



Słup majowy

Majowe co?

W wielu miejscach na Północy wiosną i latem stawiane są rzeźbione pale i słupy. Dzieje się tak zwłaszcza na wsiach położonych dalej od miejskich (światłych, ale cuchnących) centrów ludzkiej cywilizacji. W zależności od regionu, przy tych wbitych w ziemię pniach odbywają się rozmaite obrzędy, czasem wesołe, innymi razy straszne. Jest to pozostałość po starych elfich obyczajach. Słupy są różne, jedne wyższe, drugie niższe. Grubsze i smuklejsze, rzeźbione i malowane, przyozdobione na czubku albo zaostrzone i wycelowane ku niebu, jakby ktoś chciał je włóczyć ubodnąć. Pal położony w polu w pobliżu zjazdu z głównego traktu na Słomów jest jednak jedyny w swoim rodzaju.

Zamiast co roku stawiać nowy drewniany słup, mieszkańcy okolic Hengfors postanowili wykorzystać starą kamienną iglicę; jak mawiał przejezdny uczonek: ostaniec. Czy to się naprawdę w tym miejscu ostało, czy też inaczej to jakoś było, w to miejscowi chłopcy już nie wnikają. Dekorują za to każdej wiosny starannie ten wąski zielonkawy z natury kamień i to pod nim odprawiają swoje obrzędy. Pewien czarodziej mieszkający ongiś na zamku królewskim, Alizdar Wspaniały, kazał jakieś dwadzieścia lat temu wbić przed iglicą tabliczkę z napisem „Axis mundi, to jest oś świata. Nie dotykać!” i naciskał na władcę, by ten zabronił urządzania „pogańskich obrzędów” przy kamieniu. Alizdara już dawno nie ma, obrzędy odbywają się jak kiedyś, a napis na tablicy zatarł się już skutecznie, zostawiając tylko „xis... mund... tykać”. Jedyнным dającym się zauważyć skutkiem tego wszystkiego jest popularność egzotycznego imienia „Xismund” wśród chłopskich dzieci rodzących się w ostatnich latach.

„Chodzenie z księżniczką”

Otton von Dahn, pan tych ziem, nie znosi ludowej obrzędowości. Uważa ją za marnowanie zasobów, które mogłyby posłużyć na przykład nabijaniu jego kabzy. Mimo to

godzi się uznawać lokalne tradycje: trochę z próżności (w końcu przewodzi obrzędom zajmując honorowe miejsce), a po części by pokazać chłopom (czy, jak woli mówić, „prostakom”), że pochyła się nad ich problemami.

Szczególnie nie lubianym przez Ottona rytuałem jest „chodzenie z księżniczką”. Ten obyczaj wymaga, by szlachcianka wykonała pielgrzymkę wokół majowego słupa poprzez świeżo obsiane pola, ubrana w uwłaczającą jej godności prostą, białą suknię. Wieśniakom szalenie na tym zależy, bo jak mówi ludowa mądrość: „gdzie księżniczka przejdzie, tam pszeniczka wzejdzie – gdzie księżniczka nie przejdzie, tam pszeniczka nie wzejdzie!”. Z taką logiką nie sposób dyskutować.

W tym roku, w zależności od tego, czy rozegraliście moduł „Czyja wina?” i jak potoczyły się w nim sprawy, „księżniczką” będzie albo dwunastoletnia córka Ottona, Zyta, albo jego świeżo upieczona synowa Wanda (ta Wanda, co to Dahna nie chciała w jednej z wersji „winnej” historii). Dziewczyna w białej nieco zbyt cienkiej sukience i kwietnym wianku na głowie robić będzie obchód wokół kamiennej iglicy, starając się postawić bosą stopę na jak największej liczbie okolicznych pól. Kiedy będzie szła na przelaj przez trawę wokół kamienia, nastąpi na ostry korzeń. Straci przez to równowagę i oprze się o kamienny słup majowy. Nagle coś błysnie, trzaśnie i... No o tym na następnej stronie.

Bohaterowie mogą trafić na ten festyn po prostu podróżując po traktach, obok którego znajduje się iglica. Z pewnością zostaną też na niego zaproszeni, jeśli przysłużą się Dahnowi albo mieszkańcom Słomowa. Zwabić ich też może okazja do smacznego posiłku, a może i łatwego zarobku w ramach pomocy przy festynie czy ochrony przybyłej tu szlachty. Korzystaj obficie z BN-ów wprowadzonych w innych Znakach zapytania. Wiele postaci mieszkających w okolicy może się tu pojawić, sprowadzając ze sobą Bohaterów. Gdy już będą na miejscu, z pewnością skomplikuje to dodatkowo sytuację.





Rzut

Błysło, trzasło i co się stało...

- 1 **Grom z jasnego nieba.** W wysoką kamienną iglicę uderzył piorun. Panienkę odrzuciło kilka metrów w tył i włosy jej się trochę dymią, ale poza oszołomieniem nic jej nie jest. Gorsza spawa, że słup majowy zaczął się chybotać i zaraz zwali się w stronę zebranych! Chłopi i szlachta są sparaliżowani strachem. Czy magią da się powstrzymać padającą ogromną skałę? Może zdołają ją ustabilizować jacyś mocarze korzystając z lin? Kto spróbuje zapanować nad przerażonym tłumem? Jedno jest pewne: jeśli ogromny głaz runie w poprzek największego traktu w regionie, Jego Wysokość nie będzie zadowolony!

- 2 **Jeździec Dzikiego Gonu.** Powiał lodowaty wiatr. Grzmot nie tyle ustał, co przeszedł w tętent kopyt. Tajemniczy jeździec na upiornym rumaku zakuty w przerażającą zbroję chwytą pannę i rusza cwałem na zachód! Otton Dahn krzyczy coś o nagrodzie. Chłopi krzyczą coś o karze boskiej. Jeździec tnie na odlew jakiegoś stojącego mu na drodze wieśniaka, rozplątując go niemal na dwoje jednym ciosem. Czy Bohaterowie zaryzykują starcie z tajemniczym łupieżcą? Dla oddania jego współczynników skorzystaj z opisu oficera oddziałów specjalnych ze strony 326 podręcznika podstawowego, ale zakuj go w pełną ciężką zbroję. W zależności od składu drużyny i siły postaci na nią się składających możesz też dodać mu zdolność Zaklęcia +6, Wigor 4 i dać mu od jednego do trzech Znaków (opisywanych jako efekty mroźne i lodowe): Aard, Axi lub Queen.

- 3 **Zdradzony czarodziej.** Alizdar nie jest już Wspaniałym. Prawie dwadzieścia lat temu wplątał się w intrygę i został oskarżony przez młodego podówczas Ottona Dahna o spisek przeciwko monarsze. Ze względu na zasługi (i potencjalną przydatność później), nie został jednak stracony, a zakuty w dwimerytowe kajdany i wrzucony do lochu. Ledwie przeżył niewolę, jest wychudzony, postarzał się niesamowicie, a jego magia osłabła. Co ważniejsze jednak, uciekł z więzienia i przybył zemścić się na Dahnie. Nie jest może w tej chwili bardzo groźnym przeciwnikiem (jego możliwości spadły po poziomie czarodzieja ze strony 280 podręcznika), ale schwytał „majową księżniczkę” i będzie z niej korzystał jako żywej tarczy. W końcu to rodzina jego wroga. Zależy mu głównie na tym, żeby Otton przed śmiercią cierpieł.

- 4 **Duch iglicy.** Panna dotknęła iglicy skaleczoną ręką, a to sprawiło, że dopełniła warunków wyzwolenia się potężnego ducha zaklętego w tym kamieniu. Istota posiada ogromną magiczną moc i jest bardzo poirytowana. Odda się więc chętnie bezmyślnemu zniszczeniu. Porozumienie z nią jest trudne, ale możliwe. Walka z kolei będzie bardzo wymagająca. Istota ma moce podobne do dżina, będąc nieco od takiego słabsza, więc zapanowanie nad nią byłoby spełnieniem marzeń każdego czarodzieja. Dla tajemniczej istoty wykorzystaj współczynniki i zasady Ducha Jawora, opisanego w przygodzie Szklana Góra.

- 5 **Starożytna magia.** Miejscowi nieopatrznie przywołali starożytne zaklęcia, które wplotły w tę iglicę przed wiekami elfy. Ta magia miała służyć kontroli pogody, ale została przygotowana dawno temu, gdy było tu bez porównania cieplej. W związku z tym nad okolicami Słomowa zaczynają zbierać się ciemne chmury. Wieje zimny wiatr. Zacznie się od gradu wielkości kukulczych jaj, a potem będzie tylko gorzej. Na głazie wyryto co prawda instrukcję obsługi w starożytnym dialekcie Starszej Mowy, ale jest ona mocno niezrozumiała i pełna złożonych metafor czy skrótów myślowych. Potrzebna będzie ekspertyza jakiegoś wiekowego elfa. Można takiego poszukać pośród Scoia'tael albo podążyć za ludową legendą o Żalobniku z Czarnuszkowego Kręgu...

- 6 **Białowłosa.** W iglicy pojawia się coś na kształt błyszczącego pęknięcia, które szybko przeradza się w świetlistą otwartą ranę w rzeczywistości. Wypada przez nie ubrana po męsku zdyszana dziewczyna o krótkich popielatych włosach. Krzyczy coś, a za nią pędem wybiega grupka około trzydziestu ludzi: mężczyzn, kobiet i dzieci, ubranych w proste zgrzebne szaty. Młoda kobieta zwraca się do Bohaterów. Woła „Chrońcie ich” i wskazuje na uciekinierów. Sama odwraca się ku przejściu, w którym mającą już dwa ogromne kształty. Dobywa miecza i rzuca się ku jaśniejącej wyrwie, ale nim ta się za nią zamyka, na ten świat wyskakuje ogromna bestia. Proponujemy zastosować dla niej współczynniki biesa ze strony 284 podręcznika. Jeśli BG go pokonają (portal się zamknał, więc nie ma dla niego drogi ucieczki), zostaną sownie nagrodzeni przez Dahna oraz uchodźców z innego świata, zbiegłych niewolników, którzy jednak unieśli ze sobą trochę biżuterii swych panów.

