



Przyjaciel krasnoludów

Urwane koło

Górski szlak, choć jeszcze łatwy i dość łagodny, nie wyróżnia się z pozoru niczym szczególnym. Rośnie wzdłuż niego trochę drzew, widać też gołe kamieniste połacie, gdzieś w dole, u podnóża stoku może znajdować się jezioro. Droga wydaje się prosta i bezpieczna.

Nie była ona jednak szczęśliwa dla pewnego kupca – Heralda de Prott, którego to w pewnym momencie drużyna napotyka na szlaku. Problem ma przykry, acz prozaiczny i dość częsty podczas podróży – nie zauważył większej dziury na drodze i koło, które do niej wpadło, zeskoczyło z osi wozu. Sam jeden nie ma szans go naprawić. Jak na kupca przystało, wóz wyładowany ma towarami. Sam pojazd wygląda też na zrobiony z solidnego ciężkiego drewna. Gdy tylko Herald zobaczy zmierzającą w jego stronę grupę, zakrzyknie o pomoc.

Przy współpracy kilku osób nie będzie problemu, by wóz naprawić. Zdjęcie wszystkich pakunków, naprawa, a potem włożenie towaru z powrotem zajmie jednak trochę czasu. Spotkanie najlepiej rozegrać już gdzieś po południu, żeby stracony czas zbliżył całą grupę do wieczora i zachodu słońca. Uzyskawszy pomoc, kupiec de Prott podziękuje i zaproponuje wskazanie dogodnego miejsca na nocleg w tych stronach. Wygada się bowiem, że jeździ tędy dość często. Nie będzie chciał jednak zdradzić nic więcej. Jeśli bohaterowie będą dalej go wypytywać, po udanych testach Empatii lub Perswazji o PT 16 mogą dowiedzieć się następujących rzeczy:

- kupiec wiezie głównie żywność i tkaniny, ale przewozi też listy dla „znajomych”;
- dogodne miejsce, które im chciał pokazać, jest tak naprawdę obozowiskiem krasnoludów;
- nie wie, czego krasnoludy szukają w tym miejscu, ale od trzech miesięcy z nimi współpracuje. Dowozi im żywność i inne rzeczy raz na dwa lub trzy tygodnie.

Niezależnie od tego, czy Graczom udało się wydobyć informacje od Heralda czy nie, wraz z nastaniem wieczoru będą mogli trafić do obozowiska krasnoludów.

Obóz krasnoludów

Znajduje się on przy bocznej, rzadko uczęszczanej odnodze głównego szlaku, bliżej górskich szczytów. Nie jest łatwo go dojrzeć, bo znajduje się w małej kotlinie pomiędzy skałami. To właśnie tam grupa krasnoludów założyła swój obóz i prowadzi w nim prace w tylko sobie wiadomym celu.

Na całym terenie znajduje się dokładnie czterdziestu jeden krasnoludów. Ich namioty podzielone są na trzy grupy. Przy każdym kwartale obozowiska postawiono wiatę, a pod tym zadaszeniem widać ławy i stoły. Oprócz mieszkalnych, w obozowisku znajduje się jeszcze jeden duży namiot tuż przy wejściu do wydrążonej sztucznie jaskini. W kotlinie znajduje się też zagroda, w której trzymane są konie i obok której stoją wozy ekspedycji.

Całym obozem zarządza Warick Brott i to jemu zostanie najpierw przedstawiona przez Heralda grupa Bohaterów. Krasnolud będzie trochę marudził, ale zgodzi się, by drużyna zatrzymała się tu na noc. Zabroni im jednak szwendać się bez pozwolenia po obozie, zwłaszcza przy wejściu do jaskini. Poza Brottem, w obozie są jeszcze dwaj liczący się przedstawiciele niskiej rasy. Greg Ognistobrody to szef rzemieślników. Jego przydomek wziął się nie od koloru włosów, ale od wypadku w kuźni, podczas którego podpalił sobie pół brody, która nigdy równo nie odrosła. Drugi to Arag Dahlberg, trudniący się handlem. To on będzie dokonywał wymiany z de Prottem.





Rzemiosło

Krasnoludy nie będą przyjacielskie, ale też nie okażą się wrogie wobec Bohaterów. Jeśli nie będą się dopytywać o jaskinię, to dość szybko zostaną zaproszeni do pozostałej części obozu. Jedną z nich jest warsztat prowadzony przez Ognistobrodego i jego pomocników. Jak na tą rasę przystało, jest on dobrze wyposażony. Gracze będą mogli uzupełnić w nim zapasy materiałów lub poznać nowe instrukcje. Być może Greg pozwoli też skorzystać ze swoich narzędzi. Poziom prezentowanych przez krasnoludy umiejętności jest znacznie powyżej tego, co Gracze mogą spotkać w Hengfors wśród tamtejszych ludzi. Jest to więc dobre miejsce, jeśli chcesz wprowadzić dla nich bardziej zaawansowane rzemiosło i związane z nim schematy.

Handel

Kupiec z rodu Dahlbergów to twardy negocjator, ale będzie miał też dużo do zaoferowania. Przede wszystkim sprzęt, broń czy zbroje krasnoludzkiej roboty. Jeśli Graczy na to stać, będą mogli zaopatrzyć się w trudno dostępny ekwipunek wysokiej jakości, a przynajmniej uzupełnić część swojego wyposażenia. Oprócz tego krasnolud sprzedaje również kilka cennych kamieni szlachetnych i półszlachetnych, które członkowie wyprawy wykopali podczas drążenia jaskini.

Jaskinia

Największą tajemnicą tego miejsca pozostaje grotą, sztucznie wydrążoną przez krasnoludy. Przynajmniej tak to wygląda z zewnątrz. Odkrycie, co się w niej znajduje będzie wymagało podstępny, siły lub twardych negocjacji. A może krasnoludy same będą potrzebowały pomocy w poradeniu sobie z tym, co znajdują w środku? Oto kilka propozycji:

- **Kopalnia:** krasnoludy przybyły na miejsce gnane chęcią odnalezienia kolejnych cennych żył minerałów lub metali. Właśnie je znalazły w tej okolicy (wedle Twojej preferencji: złota, żelaza albo i nawet dwimerytu). Pilnie strzegą swojego sekretu dopóki nie uda się im wykupić tych terenów od lokalnego szlachcica. Możliwe, że gnane żądzą zysków wynajmą Bohaterów, by pomogli im w agresywnych negocjacjach, najlepiej siłą lub podstępem;
- **Potwór:** krasnoludy kopały zbyt głęboko... W środku nocy, podczas obozowania w kotlinie z jaskini wyjdzie uwolniony przez krasnoludy potwór (Twój wybór, czy będzie to jakiś przeklęty stwór, relikw Koniunkcji czy jeden ze „zwyczajnych” potworów z wiedźmińskiego bestiariusza, który po prostu w nocy wydaje się straszniejszy). Wszyscy obecni w obozie mają teraz wybór: spróbować walki czy uciekać w popłochu?;
- **Siedziba wygnańców:** jest też możliwość, że krasnoludy wykupiły już ten teren od lokalnych władz i właśnie zaczęły zakładanie tutaj swojej nowej siedziby. To gromada wypędzonych, uchodźców z pełnych nietolerancji miast, dezertów ze Scoia'tael czy wygnańców z Mahakamu. Mają ambicję stworzyć sobie tutaj enklawę, taką małą Dol Balthanna na ziemiach Hengfors. Przy okazji planują bogacie się na odkrytych w tych górach cennych złożach dwimerytu. Ktoś już mógł odkryć ich znalezisko lub po prostu okolicznym mieszkańcom nie podoba się wizja takich nieludzkich sąsiadów. Szykuje się więc kolejny pogrom. Po której ze stron opowiedzą się Bohaterowie? A może pozostaną neutralni?

