

## Spotkania na szlaku: Opuszczona wioska

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 następane.

Rzut	Zdarzenie
1	Osada została spustoszona dopiero co. Widać świeżą krew na tracie i ścianach budynków. Na gałęziach drzew dyndają świeże trupy chłopów, kilka ciał leży też rzuconych na stosik za jedną z większych chałup. Wszystko, co cenne, zostało zagrabione. Wśród zabitych nie ma kobiet ani dzieci. Test Sztuki Przetrvania na PT 14 ujawni ślady pięciu konnych i około tuzina więźniów. Co ciekawe, grupa szybko opuściła szlak i ruszyła węższą dróżką w stronę pobliskiej góry. Kto wie, może dałoby się jeszcze dopaść grasantów czy bandytów, uratować porwanych a przynajmniej przejąć łupy.
2	Wioska wygląda na świeżo opuszczoną. Z niektórych kominów unosi się jeszcze dym. W chatach jest jednak pusto. Chłopi, starym obyczajem, uciekli do lasu na widok zbliżających się zbrojnych. Mają ku temu powody, o czym BG wkrótce się przekonają. Kwadrans po nich do osady wjedzie oddział grasantów, żądając „należnej im” daniny. Ta banda źle znosi odmowę i nie lubi zmian. BG mogą oczywiście oddać dobra należące do chłopów, ale będą im wtedy coś winni. Walka z żołdakami lub pomoc miejscowym w przygotowaniu obrony przed przyszłymi atakami oczywiście również wchodzi w grę.
3	Wieś wygląda na opuszczoną od dawna. Ma tylko jednego mieszkańca, który zajmuje najlepiej utrzymaną, ale nie największą, chatę. Nie chce z niej wyjść do BG i odpowiada ze środka – wydaje się nie czuć bezpiecznie. Twierdzi, że inni mieszkańcy osady zginęli z rąk Nilfgaardczyków, a on sam „miał szczęście”. Jeśli BG się nim zainteresują, znajdą w jego ogrodzie hełm cesarskiego żołnierza, a na stryszku całą kolekcję dziecięcych zabawek. Wiedza o potworach, Wiedźmiński trening i Wykształcenie magiczne (PT 14) ujawnią w chacie kilka drobnych szczegółów sugerujących, że właściciel to mistyk albo wręcz istota nadprzyrodzona. W rzeczywistości jest on wampirem wyższym, ale nie on jest odpowiedzialny za śmierć mieszkańców. Przeciwnie, rozgniewała go ona na tyle, że poluje teraz na nilfgaardzkich żołnierzy, żeby pomścić zabitych, zwłaszcza dzieci. Może pójść na współpracę z drużyną, aby wspólnie zniszczyć pobliski drewniany fort Czarnych. Gdyby BG zdecydowali się walczyć przeciw niemu, użyj współczynników katakana (podręcznik podstawowy, s. 296), zwiększając jego EMOCJE o 2, pozwalając mu porozumiewać się mową oraz zmieniać postać na w pełni ludzką (przemiana wymaga Akcji).
4	Osada jest wypełniona złowrogą aurą. W jej centrum, pośrodku placu, leży stos czaszek. W chatach (jedna na BG) jest tylko po kilka fantów (proponujemy: po dwa codzienne i jeden dziwaczny), oraz narzędzia rolnicze (siekiera, kosa, cep...). Jeżeli BG zdecydują się tu przenocować, przekonają się, że wioska jest nawiedzona (zgodnie z opisem przekleństwa ze s. 237 – widm jest 1k6 na każdym dwóch BG). Drużyna może walczyć z nimi, ale też zdjąć przekleństwo. Do tego starczy pochować czaszki w zbiorowej mogile pod lasem, gdzie trafiły ciała. Jeżeli to się uda, a BG okazali właściwy szacunek zmarłym, może pojawić się widmo młodej dziewczyny, która poprowadzi drużynę do skrytki, w której ukryte jest kilka srebrnych naczyń i biżuterii.
5	Na środku wioski siedzi gryf. Zachowuje się dziwnie: nie atakuje (o ile bohaterowie nie zaczną pierwsi), przygląda się drużynie ciekawie i przywita ich skrzekiem. Jeżeli BG mu się przyjrzą, zauważą na jego szyi obrozę (każdy, kto posiada Wiedzę o potworach będzie wiedział, że gryfów się raczej nie oswaja). Wykształcenie magiczne i Wiedźmiński trening (PT 14) pozwolą ustalić, że w wiosce niedawno doszło do walki z użyciem magii. Test Czujności albo Sztuki Przetrvania na PT 12 zdradzi, że mieszkańcy osady zostali poprzedniego dnia popędzeni szlakiem w stronę, w którą zierają BG. Gryf będzie próbował poprowadzić drużynę w tę stronę, zachowując się jak pies, który coś wytropił. Test Wykształcenia na PT 14 pozwoli dodatkowo znaleźć osmalony symbol nilfgaardzkich Łowców Magów. Gryf należy do czarodziejki Monique z Episco, która została pojmana przez służby cesarskie i zakuta w dwimerytowe kajdany. Wieśniaków zatrzymano jako świadków, ale Czarni zamierzają sprzedać ich w niewolę. Jeżeli BG pomogą czarodziejce, mogą zyskać potężnego sojusznika.
6	Wioska tylko pozornie wygląda na opuszczoną. Wszystko przez to, że chaty są zaniebane, a z kominów nie unosi się dym. Na polach jednak ktoś pracuje, a ze studni wybiera wodę. Z daleka wygląda na to, że to dzieci w za dużych szatach po starszym rodzeństwie (wioskę sierot wojennych też możecie wykorzystać jako załazek przygody). Gdy BG się zbliżą, jasne okaże się, że tą osadę zaludniają przebrane za ludzi nekkery. Plemię ogroidów zajęło opuszczoną wieś i próbuje przejąć role dawnych mieszkańców. Ich wódz mówi łamanym wspólnym, nazywa się „Sułtysem” i twierdzi, że miejscowy rycerz zgodził się na zasiedlenie przez nich wioski, póki wywiążą się z chłopskich zobowiązań. Osada potworów to jednak co najmniej kontrowersyjny pomysł.