



Nocna warta

Rozbijanie obozu

Tym razem całe spotkanie zaczyna się zupełnie niepozornie, wręcz tradycyjnie jak na sesję RPG. Drużyna w którymś momencie podróży będzie chciała rozbić obóz na noc. Czy zdarzy się to w cieniu drzew przy głównym trakcie, czy gdzieś w leśnych ostępach, przebiegnie to bez większych trudności. Staraj się wzbudzić w nich poczucie bezpieczeństwa. Okolica wydaje się być spokojna, nie drgają żadne wiedźmińskie medaliony, ani wilki nie wyją w oddali. Jeśli chwilę wcześniej BG przeżyli jakieś emocjonujące przygody, niech na nawet wygląda na senną przerwę od ekscytujących wydarzeń.

Obóz może być rozbity w dowolnym miejscu, byle tylko znajdowało się w lesie lub innym terenie, w którym widoczność będzie dość ograniczona. Samo miejsce nie powinno być też przesadnie obronne, a przynajmniej nie tak, by BG musieli pilnować tylko jednej strony będącej wejściem do obozu. Bohaterowie mogą natomiast podróżować razem z innymi BN-ami. W razie większej grupy po prostu dostosuj skalę wyzwania do liczby postaci.

Gdy już Bohaterowie rozbiją obóz, rozegraj zwyczajowe sceny wieczornych rytuałów, posiłku czy ustalania wart. Wieczór i pierwsza część nocy powinny być spokojne, więc jeśli chcesz lub Bohaterowie dopiero zaczynają swoje przygody razem, możesz poświęcić tą chwilę na „dotarcie się” postaci i zawiązanie więzi w drużynie, np. poprzez odegranie kilku luźnych scenek. Właściwa akcja tego spotkania rozpocznie się dopiero, gdy wszyscy lub większość Bohaterów pójdzie spać.

Dzieci

Postać stojąca na warcie w pewnym momencie usłyszy niepokojące dźwięki dochodzące gdzieś z zarośli lub zza kamieni przed nią. Jeśli pójdzie zbadać sprawę, nic nie odkryje i przez jakiś czas będzie cicho. Jednak chwilę później hałasy powtórzą się. Będą przypominać odgłosy małych zwierząt ukrywających się po krzakach. Tuż po tym rozlegnie się cichy szept, wypowiedany jakby dziecięcym głosem. Nim BG zdąży zareagować, w jego stronę wybiegnie dwójka dzieci, chłopiec i dziewczynka.

Kim jest ta dwójka dzieciaków wybiegająca z lasu na zupełnym odludziu? Przedstawiamy dalej kilka opcji, spośród których możesz jedną wybrać lub wylosować.





Rzut

Skąd w lecie po nocy wzięły się dzieci?

Jaś i Malgosia: rodzeństwo, które wybiegło na spotkanie Graczom, to dzieciaki z jednej z pobliskich wiosek, które kilka dni temu zabłądziły w lesie i miały nieszczęście spotkać w nim wiedźmę. Tym razem taką prawdziwą i złą do szpiku kości. Udało im się od niej zbiec, ale ta nie chciała im odpuścić i goniła ich aż do tego miejsca. Jeśli Bohaterowie wysłuchają dzieci, te opowiedzą im, co się stało.

1 Wiedźma nie będzie dążyła do otwartej konfrontacji, ale podstępem spróbuje odzyskać uciekinierów. Gracze mogą też chcieć od razu rozprawić się ze złą wiedźmą i pójść do jej kryjówki w środku lasu. Wtedy ta będzie wolała się ulotnić i wysłedzenie jej będzie wymagało testów Sztuki Przetrvania na ST 16. Dla wiedźmy wykorzystaj współczynniki Czarodzieja ze strony 280 podręcznika podstawowego, dobierając odpowiednio paskudne moce.

Agenci Scoia'tael: dwójka dzieci to elfy, młodociani agenci komanda Wiewiórek, które grasuje po okolicznych lasach. W zależności od składu drużyny, ich spotkanie może przebiegać na różne sposoby. Jeśli w grupie są nieludzie lub wcześniej Graczom zdarzyło się spotkać Szarego Lisa i z nim dogadać lub pomóc mu w jakiejś sytuacji, to dzieci przybiegły do Bohaterów po pomoc.

2 Komando wpadło w zasadzkę i trzeba ich ratować. Jeśli jednak większość drużyny to ludzie albo nie zasłynęli oni jako przyjaciele Wiewiórek, to BG zostaną wciągnięci w pułapkę. Dzieci przybiegną i zaczną opowiadać straszną historię o potworze, który je gonił. Spróbują skusić część drużyny, by weszła w las i oddzieliła się od reszty. Wtedy komando zaatakuje. Ich celem będą kosztowności i żywność. Nie zależy im na zabijaniu wszystkich obecnych.

Potwór: dwójka dzieci z wioski zabłądziła w lesie, gdzie zaatakował je potwór. Możesz wybrać wedle woli jednego z dostępnych w podręczniku podstawowym albo dodatkach do *Witcher RPG*. Stwór powinien stanowić wyzwanie dla drużyny, ale weź pod uwagę to, w jakim stanie są BG – nie przesadzaj, jeżeli mają za sobą jakąś wcześniejszą ciężką przeprawę. Z pewnością za uratowanie dzieci i odstawienie ich do wioski Bohaterowie zostaną nagrodzeni wdzięcznością jej mieszkańców, ciepłym poczęstunkiem i noclegiem pod dachem, zamiast pod gołym niebem w ciemnym lesie.

3

Kwiat paproci: Dwójka, która wybiegła z krzaków, wcale nie jest dziećmi a parą bożątek, która bawiła się w okolicy i stroiła sobie małe żarty ze stojącego na warcie Bohatera. Jeśli ten jednak nie okaże gniewu, bożątka zostaną na chwilę, zdradzając, że wybrały się dzisiaj na poszukiwania kwiatu paproci. Sam możesz wybrać, czy akurat pora roku temu sprzyja, czy jest zupełnie inaczej. W każdym wypadku BG mogą wyruszyć na poszukiwania razem z bożátkami. Całość powinna przypominać raczej dobrą zabawę i nocne podchody w lesie. Na koniec zaś drużynie udaje się znaleźć... coś. Niekoniecznie będzie to wspomniany legendarny kwiat paproci, o niezwykłych właściwościach, a być może tylko coś innego, jak skrzynia fantów, rzadka roślina będąca alchemicznym składnikiem, czy cmentarzysko dziwaczných stworzeń. Jest też możliwość, że podczas poszukiwań postaci natrafią na ślady komanda Scoia'tael, potworów ukrywających się w lesie, czy też przypadkowo spotkają nilfgaardzkiego szpiega, który próbuje przekraść się przez leśne ostępy.

4

Sieroty: dwójka dzieci jest rodzeństwem sierot z sierocińca Madam Sally. Próba przyzwania ducha matki skończyła się dla nich fatalnie – zamiast niej przywołali ducha Zygmunta, który opętał biedne dzieci i wyprowadził do lasu. Madam bardzo martwi się o swoich podopiecznych i rozpoczęła już poszukiwania. Duch nie zamierza jednak oddać zdobytych przez siebie ciał nosicieli.

5

Zaginieni kupcy: z pobliskich krzaków wychodzi nie dwójka dzieci a para niziołków. Ich stroje są obszarpane i wyglądają, jakby od wielu dni błakali się po lesie. W pierwszej chwili odezwą się do postaci stojącej na warcie w Starszej Mowie, jednak gdy zauważą, że ich słowa nie zostały zrozumiane (chyba, że akurat postać ten język zna, wtedy przy nim pozostaną), szybko przejdą na język Nordlingów. Okazuje się, że niziołki są kupcami, którzy zaufali pewnemu magowi w kwestii eksperymentalnego transportu. Niestety użycie portalu skończyło się tak, jak część osób nie lubiących teleportacji się obawia. Zamiast na targ w Toussaint, trafili do tego lasu, bez towarów i cwane czarodzieja. Błakali się od kilku dni po tych lasach, nie wiedząc nawet, w której części Kontynentu się znajdują. Za pomoc w dotarciu do cywilizacji i prowiant, niziołki zaoferują sporą sumę. Rodzina kupiecka, jak to u niziołków, jest bardzo liczna, a ich krewniacy już zaczęli poszukiwania. Ich konto w banku Vivaldich w Hengfors z pewnością będzie otwarte.

6

