

## Spotkania na szlaku: Uroczna polanka nad strumieniem

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>Pod drzewem na skraju polany siedzi szczupły, wręcz żyłasty mężczyzna. Podnosi się on natychmiast, gdy widzi BG i zaczyna odpędzać ich gestem ręki. Nic nie mówi, bo i nie może – pozbawiono go języka, czego bohaterowie nie mają na razie szansy zauważyć. Komunikacja z nim jest możliwa tylko dzięki magii lub poprzez swoiste kalambury. Jego intencja jest jednak czytelna: odjeżdżajcie. Jeżeli mimo to BG wejdą na polanę, dobędzie on miecza i zaatakuje ich bez wahania. Został przeklęty za zbrodnię i przywiązany do tego miejsca (strumień zaspokaja jego pragnienie, a głód pobliska grusza, jagody i okazjnie zbłąkany królik). Przez siedem lat zmuszony jest zabijać każdego, kto zbliży się do świętego dębu, pod którym zamordował on niegdyś swojego brata. Nie wie, że tworzy w ten sposób armie upiorów pod kontrolą pełnej nienawiści druidki, która go przeklęła – jego bratowej. Mężczyzna ma na imię Atrun. Jest dobrym szermierzem (REFLEKS 6, Szermierka 8 PZ i PW 35, PP 70, walczy krigsverdem), a do tego bardzo zwinnym wojownikiem (broni się zwykle Zejściem z linii, sprawnie przemieszczając się po polanie, dzięki GRACJI 8, TEMPU 6 i Atletyce 8). Choć nie ma zbyt wysokiej WOLI (6), przekleństwo czyni go niemal całkowicie odpornym na zaklęcia (Łamanie Magii 10). Tak czy inaczej BG mają szansę zakończyć jego cierpienia.</p>
2	<p>Na środku polany siedzi po turecku śliczna młoda elfka. Gra na flecie. Na kolanach ma położony obnażony miecz (elfi msser). Kiedy ujrzy drużynę, podniesie się z bronią w rękę, skłoni lekko i powie: „Białowłosa prosiła, żebym Wam pomogła. Ruszajmy, nie ma czasu do stracenia”. Dziewczyna będzie unikała odpowiedzi na jakiegokolwiek pytania. Powie co najwyżej, by nazywali ją „Różą” i że „Białowłosa miała prawo ją o to prosić”. Elfka pomoże BG w najbliższym zadaniu (na potrzeby testów wykorzystaj opis Scoia’ael, ale zwiększ wszystkie jej Cechy o 2, odpowiednio podwyższając też współczynniki pomocnicze). Jej wiedza o sytuacji politycznej Kontynentu i społeczeństwie ludzi jest jednak znikoma – wyjaśni to mówiąc „wychowałam się w lesie”. Po tej przygodzie opuści drużynę, by nigdy nie wrócić. Jeżeli w tym czasie połączy ją z którąś z postaci silna relacja, przeprosi za to, że musi odejść i na pożegnanie powie „może zobaczymy się kiedyś w Shaerawedd”.</p>
3	<p>To naprawdę jest spokojna polanka. Nic się tu złego nie dzieje, nie ma żadnych nadprzyrodzonych zjawisk. Jedynym efektem chwili spędzonej na niej jest odzyskanie, poza normalnym tempem zdrowienia i odpoczynku, wszystkich wydanych dotąd punktów FARTA. BG mają w końcu trochę szczęścia. Mogli trafić na chobołdy!</p>
4	<p>Każdy krok zrobiony przez polanę wywołuje odgłos przywodzący na myśl pękający chrust. Prawda jest jednak dużo bardziej ponura: pod świeżą zieloną trawą znajdują się kości kilkunastu osób, głównie dzieci. Czarodzieje dzięki Wykształceniu magicznemu a wiedźmini wyczuwając drganie medalionu, stwierdzą silną aurę magiczną bijącą od tego miejsca. W pobliżu poluje bestia: fanatyk mordujący wszystkich objawiających talent do magii. Wabi ofiary do lasu i zabija z zaskoczenia, atakując siekierą lub postawioną na sztorc kosą. Teraz obserwuj z uwagą ludzi, którzy odkryli miejsce, w którym porzuca zwłoki i ocenia, czy uderzyć teraz, czy też, gdy tylko przybędą do wioski, w której mieszka.</p>
5	<p>Polanka jest spokojna, a strumień uroczy, ale z gałęzi potężnego dębu zwisa związany i zakneblowany mężczyzna w średnim wieku. Spętano go i podwieszono, ale nie zabito. Na widok drużyny zacznie się miotać i wzywać pomocy przez knebel. Jeżeli BG go wyzwolą, okaże się, że jest on czarodziejem. Nazywa się Gargos z Gemelli i wszedł w konflikt z plemieniem wyjątkowo złośliwych i przebiegłych chobołdów (małych humanoidów noszących krasne czapeczki). To one go uwięziły, używając magicznych sztuczek. Oferuje BG po 100 koron w nagrodę za wyzwolenie i trzy razy tyle, jeśli pomogą mu wyrzucić zemstę na „przebrzydłych konusach”. Nie wie jednak, że plemię potrafi wezwać na pomoc miejscowego biesa.</p>
6	<p>Po polanie wydają się być rozrzucone kamienie. Udany Test Czujności albo Wiedzy o potworach/Wiedźmińskiego treningu na PT 18 pozwoli zauważyć, że są to bardzo małe konstrukcje pokryte rzeźbieniami, przypominające druidzkie sanktuaria (dla nas: miniaturowe Stonehenge czy Göbekli Tepe), najpewniej stworzone przez małe istoty. To faktycznie święte miejsce chobołdów (małych humanoidów noszących krasne czapeczki). Jeśli BG postanowią zbadać budowlę lub nabrać wody ze strumienia, muszą wykonać test Atletyki albo Zwinności na PT 16, by nie naruszyć mikrych megalitów. Jeśli to się nie powiedzie, na nieostrożnych spada Klątwa Bestii (można ją dodatkowo zdjąć odnajdując chobołdzą wioskę i prześlągując jej przywódcę, Papę Chobołda). Jeżeli BG zostawią w sanktuarium ofiarę (np. mleko, miód lub łyżkę kaszy), składający obiatę otrzyma 3 punkty Farta, a reszta drużyny po 1 punkcie, tak jakby byli pod wpływem inwokacji Błogosławieństwo Dobrego Losu.</p>