgodnie z ludowymi wierzeniami, w tę noc ktoś spełni życzenie jego udręczonej duszy, będzie mógł odejść w spokoju. Można go też przyzwać poza nocą zjaw, ale wtedy nie będzie on już tak miły. Za zakłócenie spokoju, spróbuje opętać przywołującego go lub jedną z osób w pobliżu, a zebrany w jego duszy żal przerodzi się w chęć zemsty na żywych.

Jeśli duch Zygmunta w jakiś sposób pojawi się na sesji, wykorzystaj dla niego statystyki Upiora z podręcznika podstawowego (strona 306), zwiększając jednak jego EMOCJE i ROZUM do 5 i usuwając zdolność *Zaślepiony przez gniew*.

Madam Sally

Naprawdę nazywa się Sallienne de Daudet i pochodzi z Toussaint. Ma około trzydziestu lat, jest elokwentna i zna zasady etykiety. Choć jej ubrania to zwykle znoszone codzienne odzienie, nie przeszkadza jej ono zwracać na siebie uwagę jej słuchaczy. Przed wielu laty musiała uciec z płonącego domu, gdy jej ojca, hulakę i rozbójnika, spotkała zasłużona kara. Przed prześladowcami uciekła aż na samą północ Kontynentu, docierając do Hengfors. Do tego czasu ze szlachcianki stała się przybłądą. Po dawnym życiu pozostało jej trochę biżuterii, rodowy sygnet i pamiątnik z dziewczęcych lat. Miała jednak w sobie hart ducha. Przejęła opuszczony dworek na północ od miasta, płacąc za niego ostatnimi kosztownościami. Nie zważała na pełne strachu opowieści miejscowych o duchach i kłównie. Doświadczenia włóczędzy odmieniły ją i uczuliły ją na los zwykłych ludzi, z którymi dzieliła smutki i radości. Najbardziej jej serce poruszył los sierot, które raz po raz spotykała po drodze. Nie chciała mieszkać w dworku samotnie, zaczęła przysparzać jedną po drugiej. Jej nowym celem jest zapewnienie tym dzieciom szansy na normalne życie, której ona nie miała.

Pomysły na przygody:

- Zbliżają się Dziady. Madam Sally, choć nie jest przesądna i nie wierzy w opowieści miejscowych, nie chce też ryzykować bezpieczeństwa swoich podopiecznych i za zaoszczędzone pieniądze szuka śmiałków, którzy tej nocy zapewnią ochronę mieszkańcom sierocińca;
- Dwójka sierot zaginęła. Na miejskiej tablicy ogłoszeń może pojawić się wiadomość, że Madam Sally poszukuje wiedźmina lub innych wprawnych osób, które odnajdą zguby. W trakcie poszukiwań okazuje się, że dzieci chciały przywołać ducha swojej zmarłej matki. Zamiast niej sprowadziły jednak Zygmunta, który opętał tę dwójkę i wywiódł do lasu;
- Na miejskim rynku w Hengfors, Bohaterowie spotykają jednego z podopiecznych sierocińca, który wpakował się w kłopoty. Banda opryszków goni dzieciaka, który ukradł trochę jedzenia. Jeśli BG mu pomogą, w podzięcie zaprosi ich do dworku, gdzie Madam podziękuje im i ugości, jak będzie mogła. Podczas wizyty okazuje się, że jedno z dzieci przejawia niezwykle talent (magiczny, aktorski, rzemieślniczy – według twojego wyboru). Madam Sally szuka miejsca, gdzie jej podopieczny/a będzie miał lepsze perspektywy. Być może nawet zacznie podróżować z drużyną BG;
- Podczas podróży drogą na północ od miasta, BG napotykają kobietę z dwójką dzieci. Ich wóz leży przekrzywiony na drodze – urwało się koło. Madam poprosi podróżnych o pomoc. W jej trakcie opowiada im o sierocińcu i pomocy udzielanej dzieciom, jednak jeden lub kilku Bohaterów rozpoznaje w kobiecie poszukiwaną na Południu raubritterkę Sallienne de Daudet. Wiedzą, że jest za nią spora nagroda, a sakiewki zawsze są puste. Do Graczy pozostanie decyzja, jak postąpią.







Słup majowy

Majowe co?

W wielu miejscach na Północy wiosną i latem stawiane są rzeźbione pale i słupy. Dzieje się tak zwłaszcza na wsiach położonych dalej od miejskich (światłych, ale cuchnących) centrów ludzkiej cywilizacji. W zależności od regionu, przy tych wbitych w ziemię pniach odbywają się rozmaite obrzędy, czasem wesołe, innymi razy straszne. Jest to pozostałość po starych elfich obyczajach. Słupy są różne, jedne wyższe, drugie niższe. Grubsze i smuklejsze, rzeźbione i malowane, przyozdobione na czubku albo zastrzone i wycelowane ku niebu, jakby ktoś chciał je włóczyć ubodnąć. Pal położony w polu w pobliżu zjazdu z głównego traktu na Słomów jest jednak jedyny w swoim rodzaju.

Zamiast co roku stawiać nowy drewniany słup, mieszkańcy okolic Hengfors postanowili wykorzystać starą kamienną iglicę; jak mawiał przejezdny uczony: ostaniec. Czy to się naprawdę w tym miejscu ostało, czy też inaczej to jakoś było, w to miejscowi chłopci już nie wnikają. Dekorują za to każdej wiosny starannie ten wąski zielonkawy z natury kamień i to pod nim odprawiają swoje obrzędy. Pewien czarodziej mieszkający ongiś na zamku królewskim, Alizdar Wspaniały, kazał jakieś dwadzieścia lat temu wbić przed iglicą tabliczkę z napisem „Axis mundi, to jest oś świata. Nie dotykać!” i naciskał na władcę, by ten zabronił urządzania „pogańskich obrzędów” przy kamieniu. Alizdara już dawno nie ma, obrzędy odbywają się jak kiedyś, a napis na tablicy zatarł się już skutecznie, zostawiając tylko „xis... mund... tykać”. Jedynym dającym się zauważyć skutkiem tego wszystkiego jest popularność egzotycznego imienia „Xismund” wśród chłopskich dzieci rodzących się w ostatnich latach.

„Chodzenie z księżniczką”

Otton von Dahn, pan tych ziem, nie znosi ludowej obrzędowości. Uważa ją za marnowanie zasobów, które mogłyby posłużyć na przykład nabijaniu jego kabzy. Mimo to

godzi się uznawać lokalne tradycje: trochę z próżności (w końcu przewodzi obrzędom zajmując honorowe miejsce), a po części by pokazać chłopom (czy, jak woli mówić, „prostakom”), że pochyła się nad ich problemami.

Szczególnie nielubianym przez Ottona rytuałem jest „chodzenie z księżniczką”. Ten obyczaj wymaga, by szlachcianka wykonała pielgrzymkę wokół majowego słupa poprzez świeżo obsiane pola, ubrana w uwłaczającą jej godności prostą, białą suknię. Wieśniakom szalenie na tym zależy, bo jak mówi ludowa mądrość: „gdzie księżniczka przejdzie, tam pszeniczka wejdzie – gdzie księżniczka nie przejdzie, tam pszeniczka nie wejdzie!”. Z taką logiką nie sposób dyskutować.

W tym roku, w zależności od tego, czy rozegraliście moduł „Czyja wina?” i jak potoczyły się w nim sprawy, „księżniczką” będzie albo dwunastoletnia córka Ottona, Zyta, albo jego świeżo upieczona synowa Wanda (ta Wanda, co to Dahna nie chciała w jednej z wersji „winnej” historii). Dziewczyna w białej nieco zbyt cienkiej sukience i kwietnym wianku na głowie robić będzie obchód wokół kamiennej iglicy, starając się postawić bosą stopę na jak największej liczbie okolicznych pól. Kiedy będzie szła na przełaj przez trawę wokół kamienia, nastąpi na ostry korzeń. Straci przez to równowagę i oprze się o kamienny słup majowy. Nagle coś błysnie, trzaśnie i... No o tym na następnej stronie.

Bohaterowie mogą trafić na ten festyn po prostu podróżując po traktach, obok którego znajduje się iglica. Z pewnością zostaną też na niego zaproszeni, jeśli przysłużą się Dahnowi albo mieszkańcom Słomowa. Zwabić ich też może okazja do smacznego posiłku, a może i łatwego zarobku w ramach pomocy przy festynie czy ochrony przybyłej tu szlachty. Korzystaj obficie z BN-ów wprowadzonych w innych Znakach zapytania. Wiele postaci mieszkających w okolicy może się tu pojawić, sprowadzając ze sobą Bohaterów. Gdy już będą na miejscu, z pewnością skomplikuje to dodatkowo sytuację.





Rzut

Błysło, trzasło i co się stało...

- 1 **Grom z jasnego nieba.** W wysoką kamienną iglicę uderzył piorun. Panienkę odrzuciło kilka metrów w tył i włosy jej się trochę dymią, ale poza oszołomieniem nic jej nie jest. Gorsza spawa, że słup majowy zaczął się chybotać i zaraz zwali się w stronę zebranych! Chłopi i szlachta są sparaliżowani strachem. Czy magią da się powstrzymać padającą ogromną skałę? Może zdołają ją ustabilizować jacyś mocarze korzystając z lin? Kto spróbuje zapanować nad przerażonym tłumem? Jedno jest pewne: jeśli ogromny głaz runie w poprzek największego traktu w regionie, Jego Wysokość nie będzie zadowolony!

- 2 **Jeździec Dzikiego Gonu.** Powiał lodowaty wiatr. Grzmot nie tyle ustał, co przeszedł w tętent kopyt. Tajemniczy jeździec na upiornym rumaku zakuty w przerażającą zbroję chwytą pannę i rusza cwałem na zachód! Otton Dahn krzyczy coś o nagrodzie. Chłopi krzyczą coś o karze boskiej. Jeździec tnie na odlew jakiegoś stojącego mu na drodze wieśniaka, rozplątując go niemal na dwoje jednym ciosem. Czy Bohaterowie zaryzykują starcie z tajemniczym łupieżcą? Dla oddania jego współczynników skorzystaj z opisu oficera oddziałów specjalnych ze strony 326 podręcznika podstawowego, ale zakuj go w pełną ciężką zbroję. W zależności od składu drużyny i siły postaci na nią się składających możesz też dodać mu zdolność Zaklęcia +6, Wigor 4 i dać mu od jednego do trzech Znaków (opisywanych jako efekty mroźne i lodowe): Aard, Axii lub Queen.

- 3 **Zdradzony czarodziej.** Alizdar nie jest już Wspaniałym. Prawie dwadzieścia lat temu wpłatał się w intrygę i został oskarżony przez młodego podówczas Ottona Dahna o spisek przeciwko monarsze. Ze względu na zasługi (i potencjalną przydatność później), nie został jednak stracony, a zakuty w dwimerytowe kajdany i wrzucony do lochu. Ledwie przeżył niewolę, jest wychudzony, postarzał się niesamowicie, a jego magia osłabła. Co ważniejsze jednak, uciekł z więzienia i przybył zemścić się na Dahnie. Nie jest może w tej chwili bardzo groźnym przeciwnikiem (jego możliwości spadły po poziomie czarodzieja ze strony 280 podręcznika), ale schwytał „majową księżniczkę” i będzie z niej korzystał jako żywej tarczy. W końcu to rodzina jego wroga. Zależy mu głównie na tym, żeby Otton przed śmiercią cierpiał.

- 4 **Duch iglicy.** Panna dotknęła iglicy skaleczoną ręką, a to sprawiło, że dopełniła warunków wyzwolenia się potężnego ducha zaklętego w tym kamieniu. Istota posiada ogromną magiczną moc i jest bardzo poirytowana. Odda się więc chętnie bezmyślnemu zniszczeniu. Porozumienie z nią jest trudne, ale możliwe. Walka z kolei będzie bardzo wymagająca. Istota ma moce podobne do dżina, będąc nieco od takiego słabsza, więc zapanowanie nad nią byłoby spełnieniem marzeń każdego czarodzieja. Dla tajemniczej istoty wykorzystaj współczynniki i zasady Ducha Jawora, opisanego w przygodzie Szklana Góra.

- 5 **Starożytna magia.** Miejscowi nieopatrznie przywołali starożytne zaklęcia, które wplotły w tę iglicę przed wiekami elfy. Ta magia miała służyć kontroli pogody, ale została przygotowana dawno temu, gdy było tu bez porównania cieplej. W związku z tym nad okolicami Słomowa zaczynają zbierać się ciemne chmury. Wieje zimny wiatr. Zacznie się od gradu wielkości kukulczych jaj, a potem będzie tylko gorzej. Na głazie wyryto co prawda instrukcję obsługi w starożytnym dialekcie Starszej Mowy, ale jest ona mocno niezrozumiała i pełna złożonych metafor czy skrótów myślowych. Potrzebna będzie ekspertyza jakiegoś wiekowego elfa. Można takiego poszukać pośród Scoia'tael albo podążyć za ludową legendą o Żalobniku z Czarnuszkowego Kręgu...

- 6 **Białowłosa.** W iglicy pojawia się coś na kształt błyszczącego pęknięcia, które szybko przeradza się w świetlistą otwartą ranę w rzeczywistości. Wypada przez nie ubrana po męsku zdyszana dziewczyna o krótkich popielatych włosach. Krzyczy coś, a za nią pędem wybiega grupka około trzydziestu ludzi: mężczyzn, kobiet i dzieci, ubranych w proste zgrzebne szaty. Młoda kobieta zwraca się do Bohaterów. Woła „Chrońcie ich” i wskazuje na uciekinierów. Sama odwraca się ku przejściu, w którym majaczą już dwa ogromne kształty. Dobywa miecza i rzuca się ku jaśniejącej wyrwie, ale nim ta się za nią zamyka, na ten świat wyskakuje ogromna bestia. Proponujemy zastosować dla niej współczynniki biesa ze strony 284 podręcznika. Jeśli BG go pokonają (portal się zamknie, więc nie ma dla niego drogi ucieczki), zostaną sowicie nagrodzeni przez Dahna oraz uchodźców z innego świata, zbiegłych niewolników, którzy jednak unieśli ze sobą trochę biżuterii swych panów.





Spalona wieś

Kamulce

W piękny słoneczny dzień Bohaterowie zbliżają się do brodu na rzece Braa – przeprawy położonej tuż przy wiosce Kamulce. Nazwano ją tak ze względu na wielkie omszałe głazy, które zostały porzucane po okolicy w dawnych czasach. Nie wiadomo, czy było to wynikiem działalności sił natury, czy też jakichś potworów.

Ten ciepły i wesoły dzień przerywa podróżnikom niepokojący widok na horyzoncie: chmura czarnego dymu, stanowczo zbyt wielka nawet na kilka ognisk dużego obozowiska. To płonie wioska położona nad rzeką. Tutaj Mistrzu Gry możesz wybrać: czy wioska dopiero co została zaatakowana i można ją i jej mieszkańców jeszcze uratować, czy jednak Bohaterowie natkną się na ponure i dymiące zgliszcza. W zależności od wybranej sytuacji, przejdź do odpowiedniej części (Wieś w ogniu lub Wieś w dymie).

Gracze mogli już słyszeć co nieco o tej wsi lub nawet gościli już w tym miejscu. Razem z okolicznymi terenami należy ona do Jana von Hoist, jednego z sąsiadów Edmunda Borha. Szlachcice darzą się wzajemną niechęcią i nieskrywaną wrogością. Same Kamulce są zaś znane z kilku rzeczy.

Mieszkańcy wioski zajmują się głównie hodowlą zwierząt. Część z nich żyje jednak z obsługi podróżnych zatrzymujących się w tym miejscu. Znajduje się tu bowiem jedyny bród na rzece aż do Hengfors. Kto nie chce nadkładać drogi, musi tędy przejechać, co często wykorzystuje na nocleg w cywilizowanym miejscu. Zwłaszcza, że deszcze potrafią podnieść poziom wody i zatrzymać podróżnych na dzień czy dwa.

Pośród wędrowców odwiedzających osadę są i tacy, którzy szukają przygody i skarbów. Rozmaici poszukiwacze złota i kamieni szlachetnych ciągną w góry widniejące już tutaj na horyzoncie, by zdobyć w nich swoje upragnione bogactwa. Wielu z nich nie wraca

już nigdy, jednak niektórzy odnajdują swoje skarby. Ich droga powrotna również wiedzie przez Kamulce.

Sołtysiem jest tu niski gburowaty jegomość imieniem Thomas, który ma głowę do liczb i potrafi zadbać o okolicę. Dzięki swojej obrotności, zapelnia on kiesę Jana von Hoista, a ten w zamian daje mieszkańcom osady sporo swobody. Sołtys Kamulców chętnie wynajmuje specjalistów do różnych prac, np. do przeganiania potworów czy porozmawiania z trollem Kamieniarzem, który ostatnio ukradł kilka kamulców, od których wieś wzięła nazwę. Miejscową duszą towarzystwa jest karczmarz Alojzy, prowadzący tuż nad rzeką zajazd „Daj kamienia!”. Specjalnością oberży są whisky na kamieniach oraz dania z ptactwa wodnego w owocach, podawane w brytfannie kładzonej na paterze wysypanej rozgrzаныmi kamieniami, przez co bardzo długo pozostają gorące. Obsługa jest tu bardzo sympatyczna, a zarówno Alojzy jak i jego pomocnice, Elena i Frida, chętnie flirtują z przyjezdnymi.

Wieś w ogniu

Osada została najechnana przez zbójczą bandę. Możesz wybrać, że jest ona na usługach Edmunda Borha. Jeśli jednak nie chcesz powiązać tej sceny z wątkiem przedstawionym w *Gońcu*, bandyci są po prostu zwykłymi siepaczami, którzy ukrywają się przed sprawiedliwością w górach i co jakiś czas z nich schodzą, by rabować i palić wsie.

Zbójom przewodzi Brzydal Kruk. „Kruk” jest jego prawdziwym nazwiskiem, zajmował się bowiem niegdyś hodowlą tych ptaków. Swoją przydomkę „Brzydal” otrzymał zaś od szpetnej blizny na twarzy, która pozostała mu po potężnym ciosie jako pamiątka po wyjątkowo ciężkiej walce. Uderzenie żelazem odcięło mu jedno ucho i wybiło ćwierć zębów ze szczęki, ale nie starczyło, by posłać Kruka do piachu. Nadal towarzyszy mu jedno z jego wytresowanych zwierząt.





W momencie przybycia Bohaterów do wioski, płonie tylko kilka chat, a większość mieszkańców żyje. Zbójcy zapędzają ludzi na główny plac, przed dom sołtysa. Bandyci właśnie przeszukują wszystkie chaty i samych chłopów. Słychać krzyki dzieci i nawoływania członków bandy. Do kręgu ludzi zostały też wrzucone ciała czwórki mężczyzn, którzy próbowali bronić siebie i swoje rodziny. Zbójów jest siedemnastu (nie licząc ich dowódcy). Chociaż to najpewniej zbyt wiele na otwartą walkę, to bandyci są w tej chwili rozproszeni po całej osadzie, a miejscowi, gdyby nadarzyła się okazja, staną do walki i pomogą ich przegnać. Przy odrobinie sprytu, drużyna ma tutaj szanse. Obwiesie spróbują uciec, gdy tylko zginie ich przynajmniej połowa. Jeśli Bohaterowie zareagują wystarczająco szybko, będą w stanie uratować wieś, a mieszkańcy na pewno okażą im wdzięczność za pomoc.

Wieś w dymie

Scenę możesz też poprowadzić od momentu, gdy osada jest już zrujnowana, mieszkańcy zostali wybici, a bandyci zdążyli uciec. Gdy tylko Bohaterowie wjadą do wioski, opisz im przykry widok dogasających po pożarze chałup, spalonych trupów w zgłiszczach zajazdu, a w zagrodach wymordowanych zwierząt, których zbójce nie byli już w stanie zabrać ze sobą. Mieszkańcy zostali zapędzeni do zajazdu, tam uwięzieni i spaleni żywem. Zaś z samej wioski nie pozostało nic, co dałoby się wykorzystać.

Gdyby jednak Bohaterowie przeszukiwali ruiny Kamulców chociaż pobieżnie, usłyszą cichy płacz, dochodzący spod gruzów domu sołtysa. Gdy odgarną szczątki drewnianych ścian i spaloną skrzynię, odnajdą zachowane w całości wejście do piwnicy, a w niej dwójkę małych dzieci. To rodzeństwo, dziewczynka wieku 5 i chłopiec w wieku 7 lat. Dzieci zostały ukryte tam przez swoich rodziców, gdy rozpoczął się atak. Gracze staną teraz przed wyborem: czy odwieźć dzieci do najbliższej innej osady, samego władcy tych ziem, donosząc też o ataku, czy pozostawić je na pastwę losu.

Drużyna może równie dobrze postanowić, że będzie podążać za bandytami, czy to z chęci zemsty (w końcu BG mogli zatrzymać się w

„Daj kamienia!” lub przyjmować zlecenia od sołtysa Thomasa i dobrze poznać miejscowych), czy z chęci zysku. To drugie może oczywiście oznaczać chęć zrabowania łupu bandytom, odzyskania należnej zapłaty za wykonane zlecenie czy wynikać z obietnicy nagrody ze strony Jana von Hoista. Jeśli jednak zdecydują się odstawić rodzeństwo w bezpieczne miejsce, ślady po bandytach mogą się zatrzeć lub całkiem zniknąć.

WSPÓLCZYNNIKI BRZYDAŁA KRUKA			
CIAŁO	5	Wigor	0
EMOCJE	3	Bieg	12
FACH	6	Skok	2
GRACJA	7	PP	70
REAKCJE	7	PZ	35
ROZUM	3	PW	35
TEMPO	4	Zdr.	7
WOLA	4	Próg C.R.	7
FART	0	Udźwig	50
		Determinacja	15
Zdolności			
Atletyka +4			
Bójka +6			
Broń krótka +5			
Czułość +6			
Jeździectwo +5			
Kusznictwo +4			
Łamanie magii +4			
Nie do zdarcia +3			
Nieugiętość +5			
Odwaga +7			
Przywództwo +4			
Skrytość +3			
Stermierka +6			
Sztuka Przetrwania +5			
Wytrzymłość +5			
Zwinność +4			
Ekwipunek			
Miecz długi (obrażenia 2k6+2), Sztylet (obrażenia 1k6), Pikowane spodnie, Pikowany kaptur, Przeszywanica z Aedim, 60 koron			

Jeśli powiążesz z tymi bandytami wątek Edmunda Borha z *Gońca*, ich przywódca będzie mieć również w ekwipunku list od szlachcica i część zapłaty, przeznaczoną dla swojego pana w zamian za przyzwolenie na rabowanie okolicznych ziem.

Statystyki „zwykłych” bandytów znajdziesz na stronach 276-277 podręcznika podstawowego. Dla kruka wykorzystaj współczynniki Ptaka ze strony 317.





Szary Lis

Arian Sionnach

Arian Sionnach nie jest jednym z elfich młodzieńców, którzy pałają nienawiścią do ludzkiej rasy. Dowódca komanda Scoia'tael działającego na terenach Ligi to osobnik ze starszego pokolenia, który stoczył już niejedną walkę z tą czy inną rasą. Znany jest ze sprytu i umiejętności wymykania się wrogom, dzięki czemu zyskał przydomek Szarego Lisa. Do Wiewiórek przystał, bo widział w tym nadzieję na uzyskanie gwarancji spokoju dla swoich pobratymców. Nie kierowały nim nienawiść ani chęć zemsty. Wierzył zawsze, że walczy o lepsze jutro dla Starszych Ras, a nie o eksterminację ich wrogów. Dlatego też nie poluje na ludzi, a skupia się na przetrwaniu w tych ciężkich czasach. Napada jedynie na karawany wiozące jedzenie lub coś, co będą w stanie łatwo sprzedać u paserów w zamian za żywność. Nie dopuszcza się zbrodni i przestrzega przed tym podkomendnych. Jego największym marzeniem jest założenie rodziny w miejscu, w którym będzie mógł zapewnić jej bezpieczeństwo. Gdyby tylko nadarzyła się ku temu okazja, spróbowałby przedrzeć się do Dol Blathana ze wszystkimi, którzy chcieliby mu towarzyszyć. Jego komando w tej chwili jest jednak zbyt słabe, by spróbować takiej wyprawy.

Arian Szary Lis dotarł na tereny Ligi z Hengfors jeszcze przed ostatnią wojną między Nordlingami i Nilfgaardem. Nie przybył tu przypadkiem: został zwербowany przez jednego ze szpiegów z Południa. Dostał jedno proste zadanie: miał siać chaos na terenach Królestw Północy, gdy tylko armie Złotego Słońca przekroczą granicę. Nilfgaard obiecał Arianowi lepszy świat, bez dyskryminacji, prześladowań i pogromów. Elf uwierzył tym obietnicom. Zwərbował niezadowolonych niełudei, miejscowych i uchodźców, po czym zaczął wywiązywać się z misji. Gdy okazało się, że Wiewiórki zostały przez Cesarza zdradzone, a polują teraz na nie i jedni, i drudzy, Arian ze swoim oddziałem zbiegł na Daleką Północ. Tam przeczekali najgorszy czas.

Szary Lis to niski elf, sięgający większości swoich pobratymców do ramion. Czarne włosy z charakterystycznym srebrnym pasmem związane ma zawsze w warkocz. Jego twarzy, tak jak i reszty ciała, nie zdobi żadna większa blizna. Dotychczas był zwinny i szybki, więc ze wszystkich walk wychodził bez większego szwanku. Jego czoło jest już pobrużdżone pierwszymi zmarszczkami zmartwień. Często duma o wojnie i przyszłym losie podkomendnych. Ubiera się prosto i praktycznie. Na zwykłą koszulę i spodnie narzuconą ma znoszoną skórnię, a u pasa nosi stary elficki miecz, z którego korzysta częściej, niż z łuku. Ta jego preferencja nie wynika z żadnych niedostatków: jest też świetnym łucznikiem i dobrze włada nożami. Jego przydomek wziął się od szarej kity z ogona lisa, którą nosi przypiętą do pasa zamiast zwyczajowej wiewiórczej.

Komando Scoia'tael

Oddział pod dowództwem Szarego Lisa składa się z szesnastu elfów i elfek oraz czterech krasnoludów. Pochodzą oni z różnych zakątków Kontynentu i przeróżne były ich losy. Jedni dołączyli do Scoia'tael dla zemsty za prześladowania, drudzy szukali przyjaznych im istot, a jeszcze inni zostali szczęśliwie uratowani z jakiejś nieprzyjemnej sytuacji. Przez oddział przewinęło się znacznie więcej niełudei niż ta dwudziestka. Sporo zginęło w walkach, część umarła od ran czy choroby, a niektórzy opuścili komando Szarego Lisa, nie zgadzając się z jego, ich zdaniem nazbyt łagodnym, postępowaniem wobec dhoine.

Cały oddział jest wymęczony i osłabiony ukrywaniem się po lasach, ciągłą ucieczką i małą ilością jedzenia. Często zdarzają się wśród nich przeziębienia, choć obecnie nikt nie jest poważnie chory lub ranny. Przetrwali jakiś czas na Dalekiej Północy, więc nawet zimy Ligi z Hengfors wydają im się teraz łagodne.

Wśród elfów dobrały się ze sobą aż trzy pary, co jest teraz rzadkością wśród młodych. To dało grupie nadzieję. Kochankowie widzą





w marzeniu ich dowódcy szansę dla siebie i swoich przyszłych dzieci. Po cichu szykują się więc, by uciec do Dol Blathana. Większość pozostałych elfich bojowników, to istoty psychicznie złamane i trwale skrzywdzone. Widzieli lub stracili na wojnie zbyt dużo i zamknęli się w sobie. Czują jednak odpowiedzialność za swoją rasę i w razie konieczności nie zawahają się chronić tych, którzy mogą okazać się jej ostatnią nadzieją.

Krasnoludy, jak to krasnoludy, są zawzięte i to z ich dyscypliną Szary Lis ma najwięcej problemów. Choć nie porzuca swojego oddziału za nic, to często mają inne zdanie niż elfy i nierzadko próbują przehandlować zdobycz w inny sposób, niż życzy sobie tego dowódca. Zawsze jednak działają z korzyścią dla całego oddziału. Zwykle trzymają się w swojej kompanii. Dawniej każdy z nich był cieślą w jednej z mahakamskich kopalni, lecz idąc za głosem serca, zeszli z gór i dołączyli do Wiewiórek.

Gdzie go można spotkać?

Ariana Sionnach, zwanego Szarym Lisem, postaci graczy spotkają najpewniej w jednym z tych miejsc:

- **Las na zachód od Hengfors** – to tutaj komando Scoia'tael przygotowało sobie tymczasowe schronienie. Oddział jako swoją bazę wykorzystuje stare elfickie ruiny w głębi lasu. Zwiadowcy z tej grupy patrolują główne szlaki biegnące przez las. Atakują tylko transporty żywności lub wiozące lekkie kosztowności, resztę podróżnych zostawiając w spokoju. Nie robią też tego zbyt często, co do tej pory pozwoliło na nie ściąganie na siebie gniewu miejscowych;
- **Przeprawy przez rzekę Braa** – oddział Szarego Lisa jako miejsce zasadzek najbardziej upodobał sobie okolice mostów i przepraw przez główną rzekę Ligi. Być może ma to związek z charakterem ich dowódcy, któremu łatwiej jest uniknąć niepotrzebnego przelewu krwi wrzucając po prostu ludzi do rzeki. Nawet jeśli nie potrafią pływać, prąd prędko zanoszą ich na przybrzeżną łachę lub sam brzeg. Zasadzki w leśnych ostępach z pewnością kończyłyby się poważniejszym przelewem krwi.

- **Wioska Kwietny Ogród** – gdy potrzebują coś kupić, Wiewiórki rzadko próbują zapuszczać się do samej stolicy. Robią to tylko w ostateczności. Potrzebują jednak wymieniać zdobyczne towary na żywność. W związku z tym regularnie odwiedzają uroczą i, na pierwszy rzut oka, spokojną wioskę na północny wschód od Hengfors. Wśród jej mieszkańców mają dwa swoje kontakty: starego elfa Llindaga i mrukliwego krasnoluda Krala. Pośredniczą oni w wymianie, ale żywności dostarczają im miejscowi chłopci. Układ jest korzystny dla obydwu stron, więc chociaż wielu mieszkańców wie o tych interesach, nikt nie kwapi się donosić o tym władzom. W końcu niewielkim kosztem zyskują więcej pieniędzy i rzadkich towarów, niż mogliby zamarzyć sobie ich przodkowie. Elfy wyrażają swoją wdzięczność nigdy nie atakując ludzi z tej wioski.

WSPÓLCZYNNIKI SZAREGO LISA			
CIAŁO	5	Wigor	0
EMOCJE	3	Bieg	21
FACH	4	Skok	4
GRACJA	7	PP	50
REAKCJE	6	PZ	25
ROZUM	6	PW	25
TEMPO	7	Zdr.	5
WOLA	6	Próg C.R.	5
FART	2	Udźwig	50
		Determinacja	30
Zdolności			
Atletyka +7			
Bójka +4			
Broń krótka +6			
Czułość +9			
Język: Krasnoludzki +6			
Język: Starsza Mowa +10			
Język: Wspólny +5			
Łamanie magii +4			
Łucznictwo +8			
Nieugiętość +6			
Odwaga +7			
Przywództwo +5			
Skrytość +8			
Strategia +4			
Szermierka +6			
Sztuka Przetrwania +10			
Wykształcenie +8			
Wytrzymałość +7			
Zwinność +7			
Ekwipunek			
Przeszywanica z Aedirn, pikowane spodnie, długi luk (obrażenia 4k6), strzały (30), elfi miecz Crafan (obrażenia 4k6+4, Celność +2, Ogluszający (-3), Wyważony)			





Żałobnik z Czarnuszkowego Kręgu

Czarnuszkowy Krąg

Czarnuszko jest postacią legendarną w okolicach Hengfors. Jedni mówią, że był rycerzem, drudzy, że wojowniczym kmieciem, a jeszcze inni, że ulubionym doradcą króla. Któż wie, czy nie wszystkim po trochu, żył bowiem w burzliwej epoce, kiedy chłop z głową na karku i talentem do żołnierki mógł zostać możnowładcą.

Jakby nie było, jedna z najbardziej znanych opowieści o tym bohaterze mówi o tym, jak dostał on od króla połac ziemi na wschód od monarszego zamku. Czarnuszko zrobił więc to, co każdy by na jego miejscu uczynił: wykarczował las, oczyścił ściernisko, usunął krzewy i korzenie, po czym zaorał wszystko, co jego, aż po sam horyzont i posiał pszenicę. Jednak gdy zboże wyrosło, cała jego połac otaczająca spory samotny głaz zmarniała i leżała w kręgu na ziemi. Czarnuszko przejął się tym i następnym razem zadbał o to miejsce bardziej: dodał nawozu, postawił tyczki, i płot. Mimo to sytuacja się powtórzyła, a wszelkie ludzkie konstrukcje zostały przewrócone przez krzaki niezwykle czarnych róż. Widać było, że ktoś za tym stoi. Czarnuszko nie był jednak znany z tego, że łatwo się poddaje i za trzecim razem przygotował wszystko jak poprzednio, po czym ukrył się, by dowiedzieć się, kto mu niszczy plony. W środku nocy przy pełni księżyca na głaz wskoczyła z gracją szczupła istota w czarnej szacie. Wyjęła z rękawa mahoniowy flet i zaczęła grać. Rośliny wokół głazu zaczęły marnieć i opadać. Potem zmieniła melodię. Czarne róże zaczęły wyrastać z ziemi, przewracając tyczki i łamiąc ogrodzenie. Gospodarz z przestachem patrzył na tę magię, ale w końcu zebrał się na odwagę i wyskoczył z ukrycia. Tajemnicza istota zeskoczyła jednak z głazu i zniknęła w ciemności.

Wiele razy zasadzał się Czarnuszko na tajemniczego przybysza, ale nigdy nie udało mu się go schwytać ani przegonić szkodnika. Zdołał tylko ustalić, że tamten najpewniej jest elfem, zna Starszą Mowę i każe w niej nazywać się Glarwyr, Żałobnikiem. Nigdy nie dążył do

konfrontacji, zawsze zręcznie umykał, ale pozostawiał po sobie szkody wokół swego głazu. Ten zaś jest wielki i ozdobiony zatartymi prastarymi runami. Poruszyć go ani wykopać nie sposób. I tak przez lata trwały podchody między człowiekiem a czarownikiem.

Większość wersji historii mówi, że Czarnuszko zawarł w końcu pokój z Żałobnikiem, wypowiadając stanowiące dla mieszkańców Hengfors po dziś dzień wzór tolerancji względem elfów słowa: „A weź se ten czarci krąg w cholerę”. Po tym zaś przeniósł się w spokojniejsze miejsce.

Żałobnik

Tajemnicza istota nazywana Żałobnikiem jest przedmiotem wielu ludowych podań i baśni w regionie. Czasem jest groźna niczym najgorsza burza, innym razem radzi w sprawach tajemnych lub zdradza zapomnianą przeszłość rodzin czy wsi. Wydaje się ona być starsza od samej obecności ludzi w Hengfors, ale też interesować się ich życiem i pamiętać sekrety, które zaginęły w pomroce dziejów. Zawsze pojawia się w ciemnym stroju, z nieodłącznym mahoniowym fletem. Gdy na nim gra, dzieje się magia. Rosną czarne róże, mroczne chmury zakrywają niebo, a zmarli powstają z grobów.

Prawdziwą naturę Żałobnika pozostawimy do ustalenia Tobie, Mistrzu Gry. Dla nas jest on ostatnim ocalałym prawdziwym członkiem Starszej Rasy podobnej do Aen Seidhe, ale nie tożsamej im. Pojedynczy jego krewniacy kryją się w głuszy w różnych miejscach Kontynentu, ukryci dzięki władzy nad naturą i ograniczonej polimorfii. Są jednak tylko skarłatymi i zdegenerowanymi potomkami dawniej potężnego i dumnego ludu. Nigdy nie byli liczni, ale teraz są na wymarcu.

Żałobnik strzeże pradawnego cmentarzyska swojego ludu. Znajduje się ono pod ziemią, w ogromnej jaskini, do której wejście ukryte jest pod głazem w centrum Czarnuszkowego Kręgu. Pędzej jednak zawali te podziemia, niż pozwoli wejść tam człowiekowi. Choć powolny upadek





jego gatunku zaczął się jeszcze na długo przed przybyciem ludzi, to właśnie oni przypieczętowali koniec pobratymców Żałobnika. Nie ma więc on do nich ani cierpliwości, ani współczucia.

Widzimy dwa podstawowe sposoby, na jakie możesz wykorzystać Żałobnika: jako mędrca albo mściciela.

Żałobnik-mędrzec

Pamięć Żałobnika, jego wiedza i znajomość magii są nieporównywalne z żadną istotą poza najstarszymi smokami. Jedną z cech jego ludu jest to, że wspomnienia są dla nich wiecznie żywe i nigdy nie błędą. Potrafi on więc doradzić w sprawach beznadziejnych i zna sekrety dawno zmarłych ludzi. W razie potrzeby potrafi też komunikować się ze zmarłymi. Nie pomoże jednak drużynie za darmo. Jeżeli Bohaterowie obronią Czarnuszkowy Krąg przed jakimś zagrożeniem, doniosą mu o losach niedobitków jego rasy lub przyrzekną wykonać jakąś enigmatyczną i z początku niezrozumiałą misję, będą mogli liczyć na jego współpracę.

Żałobnik-mściciel

Być może starożytny strażnik cmentarzyska stwierdził, że ma już serdecznie dość panoszących się wszędzie ludzi i postanowił pozbyć się ich z regionu. Może go do tego doprowadzić jakieś tragiczne wydarzenie czy wyjątkowa niegodziwość. Aby pozbyć się miejscowych przywołuje upiory i złą pogodę, by potem w precyzyjnych atakach wymazać ludzką obecność z okolicy. W takim razie pierwszym jego celem stała się wieś Kamulce.

Wściekły Żałobnik będzie groźnym przeciwnikiem nawet dla doświadczonej drużyny. Pokonanie go będzie wymagało zjednoczenia sił mieszkańców pobliskich wiosek, lokalnych rycerzy a może nawet potworów, takich jak troll Kamieniarz i mieszkańcy Leśnej Głuszy. Przy pierwszej konfrontacji z Bohaterami Żałobnik będzie więc raczej dążył do pozbawienia ich przytomności i zostawi przy życiu, aby przekazali innym ludziom wieść o nadejściu mściciela. Niechaj uciekają z ukradzionej jego ludowi ziemi. Jak najprędzej.

WSPÓŁCZYNNIKI ŻAŁOBNIKA			
CIAŁO	8	Wigor	30
EMOCJE	8	Bieg	30
FACH	6	Skok	6
GRACJA	10	PP	90
REAKCJE	8	PZ	45
ROZUM	10	PW	45
TEMPO	10	Zdr.	9
WOLA	10	Próg C.R.	9
FART	0	Udźwig	80
Determinacja			50
Zdolności			
Atletyka +10		Nieugiętość +8	
Bójka +6		Odwaga +8	
Broń drzewcowa +10		Perswazja +8	
Czułość +10		Skrytość +8	
Empatia +6		Sztuka Przetrwania +8	
Język: Starsza Mowa +8		Wykształcenie +10	
Klątwy +10		Występy (flet) +10	
Łamanie magii +10		Unik +10	
Nauczanie +10		Zakłęcia +10	
Moce i zdolności			
Magia: Żałobnik zna wszystkie opisane w podręczniku klątwy oraz czary Powietrza, Wody i Ziemi. Najbardziej lubi Burzę z piorunami, Ślizgawkę i Kamienne kolce (w jego przypadku przyjmują postać krzaków czarnych róż). To mistrz Polimorfii.			
Raz dziennie potrafi		<u>Wrażliwy na:</u>	
przyzwać 2k6 upiorów (patrz strona 306 podręcznika), które pozostają w okolicy, aż zostaną zniszczone albo przez niego odesłane.		Dwimeryt (jeżeli go dotknie jego Wigor spada do 0, ale nie doświadcza innych typowych skutków)	
		Jad Wisielca.	
Ekwipunek			
Mahoniowy flet Żałobnika (Wzmocniony Fokus 3, Ukryty), Łaska Żałobnika (2k6+2, Niszczenie pancerzy, Obezwładniająca, Ogluszająca, Ukryta)			
Żałobnik traktuje Czarnuszkowy Krąg jak Intersekcję o poziomie mocy 5, z którą jest zharmonizowany. Duchy pochowanych tam członków jego ludu dają mu w tym miejscu dodatkową magiczną energię.			

Los Czarnuszka	
Rzut	Wynik
1	Czarnuszko to dziś widmo rycerza przywołane przez Żałobnika jako jego osobisty ochroniarz.
2	Czarnuszko wyniósł się stąd na drugi koniec Północy i jest przodkiem jednego z BG.
3-4	Czarnuszko to tylko wymysł miejscowych, postać z legendy, na którą złożyło się wielu ludzi.
5	Czarnuszko mieszkał aż do śmierci w okolicy, a jego potomkowie znają sekret, który pozwoli zniszczyć Żałobnika raz na zawsze.
6	Żałobnik to Czarnuszko. Legendy rozdzieliły te dwie postaci, podczas gdy to jedna i ta sama osoba. Opiekun cmentarzyska wymarłej rasy pomagał zakładać pierwsze ludzkie osady w Hengfors – uważa więc, że może je też zlikwidować, kiedy ludzie będą łamali ustalone przed wiekami zasady.





Władcy Włości

„Przybądź proszę jak najszybciej, bo ciemne chmury wiszą nade mną...”

Wasz przyjaciel, Kacper Rigel, poprosił Was o jak najszybsze przybycie do jego posiadłości w Hengfors. Najwyraźniej władował się znowu w jakieś kłopoty. To dobry kompan, w dodatku zwykle przy pieniądzu, więc czemu nie pomóc mu w potrzebie? Chyba sprawy nie stoją aż tak źle...

Wprowadzenie

Przygotowaliśmy dla Was przygodę, która może stanowić dobry początek nowej kampanii w **Witcher RPG**, z możliwością zawiązania drużyny. Jej wyzwania związane są raczej z dokonywaniem wyborów, niż walką, więc może ona być łatwo dostosowana też do średniozaawansowanej grupy. Pisaliśmy ją z myślą o drużynie 3-6 początkujących postaci. Powinna Wam zająć 3-5 godzin (jedną standardową sesję), choć jeżeli połączycie ją z tworzeniem postaci, mogą zejść Wam na nią dwa spotkania. Po jej zakończeniu bohaterowie zyskają bazę w regionie i mogą zacząć odkrywać kolejne **Znaki zapytania**. postaci mają szansę wejść w posiadanie własnej siedziby, a przynajmniej punktu wypadowego dla dalszych opowieści toczących się w regionie.

Do rozegrania tej przygody będziecie potrzebować podręcznika a przynajmniej startera do **Witcher RPG**. Żeby zrobić z niej pełny użytek przyda Wam się też dodatek **Władcy i Włości** oraz darmowe materiały z serii. Znajdziecie tu do nich komentarze i porady, potrzebujecie jednak podręcznika albo przynajmniej startera do tej gry.

Kacper

Kacper Rigel urodził się w rodzinie zubożałych rycerzy i zamiast brylować na salonach, musiał ciężko pracować na swoją obecną pozycję. Zjeździł cały Kontynent jako tłumacz, pośrednik i negocjator, pędząc życia bardziej kupca niż szlachcica. Podczas swoich licznych wojaży poznał Bohaterów Graczy, zyskał kilku dobrych przyjaciół i dorobił się kilku wrogów. Rok temu porzucił wędrowne życie i osiadł w kupionym niewiele wcześniej majątku w Hengfors, aby zająć się sprawami rodzinnymi. Od tego czasu ze znajomymi porozumiewa się głównie listami przesyłanymi za pośrednictwem krasnoludów z bankierskiej rodziny Vivaldich.

Po odczytaniu lub sparafrazowaniu tego tekstu, podaj Graczom list, który ich postaci otrzymały za pośrednictwem krasnoludzkich bankierów:

Kilka uwag technicznych na początek:

- Od tej chwili zwracamy się już bezpośrednio do Ciebie, Mistrzu Gry. Cześć!
 - Przeczytaj uważnie całą przygodę, zanim zaczniesz ją prowadzić. Dzieje się w niej sporo, więc lepiej się nie zgubić.
 - Tekst pisany *kursywą* możesz przeczytać lub sparafrazować Graczom.
 - Większość potrzebnych informacji znajdziesz w tym scenariuszu, ale przygotuj się, że w przypadku walki sięgnięcie do zasad i pomocy okaże się niezbędne.
 - Jeżeli w którymkolwiek momencie dojdiesz do wniosku, że Twoi Gracze nie bawią się dobrze, grając w ten scenariusz, możesz go dowolnie zmienić. Nie bój się improwizować i zawsze dawaj BG szansę do zabłyśnięcia.
- No to do rzeczy.



Mam nadzieję, że ten list znajduje Cię w zdrowiu i wszystkie sprawy idą po Twojej myśli

[...]

Niewielu poważylbym się nazywać przyjaciółmi, ale Ty do nich należysz. Zaufanie to w naszym świecie sprawa rzadka i bardzo ją cenię. Muszę Cię poprosić o przysługę, właśnie przyjaźni, zaufania oraz dyskrecji wymagającą. Zapraszam Cię do mojej posiadłości pod Hengfors. Sprawa jest zbyt poważna, by zostawiać ją papierowi. Tu trzeba osobistej rozmowy.

*Przybądź proszę jak najszybciej,
bo ciemne chmury wiszą nade mną.*

Twój druh i przyjaciel

Kacpr Rigel

Fabula w pigułce

Bohaterowie Graczy zostają zaproszeni do majątku swojego przyjaciela i patrona, Kacpra Rigla. Gdy przybywają na miejsce, napotykają spór między jurystą a miejscową szlachtą nad jeszcze nie ostyglą ciałem gospodarza. Powierzył on bowiem swoją posiadłość i opiekę nad małoletnimi dziećmi BG, a nie łasym na jego majątek sąsiadom. W dodatku sprawy wcale nie są takie proste, jakby się wydawało. Śmierć Kacpra jest zagadkowa, a jak się okaże – jeszcze nie ostateczna. Jego energię życiową wysysa upiór, a usunięcie go może przywrócić Rigla do życia. Tak czy inaczej, Bohaterowie będą musieli bronić posiadłości i dzieci przed zawiścią możnych – a może sprzedadzą wszystko temu, kto zaoferuje najwięcej?

Czas i miejsce

Proponujemy, żeby ta przygoda miała miejsce wczesną wiosną, wkrótce po tym, jak śniegi stopnieją i otworzą się na nowo drogi przez Góry Pustulcze oraz pagórkowate tereny między Ligą z Hengfors a Kovirem i Redanią oraz opadnie trochę poziom rzek. Miejscem akcji są oczywiście regiony wokół samego Hengfors, czyli sama północ Królestw Północy.



Prolog

Wasze konie parskają z zimna i wyrzucają z chrap obłoki pary. Ranek jest dość chłodny i w cieniu drzew ciągle jeszcze można dostrzec szron, ale słońce świeci jasno. Pod płaszcami i grubym ubraniem robi się Wam szybko ciepło, choć powietrze jest raczej rześkie. W tym tempie powinniście dotrzeć do posiadłości Kacpra przed południem. Na razie powiedzcie nam coś o sobie.

Ta przygoda może zarówno stanowić rozpoczęcie nowej kampanii, jak i otwarcie nowego rozdziału dla rozgrywających już różne epizody Bohaterów. Świetnie nada się na początek zwiedzania okolic Hengfors. Zakładamy więc, że postaci są stosunkowo nowe, a Gracze potrzebują chwili na ich przedstawienie.

Kiedy wszyscy opiszą krótko swoich Bohaterów (o ile nie gracze już jakiś czas – wtedy to zbyt), przejdźcie do następnego kroku. Zapytaj wszystkich:

Skąd znają Kacpra?

Niech każdy z Graczy opíše, jak jego postać spotkała Kacpra Rigla w czasie jednej z jego rozlicznych podróży. Zachęć do opisanie jednej wspólnej przygody, ale nie nalegaj za mocno. Przypomnij wszystkim, że mogą wykorzystać do tego wylosowane wcześniej wydarzenia z przeszłości BG (jeżeli brakuje Wam pomysłów, możecie poszukać inspiracji w tabeli na stronie 31 podręcznika podstawowego). Te opowieści nie muszą być długie (a nawet nie powinny).

Plotki z okolicy

Tę przygodę osadziliśmy w regionie, który bardzo starannie opisaliśmy w materiałach do Czwartków z wiedźminem. Mistrz Gry, możesz śmiało podać Graczom garść pogłosek i plotek z tej okolicy, opierając się o te wydarzenia. Jeśli chcesz, zacznij nawet od jednego z opisanych tam epizodów przed tą przygodą, żeby Gracze mogli poznać swoich Bohaterów. Możesz też podać po jednej plotce z poniższej tabelki każdej z postaci.

Rzut	Plotka
1	Miejscowi możni wadzą się między sobą. To Hengfors, a nie Cintra czy Touissant, więc tutejsza szlachta jest krewka i chętnie urządza zajazdy.
2	W lasach i dolinach na południe i wschód od Hengfors można napotkać wiele bestii i potworów. Dużo tu ponoć pracy dla wiedźminów.
3	Mieszkający w tej okolicy szlachcic Otto von Dahn ma opinię wyjątkowo bezwzględnego, tak na placu boju, jak i w sądach, którym skarży się na każdą domniemaną niegodziwość.
4	Podobno w tym regionie działa groźne komando Scoia'tael Szarego Lisa.
5	Liga z Hengfors bogaci się, a najwięcej zyskuje na tym sama jej stolica i okoliczne włości. Nie jest to najgorsze miejsce na zarobienie na życie.
6	Podobno do Hengfors niedawno przybyła misja dyplomatyczna z Nilfgaardu, a miejscowa szlachta już siedzi w kieszeni cesarza.

Scena poboczna: Pod Szczęśliwą Gwiazdą

Jeżeli Twoi Gracze lubią spokojne skupione na odgrywaniu postaci sesje, możecie rozegrać krótki epizod przed przejściem dalej. W tej sytuacji powiedz Graczom, że noc spędzili w obozie *Pod Szczęśliwą Gwiazdą*, która znajduje się na obrzeżach ziem Rigla. Nie był to nadzwyczajny wypoczynek, ale pozwolił rozgrzać się przed ostatnim etapem podróży. Uwagę BG zwróci jednak parobek, pełniący rolę stajennego. Gospodarz traktuje go z niechęcią, chociaż chłopaczek, ledwie siedmioletni blondynek, robi co w jego mocy, by wywiązać się ze swoich zadań. Dzieciak ma nietypowe niebiesko-fioletowe oczy, bardzo

podobne do tych, które BG pamiętają u Kacpra Rigla. Postaci nie wiedzą jednak, czy to nie jest przypadek ludzi z tych okolic. Rozegraj jedną czy dwie krótkie scenki ze stajennym, w których dobrze się on zaopiekuje koniem (np. wyjmie mu z kopyta jakąś drzazgę), albo zrobi coś miłego dla BG (np. nazbiera kwiatków dla którejś z Bohaterek). Dzieciak ma na imię Andrzej. Zamiast, jak opisano dalej, przebywać u ciotki, ten nieślubny syn Kacpra wiezie życie u rodziny swojej zmarłej niedawno matki. Ten epizod powinien być krótki, ale pozwolić Graczom pogłębić trochę relacje między swoimi postaciami.





Akt Pierwszy: Przybycie do włości

Minęliście położoną nad stawem wioskę składającą się z pięciu chałup oraz kilku budynków gospodarczych i skierowaliście się ku posiadłości na wzgórzu. To wielkie piętrowe domostwo z szarego kamienia otoczone ziemnym wałem i drewnianymi zabudowaniami. Widać, że jest zadbane: w gotyckich oknach błyszczą witraże, teren wokół niego jest wyrównany, a nad budynkiem powiewa flaga z herbem Kacpra, spuszczonej jednak do połowy masztu. Głowa gryfa ściskającego w dziobie srebrną monetę powiewa na porywistym wietrze. To obejście budzi szacunek i góruje nad okolicą. Brama wjazdowa jest otwarta.

Kiedy wjeżdżacie w granice wału, na dziedzińcu posiadłości, Waszym oczom ukazuje się zaskakująca scena. Tuzin mężczyzn stoi przy wejściu do budynku. Wszyscy są pod bronią. Noszą oni kolory nieznanych Wam szlacheckich rodzin. Dwóch spośród nich wyraża stojącemu pomiędzy nimi okularnikowi. Jeden z nich jest młody i przystojny aż ponad miarę, sprawiając wrażenie wymuszanego paniczka. Drugi to z kolei starszy wążacz z wygoloną głową i rzucający groźnymi spojrzeniami spod krzaczastych brwi. Obydwaj pokrzykują na stojącego między nimi wyrostka w płaskiej czapce, kryjącego się za teczką z papierami i niemal opierającego się już o ścianę budynku.

Okularnik zauważył Was. Uniósł drżącą dłoń w Waszą stronę.

- To oni! – zawołał.

Nim zdążyliście się obejrzeć dwaj szlachcice byli już przy Was.

- Dam dziesięć tysięcy! – zawołał donośnym tubalnym głosem starszy.

- Ja dam dwadzieścia, jeżeli rozłożycie na raty!
– wtóruje mu paniczek.

- Dwadzieścia?! Ja ci dam... - oburzył się wążacz. – Ja płacę gotówką, niech będzie piętnaście! De Prott, chodź tu, zanotujesz... Gdzie do diaska jest ten rejent!

Okularnik zdążył się jednak skryć w domostwie.

- W takim razie – uśmiechnął się paniczek, – będziemy chyba kontynuować rozmowę w środku, po odczytaniu testamentu. Chodźcie państwo, rejent już czeka w środku. I pamiętajcie, ja daję dwadzieścia, chociaż w ratach!

Dwaj szlachcice, których napotkali BG to Edmund Borh (młodszy) i Otto von Dahn (starszy). Obydwaj przybyli tutaj na wieść o śmierci Kacpra Rigla. Uznali, że szlachcic był bezdzienny i kupią jego posiadłość za bezcen. Usłyszeli jednak od przybyłego tu z Hengfors rejenta, że Kacper wyznaczył dla swojego majątku innych dziedziców. Podejrzewają, że są nimi Bohaterowie Graczy i oferują im pokaźne sumy w lintarach (walucie Ligi), w zamian za odstąpienie majątku, nim jeszcze ciało Rigla ostygnie.

Nie daj drużynie wiele czasu na przetrwanie tych wszystkich informacji. Szlachcice wiele więcej nie wiedzą. Przejdź szybko dalej. Szlachta na wpół prowadzi, na wpół ciągnie BG do budynku.

W jadalni czeka już na Was młody okularnik, jeżeli dobrze rozumiecie rejenta de Prott. Wskazał Wam miejsca przy stole.

- Teraz odbędzie się odczytanie ostatniej woli zmarłego wczoraj szlachetnego Kacpra Rigla, pana tych ziem. Testament został mi powierzony na przechowanie, posiada wszelkie właściwe pieczęcie i podpisy, a głosi, co następuje:





Ja, niżej podpisany, Kacper Rigel, zdrów na umyśle, choć już nie na ciele,

ZAPISUJĘ

cały mój majątek, to jest posiadłość zwana Nitenia, to jest kasztel mój wraz

w wsią Czarna Dziura oraz oberżą pod Szczęśliwą Gwiazdą

dzieciom moim z matek różnych, choć nieślubnych, jednak moich ponad

wątpliwość wszelką

Andrzejowi i Jance

w częściach równych

a przyjaciołom moim niżej wymienionym pieczę nad ziemią i dziećmi,

aż do czasu ich pełnoletności, powierzam

Kacpr Rigel

W komnacie przez chwilę panowała martwa cisza, ale szlachcice po chwili wybuchli. Krzyczą jeden przez drugiego. Ledwie ich słyszycie, bo dotarło do Was, że spóźniłście się: Wasz przyjaciel nie żyje.

Rozgrywaj dalej tę scenę tak długo, jak Gracze będą się przy niej dobrze bawić. Szlachcice mogą chcieć podważać testament (na podstawie tego, że Kacper podpisał się „Kacpr”), podważać istnienie jakichkolwiek dzieci i w końcu oferować Bohaterom pokaźne sumki za posiadłość (jak poprzednio) lub za przekazanie im potomstwa Rigla pod opiekę (połowę podanych wcześniej kwot).

Jeżeli zauważysz, że Gracze się męczą, do dyskusji włączy się znowu rejent. Do tej pory okularnik nie mógł się dorwać do głosu.

– Szanowni Państwo mogą chcieć pożegnać przyjaciela. Ciało Pana Rigla zostało złożone w kaplicy w skrzydle wschodnim. Panowie Borh i Dahn z pewnością uszanują tę chwilę kontemplacji. – spojrzał znacząco na szlachciców, którzy niechętnie kiwnęli głowami.





Akt Drugi: Pożegnanie?

Kiedy BG wejdą do kaplicy, odczytaj lub sparafradzaj im poniższy opis.

Pomieszczenie jest ciemne. Wysokie łukowe okna zasłonięte są czarną tkaniną. Zerwanie jej niewiele by zresztą dało, bo niebo na zewnątrz powoli zakrywają ciemne burzowe chmury.

Kacper leży na katafalku. Wygląda, jakby spał. Światło świec gra na jego twarzy, dając złudzenie nieznacznych ruchów mięśni i ukrytych pod powiekami oczu. Te ma jednak zamknięte, więc nie spojrzycie po raz ostatni w jego niezwykle szafirowe tęczówki, znak charakterystyczny jego rodziny. Żartował sobie, ktoś z jego przodków musiał być elfem. Ciekawe, czy Andrzej i Janka odziedziczyli po nim tę cechę?

Czas na pożegnanie. Kacper nie zdążył przekazać Wam prawdy o swoich kłopotach. Pozostawił Was za to z trudnym wyborem.

Na zewnątrz zaczyna zawodzić wicher. Nadchodzi burza.

Jeżeli w drużynie jest czarodziej, dodaj:

To miejsce wypełnione jest magią. W pobliżu musi przebiegać żyła wodna, a może nawet znajdować się silniejsza intersekcja. Jest w tym jednak coś niepokojącego. Czujesz ciarki pełzające po plecach.

Jeśli masz w drużynie wiedźmina, dodaj:

Twój medalion drży. W tym miejscu musi gromadzić się magia. Coś jednak jest nie tak. Twoja ręka odruchowo zmierza w kierunku rękojeści miecza.

Gdy w drużynie jest kapłan, dodaj:

Twoją uwagę zwraca dziwny wisior na piersi Kacpra. Przypomina on wielkością wiedźmińskie medaliony, a przedstawia otwartą paszczę jakiegoś potwornego wynaturzenia. Jest w nim coś niepokojącego. Nie pamiętasz, by Rigel miał go podczas Waszego poprzedniego spotkania.

Jeżeli w drużynie masz Medyka, dodaj:

Kacper wygląda jakby spał. Szczerze mówiąc: wygląda tak aż za bardzo. Na jego policzkach widać delikatne rumieńce i wydaje Ci się, że przed chwilą jego pierś odrobinę się poruszyła. Czyżby oddychał? Zdarza się czasem, że niewprawni cyrulicy stwierdzają zgon przedwcześnie, gdy chory zapadnie w śpiączkę lub wysoka gorączka ustąpi nagle, a ciało się wyziębi. Czyżby dla Kacpra była jeszcze nadzieja?

O ile nic nie wzbudziło ich niepokoju, Gracze mogą wykorzystać ten czas na pożegnanie przyjaciela i naradę. Szlachta czeka na ich decyzję, ale z kaplicy ich nie wygonią. Jest więc nareszcie chwila spokoju.

Jeżeli Gracze zdecydują się zbadać ciało Kacpra, mogą to zrobić Testami Otwartymi:

- Czujności / Dedukcji,
- Opatrywania / Uzdrawiania
- Klątw / Wiedźmińskiego treningu / Wykształcenia magicznego.

Jedna postać może wykonać tylko jeden Test. Zdobyte informacje odczytaj z tabeli (postać zdobywa wszystkie do poziomu, który wyrzuciła).





PT	Czułość	Opatrywanie	Kławy
10	Kacper został zbyt szybko położony na marach. Cała ta sytuacja jest mocno podejrzana.	Ciało Kacpra jest chłodne, ale nie zupełnie zimne. Nie ma normalnych zmian pośmiertnych.	Od wisiora na szyi Kacpra bije złowroga aura.
14	Na ciele Rigla nie widać śladów choroby, wyniszczenia organizmu czy walki. Siły życiowe musiały opuścić go nagle.	Rigel żyje! Puls jest ledwie wyczuwalny i oddycha on bardzo wolno, ale jeszcze nie umarł!	Medalion połączony jest z siłą życiową Rigla i zerwanie go może mieć poważne konsekwencje.
16	Wasz przyjaciel żyje! Kiedy przyłożyć mu lusterko do ust, pojawia się na nim skroplona para.	Wspólny przyjaciel został potraktowany czymś, co straszliwie go osłabia, jakąś trucizną albo złowrogą magią!	Wisior wysysa siły życiowe Waszego przyjaciela, ale zdjęcie go uwolni jakąś magię – to pułapka.
20	Kacper padł ofiarą spisku. Wisior na jego szyi jest z tym związany i wygląda to na robotę czarodzieja. Rzecz jest doskonale wykonana z wysokiej klasy srebra. W Lidze coś takiego mogło powstać wyłącznie w stolicy.	Kacper ma tylko 1 PZ i cudem wyszedł z Konania. Potrzebuje natychmiastowej pomocy medycznej lub magii leczącej. Był jednak systematycznie osłabiany, a ten efekt jeszcze nie ustąpił. Jest on nadprzyrodzonej natury.	W wisiorze zaklęty jest jakiś złowrogi duch. Zdjęcie go sprawi, że Kacper utraci 5 PZ, ale będzie można wtedy wyzwolić ducha.

Bohaterowie mogą pozwolić Kacprowi umrzeć w spokoju (o północy zamknięty w wisiorze upiór wyssie z niego resztki sił życiowych), poszukać pomocy albo samemu spróbować uratować Rigla. Jeśli zerwą mu z szyi wisior, ich przyjaciel straci 5 PZ i zacznie Konać – potrzebują więc pierwszej pomocy albo magii leczącej, by to przetrwać. Jeżeli następnie uderzą w wisior srebrem, stalą meteorytową lub magią, zniszczą wisior i wyzwolą zaklętego w nim upiora (jego współczynniki znajdziesz na końcu scenariusza). Pokonanie go nie będzie łatwe, ale jeśli się powiedzie, Kacper zacznie powoli wracać do zdrowia. To jednak trochę zajmie.

Gdzie szukać pomocy

W okolicach Hengfors są tylko cztery istoty zdolne uratować Kacpra: druid Bardan Kąpiółka z „Gorącego Źródła”, wiedźma Aniusza ze Słomowa, Janeczka oraz Żałobnik z Czarnuszkowego Kręgu. Sięgnij po poświęcone im materiały i zdecyduj, czy chcesz któreś z nich włączyć w tę przygodę. Możesz poprosić o rzut, by BG sprawdzili w pamięci, czy o którymś z nich słyszeli albo po prostu wybrać któreś z nich i pozwolić Graczom wymyślić, skąd dowiedzieli się o tej osobie.

Tak czy inaczej przed drużyną stoi decyzja co do przyszłości posiadłości. Szlachcice ofiarują za nią spore pieniądze. Wiedzą już o istnieniu dzieci Kacpra i mogą spróbować się ich pozbyć. BG mogą pozwolić Kacprowi umrzeć, wziąć pieniądze i porzucić dzieci na pastwę moźnych, ale wtedy raczej nie powinni nazywać się Bohaterami. Jeśli zdecydują się tu zostać, czeka ich ciężka przeprawa z Bohrem i von Dahnem. Niezależnie od tego, czy Kacper przeżyje, czy też nie, biorą na siebie odpowiedzialność za bezbronne jednostki.





Akt Trzeci: Władcy czy władca?

Ta część przygody zależy całkowicie od tego, jakie decyzje podejmą Bohaterowie.

Jeżeli sprzedadzą posiadłość Bohrowi i to jemu powierzą opiekę nad dziećmi, pozbędzie się on ich dosyć szybko. Najpewniej odeśle do dalekiej rodziny, ale nie będzie specjalnie dbał o to, by dotarły na miejsce bezpiecznie. Mało tego, będzie się opóźniał ze spłacaniem swoich rat, bo po prostu nie ma takich pieniędzy. Zdobycie takiej posiadłości to dla niego przełomowy moment. Dzięki temu już za kilka lat stanie się ważną osobistością w Lidze z Hengfors i królewskim doradcą. Zapamięta BG i będzie im przychylny.

Sprzedanie posiadłości von Dahnowi i oddanie mu dzieci pozwoli wiecznie naburmuszonemu szlachcicowi skonsolidować majątki wokół Hengfors. Pozbędzie się stąd Bohra z jego wiecznymi knowaniami i przejmie gospodę „Gorące Źródło”. Te ziemie szybko zaczną przynosić mu spore dochody, dzięki którym zapewni świetne wykształcenie, dostatnie życie i spory posąg Andrzejowi i Jance. Wiele można złego powiedzieć o von Dahnie, ale zna on dobrze szlacheckie powinności i szanuje rodzinę.

Zajęcie posiadłości przez Bohaterów będzie dla nich oznaczało konieczność ciągłego użerania się z nieprzyjawnymi sąsiadami. Bohr będzie próbował napaść na nich bandytów. Dahn będzie sabotował ich przedsięwzięcia. Każdy ze szlachciców może po jakimś czasie spróbować dokonać zajazdu. Przed tym ostatnim może powstrzymać ich tylko uratowanie przez Bohaterów Kacpra. Szlachta szanuje Rigla na tyle, że nie posuną się za daleko. Dalej będą próbowali napsuć mu (i BG) krwi, wybiorą jednak mniej agresywne sposoby.

Jeżeli Bohaterowie wezmą pieniądze i zabiorą ze sobą dzieci, przed nimi wiele ciekawych przygód. Andrzej i Janka odziedziczyli po ojcu, wraz z kolorem oczu i krwią tajemniczych przodków, uśpiony magiczny talent. Mają go w sobie jednak więcej nawet, niż miał sam Kacper. Przed Bohaterami niejedna ciekawa przygoda z podopiecznymi, w których budzą się nadprzyrodzone zdolności.

Tak czy inaczej ten, kto przeklął wisior Kacpra może chcieć dokończyć dzieła – a może też pozbyć się dzieci Rigla.

Kacper o wisiorze

Jeżeli Rigel dojdzie do siebie, opowie o wisiorze następującą historię: otrzymał go od swojej kochanki, matki Janeczki. Wymienili się wtedy pamiątkami rodzinnymi, a ta była w jej rodzinie podobno od wieków. Nie nosił go zbyt często, ale to zmieniło się, gdy jego ukochana, Madalena, zmarła od zarazy. Jej ostatnią prośbą było, żeby miał ten wisior zawsze na szyi, a potem przekazał go Jance na szesnaste urodziny. Kacper szybko zaczął się po tym czuć coraz słabszy. Z początku podejrzewał chorobę. Tymczasem jego szlacheccy sąsiedzi zdecydowali się napsuć mu krwi. Czując się coraz gorzej, wezwał więc na pomoc Bohaterów.

Czy upiór był od początku w wisiorze, czy jest to wynik spisku lub kłatwy, pozostawiamy już Tobie, Mistrzu Gry. Dla tej historii nie jest to istotne.





Epilog: Baza godna Bohaterów

Jest duża szansa na to, że Bohaterowie Twoich Graczy weszli w posiadanie majątności zarządzanej własnoręcznie lub za pośrednictwem sojusznika i patrona (Kacpra). Składa się ona z dwóch części.

Domostwo Riglów to Posiadłość taka, jak opisano na stronie 12 dodatku *Władcy i Włości*. Jest to baza dla całej drużyny, więc Bohaterowie zyskują wspólnie pierwszy poziom zdolność Posiadłość. Nie jest ona przypisana do konkretnej postaci (nawet jeśli Kacper żyje). Wszyscy BG mogą się zrzucać PD na podniesienie poziomu zdolności i wspólnie decydować o jej Rozbudowie. Muszą jednak płacić za rozwój tak, jakby była to **zdolność trudna**.

Wieś i oberża mogą zostać potraktowane tak, jak budowle opisane w darmowym materiale *Z popiołów*. Na osadę Czarna Dziura składają się trzy chaty jednoizbowe, dwie przeciętne, studnia, stodoła i drewnutnia. Pod Szczęśliwą Gwiazdą to bogata chata z malowanymi ścianami. BG mogą rozbudowywać te posiadłości dalej i ściągać nowych osadników zgodnie z zasadami z tego minidodatku.

W ten sposób Gracze zyskują własną bazę w okolicach Hengfors, z której mogą wyruszać, by badać kolejne znaki zapytania w okolicach miasta i samej stolicy.

Bohaterowie Niezależni

Kacper Rigel

Kacper to na pierwszy rzut oka dość niepozorny ludzki mężczyzna. Włosy ma popielate, wzrostu jest zupełnie przeciętnego, a budowy szczupłej w ten sposób, który jest charakterystyczny dla osób nie potrafiących usiedzieć ani chwili w jednym miejscu. Uśmiecha się często, śmieje donośnie, głos ma przyjemny dla ucha. Ubiera się dobrze, ale nie przesadnie bogato. Sprawia wrażenie przyjaznego, skrupulatnego, ale też skromnego – jak na dobrego pośrednika przystało.

Jedno jednak zwraca na niego uwagę. Jego oczy mają kolor fioletowo niebieskiego szafiru gwiaździstego (my powiedzielibyśmy o tej barwie: szafir kaszmirski). Kacper żartuje sobie, że widać jego przodkowie mieli domieszkę elfiej krwi, ale takie tęczęwki są rzadkością nawet u Aen Sidhe. Gdyby zapytać Żałobnika z Czarnuszkowego Kręgu, z pewnością mógłby powiedzieć o tym coś więcej. Tymczasem pozostaje to cechą wyróżniającą Kacpra na tle innych ludzi. Korzysta z uwagi, jaką przyciąga swoimi oczami tak w kontaktach z kontrahentami, jak i kobietami. Rigel zwykł bowiem żyć tak, jakby jutro miało nigdy nie nadejść – co obecnie może się mu faktycznie przydarzyć.

Dla Kacpra wykorzystaj współczynniki nilfgaardzkiego arystokraty ze strony 326 podręcznika podstawowego, ma jednak też Wigor na poziomie 1. Gdy znajdują go BG, posiada tylko 1 PZ i jest **ogłuszony**. Nie ocknie się, póki nie wyjdzie ponad **Próg Ciężkich Ran**.

Andrzej i Janka

Dwójka uznanych dzieci Kacpra jest w zbliżonym do siebie wieku – mają tak na oko 6-7 lat. Trudno jednak rozpoznać, że to rodzeństwo. Andrzej jest cichym blondynkiem, szczupłym i niezbyt pewnym swego. Janka to z kolei rezolutna piegowata panna o rudych lokach, szczerbata i wiecznie szeroko uśmiechnięta. Po ojcu obydwójce odziedziczyli tylko niezwykle szafirowe oczy. W tej chwili dzieci znajdują się pod opieką Marii Kobler, kuzynki Rigla mieszkającej w Hengfors.



**Filip de Prott**

Pochodzący z kupieckiej rodziny młodzieniec z prawniczym wykształceniem. Niedawno wrócił do rodzinnego Hengfors ze studiów na Uniwersytecie Oxenfurckim. Zdał wszystkie egzaminy pozwalające mu pełnić rolę pisarza miejskiego i notariusza, a sam mianuje się „rejentem”. Ma serce po właściwej stronie, ale przywykł do tego, żeby ustępować możniejszym od siebie.

Dla Protta wykorzystaj współczynniki Uczzonego ze strony dodatku *Władcy i Włości*

Otto von Dahn i Edmund Borh

Dwóch szlachciców z okolic Hengfors, którzy maczają palce w niejednym z miejscowych problemów.

Otto jest starszym doświadczonym mężczyzną, wiecznie obrażonym na cały świat. To skąpy i uparty jak osioł tradycjonalista. Gardzi ludem i jego obyczajami, szanuje tylko dobre urodzenie, siłę i władzę. Mimo wszystko zna swoje powinności. Jest co prawda szorstki w obyciu i bezwzględny dla wrogów, swoją rodzinę jednak kocha ponad wszystko. Pragnie, by jego dzieci miały przed sobą lepszą przyszłość od niego samego.

Edmund jest młodym przystojnym dandysem nie dbającym o nic, poza własnym interesem. Sprawia wrażenie sympatycznego i otwartego, ale tak naprawdę jest nawet bardziej bezwzględny od Dahna. Kocha tylko siebie i wszystko co robi, ma na celu podniesienie jego znaczenia. Jest przy tym bankrutem, zadłużonym w krasnoludzkich bankach. Nie zlicytowano go jeszcze tylko dzięki jego kolejnym machlojkom, dzięki którym spłaca co jakiś czas część należności, oraz ujawnionemu Vivaldim planu poślubienia bogatej panny Korber.

Dla szlachciców wykorzystaj współczynniki nilfgaardzkiego arystokraty ze strony 326 podręcznika podstawowego.

Upiór z medalionu

Potworna zjawa o błyszczącym czerwonym ciele i szafirowych oczach. Gdy się porusza, słychać wokół niego dziwny syk. Ciągnie za sobą eteryczne wnętrzości, które zarzuca na nieszczęśników, wysysając z nich życiową energię. Gdy się pojawi na sesji, za oknami rozpęta się straszliwa burza.

Dla upiora z medalionu wykorzystaj współczynniki Upiora ze strony 306 podręcznika podstawowego. Zyskuje on jednak dodatkową zdolność: **Wyssanie sił życiowych**. Aby ją wykorzystać, musi wejść w **Chwyt** (strona 168) i być materialny. W swojej Akcji bez rzutu odbiera celowi 2k6 PZ (nie musi rzucać na trafienie) i tyle samo sam odzyskuje. Dany cel może tak zaatakować jedynie raz na dobę.

