



Spalona wieś

Kamulce

W piękny słoneczny dzień Bohaterowie zbliżają się do brodu na rzece Braa – przeprawy położonej tuż przy wiosce Kamulce. Nazwano ją tak ze względu na wielkie omszałe głązy, które zostały porzucane po okolicy w dawnych czasach. Nie wiadomo, czy było to wynikiem działalności sił natury, czy też jakichś potworów.

Ten ciepły i wesoły dzień przerywa podróżnikom niepokojący widok na horyzoncie: chmura czarnego dymu, stanowczo zbyt wielka nawet na kilka ognisk dużego obozowiska. To płonie wioska położona nad rzeką. Tutaj Mistrzu Gry możesz wybrać: czy wioska dopiero co została zaatakowana i można ją i jej mieszkańców jeszcze uratować, czy jednak Bohaterowie natkną się na ponure i dymiące zgliszczka. W zależności od wybranej sytuacji, przejdź do odpowiedniej części (Wieś w ogniu lub Wieś w dymie).

Gracze mogli już słyszeć co nieco o tej wsi lub nawet gościli już w tym miejscu. Razem z okolicznymi terenami należy ona do Jana von Hoist, jednego z sąsiadów Edmunda Borha. Szlachcice darzą się wzajemną niechęcią i nieskrywaną wrogością. Same Kamulce są zaś znane z kilku rzeczy.

Mieszkańcy wioski zajmują się głównie hodowlą zwierząt. Część z nich żyje jednak z obsługi podróżnych zatrzymujących się w tym miejscu. Znajduje się tu bowiem jedyny bród na rzece aż do Hengfors. Kto nie chce nadkładać drogi, musi tędy przejechać, co często wykorzystuje na nocleg w cywilizowanym miejscu. Zwłaszcza, że deszcze potrafią podnieść poziom wody i zatrzymać podróżnych na dzień czy dwa.

Pośród wędrowców odwiedzających osadę są i tacy, którzy szukają przygody i skarbów. Rozmaici poszukiwacze złota i kamieni szlachetnych ciągną w góry widniejące już tutaj na horyzoncie, by zdobyć w nich swoje upragnione bogactwa. Wielu z nich nie wraca

już nigdy, jednak niektórzy odnajdują swoje skarby. Ich droga powrotna również wiedzie przez Kamulce.

Sołtysiem jest tu niski gburowaty jegomość imieniem Thomas, który ma głowę do liczb i potrafi zadbać o okolicę. Dzięki swojej obrotności, zapelnia on kiesę Jana von Hoista, a ten w zamian daje mieszkańcom osady sporo swobody. Sołtys Kamulców chętnie wynajmuje specjalistów do różnych prac, np. do przegania potworów czy porozmawiania z trollem Kamieniarzem, który ostatnio ukradł kilka kamulców, od których wieś wzięła nazwę. Miejscową duszą towarzystwa jest karczmarz Alojzy, prowadzący tuż nad rzeką zajazd „Daj kamienia!”. Specjalnością oberży są whisky na kamieniach oraz dania z ptactwa wodnego w owocach, podawane w brytfannie kładzionej na paterze wysypanej rozgrzanymi kamieniami, przez co bardzo długo pozostają gorące. Obsługa jest tu bardzo sympatyczna, a zarówno Alojzy jak i jego pomocnice, Elena i Frida, chętnie flirtują z przyjezdnymi.

Wieś w ogniu

Osada została najechna przez zbójcecką bandę. Możesz wybrać, że jest ona na usługach Edmunda Borha. Jeśli jednak nie chcesz powiązać tej sceny z wątkiem przedstawionym w *Gońcu*, bandyci są po prostu zwykłymi siepaczami, którzy ukrywają się przed sprawiedliwością w górach i co jakiś czas z nich schodzą, by rabować i palić wsie.

Zbójom przewodzi Brzydal Kruk. „Kruk” jest jego prawdziwym nazwiskiem, zajmował się bowiem niegdyś hodowlą tych ptaków. Swój przydomek „Brzydal” otrzymał zaś od szpetnej blizny na twarzy, która pozostała mu po potężnym ciosie jako pamiątka po wyjątkowo ciężkiej walce. Uderzenie żelazem odcięło mu jedno ucho i wybiło ćwierć zębów ze szczęki, ale nie starczyło, by posłać Kruka do piachu. Nadal towarzyszy mu jedno z jego wytresowanych zwierząt.





W momencie przybycia Bohaterów do wioski, płonie tylko kilka chat, a większość mieszkańców żyje. Zbójcy zapędzają ludzi na główny plac, przed dom sołtysa. Bandyty właśnie przeszukują wszystkie chaty i samych chłopów. Słychać krzyki dzieci i nawoływania członków bandy. Do kręgu ludzi zostały też wrzucone ciała czwórki mężczyzn, którzy próbowali bronić siebie i swoje rodziny. Zbójców jest siedemnastu (nie licząc ich dowódcy). Chociaż to najpewniej zbyt wiele na otwartą walkę, to bandyci są w tej chwili rozproszeni po całej osadzie, a miejscowi, gdyby nadarzyła się okazja, staną do walki i pomogą ich przegnać. Przy odrobinie sprytu, drużyna ma tutaj szanse. Obwiesie spróbują uciec, gdy tylko zginie ich przynajmniej połowa. Jeśli Bohaterowie zareagują wystarczająco szybko, będą w stanie uratować wieś, a mieszkańcy na pewno okażą im wdzięczność za pomoc.

Wieś w dymie

Scenę możesz też poprowadzić od momentu, gdy osada jest już zrujnowana, mieszkańcy zostali wybici, a bandyci zdążyli uciec. Gdy tylko Bohaterowie wjadą do wioski, opisz im przykry widok dogasających po pożarze chałup, spalonych trupów w zgliszcach zajazdu, a w zagrodach wymordowanych zwierząt, których zbójce nie byli już w stanie zabrać ze sobą. Mieszkańcy zostali zapędzeni do zajazdu, tam uwięzieni i spaleni żywcem. Zaś z samej wioski nie pozostało nic, co dałoby się wykorzystać.

Gdyby jednak Bohaterowie przeszukiwali ruiny Kamulców chociaż pobieżnie, usłyszą cichy płacz, dochodzący spod gruzów domu sołtysa. Gdy odgarną szczątki drewnianych ścian i spaloną skrzynię, odnajdą zachowane w całości wejście do piwnicy, a w niej dwójkę małych dzieci. To rodzeństwo, dziewczynka wieku 5 i chłopiec w wieku 7 lat. Dzieci zostały ukryte tam przez swoich rodziców, gdy rozpoczął się atak. Gracze staną teraz przed wyborem: czy odwieźć dzieci do najbliższej innej osady, samego władcy tych ziem, donosząc też o ataku, czy pozostawić je na pastwę losu.

Drużyna może równie dobrze postanowić, że będzie podążać za bandytami, czy to z chęci

zemsty (w końcu BG mogli zatrzymywać się w „Daj kamienia!” lub przyjmować zlecenia od sołtysa Thomasa i dobrze poznać miejscowych), czy z chęci zysku. To drugie może oczywiście oznaczać chęć zrabowania łupu bandytom, odzyskania należnej zapłaty za wykonane zlecenie czy wynikać z obietnicy nagrody ze strony Jana von Hoista. Jeśli jednak zdecydują się odstawić rodzeństwo w bezpieczne miejsce, ślady po bandytach mogą się zatrzeć lub całkiem zniknąć.

WSPÓLCZYNNIKI BRZYDAŁA KRUKA			
CIAŁO	5	Wigor	0
EMOCJE	3	Bieg	12
FACH	6	Skok	2
GRACJA	7	PP	70
REAKCJE	7	PZ	35
ROZUM	3	PW	35
TEMPO	4	Zdr.	7
WOLA	4	Próg C.R.	7
FART	0	Udźwig	50
		Determinacja	15
Zdolności			
Atletyka +4			
Bójka +6			
Broń krótka +5			
Czułość +6			
Jeździectwo +5			
Kusznictwo +4			
Łamanie magii +4			
Nie do zdarcia +3			
Nieugiętość +5			
Odwaga +7			
Przywództwo +4			
Skrzytość +3			
Szermierka +6			
Sztuka Przetrwania +5			
Wytrzymałość +5			
Zwinność +4			
Ekwipunek			
Miecz długi (obrażenia 2k6+2), Sztylet (obrażenia 1k6), Pikowane spodnie, Pikowany kaptur, Przeszywanica z Aedim, 60 koron			

Jeśli powiążesz z tymi bandytami wątek Edmunda Borha z *Gońca*, ich przywódca będzie mieć również w ekwipunku list od szlachcica i część zapłaty, przeznaczoną dla swojego pana w zamian za przyzwolenie na rabowanie okolicznych ziem.

Statystyki „zwykłych” bandytów znajdziesz na stronach 276-277 podręcznika podstawowego. Dla kruka wykorzystaj współczynniki Ptaka ze strony 317.

