

Spotkania na szlaku: Kupiecki wóz w poprzek drogi

W takich materiałach dostarczymy Wam pomysłów na krótkie przygody podczas podróży po drogach i bezdrożach Kontynentu. Większość z nich starczy na część sesji, ale po drobnym rozbudowaniu mogą nadać się i na dłuższą rozgrywkę. Dziś pierwsza porcja, wkrótce następne.

Rzut	Zdarzenie
1	Kupiec z żoną nawołują córki, która nagle zeskoczyła z wozu i odbiegła w las. Oferują nagrodę, jeżeli Gracze pomogą im odnaleźć dziecko. Test Sztuki Przetrwania na PT 16 pozwoli znaleźć jej trop prowadzący do chatki czarownika (kanibala albo szalonego eksperymentatora), który chce wykorzystać dziewczynkę do niecnym celów. Użył magii, by ją przywabić i pozbawić zmysłów. BG mogą go zaskoczyć – wykorzystaj w konfrontacji z nim statystyki czarodzieja z podręcznika podstawowego. Jeśli jednak ktoś wyrzucił Pecha, czarownik jest świadomy nadchodzącej drużyny i przywołał wargę prowadzącego tyle wilków, ilu jest BG – starcie będzie trudniejsze, ale składniki i fanty powinny to wynagrodzić.
2	Atak Scoia'tael. Kupiec nie żyje, naszpikowany strzałami. Wiewiórek jest tyle, ilu BG, a dodatkowo przewodzi nimi dowódca o współczynnikach herszta Bandytów (s. 277 podstawki). Jeśli drużyna składa się z nieludzi (lub ukryją człowieka między sobą), możliwy będzie Konflikt Społeczny, w którego efekcie bojownicy mogą podzielić się łupem (potrzebują tylko jedzenia i broni, reszta im na nic). Jeśli nie, w trzeciej rundzie od kiedy BG zaczną badać miejsce, Wiewiórki zaatakują. Na wozie jest towaru za około 1000 koron.
3	Koń jest wyprzęgnięty, nie ma śladu kupca, a na wozie znajduje się wyłącznie żywność. Jeśli BG poczekają chwilkę, z lasu zaczną wychodzić uchodźcy, uciekający przed frontem. Obszarpani, wychudzeni, osłabieni ludzie i nieludzie. Miejscowy szlachcic kazał zamknąć przed nimi bramy miast i zamków, ale ktoś się nad nimi zlitował. Uchodźcy mają tymczasowe obozowisko w lesie. Są ich blisko dwie setki. BG mogą wykorzystać tę okazję dla realizacji własnych celów, pomóc uchodźcom a może nawet spróbować ukarać szlachcica.
4	Wozem próbuje powozić rodzina nekkerów. Z daleka słychać, że pokrzykują do siebie w łamanym Wspólnym. Koń nie chce ich słuchać. Powóz wygląda na stary, nosi znaki służby zaopatrzenia wojsk królewskich. Ktoś (nekkery), wymienił w nim niedawno koło na nowe, ale za duże. Nekkery należą do tych bystrzejszych i obmyśliły sobie, że będą wędrownym klanem a może nawet zostaną kupcami. Mimo wszystko są niezbyt rozbudowane i raczej komiczne niż groźne.
5	Rozprężony wóz jest wyładowany śmieciami, między którymi znajduje się około 20 okultystycznych fantów (zdradzi to test Wykształcenia na PT 14). Możecie je wylosować. Jeśli Gracze zaczną zbierać lub poruszać przedmioty, niebo nagle pociemnieje. Z mogił wzdłuż drogi zaczną podnosić się upiory (statystyki jak w podręczniku). Domyślnie jest ich tyle, ile fantów, ale jeżeli w drużynie nie ma wiedźmina ani czarodzieja, to tylko połowa tej liczby. BG mają jedną rundę na obmyślenie planu. Pozwól im na otwarte testy Czujności, Wiedzy o potworach i Wykształcenia. Poza informacjami o samych upiorach, przy PT 14 BG zorientują się, że duchy przyciąga wóz (czyli można uciec), a PT 18 ujawni, że potwory zostały przebudzone celowo, przez bliskość okultystycznych materii. Jeżeli spalić wóz (rozniecenie odpowiednio dużego ognia zajmie przynajmniej 3 rundy – dłużej, jeśli BG nie mają dostępu do magii ani rozpalonej lampy lub pochodni), upiory zostaną odesłane w niebyt. Pozostają pytania, kto chciał podnieść je z grobu, w jakim celu i czemu zniknął? Jeśli Gracze pozostawią wóz w świętym spokoju, w następnej gospodzie ktoś anonimowo postawi im piwo.
6	Na wozie siedzi i płacze młoda kobieta w błękitnej sukni. Wygląda ludzko, choć jej skóra jest bardzo blada. Mówi tylko w śpiewnej Starszej Mowie. Koń okulał i nie chce ciągnąć wozu, a ona najwyraźniej nie potrafi nic z tym zrobić. Jeżeli BG odstawią ją do najbliższej osady, będzie w pierwszej chwili protestowała w swoim języku, ale wobec argumentów siły natychmiast ustąpi (Zastraszenie jej ma PT 10). W osadzie czeka na nią mężczyzna, przynajmniej dwa razy od niej starszy, który ugości BG i da im 50 koron za fatygę. Powie, że to jego żona, trochę głupia przez wypadek, która zgubiła się w drodze do domu. Jeśli BG znają Starszą Mowę, muszą wykonać test tego Języka na PT 10, żeby zrozumieć dziewczynę. Gdy to się uda, usłyszą od niej zgoła inną historię: jest ona syreną, którą magia morskiej wiedźmy przemieniła w ludzką kobietę. Uczyniono to na prośbę rybaka, który się w niej zakochał. Porwał on syrenkę w głąb łądu tak, żeby nie mogła nigdy wrócić do morza. Spróbowała uciec, ale nie zna tutejszego języka ani nie potrafi się poruszać ludzkimi pojazdami. Rybak ma medalion, który chroni go przed ludem morza, więc syrena nie może wezwać pomocy ani sama wyrządzić mu krzywdy. Jeżeli BG spróbują skrzywdzić dziewczynę, z burzowego nieba spadnie na nich tyle nix (współczynniki jak w podręczniku), ile jest postaci w drużynie. Jeżeli zabiorą rybakowi medalion, te same bestie rozszarpia go na strzępy. W środku osady może wywołać to niemałe zamieszanie.