



Sierociniec

Sierociniec

Urządzono go w starym, porzuconym dworku, który Madam Sally przejęła, bo nikt inny nie odważył się zbliżyć do tego miejsca. Jest to dawna szlachecka posiadłość. Jej ostatni dobrze urodzony właściciel zmarł w samotności, nie pozostawiając po sobie żadnego dziedzica. W normalnych warunkach od razu ktoś ze szlachty rzuciłby się, by miejsce dostać w swe posiadanie, jednak tuż po śmierci ostatniego pana na tych włościach, okolica zasłynęła jako miejsce nawiedzone i przekłete.

Dwórko położony jest w lesie, na uboczu głównego szlaku, niecałe 4 kilometry na północ od Hengfors, stolicy Ligi. Droga prowadząca do niego nie jest najlepszej jakości, ale mieszkańcy sierocińca zadbali, by była przejezdna. Budynek jest w opłakanym stanie. Został splądrowany, bo chociaż krążyły pogłoski o klątwach i duchach nawiedzających to miejsce, znaleźli się tacy, którzy gotowi byli zaryzykować dla pieniędzy. Nim zjawiała się Madam Sally, przez lata otoczony lasem budynek niszczał i zarastał. Teraz mieszkające w nim dzieci starają się utrzymać go w stanie używalności – w końcu to ich jedyny dom.

Teren posiadłości

Główny budynek znajduje się na wprost prowadzącego do niego szlaku. Tuż przed nim, na głównym placu, gdzie niegdyś zatrzymywały się wozy przybywających tu gości, znajduje się studnia. Zaraz po lewej jest ogród warzywny, najlepiej utrzymany skrawek ziemi w tak bliskim sąsiedztwie dzikiego i bujnego lasu. Na prawo od głównego budynku znajdują się zawałone resztki budynku służby, który spłonął na skutek uderzenia pioruna trzy lata po śmierci gospodarza. Obok niego znajdują się dawne stajnie i wozownia, w której obecnie zamieszkuje Borys – stary koń pociągowy. Stoi tam też rozklekotany wóz, używany przez sieroty i ich opiekunkę. Na tyłach, niemal przy granicy lasu znajduje się wychodek – kilka zbitych ze sobą dech ustawionych nad głębokim rowem.

Parter

Stojący na podmurówce kamienny dolny poziom budynku stosunkowo dobrze przetrwał okres porzucenia budynku. Choć wnętrze zostało ograbione, zachowały się tu w dobrym stanie główne schody oraz kilka mebli, między innymi stół w jadalni oraz wyposażenie, którego używa Madam Sally w swych skromnych pokojach. Ma w nich między innymi biblioteczkę z kilkoma książkami, Korzysta z nich podczas nauczania dzieci. Do ocalałych mebli należy też dębowa komoda, w której dama trzyma ostatnie dwie pamiątki ze swojego poprzedniego życia: rodowy sygnet i pamiątnik. Na parterze, zaraz po prawej od głównego wejścia, znajduje się skromny salonik, w którym Madam przyjmuje nielicznych interesantów.

I piętro

Wyższe poziomy budynku zbudowane są już z drewna, przez co dużo gorzej zniosły upływ czasu. Na noszącym ślady porzucenia piętrze znajdują się pokoje dzieci oraz wspólna przestrzeń, gdzie spędzają chwile wolnego czasu. Tuż za schodami jest sala lekcyjna. Madam Sally powzięła sobie bowiem za cel nauczyć każdego z jej podopiecznych czytania, pisanie i liczenia, a co bardziej ambitnych również tej niezbędnej wiedzy o świecie, którą sama wyniosła z rodzinnego domu.

Poddasze

Poddasze to również głównie sypialnie dla dzieci. Są one tak samo ciasne jak te piętro niżej, ale nawet mocniej wypełnione zapachem stęchlizny i starego drewna. Jest tu również rupieciarnia, gdzie obecni mieszkańcy upchnęli wszystko to, czego na co dzień nie używali, a uważali, że kiedyś się przyda. Stanowi ona ulubione miejsce zabaw i wymarzoną kryjówkę dla młodszych dzieci. Ich opiekunka rzecz jasna tego nie pochwała. Pomieszczenie jest zakurzone i zapuszczone, a sterty przechowywanych tu rzeczy są niestabilne, a więc po prostu niebezpieczne dla szkrabów. No i jest jeszcze kwestia pajaków...





Upiór

Ostatni właściciel, Zygmunt de Blors, nie miał szczęścia ani za życia, ani po śmierci. Ostatnie lata życia spędził w żalu i goryczy, dręczony przez samotność. To cierpienie sprawiło, że jego sterana dusza nie potrafiła opuścić świata żywych. Od śmierci jego duch związany jest z tym miejscem, choć objawia się niezwykle rzadko. Może to zrobić raz na pięć lat podczas Dziadów, o czym wiedzą mieszkańcy pobliskiej wsi. Jeśli, zgodnie z ludowymi wierzeniami, w tę noc ktoś spełni życzenie jego udręczonej duszy, będzie mógł odejść w spokoju. Można go też przyzwać poza nocą zjaw, ale wtedy nie będzie on już tak miły. Za zakłócenie spokoju, spróbuje opętać przywołującego go lub jedną z osób w pobliżu, a zebrany w jego duszy żal przerodzi się w chęć zemsty na żywych.

Jeśli duch Zygmunta w jakiś sposób pojawi się na sesji, wykorzystaj dla niego statystyki Upiora z podręcznika podstawowego (strona 306), zwiększając jednak jego EMOCJE i ROZUM do 5 i usuwając zdolność *Zaslepiony przez gniew*.

Madam Sally

Naprawdę nazywa się Sallienne de Daudet i pochodzi z Toussaint. Ma około trzydziestu lat, jest elokwentna i zna zasady etykiety. Choć jej ubrania to zwykle znoszone codzienne odzienie, nie przeszkadza jej ono zwracać na siebie uwagę jej słuchaczy. Przed wielu laty musiała uciec z płonącego domu, gdy jej ojca, hulakę i rozbójnika, spotkała zasłużona kara. Przed prześladowcami uciekła aż na samą północ Kontynentu, docierając do Hengfors. Do tego czasu ze szlachcianki stała się przybłądą. Po dawnym życiu pozostało jej trochę biżuterii, rodowy sygnet i pamiątnik z dziewczęcych lat. Miała jednak w sobie hart ducha. Przejęła opuszczony dworek na północ od miasta, płacąc za niego ostatnimi kosztownościami. Nie zważała na pełne strachu opowieści miejscowych o duchach i klątwie. Doświadczenia włóczęgi odmieniły ją i uczuliły ją na los zwykłych ludzi, z którymi dzieliła smutki i radości. Najbardziej jej serce poruszył los sierot, które raz po raz spotykała po drodze. Nie chciała mieszkać w dworku samotnie, zaczęła przygarniać jedną po drugiej. Jej nowym celem jest zapewnienie tym dzieciom szansy na normalne życie, której ona nie miała.

Pomysły na przygody:

- Zbliżają się Dziady. Madam Sally, choć nie jest przesądna i nie wierzy w opowieści miejscowych, nie chce też ryzykować bezpieczeństwa swoich podopiecznych i za zaoszczędzone pieniądze szuka śmiałków, którzy tej nocy zapewnią ochronę mieszkańcom sierocińca;
- Dwójka sierot zaginęła. Na miejskiej tablicy ogłoszeń może pojawić się wiadomość, że Madam Sally poszukuje wiedźmina lub innych wprawnych osób, które odnajdą zguby. W trakcie poszukiwań okazuje się, że dzieci chciały przywołać ducha swojej zmarłej matki. Zamiast niej sprowadziły jednak Zygmunta, który opętał tę dwójkę i wywiódł do lasu;
- Na miejskim rynku w Hengfors, Bohaterowie spotykają jednego z podopiecznych sierocińca, który wpakował się w kłopoty. Banda opryszków goni dzieciaka, który ukradł trochę jedzenia. Jeśli BG mu pomogą, w podzięcie zaprosi ich do dworku, gdzie Madam podziękuje im i ugości, jak będzie mogła. Podczas wizyty okazuje się, że jedno z dzieci przejawia niezwykle talent (magiczny, aktorski, rzemieślniczy – według twojego wyboru). Madam Sally szuka miejsca, gdzie jej podopieczny/a będzie miał lepsze perspektywy. Być może nawet zacznie podróżować z drużyną BG;
- Podczas podróży drogą na północ od miasta, BG napotykają kobietę z dwójką dzieci. Ich wóz leży przekrzywiony na drodze – urwało się koło. Madam poprosi podróżnych o pomoc. W jej trakcie opowiada im o sierocińcu i pomocy udzielanej dzieciom, jednak jeden lub kilku Bohaterów rozpoznaje w kobiecie poszukiwaną na Południu raubritterkę Sallienne de Daudet. Wiedzą, że jest za nią spora nagroda, a sakiewki zawsze są puste. Do Graczy pozostanie decyzja, jak postąpią.



