

"Coś się skończyło przyjaciele....."

Przygoda do WFRP - by Marek Jobda

Epizod Pierwszy - W gościach

Jest ciemna bezksiężycowa noc. Drużyna idzie właśnie wąskim traktem przez las, leżący gdzieś pomiędzy krainą zgromadzenia a Zhufbarem. Dwa kilometry na północ od nich, na niewielkiej polance stoi drewniana chata, którą zamieszkuje drwal Viktor i jego młoda i piękna żona Rachel. Małżeństwo zaprosi BG aby spędzili noc u nich bo po okolicy grasują dzikie zwierzęta. BG zostaną ugoszczeni skromnie lecz bardzo ciepło. Viktor jest bardzo rozmowny, jego żona nie odzywa się wcale.

Małżeństwo Starków zamieszkuje w tej okolicy już dwa lata. Poznali się w małym miasteczku kilka dni drogi na wschód. Viktor przybył tam by sprzedać drzewo, wtedy jeszcze zajmował się wyrębem lasu. Zaraz po ślubie przenieśli się tutaj by żyć z dala od ludzi. Rachel oduczyła go niszczenia przyrody i pokazała jak żyć w zgodzie z naturą. Starkowie rzadko miewają gości dlatego Viktor rad jest widzieć drużynę. Niestety nie mają z Rachelą dzieci. **Po tych słowach Rachela wydaje się być zmieszana, rzuca groźne spojrzenie mężowi i przechodzi do drugiej izby.** Viktor nie zechce wytłumaczyć dziwnego zachowania małżonki. Zapyta BG dokąd zmierzają. Jeśli dowie się, że dalej na północ przestrzeże ich by zaniechali tego póki jeszcze pora. **Wtedy w pomieszczeniu znowu pojawi się Rachel. Viktor umilknie. Kolacja dobiegnie końca w wymuszonej ciszy. Później Viktor zadba o sienniki dla BG, pożegna się i wyjdzie do drugiej izby z Rachelą. Zgrzytnie zamek i zapanuje cisza.**

Opis izby

Jest to dosyć duże pomieszczenie (ok. 30 metrów kwadratowych) spełniające rolę zarówno pokoju dziennego jak i kuchni. Na ścianie przy drzwiach wisi mnóstwo półek zastawionych garnkami, oraz innymi przedmiotami gospodarczymi. Przy lewej bocznej ścianie stoi duża dębowa szafa własnej roboty. Wiszą w niej różne ubrania, leży kusza i parę bełtów. Przy prawej ścianie stoi duży murowany piec. Obok jest stół z ławą. Na ścianie z drzwiami jest jedno duże okno z rozwartą okiennicą. Przejście do drugiego pomieszczenia jest na ścianie przeciwnej.

W nocy będzie bardzo gorąco. MG gry powinien w tajemnicy wykonać testy **SW** dla bohaterów. Ci z nich, którym testy się nie powiedą nie będą mogli spać.

Nagle do ich uszu dobiegną ciche odgłosy. (**Inicjatywa**) Odgłosy okażą się cichym śpiewem. Po wyjrzeniu przez okno BG zobaczą, dziwne tańczące kształty. **Widzenie w ciemnościach pozwoli zobaczyć, że są to kobiety ubrane jedynie w prześwitujące woalki.** Przypatrując się kształtom i słuchając śpiewu BG poczują się bardzo zmęczeni (**OP**) i usną. Jeśli się tak nie stanie i będą próbowali otworzyć drzwi, nie uda im się. Ponadto Viktor nie będzie zwracał uwagi na ich wołanie. **Postaci władające magią mogą stwierdzić, że na drzwi i okno pomieszczenia został rzucony jakiś czar. Jeśli jakimś cudem (przy pomocy magii) BG otworzą drzwi, kształty znikną a śpiew ucichnie.**

Rankiem Viktor obudzi BG i zaprowadzi ich do źródła żeby się obmyli. Drzwi od drugiego pokoju zamknie na klucz, mówiąc, że jego żona jeszcze śpi.

Opis polany

Dom stoi na dosyć dużej polanie. Na prawo od domu stoi mała skałka, spod której wypływa źródło. Na samym skraju lasu leży sterta równo poukładanych kamieni. Za domem jest przybudówka, gdzie stoi wóz i stary koń, oraz leży mnóstwo siana. Są tam też narzędzia drwala. M. in. Zardzewiała siekiera.

Na poukładanych kamieniach leży mała drewniana tabliczka z wyrytymi na niej literami. Napis brzmi : **Ukochanej Racheli i Johannowi. Niechaj Morr strzeże ich na wieki.**

Zapytany o domniemany grób Viktor usiądzie mozolnie i skryje twarz w dłoniach. Później zapyta się BG czy słyszeli coś o driadach lub dziwożonach strzegących lasów. WG niego ten las zamieszkują takie istoty i są bezwzględne dla wszystkich, którzy wkraczają na ich teren. Onegdaj on i jego prawdziwa rodzina nieświadomie naruszyli granicę zakazanej strefy. Driady w bestialski sposób zamordowały mu żonę i dziecko, ale jego oszczędziły by więcej nie wpuszczał do lasu przyjezdnych, odstrasząc ich historiami o dzikich zwierzętach. Wraz z nim zamieszkała jedna z dziwożon aby nie miał możliwości uciec. Z czasem zapomniał o stracie bliskich i nawet ją pokochał.

Viktor powie, że teraz nie ma tu jego opiekunki, więc BG powinni uciekać jeśli nie chcą zginąć. MG powinien dać BG odejść spokojnie, chyba że naprawdę zamarudzą lub uczynią jakąś szkodę. Drwal nie odejdzie z nimi.

Epizod drugi - spotkanie z driadami

Gdziekolwiek BG się nie udadzą, driady i tak ich znajdą. MG powinien zaimprovizować scenę zasadzki. Driady władają co prawda magią, ale użyją jej dopiero w ostateczności.

Opis zasadzki

Na ścieżce będzie leżała masa liści. Pod liśćmi będzie ukryta duża sieć, kiedy BG wejdą w jej obręb zamknie się, podnosząc wszystkich do góry.

BG mogą próbować wyplątać się z sieci. (**Zr -25**)

Po schwytaniu drużyny na ścieżkę wyjdą dwie piękne kobiety. Obie będą ubrane w prześwitujące woalki lecz intymne części ciała mają zasłonięte utkanymi z roślin wstęgami. Obie również mają kruczoczarne włosy i poruszają się zwinnie niczym elfy. Driady trzymają łuki z naciągniętymi strzałami i mówią coś do siebie. Wynika jakaś sprzeczka a później BG pogrążają się w błogim śnie.

Nen Saa'preal pal'is (oaza spokoju)

BG obudzą się w dziwnym ciasnym miejscu. (**Int**) stwierdzą, że jest to wnętrze pnia jakiegoś ogromnego drzewa. Powietrze dochodzi tylko przez mały otwór w korze. Widać przezeń młodą driadę, czuwającą na warcie. Kobieta jest naga i leży na łożu z mchu. Jest odwrócona plecami do BG. W zasięgu ręki ma woalkę i łuk. Bohaterowie nie mają swojej broni.

Po około dziesięciu minutach BG zobaczą nadchodzącą drugą driadę. Jest to znajoma z lasu. Krzyknie ona do tej leżącej coś co brzmi : **Hre Min'eas trit merp'e !** . Leżąca driada szybko się ubierze i podniesie łuk. Ta druga podejdzie do otworu w drzewie i porozmawia z BG we wspólnej mowie.

Powie im, że zostaną zaprowadzeni na audiencję do ich bóstwa i żeby nie robili nic pochopnego bo tym razem nie zostaną uśpieni lecz zabici. Poprosi także aby wypili wywar, który zaraz dostaną i nie sprawiali kłopotów.

Za chwilę pojawi się trzecia driada niosąca drewniane misy z dziwnym białym napojem. Jest to narkotyk zwany Nocnym Cieniem. Jedna dawka powoduje otumanienie, dwie śmierć.

Otumanienie - niepewne ruchy, spadek wszystkich cech procentowych o 10 na K8+4.

Po wypiciu napoju BG zostaną wyprowadzeni i pod strażą odprowadzeni do budowli wyglądającej na ogromny szałas zbudowany z żywych, splatających się konarów drzew.

Opis oazy

Leśna polana jest gęsto zarośnięta przez różne kwiaty. BG zostali właśnie wyprowadzeni z pnia wielkiego dębu, którego rozłożyste konary rzucają cień na całą polanę. Szałas do którego prowadzą ich driady leży na północnym krańcu polany. Obok jest jeszcze pięć mniejszych szałasów. Na lewo od szałasów, jest niewielka sadzawka o krystalicznie czystej wodzie.

BG zostaną wprowadzeni do szałasów, gdzie na żywym dywanie uplecionym przez rośliny będzie leżał centaur (**Ogd**), którego wiekowość i charyzma sprawią, że BG będą go słuchać z fascynacją.

*Centaur przywita BG i każe im spocząć. **Driadom rozkaże odejść.** Powie, że od zamierzchłych czasów istoty ze świata zewnętrznego, które raz weszły do tego lasu nigdy z niego nie wyszły. Z BG nie będzie inaczej. Muszą ponieść konsekwencje swojego występku. Centaur zapyta ich czy mają coś na swoje usprawiedliwienie i wysłucha usprawiedliwień. Na koniec powie, że w środku dębu czeka na nich stawa. Jutro zostaną wezwani znowu bo werdykt dotyczący ich losu jeszcze nie zapadł. **Zawoła driady i każe wyprowadzić BG.***

Wychodząc pod eskortą trzech driad BG zobaczą jeszcze dwie stojące przy sadzawce. W jednej z nich rozpoznają Rachelę, kobietę z chaty. Teraz będzie miała na głowie wianek z kwiatów.

Po zamknięciu w dębie BG zobaczą, że ktoś tam jeszcze jest. To śpiący Viktor. Żadne próby obudzenia go nie dadzą rezultatów. BG znajdą przygotowaną strawę oraz znany już biały napój.

W nocy dębu pilnuje młoda driada, którą widzieli, gdy obudzili się w oazie za pierwszym razem.

Epizod trzeci - napad goblinów

Rankiem BG obudzą się słysząc jakieś hałasy. W osadzie panuje straszne zamieszanie. Pilnująca ich driada powie, że ktoś znalazł drogę do osady i że sadzawka jest w niebezpieczeństwie. Później pobiegnie gdzieś.

Nagle nastanie długa cisza. Po około pięciu minutach przerwą ją (**Int**) charakterystyczne wrzaski najeżdżającej hordy goblinów. Przez dziurę w dębie BG zobaczą grad strzał zasypujących polanę. Tam gdzie spadną strzały wszystko staje w płomieniach.

Wokół wciąż słychać wrzaski i wszystko płonie. W pewnym momencie BG znowu zobaczą młodą driadę - strażniczkę. Będzie biegła wprost do dębu. Kiedy doń dopadnie i zacznie otwierać drzwi, nagle coś ją przewróci. To jeden z goblinówkich najeźdźców z wysuniętą rzuchwą i w hełmie z rogami żubra. Goblin odrzuci miecz i zacznie gwałcić driadę. Kobieta krzyknie **Shre'em** i dąb się otworzy. Jeśli BG pomogą driadzie, kobieta zaprowadzi do szałasów gdzie spoczywa broń.

Biegąc BG widzą całą masę zielonoskórych postaci wypełzających z lasu. Wokół wszystko płonie. Ze wszystkich stron sypie się grad strzał. BG widzą zielone ciała i zwłoki dwóch driad, w tym Racheli.

Driada zaprowadzi ich do małego szałasus stojącego za tym większym. Tam znajdą swój ekwipunek. Później poprowadzi ich na tyły dużego szałasus. Bronią się tam jeszcze dwie driady. Jedna jest ranna. Centaur leży ze strzałą wbłą w pierś i dogorywa.

*Powie im, że to koniec pewnego okresu. Coś się skończyło, aby mogło nadejść coś nowego. Ktoś przerwał czar chroniący las i przez to wyschła życiodajna sadzawka. Centaur powie im żeby uciekali i zostawili go z jego opiekunkami. Poprosi aby zabrali Ninę. **Wskaże na młodą driadę.** Nina jest bowiem ludzką kobietą, którą przygarnął znalazłszy ją samą wiele lat temu. Każe im uciekać ścieżką bo gdzie indziej są pułapki.*

Zza chaty BG zobaczą Viktora wybiegającego na polanę. Będzie biegł z gołymi rękami w tłum goblinów. Będzie krzyczał żałości, że zabito jego Rachelę. Gołymi rękami powali pięciu przeciwników, nie zważając na strzały tkwiące w jego ciele. Dopadnie większego orka stojącego w czerwonych szatach i trzymającego kij z zatknęłą na nim czaszką. Podniesie go do góry i złamie wóół. Później zasypie go grad strzał.

BG zauważą, że wśród goblinów zapanował chaos. Większość rzuciła się na pomoc swemu przywódcy. Tylko około ośmiu odgradza ich od ścieżki. Jeśli uda im się przedrzeć uciekną, gdyż reszta zajmie się centaurem.

BG biegnąc dotrą do chaty drwala, gdzie mogą zabrać konia i wóz.

Koniec

Inspiracją do napisania przygody była proza Andrzeja Sapkowskiego. Marek Jobda w ostatni dzień roku 1995.

peyo@polbox.com

Charakterystyki bohaterów :

Viktor Stark - drwal (42 lata)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
4	58	35	6*	5*	10	45	1	33	31	34	41	40	25

ukrywanie się na wsi, tropienie, rozpoznawanie roślin, cichy chód na wsi, zastawianie pułapek, specjalna broń dwuręczna, wykrywanie pułapek, bardzo silny, bardzo wytrzymały**

Rachela - starsza driada (109 lat)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
5	28	79	3	3	7	68	1	46	52	43	45	53	62

podstawowe umiejętności driad z dodatku do bestiariusza, oraz leczenie ran, warzenie trucizn, śpiew, taniec, czuły słuch, posłuch u zwierząt, tropienie, wspólna mowa (łuk i zatrute strzały, sztylet)

Inne driady

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
5	23	68	3	3	6	61	1	43	40	41	42	50	51

umiejętności podstawowe driad + czuły słuch, taniec, śpiew

łuki z zatrutymi strzałami, sztylety

Nina - ludzka kobieta pośród driad (24 lata)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
4	34	56 ^[1]	5	5	13	70	3	56	48	43	45	74	41

umiejętności podstawowe driad, wspólna mowa, urok osobisty,

łuk i sztylet

Centaur (203 lata)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
6	64	33	7	5	8	44	1	26	64	58	32	43	32

szaleńczy atak, tropienie, czuły słuch, język tajemny driad, wspólna mowa, uniki

Gobliny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

widzenie w ciemnościach 10 metrów,

hełmy, miecze,

Przywódca hordy ork

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
4	51	35	4	4	7	32	1	29	29	43	45	38	18

widzenie w ciemnościach 10 metrów, uniki, wiedza o magicznych pergaminach, wykrywanie magii, rzucanie zaklęć magii prostej, wykrywanie magii

Zaklęcia : zwalenie z nóg, piórko spадanie, płonące światło, bagienne ogniki

czerwona szata, miecz, torba ze sproszkowanymi kośćmi zwierząt, K8 Zk

[1] ponieważ jest człowiekiem jej US są mniejsze niż prawdziwych driad