



## Wieża maga rezydenta

Żaden monarcha, żadna królewska stolica nie obejdzie się bez czarodzieja na służbie, potrafiącego wysłać natychmiastową wiadomość do garnizonu na granicy tudzież przyrządzić medykamenty na impotencję. W Hengfors rolę czarodzieja rezydenta już od dobrych stu lat wypełnia Tadrus Hen Lohsa, zaś ulokowana w Kwartale Królewskim wieża pamięta jeszcze czasy, gdy w Hengfors rządili margrabiowie z rodu Thyssenidów (patrz materiał „Historia Hengfors”).

Wieża Tadrusa jest zbudowana na planie okręgu, jej główna bryła liczy dwanaście kondygnacji nadziemnych. Z południowo-zachodniej strony zadaszenia wyrasta mniejsza, strzelista wieżyczka – Hen Lohsa dobudował ją kilkanaście lat temu, by zrobić na złość arcykapłanowi świątyni Kreve. Zrobił to, aby wieże będącej na wykończeniu katedry nie przewyższyły jego własnej. Pod ziemią znajdują się jeszcze trzy kondygnacje, z czego najniższa łączy się z naturalną skalną jaskinią. Znajdujące się w niej intersekcja żywiołu ziemi i podziemna odnoga rzeki Braa zasilają budynek w energię magiczną.

Wieża wyposażona jest w dwie magicznie poruszane windy, służą one jednak wyłącznie dwóm czarodziejom, służbie i wysoko postawionym gościom Tadrusa – petenci muszą wdrapywać się po spiralnych schodach.

### Lokatorzy

**Tadrus Hen Lohsa:** dwustuletni mistrz magii, smagły imigrant z dalekiego Południa. Zawsze ogolony i z długimi włosami o starannie ufryzowanych, opalizujących na niebiesko czarnych lokach. Urodził się w barsameńskiej taifie Bukhala (obecnie znanej jako nilfgaardzka prefektura Baccała), trafił na Północ z rodzicami jako kilkulatek, jak najdalej uciekając przed armią Nilfgaardu nacierającą na jego ojczyznę. W cidaryjskim porcie urwisa napotkał jeden z belfrów akademii magii w Mirthe, który odkupił go od rodziny za pokaźną sumkę. Zdawszy egzaminy, Tadrus włóczył się po świecie, osiadłszy wreszcie w Hengfors po śmierci poprzedniego rezydenta.

Z pozoru stateczny i szorstki, przy osobach którym ufa Hen Lohsie rozwiązuje się język, ujawniając ostry dowcip i bystry umysł. Na co dzień prowadzi badania nad udoskonalaniem inteligencji golemów. Nie miesza się do polityki wewnętrznej miasta ani Ligi, jednak w polityce zagranicznej należy do stronnictwa antynilfgaardzkiego i opowiada się przeciwko neutralności pamiętając mgliście podbój swej dawnej ojczyzny.

**Vidar, syn Holgera:** dwudziestoparoletni czeladnik sztuki magicznej, terminuje u Tadrusa ucząc się do egzaminów mistrzowskich w Ban Ard. Piegowaty chudzielec rodem ze Skellige, którego naturalnie ognistorudą grzywę włosów zaczynają już teraz przecinać ciemnopopielate i czarnobrazowe pasemkam. Powodem tego jest nieroztropne korzystanie przez niego z mocy żywiołu ziemi. Psotliwy z natury, stara się wystrzegać psikusów, gdy jego mistrz jest w pobliżu. W towarzystwie pięknych dam i przystojnych młodzieńców ma tendencję do popisywania się swoimi umiejętnościami – oczywiście gdy Hen Lohsa nie patrzy.

**Barney Brunn:** czarnobrody krasnolud rzemieślnik, przyjaciel Tadrusa jeszcze z czasów jego wędrówki po świecie, pracuje z nim przy konstrukcji golemów. Persona non grata wśród hengforskiej społeczności krasnoludzkiej – określany jest mianem „partacza” ze względu na to, że nie należy do lokalnego nieludzkiego cechu rzemieślniczego, choć nie sposób odmówić mu fachowości. Prywatnie abstynent i zapalony golfista.

**Służba:** trzy pokolenia szanowanej wśród swoich niziołczej rodziny Halibootów zakwaterowane w trójkondygnacyjnej przybudówce przy północno-zachodniej stronie głównej bryły budynku.





## Ciekawe miejsca

**Jama:** najniżej położone pomieszczenie budynku, prócz intersekcji i żyły wodnej wybijającej w postaci podziemnego strumyka mieści przede wszystkim golemiczne laboratorium Tadrusa. To tu mistrz magii z pomocą Brunna i Vidara buduje swe konstrukty i programuje ich zwoje logiczne. Od jamy biegną zakamuflowane silnymi iluzjami tunele; jeden z nich łączy wieżę z katakumbami pod pałacem Niedamira. Wejścia do każdego chroni magiczne hasło, niepodanie go skutkuje uwięzieniem nieproszonych gości przy pomocy czaru Więzienie Talfryna (strona 109 podręcznika) i włączeniem alarmu.

**Wieżyczka:** wyrasta z głównej bryły budynku, unosząc się nad główną wieżą jeszcze 10 metrów. Mieści się w niej automagiczna stacja meteorologiczna, przepowiadająca pogodę w królestwie.

**Hala teleportacji:** przestronne pomieszczenie z trwałymi portalami do wież rezydentów stolicy każdego z krajów składowych Ligi oraz do Tretogoru, Lan Exerer i Pont Vanis. Przywilej skorzystania z jednego słono kosztuje nawet króla; nieproszeni goście bez podania hasła zostaną teleportowani w losowe miejsce w Królestwach Północy.

**Magazyny:** składowisko alchemicznych utensyliów, przyrządów magicznych i rupieci wszelakich, mieszczące się w dwóch podziemnych kondygnacjach ponad jamą. Jedna z sekcji jest odcięta, dostępna jedynie dla Tadrusa – każdy intruz musi liczyć się z walką z dwoma-trzema golemami (podręcznik podstawowy, str. 292-293; dopasuj liczbę golemów do siły drużyny). Jeśli Bohaterowie przeszukują magazyn, wylosuj dla każdego z nich po jednym fencie Dziwacznym i Okultystycznym (strona 229 podręcznika) oraz ustal rzutem k6 jeden skarb, który mogą tu znaleźć, jeśli zdadzą Test Czujności na PT 20:

- 1:** dwie mistrzowskie formuły alchemiczne (losowe bądź wybrane przez MG) i runa Veles;
- 2:** po 1K6 losowych składników na każdą z dziewięciu substancji alchemicznych;
- 3:** wybrany unikat (patrz strona 263 i następne podręcznika podstawowego);
- 4:** arcy mistrzowska formuła rzemieślnicza (losowa bądź wybrana przez MG);
- 5:** zwój z udoskonalonym oprogramowaniem dla golema; owinięty nim konstrukt ma samodzielną inteligencję na poziomie psa;
- 6:** szklana tuba wypełniona przewodzącym tlen płynem, w którym unosi się pogrążona w śpiączce członkini Starszego Ludu; proponujemy, by należała do tej samej rasy co Glarwyr (patrz materiał „Żałobnik z Czarnuszkowego Kręgu”). Uwolnienie tak starodawnej istoty i zdobycie jej wdzięczności może być cenniejsze niż niejeden skarb.

