

Zapomnienie

Wstęp

Poniższy scenariusz to krótka przygoda do Witcher RPG. Zaplanowana jest jako przerywnik w kampanii, przystanek na drodze. Nie powinna zająć więcej niż jedną sesję, może jednak otworzyć przed grupą nowe wątki i pomysły do rozwinięcia.

Jedynie, czego trzeba, by zacząć tę przygodę, to by drużyna podróżowała po terenach pogranicza między państwami, które niedawno stoczyły wojnę. My ją osadzamy w Angrenie i czasach podręcznikowych, ale Wy możecie przenieść ją w inny region i epokę.

Fabula w pigułce

BG napotyka Fulka z Alkmaru, urzędnika podróżującego do wioski Kaczystaw, by wymierzyć miejscowym sprawiedliwość za zbrodnię, której się tam dopuszczono. Sprawa datuje się na czas ostatniej wojny, to zamykanie jej poklosia. Mężczyzna potrzebuje pilnie eskorty i dobrze zapłaci Bohaterom, by nadłożyli nieco drogi i pomogli mu w jego sprawie. Po dotarciu do wioski okazuje się, że miejscowi nie tylko nie wiedzą nic o kobiecie, która podobno została tam zabita, ale wydają się być też nieświadomi tego, co dzieje się w szerokim świecie. Jak się okazuje Fulko jest tu w sprawie prywatnej: miejscowi utopili jego ukochaną i teraz, w majestacie prawa, chce zemścić się za jej śmierć. Nie wie jednak, że dziewczyna zmieniła się w gniewnego ducha i zaklęła miejscowe jezioro, by odbierało pamięć tym, którzy piją z niego wodę. BG staną przed wyborem: pomóc w wymierzeniu kary wieśniakom, którzy nie pamiętają swoich zbrodni? Przywrócić im pamięć o zbrodni, którą dokonali? Przekonać Fulka, żeby odstąpił od kary? A może rozwiązać sytuację w inny sposób.

Ważne postaci

Fulko z Alkmaru: urzędnik panującego tu monarchy w wieku lat około trzydziestu. Przystojny, ciemnowłosy, ale wyglądający na starszego, niż w rzeczywistości. Ma już pasmo siwych włosów na głowie i wiecznie zmarszczone czoło. Jest wygadany, pewny siebie, surowy, ale też sprawiedliwy. Szczerze gryzie go śmierć Arlody, a kieruje nim nie tyle pragnienie zemsty, co potrzeba uczciwego zakończenia tej sprawy. Niepamięć wieśniaków straszliwie go jednak rozwścieczy.

Teodor: przyboczny Fulka. Uśmiechnięty i prostolinijny kędzierzawy olbrzym. Równie chętnie się śmieje, to bije i siecze tych, których wskaże mu jego pan. To nieskomplikowany człowiek o jasnej lojalności i prostych zasadach. Wie, kto zapewnia mu kabzę i kto może go posłać na stryczek. Zrobi więc to, co mu każą.

Abelard, sołtys Kaczystawu: starszy wąsаты i postawny mężczyzna w obramowanej haftem koszuli. Nikt nie pamięta tu innego sołtysa, więc wszyscy są zadowoleni z jego rządów. To człowiek niewykształcony, ale rozumny. Był stryjem i opiekunem Arlody. To on podjął decyzję o tym, żeby ją zabić. Nie zrobił tego jednak z zawiści, ale by uchronić wioskę przed czystką. Nie pamięta tego, ale żałował tej konieczności. O współczesnym mu świecie nie wie nic, poza tym, że „poborca podatków dwa razy w rok przyjeżdża”.

Marianna: długowłosa blondynka o zielonych oczach, przyjaciółka z dzieciństwa Arlody. Szczerze zniechęciła koleżankę, gdy ta okazała cieszyć się większym powodzeniem od niej, a zwłaszcza, kiedy zawróciła w głowie Fulkowi. Marianna nie pamięta tego, ale była w nim kiedyś zakochana i to uczucie teraz odżyje. To ona namówiła mieszkańców wioski do utopienia Arlody jako lojalistki, ale oczywiście tego nie pamięta. Jest jednak ładna i odważna. Ma posłuch wśród miejscowych, na dobre i na złe.

Babka Vivian: posiwiata i drobna starowinka mieszkająca w domu sołtysa. Pije tylko ziołowe wywary, dzięki czemu nie straciła pamięci. Nie przyznaje się jednak do tego, bo to ona rzuciła przekleństwo na wioskę, kiedy miejscowi utopili jej ukochaną wnuczkę. Ma ona możliwość cofnięcia tej magii, nie zamierza jednak tego robić, bo to oznaczałoby ostateczny kres Arlody, z którą babka Vivian ciągle utrzymuje kontakt.

Arloda, smutna zjawa: piękna ciemnowłosa zjawa mieszkająca w jeziorze. Czuje wielki smutek i żal do mieszkańców Kaczystawu, ale nie pamięta, z jakiej przyczyny. Co jakiś czas odwiedza ją babka Vivian. Raz w miesiącu opowiada Arłodzie jej prawdziwą historię. Dziewczyna płacze wtedy rzewnie nad losem swoim, Fulka i mieszkańców wioski. To jej łzy sprawiają, że woda przynosi zapomnienie. Zjawa zanurza się w jeziorze, przez co sama traci pamięć. Ten cykl powtarza się od wielu lat.

Prolog: Zajazd pod Misiem Łasuchem

Przeczytaj lub sparafradzuj następujący tekst:

Jedziecie już od kilku dni i dawno nie mieliście w ustach porządnego posiłku. Stąd ucieszyliście się widząc na rozstajach drogowy do oberży „Pod Misiem Łasuchem”. Pośpiesznie ruszyliście w drogę. Gdy z zakrętu wyłoniły się zabudowania zajazdu, waszym oczom ukazał się dziwny widok.

Na dziedzińcu ustawiony jest pręgierz. Jakiś gruby brodacz jest właśnie chłostany przez wielkoluda o kręconych rudobrzazowych włosach. Obok stoją kobieta, trójka kilkuletnich dzieci oraz bogato odziany mężczyzna. Ten ostatni odlicza uderzenia donośnym głosem.

- ...osiemnaście, dziewiętnaście i dwadzieścia. Dobrze Teodorze, tyle mu starczy. Wyprzęgnij go.

Nim zdążyliście dotrzeć na miejsce, grubas był już wolny, a rodzina pomaga mu dowlec się do zabudowań. Olbrzymi mężczyzna zwija bicz, a jego bogato odziany pryncypał odwrócił się w waszą stronę. Widzicie już, że na piersi nosi ciężki łańcuch z herbem [tu podaj władzę panującego nad tym regionem], a jego dublet jest w barwach godła. Urzędnik zmarszczył czoło i powitał wzniesioną dłonią.

- Witajcie podróżni. Nie szukacie może pracy?

Bogato odziany mężczyzna przedstawi się jako Fulko z Alkmaru, justycariusz cesarski (lub królewski). Wy tłumaczy, że ukarany został właśnie karczmarz. Podał on sługom urzędnika potrawkę, po której wszyscy dostali ciężkiego rozstroju żołądka. Mówiąc krótko: nie mogą dalej towarzyszyć swemu panu w misji, a ten potrzebuje wsparcia. Dlatego jest gotów zapłacić BG 600 koron, jeśli pojadą z nim do wioski Kaczystaw. Podróż w tą i z powrotem powinna im zająć około trzech dni.

Jego rosły towarzysz, Teodor, wydaje się być rozbawiony całą sytuacją (a zwłaszcza galopującą biegunką reszty sług). Potwierdzi historię swego pana, dodając do niej tylko, że oni we dwóch jedli w alkierzu chleb z serem i popijali winem – przez co ich nieszczęście ominęło. Jeśli BG postanowią zajrzeć do zajazdu, od razu uderzy ich charakterystyczny zapach wymiocin i innych sposobów na opróżnianie żołądka. Wiedźmini będą czuli te aromaty już z dziedzińca.

Jeśli BG przystaną na propozycję Fulka, dostaną po porcji chleba, sera i wina, po czym wyruszą w drogę: przejdź do sekcji W Kaczymstawie.

Bohaterowie mogą oczywiście zaatakować Fulka i Teodora. To nie będzie łatwa przeprawa (patrz statystyki na końcu przygody). Pod koniec drugiej tury z zajazdu zaczną wytaczać się też pozieleniałe sługi urzędnika, przybywające chronić swego pana. Pachołków jest tyłu, ilu BG i mają współczynniki Bandytów z podręcznika podstawowego. Ze względu na swój stan mają tylko połowę normalnych PP i PW, nie mogą korzystać z broni zasięgowej (ręce im się trzęsą), a każdy Pech oznacza u nich malowniczego pawia lub wypróżnienie, które danego delikwenta wyłącza z walki na k6 Rund. Będą więc raczej odwracać uwagę, a nie stanowić realne zagrożenie. Po tej jakże bohaterskiej walce, BG zostaną zaproszeni przez karczmarza na darmowy nocleg i posiłek. Zjedzenie potrawy powoduje **mdłości**, ale Bohaterowie mogą poprosić o coś innego. Gospodarz nie jest jednak głupi: wie, że ludzie atakujący urzędników na trakcie są niebezpieczni i powinni zawisnąć. Doprawi więc posiłek BG trucizną. Wywołuje to automatyczne **zatrucie**, ale BG mogą wykryć jad, jeżeli mają Potencjał – bez rzutu kostką – w Alchemii lub Sztuce Przetwarzania wyższy niż 10. Wiedźmini otrzymują tu bonus +1 za Wzmocnione zmysły. Po 5 Rundach od momentu, w którym trucizna powinna zadziałać, karczmarz wejdzie do izby z okutą pałką (traktuj ją jak maczugę z dodatkowym efektem broni Ogłuszająca). Spróbuj ogłuszyć lub zabić BG, żeby móc ich potem powiesić jako zbrojców, którzy napadli urzędnika. Karczmarz ma współczynniki takie, jak Bandyta z podręcznika. Jeśli Bohaterowie przejdą i tę próbę, łupy i Miś Łasuch należą do nich.

W Kaczymstawie

Po drodze Bohaterowie dowiedzą się od Fulka tylko tego, że wieśniacy dokonali zbrodni. Trzeba ustalić, kto jest winny i ukarać go przykładowo. Teodor jest bardziej rozmowny. Jeżeli uda się Test Przełamania jego WOLI jedną ze zdolności społecznych, za każdy taki sukces przekaż BG jedną z następujących informacji:

- Kaczystaw w czasie wojny przeszedł w ręce wroga i z tym związana jest zbrodnia;
- Mieszkańcy Kaczystawu zamordowali podczas wojny lojalistkę, która odmówiła wyrzeknięcia się ich władcy;
- Pan Fulko osobiście znał zamordowaną kobietę, dlatego chce ścigać tę zbrodnię, chociaż minęło już trochę czasu.

Urzędnik niechętnie potwierdzi słowa swego sługi.

Gdy dotrą na miejsce, przeczytaj lub sparafradzuj poniższy opis:

Waszym oczom ukazało się spokojne sioło, położone nad jeziorem. Jakby na sygnał, z tafli wody zerwał się ku niebu klucz kaczek. Wioska wygląda na dostatnią, jakby nietkniętą przez wojnę. Domy są tu ładne, wykonane z drewna i pomalowane. W ogrodach widać warzywa, a wzdłuż płotów słoneczniki. Złocą się pobliskie pola. Po prostu sielanka.

Wypatrzone was z daleka. Na głównym placu, przy wbitym tu rzeźbionym palu (studni tu nie ma), zebrała się gromadka miejscowych. Przewodzi im postawny wąsaty mężczyzna w słomkowym kapeluszu, haftowanej koszuli i zacerowanych portkach. Zdjął on nakrycie głowy i postąpił krok do przodu.

- Witajcie w Kaczymstawie, możni państwo – odezwał się, zaciągając nieco. – Jestem Abelard i starszym tu jestem... znaczy się sołtysiem. Czegóż tu u nas szukacie?

- Sprawiedliwości – odpowiedział mu Fulko.

Teodor gromkim głosem zażąda, żeby wystawiono stół dla urzędnika. Chłopi skwapliwie wykonają polecenie i zaczną się grupowe przesłuchanie.

Tu sprawy mogą potoczyć się rozmaicie, więc podamy tylko ogólne wytyczne, co do zachowania miejscowych.

Sołtys, chociaż człowiek rozumny, wydaje się nie mieć pojęcia, o co chodzi. Chce współpracować, ale żadnej „panny Arlody” nie zna i nie pamięta. Nie wie też, kto aktualnie panuje nad tymi ziemiami, jaki mamy rok ani kiedy skończyła się wojna. Test Wykształcenia na PT 12 pozwoli ustalić, że wiedza sołtysa kończy się na czasach sprzed lat dwudziestu. Wszelkie próby ustalenia, czy kłamie, niczego nie zdradzą. Użycie magii lub związanej z nią zdolności pozwoli jednak wykryć jakiś ślad nadprzyrodzonego wpływu na umysł Abelarda. Podczas przesłuchania wiedźmiński medalion delikatnie, z początku niezauważalnie, podryguje. To samo będzie się działo podczas rozmów z pozostałymi mieszkańcami wioski.

Wśród chłopów jedna dziewczka wyróżnia się urodą i śmiałością. Test Empatii na PT 14 pozwoli zauważyć, że wpatruje się ona jak zauroczona w Fulka. Odpowiada jednak ze swadą i przekonaniem, że niczego nie pamięta i żadnej Arlody nie zna.

Chłopi sami z siebie nie będą ściągali przed urzędnika babki Vivian, która śpi na zapiecku w domu sołtysa. Jeżeli BG ją odkryją, łatwo (PT 10) da się wykryć, że ona jedna coś kręci. Zmuszenie jej do mówienia będzie jednak wymagało zdania Testu na PT 15, najlepiej Zastraszenia.

Jeżeli ktoś znający się na magii przejdzie się po okolicy, natychmiast poczuje niesamowitą aurę jeziora. Jeśli stanie na jego brzegu, może wykonać Test Czujności na PT 16. Jeśli zda, dostrzeże piękną dziewczynę, która dotąd siedziała pod wierzbą na cyplu nieopodal, a teraz poderwała się i wskoczyła do wody – po czym zniknęła w toni. Jeżeli nie zda, usłyszy tylko głośny plusk i pęfen oburzenia hałas ptactwa. Próby poszukiwania dziewczyny na nic się zdadzą. W wiosce nikt nie będzie chciał o niej mówić, ale jeśli Bohaterowie będą mocno naciskać, Marianna powie, że to nimfa wodna, którą czasem tu widują, ale poza tym niczego o niej nie wiedzą.

Arlodę da się wywabić, albo wprost używając magii (Test Znaków na PT 16), albo wabiąc ją na brzeg pieśnią. O tym drugim można się dowiedzieć dzięki Testom Wiedźmińskiego treningu lub Wykształcenia magicznego na PT 14 albo Wykształcenia na PT 18. Odpowiednio piękna pieśń lub melodia to Test Sztuki na PT 16. Samo spotkanie ze zjawą pozwoli ustalić, że ma ona związek z magicznym wpływem na umysły mieszkańców. W zależności od tego, jak BG rozegrają to spotkanie, może ono zakończyć się walką (Arloda zanurkuje pod wodę, jeśli straci połowę PZ) albo nie wnoszącą wiele rozmową, z której Bohaterowie dowiedzą się tylko, że zjawa „jest smutna” i „płacze, żeby zapomnieć”. Jeśli uda się skonfrontować ją z Fulkiem, rozpozna on w niej Arlodę i zamiast wybuchnąć (jak opisano niżej), będzie domagał się jej odczarowania. To jednak jest niemożliwe, chyba, że chcesz Mistrz Gry w ten sposób dać BG dodatkową motywację na kolejną przygodę. W naszej wersji Arloda rozplynie się w niebyt, jeśli przekleństwo zostanie zdjęte. Zabicie wieśniaków nic nie da.

To, jak bezowocne jest przesłuchanie, zaczną straszliwie denerwować Fulka. Test Empatii na PT 12 pozwoli zauważyć, że rośnie w nim gniew. Jeśli nikt go nie uspokoi ani nie dostarczy mu zjawy Arlody, po około godzinie rozmów urzędnik wybuchnie.

- Dość już mam waszych kłamstw i maskarady! Co to sołtysie, nie poznajecie mnie? To ja, Fulko. Kilka lat dopiero minęło, od kiedy przestałem tu bywać z moim ojcem, kupcem korzennym! Nie pamiętacie? I własnej bratanicy, Arlody nie pamiętacie? Nikt z was nie pamięta? Nawet ty, Marianno? Podobno byliście najlepszymi przyjaciółkami!

Chłopi pobledli. Wyglądają na przerażonych i zagubionych. Sołtys zaczął bąkać, że oni niczego nie rozumieją. Marianna jest całą czerwona na twarzy i lzy popłynęły jej po policzkach. „Nie pamiętam” szepnęła.

- *Chciałem z wami uczciwie, po ludzku – kontynuuje Fulko, tym razem dużo chłodniejszym tonem. – Ale skoro tak... Arloda nie żyje. Nie chcecie powiedzieć, kto jest winien, to znaczy, że wszyscy jesteście. Sprawiedliwość nakazuje ukarać wszystkich, zbiorowo i przykładowie. Chyba, że ktoś się przyczyna?*

- *Panie, my nie wiemy – odpowiadają wystraszeni ludzie.*

Fulko odczekał krótką chwilę, po czym odwrócił się do was:

- *Czyńcie swoją powinność. Podpalcie strzechy. Katom płacę podwójnie.*

Final

Historia może tu potoczyć się w różnych kierunkach, w zależności od wyborów BG. Opiszemy tu kilka najbardziej prawdopodobnych opcji, ale korzystaj z nich raczej jako wskazówek. Reaguj na rozwój historii i decyzje przy waszym stole.

BG zostają katami Kaczystawu: to proste rozwiązanie. Rozegraj walkę między BG a tuzinem wieśniaków. Mają oni współczynniki Bandytów, ale uzbrojeni są tylko w kije. W wiosce jest tuzin dorosłych. W trzeciej Rundzie walki pozwól BG wykonać darmowy Test Czujności na PT 14. Kto zda, ten zauważy wymykającą się z wioski babcię Vivian. W szóstej turze staruszka dotrze na cypel, pod wierzbę. Stamtąd będzie obserwowała koniec Kaczystawu, z pomieszaniem satysfakcji i żalu. Gdy rzeź się skończy, zdejmie przekleństwo. Jeśli ktoś ją zabije wcześniej, Arloda na zawsze pozostanie smutną zjawą. Na koniec BG otrzymają po 600 koron za fatygę.

BG przekonują Fulka, by odstąpił od kary: powstrzymanie Fulka będzie możliwe tylko, jeśli BG dostarczą mocnych argumentów i dowodów. Proste „a może by ich nie zabijać” nie wystarczy. O ile urzędnik nie będzie miał przed sobą zjawy Arlody, potrzebny będzie Konflikt Społeczny, by go spacyfikować. Bierny opór będzie ignorowany – justycariusz z pomocnikami sami zajmą się krwawą robotą, a BG nie dostaną po prostu premii. Próba powstrzymania Fulka siłą doprowadzi do walki z nim i Teodorem (chłopi w tym czasie uciekną). Tych dwóch będzie walczyło do śmierci.

BG zdejmują przekleństwo: to wymaga śledztwa i zebrania wszystkich elementów historii. Trzeba też będzie przekonać babkę Vivian, że chłopci Kaczystawu dość już wycierpieli. Wszystko to nie będzie łatwe, ale jest możliwe. Większość potrzebnych informacji podaliśmy już wyżej, w akapicie o kontakcie ze zjawą.

BG podają wodę zapomnienia Fulkowi: to jedno z lepszych rozwiązań. Justycariusz nie może zapomnieć i to sprawia, że nie potrafi wybaczyć. Trzeba to jednak będzie uzgodnić z Teodorem (albo jemu też odebrać pamięć). Kto wie, może BG uda się wyswatać Fulka z Marianną i sprawić, by jego ból ustał. Działanie wody ustępuje bowiem po miesiącu i ten, kto ją wypił, powoli odzyskuje całą utraconą pamięć. Tę ostatnią informację posiada babka Vivian.

Jak by się nie skończyło, przydziel BG po 6 PD i wszelkie łupy oraz wypłaty, na jakie sobie zapracowali. Udanej gry!

Przeciwnicy

Fulko z Alkmaru

Wykorzystaj dla niego współczynniki nilfgaardzkiego arystokraty z podręcznika podstawowego.

Teodor

Wykorzystaj dla niego współczynniki oficera oddziałów specjalnych z podręcznika podstawowego, jednak bez specjalnego ataku tygłem przykładowej postaci.

Arloda

Wykorzystaj dla niej współczynniki Południcy z następującymi zmianami:

- Wygląda ona jak piękna blada dziewczyna – topielica;
- Wszystkie efekty jej mocy powinny w opisie nawiązywać do wody, np. Piaskowy diabeł działa tak samo, ale wygląda jak deszcz kropelek wody;
- Nie jest wrażliwa na księżyc, nie może jednak oddalić się na więcej niż 100 metrów od brzegu jeziora;
- Nie jest Zaślepiąta przez gniew, można z nią się komunikować;
- Jej odpowiednik Tańca południcy sprawia, że cel traci PW, a jeśli te się wyczerpią, pada nieprzytomny i traci pamięć;
- Zyskuje zdolność Wodna i ucieka w głąb jeziora, jeśli straci połowę PZ. Trzeba ją wtedy gonić i walczyć pod wodą.
- Zamiast Świetlistego pyłu pozostanie po niej tyle samo Esencji wody.