



A nóż?

Baldar ze Słomowa

Wieś Słomów leży nieco w bok od głównego traktu prowadzącego do Hengfors, ale może właśnie z tego względu stanowi ostatni przystanek na trasie tych, którzy zmierzają do stolicy. Jeżeli ktoś ma wrażenie, że nie dotrze do bram miasta przed zmierzchem, to zamiast szukać po zmroku noclegu na drogich i niezbyt przyjemnych stołecznych przedmieściach, skręca z traktu do gospody w Słomowie.

Miejscowa oberża, zwana „Gospodą Leśną”, jest sporym i dobrze utrzymanym budynkiem. To największa budowla we wsi, czy też raczej: w okolicy wsi, bo stoi ona na pagórku większy kawałek od pozostałych zabudowań. Parter jest tu murowany, a dwa piętra, każde nieco większe od obrysu poprzedniego, wykonane są z drewna. Wieczorami przed wejściem zapala się tu lampę, podwieszoną u specjalnie przygotowanego słupka, by światło prowadziło spóźnionych wędrowców. Gospoda z pewnością pamięta lepsze czasy, ale jest dobrze utrzymana i można w niej spodziewać się dobrej jakości usług za uczciwą cenę. Jeśli szukasz w regionie dobrego miejsca, w którym jakiś zleceniodawca miałby się umówić z drużyną, to będzie świetne do takiego celu.

Wysunięte wyższe piętra oberży zapewniają dobre schronienie tak przed palącym słońcem, jak i deszczem. W ich cieniu można zazwyczaj spotkać Baldara ze Słomowa. Stoi on oparty o ceglana ścianę lub siedzi na swoim niewielkim zydełku zwykle dokonując jakichś drobnych napraw. Drukuje on garnki, podkuwa konie i generalnie potrafi pracować z metalowymi sprzętami. Kiedy jednak widzi bogato lub egzotycznie odzianych podróżnych, zaraz rusza ku nim, oferując swoje usługi i cały asortyment rozmaitych drobnych sprzętów. Baldar jest bowiem nie tylko złotą rączką, ale też naciągaczem, paserem i kramarzem. Tym razem ma do sprzedania prawdziwe cacko.

Sam Baldar jest zylastym niewysokim i straszliwie włóchatym mężczyzną w nieporządnym stroju. Na głowie ma rozwichrzoną czuprynę, nosi niechlujnie

przystrzyżoną brodę, a ciemne włosy wystają mu też z nosa i uszu. Mimo wszystko uśmiech ma ładny. Zaufania może nie budzi, ale też wydaje się być nieszkodliwy.

Baldar ma do sprzedania pięknie zdobiony nóż. Wywiesił nawet o tym ogłoszenie w wiosce. Chce sprzedać go za 200 lintarów (około 400 koron), ale jest gotów stargować się do 150. Każdy, kto posiada Zdolność Broń krótka natychmiast pozna, że oręż jest wart więcej i pochodzi z Cesarstwa Nilfgaardu. Udany test Broni krótkiej, Sztuki, Wykształcenia albo Z niejednego pieca na PT 16 (14 dla postaci z Nilfgaardu) pozwoli stwierdzić, że ostrze zostało wykute w Vicovaro. Sprzedawca kiwnie głową i powie, że zdobył go okazyjnie, a „Nilfgardczyk płakał, jak sprzedawał. To jak, dogadamy się?”.

Nóż

Broń jest piękna. Jej pochwa jest ozdobiona srebrem i brązem, układającymi się w symbol mandragory. Rękojeść doskonale leży w dłoni, a na głowicy znajduje się starannie wygrawerowany symbol Złotego Słońca. Ostrze jest matowe, niemal płaskie, dość długie i niezwykle ostre. Został wykonany ponad wszelką wątpliwość w Nilfgardzie, a konkretnie w Vicovaro, z myślą o jakimś szlachcicu. To oręż piękny i bardzo praktyczny.

Nóż jest nietypową bronią o następujących współczynnikach: Cel. +2, Obr. 2k6+2 K, Trw. 10. Ręcz. 1, Dyskr. W, Wzm. 1, Waga 0,5, Efekty: **Krwawienie (25%)**, **Przebijanie pancerzy**. Jest to unikalny przedmiot, który można by sprzedać kolekcjonerowi za 450-500 koron, a może nawet więcej.

Dheran

Bohaterowie mogą poprzestać na zakupie noża (lub odrzuceniu tej propozycji), ale cała sprawa może wydać im się podejrzana – i bardzo słusznie. Żeby Baldar zdradził, co się dzieje, trzeba będzie z nim jednak wygrać Konflikt Społeczny (będzie się bronił Zmianą tematu, próbując wcisnąć BG różne swoje usługi i drobne, niewiele warte towary). Szczęśliwie





jest bardzo łąy na pieniądze, wic Fortel Przekupstwo w jego przypadku daje bonusy za wielokrotnoci tylko 40 koron (20 lantarów).

Jeżeli uda się przełamać Determinację Baldara, ten zdradzi, że nóż był zapłatą za pomoc, jaką udzielił Nilfgaardczykowi. Pozwolił mu schować się na swoim wozie i wyjechać w ten sposób ze stolicy, a potem ukryć się w starej ziemiance położonej na południe od wsi. Poznał tego człowieka wcześniej, kiedy tamten zatrzymał się w Słomowie wraz z ambasadorem cesarskim jadącym na dwór króla Niedamira. Panowie przypadli sobie wtedy do gustu („Miał pełną kiesę i chciał poznać okolicę, a kto zna miejscowe trunki i dziewczki lepiej ode mnie?”). Kiedy więc tamten wpadł w jakieś kłopoty, Baldarowi zrobiło się go żal i pomógł w ucieczce. Teraz zbiera środki, by pomóc zbiegowi opuścić granice królestwa. Jeżeli Bohaterowie przekonają go, że chcą w tym pomóc, zaprowadzi ich do Nilfgaardczyka. Ten na imię ma Dheran.

Dheran to wysoki mężczyzna po trzydziestce. Ma jasną karnację, czarne włosy i błękitne oczy. Ubrany jest w zniszczony strój nilfgaardzkiego dyplomaty, na który narzuca chłopską kapotę. Na głowie ma znoszony słomkowy kapelus. Nie ma pierścieni ani biżuterii, które noszą zwykle przedstawiciele Cesarstwa. Mówi spokojnie i ma manierę mediatora, szukającego w każdej sytuacji kompromisu. Wydaje się być jednak zmęczony i głodny. Jest dumny ze swojego pochodzenia z Vicovaro i najbardziej na świecie marzy o powrocie do domu.

Jeśli wypytać go, jak znalazł się w tej sytuacji, po chwili milczenia przedstawi dość wyczerpującą i względnie spójną historię. Przybył do Hengfors jako asystent ambasadora. Pełnił tu służbę przez pół roku, aż pewnego dnia jego przełożony nagle zachorował i prędko zmarł (Dheran nie wyklucza, że został otruty). Król nakazał wtrącić do lochu wszystkich pozostałych przy życiu członków delegacji, bo ich nie chronił poselski immunitet. Nie ma wątpliwości, że doszły go wieści o wybuchu wojny. Dheran przesiedział w kazamatach dwa tygodnie, podczas których nawet go specjalnie nie torturowano. Zdołał jednak ukryć przy sobie nóż (nie chce powiedzieć, gdzie i w jaki sposób). Pewnej ciemnej nocy skorzystał z nieuwagi strażników, wydostał się z celi

wykorzystując ostrze do podważenia zawiasów i wymknął się z zamku. W mieście spotkał Baldara i ubłagał go, by ten mu pomógł. Tak trafił tutaj. Obiecuje dużą nagrodę i dozoną wdzięczność, jeśli drużyna odstawi go do jakiejś twierdzy obsadzonej przez Czarnych.

Wybór

Propozycja Dherana jest kusząca, chociaż niezbyt konkretna. Wymaga też dość dalekiej i niebezpiecznej podróży (choć mężczyzna może trochę poczekać). Bohaterowie mogą też nie ufać Nilfgaardczykowi. Jeżeli postanowią go obezwładnić albo zabić, Baldar stanie w jego obronie. Nie stanowią oni we dwóch poważnego zagrożenia.

Na zamku w Hengfors za żywego Dherana można dostać 500 koron (250 lantarów) nagrody, a za jego głowę – 200 koron (100 lantarów). Oddanie go w ręce władz to jednak skazanie na śmierć człowieka, który nie popełnił żadnej zbrodni.

WSPÓLCZYNNIKI BALDARA ZE SŁOMOWA			
CIAŁO	3	Wigor	0
EMOCJE	5	Bieg	12
FACH	4	Skok	2
GRACJA	3	PP	30
REAKCJE	4	PZ	15
ROZUM	4	PW	15
TEMPO	4	Zdr.	3
WOLA	3	Próg C.R.	3
FART	0	Udźwig	30
		Determinacja	15
Zdolności			
Amory +2		Interesy +6	
Atletyka +4		Język: Wspólny +8	
Broń krótka +2		Nieugiętość +2	
Czujność +4		Oszustwo +6	
Empatia +4		Skrytość +4	
Ekwipunek			
tuzin codziennych fantów, przenośna kuźnia, nóż			

WSPÓLCZYNNIKI DHERNA Z VICOVARO			
CIAŁO	6	Wigor	0
EMOCJE	6	Bieg	15
FACH	4	Skok	3
GRACJA	5	PP	60
REAKCJE	7	PZ	30
ROZUM	6	PW	30
TEMPO	5	Zdr.	6
WOLA	6	Próg C.R.	6
FART	0	Udźwig	60
		Determinacja	30
Wybrane Zdolności			
Bójka +6		Szermierka +6	
Czujność +4		Urok +6	
Empatia +6		Wykształcenie +8	
Łamanie magii +4		Złodziejstwo +6	
Nieugiętość +6		Zwinność +6	

