

Między jedną przygodą a drugą

Przedstawiamy Wam zbiór trzech krótkich scenariuszy, a właściwie epizodów, które mogą posłużyć jako łączniki pomiędzy większymi przygodami. Każdy z nich nadaje się do wprowadzenia w niemal każdym regionie Kontynentu oraz zarówno dla graczy grających postaciami Nordlingów jak i Nilfgaardczyków. Nawet jeśli Mistrz Gry korzysta ze swoich własnych pomysłów, sceny te z łatwością powinny wpleść się i w taką przygodę, choćby jako losowe spotkania na szlaku.

Tekst: Adrian Gojdz

Korekta: Jakub Zapała

Skład: Jakub Zapała

Ilustracje: Anita Nowicka

Beszamel i jego Grudki

Miejsce

Scenariusz ten rozgrywa się na drodze pośrodku gęstego lasu. Las jest stary, pełen tajemniczych i niepokojących odgłosów. Droga może być leśną ścieżką lub i zwykłym szlakiem, choć niezbyt szerokim. W każdym razie najczęściej może się na niej ledwo mieścić jeden wóz.

Region Kontynentu, w którym znajdują się bohaterowie, nie ma znaczenia. Tak samo, jak i pora roku, choć jeśli panuje zima, to Mistrzowi Gry sugerujemy, by była ona wyjątkowo łagodna i bez śniegu.

Słowem wstępu

Postacie graczy, w swojej tylko grupie bądź i z całą karawaną, przemierzają leśną drogę. Może to być czas, gdy dopiero zmierzają ku swej przygodzie, wypełniają jakieś zadanie lub też moment, w którym wracają właśnie do domów po wypełnieniu ważnej misji. Jest sam środek naprawdę przykrego dla podróżników dnia. Leje, jest zimno i do tego porywisty wiatr wciska krople wody w każdy zakamarek. Każdy z podróżników marzy, by znaleźć się już gdzieś pod dachem albo chociaż szybciej dotrzeć do dogodnego miejsca na obóz. Jeśli BG podróżują z Bohaterami Niezależnymi, morale wśród nich są niskie i co chwila słychać jakieś narzekania, przerywane parsknięciem czy kichnięciem. Im towarzysze są wyżej urodzeni i bardziej przyzwyczajeni do wygod, tym tych narzekań i poganiania jest więcej.

W pewnym momencie grupa musi się jednak zatrzymać na szlaku. Oto drogę zagradza im mały krasnoludek o hardym spojrzeniu i długim, zwiniętym na końcach wąsie. W rękę trzyma małe grabie, ubrany jest zaś niczym ogrodnik. Konie zatrzymały się przed nim same z siebie i, o ile nie są poganiane, nawet mimo deszczu nie ruszają się z miejsca.

Przemarsz Grudków

Na widok bohaterów, krasnoludek odezwie się do nich dość donośnym, jak na swój rozmiar, głosem.

- Hola, stójta podróżnicy! Jam jest Beszamel. Miło mi was powitać. Mam ja jednak wielką

prośbę. Wstrzymajcie się w swej podróży, póki moje Grudki spokojnie przez drogę nie przejdą, na drugą jej stronę. Grudki to tamte piękne ślimaki.

Rzeczywiście, gdy postaci przyjrzą się ścieżce przed sobą, zobaczą, wśród kropel nadal padającego deszczu, że na drodze i wśród trawy za plecami krasnoludka z wolna posuwa się spora grupa ślimaków. Beszamel zagroził drogę bohaterom, wyraźnie chroniąc je przed rozjechaniem lub rozdeptaniem. Grupa stworzeń ciągnie się przez całą szerokość drogi i jest jeszcze w trawie aż do granicy drzew. Krasnoludek będzie kontynuował swój wywód:

- Wiem, że wam spieszno. Raczcie jednak poczekać.

Beszamel zdaje się nic sobie nie robić z fatalnej pogody. Stoi jak gdyby nic specjalnego się nie działo. Grupy ślimaków niestety nie da się ominąć w żaden sposób. Brzegi drogi są zarośnięte i tuż przy niej rosną spore drzewa, których akurat w tym miejscu nie da się wymanewrować (przeszkodą może być głęboki rów lub naprawdę gęste krzaki tuż przy drodze).

Graczom pozostaje czekać i to dość długo (nawet kilka godzin) lub przejechać dalej, ignorując prośbę krasnoludka. Ta druga opcja skończy się oczywiście rozgnieceniem przynajmniej kilku ślimaków. Jeśli gracze będą chcieli poczekać, zaserwuj im opisy, jak pogoda coraz bardziej daje im się we znaki. Wiatr i deszcz wzmagają się, stojący w miejscu ludzie i konie marzną, a wizja przytulnego schronienia jeszcze tego dnia coraz bardziej się oddala. Z każdą minutą nastroje wszystkich będą się coraz bardziej pogarszać. Bohaterowie Niezależni będą narzekać, poganiać bohaterów lub wręcz zarzucać im głupotę decyzji wstrzymywania marszu przez ślimaki. Możliwe, że opanowanie tej grupy wymagać będzie od postaci jakichś testów Zdolności społecznych. Nie wahaj się stworzyć atmosfery zniecierpliwienia i bezsensowności czekania na przemarsz ślimaków.

Beszamel nie będzie przesadnie rozmowny, ale na kilka pytań odpowie. W międzyczasie będzie zaganiać ślimaki, które nieco „zbczyły z

kursu” na drugą stronę ścieżki. Jak sam o sobie mówi, jest dobrym duchem dbającym o tę część lasu. Taką ma pracę. Zapytany, czemu zajmuje się akurat ślimakami, Beszamel odpowie, że opiekuje się wszystkimi stworzeniami z tego lasu, zaś służ jego Grudków stanowi najważniejszy ze składników leczniczej maści, która potrafi szybko zagoić nawet ciężkie rany.

Grzeczne oczekiwanie

Jeśli bohaterowie, mimo wszelkich przeciwności pogodowych i narzekania współtowarzyszy podróży, poczekają i przepuszczą wszystkie ślimaki, otrzymają od Beszamela nagrodę. Żeby tak się stało żaden z Grudków nie może zostać rozdeptany, również przez Bohaterów Niezależnych.

Wspomnianą nagrodą jest specjalna maść przygotowywana przez krasnoludka: po jednej porcji dla każdego z graczy. Sprawia ona, że większość zranień goi się w ciągu godziny i leczy wszelkie zarazy. Mechanicznie nasmarowanie postaci maścią przywraca jej wszystkie PZ po godzinie odpoczynku oraz leczy ze wszelkich niemagicznych chorób (w tym przewlekłych) oraz wpływu trucizn. Nie ma jednak wpływu na efekty Ran Krytycznych i zaburzeń działania organizmu wywołanych przez magię.

Zakłócenie przemarszu ślimaków

Jeśli postaci za nic będą mieli prośby krasnoludka i ruszą dalej w drogę bez czekania, aż ślimaki przejdą, to przynajmniej kilka z Grudków zostanie rozjechanych lub rozdeptanych, wydając przy tym głośny dźwięk pękających skorupki. Beszamel zezłości się i będzie groził odjeżdżającym bohaterom, wymachując przy tym grabiami i skacząc w miejscu. Ślimaków jest tak wiele, że w żaden sposób nie da się ich ominąć, póki nie przepelną na drugą stronę drogi.

Beszamel nie zaatakuje postaci. Natomiast za popełniony przez nie czyn ma on już przygotowaną dla nich karę. Gdy tylko bohaterowie znikną za zakrętem drogi, prosząc duchy lasu o pomoc krasnoludek rzuci na nich klątwę pecha. To samo robi, jeśli postaci

zaatakowały Beszamela, ale udało mu się uciec. Klątwa będzie nawet wtedy mocniejsza.

Same przekleństwo objawiać może się na wiele sposobów. Od ataków leśnych zwierząt i potykania się co chwilę o jakiś korzeń, po naprawdę poważne konsekwencje, jak na przykład ściąganie wszystkich zły losowych wydarzeń z okolicy, lawiny, gradobicia czy roju szerszeni. Postacie mogą też rozchorować się, zostać okradzione lub ich własne zwierzęta odmówią im posłuszeństwa i uciekną. Możliwe jest też, że w rozmowach z ważnymi bohaterami niezależnymi w dalszych przygodach bohaterowie mimowolnie powiedzą coś, czego powiedzieć nie chcą lub też wszyscy podchodząc do nich będą z wielką niechęcią.

Możesz pozostać przy narracji, wykorzystać jedną z Klątw ze strony 127 albo zastosować nową Klątwę Pecha: każda akcja fizyczna, w której obłożona nią postać nie wyda punktu Farta wymaga dodatkowo rzutu 1k10 na odpowiedniej Tabeli Pecha ze strony 162.

By zdjąć klątwę, trzeba codziennie przez jeden miesiąc zostawiać na skraju lasu Beszamela porcję sałaty (dla ślimaków) i twarogu (Beszamel lubi pierogi).

Nawiązanie do przygód

Scena ta może mieć miejsce po wydarzeniach z *Czarnego złota*. Gdy bohaterowie wracają już z Mahakamu, nic nie stoi na przeszkodzie, by jako epilog lub w przerwie pomiędzy większymi scenariuszami, postaci spotkały Beszamela i jego ślimaki. Jeśli będą wobec niego uprzejmi, dostaną przewidzianą nagrodę, jeśli nie, to zesłany na nich pech może skończyć się nawet wygnaniem lub pomniejszeniem nagród, jakie dostaliby po owocnym handlu z krasnoludami. Beszamel mogą spotkać również przed wizytą w królestwie krasnoludów. Efekt tego spotkania na pewno będzie miał wpływ na rozmowy z krasnoludami jak i wydarzenia na terenie kopalni.

Scenariusz ten można również powiązać z *Bestią z Urialli*. Przykładowo postaci Graczy mogą spotkać Beszamela podczas poszukiwań śladów bestii w lasach wokół wioski. Jeśli będą wobec krasnoludka uprzejmi, może on im

udzielić cennych wskazówek co do całej sprawy. Jednocześnie będzie jednak próbował namówić bohaterów, by nie zakładali z góry winy potwora. Wie, co dzieje się w jego lasach i zna on jego prawdziwą naturę.

WSPÓLCZYNNIKI BESZAMELA			
CIAŁO	3	Wigor	0
EMOCJE	5	Bieg	9
FACH	9	Skok	1
GRACJA	5	PP	50
REAKCJE	5	PZ	25
ROZUM	9	PW	25
TEMPO	3	Zdr.	5
WOLA	7	Próg C.R.	5
FART	5	Udźwig	30
		Determinacja	40
Zdolności			
Atletyka+4			
Bójka+2			
Czułość+7			
Kłątwy+5			
Krzepa+2			
Łamanie magii+4			
Nieugiętość+8			
Odwaga+5			
Opatrywanie+7			
Rzemiosło +8			
Skrytość+6			
Sztuka Przetwarzania+6			
Wiedza o potworach+2			
Wytrzymałość+4			
Zwinność+4			
Ataki			
Grabie (k4)			

BESZAMEL

Krasnoludek, choć mały, jest niezwykle twardy. Nie będzie jednak w żadnym wypadku walczył. Jest opiekunem swojej trzódki i zielarzem, dba o las i jego stworzenia, nie jest natomiast wojownikiem. Jeśli tylko będzie mógł, od razu spróbuje ucieczki. W razie pościgu ze strony bohaterów poprosi o pomoc leśne stworzenia, by dały mu okazję do ukrycia się. Jeśli Beszamel przeżył agresję bohaterów, rzuci na nich klątwę.



BESZAMEL



To nie ludzie, to wilki

Miejsce

Tą scenę można rozegrać w dowolnym punkcie, podczas podróży bohaterów, gdzieś na łonie natury. Mogą to być zarówno ciepłe krainy jak i te zimniejsze czy też bardziej niedostępne. Tak samo jak przy pierwszym scenariuszu, możemy wydarzenia z tej sceny wprowadzić zarówno w Nilfgaardzie jak i w którymś z Królestw Północy. Ważne jest jednak, by pierwsze wydarzenia działały się w miejscu dobrze widzianym z wioski i twierdzy Durf. To właśnie jej władcę przemienionego w wargę napotkają bohaterowie na szlaku.

Słowem wstępu

Gdy bohaterowie będą podróżować szlakiem do miejsca, w którym mają rozegrać się następne sceny ich przygody, ich wędrówka zostanie w nagły sposób przerwana. Oto na drogę (zza przydrożnych krzaków, zza skał lub z lasu) wypada nagle wataha wilków kierowana przez olbrzymiego osobnika o złych, czerwonych ślepiach wpatrzonych w podróżnych na drodze. Jeśli z graczami podróżują postacie nie przywykłe do walki, natychmiast wpadną one w panikę, co powinno nadać więcej dramatyzmu całej sytuacji.

Nie są to zwykłe wilki, zdziczałe z głodu czy broniące swego terenu. Wargiem, który przewodzi tą watahą, jest przemieniony przekleństwem władca wioski i twierdzy Durf, Ian von Edler. Wilkami są zaś ludzie z jego przybocznej świty, których również dotknęła zła magia. Wszystko stało się przed dwoma miesiącami. Ian von Edler nie cieszył się szacunkiem i dobrą sławą wśród swoich poddanych. Był władcą okrutnym, aroganckim i egoistycznym. Często wpadał w gniew, w szczególności, gdy ktoś spróbował mu się sprzeciwić. Jego najbardziej zaufani osobiści strażnicy również byli tego typu ludźmi. Dwa miesiące temu w jednym z napadów gniewu, Ian zabił swoją żonę i ich małego syna. Umierająca kobieta rzuciła na swojego męża i jego ludzi przekleństwo, które miało ukarać ich za ten okrutny czyn. Stali się więc tym, czym byli – zdziczałymi zwierzętami.

Walka z wilkami

Gdy tylko warg z wilkami wypadną na drogę, od razu zaatakują podróżnych. Zwierząt będzie po jednym na każdego członka grupy, w której podróżują bohaterowie, choć jeśli drużyna będzie składać się z postaci raczej niewprawnych w walce, odpowiednio zmniejsz liczbę wilków tak, by potyczka nie była zbyt trudna i zakończyła się pewnym zwycięstwem graczy. Podobnie, gdy bohaterowie będą wprawieni w bojach, możesz im trochę utrudnić starcie, by było ciekawsza, dodając potworom trochę inteligencji. Niech okrażą grupę, spróbują zasadzki. Nie przesadzaj jednak, by nadal zwycięstwo graczy było pewne.

Poniżej przedstawiamy statystyki wargi i wilków, pełne opisy możesz znaleźć w podręczniku do *Witcher RPG*.

IAN VON EDLER

WSPÓLCZYNNIKI			
 CIAŁO 	6	Wigor	0
 EMOCJE 	1	Bieg	24
 FACH 	1	Skok	4
 GRACJA 	7	PP	60
 REAKCJE 	5	PZ	30
 ROZUM 	2	PW	30
 TEMPO 	8	Zdr.	6
 WOLA 	6	Próg C.R.	6
 FART 	0	Udźwig	60
		Determinacja	Nie
Zdolności			
Atletyka+6			
Bójka+6			
Czujność+6			
Łamanie magii+2			
Odwaga+6			
Skrytość+6			
Sztuka Przetwania+9			
Wytrzymałość+5			
Zwinność+6			
Ataki			
Ugryzienie (obrażenia 2k6)			

WILK

WSPÓLCZYNNIKI			
CIAŁO	5	Wigor	0
EMOCJE	1	Bieg	21
FACH	1	Skok	4
GRACJA	6	PP	40
REAKCJE	4	PZ	20
ROZUM	1	PW	20
TEMPO	7	Zdr.	4
WOLA	4	Próg C.R.	4
FART	0	Udźwig	50
		Determinacja	Nie
Zdolności			
Atletyka+6			
Bójka+6			
Czułość+6			
Łamanie magii+2			
Odwaga+6			
Skrytość+6			
Sztuka Przetrwania+9			
Wytrzymałość+5			
Zwinność+6			
Ataki			
Ugryzienie (obrażenia 2k6)			

Wioska Durf

Kiedy tylko walka się skończy, zabite zwierzęta nagle pokryją się delikatną czerwoną poświatą, a następnie zaczną przeobrażać. Ich ciała ponownie staną się ludzkie, choć każde pozbawione ubrań. Oczywiście przemienieni ludzie okażą się martwi, z ranami tam, gdzie zostały im zadane przez bohaterów. Niemal w tym samym momencie bohaterowie dostrzegą też jeźdźca podążającego drogą z naprzeciwka, od pobliskiej osady. Usłyszą jego radosny okrzyk:

- Nareszcie!

Jeździec od razu zawróci i pogna w stronę wioski Durf. Jest poza zasięgiem strzału czy czarów, jeśli ktoś ruszy za nim w pościg, dogoni go dopiero w osadzie.

Tak czy inaczej Durf leży po prostu przy drodze, którą podąża drużyna, więc jeśli nagle nie zawrócą, muszą przez wioskę przejechać. Gdy tylko do niej dotrą zobaczą tego samego mężczyznę, który pogalopował do wioski na koniu, krzyczącego, że ich pan, Ian von Edler, został zabity przez podróżnych na szlaku. Jego okrzyk będzie jednak pełen radości, a ludzie wyglądający ze swoich chat będą wyglądali na szczęśliwych, jakby kamień spadł im z serca.

Jeździec wskaże na przybyłych do wioski bohaterów:

- To oni! Dziękujmy im!

Miejscowi poinformują BG, że ludzie przemienieni w wilki to dawny władca tej osady i jego świta. Jak również znienawidzeni mordercy, przynajmniej według opowieści chłopów. W wiosce Durf zapanuje prawdziwe święto, bohaterowie zostaną szybko ugoszczeni, a ludzie będą im dziękować za uwolnienie ich nie tylko od złego pana, ale też od przekleństwa, którym stał się dla całej okolicy, atakując w zwierzęcej postaci wszystkich na pobliskich szlakach.

Radość zostanie jednak szybko przerwana przybyciem grupki zbrojnych eskortujących jakiegoś szlachcica. Jest nim sędzia przysłany przez możnowładcę panującego nad tym regionem (całą prowincją), który został przysłany, by wyjaśnić sprawę „zaginięcia lorda Iana” (wiadomość o przekleństwie nie dotarła jeszcze do stolicy, ale nie dostarczono też podatków – a to już poważna sprawa). Towarzyszy mu grupka strażników, którzy mają go chronić. Imię i nazwisko sędziego wybierz stosowne do państwa Kontynentu, w którym rozgrywa się ta przygoda. To szlachcic o wysokiej pozycji i nie pochodzi z przypadkowego rodu.

W każdym razie, gdy tylko usłyszy on, że zabite przez drużynę wilki przemieniły się w osobę byłego władcy i jego ludzi, oskarży BG o zabójstwo wysoko urodzonego pana tej okolicy. Może był on okrutnikiem i despota, ale to nie znaczy, że można podnosić na niego rękę. Za zabójstwo szlachcica grozi stryczek, odbędzie się więc proces. Chłopi z wioski będą chcieli bronić swoich wybawców, sędzia pozostanie jednak nieugięty.

BG mają kilka opcji. Mogą rzecz jasna uciszyć sędziego siłą. Walkę może wygrać, jednak wtedy trafią szybko na listy gończe w danej krainie. Oczywiście mogą zadbać, żeby żaden ze świadków również nie przeżył – i nie chodzi tu tylko o obstawę sędziego, ale też chłopów. Masakra całej wioski to kiepskie rozwiązanie i jeżeli kiedyś sprawa wyjdzie na jaw, BG w najlepszym razie czekać będzie banicja.

Gracze mają jednak więcej możliwości. Mogą po prostu przegadać sędziego. Przy wykorzystaniu dobrych argumentów i odpowiednich Zdolności społecznych (a może wręcz Konflikty Społeczne), mogą wykazać, że nie powinni ponieść odpowiedzialności, choćby dlatego, że de facto to Ian i jego ludzie ich zaatakowali, a oni tylko się bronili. Nagródź graczy za dobre argumenty. Kolejną opcją jest powołanie się na nadprzyrodzony charakter sytuacji. Z jakiegoś powodu Ian został przecież przeklęty i zamieniony w wargę. Był winny i za swe czyny dawno straciłby już tytuły, gdyby tylko mu je udowodnić. Uświadomienie tego sędziemu w rozmowie czy też pomoc w przeprowadzeniu śledztwa, oczyści bohaterów z zarzutów. Jeśli udowodnią, że Ian zabił swoją żonę i syna, dodatkowo zyskają sojusznika w osobie sędziego.

Oczywiście bohaterowie mogą również zawrócić, gdy odkryją, co zrobili i nadrobić kilometrów okrężną drogą, by nie wjechać do wioski Durf. Nikt specjalnie nie będzie ich ścigał, choć jeśli uznasz za stosowane, potem mogą znaleźć za sobą listy gończe.

Jeśli potrzebne będą statystyki, dla sędziego wykorzystaj nilfgaardzkiego arystokratę ze strony 326 podręcznika podstawowego, zwiększając jego Dedukcję do 8. Jego obstawa ma współczynniki takie, jak Bandyty (strona 276), a liczy tylu gwarzistów, ilu jest BG.

Nawiązanie do przygód

Tego epizodu można użyć jako przerywnika powiązanego z przygodą *Bestia z Urialii*. Wszystko może rozgrywać się po wydarzeniach wśród wyspiarzy lub doprowadzić do szybkiej ucieczki bohaterów na statek, który to później rozbije się u wybrzeży wyspy. Jeśli zdecydujesz się rozegrać scenę po wydarzeniach Urialii, wśród wyspiarzy, zmień jedynie charakter osady Durf i zachowanie przebywających w niej ludzi na bardziej odpowiednie dla Skellige.

Możesz też takim epizodem poprzedzić scenariusz *Panna var Attre*. Być może w trakcie jazdy do gospody lub innego miejsca spotkania z ważnymi w tej przygodzie BNami bohaterowie wplączą się w niechcianą aferę, która jeszcze bardziej skomplikuje całą sprawę.

Karczma u Wyrwigrosza

Miejsce

Bohaterowie docierają do karczmy położonej na szlaku, zwanej przez wszystkich w okolicy Karczmą u Wyrwigrosza. Wyrwigrosz to niziołek, co każdego potrafi przegadać, a i ponoć niejedno załatwić może. W tej okolicy to jedyna gospoda, więc często odwiedzana jest przez podróżnych.

Sam budynek położony jest nieopodal rzeki, przy której, na jej drugim brzegu, mieści się również mała wioska Pliska. Wieś jest dobrze utrzymana i zazwyczaj spokojna. Czerpie trochę korzyści z położenia tuż przy jednym ze szlaków. Z gospodą łączy ją przerzucony przez wartką rzekę drewniany most. Karczma to prężnie działający rodzinny interes. Poza budynkiem dla gości, do Wyrwigrosza należy młyn nad rzeką, okoliczne pole i ogród warzywny. W zagrodzie hoduje też zwierzęta. Całkiem niedaleko stoi chata myśliwego. On i jego żona są dobrymi przyjaciółmi niziołka.

Karczma u Wyrwigrosza razem z wsią Pliska mogą znajdować się w dowolnym królestwie czy księstwie Kontynentu. Byle tylko w okolicy znajdowała się rzeka na tyle duża, by przy ulewnych deszczach nie dało się jej przebyć wpływ.

Słowem wstępu

Zbliża się wieczór i czas, by znaleźć miejsce na nocleg. Pogoda nie sprzyja spaniu pod gołym niebem. Od kilku dni mocno padało, a miejscami wręcz lało i suchy kawałek przestrzeni przyda się każdemu z podróżnych. Szczęśliwym trafem nieopodal, na szlaku, którym podróżują bohaterowie, jest znana w okolicy karczma. Dobrze utrzymana i bezpieczna. Znajdzie się tam miejsce zarówno dla samotnych podróżnych jak i całych karawan. Dodatkowym argumentem, by zatrzymać się w niej na nocleg, jest fakt, że wezbrane wody rzeki uszkodziły most. Nie ma sposobu, by bezpiecznie przedostać się na drugi brzeg, póki pogoda się nie poprawi. Trzeba poczekać z dalszą podróżą. Następnego dnia miejscowi z pewnością naprawią most.

Miejsca w karczmie starczy dla wszystkich, choć jest w niej już kilku gości. W środku będzie ciepło i przytulnie. Już od progu da się wyczuć smakowite zapachy kolacji, a kelnerki zaraz po wejściu nowych gości zapytają, czy przynieść coś do picia. Ceny nie są wygórowane, można wręcz powiedzieć, że uczciwe. Oczywiście jak na warunki okolicy, w której znajduje się karczma.

Wspólna sala

W głównej sali karczmy nowych gości powita sam Wyrwigrosz i zapyta, co podać. Razem z dwiema córkami obsłuży też od razu jakimś napitkiem. W kuchni jeden z jego synów przygotowuje już kolację dla gości. Jeszcze dwóch pracuje obecnie w młynie nad rzeką.

Przy stołach i stolikach siedzi łącznie pięcioro podróżnych. Trojka z nich przy jednej ławie: kobieta i dwóch mężczyzn. Ci wyglądają na wędrownych najemników. Przy kominku rozsiadł się szlachcic, z ubioru wyglądający na mieszkańca Novigradu. W rogu, najdalej od wszystkich, siedzi młodzieniec z trochę przestraszonym spojrzeniem. Jego ubranie jest znoszone i brudne.

Dwie najważniejsze postacie w karczmie to właśnie młody chłopak i szlachcic. Młodzieniec jest rzeźbiarzem. Utalentowanym, ale tak żądnym sławy, że gotów był podpisać pakt z Panem Lusterko, by ten obdarzył go niesamowitymi zdolnościami (jak to wtedy ujął: „potwornym wręcz talentem”). Oczywiście diabeł spełnił życzenie co do słowa. Milan, bo tak też zwie się chłopak stał się prawdziwym arcy mistrzem w swej sztuce, jednak zamienia się też w potwora. Próbuje cały czas powstrzymywać przemiany, ale nie zawsze mu się to udaje. Nocą jego ręce się wydłużają, palce zamieniają w długie pazury, a nogi wykrzywają, umożliwiając jednak długie skoki. Gdy wpadnie w twórczy szał, poluje na ludzi. To oni stali się jego nowym materiałem rzeźbiarskim. Nad rankiem w okolicy postronni znajdują strasznie zmasakrowane ciała, pocięte w niezrozumiały sposób. Z powodu tej kłątwy młody rzeźbiarz musiał uciec ze swego

rodzinnego miasta i ukrywa się teraz i przed sprawiedliwością, i przed Panem Lusterko, który chciałby odebrać obiecaną mu duszę.

Szlachcic zaś to oczywiście Pan Lusterko, który w końcu dopadł Milana. Zgodnie z podpisanym przez chłopaka cyrografem, miał on oddać diabłu swoją duszę „w karczmie na rozstaju”. Rzeźbiarzowi wydawało się, że łatwo takie miejsca omijać. Spokojnie zatrzymał się u Wyrwigrosza, bo ten przybytek wydaje się leżeć przy prostym trakcie, bez żadnych rozgałęzień. Nie wie jednak, że ta gospoda przed laty nosiła niezbyt dziś trafną nazwę „Karczma na rozstaju” (taki szyld leży jeszcze w kącie magazynu). Zanim wzniesiono most, było to bowiem miejsce, z którego droga rozwidlała się ku dwóm leżącym nieco dalej brodom. Gdy bohaterowie przybywają do karczmy, Pan Lusterko postanawia jeszcze chwilę poczekać z odebraniem swej zapłaty. Liczy on na to, że potworne czyny młodzieńca stworzą sytuację, gdzie będzie mógł uzyskać nowe kontrakty. Dopóki sytuacja się nie rozwinie, dobrze bawi się obserwując wszystkich obecnych.

Możesz oczywiście dodać więcej gości obecnych w karczmie, wedle własnego uznania. Początek wieczoru powinien jednak upłynąć w spokojnej atmosferze odpoczynku. Niech bohaterowie się najedzą i napiją, a akcja rozwinie się dopiero po zapadnięciu ciemności.

Potworny rzeźbiarz

Dobra zabawę i odpoczynek w karczmie przerywa krzyk jednego z niziołków. Gdy któryś z bohaterów pójdzie sprawdzić, co się stało, wpadnie na jednego z synów Wyrwigrosza biegnącego od strony wychodka. Pod wygódką leży w błocie jeden z najemników. Ma on potworne rany cięte na całym ciele. Od razu da się zauważyć, że są one dziwne, jakby ktoś już po zabójstwie próbował pokroić trupa. Najemnik ma też poderżnięte gardło. Postacie zaznajomione w jakiś sposób z ocenianiem ran i śladów (Dedukcja, Opatrywanie, Sztuka Przetrwania, Uzdrawianie), będą mogły po otwartym Teście dojść do trzech wniosków:

PT 12 Ofierze najpierw, z zaskoczenia poderżnięto głębokim cieciami gardło, by nie mogła krzyczeć;

PT 14 Najemnik został całkowicie zaskoczony, gdy wychodził z wychodka, brak śladów walki;

PT 16 W błocie jest pełno śladów stóp, w tym też takie z długimi pazurami, ale nie odbiegają one w żadną stronę od tego miejsca (potwór skoczył z dachu karczmy, a potem przemienił się na powrót w człowieka).

Dalszy przebieg wydarzeń może być już różny. Gracze mogą po prostu nie chcieć się w to mieszać i postanowią uciec z karczmy. Na drugą stronę rzeki nocą się nie przeprawia – most jest uszkodzony a rzeka zbyt rwąca. Jeśli jednak postanowią zawrócić i nadłożyć drogi, by przedostać się przez rzekę w innym miejscu, pozwól im na to. W takim wypadku Pan Lusterko odbierze tylko dusze Milana i ruszy pójdzie szukać innych okazji, zostawiając bohaterów w spokoju.

BG mogą też chcieć wytropić potwora i rozprawić się z nim. W takim wypadku podawaj im stopniowo poszlaki i wskazówki, które doprowadza ich Milana. Po zabójstwie rzeźbiarz ukrył się w pobliskim młynie. Poszlakami mogą być na przykład:

- z osób obecnych na głównej sali w momencie przybycia BG brakuje tylko dwóch osób: zabitego oraz młodego chłopaka. Wedle obsługi, ten drugi poszedł na górę do wynajętego pokoju;
- na framudze okna w pokoju chłopaka można zauważyć ślady pazurów (PT 16).
- Po zabójstwie najemnika chłopak wdrapał się po drabinie na dach stodoły i zeskoczył z drugiej strony budynku, po czym popędził do młyna. Bohaterowie mogą dostrzec niewyraźne ślady w błocie (PT 14), ale trudno będzie określić, czy są one ludzkie czy potworne (PT 18);
- zachowanie chłopaka było podejrzane, wydawał się spłoszony i unikał kontaktu z kimkolwiek.

Gdy dojdzie do walki, rzeźbiarz przyjmie natychmiast swoją potworną formę. Starcie rozegraj do momentu, gdy jedna z postaci (Milan lub któryś z bohaterów) miałaby otrzymać śmiertelny cios. W tej chwili, tuż przed tym, jak cios miałby dojść do celu, wkroczy Pan Lusterko. Zatrzyma on w miejscu wszystko poza BG w całej w okolicy – w tym przemienionego Milana. Odegraj tajemniczego łotra jako wkraczającego dumnie na scenę szlachcica z kieliszkiem wina w rękę. Jest rozluźniony i pewny siebie, jak to Pan Lusterko. W pełni panuje nad sytuacją i najpierw weźmie od chłopaka to, co mu się należy. Gdy już dopełni umowy to najpewniej odejdzie w swoją stronę. Chętniej jednak zaproponuje kontrakt jednemu lub wszystkim BG, jeśli są po temu jakieś możliwości. Tutaj pozostawiamy Ci Mistrzowi Gry pełną dowolność w rozwiązaniu tej sytuacji, opcji może być bardzo dużo.

Istnieje też możliwość, że po pierwszym morderstwie BG i reszta gości oraz obsługa karczmy zabarykadują się w budynku i nie będą chcieli wyjść stamtąd do rana. Część BNów będzie się bać, część, jak najemnicy, zachowa większy profesjonalizm.

Gdy już pierwsze chwile strachu miną, Wyrwigrosz zauważy, że dwóch jego synów nie wróciło z młyna do gospody, jak to mieli zrobić po pracy. Karczmarz będzie prosił, a nawet oferował zapłatę, dla śmiałków, którzy zechcą pójść i sprawdzić, co stało się z jego dziećmi. Jeśli któryś z bohaterów się zgodzi, w młynie nie napotkają nikogo, ale w drodze powrotnej z pobliskich krzaków dojdzie ich płacz i skomlenie. To jeden z synów karczmarza. Wypytany zezna, że zaatakował ich potwór, a on uciekł zostawiając swego brata na śmierć. Wskaże miejsce ataku, gdzie leżeć będzie zmasakrowane ciało niziołka. Gdy wszyscy ponownie znajdą się w gospodzie, usłyszą, że ktoś skoczył na dach. Po chwili do ich uszu dojdzie dźwięk roztrzaskiwania okiennic a potem głuchy łomot, gdy coś dużego wylądowało na podłodze na piętrze. Dwie rundy później do głównej izby wpadnie przemieniony w bestię Milan. Możesz rozegrać jeszcze walkę w tym miejscu lub od razu pozwolić, by wkroczył Pan Lusterko.

Nawiązanie do przygód

Na karczmę i jej gości bohaterowie mogą natknąć się tak podróżując do, jak i z Mahakamskich Gór, co może być dobrym łącznikiem dla scenariusza *Czarne złoto*. Być może też gracze nie domyślą się, kim jest jeden z gości gospody i obserwujący ich Pan Lusterko ujawni się, powracając podczas kłopotów w kopalni, jak zawsze oferując niezbędne w danym momencie pomoc i ratunek. Zawarcie z nim umowy będzie oczywiście miało poważne konsekwencje dla dalszych przygód.

Karczma pod Wyrwigroszem nadaje się również jako miejsce, w którym bohaterowie spotykają Jaskra, a może nawet rozpoczną tu przygodę *Panna var Attre*. Może to też być przystanek w trakcie ucieczki, jeśli coś w całej sprawie pójdzie nie tak (to powiązanie oczywiście oznacza, że karczma jest w okolicach Novigradu). Epizod może też stanowić po prostu przerywnik w podróży bohaterów.

MILAN

WSPÓLCZYNNIKI			
CIAŁO	7	Wigor	0
EMOCJE	5	Bieg	18
FACH	9	Skok	3
GRACJA	8	PP	60
REAKCJE	8	PZ	30
ROZUM	4	PW	30
TEMPO	6	Zdr.	6
WOLA	6	Próg C.R.	6
FART	0	Udźwig	70
		Determinacja	25
Zdolności			
Atletyka+6			
Bójka+8			
Czułość+8			
Empatia+5			
Krzepa+4			
Łamanie magii+7			
Miastowy+4			
Nieugiętość+8			
Odwaga+6			
Rzemiosło+10			
Skrytość+6			
Sztuka+10			
Sztuka Przetwarzania+5			
Wytrzymałość+7			
Zwinność+8			
Ataki			
Pięść (k6+2) – przed przemianą			
Kop (k6+6) – przed przemianą			
Pazury x2 (obrażenia 5k6, krwawienie 50%) – po przemianie			