

Spotkania na szlaku: Rycerz ze świtą

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	<p>Kompania wąsatego rudowłosego rycerza Robina z Mut to wesoła zbieranina. Wracają z północy, z dzikich rubieży Kaedwen, skąd ruszyli na wieść o zagrożeniu ze strony Nilfgaardu. Cała świta jest jednak w dobrych humorach. Na przedzie maszeruje minstrel wyśpiewując dokonania swojego pana w walce z łotrami, potworami i trzygłowym olbrzymem. Rycerz powita drużynę uprzejmie, zapyta się o ich miana i dokonania. Jeśli okażą się godni (jeżeli w grupie jest Wiedźmin lub Szlachcic, nie ma co do tego wątpliwości), zaprosi ich do najbliższej karczmy. Ugości ich tam, opłacając pokoje i najlepszą strawę. Rano zaproponuje, by podróżowali razem przynajmniej do najbliższego miasta. Minstrel zacznie układać balladę o dokonaniach BG, a jeśli w grupie jest już Bard, mogą zacząć flirt (płeć minstrela do ustalenia wedle preferencji). Jeżeli bohaterowie zgodzą się na propozycję wspólnej podróży, początek będzie równie miły co poprzedni dzień. Koło południa nad głowami grupy przeleci wiwerna, która na oczach całej kompanii zaatakuje pobliską wioskę. Widząc to sir Robin z Mut westchnie, opuści przyłbicę, zepnie konia i popędzi w przeciwnym kierunku. BG mogą spróbować go powstrzymać i wspólnymi siłami przegnać wiwernę, albo pójść śladem tego doświadczonego rycerza.</p>
2	<p>Na widok zbrojnej drużyny, przed orszak wystąpi herold i oznajmi, że jego pan, Natan z Torheit, wyzywa na pojedynek każdego, kto uważa się na dość dzielnego. Rycerz przyjmie walkę konną lub pieszą, na miecze, broń bitewną lub łuki – wyzwany może wybierać. Jeśli nikt z drużyny nie podejmie wyzwania, orszak rycerza minie ich, a sam Natan spojrzy na nich z wyższością i pogardą, po czym rzuci w ich stronę niedbale garść monet (2k10 koron). Jeżeli jednak z nim zawalczą, wszystko zależy od tego, jak się sprawią (wykorzystaj dla Natana współczynniki oficera nilfgaardzkich oddziałów specjalnych ze strony 326 podręcznika, zamieniając Kusznicstwo na Łucznicstwo i dodając do Zdolności Broń bitewną i Jeździectwo na +6). Jeśli rycerz wygra (nie zamierza zabijać, starczy mu, że ktoś uzna swoją porażkę – i powie to), da przegranemu sakiewkę z kwotą wystarczającą na opłacenie medyka (wedle stawek z podręcznika). Jeżeli BG go zabije, herold da mu bez słowa złotą figurkę (wartą 200 koron), a służba zajmie się ładowaniem ciała swojego pana na wóz. Wydają się autentycznie zmartwieni i będą bronili go przed rabusiami (mają współczynniki Bandytów z podstawki). Jeżeli BG wygra, ale nie zabije rycerza (ten się podda, jeżeli spadnie poniżej progu Ciężkich Ran), Natan doceni zwycięzcę. Da mu sakiewkę i złotą figurkę przedstawiającą rycerza wspartego na mieczu (wspomniana wcześniej), oraz zaproponuje, że przedstawi go baronowi, do którego teraz zmierza. Zwycięzca zyska poziom Sławy, a drużyna może trafić przed oblicze możnego pracodawcy.</p>
3	<p>Bohaterowie szybko orientują się, że widzą nie rycerza zbliżającego się do nich ze świtą, a walczącego z grupą ludzi w liberiach. Wrogów jest dziesiątka i obrona szlachcica staje się coraz bardziej desperacka. BG mogą zignorować całą scenę – rycerz padnie po chwili pod ciosami napastników. Ci zabiorą swoich rannych, ukradną sakiewkę i konia szlachcica, ale pozostawią trupa w zbroi i z mieczem (ostrze z Vicovaro), więc będzie co szabrować. Jeśli BG przyjdą rycerzowi z pomocą, powinni łatwo pokonać niedoszłych zabójców (ci mają współczynniki Bandytów, a będący po stronie BG rycerz charakterystykę Herszta – ale ma ciężką zbroję i wspomniany dobry miecz). Gdy to się uda, młody rycerz, Gowein z Brettu, podziękuje im za ratunek. Jest ranny i roztrzęsiony. Słudzy podróżowali z nim od rodzinnego zamku i zaatakowali go nagle bez powodu. Prawda jest taka, że zostali opłaceni przez macochę rycerza, która wolałaby, żeby to jej syn przejął majątek.</p>
4	<p>W oddali widać orszak, pośrodku którego jedzie dwójka rycerzy zakutych w pełne pancerze. Nim BG się zbliżą, tamci skręcą na pobliskie pastwisko z ubitą ziemią, zejną z koni i rozpoczną pojedynek. Walka będzie dość ciekawa, brutalna, ale niezbyt długa. Jeden z walczących padnie, a drugi wyjdzie z niej zwycięsko, choć z poważną raną lewego boku. Zwycięzca zdejmie hełm z trudem łapiąc powietrze. Okaże się, że tym rycerzem jest kobieta. Jeżeli BG spróbują udzielić jej jakiejś pomocy (np. medycznej), przyjmie ją z wdzięcznością. Dojście do zdrowia zajmie jej jednak sporo czasu (otrzymała Poważną Ranę Krytyczną: Przebite płuco). Rycerz nazywa się Agatta z Rotterdam i jest młodą twardą kobietą o krótko ściętych blond włosach i intensywnie zielonych oczach. Przyzna BG, że pochodzi z daleka (proponujemy, by z Cidaris), a od kiedy przybyła do tej krainy, co chwila musi bronić swojego rycerskiego statusu w pojedynkach z miejscowymi szlachcicami urażonymi tym, że kobieta nosi zbroję. Ma już tego dość, a tego wieczora musi stoczyć kolejną walkę. Dla BG powinno być jasne, że w tym stanie dziewczyna przegra, a być może nawet zginie. Czy spróbują jej jakoś pomóc? Jeżeli tak, jak przekonają do tego samą Agattę?</p>

5	<p>Rycerz-upiór przewodzi orszakowi podobnie przeklętych zjaw! Oczy okutego w ciemną stal jeźdźca pałają czerwienią, a ciągnący za nim towarzysze zawodzą nieziemskimi głosami. Jeżeli któryś z Bohaterów wylosował jakiegoś znajomego ze szlachty, sam z niej pochodzi albo jest wiedźminem, nieumarły zawoła go po imieniu – jeśli nie, wybierz inną postać, dla której to będzie właściwe (np. Czarodzieja lub Kapłana). Upiorny jeździec poprosi o pomoc. Zła wiedźma ukradła duszę jego ukochanej, przez co ta zapadła w magiczny sen. Rycerz ruszył więc na jej poszukiwania, dopadł czarownicę, ale nim zadał jej śmiertelny cios, ta zdołała przekląć jego i całą świtę. Co prawda odzyskał zamkniętą w kryształowym flakoniku duszę swojej ukochanej, ale wraz z przybocznymi zapadł na straszliwą gorączkę i podniósł się z niej już jako upiór. Po całym Kontynencie szuka kogoś, kto będzie mógł dostarczyć błyszczący flakonik na zamek, bo straż nie dopuszcza przecież do panienki nieumarłego, za którym ciągną zjawy. Rycerz ma cichą nadzieję, że to zdejmie z niego klątwę. Test odpowiednich Zdolności na PT 16 zdradzi, że to nie będzie takie proste. Potrzebne będzie zarówno zniszczenie serca wiedźmy, jak i namiętny pocałunek ukochanej, której wcale nie spodoba się perspektywa migdalenie się z trupem. BG mogą pomóc rycerzowi albo skrócić jego cierpienia (ten jednak będzie się bronił – wykorzystaj dla niego współczynniki Torwalda z przygody Szklana Góra).</p>
6	<p>Rycerz, Robert z Bonn, zaprosi BG do swojej świty (już liczącej dwa tuziny ludzi, głównie konnych), bo jest im po drodze, a „w kompanii raźniej”. Jednak gdy przed zmierzchem dotrą do najbliższej wsi, cały orszak chwyci za broń i wjedzie prędko na główny plac, płazując po drodze chłopów. Tam Robert zażąda daniny właściwej dla jego stanu: pieniędzy, jedzenia, piwa i dziewczek dla całej jego kompanii (wskaże też na BG). Zagrozi, że w innym wypadku „puści całą tę wiochę z dymem, a i tak weźmie swoje”. Krótko mówiąc: to raubritter, a Bohaterowie trafili w nieciekawe towarzystwo. Jeżeli przyłączą się do Roberta, otrzymają swoją działkę zdobywczych fantów i, przy podziale, córkę młynarza na noc (szczęśliwie nikt nie będzie sprawdzał, czy coś jej zrobili). Mogą też stanąć w obronie wieśniaków. Przeprowadzenie z dużą grupą zbrojów może być trudna (mają oni współczynniki Bandytów, a Robert jest ich Hersztem, ale mają wyższej klasy broń – przynajmniej tasaki – a rycerz jest w ciężkiej zbroi). BG mają szansę przekonać jednak do pomocy chłopów (będzie to jednak trudniejsze, jeżeli z początku udawali, że akceptują działania bandy). Z pewnością Bohaterowie nie mogą pozostać neutralni ani odejść. Jak mawia Robert: „kto nie z nami, ten przeciwko nam”.</p>