

## Spotkania na szlaku

Oddajemy w Wasze ręce zbiór 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. Zaczynamy zatem. Gdy drużyna wyrusza w drogę, **rzucicie 1k6** (albo wybierzcie jedną z poniższych kategorii), a potem przejście do tabelki z załączkami przygód.

Rzut	Zdarzenie
1	Rycerz ze świtą
2	Kupiecki wóz w poprzek drogi
3	Uroczą polanką nad strumieniem
4	Świeżo rozkopana ziemia na rozstajach
5	Opuszczona wioska
6	Polana pokryta krwią

### Wiedźmińskie bingo

Na Kontynencie popularne są niezliczone gry losowe, od kościanego pokera po gwinta. Jeżeli więc macie ochotę na odrobinę hazardu, zagrajmy w wiedźmińskie bingo. Żeby się bawić, musicie losować zarówno kategorię przygód, jak i sam pomysł. Za każdym razem, gdy wykorzystacie któryś z nich na sesji, odznaczcie go na liście. Kiedy zaliczycie wszystkie sześć pomysłów, macie bingo! Opiszcie krótko na naszym fanpage'u albo grupie, jak wypadły one w praktyce i który Wam najbardziej się podobał. W nagrodę my przygotowujemy kolejny zestaw sześciu pomysłów na Spotkania na szlaku i podamy, komu społeczność zawdzięcza kolejny materiał do *Witcher RPG*.

## Rycerz ze świtą

**Rzuc 1k6** i odczytaj wynik z tej tabelki, albo wybierz jeden z pomysłów. Jeśli losujesz, odznacz wykorzystany pomysł do wiedźmińskiego bingo!

Rzut	Zdarzenie
1	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 wiwerę, albo pójść śladem tego doświadczonego rycerza.
2	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 smutni 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.

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 skręcają na pobliskie pastwisko z ubitą ziemią, zjeżdżają 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 migdalenia 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 zdobytych 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>

## Kupiecki wóz w poprzek drogi

**Rzuc 1k6** i odczytaj wynik z tej tabelki, albo wybierz jeden z pomysłów. Jeśli losujesz, odznacz wykorzystany pomysł do wiedźmińskiego bingo!

Rzut	Zdarzenie
1	Kupiec z żoną nawołują córki, która nagle zeskoczyła z wozu i odbiegła w las. Oferują nagrodę, jeżeli Gracze pomogą im odnaleźć dziecko. Test Sztuki Przetrwania na PT 16 pozwoli znaleźć jej trop prowadzący do chatki czarownika (kanibala albo szalonego eksperymentatora), który chce wykorzystać dziewczynkę do niecznych celów. Użył magii, by ją przywabić i pozbawić zmysłów. BG mogą go zaskoczyć – wykorzystaj w konfrontacji z nim statystyki czarodzieja z podręcznika podstawowego. Jeśli jednak ktoś wyrzucił Pecha, czarownik jest świadomy nadchodzącej drużyny i przywołał wargę prowadzącego tyle wilków, ilu jest BG – starcie będzie trudniejsze, ale składniki i fanty powinny to wynagrodzić.
2	Atak Scoia'tael. Kupiec nie żyje, naszpikowany strzałami. Wiewiórek jest tyle, ilu BG, a dodatkowo przewodzi nimi dowódca o współczynnikach herszta Bandytów (s. 277 podstawki). Jeśli drużyna składa się z nie ludzi (lub ukryją człowieka między sobą), możliwy będzie Konflikt Społeczny, w którego efekcie bojownicy mogą podzielić się łupem (potrzebują tylko jedzenia i broni, reszta im na nic). Jeśli nie, w trzeciej rundzie od kiedy BG zaczną badać miejsce, Wiewiórki zaatakują. Na wozie jest towaru za około 1000 koron.
3	Koń jest wyprzęgnięty, nie ma śladu kupca, a na wozie znajduje się wyłącznie żywność. Jeśli BG poczekają chwilę, z lasu zaczną wychodzić uchodźcy, uciekający przed frontem. Obszarpani, wychudzeni, osłabieni ludzie i nie ludzie. Miejscowy szlachcic kazał zamknąć przed nimi bramy miast i zamków, ale ktoś się nad nimi zlitował. Uchodźcy mają tymczasowe obozowisko w lesie. Są ich blisko dwie setki. BG mogą wykorzystać tę okazję dla realizacji własnych celów, pomóc uchodźcom a może nawet spróbować ukarać szlachcica.
4	Wozem próbuje powozić rodzina nekkerów. Z daleka słychać, że pokrzykują do siebie w łamanym Wspólnym. Koń nie chce ich słuchać. Powóz wygląda na stary, nosi znaki służby zaopatrzenia wojsk królewskich. Ktoś (nekkery), wymienił w nim niedawno koło na nowe, ale za duże. Nekkery należą do tych bystrzejszych i obmyśliły sobie, że będą wędrownym klanem a może nawet zostaną kupcami. Mimo wszystko są niezbyt rożgarnięte i raczej komiczne niż groźne.
5	Rozprężony wóz jest wyładowany śmieciami, między którymi znajduje się około 20 okultystycznych fantów (zdradzi to test Wykształcenia na PT 14). Możecie je wylosować. Jeśli Gracze zaczną zbierać lub poruszać przedmioty, niebo nagle pociemnieje. Z mogił wzdłuż drogi zaczną podnosić się upiory (statystyki jak w podręczniku). Domyślnie jest ich tyle, ile fantów, ale jeżeli w drużynie nie ma wiedźmina ani czarodzieja, to tylko połowa tej liczby. BG mają jedną rundę na obmyślenie planu. Pozwól im na otwarte testy Czujności, Wiedzy o potworach i Wykształcenia. Poza informacjami o samych upiorach, przy PT 14 BG zorientują się, że duchy przyciąga wóz (czyli można uciec), a PT 18 ujawni, że potwory zostały przebudzone celowo, przez bliskość okultystycznych materii. Jeżeli spalić wóz (rozniecenie odpowiednio dużego ognia zajmie przynajmniej 3 rundy – dłużej, jeśli BG nie mają dostępu do magii ani rozpalonej lampy lub pochodni), upiory zostaną odesłane w niebyt. Pozostają pytania, kto chciał podnieść je z grobu, w jakim celu i czemu zniknął? Jeśli Gracze pozostawią wóz w świętym spokoju, w następnej gospodzie ktoś anonimowo postawi im piwo.
6	Na wozie siedzi i płacze młoda kobieta w błękitnej sukni. Wygląda ludzko, choć jej skóra jest bardzo blada. Mówi tylko w śpiewnej Starszej Mowie. Koń okulał i nie chce ciągnąć wozu, a ona najwyraźniej nie potrafi nic z tym zrobić. Jeżeli BG odstawią ją do najbliższej osady, będzie w pierwszej chwili protestowała w swoim języku, ale wobec argumentów siły natychmiast ustąpi (Zastraszenie jej ma PT 10). W osadzie czeka na nią mężczyzna, przynajmniej dwa razy od niej starszy, który ugości BG i da im 50 koron za fatygę. Powie, że to jego żona, trochę głupia przez wypadek, która zgubiła się w drodze do domu. Jeśli BG znają Starszą Mowę, muszą wykonać test tego Języka na PT 10, żeby zrozumieć dziewczynę. Gdy to się uda, usłyszą od niej zgoła inną historię: jest ona syreną, którą magia morskiej wiedźmy przemieniła w ludzką kobietę. Uczyniono to na prośbę rybaka, który się w niej zakochał. Porwał on syrenkę w głąb łądu tak, żeby nie mogła nigdy wrócić do morza. Spróbowała uciec, ale nie zna tutejszego języka ani nie potrafi się poruszać ludzkimi pojazdami. Rybak ma medalion, który chroni go przez ludem morza, więc syrena nie może wezwać pomocy ani sama wyrządzić mu krzywdy. Jeżeli BG spróbują skrzywdzić dziewczynę, z burzowego nieba spadnie na nich tyle nix (współczynniki jak w podręczniku), ile jest postaci w drużynie. Jeżeli zabiorą rybakowi medalion, te same bestie rozszarpią go na strzępy. W środku osady może wywołać to niemałe zamieszanie.

## Uroczna polanka nad strumieniem

**Rzuc 1k6** i odczytaj wynik z tej tabelki, albo wybierz jeden z pomysłów. Jeśli losujesz, odznacz wykorzystany pomysł do wiedzmińskiego bingo!

Rzut	Zdarzenie
1	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 okazyjnie 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.
2	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”.
3	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 chobołydy!
4	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 wiedzmini 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 obserwuje 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.
5	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.
6	Po polanie wydają się być rozrzucone kamienie. Udany Test Czujności albo Wiedzy o potworach/Wiedzmińskiego 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 przebłagując 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.

## Świeżo rozkopana ziemia na rozstajach

**Rzuc 1k6** i odczytaj wynik z tej tabelki, albo wybierz jeden z pomysłów. Jeśli losujesz, odznacz wykorzystany pomysł do wiedźmińskiego bingo!

Rzut	Zdarzenie
1	Pod warstwą świeżej ziemi znajduje się skrzynka wypełniona kosztownościami. Pieniądzy 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 wpłatać 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 wygrzebanca 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 współczynniki 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 ręku. 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.

## Opuszczona wioska

**Rzuć 1k6** i odczytaj wynik z tej tabelki, albo wybierz jeden z pomysłów. Jeśli losujesz, odznacz wykorzystany pomysł do wiedźmińskiego bingo!

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 zacierają 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 zaniedbane 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 są 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.

## Polana pokryta krwią

**Rzuc 1k6** i odczytaj wynik z tej tabelki, albo wybierz jeden z pomysłów. Jeśli losujesz, odznacz wykorzystany pomysł do wiedźmińskiego bingo!

Rzut	Zdarzenie
1	Na polanie widać wyraźne ślady walki. Na jej przeciwległym końcu usypano dwa kurhaniki. Przed jednym z nich kłęczą 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 <b>Polamane Żebra</b> . 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 niełudzi? 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 wyczuwają 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. Kawałek dalej, pod wielkim dębem, siedzi zamyślony brodaty siwowłosy mężczyzna w lnianej szacie przewiązanej sznurkiem. Maże coś zakrwawioną dłonią 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 Bestiariusza, ale czary zmien 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 <b>krwawienie</b> . 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 <b>krwawienia</b> 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.