

Polana pokryta krwią

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	Na polanie widać wyraźne ślady walki. Na jej przeciwległym końcu usypano dwa kurhaniki. Przed jednym z nich klęczy młoda szczupła dziewczyna w zakrwawionej brygantynie. Po chwili kontemplacji albo jeśli usłyszy BG, podniesie się i lekko się slaniając ruszy w stronę traktu. Wspiera się na mieczu w pochwie (wprawne oko zauważy, że to elfi messer). Dziewczyna jest ranna, ale zdeterminowana. Gotowa jest walczyć z BG, ale jeśli ci zaoferują jej pomoc, przyjmie ją chętnie. Na imię jej Ada. Cierpi od Rany Krytycznej Polamane Żebra . Zapytana o wygląd polany wytłumaczy, że doszło na niej do starcia między miejscowym komandem Scoia'tael a oddziałem najemników, do którego należała. Nikt nie dawał pardonu i tylko ona przeżyła. Pogrzebała poległych i miała właśnie ruszać w stronę pobliskiego miasteczka po zapłatę. W jej opowieści jest jednak kilka luk. Nie widać nigdzie koni ani wozu najemników. Uważni obserwator (test Czujności albo Empatii na PT 18) dostrzeże też, że dziewczyna ma trochę elfich cech – jest przynajmniej kwarteronką. Czyżby kłamała i próbowała zacząć nowe życie podając się za najemniczkę, czy też jej oddział należał do tych bardziej tolerancyjnych dla nieludzi? W razie starcia wykorzystaj dla Ady statystyki herszta bandytów, ale pamiętaj o jej ekwipunku i ranach.
2	Po drugiej stronie polany coś się porusza. Jakiś człowiek w poszarpanym płaszczu czołga się ku linii drzew. Czarodziej albo wiedźmin (dzięki medalionowi), szybko wyczuwając bijącą od niego magię. Po bliższym zbadaniu okaże się, że ma on otwarte złamanie nogi. Używa silnej leczącej magii, która jednak nie jest w stanie zatamować krwawienia. Cała posoka pokrywająca polanę należy wyłącznie do niego. Jeśli BG się zbliżą, mężczyzna odwróci ku nim zakrwawioną podrapaną twarz i chrapliwym głosem powie „Uciekajcie!”, po czym straci przytomność. Możesz wybrać oczywiście rozmaite zagrożenia, przed którymi ucieka pokiereszowany mag-pechowiec, dobierając je do Twojej drużyny. My sugerujemy jednak, żeby był to golem, któremu wydano źle sformułowane polecenie.
3	Na polanie leży martwy koń z wieloma ranami kłutymi. Krew musiała tryskać z niego na wszystkie strony. Kawalek dalej, pod wielkim dębem, siedzi zamyślony brodaty siwowłosy mężczyzna w lnianej szacie przewiązanej sznurkiem. Maże coś zakrwawioną dłońią po okorowanej części pnia. Nie zwróci uwagi na BG, o ile go nie zagadną. Wtedy powie, że nazywa się Abakus i jest wróżbitą. Ta ofiara była potrzebna do przepowiedzenia przyszłości. Chce poznać wynik nadchodzącej wojny. Oferuje też, że powróży bohaterom, za drobną opłatą, z wnętrzości konia, jak tylko skończy swoją pracę. Możesz wykorzystać to, by dać Graczom wskazówki co do nadchodzącej przygody czy zagadki, której nie potrafią rozwiązać. Jeżeli zdecydują się prewencyjnie zaatakować Abakusa, ma on współczynniki czarodzieja z Bestiarusza, ale czary zmień u niego na inwokacje druida (proponujemy wszystkie inwokacje nowicjusza).
4	Każdy z BG wejdzie w obręb polany musi wykonać test Łamania magii na PT 16, albo otrzymuje efekt krwawienie . Nie jest ono jednak normalne, a krew cieknie przez oczy, nozdrza i uszy i leci w kierunku środka polany. To samo dotyczy zwierząt i jeśli się przyjrzeć, większość krwi pochodzi właśnie od nich. Może nawet jakiś ptak, przelatujący właśnie nad polaną, wykrwawi się w locie. Jeżeli BG stracą przynajmniej 10 PZ, rozlana tu jucha zbierze się na środku polany i ukształtuje w coś na kształt kokonu, czy też jaja, z posoki (efekt krwawienia ustanie wtedy, o ile nie został wcześniej zatamowany). Pęknie ono z nieprzyjemnym mlaśnięciem. Z jego wnętrza wyłoni się młoda dziewczyna, na oko dwudziestoletnia, o mlecznobiałej skórze i krwistorudych włosach. Jest naga, zagubiona i oszołomiona. Zagadnięta, odezwie się w Starszej Mowie i poprosi o pomoc. Nie wygląda jednak na elfkę. Twierdzi, że niewiele pamięta i nie wie, jak się tu znalazła. BG mogą uciec, ale też spróbować odkryć tajemnicę kryjącą się za jej pojawieniem. Jedno jest pewne: ze względu na okoliczności jej przybycia, zaatakowanie dziewczyny wymaga zdania testu Odwagi na PT 20.
5	Na polanie prowadzony jest ubój wołów (jak na razie dwóch). Widać, że idzie to niezbyt dobrze, bo zajmuje się tym tylko trzech ludzi: korpulentny łysiejący mężczyzna w średnim wieku oraz dwóch młodych parobków (jeden pilnuje aktualnie zarzynanego zwierzęcia, drugi trzyma piecze nad resztą stada). Wygląda na to, że zadanie przerosło tę grupę. Kiedy mężczyźni zauważą BG, zaczną panikować, a nastrój ten udzieli się zwierzętom. Jeżeli bohaterowie nie zareagują szybko, będą musieli uciekać przed dziesiątką przerażonych zwierząt. Jeśli jednak uspokoją wszystkich i pomogą zapanować nad wołami, mogą liczyć na pracę. W pobliskim miasteczku cech rzeźników nałożył zaporowe ceny na ubój bydła, wyjaśni Bertrand, przywódca tej grupy. To wymusiło na tym kupcu nie do końca legalne oprawianie zwierząt na leśnej polanie, jeśli chce sprzedać je podczas jutrzejszego jarmarku. Zaoferuje on BG 100 koron od głowy za dzień pracy przy wybijaniu jego stada i dwa razy tyle, jeśli zdecydują się pojechać z nim do miasteczka i chronić go przed rzeźnikami. Nie wspomni tylko o tym, że cały tuzin wołów jest kradziony.
6	Na środku polany leży stosik niewprawnie oberżniętych głów, na których pożywia się grupka kruków. Po okolicy porozrzucane są też szczątki pół tuzina drwali. Dalej z lasu słychać jakieś hałasy. Jeżeli BG pójdą w tym w miarę świeżym tropem, znajdą nad strumieniem myjącego się groteskowego mutanta: muskularnego garbusa o szarej skórze i wykrzywionej twarzy (ze względu na sytuację ma on karę -5 do Testów Czujności, można więc go podejść i zaskoczyć). Na brzegu leżą dwa dziwne i bardzo ciężkie zakrzywione ostrza (dla każdego poza mutantem mają Celność -3, ale dla niego traktowane są jak krigsverdy). BG mogą oczywiście dać mu spokój i się wycofać, zdobyć na niego zlecenie (za potwora, który zabija ludzi w lesie, jest 500 koron u sołtysa najbliższej osady), ale też skorzystać z okazji i zaatakować. Garbus ma współczynniki takie same jak wilkołak z podręcznika podstawowego, ale bez żadnej z jego Wrażliwości ani Mocy i zdolności specjalnych. Zabicie go nie będzie łatwe, a może wplątać też BG w konflikt z czarodziejem, który go stworzył.