



Samotny starzec

Zniszczona tablica

Pod wieczór, gdy Bohaterowie będą szukali miejsca na nocleg niedaleko traktu, dotrą w pewnym momencie do rozwidlenia dróg. Dokładnie między dwiema odnogami traktu da się zauważyć ruiny jakiegoś budynku. Kamienne ściany porośnięte są bluszczem, a wszystko wokół zarosła trawa. Tuż przed zgłiszczami uwagę wszystkich przykuwa jednak stara tablica ogłoszeń. Teraz jest już przewrócona i wystają z niej jedynie pordzewiałe gwoździe. Jednak, gdy ktoś się do niej zbliży, nagle zza jednej ze ścian budynku wyjdzie stary człowiek podpierający się na drewnianej lasce. Obrzuci szybko wszystkich obecnych swoim zmęczonym wzrokiem, po czym uśmiechnie się przyjaźnie. Szybko wyjaśni, że ukrył się tu, gdy usłyszał odgłosy z drogi. Ostatnio sporo w okolicy rabusiów i zbójów i nie wiedział, z kim będzie miał do czynienia. Stwierdzi jednak, że Bohaterom dobrze z oczu patrzy i postanowił poprosić ich o pomoc.

Przedstawi się jako Ron, przez wszystkich, którzy go znali zwany Wyspiarzem. Opowie jak za młodu przybył w te okolice ze Skellige i tutaj już został, aż z wioski, w której mieszkał wygoniła go kolejna z wojen. Szczęściem zbiegł do lasu. Od kilku dni podróżuje już od wioski do wioski, szukając miejsca, gdzie ktoś go przyjmie. Nie ma niczego cennego, chciałby choć na chwilę ogrzać się przy ogniu i znaleźć miejsce, gdzie się nim zaopiekują, gdy starość zabierze już resztki sprawności. Zaproponuje również ruiny budynku jako dogodny miejsce na nocleg. W pobliżu jest zagajnik z suchym drewnem oraz płynącym przez niego strumieniem.

Starzec

Od razu widać, że to człowiek, który wiele w życiu doświadczył. Twarz i ręce oznaczone są bliznami. Chodzi zgarbiony, opierając się o prostą drewnianą łaskę. Ubrany jest w stary, znoszony strój podróżny, spod którego widać żylastą sylwetkę. Kiedyś zapewne był silny i

sprawny, ale teraz wychudł i wiek przygiął go do ziemi. Z głowy zwisają mu długie białe włosy, ma też pokaźną brodę, którą próbował związać rzemieniem, by mu nie przeszkadzała. Poza tym przy sobie ma tylko płócienny worek. Trzyma w nim kilka szmat, hubkę i krzesiwo – cały swój dobytek.

Może się wydać podejrzanym, jak ten stary człowiek mógł przetrwać sam w podróży nie mając niemal nic przy sobie. Wybór rozwiązania tej zagadki pozostawimy Tobie, Mistrzu Gry. Podamy tu kilka opcji.

Jeżeli nie chcesz przesadnie komplikować sytuacji, Ron jest po prostu silnym i doświadczonym skelligijczykiem, który nawet jako starzec ma dość siły, by sobie poradzić. Los mu ostatnio nie sprzyjał, ale dopóki dycha, próbuje przeżyć. Wyspiarz może być też jednak czymś innym, niż tylko człowiekiem. To duch, który z jakiegoś powodu został uwięziony w ruinach budynku i nie może zaznać spokoju. Przyjmuje on kolejnych wędrowców, próbując odkupić swoje winy. Każdemu opowiada jedną ze swych historii, czasem ku przestrodze, czasem sprowadzając ludzi o złym sercu na manowce.

Opowieści

Jeśli Gracze skorzystają z propozycji i urządzią obozowisko w ruinach budynku, starzec poprosi ich przy rozpalonym ognisku, by poczęstowali go czymś do jedzenia i kubkiem wody. Nie jadł nic od wczoraj, gdy znalazł w lesie kilka jagód. Nie ma przy sobie nic, co mógłby dać w zamian, ale w podzięce za okazaną życzliwość zaproponuje, że podzieli się z postaciami jedną ze znanych mu opowieści. Od razu dopowie, że nie są to byle bajki dla dzieci i każda z nich zawiera w sobie sporo prawdy. Kto dobrze słucha, może z nich wiele zyskać.

Poniżej prezentujemy dwie przykładowe historie Rona. Ile w tej historii będzie prawdy i co znajdą śmiałkowie, którzy za nią podążą? To pozostawiamy już wyborowi Mistrza Gry.





Było to dawno. Tak dawno, że w tym miejscu nie było jeszcze ani tych ruin, ani nawet tej drogi. Jedynie las porastał cały ten teren. Na Kontynencie jedynie elfy z krasnoludami toczyły swe waśnie, nie wiedząc jeszcze nic o ludziach, którzy dopiero mieli tu przybyć. Pewnego razu pewien elf wybrał to miejsce na swoją siedzibę. Postawił tu przepiękny pałac, jak to elfy tylko potrafiły, pełen cudów i sztuki, którą uprawiali zaproszeni do niego goście. Elf był dobrym gospodarzem, wszyscy go lubili, chętnie przybywali do niego w gościnę, by wymieniać się poglądami, prezentować nawzajem swoje zdolności lub choćby mile spędzać czas przy muzyce i tańcach, w otoczeniu pięknych obrazów i rzeźb. Zdarzyło się tak, że pewnego dnia i ten gościnny elf nieszczęśliwie zmarł. Być może od jakiejś rany lub rzadkiej choroby. Wszyscy ci, którzy u niego bywali i go szanowali, postanowili uhonorować dobrego gospodarza i zapewnić mu spoczynek w krypcie pod pałacem, razem ze sztuką, którą tak kochał i której świątynię stworzył. Sam zaś pałac pełnić miał dalej swą funkcję i być schronieniem dla wszelkiej maści artystów. Skarbcem ich dzieł i szkołą dla nowych talentów. I tak też się stało, choć los chciał, że dobre czasy nie trwały długo. Do tej krainy w końcu zawitali ludzie. Nieokrzesani, liczni i barbarzyńscy. Grabieżcy najechali te ziemie nie szanując nikogo ani niczego. Przepiękny pałac padł łupem ich wodza, najbardziej nieokrzesanego wandala z nich wszystkich. Przepiękne miejsce pełne sztuki zostało ograbione i zniszczone, a bezwzględny czas zrównał je z ziemią. Wiele, wiele lat później nieświadomi następcy pierwszych ludzi wybudowali w tym miejscu karczmę. Nie mogła się jednak ona tutaj utrzymać. Zły los czeka tu potomków tych, którzy wyrządzili tak wielką szkodę sztuce i tym, którzy ją tworzyli. Mówi się, że podczas najazdu grobowiec pierwszego gospodarza tych ziem nie został odkryty, a ten nadal czuwa, by obca ręka nie zniszczyła pochowanych z nim arcydzieł. Miejscowi mówią, że to miejsce jest przeklęte i nikt tu długo miejsca nie zagrzeje. Co jednak jest prawdziwą klątwą dla tych ziem? Duch elfa czuwający w swej krypcie, czy istoty nie lepsze od dzikich zwierząt, które zniszczyły dorobek tysięcy lat pracy elfich twórców?

Kiedyś w tym miejscu stała piękna gospoda. Solidny budynek z kamienia dający schronienie wielu podróżnym. Było w niej gwarno i radośnie, a prowadził ją zawsze uśmiechnięty karczmarz, którego piękna córka obsługiwała gościom. Karczmarz miał tylko jedną wadę. Nienawidził szlachty. Kochał swoją wolność i zaradność i za złe miał od urodzenia arystokratom, że żerują na pracy i umiejętnościach takich ludzi, jak on. Oczywiście był w błędzie, bo nie każdy szlachcic musi być zły i leniwy, tak jak nie każdy karczmarz warzy dobre piwo. Nic jednak to nie dało, każdego ze szlacheckiego stanu przeganiał ze swego przybytku, a że okoliczni go kochali, uchodziło mu to na sucho. Pewnego jednak razu do gospody przybył młody książę. Nim jeszcze przekroczył próg budynku, natknął się na córkę karczmarza. Wystarczyło jedno spojrzenie, by ci dwoje się w sobie zakochali. Nic to jednak nie pomogło, bo gdy tylko młodzieniec natknął się na karczmarza, zabroniono mu wstępu do przybytku. Mimo tego młodzi zaczęli spotykać się ze sobą, a ich miłość rosła. Książę coraz częściej choćby przejazdem zatrzymywał się w okolicznych lasach. W końcu jednak ojciec dziewczyny ich nakrył. Wpadł we wściekłość i zamknął córkę w gospodzie. Sam zaś chwycił za pióro i pergamin i napisał ogłoszenie, że wyda córkę za pierwszego chętnego chłopca, który się po nią zgłosi. Gdy młotkiem przybijał ogłoszenie do tablicy, w gospodę uderzył pierwszy piorun. Ludzie wpadli w popłoch, wybiegli w panice z budynku, który szybko zaczął płonąć. Karczmarz widział co się dzieje, jednak jakaś zła siła nie pozwalała mu przestać przybijać ogłoszenia. Każde kolejne uderzenie w gwóźdź i kolejny piorun uderzający w zabudowania, to kolejna ściana, która runęła od pożaru. Dopiero, gdy z karczmy zostały ruiny, nieznaną siłą uwolniła gospodarza tego miejsca spod swej władzy. Ten musiał po kres swych dni patrzeć na skutki własnej nienawiści.

