



Orszak Pani Beatrycze

Przypadkowe spotkanie?

Kiedy drużyna będzie zmierzała do swojego możnego patrona lub zleceniodawcy, czy to przyjąć misję, czy się za nią rozliczyć, na rozstaju dróg napotka barwny szlachecki orszak. Na przedzie jedzie dwóch rostrych rycerzy eskortujących piękną, obwieszoną błyskotkami damę w drogiej sukni, która dosiada śnieżnobiałej klaczy. Przed nimi idzie bard z lutnią, głośno wyśpiewując popularne ballady. Na resztę orszaku składają się dwa wozy, na których jadą służba i akrobaci oraz dziesięciu zbrojnych. Jeżeli wolisz, w tej samej kolejności członkowie tej grupy wchodzić będą też do napotkanego zajazdu.

Bard, gdy tylko zobaczy innych podróżnych, gromko ogłosi, że mają przyjemność spoglądać na panią Beatrycze z Halstadu, wdowę i panią na Męczymyjach i Czarnej Wodzie. On sam przedstawi się jako Til z Oxenfurtu, wybitny pieśniarz i niezrównany lutnik. Jeśli ktoś z drużyny zapyta go, dokąd zmierza orszak, oznajmi on, że droga prowadzi ich do tej osoby, którą odwiedzić zamierzają też BG (oczywiście poda jej miano, a nie zapowie przyłączenie się do drużyny). Odtąd będą więc mogli podróżować razem, w większej grupie. Jeżeli któryś z Bohaterów sam to zaproponuje, pani Beatrycze uśmiechnie się do niego promiennie.

Podczas podróży szybko się jednak okaże, że coś jest nie tak. Bohaterowie jako profesjonaliści dostrzegą z pewnością wiele szczegółów, które umknęłyby osobom mniej biegłym. Coś w zachowaniu szlachcianki, jej barda i świty nie będzie się zgadzało. Drużyna może to zignorować i podróżować w miłym towarzystwie, ciesząc się dobrymi trunkami i smacznym jedzeniem. Jeśli jednak BG zaczną węszyć, mogą trafić na niezbyt przyjemną prawdę.

Zdolność Zdrowa paranoja ostrzega przed Orszakiem Pani Beatrycze.

Pani Beatrycze

Szlachcianka jest uderzająco piękną kobietą około trzydziestki. Ma jasną cerę, zielone oczy, czarne włosy opadające w lokach na ramiona i dojrzałe kobiece kształty. Odziana jest niczym księżniczka z baśni, a nie ktoś podróżujący w czasach wojny. Ma na sobie piękną ciemnozieloną suknię przesywaną złotą nicią i wiele biżuterii. Włosy spięte ma pobłyskującą złotem siateczką, w której osadzono perły, ale część loków pozostaje niezwiązana. Dużo się uśmiecha. Wydają się ją bawić nawet dość rubaszne żarty i proste rozrywki. Mówi niewiele, ale głos ma wdzięczny i jakby szkolony do śpiewu, choć jej słownictwo nie jest przesadnie wyrafinowane.

Sekret: Pani Beatrycze jest i owszem wdową, ale nie szlachcianką. To najęta aktorka, a bardziej precyzyjnie: śpiewaczka pracująca wcześniej w karczmach Doliny Pontaru, która ma odwracać uwagę od reszty orszaku. Trochę jej się ta rola zaczęła nudzić, więc potrafi się zrobić kapryśna, a jeśli okoliczności będą temu sprzyjały, może nawet wdać się w romans i w przyływie emocji porzucić pozory wyrafinowania. Dobrane dla niej tytuły są niezłą przykrywką, ale też nie doskonałą – Męczymyje i Czarna Woda to osady leżące dość daleko od siebie, a w dodatku obydwie zostały zniszczone podczas ostatniego konfliktu granicznego między Kaedwen a Redanią. **Rozpracowanie** Beatrycze będzie wymagało udanych testów Dedukcji, Empatii, Obycia, Stylu i Wykształcenia. Posłużyć temu też mogą zdolności profesji takie jak Renoma czy Z niejednego pieca.





Til z Oxenfurtu

Til to przystojny mężczyzna w trudnym do określenia wieku. Wydaje się być nieco po trzydziestce, a jego czarne włosy robią się już szpakowate, ale jest pełen siły i energii jak dwudziestolatek. Jego orzechowe oczy wydają się z kolei zdradzać mądrość człowieka dużo starszego. Tak czy inaczej, ubiera się modnie, ciągle jest w ruchu i nieźle gra na lutni. Ma świetną dykcję i bogate słownictwo. Trudno uchwycić jego akcent, ale zdarza mu się z rzadka zakląć po kaedweńsku. Co może zaskoczyć, a dla innych bardów być wręcz powodem do oburzenia, Til śpiewa wyłącznie cudze pieśni. Może nawet artysta z drużyny usłyszy interpretację własnej przyspiewki czy ballady? Grajek pani Beatrycze szczególnie lubuje się w twórczości mistrza Jaskra.

Sekret: Til jest tak naprawdę głową całej operacji. To on kieruje wszystkimi członkami orszaku i on najął „panią Beatrycze”. Jest szpiegiem (tego wywiadu, który najbardziej Ci, Mistrzu Gry, pasuje), i to nie byle jakim. To absolwent Ban Ard, działający potajemnie i w przebraniu nieszkodliwego grajka wykorzystujący swój, niezbyt wielki, talent magiczny dla realizacji planów swoich mocodawców. Jest dobry w tym, co robi, więc trudno go będzie przyłapać. **Rozpracowanie** Tila wymagać będzie przyłapania go przez prawdziwego Barda (członkom tej profesji starczą testy Empatii i Sztuki, by zauważyć, że coś jest nie tak) albo Czarodzieja, wtedy z wykorzystaniem Wykształcenia magicznego. Przystępcy mają też dobre narzędzia do rozpracowania Tila i będą z natury wobec niego podejrzliwi.

Rycerze

Ramcus z Iczyna i Cypis z Rzaholca podają się za dalekich krewnych Pani Beatrycze. Rzadko zdejmują hełmy, bo wtedy okazuje się, że niewiele ją przypominają. To dwóch rostrych ciemnowłosych milczących siłaczy o twarzach karczemnych zabijaków czy wręcz zbójów. Ramcus jest starszy i nosi bujną, niezbyt zadbaną brodę, gdy Cypis gładko się goli. Strach takich spotkać po ciemku w lesie.

Sekret: W tym przypadku wygląd nie myli: rycerze to tak naprawdę świetnie wyposażeni siepacze na usługach Tila. Z drugiej strony **rozpracować** będzie ich ciężko, bo w tych trudnych czasach niejedyn rycerz niewiele się różni od rozbójnika. Jednak testy Obycia wskażą, że tym obwiesiom brak kultury, a Empatia pozwoli dostrzec, że łączy ich bardzo silna więź – dużo mocniejsza niż ta, której można by się spodziewać po kuzynach.

Akrobaci

Młodzi i szczupli ludzie w kolorowych fatałaszkiach, trójka kobiet, dwóch mężczyzn, podróżuje wraz z Panią Beatrycze, gotowa dawać popisów gibkości i równowagi. W drodze siedzą zwykle na jednym z wozów i grają w karty na pieniądze. Jeżeli któregoś wieczora bardziej się napiją, zdarza się im też zaprosić kogoś na partyjkę „rozbierańca” (cokolwiek miałyby to znaczyć). Mówią szybko w trudnej do zrozumienia gwarze. Nie można im jednak odmówić, że są świetnymi gimnastykami. Prezentują też niepokojąco dużo numerów związanych z żonglowaniem i rzucaniem nożami oraz toporkami.

Sekret: Ta wesoła gromadka to infiltratorzy i skrytobójcy na usługach Tila, ale w sumie niewiele to zmienia. Trzymają się razem, cenią pieniądze i prostą rozrywkę, potrafią się wszędzie wcisnąć i precyzyjnie miotają ostrymi przedmiotami. Krótko mówiąc, gdy idzie o ich zawód, to jak zwał, tak zwał. **Rozpracowanie** ich jest w związku z tym bardzo trudne. Można ich jednak przyłapać na podejrzanych ćwiczeniach dzięki testom Czujności, a potencjał 12+ w Broni krótkiej zdradzi, że z tymi nożami, to oni nie żartują.

Służba i zbrojni

Reszta orszaku, około dwudziestu osób, to ludzie zapewniający agentom potrzebną anonimowość. To prawdziwa służba i normalni żołdacy, opłacani na tyle dobrze, by nie zadawać pytań. Chętnie pomagają, a nawet doradzają, swoim przełożonym. Czasami też zbierają dla nich informacje – ale nic, czego nie robi normalna służba czy ochrona.

Ci ludzie nie mają wielkich sekretów. Po prostu wykonują swoją pracę.





Pomysły na przygody:

- Orszak Pani Beatrycze podróżuje do patrona czy zleceniodawcy drużyny. Jeżeli BG chcą mieć pewność, że dostaną wypłatę, lepiej byłoby dla nich dowiedzieć się, czy aby nie jest planowany zamach na ich pryncypała. Gorzej nawet: jeśli jest on osobą z dworu królewskiego Ligi, Til może chcieć nakłonić go do ożenku z Beatrycze!
- Członkowie drużyny słyszeli już wcześniej o tym, że Pani Beatrycze wraz ze swoim orszakiem odwiedza dwory szlachty w całej prowincji – i wielu podejrzewa, że to szpiedzy. Til jest świadomy, że wieść o ich podróżach się już rozniosła, więc zleci akrobatom podrzucenie BG wykradzonej jakiemuś arystokracie korespondencji dyplomatycznej, by odwrócić uwagę od swojej grupy;
- W posiadłości patrona czy zleceniodawcy Bohaterów zatrzymał się wraz ze swą żoną Vilmar Jissen, wpływowego kapłana Wiecznego Ognia. Nie podoba to się ani miejscowym wyznawcom Kreve, ani Tilowi. Dla niego to sprawa osobista, bo Ojczulek Jissen torturował jego oraz jego kochankę, po czym spalił tamtego na stosie za czarownictwo i rozpustę. Tilowi udało się umknąć i teraz planuje zemstę. Jednak obstawa Vilmara złożona z tuzina rycerzy Płonącej Różcy to spore wyzwanie i nawet orszakowi Pani Beatrycze przyda się tu pomoc BG.

WSPÓLCZYNNIKI TILA

Dla Tila wykorzystaj współczynniki Czarodzieja ze strony 280 podręcznika podstawowego dodając następujące zdolności: Amory +4, Dedukcja +4, Empatia +5, Obycie +4, Oszustwo +8, Wykształcenie +6, Występy +4. Til ma zestaw przykładowych mocy podanych w Bestiaruszu.

WSPÓLCZYNNIKI PANI BEATRYCZE			
CIAŁO	4	Wigor	0
EMOCJE	6	Bieg	18
FACH	4	Skok	3
GRACJA	6	PP	40
REAKCJE	5	PZ	20
ROZUM	5	PW	20
TEMPO	6	Zdr.	4
WOLA	4	Próg C.R.	4
FART	0	Udźwig	40
		Determinacja	20
Zdolności			
Amory +6		Nieugiętość +6	
Atletyka +4		Obycie +2	
Broń krótka +2		Oszustwo +4	
Charakteryzacja +4		Skrytość +8	
Czuyność +4		Urok +4	
Dedukcja +2		Wykształcenie +2	
Empatia +4		Występy +6	
Język: Wspólny +8		Zwinność +7	
Ekwipunek			
Modny strój, biżuteria, pochwa na podwiązce z niziołczym sztyletem (2k6+2, przebijanie pancerzy)			

WSPÓLCZYNNIKI „RYCERZY”			
CIAŁO	8	Wigor	0
EMOCJE	3	Bieg	18
FACH	2	Skok	3
GRACJA	5	PP	70
REAKCJE	7	PZ	35
ROZUM	3	PW	35
TEMPO	6	Zdr.	7
WOLA	6	Próg C.R.	7
FART	0	Udźwig	80
		Determinacja	20
Zdolności			
Atletyka +4		Nieugiętość +6	
Bójka +6		Odwaga +6	
Broń bitewna +6		Oszustwo +2	
Czuyność +4		Szermierka +6	
Jeździectwo +4		Sztuka Przetrvania +4	
Język: Wspólny +6		Unik +4	
Krzepa +5		Wytrzymałość +5	
Łamanie magii +2		Zastraszanie +5	
Ekwipunek			
Ciężka zbroja (Wyp. 25, NW 3), Kaedweńska Tarcza (Wyp. 14, NW 1), Krigsverd (Cel. +2, 4k6+6), Topór Cypisa (5k6+2), Maczuga Ramcusa (5k6+2).			

WSPÓLCZYNNIKI AKROBATÓW			
CIAŁO	4	Wigor	0
EMOCJE	4	Bieg	24
FACH	4	Skok	4
GRACJA	8	PP	40
REAKCJE	8	PZ	20
ROZUM	4	PW	20
TEMPO	8	Zdr.	4
WOLA	4	Próg C.R.	4
FART	1	Udźwig	40
		Determinacja	20
Zdolności			
Amory +2		Nieugiętość +4	
Atletyka +8		Odwaga +8	
Bójka +4		Skrytość +8	
Broń krótka +4		Włamania +4	
Czuyność +6		Występy +2	
Hazard +4		Wytrzymałość +2	
Język: Wspólny +3		Zręczne palce +4	
Krzepa +2		Zwinność +8	
Ekwipunek			
Pochwa w rękawie z pugińalem (Cel. +1, 2k6); zapas noży (1k6, Zas. 16 m.) i toporków (2k6, Zas. 8 m) do rzucania; narzędzia złodzieja; ubranie cyrkowca z czterema ukrytymi kieszeniami (jedna pusta, po jednej zajętej porcją Czarnej Magii i kleju). W ostatniej ukrytej kieszeni każdy ma inną substancję alchemiczną, odpowiednio: eliksir Pantagrana, halucynogen, łatwopalna ciecz, płyn usypiający i proszek zasklepiający rany.			

WSPÓLCZYNNIKI SŁUŻBY I ŻOŁDAKÓW

Dla żołdaków wykorzystaj współczynniki Bandytów ze strony 276 podręcznika podstawowego. Dla służby wykorzystaj te same statystyki albo wykorzystaj odpowiednie charakterystyki dla służby, jak opisano w dodatku *Władcy i Włości* dla zdolności Szlachcica: Słudzy (strona 11).

