Nic we wiosce się nie dzieje

U nas tu Panie spokojnie. No tak, po lesie Wiewiórcy siedzą, na przednówku mnie parobka ubili, ale za to wilków ni ma, bo ze głodu wyzdychali. No i te, jak im tam, rusołki podle młyna bytują i czasem kogoś utopią, jak mego brata dwa roki temu. Zwykle jednak spokojne są, nenufarów nasadzą i ładnie jest. Że troll? No, pijaczyna z niego straszliwa i czasem podróżnych zeżre, ale most trzyma w pieczy, a obcych to jakoś tak mniej żal. Najładniejszy tu mamy most w okolicy, a do tego kamienny, nie to co u sąsiadów, drewniany.

Co ze stodołą się stało, pytacie? No spaliła się wczoraj, jak ta czarodziejka za leszym goniła. Tam potem w knieje zapadli, gdzie te drzewa połamane i koń na pień nabity.

A tak poza tym, to spokojnie.

Przygoda w pigułce

Drużyna przybywa do wioski Bukola w poszukiwaniu czarodziejki Tekli z Visenthalu. Wyjechała ona w pośpiechu ze swojej siedziby, a szlak jej przejazdu znaczą wichury i przerażeni chłopi. Wyraźnie szuka ona czegoś, rozpytuje się przy tym o potwory. BG podążający jej tropem trafiają do wioski, w której widziano tę kobietę dzień wcześniej. Panująca w tej okolicy sielska atmosfera jest powodem, dla którego Tekla się tu znalazła. Poszukuje ona leszego zwanego Panem Bukiem, który opiekuje się tymi ziemiami. Chce wykorzystać jego szczególne moce dla swoich celów.

Drużyna

Przygodę łatwo dostosować do poziomu zaawansowania grupy, ale najlepiej nada się dla 3-5 średniozaawansowanych postaci.

Jak zaangażować BG w przygodę

Najlepszym sposobem na wplątanie BG w tę historię, jest wykorzystanie wydarzeń z ich życia. Może ktoś z nich poznał Teklę wcześniej i niepokoi go jej nagła obsesja? Czarodziejka może być znajomą, sojuszniczką czy kochanką, która nagle przestała się odzywać. Może też być wrogiem jednej lub kilku postaci z drużyny, a jej plany będą wtedy wymierzone bezpośrednio w BG – więc grupa może chcieć ją powstrzymać. Niedługo dostaniecie też przygodę *Zlecenie na wiedźmina*, podczas której BG mogą z Tekli zrobić przyjaciółkę lub ją rozwścieczyć. Na pomoc może wezwać ich też zaalarmowany przez wieśniaków władyka miejscowych ziem, Leo z Bernsteinu, albo hrabia Deomund, na którego zamku dotąd służyła czarodziejka. Tekla potrzebuje też ludzkiej ofiary, by jej plan się powiódł, mogła więc uwieść lub porwać kogoś z rodziny lub kochanka BG.

Przeciwnicy

W przygodzie Bohaterowie mogą wejść w konflikt z chłopami (współczynniki jak Bandyci ze strony 276 podręcznika podstawowego, ale bez pancerza i kusz – możesz podmienić ich broń na chłopską, jeśli masz odpowiednie rozszerzenia w pdf), trollem spod mostu (podręcznik podstawowy, strona 304), Scoia'tael (podręcznik podstawowy, strona 278), rusałkami (współczynniki na końcu przygody), czarodziejką (współczynniki Tekli dostosuje do swojej drużyny – my proponujemy, żeby dodać 2 do wszystkich Cech czarodzieja ze strony 280 podręcznika podstawowego i przeliczyć współczynniki pomocnicze; Tekla zna wszystkie czary Powietrza z listy Nowicjusza oraz Gwynt Troelli i Piorun Alzura z czarów Czeladnika – zauważ, ze rzucanie tych kosztuje ją odpowiednio 5 i 15 PZ; opanowała też Rytuał Życia, w którego kręgu stoi, gdy odnajdą ją BG) oraz Panem Bukiem, leszym (***Wiedźmińskie zapiski*** s. 88 – jego unikatowa zdolność opisana jest w ramce dalej). Warto przypomnieć Graczom o możliwości zastosowania Konfliktu Społecznego.

Wprowadzenie

Jedziecie traktem prowadzącym poprzez pola ku wiosce Bukola. Tutaj skierowali Was chłopi z poprzednich osad. Pomstowali na pozrywane wichrem strzechy i poprzewracane drzewa w sadach, chętnie więc wskazali, w którą stronę odjechała czarodziejka. Musieliście przebyć górską przełęcz, żeby tu dotrzeć. Po obu stronach rzeczki przecinającej tę dolinę widać pola uprawne i łąki, na których pasą się owce. Kamienny most prowadzi ku niewielkiej wiosce, na którą składa się może z tuzin budynków, w tym zburzona stodoła. Okolica wygląda na zasobną. Z daleka widzicie, że woda na rzeczce została spiętrzona prostą tamą, za którą postawiono młyn wodny. Wokół Bukoli ziemia jest zadbana, każda chata ma własny ogród, a obok osady posadzono też sad. Dalej widać ścianę gęstego lasu. Idylliczny nastrój psują tylko ślady świeżych zniszczeń oraz truchło konia, które zwisa z pnia wysokiej sosny na skraju puszczy. Wygląda, jakby spadło na nią z wysokości kilkunastu metrów!

Jest ciepło, choć lato powoli już przechodzi powoli w jesień. Chłopi w słomkowych kapeluszach i roboczych sukmanach pracują na polach, ale nie wyglądają na bardzo strudzonych. Widząc Was, jeden z nich zamachał ręką i ruszył żwawym krokiem w kierunku traktu.

Starszy chłop po chwili znajdzie się przy BG. To miejscowy sołtys, Janos. Wprowadzi on BG w sytuację. Jest niezwykle spokojny i stoicko podchodzi do wszelkich zagrożeń, potworności i magicznych zdarzeń – opis otwierający tę przygodę to właśnie jego słowa. Przeczytaj ten tekst lub wykorzystaj jego fragmenty, jako odpowiedzi na pytanie BG.

Dziwny spokój jest czymś, co powinno zwrócić uwagę BG. Nikt tu nie jest agresywny i nie rwie się do przemocy – ani ludzie, ani nieludzie. Chłopi pracują ciężko i uparcie, nie przejmując się siniakami czy skaleczeniami. Potwory uciekają, jeśli zostają zaatakowane. Po godzinie w tej okolicy, wszyscy BG muszą zacząć wykonywać testy opisane w ramce **Totemy Spokojnego Umysłu**. Tekla wie o mocy totemów, starała się ich unikać i posiada współczynniki pozwalające jej długo powstrzymywać ich wpływ.

Specjalna Zdolność Pana Buka:
Totemy Spokojnego Umysłu

Po okolicy rozsiane są totemy Pana Buka. Na polu stoi zarośnięty chochoł, w sadzie obok wsi wiklinowa plecionka w kształcie pękatego krzewu. Za młynem splątane witki wierzby płaczącej przypominają ludzką figurę tańczącą po wodzie. W pobliżu obozowiska Scoia'tael gałęzie trzech potężnych drzew wydają się naturalnie plątać ze sobą tworząc jakby wiszący w powietrzu kształt elfki lub driady. W końcu na swojej polanie leszy ukształtował wielki buk tak, by stanowił on dla niego schronienie i taką magiczną konstrukcję jednocześnie. Poza ostatnim, każdy z totemów ma z grubsza humanoidalną formę.

Totemy mają normalne działanie opisane dla takich konstrukcji tworzonych przez leszych, ale te konkretne posiadają jeszcze dodatkową moc.

Każdy z tych totemów roztacza aurę spokoju i satysfakcji, której źródłem jest pozytywne ojcowskie nastawienie Pana Buka do miejscowych. Każdy, kto spędzi w promieniu kilometra od totemu więcej niż godzinę, musi zacząć testować Łamanie Magii na PT równe 10+1 za każdą kolejna godzinę. Jeśli nie zda, zaczyna go ogarniać dziwna błogość. Wszelkie problemy zaczynają wydawać się coraz mniej ważne, a testy jakiegokolwiek Konfliktu (walki, społecznego) obarczone są karą -5. Gracz musi być świadomy tej kary. Zaatakowana postać może poświęcić Akcję by spróbować zdać Test Łamania Magii na PT 10, by przełamać tę moc.

Jeżeli plan Tekli się uda, totemy zaczną rozsnuwać aurę wściekłości. Działa ona analogicznie, ale wzbudza ona szał bojowy. Postać, która nie zda Łamania Magii, natychmiast atakuje każdego obcego lub osobę wskazaną przez czarodziejkę, a testy w Konfliktach zyskują bonus +5, gdy szalejący jest w promieniu 50 metrów od totemu.

Żadna z wersji tej mocy nie działa na samego leszego.

Troll

Pod mostem mieszka troll imieniem Nosal Napruwacz. Próbuje pobierać myto za przejście, ale jest bardzo głupi, prostolinijny i łatwo go przegadać. Znajduje się pod wpływem totemów leszego, co sprawia, że nie rwie się do walki. Nie wie jednak nic o tej magii ani tajemnicy Pana Buka. Zna tylko chłopów i dobrze z nimi żyje. Czarodziejki nie zatrzymał, bo za szybko przejechała po moście (wtedy jeszcze miała konia). Za butelkę gorzałki lub nawet jej obietnicę (tu trzeba przełamać jego WOLĘ), troll pozwoli postaciom przejechać.

Chłopi

Mężczyźni pracują w polu, kobiety zajmują się ogródkami, dziećmi i szykują strawę. Dzieciaki pomagają matkom lub bawią się w proste gry przy użyciu kamieni i patyków – cicho i bez wielkiej ekscytacji. Psy śpią przy wejścia do chałup, otwierając nieśpiesznie oczy, kiedy obcy podejdą do płotu obejścia. Koty ignorują wszystkich, nawet wiedźminów. Młoda kobieta w niezbyt zaawansowanej ciąży, córka sołtysa imieniem Anuś, odkłada co mniej osmalone deski ze zburzonej stodoły na jeden stosik, a drzazgi i zgliszcza na drugi. Jak mówi, „po niedzieli zbudujem nową stodołę”.

Chłopi są od dawna pod wpływem leszego, co wypełnia ich umysły błogością i otępieniem. Wybudzenie ich z tego stanu wymaga zaatakowania ich lub zbicia całej Determinacji. Jedynym, na co narzekają kobiety jest to, że chłopi czasem chadzają do rusałek. Poza tym miejscowi nie rozumieją dobrze sytuacji, w jakiej się znaleźli. Ot, mają poczucie, że żyje im się niezgorzej.

Jeśli przekonać chłopów, że zagraża im poważne niebezpieczeństwo, pójdą oni pomodlić się i złożyć ofiary przed najbliższym totemem. Podczas takiego obrzędu w środku figury da się dostrzec poruszające się kształty ptaków.

Rusałki

Ze wszystkich istot w okolicy, to na rusałki aura totemów działa najsłabiej. Pluszczą się nago w rozlewisku, które stworzyła tama postawiona dla spiętrzenia wody koło młyna. Są rozbawione i skore do bliższego poznania BG, ale chętnie wciągną lub wepchną kogoś do wody, prosto na głębinę. Same topić nie będą, ale jeśli postać nie potrafi pływać, to też nie pomogą. Żeby się z nimi dogadać lub wchodzić w interakcje społeczne inne, niż przez testy Amorów, trzeba najpierw zdać Test Języka: Starszej Mowy na PT 12, bo te wodne panny posługują się specyficznym dialektem tej mowy.

Rusałki wiedzą o leszym, którego nazywają Ojcem albo Panem Bukiem. Podoba im się obecna sytuacja w osadzie i nie chcą zmian. Nie znają planów czarodziejki. Jeśli przekonać je, że zagraża ona ich stylowi życia, wskażą BG najbliższy totem (obok młyna albo w sadzie) oraz powiedzą „Obudźcie kruki i pójdźcie ich śladem”.

Scoia’tael

W lesie rezyduje niewielkie komando Scoia’tael. Wiewiórki przybyły tu z innej doliny i nim zaatakowały ludzi, straciły do tego ochotę. To właśnie z ich przyczyny Pan Buk rozsnuł aurę błogości i pokoju po swojej dolinie. Dzięki temu, jak dotąd, oddział zabił tylko rodzinę drwali i jednego parobka. Później jego członkowie (siedem elfów, gnom i trójka niziołków) ulegli wpływowi mocy leszego i zaczęli po prostu gospodarzyć w dawnym domostwie drwali. Las dostarcza im dość jedzenie i surowców, by mogli prowadzić spokojne życie. Trwa to już pół roku.

Wyrwanie Scoia’tael z tego stanu może mieć opłakane skutki, bo to było wyjątkowo brutalne komando, szczerze nienawidzące ludzi. Dawne zwyczaje mogliby porzucić tylko para niziołków (spodziewają się dziecka) i jedna elfka.

Pozostali, nawet pod wpływem Totemu Spokojnego Umysłu, będą opryskliwi względem przedstawicieli Starszych Ras, którzy „kolaborują z d’hoine” i zażąda, by ludzie natychmiast wynosili się z ich obejścia. Są gotowi grozić bronią, ale nie zaczną walki sami. Posługują się wyłącznie Starszą Mową. Elfy zdają sobie sprawę z tego, że to miejsce wypełnia szczególna aura spokoju, nie znają jednak jej źródła. Podejrzewają, że może to być podobna siła, co ta chroniąca Dol Blathanna. Jeśli Scoia’tael naprowadzi się na to w rozmowie, wskażą

najbliżej położony totem. Nazywają go *Can y Forwyn*, Znakiem Panny. Wiedzą, że żyją w nim kruki, o których mówią *Negeswyr y Coed*, Posłańcy Lasu. Wierzą, że przenoszą one wieści bytowi, który opiekuje się tą doliną – i tu mają rację.

Śladem kruków

Ubłaganie kruków gnieżdżących się w totemie wymaga zdania testów Rytuałów albo Sztuki Przetrwania na PT 12 i zajmuje godzinę (czyli postaci będą musiały przejść kolejny test opierania się mocy w tym czasie). Jeden totem można tak potraktować tylko raz – jeśli się nie udało, Bohaterowie muszą szukać kolejnej figury wykonanej przez leszego i znowu poświęcić na to czas.

Jeśli zanim uda się obudzić kruki, wszyscy BG ulegną mocy Totemów Spokojnego Umysłu, poczucie błogości sprawi, że nie będą w stanie ruszyć za ptakami. Ockną się więc dopiero wtedy, gdy Tekla wykona swój rytuał, a miejscowi rzucą się na nich z widłami, sierpami, kosami i cepami.

Obudzone i przebłagane kruki poprowadzą drużynę przez gęsty las do uroczyska, będącego domem Pana Buka. To obszerna polana, na środku której rośnie ogromne drzewo. Wygląda ono, jakby uderzył w nie kiedyś piorun i rozdzielił je na dwoje – ciągle jest ono jednak żywe, choć jego wnętrze to głęboka jama. To właśnie schronienie leszego i jego najpotężniejszy totem.

Ofiara Pana Buka

Tekla z Visenthalu spętała leszego potężnym rytuałem, więżąc go w jego własnym drzewie. W jego pierś, stanowiącą jakby klatkę z pędów, wici i gałęzi, wepchnęła odurzoną ludzką ofiarę. Nieszczęśnika powoli obrasta leśna tkanka leczącego się Pana Buka. Człowiek (być może ktoś bliski BG) właśnie się budzi i zaczyna krzyczeć z bólu i przerażenia. To właśnie poprzez tę ofiarę Tekla chcę skazić ducha lasu cierpieniem i wściekłością, które rozniesie poprzez totemy po całej dolinie. To eksperyment. Jeśli się powiedzie, czarodziejka będzie miała w ręku potężną broń. Ma zamiar wykorzystać ją do walki z Nilfgaardczykami, bo tak naprawdę to desperacja doprowadziła ją do tak drastycznych kroków.

Półnaga Tekla, pokryta tajemnymi symbolami wyrysowanymi błękitną farbą, wypowiada kolejne wersy złożonej inkantacji. Stoi wewnątrz kręgu Rytuału Życia, który wpisała w większy krąg otaczający drzewo oraz uwięzionego w nim leszego. Choć jest skupiona na odprawianiu swojej ceremonii, może rozmawiać. Jest tez w stanie używać magii, ale musi w tym celu wykupić dodatkową Akcję w rundzie, albo pętanie leszego zostanie przerwane.

Sens rytuału i konsekwencje jego przerwania można zrozumieć zdając Test Wykształcenia magicznego na PT 14 albo Rytuałów na PT 18.

Walka z Teklą jest niebezpieczna, bo jeśli będzie ona musiała przerwać koncentrację, straci przytomność czy zginie, Pan Buk wyzwoli się i będzie wściekły. Postara się on zniszczyć wszystkich, którzy przelali krew w jego sanktuarium. Jeżeli BG w inny sposób obezwładnili Teklę, leszy i tak wezwie kruki oraz wilki, by ich przegoniły. Jest on potężnym przeciwnikiem i jeżeli drużyna zdecyduje się z nim walczyć, musi liczyć się ze stratami. Przy tym, jedynie zniszczenie wszystkich totemów powstrzyma Pana Buka przed zmartwychwstaniem, zgodnie z zasadami dla takich potworów.

Teklę da się przekonać w Konflikcie Społecznym. Działa ona w desperacji, widząc w tym rytuale ostatnia szansę na pokonanie najeźdźców, którzy niszczą jej ojczyznę. Ciągle to jednak inteligentna i rozsądną osobą – po prostu nie myśli w tej chwili trzeźwo (jak zresztą nikt w tej okolicy). Leszy też może zostać obłaskawiony, ale to będzie trudne – trzeba mieć dobry pomysł, posługiwać się Starszą Mową i przełamać jego WOLĘ. Może on jednak zażądać dodatkowej zapłaty za wypuszczenie osoby uwięzionej w klatce jego piersi.

Powodzenia!

Podsumowanie

Tylko przyłączenie się do Tekli i zmuszenie leszego do posłuszeństwa może mieć skutki wykraczające poza tę dolinę. Jednak jeśli BG zabiją Pana Buka, jego moc osłabnie i totemy przestaną uspokajać miejscowych. To zaś oznacza, że Scoia'tael wyjdą nocą z lasu i wymordują wszystkich chłopów. Szczęśliwe zakończenie nie jest tu łatwe do osiągnięcia, ale w końcu od tego są Bohaterowie, by dokonywać niemożliwego!

Rusałki z Bukoli

Zielonoskórych panien kąpiących się koło Bukoli jest o dwie więcej, niż BG

Rusałka			
CIAŁO	8	Wigor	3
EMOCJE	8	Bieg	24
FACH	4	Skok	4
GRACJA	8	PP	70
REAKCJE	8	PZ	35
ROZUM	5	PW	35
TEMPO	8	Zdr.	7
WOLA	6	Próg C.R.	7
FART	7	Udźwig	80
		Determinacja	25
Zdolności			
Amory +6		Perswazja +6	
Atletyka +8		Skrytość +2	
Bójka +4		Styl +4	
Czujność +6		Unik +4	
Empatia +2		Urok +6	
Język: Starsza Mowa +6		Występy +6	
Łamanie magii +4		Wytrzymałość +4	
Nieugiętość +2		Zręczne palce +6	
Oszustwo +4		Zwinność +8	
Moce i zdolności			
Sus **Wodna** **Pomniejsza magia:** każda rusałka zna czary *Powab**, *Pobudzenie emocji* oraz jeden inny wybrane spośród następujących: *Oberwanie chmury, Oślepiający pył, Magiczne leczenie*, Mgła Dormyna, Puro Dwr, Rhewi, Ślizgawka, Władza nad wodami**. *ten czar powoduje utratę PZ			
Ekwipunek			
brak			
Ataki			
Próbuje wykonać Chwyt i wepchnąć cel do wody.			
Łup			
Codzienne fanty 1k6/2			
Esencja wody 1k6/2			
Łzy rusałki 1k6			