



# Krasowe Zamczysko

## Tajemniczy jar

Podróżując północnym gościńcem od strony Hengfors lub goszcząc w którejś z wiosek na północy Ligi, Bohaterowie mogą usłyszeć legendę o starym porzuconym zamczysku, które kiedyś należało do potężnego maga. Jak na maga przystało, zajmował się on tam (według wiejskich plotek i opowieści), samymi zakazanymi praktykami. W zależności od tego, z kim BG będą rozmawiać, usłyszą, że porywał ludzi i zamieniał ich w potwory, hodował trujące i magiczne rośliny, podróżował po świecie duchów czy bratał się z diabłami. Jak w każdych legendach, i w tych bywa ukryte ziarno prawdy, choć raczej bardzo malutkie. Siedziba potężnego czarodzieja jest bowiem od setek lat opuszczona i zrujnowana i nie żyje już nikt, kto pamiętałby prawdziwą historię tego miejsca.

Choć obrosłe w straszne opowieści, miejsce to było przez lata celem wielu złodziei i rabusiów, którzy z większym lub mniejszym powodzeniem w końcu ogołocili zamczysko ze wszystkiego, co cenne. Opuszczony zamek wciąż jednak może skrywać kilka tajemnic.

Miejscowi będą potrafili wskazać jedynie las, w którym dawna siedziba maga się znajduje. Nikt jednak nie zna dokładnego miejsca jego położenia. Wszyscy zgodnie będą twierdzić, że musi to być gdzieś w głębi, w najmroczniejszej części lasu. Próba dotarcia do tego miejsca może być nawet osobnym scenariuszem, związanym z poszukiwaniami i walką z mieszkańcami lasu (potworami jak i zwykłymi zwierzętami). Jeśli gracie bardziej „na luzie” lub jest to pierwsze spotkanie z **Witcher RPG**, to podróż po lesie możesz rozegrać niczym leśny biwak, który dopiero przerodzi się w prawdziwą przygodę.

## Zamczysko

Czas nie oszczędził tego miejsca. Prawie każdy budynek jest tutaj zrujnowany i wszyscy, którzy będą przeczesywać ten teren, muszą uważać, by żaden z luźnych kamieni nie spadł im na głowę, a schody nie zapadły się razem ze stojącą na nich osobą.

Krasowe Zamczysko znajduje się w krasowym dole, który wieki temu został wypłukany przez wodę. Teraz las przejął go w posiadanie już w pełni i pokrył każdą pozostałą skałę gęstą roślinnością. Do zamku prowadzi zarośnięta ścieżka szerokości jednego wozu, z obydwu stron otoczona głazami. Oprócz niej z krateru da się wyjść jeszcze jedną szczeliną między skałami, jednak tak wąską, że przecisnąć się nią tylko człowiek bez zbroi i sprzętu.

## Mur i brama

Fortyfikacje są w połowie zburzone, szczególnie od strony wieży, jakby nastąpił w niej jakiś wybuch, który zrównał umocnienia z ziemią. Po drugiej stronie krateru da się jeszcze znaleźć rozrzucone po eksplozji i zarośnięte kamienie. Brama również jest częściowo w ruinie, choć nadszarpnął ją drugi wyłom, który kiedyś został uczyniony w murze.

## Zamek

Główny budynek zamku miał kiedyś dwa piętra, jednak najwyższe z nich jest już całkiem zniszczone i jedynie ptaki zbudowały tam gniazda. Na pierwsze piętro wchodzi się po kamiennych schodach, lecz zostało całkiem ograbione. Natomiast na parterze, w jednej z komnat, swoje siedlisko urządziły nekkery. Ich ilość dostosuj do wielkości i doświadczenia drużyny. W swoich szmatach mogą mieć poukrywane drobne monety i świecidełka.





Gdy bohaterowie zdecydują się dokładniej przeszukać parter, odkryją, że jedno pomieszczenie jest mniejsze niż wygląda z zewnątrz. Za jedną ze ścian jest ukryta komnata, służąca za skarbiec maga. Test Czujności o Poziomie Trudności 16 pozwoli odkryć, gdzie są kamienne drzwi. Ich otworzenie nie powinno być łatwe. Z pewnością są jeszcze chronione dawnym magicznym zaklęciem, skoro nikt skarbcza nie obrabował. W zależności od Twoich wyborów, skarbiec może się również okazać pusty.

### Ruiny stajni

Smętne resztki drewnianego budynku, w którym trzymano wóz z klatką i konie. Teraz klatka leży na ziemi, a między stalowymi prętami wyrosły kwiaty, czyniąc ją zdecydowanie mniej złowrogą.

### Budynek służby

Jest to jedyny ocalały w całości budynek w obrębie zamczyska. Ma tylko parter i składa się z trzech pustych izb. Początkowo wygląda jak zwykle domostwo, jednak jego piwnice skrywają mroczną tajemnicę. W znajdującej się pod nim naturalnej jaskini znajdują się liczne klatki, łańcuchy, kajdany i narzędzia tortur. Było to więzienie przeznaczone dla obiektów eksperymentów maga.

### Dziedziniec

Plac przed głównym budynkiem pełen jest gruzu i porozrzucanego złomu, który zarósł trawą i korzeniami. Uważni bohaterowie dostrzegą tu jednak liczne ślady małych stóp.

### Wieża

To tutaj znajdowało się laboratorium maga. Kiedyś sięgała ponad mur, jednak teraz cała jej jedna ściana jest zawalona, w trawie znaleźć można resztki szkła, czy zardzewiałe żelazne okucia z ksiąg. Na parterze wieży, co widać od razu od strony wyrwy w murze, stoi duży kamienny golem z oderwanym jednym ramieniem.

## Pomysły na przygody

- **Golem** – w ruinach zniszczonej wieży stoi kamienny golem. Ma urwane lewe ramię, ale poza tym jest sprawny. Pokryto go upiornymi rzeźbieniami, więc wokół jego obecności tutaj narosło wiele legend. Jest usypiony od wieków i nie obudzi go żadna obecność, ani nawet próba zniszczenia go. Ożyje jedynie na rozkaz nowego pana, który odnowi wiążące go zaklęcie i pokrywające go runy. Jeśli drużyna jest zaawansowana, możesz jednak ożywić golema w momencie, gdy przekroczą linię zrujnowanego muru. Będzie on wtedy ostatnim strażnikiem tego miejsca (statystyki golema znajdują się na stronie 292 podręcznika głównego);
- **Nowa siedziba** – zamczysko jest ukryte w gęstym lesie i stosunkowo łatwe od obrony, a nikt nie rości sobie do niego praw. Stanowi więc dla BG idealną bazę wypadową na okoliczne ziemie. W zależności od charakteru drużyny, może stać się bandycką kryjówką, zaczątkiem szlacheckiej posiadłości, laboratorium maga, czy nawet nowym wiedźmińskim siedliskiem. Oczywiście wejście w posiadanie tego miejsca powinno stać się materiałem na przygodę, czy nawet większy rozdział kampanii;
- **Ostatni skarb** – dawna siedziba maga wcale nie musiała zostać ograbiona ze wszystkiego. Pod zamczyskiem może znajdować się niezdojany do tej pory skarbiec, w którym to znajdzie się coś cennego, co będzie przedmiotem zlecenia dla Bohaterów od jakiejś ważnej lub bogatej (albo posiadającej obydwie te cechy) osobistości. Może to być magiczny przedmiot, potężna mikstura, księga z tajemną wiedzą czy nawet tajemnica wiedźmińskiej Próby Traw. Oczywiście skarb będzie strzeżony przez wiele naturalnych i związanych magią potworów, które zamieszkały w ruinach i okolicy.





