

Autor: Adam Wołoszczuk

A kto dziewczyna?

kameralna przygoda fantasy

*Ona po srebrnym płasza jeziorze,
On pod tym jęczy modrzewiem.
Któż jest młodzieniec? Strzelcem był w borze.
A kto dziewczyna? Ja nie wiem.*

Adam Mickiewicz „Świtezianka”

Przedmowa

Niniejsza przygoda może zostać rozegrana w dowolnym systemie utrzymanym w konwencji fantasy. Stanowi ona luźną adaptację wiersza Adama Mickiewicza pt. Świtezianka i jej akcja odbywa się krótko po wydarzeniach w nim przedstawionych. Przygoda ma charakter lokalny i korzysta z klasycznych tropów fantasy, więc wpasowanie jej w realia Warhammera, Dungeons&Dragons, Wiedźmina czy autorskiego systemu fantasy nie powinno nastręczać większych trudności. Przygoda stanowi zamkniętą całość i została zaprojektowana z myślą o rozegraniu na pojedynczej sesji. Może być ona traktowana jak przerywnik w kampanii lub „jednostrzał”.

Nie zamieszczam statystyk Bohaterów Niezależnych (BN) – zamiast tego, w opisach BN odwołuję się do szablonowych postaci/potworów, typowych dla rpgowych bestiariuszy. W niektórych przypadkach wymagane będzie zmodyfikowanie podręcznikowych stat-blocków np. o zdolności specjalne i dedykowane czary. Należy także pamiętać o odpowiednim wyskalowaniu podstawowych statystyk BN do poziomu doświadczenia BG i liczebności drużyny.

Sednem przygody jest odkrycie historii, która wydarzyła się przed przybyciem BG na miejsce akcji. Jej odtworzenie pozwoli BG dokonywać świadomych wyborów kształtujących kulminację przygody i dalszy los lokalnej społeczności. Przygoda ma charakter nieliniowy i, co do zasady, reaguje na poczynania Bohaterów Graczy (BG). Wszelkie istotne zwroty akcji i komplikacje będą inicjowane przez BG, natomiast bez ich ingerencji sytuacja utrzymuje się w stanie ustalonym (opisanym poniżej). W miarę postępów w przygodzie BG będą odkrywać kolejne poszlaki, które zaznaczone są w tekście wytłuszczoną czcionką.

Istotne jest aby MG przed rozpoczęciem prowadzenia zapoznał się z całą treścią przygody i, w miarę możliwości, zapamiętał najważniejsze informacje dotyczące stanu ustalonego i relacji między Ondyną, Mrukami i mieszkańcami Sielan. Ze względu na otwarty charakter przygody, jej prowadzenie będzie wymagało sporej dozy elastyczności i adaptacyjności. Śledztwo, jakie będą przeprowadzić BG nie należy do specjalnie złożonych, wymagać jednak będzie zarówno od MG jak i BG pewnego wysiłku, by właściwie przedstawić i zinterpretować poszlaki.

Poziom przemocy w przygodzie, w zależności od posunięć BG, może wahać się od zerowego do krwawej łaźni.

Informacje podstawowe

Metryczka

System: dowolny fantasy

Setting: tereny wiejskie i lasy nad brzegami jeziora

Gotowa mechanika: WFRP 2ed., DnD 5ed, Witcher RPG (starter), Savage Worlds, inne

Modyfikacje zasad: nie

Ilość graczy: 2 - 5

Gotowe postacie: nie

Ilość sesji: 1

Dodatki: brak

Czas i miejsce akcji

Akcja przygody najprawdopodobniej rozegra się w 2-3 dni czasu gry nad srebrzącymi się wodami jeziora Świtno, w malowniczych okolicach wioski Sielany. Przygoda odbywa się wiosenną porą przy pięknej, ciepłej pogodzie.

Streszczenie

BG przybywają do wioski Sielany, położonej w malowniczej okolicy jeziora Świtno, aby pomóc w poszukiwaniach zaginionego przed kilkoma dniami syna sołtysowej - wioskowego łowczego Lodwiga. Tam, po krótkim śledztwie będą mieli szansę odkryć, że Lodwig uległ urokowi Ondyny - magicznej istoty zamieszkującej wody Świtna i czczonej jak bóstwo przez dzikich rybaków - Mruków żyjących w sąsiedztwie Sielan. To za jej sprawą wody jeziora obfitują w ryby, a otulina Świtna bogata jest we wszelkiego rodzaju dziką zwierzynę przybywającą do wodopoju. Śledztwo BG pozwoli odkryć, że Lodwiga, po kilku nocnych schadzkach z Ondyną, spotkał straszny los - został wciągnięty w odmęty Świtna gdy próbował wypłatać się z miłosnej afery i powrócić do swojej narzeczonej w Sielanach. Czy BG wymierzą Ondynie sprawiedliwość, niszcząc przy okazji cały ekosystem? A może pozwolą jej dalej mieć naiwnych głupców? Może doprowadzą do eskalacji napięć między mieszkańcami Sielan a Mrukami i cała okolica pójdzie z dymem? Przygoda nie ma zdefiniowanego zakończenia - jej przebieg w ogromnym stopniu zależy od decyzji graczy, a niniejsze opracowanie skupia się na opisie stanu ustalonego, zastanego przez BG oraz możliwych komplikacji.

Zawiązanie

Domyślnie, przygoda rozpoczyna się gdy BG podczas podróży traktem przybywają do położonego nad brzegiem jeziora Świtno zajazdu Złoty Sum by posilić się i odpocząć. Przed wejściem do zajazdu uwagę na nich zwraca chudy jak szkielet mężczyzna, który właśnie sposobił się by przybić do framugi jakieś obwieszczenie. To Rufio, dostawca ryb mieszkający w Sielanach - wiosce na przeciwnym brzegu jeziora. Rozpoznawszy BG jako wędrownych awanturników wręczy im obwieszczenie i będzie namawiał do podjęcia się przedstawionego tam zadania. Na obwieszczeniu widnieje podobizna młodego człowieka imieniem Lodwig i obietnica wysokiej nagrody za jego odnalezienie. Rufio pokrótce przedstawi problem (patrz: Co wiedzą BG), opowie o zrozapczonej sołtysowej (która nie dość, że wdowa to jeszcze teraz dodatkowo może stracić jeszcze syna) i ponownie zachęci BG do podjęcia się zadania. Będzie mu to bardzo na rękę, ponieważ co dzień sołtysowa suszy mu głowę o sprowadzenie na pomoc fachowców od poszukiwań. Jeśli drużyna BG z pobudek czy to altruistycznych, czy

materialnych podejmie się zlecenia, Rufio zaproponuje BG darmowy przewóz na drugą stronę jeziora do Sielan gdzie będą mieli okazję porozmawiać z sołtysową Telimeną i rozpocząć poszukiwania na własną rękę.

Co wiedzą BG

Na początku przygody BG wiedzą jedynie, że syn sołtysowej Sielan - młody łowczy o imieniu Lodwig zaginął przed dziesięcioma dniami. Ot, wieczorem położył się do łóżka, a rano już nie było po nim śladu. Wiedzą także, że zrozpaczona sołtysowa oferuje sowitą nagrodę pieniężną za odnalezienie swojego jedynaka (niech to będzie mniej więcej równowartość dwóch porządnych koni). W miarę postępów swojego śledztwa będą mieli okazję odkrywać historię prawdziwą przedstawioną poniżej.

Historia prawdziwa

Dawne dzieje

Historia tych okolic sięga mrocznych dziejów sprzed stuleci, kiedy to czczący bóstwa natury i pogody dziki klan rybaków założył tu osadę. Wody jeziora obfitowały w ryby, raki i wodne kwiecie. Z biegiem lat, w okolicach rybackiej wioski korzenie zapuszczali przedsiębiorczy osadnicy z cywilizowanych prowincji (w dużej mierze uchodźcy i wygnańcy). Jednak nie wyrznęli ani nie przepędzili autochtonów, jak to często osadnicy mają w zwyczaju, a porozumieli się z nimi oferując plony, sery i skóry w zamian za ryby, w łowieniu których tubylcy byli wyjątkowo sprawni. Tubylczy rybacy, przezwani przez osadników Mrukami i stanowiący bardzo hermetyczną społeczność, nauczyli się tolerować przybyszów, a osadnicy starali się nie zakłócać ich prostego rytmu życia - między innymi dlatego Sielany rozlokowały się w pewnym oddaleniu od osady Mruków - na szczycie nabrzeżnej skarpy. Trzymający się na uboczu Mrukowie żyli obok Sielan jak dotychczas, wznosząc modły do nieznanych bogów. Ta symbioza trwa już od dziesiątek lat – rybacy zaopatrują wioskę w ryby, których sami nie są w stanie przejeść, zapewniając jej wyżywienie oraz towar na eksport, w zamian za co mieszkańcy wioski dostarczają im produkty rolne oraz dbają o to by pogańskie plemię nie przyciągnęło uwagi „prawomyślnych” i mniej tolerancyjnych mieszkańców cywilizowanego świata, biorąc na siebie wszelkich gości i przybyszów.

Czego mieszkańcy Sielan nie wiedzą, to fakt, że wody jeziora Świtno zamieszkuje Ondyna - rusałka, ucieleśniony żywioł wody, kapryśna boginka zasilająca toń i okoliczne ziemie życiową energią. To za jej sprawą wody Świtna obfitują w sumy, szczupaki, gąbienie, leszcze, brzany i amury. Mrukowie, zamieszkujący brzegi Świtna od wieków, nie bez racji, darzą ją nabożną czcią i składają jej ofiary. Zanim powstały Sielany, prymitywni Mrukowie zwykli raz do roku ciskać w wody jeziora młodzieńca ze swojego plemienia aby zaskarbić sobie jej przychylność. Odkąd prowadzona jest wymiana handlowa z mieszkańcami Sielan, Mrukowie zorientowali się, że Ondyna równie ochoczo przyjmuje ofiary pokarmowe zjadła typowego dla gospodarstw wiejskich, które stanowi dla niej egzotyczne frykasy i zaprzestali barbarzyńskich praktyk.

Historia najnowsza

Smutny koniec chutliwego sołtysa

Przed dwudziestu laty, świeżo upieczony ojciec Lodwiga - Lazlo, ówczesny sołtys Sielan, błąkając się w nocy po pijaku nad brzegiem Świtna wypatrzył pląsającą wśród fal chichoczącą zalotnie Ondynę. Nie musiała nawet rzucać uroków, by Lazlo wybełkotał jej zapewnienia o

dozgonnej miłości i ruszył w pław ku niej. Naturalnie utonął i spoczął na dnie jeziora wśród raków, pijawek i kości zaślubionych Ondynie przed laty Mruków.

Jaki ojciec, taki syn?

Lodwig od najmłodszych lat przejawiał talent do łowiectwa. Nic dziwnego więc, że w wieku młodzieńczym został wioskowym łowczym przeczesującym dzikie brzegi jeziora w poszukiwaniu zwierzyny. W Sielanach był lubiany i szanowany, ze względu na dobre maniere i pomocne usposobienie. Zakochał się z wzajemnością w córce karczmarza - Dalii i zaczął myśleć o ożenku. Przed trzema miesiącami, gdy po zmroku wracał z polowania brzegiem jeziora, natknął się na Ondynę i zapalał do niej afektem. Co ciekawe, Ondyna nie zwabiła go w odmęty, a odwzajemniła zaloty i pozwoliła mu bezpiecznie wrócić do domu. Jednak od tej pory, co noc Lodwig wymykał się z domu na nocne schadzki z Ondyną, z których wracał tuląc do piersi podarowane mu przez nią wianki z wodnego kwiecia. Targany wyrzutami sumienia ze względu na Dalię nie potrafił jednak oprzeć się magnetyzmowi swej wodnej kochanki, a ta zaczęła mieć wobec niego poważniejsze plany - pokochawszy młodego Lodwiga całym swoim dzikim sercem, Ondyna zapragnęła uczynić go sobie podobnym. Do tego jednak konieczne było by Lodwig dobrowolnie wyrzekł się życia na łądzie i zerwał wszelkie więzy łączące go ze światem.

Traf chciał, że w dużym mieście (stolica prowincji), położonym o kilka dni drogi od Sielan odbywał się turniej strzelecki, a ponieważ łucznictwo było kolejną wielką miłością Lodwiga (tuż obok Ondyny i Dalii), postanowił on wziąć w nim udział. Wyruszył więc do miasta, wystrzelał sobie główną nagrodę, a kilka dni rozłąki z Ondyną ostudziło nieco jego głowę. Postanowił na dobre zerwać więź z boginką i powrócić do Dalii, oświadczyć się jej i przemilczeć miłosną przygodę na boku. W mieście zakupił **piękny pierścionek zaręczynowy** dla Dalii, który wręczył jej składając oświadczenia tuż po powrocie z turnieju. Dalia oświadczenia przyjęła. Głupio jednak było Lodwigowi zostawić Ondynę bez pożegnania - postanowił więc ostatni raz wybrać się nocą nad brzeg jeziora. Przedtem jednak zakupił u starej tkaczki Prząsnicy **pięknie haftowaną chusteczkę**, którą zamierzał podarować Ondynie w ramach przeprosin i ku pamięci. Przed dziesięcioma dniami przed przybyciem BG do Sielan, wymknął się nocą z domu i pognął by pożegnać się z Ondyną. Pożegnanie przyjęło jednak dramatyczny obrót - nie zważając na tłumaczenia i łzy Lodwiga, urażona Ondyna podczas ostatniego pocałunku wciągnęła go pod wodę i utopiła uznawszy, że skoro jego serce nie może należeć do niej, nie będzie należeć do nikogo. **Haftowaną chusteczkę** fale wyrzuciły na brzeg wśród sitowia na Dzikim Brzegu.

Stan ustalony

Dopóki BG się nie wtrąca, sytuacja w Sielanach i okolicach jest następująca - Lodwig pozostaje zaginiony, jednak mieszkańcy wioski uchylają się od poszukiwań - ograniczyli się tylko pobieżnego przeszukania najbliższych okolic wioski. Wynika to z lęku i niechęci jaką darzą Mruków i obawy przed zapuszczeniem się w gąszcz porastający dzikie brzegi Świtna, które jak dotąd penetrował jedynie Lodwig (a jego ojciec Lazlo, jak wiadomo, kiedy tam poszedł to nie wrócił). Mieszkańcy Sielan, słusznie także zakładają, że gromadne szwendanie się po okolicach, którą Mrukowie uznają za swój matecznik może doprowadzić do wzrostu i tak wyczuwalnego napięcia między wieśniakami a dzikimi rybakami. Nie będą natomiast oponować gdy poszukiwań podejmą się ochotnicy spoza lokalnej społeczności, ponieważ uznają, że jak sprawy przyjmą zły obrót to nieszczęście spadnie na głowy przybyszów. W głębi duszy, praktycznie każdy z mieszkańców Sielan, oprócz softysowej, postawił na Lodwigu

krzyżak i, bez wnikania w szczegóły, stara się żyć jak dotychczas ponieważ 'święty spokój jest najważniejszy'. Wymiana handlowa z Mrukami odbywa się więc jak dotychczas.

Co 1-2 dni, z przystani w Sielanach o poranku wypływa łodzią Rufio by przywieźć do zajazdu Złoty Sum na drugim brzegu jeziora dostawę świeżych ryb. Powraca z utargiem do wsi na krótko przed zmierzchem i wspólnie z karczmarzem dzielą pieniądze, odprowadzając także stosowny podatek do wiejskiej kasy, nad którą pieczę sprawuje Gervas - sługa i ochroniarz sołtysowej.

Mrukowie natomiast, każdej nocy, w okolicach 23ej, zwykle w grupie czteroosobowej przepływają łódką ze swojej osady do ukrytego w dziczy (Łozinka na Dzikim Brzegu) nad jeziorem starożytnego ołtarzyka, gdzie pozostawiają dary pokarmowe dla Ondyny (sery, mleko, kromki chleba, ciasto itp., zakupione uprzednio od mieszkańców Sielan za ryby). Ułożywszy podarki na ołtarzyku, wsiadają z powrotem do łodzi i bezszelestnie oddalają się w kierunku swojej osady. Około 24ej, z wód Świtna wynurza się Ondyna, wychodzi na brzeg i posila się przy ołtarzyku pozostawionymi jej przysmakami. Zajmuje jej to zwykle około kwadransa, po czym zadowolona wraca do jeziora i znika pod powierzchnią wody.

Komplikacje

Sytuacja w Sielanach, pomimo pewnego szoku związanego ze zniknięciem Lodwiga, utrzymuje się więc w stanie chwiejnej równowagi. Akcje podejmowane przez BG mogą jednak bardzo łatwo ten stan naruszyć i spowodować lawinę wydarzeń. Poniżej przedstawiam kilka przykładowych komplikacji jakie mogą zaistnieć na skutek decyzji BG, w żadnym razie nie należy jednak uznawać ich za wyczerpujące.

Przemoc zrodzona ze strachu

Niewiele trzeba by rozbudzić w mieszkańcach Sielan uśpione demony bojaźni i odrazy w stosunku do Mruków. Wieśniacy z trudem tłumią w sobie niechęć i pogardę do Mruków, tym silniejszą, że zdają sobie sprawę, z tego, że od 'tej zgrai śmierdzących rybą brudasów' zależy ich byt. Szeryf Dowgird, jeśli tylko wyczuje, że BG są uprzedzeni do Mruków będzie starał się wciągnąć ich w grę na nastrojach mieszkańców mającą na celu podżeganie ich do działania przeciwko tubylcom. Eskalowanie tych napięć i obwinianie Mruków o porwanie Lodwiga ostatecznie może doprowadzić do marszu mieszkańców Sielan z widłami na osadę rybaków.

Szarganie świętości

Aroganckie paradowanie po dzikich brzegach Świtna może sprowokować Mruków do reakcji w obronie miejsca, którą uznają za domenę swojej bogini. Mrukowie, choć stosunkowo słabi i zalęknieni mogą być nieprzewidywalni i niebezpieczni w swojej masie, szczególnie jeśli będą zdeterminowani by chronić Ondynę.

Konfrontacja z Ondyną

Spotkanie BG z Ondyną, jeśli do niego dojdzie, może przebiegać na wiele różnych sposobów - BG mogą próbować ją schwytać, zniszczyć lub porozumieć się z nią. W przypadku podjęcia przez BG działań zaczepnych, Ondyna będzie wpieryw próbowała schować się w wodzie by potem odpowiedzieć z całą mocą - czarami, urokami oraz przyzwanymi z dna jeziora trupami Lodwiga i Lazlo (i, jeśli masz waleczną drużynę, hordą starych szkieletów Mruków). Schwytaną Ondynę BG mogą próbować zmusić do zeznań (patrz **Świadectwo Ondyny**).

Bogobóstwo

Jeśli Ondyna zostanie unicestwiona, życiodajna energia przesycająca Świtno zostanie rozproszona, wszystkie ryby w jeziorze wypłyną brzuchami do góry, okoliczne lasy zaroią się od bestii, a ziemia w pobliżu jeziora zacznie wydawać karłowate plony. Od tej pory historycy nazwą Świtno Jeziorem Martwym. Osada Mruków straci rację bytu, a jej mieszkańcy w zależności od tego czy będą w stanie powiązać zniszczenie Ondyny ze mieszkańcami Sielan, albo rzucą się zbiorowo w zimne wody jeziora, albo uzbrojeni w sieci, rybnie haki, wiośła i harpuny ruszą tłumnie na Sielany. Bez pomocy BG przywykli do wygod mieszkańcy Sielan nie poradzą sobie z samobójczo zdeterminowanym tłumem Mruków. Jeśli jednak BG wspólnie z wieśniakami dadzą odpór Mrukom, los Sielan i tak będzie przesądzony - pozbawiona zaopatrzenia w ryby i wyjałowiona gospodarka wsi podupadnie, a pozostali przy życiu mieszkańcy stopniowo będą opuszczać tę przeklętą okolicę.

Rozmowy pod nocnym niebem

Jeśli BG będą próbowali się porozumieć z Ondyną, to w zależności od tego jak ją potraktują będą mieli szansę dowiedzieć się jaki los spotkał Lodwiga i jaka więź łączy jej obecność z dobrą sytuacją we wsi (patrz **Świadectwo Ondyny**). Potraktowana z szacunkiem Ondyna nie będzie miała oporów by wyjawić BG historię jej nieszczęśliwej miłości do Lodwiga. Na swój przewrotny sposób jednak nie opowie po prostu co przydarzyło się młodzieńcowi - zamiast tego przywoła z głębin jego napuchniętego, oblepionego pijawkami trupa, który stanie przed BG dierząc swój myśliwski łuk i kołczan. W podobny sposób może zaprezentować Lazlo, który jest istotnie dalej posunięty w rozkładzie. Topielcy są pod całkowitą władzą Ondyny i, jeśli zajdzie taka potrzeba, będą walczyć w jej obronie.

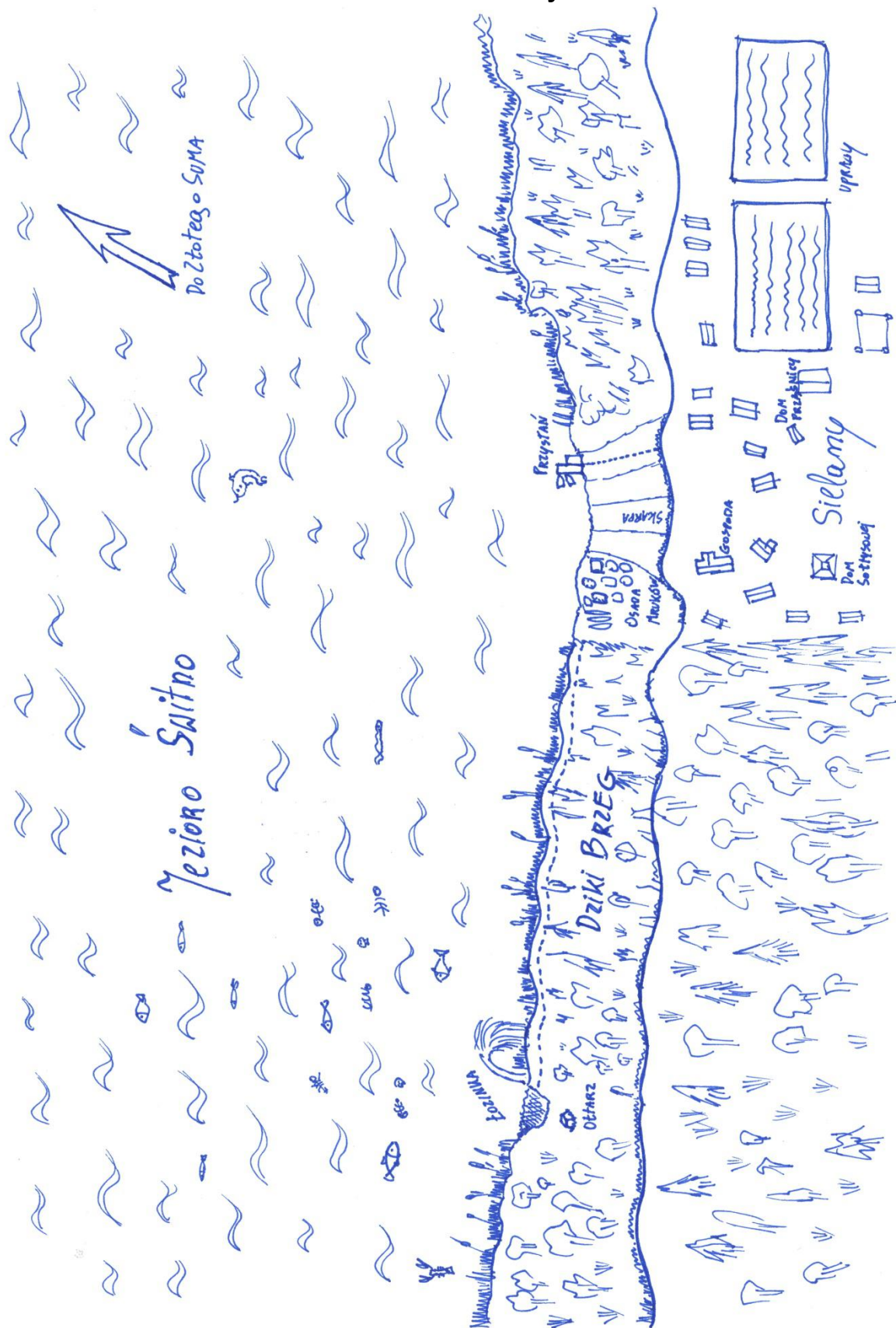
Wygrać serca i umysły

Możliwe, choć bardzo trudne, jest także dotarcie do Ondyny od strony Mruków. Wpierw BG musieliby sobie ich zjednać wykazując w stosunku do nich naprawdę sporo cierpliwości i pokory, i nie ulegając panującej w Sielanach pogardzie do tych prostych ludzi. Zdobycie zaufanie Mruków BG mogą poprzez niesienie im pomocy np. lecząc chorych, ucząc jakiegoś rzemiosła czy opowiadając historię z dalekich krain. W zamian za pomoc, Mrukowie opowiedzą o Ondynie i swoich zwyczajach, wspomną też o tajemniczych wycieczkach Lodwiga (patrz **Świadectwo Mruków**). Być może nawet zgodzą się zabrać BG ze sobą na składanie darów i pozwolą im zostać na widzenie z boginką (sami nigdy tego nie robią). W takim przypadku nastawienie Ondyny do BG będzie bardzo przychylne i będą mogli dowiedzieć się od niej wszystkiego co może wpłynąć na wynik końcowy przygody (los Lodwiga, Lazlo, oraz znaczenie Ondyny dla lokalnej przyrody (patrz **Rozmowy pod nocnym niebem**, patrz **Świadectwo Ondyny**)).

I żyli długo i szczęśliwie?

W teorii, jedynym możliwym do uzyskania wariantem win-win-win, w którym zyskują BG a ani Sielany ani Mrukowie nie ucierpią, wydaje się sytuacja w której BG wydobydą od Ondyny ciało Lodwiga i zaprezentują je sołtysowej ograniczając się jedynie do stwierdzenia, że chłopak utonął. Wówczas otrzymają nagrodę, a sytuacja w Sielanach pozostanie w stanie ustalonym. Przynajmniej dopóki kolejny młodzieniec nie wpadnie Ondynie w oko ...

Kluczowe lokalizacje



Wioska Sielany

Zamieszkała przez ok. 20 rodzin wioska usadowiona na wysokiej łagodnej skarpie, której wykarczowane zbocze przechodzi w trawiasty brzeg obmywany wodami Świtna. Mieszkańcy żyją z upraw i hodowli oraz eksportu ryb, które po śmiesznie małych kosztach nabywają od Mruków - półdzikich rybaków zamieszkujących osadę u stóp skarpy. Nic dziwnego więc, że Sielany są wsią zamożną, a jej mieszkańcy wiodą spokojne i względnie dostatnie życie.

- A. Dom sołtysowej - wystawny dwukondygnacyjny budynek wsparty na solidnych fundamentach przyciąga uwagę bogatym ukwieceniem. Elewacja przyozdobiona jest licznymi girlandami, a po obu stronach drzwi wejściowych wiszą kosze pełne kolorowych kwiatów. Na dole znajduje się izba sołtysowej oraz pokój sługi i kuchnia, natomiast na górze jest pokój Ludwiga i dawno nieużywana sypialnia państwa sołtysów.
- Pokój Ludwiga - niewielka izba na piętrze z łóżkiem, kufrem i stojakiem na broń. Na podłodze widoczne są ślady **zeschniętego błota**, natomiast pod łóżkiem odnaleźć można zasuszony **wianek z kwiatów** (test wiedzy przyrodniczej pozwoli w nich rozpoznać lilie wodne). Stojak na broń jest pusty. W kufrze można znaleźć kilka **kompletów ubrań**, z których część nosi ślady **niedopranego błota**.
 - Izba Gervasa - umiejscowione na parterze skromnie wyposażone pomieszczenie z łóżkiem i kufrem. Przy łóżku spoczywa w pochwie miecz Gervasa - Cyrulik, natomiast w kufrze pod zmianą ubrań ukryty jest **pękaty mieszek ze złotem**.
 - Komnata sołtysowej - gęsto umeblowane pomieszczenie, w której mieszka i urzęduje sołtysowa. Rozmawiając z sołtysową można tu uzyskać **Świadectwo Telimeny**.
- B. Wiejska gospoda - prosty parterowy budynek, w którym mieszkańcy Sielan oraz przyjezdni mogą pożywić się i napić. Za szynkwasem, w części właścicielskiej są izby gospodarzy oraz jeden pokój gościnny - aktualnie wolny. Rozmawiając z bywalcami można tu uzyskać **Świadectwo Gregora, Świadectwo Dalii i Świadectwo Dowgirda**.
- C. Przystań - postawiony na palach na samym brzegu jeziora niewielki budynek gospodarczy z pomostem do którego przycumowane są dwie łodzie. Przystanią opiekuje się Rufio - emerytowany przemytnik, który osiadł w Sielanach. Stąd co kilka dni wypływa łódź, którą Rufio zawozi dostawy ryb do Złotego Suma. Na wyposażeniu przystani są liny, worki, bosak, kilka wiosł, trochę dawno nie używanych sieci rybackich, a także latarnia i dobrze ukryty w schowku w ścianie składzik mocnych trunków. Podczas pogawędki można tu uzyskać **Świadectwo Rufio**.
- D. Dom prządky - mały, zaniedbany domek zamieszkały przez starą Prząśnicę. Z opłakanym stanem ścian i framug kontrastują piękne i czyste, bogato haftowane firanki zawieszane w każdym oknie. Wewnątrz jest sień i jedna główna izba, w której przesiaduje stara tkaczka, całymi dniami podglądająca mieszkańców Sielan zza haftowanych firanek. Po ciężkim targowaniu można tu uzyskać **Świadectwo Prząśnicy**.

Jezioro Świtno

Samotne jezioro rozległe na 2 - 3 kilometry. Jego brzegi są szczelnie porośnięte dzikim lasem mieszanym - wyjątek stanowi wykarczowana skarpa na której znajduje się wioska Sielany oraz, mniej więcej po przeciwnej stronie jeziora, zajazd Złoty Sum.

- E. Dziki Brzeg - tym mianem mieszkańcy Sielan i gospodarze Złotego Suma nazywają nieuregulowane wybrzeże Świtna porośnięte gęstymi lasami i bujnym sitowiem. Lasy te

bogate są w ptactwo i zwierzynę łowną, która chętnie poi się nad brzegiem jeziora. Wieśniacy nie zapuszczają się w te strony gdyż dziki las i kręcący się po nim Mrukowie napawają ich lękiem (wyjątek stanowił Lodwig dość swobodnie poruszający się po Dzikim Brzegu, za milczącym przyzwoleniem Mruków).

- a) Łozinka - niewielka polanka ukryta wśród nabrzeżnego lasu nad niewielką przecinką wśród sitowia. Tutaj, nad wodami Świtna pochyla się stara wierzba, której długie wici gałęzi smagane są falami. Na skraju polanki, ukryty wśród zarośli znajduje się niewielki omszały obelisk w kształcie ściętej piramidy. Jest to **ołtarz**, na którym Mrukowie składają Ondynie dary z zakupionego u mieszkańców Sielan jadła. Wokół niego można odnaleźć **resztki jedzenia** – ślady po uctwowaniu Ondyny. Każdej nocy, przed północą do Łozinki przybija łódź Mruków, którzy z nabożną czcią układają na ołtarzyku sery, czarki z mlekiem, kromki chleba i inne tego typu ofiary pokarmowe. Każdej nocy, około północy, gdy Mrukowie już się oddalą, Ondyna wychodzi na brzeg nuąc podwodną pieśń, spożywa dary, po czym powraca do jeziora. Jeśli dojdzie tu do spotkania BG z Ondyną będą mieli okazję uzyskać **Świadectwo Ondyny**.
- F. Osada Mruków - gęste skupisko zaprawionych szlamem szafasów dosłownie spowite sieciami rybackimi. Przybyszowi nie sposób przejść między ruderami bez zaplątania się w sieć, zaczepienia o jeden z dziesiątek zwisających haków rybackich czy potknięcia o kubek z rybimi łbami. Osada przesiąknięta jest odorem surowych ryb i gnijących wodorostów. Na brzegu dnami do góry leżą cienkie czółna i prymitywne tratwy. Jeśli BG uda się zjednać sobie tubylców będą mogli tu uzyskać **Świadectwo Mruków**.
- G. Zajazd Złoty Sum - duży zajazd położony na przeciwległym w stosunku do Sielan brzegu jeziora. Nieopodal przebiega jeden z głównych traktów, a zajazd łączy w sobie funkcje noclegowni i placówki handlowej sprzedającej podróżującym kupcom ryby, raki, małże i inne frykasy podwodnego świata. Złoty Sum zarządzany jest żelazną ręką Rindy - przedsiębiorczej krasnoludzi i jest solidnie rozplanowany i zbudowany z grubych bali spoczywających na solidnych kamiennych fundamentach. Do głównego budynku przytulone są stajnie i wozownia, natomiast od strony traktu dostępu chroni palisada wysoka na dwóch chłopa z bramą otwartą od świtu do zmierzchu. Od strony Świtna nie ma żadnego ogrodzenia, ponieważ wody jeziora stanowią naturalną ochronę. Na brzegu znajduje się niewielki pomost, do którego mogą przybijać łodzie przyplływające z Sielan. Można tu uzyskać **Świadectwo Rindy** i **Świadectwo Rufio**.

Osoby dramatu

Ondyna, wodna boginka

Istota tak stara jak samo jezioro, przyobleczona w postać młodej, nagiej dziewczyny o jadeitowym odcieniu skóry i włosach splątanych niczym wodorosty. Zna język zwierząt i ludzi i sprawuje pieczę nad podwodnym światem Świtna, jednak jest również ciekawa świata ludzi. Traktuje ich jako pośledniejszych, jednak schlebia jej cześć jaką otaczają ją Mrukowie. Ma słabość do mężczyzn, których uwodzi i namawia do dobrowolnego pójścia za nią w toń. Tak skończył sołtys - ojciec Lodwiga przed dwudziestu laty. Podobny los pisany był Lodwigowi, który jednak po kilku schadzках odtrącił zaloty Ondyny, za co ta i tak postawiła na swoim i siłą wciągnęła go pod wodę. Ondynę, choć samolubną i drapieżną, trudno jednoznacznie uznać za istotę kierowaną złymi pobudkami - jej charakter zbyt bliski jest nieprzewidywalnym zjawiskom przyrodniczym by ująć go w ludzkie kanony etyczne. W stosunku do BG Ondyna będzie ostrożna i jednocześnie ciekawska, łasa jest na komplementy, jednak płochliwa przy

szorstkim obejściu. Woda jeziora daje jej moc, dlatego naprawdę bezbronna jest w krótkich chwilach gdy wychodzi na suchy ląd by pożywić się darami od Mruków. Jeśli nie wróci do wód jeziora w ciągu kilku minut, jej ciało zacznie usychać i marszczyć się, aż wreszcie przemieni się w pył. Zmuszona do walki przede wszystkim będzie starała się pozostać w wodzie i wówczas będzie mogła wykorzystać cały swój potencjał. W trakcie starcia będzie unosić się lekko ponad lustrem wody, jedynie muskając je stopami, otoczy się wodną wirującą mgiełką utrudniającą trafienie ją bronią ręczną i dystansową, korzysta z zaklęć opartych na wodzie i zaintonuje hipnotyzującą pieśń nakazującą każdemu, który nie obroni się przed urokiem brnięcia w kierunku głębin. Jest także w stanie w każdej chwili przywołać ożywionych topielców Lazlo i Lodwiga, a nawet potopionych przed laty Mruków.

Rola w przygodzie: główny antagonista

Statystyki: rusałka/nimfa, zdolna rzucać czary ofensywne dystansowe i ochronne; zdolności specjalne: hipnotyczna pieśń, przywołanie topielców (Lodwig, Lazlo, utopieni Mrukowie)

Telimena, sołtysowa w Sielanach

Wdowa i zrozpaczona matka. Odkąd owdowiała krótko po urodzeniu jedyne go syna, sprawuje osobistą pieczę nad Sielanami. Ze względu na korzystną lokalizację i obfite w zasoby naturalne okolice zarządzanie życiem wioski jest stosunkowo proste. Sytuacja wdowy skomplikowała się od chwili zaginięcia jej syna - nieszczęsna kobieta nie jest w stanie zebrać myśli ani skupić się na czymkolwiek innym niż pogrążaniu się w troskach. Całe dni spędza w swojej izbie roniąc łzy, szlochając głośno i wyczekując powrotu syna. Telimena jest szczupłą kobietą o surowej urodzie, ubiera się w czarne suknie, włosy upięte ma pod wdowim czepcem, choć czas żałoby dawno już minął. W ostatnie kilka dni mocno się postarzała, jej oczy są napuchnięte od płaczu a łzy wyłobityły sobie trwałe ścieżki wśród zmarszczek. Nie rozstaje się z na wskroś przemoczoną chusteczką, którą bezskutecznie przeciera zapłakaną twarz. W stosunku do BG Telimena zachowuje się jakby byli jej jedyną nadzieją na odnalezienie syna. Może załatwić im darmowy kwaterunek i wyżywienie w wiejskiej gospodzie, dość łatwo też da się przekonać do podniesienia nagrody za odnalezienie syna. Dość krótkie chwile trzeźwej rozmowy zawsze jednak kończą się wybuchem spazmatycznego szlochu na każdą wzmiankę o zaginionym Lodwigu.

Rola w przygodzie: zleceniodawca, presja na BG by odnaleźć syna

Statystyki: mieszczanin/urzędnik

Gervas, sługa sołtysowej

Ten niemłody już i łysy jak kolano mężczyzna odziany w prosty choć elegancki czarny strój od lat opiekuje się domem i rodziną sołtysów. Zatrudnił go jeszcze sołtys Lazlo, świętej pamięci mąż pani Telimeny. W podzięce za dobre traktowanie i sową opłatę Gervas darzy swoich pracodawców niezachwianą lojalnością. Odkąd zabrakło sołtysa, Gervas jeszcze mocniej związał się z domem i w głębi serca poprzysiął sobie nie odstępować Telimeny na krok. Przeszłość Gervasa jest niejasna i sam mówi o niej znacznie mniej niż licznie znaczące jego oblicze ślady bójk. Choć nie nosi go na co dzień, wielką troską darzy swój wysłużony miecz, którego nazywa Cyrulikiem. Jednak życiową pasją Gervasa jest ogrodnictwo i to za jego sprawą dom sołtysowej w ciepłe miesiące rozkwita feerią barw. W stosunku do BG Gervas jest powściągliwy i ostrożny. Kieruje się przede wszystkim chęcią ochrony Telimeny, więc wyczulony jest na wszelkie przejawy cwaniactwa czy złodziejstwa. Jest jednak bezwzględnie posłuszny sołtysowej, więc jeśli BG zaskarbią sobie jej zaufanie, dość łatwo namówią ją by nakazała Gervasowi zejść im z drogi.

Rola w przygodzie: ewentualny sojusznik BG i zbrojne wsparcie

Statystyki: zbir/bandyta, uzbrojony w miecz

Prząśnica, tkaczka

Ta leciwa, zasuszona kobieta o artretycznie powykręcanych dłoniach zachowała znacznie więcej sprytu i uwagi niż wydawać by się mogło na pierwszy rzut oka. Pomimo wykoślawionych kończyn i palców wykazuje znakomitą sprawność manualną, która pozwala jej nadal tworzyć hafty i szyć ubrania dla mieszkańców Sielan i przyjezdnych. Jedno z jej oczu jest niewidzące - z biegiem lat zdążyło schować się w głębi czaszki, natomiast drugie, jak gdyby chcące przejąć zadania tego pierwszego, wybałuszyło się do granic możliwości, umacniając w mieszkańcach wioski przekonanie, że „stara Prząśnica widzi wszystko”. Prząśnica nie jest lubiana w Sielanach - jest zdziwaczała i złośliwa, a poza tym większość wieśniaków obawia się, że widzi ich wszystkie grzeszki i przewiny.

Rola w przygodzie: dostawca poszlak

Statystyki: żebrak, nieuzbrojony

Gregor, karczmarz w Sielanach

Gregor jest niewysokim żylastym człowiekiem o spracowanych rękach rolnika. Serdeczny dla gości, nie toleruje jednak burd w swoim przybytku. Jego oczkiem w głowie jest córka Dalia. Nie przepada za Mrukami, jednak dobrze rozumie, że cała ekonomia Sielan jest od nich zależna, dlatego dość racjonalnie podchodzi do handlu z nimi i nie na rękę są mu wszelkie eskalacje napięć.

Rola w przygodzie: dostawca poszlak, ekspozycja szczegółowa (przedstawienie wioski i jej mieszkańców)

Statystyki: chłop, uzbrojony w wypełnioną otoczkami skórzaną sakwę służącą mu do tłumienia bójek między bywalcami gospody (traktuj jak broń ogłuszającą)

Dowgird, krasnoludzki szeryf

Dowgird jest jedynym w Sielanach krasnoludem i z tego powodu cierpi na kompleks 'nie-ludzka', który próbuje sobie zrekompensować bezrefleksyjną nienawiścią do Mruków, których uważa za istoty plugawe i podstępne, a przez to groźne. Za młodu Dowgird służył w zaciężnym wojsku, jednak jego wojskową karierę przerwała utrata nogi. Obecnie ma ją zastąpioną drewnianą protezę. Osiadł w Sielanach gdzie żyje z pilnowania porządku i szefowania wiejskiej milicji na którą składa się kilku wiejskich osiłeków, na co dzień pracujących w polu, ale przyuczonych do szybkiej mobilizacji.

Rola w przygodzie: mąciwoda, ewentualny sojusznik BG i zbrojne wsparcie (najchętniej przeciw Mrukom)

Statystyki: weteran/żołnierz, uzbrojony w nabijaną wielkimi ćwiekami i okutą pałę, jeśli w Twoim systemie występuje broń palna, możesz ukryć w protezie Dowgirda samopał 'ostatniej szansy', z którego będzie mógł wygarnąć gdy z jakiegoś powodu zostanie powalony na ziemię.

Dalia, narzeczona zaginionego

Dalia jest równolatką Lodwiga, o szczerym i pogodnym obliczu i płowych warkoczach. Marzy jej się wspólne życie z Lodwigiem i sołtysowanie Sielanom na stare lata. Jest uczciwa i uczynna – całymi dniami pomaga ojcu przy prowadzeniu gospody.

Rola w przygodzie: dostawca poszlak, presja na BG by jak najszybciej odnaleźli jej ukochanego

Statystyki: chłop, nieuzbrojony

Rufio, dostawca ryb

Rufio jest wysokim i przeraźliwie chudym człowiekiem a jego oblicze przywodzi na myśl trupa maskę. Wbrew jego odpychającej aparycji, okazuje się on jednak być serdecznym i jowialnym jegomościem. W przeszłości sporo zarabiał jako przemytnik, ale ta robota zszargała mu nerwy. Dopiero zamieszkawszy w Sielanach odnalazł spokój ducha.

Rola w przygodzie: ekspozycja ogólna (przedstawienie zlecenia i zarysowane problemu), dostawca poszlak, transport na linii Sielany - Złoty Sum, potencjalny sojusznik

Statystyki: zbój/bandyta, uzbrojony w pokaźny kordelas

Rinda, właścicielka Złotego Suma

Mało kto wie, że ta przedsiębiorcza krasnoludzica jest byłą żoną Dowgirda, którego porzuciła poznawszy jego paskudny charakter. Twardą ręką zarządza Złotym Sumem i często osobiście staje za ladą. Nie toleruje awantur i w razie potrzeb własnoręcznie potrafi wyrzucić za próg rozrabiających gości.

Rola w przygodzie: ekspozycja ogólna (omówienie okolic: jezioro, Sielany, osada Mruków), dostawca poszlak, nocleg i wyżywienie

Statystyki: weteran/żołnierz, uzbrojony w młot bojowy

Lodwig, świeżo zaginiony syn sołtysowej

Za życia Lodwig był pełnym wigoru dwudziestolatkiem modnie ostrzyżonym 'na pazia'. Jego pasją było łucznictwo, które bardzo dobrze sobie wyćwiczył podczas polowań na Dzikim Brzegu. Obecnie Lodwig jest oblepionym pijawkami i wodorostami wzdętym topielcem o białych mętnych oczach. Nadal jednak, w pamięci jego zeszywniałych mięśni pozostaje łucznicza biegłość.

Rola w przygodzie: poszukiwany, ewentualny przeciwnik

Statystyki: zombie, ale wyjątkowo wysoki atak dystansowy, uzbrojony w łuk

Lazlo, dawno zaginiony mąż sołtysowej

Dziś Lazlo w niczym już nie przypomina sołtysa Sielan sprzed dwudziestu lat. Jest przegniłym kadawerem, w którego żebrach wiją się węgorze i raki. Jedyne lśniące na kościstym palcu rodzinny sygnet wskazuje na jego tożsamość.

Rola w przygodzie: ewentualny przeciwnik

Statystyki: zombie, nieuzbrojony

Horda utopionych Mruków

Przegniłe szkielety pokryte skorupiakami, mułem i płątaniną wodorostów.

Rola w przygodzie: ewentualni przeciwnicy dla licznej i wojowniczo nastawionej drużyny BG (szczególnie dobrze mogą sprawdzić się w systemie sprawnie obsługującym starcia na większą skalę, jak np. Savage Worlds)

Statystyki: szkielet, nieuzbrojony

Mrukowie

Na wespół dzika społeczność prymitywnych rybaków odzianych w proste lniane portki i kapoty. Przeważnie chodzą boso, są zarośnięci i małowówni, prawie nigdy, wliczając dzieci, nie uśmiechają się. Wodzą po okolicach nieco nieobecnyimi, ponurymi spojrzeniami a kontakt z wszelkimi obcymi (do których zaliczają także mieszkańców Sielan) jest dla nich wyjątkowo niekomfortowy. Każdy przybysz, który się wśród nich znajdzie, będzie odczuwał bijące od nich napięcie i niemal zwierzęcą nieufność. Mrukowie posługują się ludzką mową, ale bardzo uproszczoną i wypaczoną, skąpą w przymiotniki. W stosunku do BG będą odnosić się z dużą rezerwą i z trudem maskowaną bojaźnią. Wydobyć od nich jakichkolwiek przydatnych informacji graniczy z cudem.

Rola w przygodzie: ewentualny dostawca poszlak, straszak na mieszkańców Sielan

Statystyki: żebrak, uzbrojony w broń improwizowaną

Mieszkańcy Sielan

Mieszkańcy Sielan mają ogromne szczęście żyć w spokojnej i zasobnej okolicy. Jak na wieśniaków, wiodą dość wygodne i wolne od większych trosk życie. Bardzo im zależy na utrzymaniu tego stanu 'świętego spokoju', starają się więc nie szukać kłopotów i nie roztrząsać nieprzyjemnych kwestii (jak np. zaginięcie Lodwiga). W większości wychodzą z założenia, że problem o którym się nie mówi, nie istnieje. Ich spokój mąci jednak obecność tych dziwnych Mruków, a świadomość, że muszą żyć z nimi dobrze tylko podsycą tłumione uprzedzenia.

Rola w przygodzie: tło

Statystyki: chłop, nieuzbrojony, w razie potrzeby broń improwizowana, w przypadku milicji kije i włócznie

Bajbus, stary pies sołtysowej

Choć trudno w to uwierzyć, Bajbus jest starszy od Lodwiga i został sprowadzony do Sielan przez swojego pierwszego pana - sołtysa. Obecnie zgarbiony i wyliniały, jest ślepy jak kret i głuchy jak pień, i gdyby nie jego w miarę sprawny nos, prawdopodobnie w ogóle nie wiedziałby gdzie jest i co się dzieje.

Rola w przygodzie: pomoc w poszukiwaniu poszlak

Statystyki: pies

Poszlaki

Podczas swojego śledztwa BG będą mogli natknąć się na różne poszlaki pozwalające odtworzyć im przebieg wydarzeń i składowe stanu ustalonego. Poniżej zestawienie najważniejszych z nich wraz ze wskazaniem domyślnych lokacji, w których można je zdobyć.

Zaschnięte błoto na podłodze i ubraniach (pokój Lodwiga w domu sołtysowej)

Jest to błoto pochodzące z nad brzegu jeziora.

Zeschnięty wianek z wodnych kwiatów (pokój Lodwiga w domu sołtysowej)

Jest to jeden z wielu wianków, które Lodwig otrzymywał w podarku od Ondyny. Prawie wszystkie starannie chował i po jakimś czasie skrycie palił w piecu, ten jeden jednak zsunął mu się za łóżko gdy po powrocie ze schadzki układał się do snu.

Ubrania Lodwiga (pokój Lodwiga w domu sołtysowej)

Mogą one posłużyć do odnalezienia tropu przez starego psa sołtysów, jeśli BG wpadną na pomysł żeby zabrać go na poszukiwania.

Pękaty mieszek ze złotem (pokój Gervasa, dom sołtysowej)

Jest to zapłata, którą Lodwig wręczył Gervasowi w zamian za milczenie i nie zadawanie pytań w sprawie jego nocnych wycieczek.

Pięknie haftowana chusteczka (Dziki Brzeg)

Jest to ostatni podarek jaki Lodwig chciał wręczyć Ondynie na pożegnanie. Zakupił ją u Prząśnicy tuż po powrocie z turnieju strzeleckiego mieście. Gdy został wciągnięty pod wodę, chusteczkę porwały fale i wyrzuciły na brzeg. Wprawny obserwator lub Bajbus penetrujący Dziki Brzeg ma szansę odnaleźć tę poszlakę.

Piękny pierścionek zaręczynowy (gospoda w Sielanach)

Odkąd Dalia dostała ten pierścionek od Lodwiga, nie ściąga go z palca. W rzeczy samej Lodwig podarował go jej podczas oświadczyń ze szczerym zamiarem związania się z nią na dobre.

Resztki jedzenia (Dziki Brzeg - Łozinka)

Skórki od chleba, skorupki jajek, czarki po mleku itp. Są to ślady po conocnym spożywaniu przez Ondynę darów, które dostarczają Mrukowie.

Ołtarzyk (Dziki Brzeg - Łozinka)

Stary, omszały, niewielki obelisk w kształcie ściętej piramidki. Jego ściany pokryte są zatartymi przez czas znakami jakiegoś pradawnego, zapomnianego pisma. Jedynymi mieszkańcami Sielan, którzy go jak dotąd odkryli byli Lazlo i Lodwig. Wokół ołtarzyku odnaleźć można **Resztki jedzenia**.

Świadectwo Telimeny (dom sołtysowej)

Zapłakana wdowa zezna, że przed dziesięcioma dniami jej syn wrócił z turnieju strzeleckiego z nagrodą główną, oświadczył się córce karczmarza Dalii, i nazajutrz już go nie było. Sołtysowa zarządziła poszukiwania, które mieszkańcy Sielan z ociąganiem przeprowadzili ograniczając się tylko do najbliższej okolicy wioski, z obawy przed drażnieniem Mruków. Sołtysowa poprosiła więc dostawcę ryb Rufia, aby przy każdej wizycie w Złotym Sumie rozglądał się za podróżnymi gotowymi podjąć się poszukiwań w zamian za hojną nagrodę. Zapytana o swojego męża, sołtysowa zdawkowo odpowie, że zniknął przed dwudziestoma laty, po czym wybuchnie płaczem zaklinając BG by odnaleźli jej Lodwiga, gdyż drugiej takiej straty jej serce nie wytrzyma.

Świadectwo Prząśnicy (dom prądky)

Jeśli BG umiejętnie przekonają lub sownie przekupią starą Prząśnicę opowie im ona, że widywała Lodwiga wymykającego się po zmroku z domu i pędzącego w dół skarpy. Prząśnica podejrzewa, że Lodwig ma kochankę z ludu Mruków (myli się, ale przynajmniej kierunek jest właściwy) i powie, że krótko przed zniknięciem Lodwig zamówił u niej pięknie haftowaną chusteczkę (a nie widziała jej potem u Dalii). Prząśnica będzie twierdzić, że Lodwig zapewne uciekł ze swoją Mrukową kochanicą do miasta, gdzie pewnie uwiją sobie wspólne gniazdko

za nagrodę z turnieju (myli się grubo). Dodatkowo Prząśnica może podzielić się z BG graniczącym z pewnością przypuszczeniem, że podobnie przed laty postąpił jego ojciec - sołtys Lazło. Stara kobieta jest przekonana, że gdy na świat przyszedł Lodwig, Lazło przeraził się perspektywy życia wśród pieluch z roszczeniową żoną u boku i 'dał nogę z dzikuską' (w tym przypadku prawidłowo odgadła jedynie ówczesny stan umysłu Lazło, reszta jest tylko jej fantazją).

Świadek Dalii (gospoda w Sielanach)

W rozmowie z Dalią BG będą mogli się dowiedzieć, że tuż po powrocie z turnieju Lodwig oświadczył jej się i podarował piękny pierścień zaręczynowy (od tamtej pory Dalia nie zdejmuje go z dłoni). Nie zająknie się natomiast o żadnej haftowanej chusteczce, a zapytana o nią zrobi wielkie oczy i powie, że nigdy od Lodwiga nie dostała żadnej chusteczki (prawda, wszak chusteczka którą Lodwig zamówił u Prząśnicy przeznaczona była dla Ondyny).

Świadek Mruków (osada Mruków)

Tylko jeśli BG ofiarnie i z szacunkiem podejść do Mruków mają szansę zaskarbić sobie ich zaufanie. W praktyce, aby było do tego doszło BG powinni więcej czasu spędzać w rybackiej osadzie niż w wiosce na skarpie, by wrosnąć nieco w życie nieufnych tubylców. Gdy to się powiedzie, Mrukowie wyznają, że widywali Lodwiga wypuszczającego się Dzikim Brzegiem na 'nocne polowania'. Będą gotowi także opowiedzieć BG o swojej bogini i ich zdaniem Lodwig został jej zaślubiony (w pewnym sensie jest to prawda).

Świadek Rindy (zajazd Złoty Sum)

Krasnoludzka karczmarka, pod warunkiem, że BG zjedzą u niej obiad będzie mogła odpowiedzieć im na kilka pytań o Lodwigu. Opisz go jako wesołego, tryskającego energią młodzieńca, który w ostatnich tygodniach dwukrotnie odwiedzał Złotego Suma - raz gdy wyruszał na turniej strzelecki do miasta i drugi raz gdy z niego powracał z nagrodą główną. Za drugim razem był bardziej radosny niż zwykle, wszystkim w koło stawił kolejki, wznosił toasty i ogłaszał, że wraca Sielan by się żenić.

Świadek Gervasa (dom sołtysowej)

To świadectwo uzyskać można wyłącznie po skonfrontowaniu Gervasa z twardymi dowodami w postaci odnalezionego u niego mieszka ze złotem (patrz wyżej). Gervas wyzna BG, że wiedział o nocnych eskapadach Lodwiga, jednak przyłączył się do konspiracji na gorącą prośbę Lodwiga popartą sowitym napiwkami. Gervas twierdzi, że nie wie po co i gdzie dokładnie wypuszczał się Lodwig (prawda) ale uznał, że sprawa w żaden sposób nie zagraża sołtysowej Telimeny czym usprawiedliwił sam przed sobą swoje milczenie (prawda).

Świadek Gregora (gospoda w Sielanach)

Gregor potwierdzi, że jego córka Dalia przyjęła oświadczenia od Lodwiga tuż po tym jak wrócił on z turnieju strzeleckiego w mieście, było to dzień przed jego zaginięciem (prawda). Odpowiednio zagadnięty, przyzna, że obawia się iż Lodwig poznał w mieście inną kobietę i uciekł od Dalii, a do wioski wpadł tylko by przekazać matce nagrodę i odegrać szopkę z zaręczynami dla niepoznaki.

Świadek Rufia (przystań w Sielanach)

Rufio może potwierdzić, że przed kilkoma tygodniami przewoził Lodwiga na drugi brzeg do Złotego Suma, skąd miał wyruszyć dalej do miasta na turniej strzelecki (prawda). Przed ok. dziesięcioma dniami Rufio przewoził go z powrotem ze Złotego Suma do Sielan, już jako zwycięzcę turnieju zdecydowanego na zaręczyny z Dalią (prawda). Następnego dnia już go nie było we wsi (prawda). Zdecydowanie zaprzeczy jakoby miał przewozić Lodwiga łodzią po dniu jego zniknięcia (prawda), jak mogłyby wskazywać na to świadectwa Prząśnicy czy Gregora.

Świadek Dowgirda (gospoda w Sielanach)

Dowgird potwierdzi świadectwa Gregora i Rufia i, dodatkowo, obwini Mruków o porwanie panicza Lodwiga (nieprawda), bo ponoć miewali w zwyczaju składać ludzkie ofiary swoim bożkom (prawda).

Świadek Ondyny (Łozinka)

Jeśli BG zjedną sobie Ondynę lub jakimś okrutnym sposobem zmuszą ją do zeznań, opowie ona historię swojej nieszczęśliwej miłości i wyjawia, że Lodwig zginął za jej sprawą, podobnie jak jego ojciec i w obu przypadkach będzie twierdzić, że w pełni zasłużyli sobie oni na taki koniec - zgubiła ich samolubna, ślepa namiętność i niewierność. Ondyna może zaprezentować 'twarde' dowody w postaci przywołanych przez nią topielców, w których faktycznie rozpoznać można Lodwiga (po sylwetce i uczesaniu) i Lazlo (tylko po rodzinnym sygnecie). Ondyna zagrozi także, że jeśli dozna ona krzywdy, życie na zawsze opuści wody Świtna.

Post scriptum

Niniejszą przygodę prowadziłem w WFRP 2ed. dla dwóch różnych drużyn i w obu przypadkach miała ona dość dramatyczny przebieg.

W pierwszym przypadku, BG podążyli tropem Lodwiga posiłkując się starym psem softysowej - Bajbusem, który po podaniu pod nos ubrań Lodwiga zaprowadził ich do Łozinki, gdzie odnaleźli ołtarzyk i zaczęli się tam nocą. Gdy przyplłynęli Mrukowie, BG obili ich, przesłuchali i przepędzili. Następnie spotkali Ondynę i porozumieli się z nią - dowiedzieli się co stało się z Lodwigiem i Lazlo, po czym zażądali by boginka pokazała topielców softysowej Telimeny. Ondyna zgodziła się pod warunkiem, że będzie to ostatni widok, jaki Telimena zobaczy w życiu. BG przystali na tę propozycję (jednak nie mieli zamiaru wywiązywać się z umowy) i następnej nocy powrócili nad jezioro w towarzystwie Telimeny i uzbrojonego Gervasa. Podczas prezentacji topielców Telimena rzuciła się z gołymi rękami na Ondynę, a BG do spółki z Gervasem rozgromili topielców i po ciężkiej walce zabili boginkę, skazując tym samym Mruków na zbiorowe samobójstwo (nie obwinili oni mieszkańców wsi o związek ze zniszczeniem Ondyny), a Sielany na popadnięcie ruinę.

W drugim przypadku, BG po rozpytaniu mieszkańców wsi (szczególnie starej Prząśnicy) i przeszukaniu pokoju Lodwiga, spenetrowali terytoria łowne na które wypuszczał się Lodwig i odnaleźli Łozinkę wraz z ołtarzykiem. Podobnie jak w pierwszym przypadku BG zaczęli się nocą, jednak nie ujawnili się ani Mrukowi ani Ondynie. Drugiej nocy BG powtórzyli całą operację tym razem wyposażeni w sieci rybackie pożyczone od Rufio. Gdy Ondyna wyszła na brzeg by skosztować darów, schwytali ją w sieci, zakneblowali i zawlekli do wioski, po drodze pokonując topielców Lodwiga i Lazlo, którzy ruszyli Ondynie z odsieczą. Polewając boginkę co i rusz wodą z jeziora, a potem ze studni, BG zaprezentowali mieszkańcom Sielan

winowajczynię oraz dowody w postaci zwłok Lodwiga i Lazlo. Podczas prowizorycznego procesu, a właściwie linczu, BG rozbuchali gniew spokojnych wieśniaków, a kąpany w gorącej wodzie Dowgird wraz ze swoją wioskową milicją skwapliwie ustawił stos. Przeczuwając zbliżającą się awanturę, BG szybko zainkasowali nagrodę od sołtysowej i pośpiesznie się oddalili gdy za ich plecami bił w niebo słup dymu i krzyk Ondyny, a rozwścieczeni Mrukowie ruszyli w górę skarpy uzbrojeni w co popadnie.

Jak widać, w obydwu powyższych przypadkach BG obrali w stosunku do Ondyny kurs konfrontacyjny. Po części wynikało to z tego, że kierowali się przede wszystkim chęcią zdobycia nagrody od sołtysowej, a po części z tego, że odgrywana przeze mnie Ondyna bardzo lakonicznie wyrażała się o jej znaczeniu dla lokalnego ekosystemu. Być może warto, żeby MG nieco mocniej zasygnalizował motywację i rolę Ondyny, tak aby w pierwszym skojarzeniu BG nie uznali jej za swojego naturalnego przeciwnika. Sprytne balansowanie między subtelnością a dosłownością tego co będzie mówić Ondyna wydaje się być kluczem do tego by uczynić wybór 'właściwej' w oczach BG ścieżki postępowania twardym orzechem do zgryzienia.