



## „Gorące Źródło”

### Z błota powstałeś...

Nie jest sekretem, że możni z Hengfors pokochali ostatnimi czasy gorące źródła w Malleore. Życie polityczne całej Ligi powoli się tam przenosi a wraz z nim wpływy i pieniądze. Nie to jednak martwi najbardziej Bardana Kąpiótkę, ostatniego z żyjących w okolicy druidów. Przez lata opiekowali się oni Błogosławionymi Błotami Bry, miejscem przepelnionym uzdrowicielską magią. Niegdyś gościli tu tak plebejusze jak i szlachta, a czasem uzdrowisko zaszczycały koronowane głowy. Ludzie przybywali z daleka, by zażyć błotnych kąpeli. Te czasy jednak dawno minęły.

Gorące źródła są obecnie cenione dużo wyżej. Nie dość, że są modne, to jeszcze nie takie brudzące i smrodliwe. Choć takie kąpiele nie mają równie uzdrowicielskich właściwości, możni przedkładają je nad taplanie się w Błogosławionych Błotach. Nawet większość druidów przeniosła się do Malleore, służąc bogaczom radą i magią. Bardan został sam. Nie zamierza się jednak poddać.

### Łaźnia „Gorące Źródło”

Przedsiębiorczy druid otworzył niedawno łaźnię parową w miejscu dawnej noclegowni uzdrowiska. Nazwał ją „Gorącym Źródłem”, licząc, jeśli nie na zmiękczenie ludzkich serc, to przynajmniej na słabość ich mózgów. Jest to ryzykowny gambit: Bardan postanowił zainwestować w to przedsięwzięcie wszystko, byleby uchronić Błogosławione Błota Bry przed zachłannością okolicznego rycerstwa.

„Gorące Źródło” to duży piętrowy budynek. Piwnica i parter są wykonane ze starannie dopasowanych ciężkich bloków kamienia, podczas gdy pierwsze i drugie piętro ze ściany szachulcowej. Nad przybytek wyrasta sześć wysokich kominów, z których cały czas unosi się jasny dym. Parter to łaźnia, na pierwszym piętrze znajduje się wielka izba karczemna, kilka oddzielonych od niej prywatnych jadalni oraz spora kuchnia, magazyn i sypialnie personelu. Na drugim piętrze umieszczono pokoje dla gości. Przybytek znajduje się w

pewnej odległości od osad, nawet pobliskiego Borkowa, pełni więc też funkcję gospody.

Na łaźnię składają się przebieralnie, dwa duże baseny z chłodną wodą, cztery spore sauny oraz sześć zamkniętych pokoi zabiegowych. Tam można zażyć masażu, okładów błotnych lub innych przyjemności. Jest tu stosunkowo tanio: kąpiel kosztuje ledwie 5 koron, wizyta w saunie i masaż po 10, podobnie jak okłady z uzdrawiającego błota (przywracają Zdrowienie PZ i liczą się jak jeden udany test przy leczeniu Ran Krytycznych).

Obsługę „Gorącego Źródła” stanowi tuzin osób oraz druid. Większość z nich to ewidentnie nie jest miejscowymi: cztery smagłe kobiety i trzech ciemnoskórych mężczyzn. To oni zajmują się gośćmi łaźni. Karczmarzem jest krasnolud Szervac, w kuchni gotuje jego żona Yldyka, a maszynierią parową opiekuje się ich syn Hlavko. Dwie służące, pochodzące z okolicznych wiosek, Ada i Jagna, zajmują się porządkami oraz przyjmują rolę kelnerek, gdy gości jest więcej. Sam Bardan Kąpiótko to blisko dwumetrowy muskularny brodac z groźnym spojrzeniem (zna też wszystkie inwokacje druidzkie nowicjusza i czeladnika). To on aplikuje okłady błotne i inne kuracje.

### Wrogowie błota

Miejscowe rycerstwo wadzi się i walczy ze sobą w wielu sprawach, ale zgadzają się co do jednego: Błogosławione Błota należy osuszyć i zasiedlić. Wszyscy są przekonani, że pozyskana w ten sposób ziemia będzie nad wyraz urodzajna. Rzecz jasna każdy ze szlachciców widzi siebie w roli nowego władcy tych terenów. Oczywiście by przejąć okolicę, muszą pozbyć się z niej niepokornego druida.

### Wizyta w „Gorącym Źródle”

Poniżej znajdziecie sześć pomysłów na przygodę w „Gorącym Źródle”. Są one skonstruowane tak, że możecie wykorzystać je oddzielnie, ale też połączyć kilka z nich ze sobą, czy nawet rozegrać wielowątkową historię mającą miejsce w tym przybytku.





## Rzut

## Wizyta w „Gorącym Źródle”

1 **Ott von Dahn.** Ponury szlachcic przybył do „Gorącego Źródła” ze sporą świtą. Siadł ze swoimi ludźmi w izbie karczemnej i sączy piwo. Zajął miejsce w kącie i sprawia wrażenie, jakby miał wszystkim za złe. Tak naprawdę nie przybył się tu kąpać. Kiedy zrobi się ciemno, jego ludzie mają narobić zamieszania na pierwszym piętrze, a on sam wymknie się wtedy na zewnątrz (pod pozorem wyjścia do wygódki), i uszkodzi pompę, którą co rano nabiera się wody z rzeki do zbiorników łaźni w celu podgrzania. To sprawi, że przybytek zostanie na jakiś czas zamknięty, a napięty budżet Bardana poważnie nadwyrężony. Dahn ma nadzieję, że łaźnia splajtuje. Planuje też opuścić przybytek nocą, nie płacąc przy tym za nic. Dobrze by było temu wszystkiemu zapobiec.

2 **Kłótnia druidów.** Bardan nie potrafi odpuścić. Uparł się, że uratuje Błogosławione Błota Bry niezależnie od ceny. Nie wszyscy druidzi się z nim zgadzają. Wręcz przeciwnie: inni dawno opuścili już tą ponurą okolicę i udali się w spokojniejsze rejony. W cyklu natury przychodzi w końcu też czas końca, a przemijanie jest jego naturalną częścią. Trójka druidów przybywa do „Gorącego Źródła” przekonać Kąpielkę, że czas odpuścić. Dyskusja na ten temat szybko przerodzi się w pyskówkę, ta w stek wywisk i w końcu druidzi postanowią, że takie sprawy można załatwić tylko pojedynkiem na błotnistej ziemi. Będą się potykać na kije, pięści i magię. Furda tam z graniem mędrców – tu chodzi o pryncypia, do jasnej cholery! Bardan nie omieszka wciągnąć w tę sprawę BG. W końcu on jest sam, a tamtych trójka. Jeśli Bohaterowie są starymi bywalcami, to wystarczy za uzasadnienie. Jeżeli jest wśród nich inny druid, kapłan, czarodziej lub wiedźmin, to Bardan poprosi taką postać na sekundanta – w znaczeniu drugą osobę, która wraz z nim będzie się napażać w błocie.

3 **Awaria.** Do głównej izby karczmy wpadnie młody krasnolud i zawoła donośnie. Potrzebuje kilku silnych pomocników do naprawy awarii. To Hlavko, opiekun miejscowej maszynarii. Jest cały mokry, czerwony na twarzy, a z jego włosów i brody unosi się para. Okazuje się, że jedna z większych rur doprowadzających gorącą wodę straciła zaczep i rozłączyła się. Woda poddana ciśnieniu napotkała otwór i zgodnie z prawami fizyki załała całą łaźnię, zanim udało się zakręcić zawór. Trzeba teraz przebić się przez wrzątek, gęstą parę i podnieść ciężką rozgrzaną metalową tubę, gdy krasnolud będzie próbował wszystko skręcić. Przydadzą się tu mocarze, ale odrobina magii też nie zaszkodzi – zwłaszcza, że Bardan jest akurat nieobecny, niedysponowany lub zajęty.

4 **Wiewiórki.** Komando Szarego Lisa robi czasem interesy z druidem. Zwykle przybywają do „Gorącego Źródła”, gdy nie ma w nim gości, ale tym razem, w wyniku pomyłki, źle zrozumianego sygnału czy nieuwagi, grupa Wiewiórek wparuje do głównej izby w momencie, gdy jest tam pełno klientów, w tym wszyscy BG. Niespodziewani goście mają wśród siebie dwójkę rannych, więc nie zamierzają uciekać. Zamiast tego spróbują udawać, że to wszystko było zaplanowane i że biorą Bardana jako zakładnika. Sam druid będzie uwijał się jak w ukropie, by z jednej strony pomóc Scoia'tael, a z drugiej nie zdradzić się, że właśnie to robi. Jeżeli w drużynie są Nieludzie, spróbujecie wciągnąć BG do pomocy. Niestety, wszystko to może się też zakończyć rozlewem krwi.

5 **Edmund Borh.** Ambitny szlachcic jak zwykle ma plan, który go przerośnie. Umyślił sobie, że umówi się w „Gorącym Źródle” na schadzkę ze swoją kochanką Joanną Korber. Poprosił też znajomych bandytów, by napadli na łaźnię – specjalnie dla nich otworzy wieczorem wejście dla służby. Zamierza udać, że „przegna” zbójców napadających na przybytek, zyskując w ten sposób przychylność druida i poklask bogatej panny, a jego ludzie narobią w tym czasie dość zniszczeń, by narobić łaźni kłopotów. Problem polega na tym, że po pierwsze jego niezbyt rozgarnięta wybranka przybyła tutaj wraz z rodziną (ojciec i matka odkryli jej plany „wycieczki do wód”, uznali to za świetny pomysł i postanowili zabrać się wraz z nią), jego wspólnicy wolą się obłowić, niż odgrywać jakieś przedstawienie, a w samym środku tego wszystkiego znajdują się BG.

6 **Tajemnica gorąca.** Samotny druid wznosił w dziczy wielką łaźnię, zatrudnił w niej grupkę Zerrikańczyków i w jakiś sposób dba o to, by wiecznie mieć zapas gorącej wody. Podobno wielkie piece i skomplikowane kotły parowe znajdują się w zamkniętej na cztery spusty ogromnej piwnicy. W nocy czasem wydają się one syczeć i ryczeć, gdy ciecz dochodzi do poziomu wrzenia. Ktoś mógłby powiedzieć, że trochę to podejrzane. Obsługa twierdzi, że dziwnym odgłosem winny jest Hlavko, który jak popije, to potem ćwiczy nocami grę na puzonie. Ale czy na pewno? Jeśli BG z własnej woli albo podążając za ich sojusznikiem zdecydują się zejść do ciemnych i gorących podziemi, mogą tam znaleźć coś, czego się nie spodziewali. Czyżby druid zwerbował do pomocy w ratowaniu Błogosławionych Błot jakąś potężną magiczną istotę?

