



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.

Nikt z podróżujących w karawanie nie przeżył. Widać zwłoki zarówno strażników, jak i woźniców. 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 ujrzeć 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 oraz zmiażdżone czaszki, jeśli zdecydujesz się na 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, 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 wozów bohaterowie znajdują rozbity beczkę, wokół której na ziemi widać wyraźny ślad po tym, co się z niej wylało. Po zbadaniu pozostałości płynu, nie ma wątpliwości, że było to bardzo dobrej jakości wino.

Nieopodal miejsca ataku BG mogą z łatwością dostrzec też ślady. W zależności od wybranej opcji napastników, mogą to być odciski trollich łap albo koleiny jednego lub kilku wozów, oddalające się najpierw wzdłuż rzeki, a potem skręcające w stronę lasu.

Właściciel wina

Na wozach napadniętego transportu przewożono beczki z bardzo dobrym winem z Toussaint, które zostały zakupione przez Ottona von Dahna – szlachcica mieszkającego w dworku za rzeką. Okazja do zakupu jest niebyle 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. Ładunek dużo bardziej go interesuje. Powiedzmy to jasno: Otton nie jest miłym człowiekiem. Skąpi na wszystkim, poza rzeczami, które tyczą się reputacji jego lub jego rodziny. Nie będzie miał już jednak czasu na negocjacje kolejnego zakupu, więc zdesperowany poprosi bohaterów, 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 dla siebie celem wypicia lub sprzedaży. Na tak dobre wino z pewnością znajdzie się kupiec.





Napastnicy

Jeśli zastanawiasz się, kto stoi za zaginięciem transportu – czyja to była wina – to damy Ci kilka opcji do wyboru. Pomyśl o składzie drużyny i pod tym kątem dostosuj tę historię, odpowiednio dobierając też liczebność przeciwników. Zdecyduj się na jedną z poniższych opcji albo pomieszaj je ze sobą, tworząc własną wersję wydarzeń.

- Napastnikami byli żołnierze innego ze szlachciców, człowieka jeszcze gorszego niż Otto, bo parającego się również zbójckimi rajdami. Jego ludzie odwieźli już skradzione wino do myśliwskiego dworku w lesie, gdzie razem ze swym panem planują teraz również porwanie panny młodej. To grupa twardych zabijaków, wykorzystaj więc opcje wzmacniania współczynników Bandytów z podręcznika podstawowego. Jeżeli chcesz, możesz dodać też sprawie pikanterii decydując, że szlachcic rozbójnik, Yesek ze Zbruka, i narzeczona syna Ottona, Wanda, mają się ku sobie. Dla von Dahna małżeństwo to w końcu wyłącznie polityczny interes i nie obchodziły go żadne „sentymtalne głupoty”. Tak czy inaczej, szykuje się zajazd, porwanie i zaślubiny. Wino w końcu już jest, a jak wesele to wesele;

- Wino ukradł troll mieszkający nad rzeką. Wielkolud zaciągnął cały transport na jednym z wozów do swojej jaskini. Leży teraz pijany na łóżku, które zrobił sobie z pełnych beczek. BG mogą spróbować zabić go we śnie – ryzykują jednak obudzenie stwora i walkę ze wściekłym skacowanym trollem. Znacznie ciekawszą operacją będzie ściągnięcie potwora z beczek (lub wykradnięcie ich spod niego), i ucieczka z łupem. Walka z trollem, nawet pijanym, będzie dość trudna. Wykorzystaj dla niego statystyki 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, korzystając z zamieszania związanego z przybyciem drużyny, ucieknie z kryjówki wraz z cennym ładunkiem, by sprzedać wino na boku, zamiast oddawać je bohaterom.

