



## Szary Lis

### Arian Sionnach

Arian Sionnach nie jest jednym z elfich młodzieńców, którzy pałają nienawiścią do ludzkiej rasy. Dowódca komanda Scoia'tael działającego na terenach Ligi to osobnik ze starszego pokolenia, który stoczył już niejedną walkę z tą czy inną rasą. Znany jest ze sprytu i umiejętności wymykania się wrogom, dzięki czemu zyskał przydomek Szarego Lisa. Do Wiewiórek przystał, bo widział w tym nadzieję na uzyskanie gwarancji spokoju dla swoich pobratymców. Nie kierowały nim nienawiść ani chęć zemsty. Wierzył zawsze, że walczy o lepsze jutro dla Starszych Ras, a nie o eksterminację ich wrogów. Dlatego też nie poluje na ludzi, a skupia się na przetrwaniu w tych ciężkich czasach. Napada jedynie na karawany wiozące jedzenie lub coś, co będą w stanie łatwo sprzedać u paserów w zamian za żywność. Nie dopuszcza się zbrodni i przestrzega przed tym podkomendnych. Jego największym marzeniem jest założenie rodziny w miejscu, w którym będzie mógł zapewnić jej bezpieczeństwo. Gdyby tylko nadarzyła się ku temu okazja, spróbowałby przedrzeć się do Dol Blathana ze wszystkimi, którzy chcieliby mu towarzyszyć. Jego komando w tej chwili jest jednak zbyt słabe, by spróbować takiej wyprawy.

Arian Szary Lis dotarł na tereny Ligi z Hengfors jeszcze przed ostatnią wojną między Nordlingami i Nilfgaardem. Nie przybył tu przypadkiem: został zwerbowany przez jednego ze szpiegów z Południa. Dostał jedno proste zadanie: miał siać chaos na terenach Królestw Północy, gdy tylko armie Złotego Słońca przekroczą granicę. Nilfgaard obiecał Arianowi lepszy świat, bez dyskryminacji, prześladowań i pogromów. Elf uwierzył tym obietnicom. Zwerbował niezadowolonych niełudek, miejscowych i uchodźców, po czym zaczął wywiązywać się z misji. Gdy okazało się, że Wiewiórki zostały przez Cesarza zdradzone, a polują teraz na nie i jedni, i drudzy, Arian ze swoim oddziałem zbiegł na Daleką Północ. Tam przeczekali najgorszy czas.

Szary Lis to niski elf, sięgający większości swoich pobratymców do ramion. Czarne włosy z charakterystycznym srebrnym pasmem związane ma zawsze w warkocz. Jego twarzy, tak jak i reszty ciała, nie ozdobi żadna większa blizna. Dotychczas był zwinny i szybki, więc ze wszystkich walk wychodził bez większego szwanku. Jego czoło jest już pobrużdżone pierwszymi zmarszczkami zmartwień. Często duma o wojnie i przyszłym losie podkomendnych. Ubiera się prosto i praktycznie. Na zwykłą koszulę i spodnie narzuconą ma znoszoną skórznę, a u pasa nosi stary elficki miecz, z którego korzysta częściej, niż z łuku. Ta jego preferencja nie wynika z żadnych niedostatków: jest też świetnym łucznikiem i dobrze włada nożami. Jego przydomek wziął się od szarej kity z ogona lisa, którą nosi przypiętą do pasa zamiast zwyczajowej wiewiórczej.

### Komando Scoia'tael

Oddział pod dowództwem Szarego Lisa składa się z szesnastu elfów i elfek oraz czterech krasnoludów. Pochodzą oni z różnych zakątków Kontynentu i przeróżne były ich losy. Jedni dołączyli do Scoia'tael dla zemsty za prześladowania, drudzy szukali przyjaznych im istot, a jeszcze inni zostali szczęśliwie uratowani z jakiejś nieprzyjemnej sytuacji. Przez oddział przewinęło się znacznie więcej niełudek niż ta dwudziestka. Sporo zginęło w walkach, część umarła od ran czy choroby, a niektórzy opuścili komando Szarego Lisa, nie zgadzając się z jego, ich zdaniem nazbyt łagodnym, postępowaniem wobec dhoine.

Cały oddział jest wymęczony i osłabiony ukrywaniem się po lasach, ciągłą ucieczką i małą ilością jedzenia. Często zdarzają się wśród nich przeziębienia, choć obecnie nikt nie jest poważnie chory lub ranny. Przetrwali jakiś czas na Dalekiej Północy, więc nawet zimy Ligi z Hengfors wydają im się teraz łagodne.

Wśród elfów dobrały się ze sobą aż trzy pary, co jest teraz rzadkością wśród młodych. To dało grupie nadzieję. Kochankowie widzą





w marzeniu ich dowódcy szansę dla siebie i swoich przyszłych dzieci. Po cichu szykują się więc, by uciec do Dol Blathana. Większość pozostałych elfich bojowników, to istoty psychicznie złamane i trwale skrzywdzone. Widzieli lub stracili na wojnie zbyt dużo i zamknęli się w sobie. Czują jednak odpowiedzialność za swoją rasę i w razie konieczności nie zawahają się chronić tych, którzy mogą okazać się jej ostatnią nadzieją.

Krasnoludy, jak to krasnoludy, są zawzięte i to z ich dyscypliną Szary Lis ma najwięcej problemów. Choć nie porzuca swojego oddziału za nic, to często mają inne zdanie niż elfy i nierzadko próbują przehandlować zdobycz w inny sposób, niż życzy sobie tego dowódca. Zawsze jednak działają z korzyścią dla całego oddziału. Zwykle trzymają się w swojej kompanii. Dawniej każdy z nich był cieślą w jednej z mahakamskich kopalni, lecz idąc za głosem serca, zeszedli z gór i dołączyli do Wiewiórek.

### Gdzie go można spotkać?

Ariana Sionnach, zwanego Szarym Lisem, postacie graczy spotkają najpewniej w jednym z tych miejsc:

- **Las na zachód od Hengfors** – to tutaj komando Scoia'tael przygotowało sobie tymczasowe schronienie. Oddział jako swoją bazę wykorzystuje stare elfickie ruiny w głębi lasu. Zwiadowcy z tej grupy patrolują główne szlaki biegnące przez las. Atakują tylko transporty żywności lub wiozące lekkie kosztowności, resztę podróżnych zostawiając w spokoju. Nie robią też tego zbyt często, co do tej pory pozwoliło na nie ściąganie na siebie gniewu miejscowych;
- **Przeprawy przez rzekę Braa** – oddział Szarego Lisa jako miejsce zasadzek najbardziej upodobał sobie okolice mostów i przepraw przez główną rzekę Ligi. Być może ma to związek z charakterem ich dowódcy, któremu łatwiej jest uniknąć niepotrzebnego przelewu krwi wrzucając po prostu ludzi do rzeki. Nawet jeśli nie potrafią pływać, prąd prędko zanoszą ich na przybrzeżną łachę lub sam brzeg. Zasadzki w leśnych ostępach z pewnością kończyłyby się poważniejszym przelewem krwi.

- **Wioska Kwietny Ogród** – gdy potrzebują coś kupić, Wiewiórki rzadko próbują zapuszczać się do samej stolicy. Robią to tylko w ostateczności. Potrzebują jednak wymieniać zdobyczne towary na żywność. W związku z tym regularnie odwiedzają uroczą i, na pierwszy rzut oka, spokojną wioskę na północny wschód od Hengfors. Wśród jej mieszkańców mają dwa swoje kontakty: starego elfa Llindaga i mrukliwego krasnoluda Krala. Pośredniczą oni w wymianie, ale żywności dostarczają im miejscowi chłopci. Układ jest korzystny dla obydwu stron, więc chociaż wielu mieszkańców wie o tych interesach, nikt nie kwapi się donosić o tym władzom. W końcu niewielkim kosztem zyskują więcej pieniędzy i rzadkich towarów, niż mogliby zamarzyć sobie ich przodkowie. Elfy wyrażają swoją wdzięczność nigdy nie atakując ludzi z tej wioski.

WSPÓLCZYNNIKI SZAREGO LISA			
<b>CIAŁO</b>	5	Wigor	0
<b>EMOCJE</b>	3	Bieg	21
<b>FACH</b>	4	Skok	4
<b>GRACJA</b>	7	PP	50
<b>REAKCJE</b>	6	PZ	25
<b>ROZUM</b>	6	PW	25
<b>TEMPO</b>	7	Zdr.	5
<b>WOLA</b>	6	Próg C.R.	5
<b>FART</b>	2	Udźwig	50
		Determinacja	30
<b>Zdolności</b>			
Atletyka +7			
Bójka +4			
Broń krótka +6			
Czułość +9			
Język: Krasnoludzki +6			
Język: Starsza Mowa +10			
Język: Wspólny +5			
Łamanie magii +4			
Łucznicтво +8			
Nieugiętość +6			
Odwaga +7			
Przywództwo +5			
Skrytość +8			
Strategia +4			
Szermierka +6			
Sztuka Przetwania +10			
Wykształcenie +8			
Wytrzymałość +7			
Zwinność +7			
<b>Ekwipunek</b>			
Przeszywanica z Aedirn, pikowane spodnie, długi luk (obrażenia 4k6), strzały (30), elfi miecz Crafan (obrażenia 4k6+4, Celność +2, Ogluszający (-3), Wyważony)			

