



## 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 pozwala 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 jeźdźca. 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 podstawowego. Jeśli nie, uznaj, że wataha uciekła na widok większej grupy 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 PT 16 pozwoli stwierdzić, że list napisała szlachcianka z pobliskich ziem – Joanna Korber. Treść listu znajduje się na następnej stronie.

Przed Bohaterami 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 odprawieni (wysokość nagrody dopasuj do swojej kampanii i stanu majątkowego drużyny).

Jeśli jednak BG 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 rozgarnięta wybranka wspomniała o tym w liście. Dodatkowo czujność powinien wzbudzić fakt, że nikt raczej nie oferuje nagrody za dostarczenie zwykłego listu od kochanki. Uwagę mogą zwrócić tajemniczy „nowi znajomi” szlachcica. Gracze mogą chcieć sprawdzić, kto i co będzie na miejscu spotkania lub też spróbować zaszantażować Edmunda.

Mogą też spróbować samemu przyjrzeć się gościom, którzy odwiedzą Borha w noc pełni. Jeśli Bohaterowie udadzą się na miejsce spotkania, rozegraj scenę skradania się, a być może też i walkę. Jeżeli Bohaterowie będą chcieli, mogą spróbować ubić interes ze szlachcicem i jego „znajomymi”. Wtedy przydadzą się dobre argumenty, na które tamci są otwarci. Dopiero próby zastraszenia doprowadzą do Konfliktu Społecznego. Jeżeli w ruch pójść miecze, w posiadłości Borh nie ma wiele straży (ochrona w liczbie równej BG, ze współzynnkami Bandytów z podręcznika podstawowego). 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 jeźdźca, nie przeszukując jego ciała. Wtedy po prostu ich przygoda potoczy się dalej bez przerywnika.





## Edmund Borh

Szlachcic władający tym skrawkiem ziemi to typ nie cieszący się najlepszą sławą wśród swoich poddanych. Choć nie jest okrutnikiem, nie pobłaża jednak swoim ludziom, ściągając surowo podatki i pilnując odpracowania pańszczyzny. Nieurodzaj, zbójcy czy niepogoda, w księgach rachunkowych wszystko ma się zgadzać. Każdy w okolicy wie, dlaczego ich pan jest tak bezwzględny. Borh ma ambicję przestać być jedynie zaściankowym szlachcicem, a do tego trzeba pieniędzy. Zapewnią też mu one ożenek z Joanną Kober, znacznie lepiej sytuowaną córką zamożnego 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. Wszyscy powtarzają zasłyszane plotki i domysły.

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, wieszają się przy pierwszej sposobności;
- **Szary Lis:** Edmund nawiązał współpracę z dowódcą miejscowego komanda Scoia'tael. Pomaga przygotować im się do opuszczenia

regionu, ale za swoją pomoc każe sobie słono płacić. W końcu to na wozach z jego towarami nieludzie będą mieli opuścić Ligę;

- **Szpiedzy Cesarstwa:** w tej wersji Edmund ma do czynienia z naprawdę niebezpiecznymi ludźmi. Szpiedzy Nilfgardu założyli na jego skrawku ziem swoją bazę wypadową i pod przykrywką prostych rzemieślników sabotują ewentualne układy Redanii z Ligą. Siejąc nieufność i zamęt przygotowują to królestwo do łatwego podbicia, gdy już armie Cesarstwa dotrą tak daleko na Północ. 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 posiadłość bandę zbójców – dezserterów. Ostatnio dopuścili się spalenia całego siola i wymordowania wszystkich jego mieszkańców.

Mój kochany Edmundzie,

Tęsknię za twoimi silnymi ramionami i twoim władczym głosem. Chciałabym już być ponownie z Tobą. Nie mogę doczekać się naszego kolejnego spotkania.

Twój mały sekret jest u mnie bezpieczny. Naszych uczuć nic nie pokona i przewyciężą wszystko. Wolałabym jednak byś rzadziej przyjmował w swoich komnatach tych Twoich nowych znajomych. Proszę przelóż najbliższe spotkanie. W noc pełni wolałabym oglądać księżyc z Tobą, będąc w Twoich ramionach niż sama w mojej wieży jak jakaś księżniczka z głupiej bajki dla dzieci.

Twoja ukochana,

J. K.

