

SPOTKANIE PRZY OGNISKU

Na Szlaku powoli robi się zimno. Podróżni z różnych stron zatrzymują się więc na przydrożnych polanach czy w ruinach zajazdów, a nawet komór celnych, by wspólnie ogrzać się przy ogniu. Lata wojennej zawieruchy sprawiły, że zniknęła większość przyjaznych i ciepłych oberży zapraszających strudzonych podróżnych. Zwykle wiele dni podróżować trzeba, by schronić się pod solidnym dachem, a nie w wypalanej ruinie czy pod byle jak skleconą wiatą. Chcąc nie chcąc, w podróży poznaje się nowych ludzi i niełudzi. W tym materiale znajdziesz kilka pomysłów na takie ciekawe indywidua i drobne przygody przy ognisku. Część z nich da się rozbudować do wątku zajmującego całą sesję. Jeśli więc drużyna jest od kilku dni w podróży, wybierz albo wylosuj zdarzenia rzucając k6.

Rzut	Zdarzenie
1	Emeryt. Przy ognisku siedzą starszy mężczyzna i dziewczyna w wieku może 25 lat. Starzec ma siwą brodę i posiwiałe długie włosy, ale widać, że jego twarz jest strasznie pobliźniona. Jedno oko pokryte jest bielmem, a drugie, wiecznie przymrużone, ma niezdrową żółtawą barwę. Jego córka, Jagienka, tłumaczy każdemu, kto chce słuchać, że wraz z ojcem jadą do stolicy tej krainy w interesach. Są drobnymi kupcami łączącymi na większy kontrakt, który zapewnić mają znajomości mężczyzny. Dziewczyna jest gadatliwa, choć nie napastliwa. Jej ojciec z kolei nie wygląda na kogoś, kto łatwo sobie robi przyjaciół. Mówi niewiele, krótkimi zdaniami, a odpowiada burkliwie. Dodatkowo druidzi, kapłani, czarodzieje i wiedźmini będą się przy nim czuć nieswojo. Widać, że to Jagienka jest twarzą ich handlowego przedsięwzięcia. Starzec zaśnie strudzony tuż po zmroku, za to dziewczyna chętnie posiedzi jeszcze przy ogniu, by porozmawiać z podróżnymi. Jeżeli wypije trochę za dużo (lub gdy pojawi się zagrożenie), wyzna, że jej ojciec jest emerytowanym wiedźminem! Wkrótce będzie można sprawdzić, czy to prawda, bo ku obozowisku leci już chmara wąpierz (tuzin potworów opisanych na s. 120 <i>Wiedźmińskich Zapisków</i>).
2	„Interes Waszego życia”. Przed wejściem do zrujnowanego zajazdu stoi duży kupiecki wóz. Ze środka ruiny, nad którą unosi się dym ogniska, słychać radosne pokrzykiwania, śmiech i brawa. Kilko podróżnych jest już na miejscu. Pod częściowo ocalałym dachem dawnej izby karczemnej rozłożył swój kram krasnoludzki handlarz. Wszyscy są zadowoleni, bo ten, przedstawiający się jako Kaźmierz Rundolf, częstuje wódką i oferuje ogromną zniżkę na wszystkie swoje towary. Mówi, że chce jak najszybciej wyprzedać drobiazg, bo w następnym mieście ma odebrać duży transport beczek z piwem. Rzeczywiście, Rundolf oferuje rozmaite drobne towary (ekwipunek z podręcznika podstawowego o wadze 5 lub mniejszej oraz dostępności Codziennej lub Powszechnej – po 1k6/2 sztuk) za połowę ceny! Kiedy wszyscy zasną, zmożeni emocjami i pijaństwem, krasnolud po cichu zwinie się podczas swojej warty. Rano obudzą wszystkich żołnierze z oddziałów specjalnych Nilfgaardu, którzy ścigają krasnoludzkiego przemytnika i właśnie znaleźli przy drużynie i innych podróżnych przedmioty, które tamten szmuglował.
3	Ślepe szczęście. Na postoju zatrzymał się spory drewniany furgon pokryty delikatnymi rzeźbieniami i starannymi malunkami przedstawiającymi roślinne wzory. Młody elf pomaga właśnie wsiąść do niego jasnowłosej kobiecie ze swojej rasy. Gdy tamta skryje się wewnątrz powozu, przywita się z podróżnymi. Nazywa się Alaisdar. Mówi, że jego „Mateczka” jest wielką uzdrowicielką, więc jeśli Bohaterowie cierpią od jakichś ran, chorób, trucizn czy skrofulów, to oferują swoje usługi. Ściszoną głosem doda, że jest jeden haczyk. Mateczka została oślepiona przez ludzi podczas pogromu i szczerze ich nienawidzi. Nie godzi się leczyć d’hoine – ale czego oczy nie widzą... Alasdair ma świadomość, że pieniądze są im potrzebne i pomoże ukryć przed „Mateczką” naturę rannych ludzi, posuwając się nawet do zaproponowania swoich usług golarskich. Elfka jest podejrzliwa, posługuje się zazwyczaj Starszą Mową (choć zna Wspólny) i często dotyka twarzy pacjentów. Jednak jej usługi są warte drobnego kłamstwa, kilku upokorzeń i zgolenia zarostu. To magiczka-uzdrowicielka, która zna każde zaklęcie i rytuał uzdrawiający z podręcznika podstawowego, a jej Potencjał w magii to 18.
4	Gospoda tuż za rogiem. Kiedy drużyna oraz inny podróżni rozbijają obozowisko na przydrożnej polanie, z lasu wychodzi mężczyzna. Na oko ma jakieś trzydzieści lat i chociaż jest blady, to wygląda na zdrowego i uśmiecha się szeroko. Przedstawia się jako Janiec i mówi, że nie muszą spać na gołej ziemi, bo w głębi lasu znajduje się gospoda. Właściciele usunęli znaki prowadzące do niej po odparciu kilku napaści. Każdego wieczora Janiec wędruje więc w kierunku głównego traktu, by zaprosić podróżnych, o ile nie wyglądają na dezterów czy zbójów. Część podróżnych przyjmie gościnę i ruszy leśną drogą w kierunku zajazdu. Jeżeli BG odmówią, powiedz im, że rankiem podróżni nie wrócili – i więcej nie wrócą. Jeśli zdecydują się podążyć za Jancem albo następnego dnia zbadać sprawę, możesz wybrać jedną z poniższych opcji albo rzucić 1k6: 1-2: Zbrodnia! Grupa rozbójników udaje, że prowadzi gospodę, a kiedy goście zasną, morduje ich i zagarnia dobytek. 3-4: Potwór! Zajazd prowadzi bruxa (<i>Wiedźmińskie Zapiski</i> , strona 116), a Janiec i kilko obsługi gospody to więzione przez nią sługi. Nocą wampirzyca pożywia się na podróżnych, a jeśli tych długo nie ma, smutny los czeka jej służbę. 5-6: Nieemożliwe! Janiec mówi prawdę: w lesie stoi ocalała jakimś cudem gospoda. Ceny są konkurencyjne!
5	Zamtuz na kółkach. W sensie jak najbardziej dosłownym. Przy ognisku zatrzymały się trzy malowane furgony, w zasadzie jeżdżące chatki, które mieszczą burdel o wdzięcznej nazwie „Twoja Sąsiadka”. Interesem kieruje masywnie zbudowany typ imieniem Alfons z Czarnej Góry, zwany „Potulnym Ogrem” ze względu na rozmiar, charakter i specjalność. Do jego pracowników należą niziolka Alfadonna „Mała Elfka” Book, była najemniczka „Czarna Mira”, ogolony krasnolud Kurlaz Potężny, przebrana za elfkę sukkubka Illadora oraz Pluton Mesarverk Traade zwany Dididim, doppler na każdą okazję. To wesoła kompania, chociaż tego zdania nie podziela podążający jej tropem oddział Rycerzy Płonącej Róży...
6	Strażnik ogniska. Wśród podróżnych, którzy zatrzymali się w ruinach opuszczonego fortu, jest niziołek Hugo Biberveldt. Chwali się on, że w Novigradzie zakupił od ofirskiego kupca ogromne jajo wielkiego niełotnego ptaka (jak mówi, „sutrusia”). Zamierza je usmażyć w ognisku i zaprasza wszystkich na degustację, o ile się dorzucą do uczty z jakąś wędliną, pieczywem, napitkiem czy serem. Czarodzieje mogą jednak wykryć delikatną aurę magiczną wokół jaja, a medalion wiedźmiński lekko przy nim gra. Niziołek jest całkowicie nieświadomy tego, że właśnie wrzuca do ognia jajko feniksa – a to starczy, by wyklucło się z niego pisklę (jak opisano na stronie 109 <i>Wiedźmińskich zapisków</i> – zachowuje ono wszelkie zdolności specjalne potwora, korzystając ze współczynników ptaka). Jeśli schwytać je żywe, wbrew protestom głodnego niziolka, można zarobić majątek!