

Spotkania na szlaku: Świeżo rozkopana ziemia na rozstajach

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 kolejna porcja, wkrótce następne.

Rzut	Zdarzenie
1	Pod warstwą świeżej ziemi znajduje się skrzynka wypełniona kosztownościami. Pieniędzy jest w niej niewiele (około 200 koron), ale znajdują się w niej unikalne naszyjniki, kolczyki i pierścienie, ewidentnie robione na zamówienie. Są one warte około 5000 koron. Wiedźmiński medalion czy Wykształcenie magiczne pozwolą wykryć delikatną aurę ochronnej magii wokół jednego z nich. Pośród kosztowności znajduje się sygnet miejscowego rodu rycerskiego (Test Wykształcenia na PT 10), potrzebny do pieczętowania dokumentów. Nie ma wątpliwości, że sprzedaż tych przedmiotów w okolicy nie wchodzi w grę (postaci zostaną wtedy aresztowane, a jeśli uciekną, będą ścigane przez zbrojnych). Bohaterowie mogą spróbować wywieźć przedmioty z regionu, ale póki tego nie zrobią, na początku każdej sesji osoba opiekująca się skrzynką musi wykonać Test FARTA na PT 14. Jeśli nie zda, ktoś dostrzeże skrzynkę lub pojawią się zbrojni jej poszukujący. Jeżeli wypadnie Pech, przybędzie po nią nilfgaardzki lord z obstawą. Jeżeli zamiast tego BG postanowią zwrócić skrzynkę miejscowym możnym, na zamku okaże się, że ojciec rodziny jest ciężko chory (w rzeczywistości otruty), a wszyscy szykują się na zaślubiny jego jedynej córki i nilfgaardzkiego arystokraty. Dziewczyna wygląda na przerażoną. Wszędzie widać żołdaków Złotego Słońca. Bohaterowie mają do wyboru: przyjąć nagrodę od Czarnych (2000 koron i list żelazny), albo wplątać się w intrygę. Z jednej strony mogą zginąć od ostrza albo trucizny, ale z drugiej zyskać wdzięczność rycerza i jego córki, a może nawet własny zamek.
2	W świeżym grobie złożono zdeformowane dziecko. Bohaterowie mogą zapewnić mu godniejszy pochówek. Nagródź ich wtedy dodatkowym Punktem FARTA. Jeśli tego nie zrobią, najbliższej nocy nawiedzą ich sny przedstawiające historię stojącą za jego narodzinami. W zależności od preferencji i wytrzymałości swojej grupy, możesz wybrać albo klątwę rzuconą przez zdradzoną żonę-czarownicę z wioski, do której jadą, albo okrucieństwa starego młynarza wobec swojej pasierbicy. Bohaterowie nie muszą nic zrobić z tymi informacjami i potraktować jako typowe zdarzenie dla wiedźmińskiego świata, ale mają też możliwość zaangażowania się i ukarania winnych.
3	Świeża ziemia zacznie się poruszać i zacznie się z niej wygrzebywać krztuszący się i z trudem łapiący powietrze młodzieniec. Będzie wzywał pomocy. Bez niej nie wydobędzie się ze swojego grobu. Jeśli BG wyciągną go z ziemi, opowie, że jest synem kupca. Dopadł go konkurent do ręki córki miejscowego szlachcica wraz z bandą opryszków, ciężko ranił i wrzucił do płytkiego grobu. Chłopak jednak przeżył (ma faktycznie gojącą się ranę na piersi, poniżej serca), i gdy tylko odzyskał przytomność, zaczął się wykopywać. Bije od niego lekka magiczna aura tłumacząca być może tę niezwykłą regenerację. W każdym razie BG otrzymają ofertę odeskortowania osłabionego wygrzebańca do domu ojca, gdzie zostaną nagrodzeni. Gdy jednak dotrą na miejsce, odkryją prawdę: chłopak zaginął dwadzieścia lat temu, majątek jego ojca popadł w ruinę, a ukochana wzięła ślub z zabójcą. Do życia przywróciła go magia ich córki, którą czeka niechciane małżeństwo.
4	W ziemi znajduje się otwarta skrzynka ze złamaną starożytną pieczęcią. W szkatułce zaś ułamany róg jakiejś drogocennej figurki. Nagle BG usłyszą tętent. Nie dalej niż sto metrów od nich przegalopuje bies, na którego grzbiecie siedzi naga młoda kobieta trzymająca w ręku resztę figurki i krzycząca o zemście na Czarnych (na imię ma Godgifa i jest córką zamordowanego lorda Etelrada). Popędzą w stronę najbliższego miasteczka zajętego przez Nilfgaard. Po Teście Wiedzy o potworach, Wiedźmińskiego treningu albo Wykształcenia magicznego na PT 10 dla BG stanie się jasne, że dziewczyna nie będzie w stanie kontrolować potwora, o ile części figurki nie zostaną połączone. To nie będzie łatwe, póki będzie ona na grzbiecie rozszalałego potwora.
5	W płytkim grobie leży zakopany młody wampir wyższy, który skrył się przed światłem dnia. Gotów jest wynagrodzić tych, którzy przewiożą go w cieniu do bezpieczniejszego schronienia. Zaatakowany będzie się oczywiście bronił. Wykorzystaj dla niego współczynnik katakana ze strony 296 podręcznika podstawowego.
6	Ktoś pochował tu rodzinę: mężczyznę koło czterdziestki obejmującego czule kobietę w podobnym wieku oraz dwójkę dzieci w wieku wczesnonastoletnim. Wszyscy noszą ślady pchnięć mieczem, ale ich odzienie zostało zacerowane, włosy uczesane, a ciała ułożone z wielką czułością. Test Sztuki Przetrvania na PT 10 wskaże trop, który doprowadzi BG na brzeg pobliskiego strumienia. Siedzi tam obejmując kolana szesnastoletnia dziewczyna. Jeśli podejdą cicho dostrzegą, że jest bardzo smutna. Gdy ich usłyszy poderwie się jednak z mieczem w rękę. To ona pochowała zmarłych: swojego ojca, matkę i rodzeństwo. Podróżowali wspólnie w interesach. Śmierci jej rodziny winne jest nemezis drużyny (lub wróg jednego z bohaterów), może więc ona stać się cennym sojusznikiem. Na razie dziewczyna jest młoda i niedoświadczona, ale szybko się uczy i nie brak jej determinacji.