



Kamieniarz

Tajemniczy jar

Podróżując u podnóża gór na południowy-wschód od Hengfors, bohaterowie mogą usłyszeć dochodzące z daleka odgłosy przypominające uderzenie 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 porozrzucanego skalnego gruzu, jak przy jakiejś kopalni.

Jeśli bohaterowie znajdą jakiś interesujący trolla kamień, on chętnie go odkupi. W międzyczasie nabierał 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 zaciekawi 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*.

