**Leśne Matki**

**Scenariusz dla systemu:** Agonia, Ponura Gra Fabularna wydawnictwa Hengal

**Autor:** Jarek ‘Jarson’ Krzysztofik

**Opis:**

Przygoda bazuje na systemie **Agonia, Ponura Gra Fabularna**. Jest dedykowana 3-4 graczom, którzy na wstępie tworzą swoje postacie i można ją rozegrać w ciągu 2-4 sesji. Akcja rozgrywa się na **Ziemiach Juranda**, krainie stworzonej przez autora. Uznaje się, że obszar ten jest częścią opisanych w podręczniku głównym Niepamiętnych Ziem i mają do niego zastosowanie wszelkie adekwatne informacje, zasady oraz tabele. Opowieść utrzymana jest w konwencji mrocznego fantasy, z naciskiem na klimat ludowych opowieści. Motywy, które pojawiają się scenariuszu to: **wojna, przemoc, horror**. Przedstawienie magii może wykraczać poza kanon ustanowiony w podręczniku podstawowym.

W Agonii graczy nazywa się **wędrowcami**, a mistrza gry **Kruentisem**.

**Streszczenie fabuły (dla Kruentisa):**

Wędrowcy uciekają przed pogromem, jaki przetacza się przez okolice miasta Kalesborg. Pochód uchodźców wraz z którym podróżują zostaje jednak zaatakowany i muszą salwować się ucieczką w głąb prastarej puszczy. Towarzyszy im Elina, młoda, poważnie raniona dziewczyna oraz tajemniczy jegomość imieniem Mauritz.

W końcu docierają do wioski położonej w samym sercu głuszy. Jej mieszkańcy zdają się zupełnie niezainteresowani światem zewnętrznym. Nie kłaniają się żadnym nobilom, nie płacą danin ani podatków. Swe życie zawierzyli w pełni Leśnym Matkom, tajemniczym opiekunkom osady. Starszyzna wioski skłonna jest pozwolić wędrowcom zostać w niej na stałe, jeśli pokażą, że są przydatni i dowiodą swego oddania. Jednak kolejne wychodzące na jaw tajemnice sugerują, iż cena w rzeczywistości jest znacznie wyższa i że tak naprawdę nikt nie pozostawia im wyboru.

Tymczasem stan zdrowia Eliny pogarsza się i wygląda na to, że o pomoc pozostaje prosić Leśne Matki. Co więcej, tylko one mogą zwrócić wszystkim wolność. Problem w tym, że ani jednego, ani drugiego, nie zrobią za darmo. Nim przygoda dobiegnie końca, wędrowcy będą zmuszeni podjąć niezwykle trudne decyzje.

**Wprowadzenie dla wędrowców**

Nasza historia rozgrywa się w krainie zwanej Ziemiami Juranda. To surowy i niebezpieczny obszar, pełen głębokich lasów, posępnych gór i ciągnących się po horyzont bagnisk. Od czasu upadku starych królestw, nikt nie zdołał go w pełni ujarzmić. Władza jest tu przedmiotem ciągłej walki samozwańczych nobilów, zbójnickich hersztów i każdego, kto tylko ma pieniądze oraz ludzi gotowych za nie walczyć.

Kilka dni temu w okolicy miasta Kalesborg doszło do wielkiego buntu chłopstwa. Jedni mówią, że nobilowie pohańbili i zamordowali córkę sołtysa. Inni, że ktoś celowo podburzył tłuszczę. Jak było naprawdę, nie sposób powiedzieć. Rozsierdzony tłum nie zamierzał okazywać litości. Kto stanął na drodze morza kos, wideł i noży, nie doczekał jutra, a przydrożne drzewa ugięły się pod ciężarem drobnej szlachty, mieszczan i innych pechowców, którym zarzucono pętle. W odpowiedzi kasztelan Siegbald posłał konnych, równie żądnych mordu. Chłopskie głowy potoczyły się po ziemi.

To, co robiliście w mieście, tudzież w okolicznych wsiach, nie ma znaczenia. Kto żyw, musiał uchodzić, by uniknąć gwałtownej śmierci. Ścigani łuną pożogi, dołączyliście do sporej grupy uchodźców, ciągnącej na wschód, w stronę Księstwa Longińskiego, gdzie wielu ma nadzieję zacząć nowe życie.

**Wskazówka dla Kruentisa:**

Przy tworzeniu postaci, poproś graczy o określenie (jawnie lub nie) marzeń, dążeń ich bohaterów. W trakcie trwania przygody, utwierdzaj ich w przekonaniu, że Leśne Matki są w stanie spełnić te życzenia (mogą zsyłać na wędrowców sny i wizje, z początku nie powinny one jednak być zbyt oczywiste).

**Akt I: Uchodźcy**

**POCHÓD**

***Po nieprzespanej nocy korowód wozów i ludzi porusza się mozolnie błotnistą drogą na skraju starej puszczy. Jest późna jesień. Wszędzie dookoła mokro, chłodno i brunatno. Ludzie nawołują się nawzajem, szukając zagubionych bliskich i dzieci. Płaczą i przeklinają zły los, wielu jest rannych. Są tu wszyscy: chłopi, mieszczanie, a pewnie i niejeden ukryty szlachcic. Mimo zmęczenia nie pozostaje Wam nic innego, jak przeć do przodu.***

Jest to moment, który należy wykorzystać, aby przedstawić bohaterów odgrywanych przez graczy. Warto każdemu z nich poświęcić osobną scenę, poprosić o opisanie swojej postaci oraz wciągnąć w prostą interakcję. Wędrowcy nie muszą się znać.

**Pomysły na wprowadzenie wędrowców:**

* **[OBOWIĄZKOWE]** *Widzisz jak młoda kobieta upada na kolano. Jest blada, a do boku przyciska zakrwawione szmaty.* To **Elina,** która mocno krwawi z rany nad prawym biodrem. Można ją prowizorycznie opatrzyć (jeśli gracz ma taką możliwość), wykonać rzut na **Mowę**, by znaleźć dla niej miejsce na wozie lub rzut na **Krzepę**, by ponieść ją na barana.
* *Zauważasz jak idący obok ciebie mężczyzna poprawia schowany pod płaszczem miecz. Na stopach ma porządne buty.* Jest to **Mauritz**, ale na tym etapie przygody nie powinien zdradzać o sobie żadnych istotnych informacji. Po udanym teście **Mowy** odpowie jedynie: *Jak widać, kmiotem nie jestem. Na tym poprzestańmy.*
* Budzisz się na furgonie. Ktoś opatrzył ci głowę.
* Chłopka pyta cię czy widziałeś jej dziecko.
* Wóz się zepsuł. Trzeba pomóc z nałożeniem koła na oś.

**Ważne postacie:**

* **Elina** - młoda kobieta o zielonych oczach i schowanych pod czepkiem kasztanowych włosach. Jej twarz usmarowana jest mieszanką błota, sadzy i krwi. Nosi futrzaną kurtkę i podartą suknie. Zbyt biedna na szlachciankę i zbyt bogata na chłopkę. Musi być mieszczanką z Kalesborgu. Ma nie więcej niż 20 zim i wygląda na ranną.
* **Mauritz** - chuderlawy mężczyzna o zrezygnowanym spojrzeniu i twarzy naznaczonej świeżymi cięciami. Na oko może liczyć około 35 zim. Choć nosi ubogi płaszcz, w przeciwieństwie do wielu uchodźców ma na sobie prawdziwe, porządnie wykonane buty. Oznacza to, że albo je ukradł, albo należą do niego. To z kolei byłoby wyznacznikiem jego wyższego stanu społecznego.

**UCIECZKA**

Na przedzie korowodu podnosi się wrzawa. Jeździec pędzi wzdłuż wozów i maszerujących, wrzeszcząc: *Ludzie! Ratuj się kto może! Konni idą! Konni idą na nas! Dalej, w las, komu życie miłe!* Chwilę później zjawia się kolumna kasztelańskiej jazdy z okrzykiem *Bić buntowników!*

Udany rzut na Szybkość pozwala w czasie ucieczki złapać jeden przedmiot z najbliższego wozu. Rzuć 2k4, by wylosować:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 11 | Bandaże | 31 | Puste wiadro |
| 12 | Bukłak | 32 | Dwie pochodnie |
| 13 | Ciepłe futro | 33 | Prowiant (na 1 dzień) |
| 14 | Koc | 34 | Święty symbol |
| 21 | Lampa | 41 | Pusta torba |
| 22 | Lina (10 m) | 42 | Wytrych |
| 23 | Łom | 43 | Worek owoców |
| 24 | Młotek | 44 | Zioła lecznicze |

Dramatyzmu doda opis tego, jak jeden z jeźdźców rusza w pościg za wędrowcami, ale gdy wpadają między drzewa, uderza w gałąź i upada.

Elina i Mauritz towarzyszą graczom w czasie ucieczki lub przyłączają się do nich później.

Kolumna kasztelańska składa się z 45 jeźdźców. Jest ich więc zbyt wielu i są zbyt silni, by możliwe było zwycięstwo, dlatego należy zasugerować (najlepiej ustami bohatera niezależnego), że próba stawienia oporu zakończy się tragicznie. Jeżeli mimo wszystko, gracze zechcą walczyć, można rozegrać konflikt. W nieunikniony sposób doprowadzi on do ich śmierci, choć niewykluczone, że ktoś cudem przeżyje korzystając z mechaniki Planszy upadku (np. *Po pierwszym ciosie straciłeś przytomność i wtoczyłeś się pod wóz. Gdy się budzisz, wokół nikogo już nie ma*). Warto zasugerować to graczowi, który poznał wcześniej **Elinę** - przebieg historii będzie bardziej płynny. Polegli tworzą natomiast nowe postacie i wcielają się w uchodźców zbiegłych do lasu.

**Jeździec kasztelana** | Siła 3 | Zręczność 3 | Zaradność 3

Posiada: Miecz długi (Silna) lub Włócznia (Długa) oraz Lekki Napierśnik Kawalerzysty (1, 2)

Talent: Konny

**STARY LAS**

***Gęsta puszcza, która ciągnie się daleko na wschód i na północ, pod same góry, nazywana jest Starym Lasem. Powiadają, że w jego mateczniku królują moce nieprzychylne człowiekowi, nie obawiające się ni ognia, ni topora. W legendach tych musi być ziarno prawdy, bowiem mimo wielu prób, człowiek nigdy nie zdołał wgryźć się zbyt głęboko w domenę tego miejsca, a jego sekrety pozostają nieodkryte.***

***Tymczasem z każdym krokiem odgłosy walki i rozpaczliwe wołania o pomoc zostają w tyle, słabe i przytłumione. Wypiera je jednostajny szum i skrzypienie pradawnych drzew. Pozbawione liści gałęzie wznoszą się wysoko ponad Waszymi głowami, niczym odnóża potwornych pająków. Mimo chłodu, gdzieś pośród nich rozbrzmiewa śpiew ptaków, dziwnie ponury, jak gdyby nawet one rozumiały ogrom bólu i cierpienia, który pozostał na trakcie za Wami.***

Gracze spędzą 3-5 dni błądząc po lesie. W tym czasie powinni dbać o **ciepło, wodę i jedzenie**. Nie należy przesadnie ograniczać im dostępu do wody (znajdą liczne strumyki). Jeśli mają prowiant, warto poczekać aż się skończy i będą zmuszeni samodzielnie zdobyć pożywienie (przez zbieractwo lub polowanie). Gdyby się im nie powiodło, dopuszczalne jest szybsze przejście do kolejnego aktu lub odrobina wsparcia, np. **Mauritz** łowi kilka ryb (bez żadnych rzutów).

**Opuszczenie lasu jest niemożliwe** i nie pomogą żadne testy. Zupełnie jakby jakaś siła nie chciała stąd nikogo wypuścić. Jeżeli wędrowcy wpadną na pomysł, by iść wzdłuż rzeki, zniknie ona w leśnych rozlewiskach, zbyt grząskich, by się przez nie przeprawić.

**Elina** oraz **Mauritz** są istotnymi postaciami, jednak tak jak każdy, mogą umrzeć. Gdyby do tego doszło, **należy ignorować wszelkie dotyczące ich odniesienia w dalszej części scenariusza**. Co więcej, na tym etapie, Elinynie da się wyleczyć, niezależnie od starań graczy. Dobrze jest więc tworzyć wrażenie, jakby była o krok od śmierci. Niech wędrowcy szukają dla niej ziół, odstępują prowiant i oczyszczają jej ranę nad biodrem, o ile potrafią.

**W czasie wędrówki po lesie, warto wprowadzić następujące wydarzenia:**

**RODZINA W POTRZEBIE**

Pewien rosły chłop (Bondar) napada na **Elinę**, by odebrać jej futrzaną kurtkę. Chce ją przekazać swojej żonie (**Irynie**), by okryła ich dziecko (**Begi**).

**Bondar** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 2

Posiada: kij (Prosta, Prymitywna)

**Konsekwencje:**

* Jeśli Elina straci kurtkę i nie otrzyma nic w zamian, umrze przed dotarciem do wioski.
* Jeśli Iryna nie otrzyma żadnego dodatkowego odzienia, gracze spotkają ją w wiosce, ale okaże się, że Begi zmarła z wyziębienia. Bondar może być wrogo nastawiony.
* Jeśli Iryna otrzyma dodatkowe odzienie, gracze spotkają całą rodzinę ponownie w wiosce, a Bondar będzie skłonny im pomóc, gdyby zaszła taka potrzeba.
* Jeśli Bondar zostanie zabity, gracze znajdą w lesie ciała Iryny i Begi rozszarpane przez wilki.

O ile nie dojdzie do rozlewu krwi, gracze mogą próbować przekonać rodzinę Bondara, by się do nich przyłączyła. W wypadku powodzenia, należy zmodyfikować opisane wyżej konsekwencje.

**NIESPOKOJNA NOC**

Ciszę rozrywają przeraźliwe wrzaski, które brzmią jakby należały do przerażonego człowieka. Towarzyszą im gardłowe ryki. Jeżeli gracze zdecydują się zbadać źródło hałasu, znajdą tylko ślady krwi i **torbę z leśnymi owocami** (prowiant dla 1 osoby na 1 dzień). Udany rzut na **Precyzję** pozwoli rozpoznać w ziemi zwierzęce ślady (by go wykonać, potrzebne jest jednak źródło światła lub powrót na miejsce o świcie). Rzut na **Wiedzę** skutkuje otrzymaniem informacji, iż ślady te zostawiły prawdopodobnie glastygi - zwierzoludzie. Prowadzą one do **totemu** lub znikają na bagnach.

**TOTEM**

Gracze napotykają na swej drodze wielki totem, zbudowany z pni drzew i kości zwierząt. Udany rzut na **Wiedzę**, pozwala ocenić, że postawiły go glastygi, a jeśli wynik wyniesie **8 lub więcej**, wędrowcy zrozumieją również, że jest to totem znaczący granicę terytorium.

Zniszczenie lub naruszenie totemu zaalarmuje potwory, które napadną po zmroku i **zabiją jednego, losowego bohatera niezależnego**. Można rozegrać konflikt, ale glastygi prędzej uciekną niż zabiją kogoś więcej - służą Leśnym Matkom, a te nakazują brać ludzi żywcem. Nad ranem, głowa zamordowanego nieszczęśnika będzie zatknięta na palu, w widocznym miejscu.

**1 x Gruborogi** | Siła 4 | Zręczność 2 | Zaradność 1

**2 x Wilczysko** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1

**4 x Wyjec** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1

**POLOWANIE NA NIEDŹWIEDZIA**

W błocie widać wyraźnie ślady wyjątkowo wielkiego niedźwiedzia. Jego mięso mogłoby zapewnić pożywienie na kilka dni. Najpierw jednak trzeba go zabić.

Jeśli gracze sami na to nie wpadną, któryś z bohaterów niezależnych zaproponuje zastawienie pułapki. Skuteczna i przemyślana pułapka (np. dziura z zaostrzonymi palami) jest w stanie natychmiast zabić zwierzę, ale jej przygotowanie wymaga więcej czasu i wysiłku.

**Niedźwiedź** | Siła 3 | Zręczność 3 | Zaradność 1

**Podczas przeprawy przez las, dobrze będzie zadbać o to, by gracze nawiązali emocjonalną więź z Eliną i Mauritzem.**

**Przykładowe pomysły na interakcje z Eliną, która:**

* Majaczy w gorączce lub we śnie, na nowo przeżywając walki na przedmieściach Kalesborgu - jej rodzinny dom, usytuowany na podgrodziu, został spalony. Straciła wówczas męża (**Alberta**). Nie wie co stało się z resztą rodziny.
* Opowiada o swoim życiu. Ojciec był masztalerzem w kasztelańskich stajniach, matka opiekowała się domem. Mieszkała razem z nimi i mężem, za którego została wydana pod przymusem. Nie był on złym człowiekiem, ale nie kochała go. Mimo prób, nie doczekali się dzieci.
* Mówi o swojej klaczy (**Kelfigi**). Pobiegła spuścić ją z powroza, gdy tylko nadeszła tłuszcza. Ma nadzieję, że zwierzę przeżyło i bardzo za nim tęskni.

**Przykładowe pomysły na interakcje z Mauritzem, który:**

* Wspomina, że pochodzi ze szlacheckiej rodziny, podstępem ograbionej z należnych dóbr. Młode lata cierpiał biedę.
* Prowadzi rozważania o sprawiedliwości i karze, jaka musi spotkać wszystkich tych, którzy położyli łapy na jego dziedzictwie. Nic nie może w tym przeszkodzić, a każde wielkie wydarzenie musi pociągać za sobą ofiary.
* Zachowuje się egoistycznie np. niechętnie dzieli się pożywieniem lub traktuje pozostałych instrumentalnie.

Gracze jeszcze o tym nie wiedzą, ale **Mauritz** pochodzi z wielkiego rodu **Vegelsdorfów** i jest prawowitym dziedzicem Kalesborgu. Wziął udział w spisku mającym obalić kasztelana **Siegbalda**. To właśnie spiskowcy podburzyli chłopstwo i doprowadzili do pogromu, w którym ucierpiało tylu niewinnych ludzi, w tym **Elina**. Wciąż nie potrafi pogodzić się z niepowodzeniem przewrotu. **Powinien być odgrywany jako postać antypatyczna, budząca niechęć.** W miarę rozwoju wydarzeń, gracze będą mieli jednak szansę, aby zrozumieć, że Mauritzbył tylko pionkiem w wielkiej, politycznej grze. W rzeczywistości nie jest tak złym człowiekiem jak mogłoby się wydawać.

**Gdy gracze spędzą w dziczy już wystarczająco dużo czasu, należy przejść do następującego wydarzenia:**

**POJMANIE**

Glastygi podchodzą coraz bliżej, wcale się z tym nie kryjąc. Z początku jest to jeden czy dwa osobniki, trzymające dystans. W miarę upływu czasu, zaczyna ich jednak przybywać. Okrążają wędrowców, dziko porykując, ale nie atakują. W końcu nie ma już gdzie uciekać. Napaść najlepiej rozpocząć, gdy zapadnie zmrok i/lub gdy gracze będą głodni, wyczerpani. Spowoduje to utrudnienia w ich testach.

O ile wędrowcy są w stanie się bronić, można rozegrać kilka rund konfliktu, mając na uwadzę, iż glastygi przybyły, **aby pochwycić swe ofiary, a nie je ranić**. Każdy celny atak gruboroga powala postać, jeśli ta nie ma wyższej Krzepy lub Wigoru od Siły potwora. Wyjce i Wilczyska używają natomiast sieci, chcąc spętać bohaterów (korzystają w tym celu ze Zręczności). Po udanym zarzuceniu sieci, momentalnie podbiegają, by ogłuszyć swe ofiary.

**4 x Gruborogi** | Siła 4 | Zręczność 2 | Zaradność 1

**5 x Wilczysko** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1

**8 x Wyjec** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1

Niezależnie od wysiłków, wędrowcy zostają pojmani. Potwory odbierają im ekwipunek i niosą związanych na swych pokrytych futrem barkach całą noc. Jeśli ktoś spróbuje się wyrwać lub krzyczeć, nałożą mu na głowę cuchnący worek.

W pewnym momencie odzywa się doniosły głos, z całą pewnością ludzki (**Kvido**): *Poszli stąd, kudłate łachudry!* Gdzieś obok ze świstem przelatuje podpalona strzała. Glastygi odpowiadają gniewnym powarkiwaniem, ale po chwili pokornie znikają w lesie, porzucając bohaterów na ziemi. Dookoła pojawia się grupka mężczyzn. Ubrani są w skóry, noszą długie włosy i brody, co nadaje im nieco prymitywnego wyglądu. Każdy z nich ma przy sobie łuk i topór lub inną, prostą broń. Na domiar złego, wcale nie zamierzają zwrócić wędrowcom wolności. Zamiast tego, prowadzą ich dalej w głąb lasu, wciąż uwiązanych na powrozie. **Elina** traci przytomność, a jeden z mężczyzn przerzuca ją sobie przez ramię. Udana próba **Skupienia** pozwoli podsłuchać jak Kvido mówi: *Brać ich do starszego. I niech Matki powiedzą co ma z nimi być*.

**Ważne postacie:**

* **Kvido** - łowca z wioski, o siwych włosach i twardym spojrzeniu. Wydaje się podejrzliwy i nie będzie rozmawiał z wędrowcami.
* **Ludzie z wioski** - żyją w izolacji i nie są świadomi tego, co dzieje się poza lasem. Do tego posługują się bardzo prostym językiem. Wypowiadając ich kwestie należy więc unikać zdań złożonych i bardziej wyszukanych określeń. Na miejscu będą za to wszelkie kolokwializmy.

**Akt II: Wioska**

**PRZYBYCIE DO WIOSKI**

***Głęboko w lesie, gdzie ludzkie oko nie spodziewałoby się już zobaczyć niczego poza plątaniną gałęzi i korzeni, rozciąga się staw o czarnej tafli. U jego brzegu porozrzucanych jest kilkanaście chat, zagrody i pas zaoranej ziemi, ostrym klinem wbitej w połać drzew. Dookoła krzątają się ludzie o śniadej cerze i rękach urobionych pracą. Niektórzy doglądają zwierząt, inni zdają się wysiewać ozime zboża lub inne rośliny. Kiedy się zbliżacie, na moment przerywają swe zajęcia, mierząc Was wzrokiem od góry do dołu.***

Wszyscy, poza **Eliną**, zostają zamknięci w stodole, bez dostępu do swojego ekwipunku. Jeśli rodzina **Bondara** towarzyszy wędrowcom, jego żona i córka również trafiają w inne miejsce, co wzbudza furię w mężczyźnie. Na straży staje zawołany przez **Kvida** chłop (**Cichan**). Gracze, wciąż związani, mają chwilę, by ze sobą porozmawiać. **Mauritz** lub inny bohater, głośno rozważa dlaczego glastygi od razu ich nie zabiły? I czemu odeszły bez walki, gdy tylko pojawili się ludzie z wioski? Wędrowcy mogą spróbować się uwolnić (**Krzepa** lub **Precyzja** z utrudnieniem -1 za całą noc spędzoną na barkach zwierzoludzi), ale strażnik zerka przez szparę w drzwiach i w razie czego natychmiast wezwie pomoc. Skończy się to jeszcze mocniejszym skrępowaniem.

**Cichan** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 2

Posiada: widły (Prosta, Długa, Prymitywna)

Do pomocy wzywa 6 mężczyzn o identycznych statystykach, jednakże walczących wręcz lub kijami (Prosta, Prymitywna). Dołączają oni do niego w drugiej turze konfliktu.

Po kilku godzinach do stodoły zagląda kobieta (**Zojka**), przynosząc ze sobą wodę i kilka pajdek chleba. Choć zachowuje ostrożność i niewiele mówi, wyraźnie współczuje wędrowcom. Gracze mogą się od niej dowiedzieć, że decyzja odnośnie ich losu należy do kogoś innego i że nie ma sensu się opierać, bo doprowadziłoby to ich do rychłej zguby.

Na zewnątrz jest już ciemno, gdy w obstawie **Kvida** i kilku co bardziej barczystych chłopów pojawia się starzec. Najwyraźniej jest on ślepy, bo mężczyźni prowadzą go pod rękę. Przedstawia się jako **Jassan**, Starszy wioski.

**Co Jassan powinien przekazać graczom:**

* Las jest groźny dla tych, którzy przybywają z zewnątrz, ale tutaj są bezpieczni i nikt nie chce ich skrzywdzić.
* Mieli dużo szczęścia. Myśliwi z wioski odnaleźli ich zupełnie przypadkiem.
* Zostali związani, bo wioskowi nie wiedzą jakie mają zamiary.
* Pozostałym towarzyszom, **których imion wioskowi mogą jeszcze nie znać**, nic nie grozi. Każdy zagubiony w lesie zawsze mógł tu liczyć na pomoc.

**Czego Jassan powinien próbować dowiedzieć się od graczy:**

* Kim są i co robili w lesie?
* Czego chcą?
* Czy wioska musi się ich obawiać?
* Czy nie narobią kłopotów, jeśli ich rozwiązać?

**Co gracze mogą wyciągnąć od Jassana (np. próbami Mowy):**

* O Elinie: *Chora bardzoż. Spać musi. My pomożemy, coby była zdrowa.*
* O Irynie i Begi: *Głodne dziecko. Najedzone poszło spać. Dobrze wszystko, czekają gdzie ojciec.*
* Glastygi porwały i porzuciły wędrowców bez walki, bo: *Tak chciał las*.
* Wiosce przewodzi Jassan i jego żona Magośta. Byli tu pierwszymi ludźmi. *Wcześniej tylko drzewa, tylko zwierz. I tylko Matki były.*
* *Matki to opiekunki nasze, dobre. Niedługo mają święto. Będzie wtedy mówione i śpiewane. Wszystkiego się wy dowiedzą. Teraz to odpoczywać* (gdyby gracze dopytywali o Matki).

Dalsze losy wędrowców zależą od tego, jak do tej pory się zachowywali. Postacie **agresywne** pozostaną skrępowane w stodole i w ciągu kolejnych dni różni bohaterowie (gracze i/lub niezależni) mogą pomóc im uciec lub - co jest sugerowane - starać się wpłynąć na ich usposobienie tak, by odzyskali wolność. Mimo wszystko, wioskowi zadbają o to, by codziennie dostawali wodę i żywność. Natomiast ci, którzy wykazali **dobrą wolę** zostają uwolnieni jeszcze tego samego wieczora. Otrzymują porządną kolację w postaci zupy z kwaśnego mleka z chlebem i miejsce do spania np. w chałupie czy przybudówce z sianem. Jeżeli nie zrazili do siebie **Zojki**, przyjmuje ich ona pod swój dach. Mieszka sama, w małej chatce, połączonej z oborą. Nie ma jednak zwierząt poza królikami, więc miejsca jest dużo. *Dziękować bogu* - mówi*,* - *że mam tu swoje miejsce, jedna ja tylko i zwierzyna. Ale goście to co innego*. Gracze mogą się też rozdzielić, zwłaszcza, jeśli kobiety nie chcą spać z mężczyznami, co w obyczajowości większości ludzi na Ziemiach Juranda jest zupełnie zrozumiałe. Wioskowi nie przywiązują żadnej wagi do takich rzeczy, ale spełnią ewentualne prośby. **Zojka** nie ufa jeszcze wędrowcom, dlatego nie wyjawi całej prawdy o sobie i wiosce, niezależnie od ich starań.

**Czego gracze mogą już teraz dowiedzieć się od Zojki:**

* Nie urodziła się w wiosce, ale jest to jej dom.
* Przez jakieś dawne wydarzenia pozostali źle ją traktują.
* Starszy Jassan przygarnia każdego, kto ma ręce do pracy.
* Leśne stwory nie przychodzą między chałupy. *Tak już jest*.
* Za parę dni będą Jesienne Matczyny, święto dziękczynne. *Dużo by mówić. Zobaczycie, jeśli zostaniecie.* Wspominając o tym, Zojka wyraźnie się wzdraga i traci humor.

**Ważne postacie:**

* **Zojka** - kobieta w sile wieku, o kruczych, lekko kręconych włosach i podkrążonych oczach. Zdaje się różnić od pozostałych, a nawet mówi w sposób przywodzący na myśl zwykłych chłopów z okolic Kalesborga.
* **Jassan** - stary, ślepy mężczyzna, oparty na ladze. Nosi brunatne szaty i barani tołub. Do innych zwraca się przez trzecią osobę (“Dowiedzą się”, “Pójdą” zamiast “Dowiecie się”, “Pójdźcie”).

**WIOSKA**

Pobyt w wiosce dzieli się na etap przed **Jesiennymi Matczynami** i po nich. Do czasu święta, Kruentis powinien kreować jak najbardziej **idylliczny obraz osady**. Niech gracze uwierzą, że jest to dobre i bezpieczne miejsce do życia, z dala od wojen, biedy, podatków. Rzecz jasna, wszelkie subtelne wskazówki, sugerujące, że nie wszystko jest takim, jakim się zdaje są jak najbardziej na miejscu. Trzeba być też przygotowanym na to, że wędrowcy mogą odkryć pewne tajemnice wcześniej, niż zakładano. Dopuszczalne jest utrudnianie im tego, ale nie należy tworzyć sztucznych ograniczeń.

**Ilość dni do święta nie jest z góry narzucona.** Można je też przesunąć, chociażby z powodu np. śnieżycy. Jeśli Kruentis zmierza do sugerowanego w scenariuszu finału, w którym **Elina** odgrywa kluczową rolę, obrzędy muszą odbyć się w okresie **nie dłuższym niż 2 tygodnie**. To dlatego, iż rozsądnym jest uznać, że po tym czasie rany dziewczyny po prostu doprowadzą ją do śmierci.

**Wysoce pożądanym jest, aby gracze pozostali w wiosce** i utrzymywali dobre, nawet jeżeli nieszczere, relacje z miejscowymi. W tym celu należy:

* Rozleniwić ich ciepłym miejscem do spania, dostępem do obfitej strawy i napitku, w tym zbożowej okowitki.
* Ogłosić nadejście śniegu i zimna, wielkich zasp piętrzących się na linii drzew.
* W ostateczności, gdyby ruszyli w las, postraszyć glastygami lub ryczącym gdzieś za drzewami **Strażnikiem**.

Trzeba pamiętać, że zależnie od zachowania, wędrowcy mogą zostać **uwięzieni, wygnani, a nawet straceni** (przez utopienie).

Z ewentualną **śmiercią** bohatera Kruentis może sobie poradzić na następujące sposoby:

* Postać ginie, a gracz tworzy nową. Jest ona kimś, kto również zagubił się w lesie lub nawet mieszkańcem wioski, który trafił do niej niedawno i jeszcze nie zna skrywanych tu tajemnic.
* Postać cudem unika śmierci i zostaje ponownie przyniesiona do wioski.
* Postać cudem unika śmierci, ale traci przytomność i zostaje uwięziona w siedlisku Leśnych Matek. Wróci do gry w trzecim akcie. To, że przeżyła jest jawne lub trzymane w tajemnicy. W międzyczasie gracz wciela się w inną postać, która później stanie się bohaterem niezależnym lub zginie.

**CO SKRYWA PRAWDA?**

Z początku wędrowcy nie wiedzą co rzeczywiście dzieje się w wiosce, ale Kruentis musi być tego świadom przez cały czas.

Lata temu w puszczy zagubiła się dwójka dzieci, które zostały przygarnięte przez tajemnicze **Leśne Matki**. Otoczyły je one opieką i pomogły stworzyć dla siebie dom, z biegiem lat przekształcony w całą osadę. Dzieci nazywały się **Jassan** i **Magośta** i można domniemywać, że były rodzeństwem.

Nikt nie wie kim są **Matki**, ani jakie ciemne moce dały im życie. Nazywają siebie “siostrami”, a ich imiona to: **Wastyrga**, **Kiruna** oraz **Moraga**. Wioskowi wyobrażają je sobie jako piękne kobiety, ale tylko **Jassan** i **Magośta** mają prawo oglądać ich prawdziwe, potworne oblicze. Nie sposób powiedzieć czy **Matki** są jedną istotą o trzech twarzach, czy też trzema osobami zrośniętymi we wspólnym ciele. Znają się one na czarnej sztuce, mogą sprawić, iż ziemia stanie się żyzna, leśne bestie posłuszne, a Jassanowi i Magościezapewniły nienaturalnie długie życie. Cena za to jest jednak wysoka. **Matki** żywią się jedynie krwią i mięsem. Choć nie gardzą zwierzyną dostarczaną przez **Kvida**, dwa razy do roku, w czasie **Wiosennych** i **Jesiennych Matczyn**, nakazują przyprowadzać do swej pieczary dziecko. Zdarza się, iż wioskowi rozpaczają tracąc swe pociechy, wierzą jednak, że jaskinia stanowi przejście do **Krainy Miodu**, w której dzieci te przygotowują nowy, wspaniały dom. Na starość trafią tam wszyscy, jeśli okażą się godni. Tymczasem prawda jest o wiele mniej zachęcająca - starsi, a czasem nawet już zmarli, pożerani są przez wiedźmy tak jak i dzieci. Osada jest więc jedną wielką zagrodą, gdzie hodowani są ludzie. Jedni, aby służyć, drudzy jako pożywienie.

Każdy ma prawo udać się do siedliska **Matek** po radę lub po prostu, by zanieść modły. Musi jednak pozostać przed pieczarą, a jeśli nie wypowie odpowiednich słów i nie złoży ofiary w postaci krwi ludzkiej bądź zwierzęcej, zostanie zabity przez strzegącego wejścia **Strażnika**. Słowa te brzmią: *Matki, Matki, usłyszcie wasze dziatki. Wspomóżcie radą, otoczcie opieką, krew przyjmijcie. Matki, Matki, usłyszcie wasze dziatki.*

Przerażające opiekunki wioski potrafią **wywierać silny wpływ na słabsze umysły**. Szczególną władzę mają nad leśnymi bestiami oraz ludźmi urodzonymi w osadzie, nie znającymi świata zewnętrznego. Jeśli jednak ktoś zdoła się im oprzeć, nie mogą zmusić go do posłuszeństwa żadnymi czarami. To dlatego, że w ich mocy nie leży władza nad żywiołami, jasnowidzenie czy czytanie w myślach. Posługują się prastarymi, niedostępnymi ludziom rytuałami, które choć potężne, mają swe ograniczenia. Co więcej, jak każda żywa istota, obawiają się śmierci. Przebite mieczem, będą krwawić. Jeśli ściąć im głowy, niechybnie zginą. Ich potęga drzemie przede wszystkim w zdolności do podporządkowywania sobie ludzi i zwierząt, a także **wywierania wrażenia**, że same są wszechpotężne.

**Leśne Matki** nigdy nie kłamią, choć mogą nie mówić całej prawdy. Zawsze też dotrzymują danego słowa, jednakże niekoniecznie w taki sposób, jakiego by się spodziewać.

**NASTAWIENIE WOBEC WĘDROWCÓW**

Obcy w osadzie początkowo będą wzbudzać niepokój i mało kto może chcieć z nimi rozmawiać. Ludzie są jednak różni. Jedni zaufają szybciej, drudzy później, a jeszcze inni wcale. Wszystko zależy od Kruentisa. Ogólna zasada jest taka, by nie zdradzić zbyt wiele, zbyt wcześnie.

Od wioskowych gracze są w stanie dowiedzieć się rozmaitych rzeczy, które pogrupowano poniżej według ich istotności. To, co **trywialne**, może wynikać z przypadkowej rozmowy, ale to, co uchyla rąbka **tajemnicy** najlepiej ukryć za określonym warunkiem, jak konieczność wykonania udanej próby, podsłuchanie rozmowy albo zaskarbienie sobie przychylności rozmówcy. Sugerowane jest, aby nie zastępować rozmów listami, notatkami czy książkami - wioskowi nie potrafią czytać ani pisać. Wędrowcy zapewne również nie posiadają tych umiejętności, o ile nie pochodzą ze stanu mieszczańskiego lub szlacheckiego.

Tekst pisany kursywą stanowi **propozycję** gotowej wypowiedzi, jednak Kruentis ma pełną dowolność improwizowania dialogów.

**O WIOSCE**

TRYWIALNE

* *My tu mamy miejsce dla zbłąkanych. Tak było i tak będzie. Jeno trzeba chcieć pracować i żyć w zgodzie z lasem.*
* *Wszyscy są bracia i siostry i jedna rodzina. Każda chata do każdego należy. Tak jak i Matki każą.* Ponieważ ludzie z zewnątrz rzadko trafiają do wioski, większość jej mieszkańców jest spokrewniona przez kazirodcze związki.
* *Dziatków się dużo rodzi. Komu by inaczej było robić na polu czy w stodole? Oj, potrzebne dziatki są. I Leśne Matki też ich chcą do siebie.*

TAJEMNICE

* *Matki chcą dziatwę. Chowają po swojemu i przyuczają.*
* *Jak dziecko pójdzie do Matek, to już tu nie wraca. Tam jest lepsze miejsce dla nich.*
* *Stąd nikt nie odchodzi, bo i po co? Tu nam dobrze, a za lasem ino złe ludzie.*

**O JASSANIE I MAGOŚCIE**

TRYWIALNE

* *Magośta zna się wielce na ziołach. Uzdrowi dziewczynę* (**Elinę**)*, a jak nie, u Matek pomoc wybłaga.*
* *Jassan i Magośta są tu od zawsze. To mi tatko jeszcze mówił jak go ryby łowić uczyli za dzieciaka. Dobry był tatko, będzie więcej niż trzydzieści zim co go z nami nie ma.*

TAJEMNICE

* *Jassan to ma ze 150 zim, tak miarkuję. Jego kobita tak samo. Abo i więcej. Oni jak pasterze tutaj. Nie dziwota, że im Matki kolejne lata dają.*

**O ZOJCE**

TRYWIALNE

* *Zojka przybłęda jest. Przyszła spoza lasu, jak i wy i tak już została.*
* *Jej to nie lubią. Ona kiedyś straszne rzeczy na Matki mówiła.*
* *Robotna bardzo, bo się boi, że ją wygonią. Tedy ją Starszy trzyma we wiosce.*

TAJEMNICE

* *Matki poprosiły do siebie dzieciaka Zojki, a ta go dać nie chciała. Chłop jej zginął w lesie nim tu do nas przyszła. Temu się może bała kobieta synka też stracić. Może i to rozumieć by trzeba.*
* ***Cenek*** *mu było, temu chłopcu. Widać tęsknił, nie chciał być u Leśnych Matek. Pokarały go za to, ale o tym nie lza mówić.*
* *Tu każda białogłowa rodzić powinna. Skąd inaczej by się ludzie brali? No a Zojka nie chce, to i ją wytykają.*

**O LEŚNYCH MATKACH**

TRYWIALNE

* *Leśne Matki to dobrodziejki są. Troszczą się o wszystko. Jak choroba, to pomogą. Jak bydło się nie cieli, abo zboże nie rośnie, też pomogą.*
* *Powiedziały leśnym straszydłom, że do wioski im nie wolno. I one nie przychodzą. Żadne wilcy, żadne mamuny. Wszystko Matek słuchać musi.*
* *Matki nie mieszkają we wiosce. Za to my do nich chodzimy jak co potrzeba.*
* ***Kraina Miodu*** *to jest tam skąd Matki przyszły. Tam zawżdy miód w pasiekach i ciepłe lato.*

TAJEMNICE

* *Domostwo Leśnych Matek jest za jeziorem. Pieczara wielka. Ale wy to tam nie idźcie. Najpierw wam trzeba z Jassanem mówić. On powie co i jak, by Matek nie rozgniewać.*
* *Byli już tacy, co poszli do Matek, a nie wiedzieli jak o łaskę prosić.* ***Słów nie znali.*** *Takim to Matki złe bardzo.*
* *Każdy może trafić do* ***Krainy Miodu****. Tylko se trzeba zasłużyć. Tam ojce są już, czekają.*

**O JESIENNYCH MATCZYNACH**

TRYWIALNE

* ***Matczyny*** *to wielkie święto. Raz na wiosnę, raz na jesień. Wy nowi, możecie nie rozumieć. Abo się wystraszyć nawet.*

TAJEMNICE

* *Nikomu się krzywda nie dzieje, to jedno pamiętajcie.*

*Matki na święto nie przychodzą. Za to* ***Strażnika*** *posyłają. On straszny, ale dobrych nie krzywdzi, ino złych.*

**O ZWIERZOLUDZIACH**

TRYWIALNE

* *Zwierzoludy też Matki poważają, to i wiedzą, żeby nas nie ruszać. Ale byście w lesie ich spotkali, lepiej odejść. Mogą skrzywdzić. Dzikie są.*

TAJEMNICE

* *Starsi powiadają, że zwierzoludy do nas zbłąkanych mają przyprowadzać. Taki im nakaz Matki dały. Ale co to, nie raz my znajdowali ciała w lesie? Mord we krwi mają, tedy Matki nas bardziej miłują.*

**Najpilniej skrywane tajemnice, które nie powinny zostać wyjawione przed świętem, chyba, że gracze sami zdołają je odkryć (np. podczas zadania POTWÓR ZE SPICHLERZA):**

* Wioskowi doskonale wiedzą, iż **Matki** **nikomu nie pozwalają odejść** i większość nie widzi w tym nic złego. Osada jest dla nich bezpieczną ostoją, z dala od świata pełnego zła, którego wprawdzie nie widzieli, ale o którym opowiada im Jassan. Sądzą więc, że wędrowcy powinni tu zostać dla własnego dobra. Jednakowoż spodziewając się jak *przybysze spoza lasu* zareagują, będą trzymać tę informację w tajemnicy i starać się przekonać graczy, by osiedli w wiosce z własnej woli.
* W czasie **Wiosennych i Jesiennych Matczyn**, Matki zabierają do siebie jedno, wybrane przez Jassana dziecko. Trafia ono rzekomo do **Krainy Miodu**, wspaniałego miejsca, gdzie wcześniej czy później mają spotkać się wszyscy mieszkańcy osady, o ile zasłużą. Jest to jednak obyczaj, który wystawia ich wiarę na próbę, a że sprzeciw czy nawet podejrzenia o zwątpienie mogłyby zakończyć się wygnaniem, unikają rozmów na ten temat.

**PORANEK**

Wędrowców budzi **Kvido**. Jest oschły, ale nie wrogi i zachowa spokój nawet, gdyby go prowokować.

**Co Kvido powinien przekazać graczom:**

* Starszy Jassan każe zapytać jak się czują i prosi, aby dziś odpoczęli po trudach ostatnich dni.
* W wiosce jest miejsce dla każdego, ale trzeba na siebie pracować. A że idzie zima, to dodatkowe, robotne ręce, będą przydatne. Jeżeli czują się na siłach, jutro lub nawet jeszcze tego samego dnia, znajdzie się dla nich zajęcie.
* Elina jest w domu Jassana, pod opieką Magośty.
* Nie powinni wchodzić głęboko w las. Jest tam niebezpiecznie.
* Jeśli nie chcą zostać w wiosce, niech chociaż przezimują. Kiedy tylko stopnieją śniegi, ktoś ich wyprowadzi na trakt.
* Niedługo odbędą się Jesienne Matczyny, święto ku czci Leśnych Matek. Starszy byłby rad, gdyby wędrowcy wzięli w nim udział.

**Przykładowe wydarzenia, które warto wprowadzić w okresie przed Jesiennymi Matczynami:**

**ROZEJRZENIE SIĘ PO WIOSCE**

Wędrowcy mogą swobodnie przyjrzeć się wiosce i jej najbliższej okolicy. Nikt nie zamyka tu drzwi, bo też nikt nie obawia się złodziei, ale nie znaczy to, że węszenie po chałupach i grzebanie w czyichś rzeczach ujdzie wędrowcom na sucho.

Domostwa, których jest około dziesięciu, postawiono w nieco nieuporządkowany sposób. Są to proste, jednopiętrowe chaty, zbudowanej z gliny, słomy oraz drewna. Większość z nich składa się z jednej izby i oddzielonego prowizoryczną ścianą pomieszczenia na zwierzęta, głównie krowy i świnie. Okna zakryte są błonami, a w we wnętrzach brak mebli, poza prostymi ławami, stołami i beczkami. Nieco większe chałupy mają sień, a nawet łóżka. Pozostali śpią jednak na słomie rzuconej luzem lub upchanej w workach. Piwnice to luksus. W całej osadzie są może ze trzy, ale w praktyce stanowią one bardziej dziurę przykrytą drewnianymi kłodami, niż pełnoprawne pomieszczenie. Część rodzin podobne schowki ma urządzone poza domem.

Wioskę dzieli rzeczka zwana **Leśnicą,** wpadająca wprost do **Czarnego Stawu**. Po jej zachodniej stronie, poza samymi domami, rozciągają się pola uprawne oraz pastwiska. Tu też znaleźć można dwie stodoły, oborę i spichlerz. Na wschodnim brzegu chałupy zdają się starsze, nieco przygarbione pod ciężarem lat, jak choćby domostwo Jassana i Magośty. Największą uwagę przykuwa jednak szeroki, **kamienny krąg** o nieznanym przeznaczeniu. Wokoło niesie się monotonne poskrzypywanie młyna wodnego.

Tak jak obraz wioski nie różni się specjalnie od tego, co można zobaczyć poza lasem, tak i jej mieszkańcy przypominają zwykłe chłopstwo. Każdy zdaje się mieć swoje zajęcie, wypełniające czas od rana do wieczora.

**PRACA, PRACA**

W wiosce jest wiele zajęć czekających na wędrowców. Może im o nich powiedzieć **Jassan**, **Kvido** albo zwykli mieszkańcy.

**Zajęcia dla wędrowców w wiosce:**

1. Gotowanie.
2. Lepienie garnków.
3. Łowienie ryb.
4. Naprawa dachu w jednej z chat.
5. Narąbanie drewna na zimę.
6. Przyniesienie chrustu na opał.
7. Sprawdzenie pułapek na króliki.
8. Szycie futrzanych kubraków.
9. Ubicie świni na mięso.
10. Wyprowadzenie i sprowadzenie krów z pastwiska.
11. Wysprzątanie obory.
12. Zaoranie pola przed zimą.
13. Zbieranie ziół.

**Jeśli gracze zechcą poszperać po wiosce, poniższa tabela może okazać się przydatna:**

Rzuć 2k4, by wylosować:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 11 | Jabłecznik (słabe wino z jabłek) | 31 | Owczy kubrak |
| 12 | Bukłak | 32 | Pochodnia |
| 13 | Ciepłe futro | 33 | Prowiant (na 1 dzień) |
| 14 | Skóra | 34 | Tajemnicza figurka (kobieta o trzech twarzach) |
| 21 | Niedźwiedzie sadło w glinianym naczyniu | 41 | Okowitka w glinianej butelce (mocna wódka) |
| 22 | Lina (10 m) | 42 | Fajka |
| 23 | Łachy | 43 | Kilka owoców |
| 24 | Młotek | 44 | Zioła |

**NA RATUNEK**

W stawie topi się dziecko (**Blanka**). Mogło spaść z pomostu rybackiego, albo jeśli nadeszły już mrozy, załamał się lód. Od wędrowców zależy czy i w jaki sposób zechcą udzielić pomocy - sprowadzi się to najprawdopodobniej do próby **Krzepy** lub **Precyzji**.

**Konsekwencje:**

* Jeśli wędrowcy uratują dziecko, zyskają przychylność wioskowych, którzy będą skłonni podzielić się różnymi tajemnicami i/lub przedmiotami. Wdzięczni rodzice (**Ondrej** i **Jitka**) mogą ich też zaprosić na samogon.
* Jeśli dziecko zginie, pomimo wysiłków wędrowców, część wioskowych i tak będzie patrzeć na nich bardziej przychylnie (+1 w testach **Mowy**).

Jeśli wędrowcy nawet nie spróbują pomóc i dziecko zginie, wioskowi nie będą kryć niezadowolenia. Część wydarzeń (np. **PRACA, PRACA**) może stać się niedostępna, a rzuty na **Mowę** obarczone zostaną utrudnieniem.

**ELINA**

Dziewczyna przebywa w domu **Jassana** i **Magośty**, gdzie - trzeba to jasno przyznać - opiekują się nią dobrze. Leży w łóżku, a starsza kobieta (Magośta) zmienia jej opatrunki, podaje zioła i karmi. Jeśli gracze zrobią na niej dobre wrażenie, będą się mogli dowiedzieć, że ze zdrowiem ich towarzyszki nie jest najlepiej. Trawi ją gorączka, odbierająca siły. *Słabsza i słabsza coraz bardziej* - oznajmia Magośta. - *A ino patrzeć czy ropnie wyjdą. Wtedy znaczy się, że czernica* (gangrena)*. By to była noga, by się cięło. Tu nie można. Niech no które skoczy po wodę do strumyka. Pić musi sikoreczka dużo.*

W ranę Eliny, tuż nad prawym biodrem, w ciągu kilku dni rzeczywiście wda się gangrena, a jej objawy będą się nasilać wraz z upływem czasu. Zaliczyć do nich można: obrzęk, gorączkę, ból, osłabienie, utratę czucia, w końcu pojawienie się wypełnionych ropą pęcherzyków i czarną barwę skóry wokół rany. **Tylko Leśne Matki są w stanie uzdrowić Elinę.** Jeśli Kruentis chce wykorzystać postać dziewczyny w finale przygody (co jest sugerowane), najpoważniejsze objawy powinny pojawić się nie wcześniej niż w dzień **Jesiennych Matczyn**. Wynika to z faktu, iż w rzeczywistości gangrena doprowadza do śmierci w ciągu dwóch, trzech dni.

**Ważna postać:**

* **Magośta** - pomarszczona kobieta o haczykowatym nosie i żylastych dłoniach. Śnieżnobiałe włosy chowa pod chustą, a przygarbiona jest niemal do ziemi. Mimo wieku, zdaje się być jednak pełna werwy.

**ZAGINIONY PIES**

Pewien chłopiec (**Ebrin**) szuka swojego ukochanego psa (**Borto**). Na oko dziecko ma 10-12 zim i jest strasznie rozżalone, a jego rodzice nie są zainteresowani problemem. Zwierzę można odnaleźć w chałupie **Krizmira**, gdzie leży ogłuszone ze związanym pyskiem. Mężczyzna mówi, że pies i tak nie nadaje się do pilnowania stada, bo ma przetrąconą łapę (co jest prawdą), a do tego nocą wyje opętańczo (co również jest prawdą i być może wędrowcy nawet mieli okazję go słyszeć). Uznał więc, że lepiej będzie przerobić go na mięso i omastę. Gdyby graczom towarzyszył Ebrin, zobaczą jak pies bezradnie merda ogonem na widok chłopca.

**Konsekwencje:**

* Jeśli wędrowcy zgodzą się, by pies pozostał u Krizmira, chłop zdradzi im jak porozmawiać z **Leśnymi Matkami** (powie o słowach i ofierze z krwi).
* Jeśli wędrowcy uwolnią psa, Krizmir będzie wściekły i poskarży się Jassanowi. Nie przyniesie to większych efektów. Za to Ebrin wskaże graczom pieczarę **Leśnych Matek**, ale przestrzeże, by nie podchodzili bliżej, bo zbudzą **Strażnika**.
* Jeśli wędrowcy przekonają Krizmira, by uwolnił psa w zamian za coś innego (test **Mowy**), ten mimochodem opowie im o **ofierze**, jakiej oczekują **Matki** zanim przyzwolą na rozmowę. Nie zająknie się jednak na temat słów, które trzeba wypowiedzieć, ani o pilnującym jaskini **Strażniku**.

**MAURITZ**

Mężczyzna dorwał się do samogonu. Wieczorem siedzi przy palenisku w naprawdę podłym nastroju. Gdyby gracze chcieli się przysiąść, pozwoli im na to, nawet jeśli wcześniej byli we wrogich stosunkach. Wygląda jakby było mu wszystko jedno. Albo jakby chciał z kimś pogadać. Popijając z półgarncówki zaczyna snuć swoją historię. Jest potomkiem rodu **Vegelsdorfów**, którzy lata temu władali **Kalesborgiem**. Zostali jednak podstępnie zamordowani, a ich dobra przejęte. Mauritz, będąc jeszcze małym dzieckiem, ocalał cudem i po kilku latach tułaczki trafił pod dach mistrza cechu szewców w mieście **Gidyna**. Tam, już jako dorosłego, odnaleźli go nobile szykujący spisek, który miał umożliwić im przejęcie Kalesborgu.

**Mauritz stara się sprawiać wrażenie, iż:**

* Wierzy w słuszność swoich działań.
* Za najważniejszy cel życia uznaje odbicie Kalesborgu oraz pomszczenie swej rodziny.
* Nie liczy się z ofiarami.

**W rzeczywistości:**

* Jest rozdarty między żądzą zemsty, a poczuciem winy.
* Czuje ciężar odpowiedzialności za ofiary pogromu i cierpienie Eliny. Nie potrafi pogodzić się z myślą, że dziewczyna może umrzeć.
* Ma do siebie żal - dał się wykorzystać nobilom tak samo zepsutym jak ci, którzy lata temu zamordowali jego rodziców.

W głębi serca **Mauritz** nie jest wcale złym człowiekiem i został dobrze wychowany przez przybranego ojca. To żądni władzy nobile namieszali mu w głowie, przez co dopuścił się czynów, które przyniosły potworne skutki. Wędrowcy mogą próbować go przekonać, iż żadne tytuły ani bogactwa, nie są warte rozlewu krwi niewinnych ludzi. To, czy im się powiodło Kruentis powinien rozstrzygnąć arbitralnie (biorąc pod uwagę jak dobrze gracze odgrywali swoje postacie w czasie tej rozmowy) lub z pomocą testu **Mowy**.

**Konsekwencje:**

* Jeśli Mauritz dał się przekonać, uznaje, że nigdy nie był szczęśliwszy, niż gdy pracował jako zwykły szewc w Gidynie. Chce odkupić swoje błędy i w finałowej scenie scenariusza będzie skłonny poświęcić swoje życie.
* W przeciwnym wypadku mężczyzna pozostaje niechętny wędrowcom. Może uciec z osady lub w finale wystąpić przeciwko graczom (aby ratować swe własne życie).

**KAMIENNY KRĄG**

Wokół dużego, płaskiego głazu stoją wysokie monolity, sięgające człowiekowi do czoła albo i wyżej. Krzątają się wokół nich kilkunastoletnie dziewczyny, wyrywając chwasty i trawę. Bohaterowie mogą spróbować czegoś się od nich dowiedzieć. Te stwierdzą jednak jedynie, iż: *To kara, że nas* ***Leśne Matki*** *nie chcieli jak my byli młodsze. Ino młode idą do* ***Krainy Miodu****. Te, co zostajo, muszo pracować.*

**POTWÓR ZE SPICHLERZA**

Grupka dzieci biega wokół starego, częściowo zawalonego spichlerza na skraju wioski. Śmieją się dziko i wrzeszczą: *Kamieni dajcie, kamieni! Nieee! Większe dajcie! Większe!* Jednakżena widok wędrowców szybką uciekają. Wewnątrz leciwej budowli panuje bałagan. Jest tu prowizoryczne legowisko z siana, sporo resztek jedzenia i szmat. Na samym środku znajduje się dziura prowadząca pod podłogę. Dobiega z niej dziwne zawodzenie, przepełnione smutkiem i bólem. Czuć w nim coś wyraźnie nieludzkiego, przyprawiającego o gęsią skórkę. Jeśli bohaterowie zajrzą do dziury lub nawet zdecydują się do niej wejść, zobaczą stos śmieci i kamieni, najwyraźniej celowo przez kogoś tu wrzucanych. Pod podłogą strop jest niski, a od wydrążonego w ziemi pomieszczenia odchodzi kilka korytarzy, zbyt wąskich, by dorosła osoba mogła się w nie wcisnąć. Potworny płacz dochodzi z jednego z nich.

Większość mieszkańców osady zapytana o spichlerz, będzie próbowała zbyć wędrowców lub nawet zachowa się wrogo. Muszą więc rozmawiać z kimś, kto jest im przychylny lub po prostu zdać test **Mowy**. Dowiedzą się wówczas, iż *to* ***Zojki*** *dziecko tak płacze, nieboga. Samo tam zostawione.* Jeżeli wcześniej zrazili do siebie **Zojkę**, kobieta nic im nie powie. W przeciwnym wypadku, wyjawi swą historię, choć niechętnie. Lata temu, wraz z mężem (**Tiborem**), uciekli z traktu przed rozbójnikami i zgubili się w lesie. Zojka była wówczas w ciąży. Niestety jej mąż zginął, nim odnaleźli ich wioskowi. Nie mając większych perspektyw, pozostała w osadzie, gdzie wkrótce na świat przyszedł jej syn, **Cenek**. Trzy zimy później **Jassan** nakazał oddać chłopca **Leśnym Matkom**. Na nic zdała się histeria i groźby kobiety. Starszy powiedział jedynie, że *to wielka radość i tam, z Matkami, będzie mu dobrze*. *Tam* ***Kraina Miodu***. Zojka **nie musi wyjaśniać nic więcej**, ani opowiadać o tym, jak Matki zabierają do siebie dzieci w czasie każdego święta. Kiedy jakiś czas później, z lasu wyszło małe, pokraczne stworzenie, ludzie uznali, że to Cenek, który uciekł z powrotem do matki. Byliby je zatłukli kijami, gdyby nie **Magośta**. *Co Leśne Matki zachowały, to ruszać nie wolno. Żyć ma. Tak Matki chcą.* Stwór zamknięty został w spichlerzu, gdzie przebywa do dzisiaj, jedząc resztki.

**Zojka** zdecydowanie zaprzecza, by potwór był jej synem. *Mój Cenek nie żyje, a to coś… Nie wiem czym to jest, czyje to jest. Moje nie*. Trudno powiedzieć czy faktycznie tak myśli, zwłaszcza iż pod wpływem emocji prosi wędrowców, by pomogli jej uśmiercić stworzenie. Nie jest ono groźne, ale bardzo cierpi ze względu na swoje zdeformowane ciało, głód i zimno. Na domiar złego, dzieci z wioski nieustannie się nad nim znęcają. Zojka przekazuje bohaterom naczynie pełne wywaru z trujących grzybów, każe nafaszerować nim jedzenie i zanieść do spichlerza. *Będzie bolało, zanim umrze, ale nie wiem jak inaczej. Przynajmniej to wszystko się skończy.*

Niedługo później gracze spotykają **Kvida**. Oznajmia, iż widział, że rozmawiali z **Zojką** i ostrzega ich przed nią. *To kobieta parszywa, z dobroci tu jeno trzymana. A naprawdę czarownica jest i temu Matki gniewne na nią. Gdyby coś wam złego mówiła, abo co złego kazała zrobić, zwieść się nie dajcie. Naraz mówcie mnie, mówcie Jassanowi. On was za prawdę wynagrodzi, a za krzywdę każe pokarać. Bo kto z czarownicą trzyma, ten sam jest czarownik i kara go nie minie. Pamiętajcie com powiedział.*

**Konsekwencje:**

* Jeżeli wędrowcy pomogą Zojce, będzie im wdzięczna i zdradzi jak złożyć ofiarę oraz jakie wypowiedzieć słowa, aby porozmawiać z **Leśnymi Matkami**. Wyjaśni też, że bez ich zgody nigdy nie wydostaną się z lasu. Nikt prędko nie zwróci uwagi na śmierć stworzenia ze spichlerza.
* Jeśli wędrowcy wyjawiąJassanowi o co poprosiła kobieta, ta zostanie stracona (przez utopienie). Starszy pozwoli im mieszkać w jej chacie, a także szczerze obieca, że po **Jesiennych Matczynach** zaprowadzi ich na spotkanie z Matkami. Idąc z Jassanem, wędrowcy nie będą musieli znać specjalnych słów, ani składać ofiary.

**WIZYTA U LEŚNYCH MATEK**

Gdyby bohaterowie zdecydowali się odwiedzić leże **Leśnych Matek** już w Akcie II, można im na to pozwolić i przejść do opisu z Aktu III, dostosowując go adekwatnie do sytuacji. Najprawdopodobniej znacznie przyśpieszy to jednak zakończenie przygody lub doprowadzi do śmierci całej drużyny. Jeśli Kruentis uważa, iż jest na to zbyt wcześnie, powinien zablokować działania wędrowców. W trakcie drogi do pieczary mogą oni spotkać postać z wioski, która wyjaśni im, że *Przed świętem to Matek nie ma. Nie słuchajo wtedy. Są w Krainie Miodu. Ale po święcie wracajo i można je prosić.* Co więcej, wejście do jaskini będzie zablokowane wielkim głazem (przez **Strażnika**), a sam **Jassan** nie pochwali próby rozmowy z Matkami, jeżeli wędrowcy nie uzyskali jego pozwolenia.

**Gdy historia osiągnie punkt, w którym posunięcie fabuły naprzód wyda się odpowiednie, należy przejść do następującego wydarzenia:**

**JESIENNE MATCZYNY**

W dzień święta nikomu nie wolno pracować. **Jassan**, **Magośta** lub ktokolwiek z kim wędrowcy utrzymują dobre relacje poinstruuje ich, by wzięli glinianą misę i przygotowali na niej symbolicznie jadło. Mogą to być jaja, chleb, suszone kwiaty lub zioła. Wszystko należy skropić własną krwią, a gdy słońce zniknie za drzewami, zanieść do kręgu, gdzie odbywa się obrządek. Idąc tam, bohaterowie dostrzegają dziecko ubrane inaczej, niż pozostałe (**Filip**). Ma ono wianek i powłóczystą szatę. Wydaje się być jednak przerażone. Rosły mężczyzna, prawdopodobnie ojciec (**Vaclav**), trzyma je mocno za rękę, wrzeszcząc na żonę (**Olgę**), by nie robiła wstydu. Wokół stoi kilku łowców o poważnych twarzach, w tym **Kvido**. Każą oni wszystkim iść dalej.

***Siwy dym unoszący się z rozpalonych wokół kręgu ognisk jest ciężki. Snuje się po ziemi niczym mgła, drażniąc nozdrza ostrym zapachem ziół i traw. Z każdą chwilą otula zebranych tak, że ich twarze stają się ledwo widoczne. Panuje półmrok, który rozlał się po lesie, łąkach i samej wiosce. Jej mieszkańcy, zebrani tłumnie w odświętnych strojach, szepczą między sobą lub wznoszą błagalne modły. Matko Wastyrgo, Matko Kiruno, Matko Morago, wzywamy was… Matko Wastyrgo, Matko Kiruno, Matko Morago, wzywamy was… powtarza się monotonnie. Gdzieś słychać ciche popłakiwanie dziecka i stanowczy głos mężczyzny, który stara się je uspokoić.***

Wiele pociech trzyma się blisko rodziców, jakby się czegoś bały. Dorośli przez dłuższy czas skandują utarte wersy modlitwy, aż zjawia się przyozdobiony w jelenie poroże **Jassan**. Prowadzi go **Magośta**, nucąca pod nosem przyśpiewkę w dziwnym języku. Po chwili ciszy, Starszy przemawia: *Matko Wastyrgo, Matko Kiruno, Matko Morago, oto wasze dziatki! Zebrane posłusznie, dary składają. Abyście nas pilnowały, trzymały z dala zło. Ażeby nam ziemia dawała owoce. Żeby nam życie długie było, pracowite. Żeby nam wasza kraina była otwarta, gdy przyjdzie czas.* Podobne modły powtarzają się wielokrotnie. Starzec mówi, lud odpowiada. Chwilami zapada cisza. To wtedy ponad wszystko wybija się płacz dziecka i histeryczny głos kobiety, która krzyczy: *Nie oddam! Mój ci on!* Ktoś inny syczy ostro: *Coż ty* ***Olga****,* ***Zojka*** *chcesz być?* Jeżeli bohaterowie zechcą przyjrzeć się sytuacji, zobaczą jak pewien chłop (**Vaclav**) odciąga kobietę na bok, podczas gdy dwóch innych siłą prowadzi dziecko.

Przybrany w wianek chłopiec (**Filip**) staje w samym środku kręgu, a Starszy **Jassan**, wciąż wychwalając **Leśne Matki**, prowadzi go za rękę wokół głazu, na którym złożono dary. Stają po jego drugiej stronie. Wioskowi odchodzą na bok, poza kamienie. Gdzieś z ciemności dobywa się niepokojący odgłos. Przypomina on klekotanie bociana, połączone z głębokim pomrukiem. *Idzie, idzie…* szepczą ludzie, a matka chłopca wrzeszczy jeszcze głośniej, miotając się gdzieś z tyłu. *Matko Wastyrgo, Matko Kiruno, Matko Morago, przyjmijcie do siebie, zaopiekujcie się, a będziecie mieć pociechę w swej krainie. Niech rośnie i czeka na nas* -mówi Jassan. *Niech rośnie i czeka* - powtarza tłum. Smród mokrej, zwierzęcej sierści przewala się przez krąg niczym fala, mieszając z zapachem ziół. Coś wielkiego (**Strażnik**) staje przy głazie ofiarnym, ale dym jest tak gęsty, że widać jedynie cień. Wyraźnie da się słyszeć ciężki oddech i czuć bijące z cielska ciepło. Modły Jassana przybierają na sile, a chłopiec wrzeszczy jak oparzony. Wrzask ten zaczyna się jednak szybko oddalać. Gardłowe pochrząkiwanie i trzask łamanych gałęzi to ostatnie, co dociera do uszu zebranych nim znów zapada cisza.

Część wioskowych, w tym przede wszystkim matki z dziećmi, rozchodzą się do chat. Pozostali zostają, modląc się, śpiewając pieśni i ucztując na zebranych na kamieniu darach. Stwór najwyraźniej nie był nimi zainteresowany. Jeżeli wędrowcy zechcą porozmawiać z mieszkańcami osady, mogą oni odpowiadać wedle woli Kruentisa. Nie powinni wypowiadać się o **Matkach** zbyt negatywnie, nawet gdyby faktycznie chcieli. Złorzeczenie opiekunkom wioski nie jest dobrze widziane. Może nawet doprowadzić do wygnania lub śmierci. Wyjątkiem są naturalnie **Zojka** oraz **Olga**, matka zabranego **Filipa**. Za to **Vaclav** nie wydaje się przejęty utratą syna, mówi, że ma jeszcze czworo innych gęb do wyżywienia i częstuje wszystkich siwuchą. Starszy **Jassan** chętnie, choć niezbyt szczegółowo opowiada o **Strażniku**, który broni domu Matek oraz **Krainie Miodu**, gdzie trafiają dzieci. W tym momencie jest w stanie zdradzić największe tajemnice wioski (poza prawdziwym wyglądem Matek), robi to jednakże w taki sposób, by wszystko brzmiało nad wyraz pozytywnie. Starzec szczerze zresztą wierzy we wszystko, co mówi. Towarzysząca mu **Magośta** jest przygnębiona. Martwi ją zdrowie **Eliny**, której wyraźnie się pogorszyło. Szybko wraca do chałupy, by się nią zająć. Wcześniej z przejęciem prosi wędrowców, by zajrzeli do niej rano.

**Akt III: Siedlisko**

**Dobrze byłoby, aby w momencie rozpoczęcia Aktu III, gracze wiedzieli lub przynajmniej domyślali się, że Leśne Matki:**

* Decydują o tym kto może opuścić osadę.
* Podczas każdego święta Matczyn, zabierają do siebie dzieci (gracze nie muszą wiedzieć co faktycznie z nimi robią).
* Tym, którzy je czczą obiecują miejsce w Krainie Miodu. A przynajmniej tak się mówi.
* Mają moc, by obdarzyć człowieka długowiecznością, uzdrawiać najgorsze rany i przypadłości oraz spełniać inne życzenia.
* Nigdy nie kłamią, choć podobno mówią w tak przewrotny sposób, że niejednego już zwiodły.
* Czasem proponują układ tym, którzy wywrą na nich wrażenie.
* Strzeżone są przez Strażnika.

**Pełne lub częściowe informacje o tym, w jaki sposób porozmawiać z Matkami wędrowcy mogą zdobyć:**

* Wykonując zadanie POTWÓR ZE SPICHLERZA.
* Wykonując zadanie ZAGINIONY PIES.
* Od **Eliny**, której opowiadała o tym **Magośta**.
* Od dowolnego mieszkańca wioski, zdobywając jego zaufanie, zastraszając go lub oszukując (powinno być to jednak odpowiednio trudne).
* Podglądając jak kto inny to robi.
* Znajdując gliniane tabliczki lub malowidła na kamieniach (będą one przedstawiać jedynie złożenie ofiary).

**ELINA ZNIKNĘŁA**

Następnego dnia po święcie do wędrowców dociera informacja, iż tuż przed świtem, **Elinę** zaniesiono do **Matek**, ponieważ była umierająca. Powinien być to dla nich impuls, by ruszyć do leża opiekunek wioski.

**Gdyby gracze potrzebowali dodatkowej motywacji,** można wykorzystać jedno z poniższych. Trzeba wziąć pod uwagę w jaki sposób przebiegała dotychczasowa historia i wybrać to, co najlepiej do niej pasuje:

* **Jassan** oznajmia, iż Matki chcą widzieć wędrowców i nakazuje, by za nim podążyli. Mógł im to również obiecać w zadaniu POTWÓR ZE SPICHLERZA.
* **Jassan** i/lub **Kvido** mają wątpliwości co do lojalności bohaterów. Naciskają, aby wysłać ich do Leśnych Matek, być może nawet używają siły.
* Ktoś ostrzega graczy, że nie są tu bezpieczni, a wioskowi wcale im nie ufają. Powinni jak najszybciej prosić Matki, aby pozwoliły im odejść.
* **Mauritz, Bondar** lub **Zojka** chcą uciec z wioski i są gotowi wybłagać wolność u Matek.
* Wędrowcy mają sen lub przywidzenie. Trzy piękne, nagie kobiety przedstawiają im się jako Leśne Matki i proszą, by przybyli na rozmowę.

Należy zwrócić uwagę, iż zależnie od wybranej opcji, odprawienie **rytuału** przed pieczarą Matek może okazać się niepotrzebne. Co więcej, niewykluczone, że cała historia potoczy się w sposób zupełnie odmienny od tych, które zostały tu zaproponowane, np. gracze sami zaniosą dziewczynę do Matek, chcąc prosić o jej uzdrowienie lub będą mieli jeszcze inne, niekoniecznie szlachetne pobudki. **W czasie gry Kruentis powinien być szczególnie wyczulony na to, jakie są dążenia wędrowców i nieustannie utwierdzać ich w przekonaniu, że Leśne Matki mogą być w stanie je spełnić.**

**SPOTKANIE Z LEŚNYMI MATKAMI**

***W miejscu, gdzie stare, wykrzywione drzewa chylą się ku ziemi, w białej jak kość skale zieje otwór pieczary. W nim zaś czerń nieprzebrana, mroczna i odpychająca, sięga łapczywie ku okrągłemu głazowi. Leży on wprost przed jaskinią, pokryty gnijącymi liśćmi i brunatnymi plamami. Przypomina ten, który widzieliście w kręgu, w osadzie. Wokół unosi się słodki zapach. Obcy, a jednocześnie znajomy.***

Rozwój wypadków po przybyciu pod pieczarę zależny jest od tego jak i z kim wędrowcy tu dotarli, a także co działo się wcześniej. Kruentis powinien odpowiednio dostosować sytuację. Kluczowy jest przede wszystkim **rytuał**, który należy odprawić, by zyskać przychylność **Matek** i przyzwolenie na rozmowę z nimi. Wymaga on, aby zatrzymać się przed wejściem do jaskini, złożyć ofiarę z krwi własnej lub zwierzęcej (powinna ona skropić głaz) oraz wypowiedzieć następujące słowa: *Matki, Matki, usłyszcie wasze dziatki. Wspomóżcie radą, otoczcie opieką, krew przyjmijcie. Matki, Matki, usłyszcie wasze dziatki.* Wystarczy, jeżeli zrobi to jedna postać.

**Wiedźmy** są w zasadzie jedną, potworną istotą. Z bulwiastego korpusu wyrastają trzy tułowie i pięć rąk o różnym kształcie i długości. Każdy członek ich wspólnego ciała jest zdeformowany w inny sposób. Są powolne i niezgrabne. Będą się więc starały jak najdłużej pozostać poza wzrokiem bohaterów. Ukażą się dopiero wtedy, gdy zechcą ich wystraszyć.

Same o sobie mówią “siostry”, rzadziej “matki”, a każda z nich - **Wastyrga, Kiruna** i **Moraga** - ma nieco inną osobowość. **Wastyrga** jest apodyktyczna, skrzekliwa **Kiruna** porywcza i głośna. Najchętniej każdego od razu by pożarła. **Moraga** z kolei uważa się za najstarszą, choć trudno ocenić co przez to rozumie, skoro wszystkie są w pewnym sensie jednym. Mówi wolno, ponurym, flegmatycznym głosem. Odzywa się przede wszystkim, by strofować pozostałe siostry. Wydaje się też najbardziej rozsądna.

Warto odgrywać Matki na trzy odmienne głosy, uzupełniające się, a czasem przepychające - nie powinno to jednak przybrać komediowego charakteru, chyba że w takiej konwencji utrzymana jest cała sesja. Ważne, aby każdej z sióstr nadać charakterystyczny wyraz, by gracze momentalnie wiedzieli, która z nich przemawia.

**Jeżeli wędrowcy odpowiednio odprawią rytuał lub jeśli będą w stanie go pominąć**:

* Strażnik nie zareaguje.
* Matki przemówią z wnętrza pieczary (schowane w cieniu) i po krótkiej rozmowie zaproszą do środka. Będą też bardziej skłonne do ugody i ustępstw.

**Jeżeli wędrowcy nieodpowiednio odprawią rytuał lub nie zrobią tego wcale:**

* Zostaną zaatakowani przez Strażnika.
* Matki obrzucą ich groźbami z wnętrza pieczary (schowane w cieniu) i każą iść precz.
* W wypadku, gdy mimo wszystko, bohaterowie wejdą do środka, Matki zabiją **Filipa** na ich oczach. Będą też bardziej wrogo nastawione, mniej skłonne do ugody i nie zgodzą się na żadne ustępstwa.

**Przykładowe kwestie Matek:**

[W] - Ktoś stoi na progu.

[K] - SKĄD PRZYCHODZĄ?! CZEGO CHCĄ?!

[W] - Chcą nas słuchać, chcą nas widzieć? Prosić chcą?

[K] - BLIŻEJ, NIECH PODEJDĄ BLIŻEJ!

[M] - Siostry… dajcież… móóówić… dziatkom… naszyyym.

[K] - SŁODKO PACHNĄ, SŁODKO!

[W] - Tudzież obco, moja miła Kiruno. Czy ich znamy?

[K] - ZAGUBIENI SĄ! WIĘC PRZYCHODZĄ!

[M] - Siostry…

Leśne Matki cały czas będą starały chować się w cieniu jaskini, poza wzrokiem bohaterów. Należy pamiętać, że choć mogą one nie mówić całej prawdy i wypowiadać się przewrotnie, **nie wolno im kłamać**. Gdyby wyrzucały z siebie co im ślina na język przyniesie, wchodzenie z nimi w jakiekolwiek układy po prostu nie miałoby sensu. Niezależnie od tego jak potoczy się rozmowa i jakie będą wybory graczy, **wiedźmy nie zainicjują walki**. Doskonale wiedzą, iż fizycznie są zbyt słabe i podatne na ataki. Zrobią jednak wszystko, by wędrowcy myśleli inaczej. Co więcej, **Strażnik**, dopóki żyje, w każdej chwili jest gotów stanąć na ich wezwanie.

**WALKA ZE STRAŻNIKIEM**

Strażnik to potworna istota przypominająca połączenie ogromnego łosia z owadem. Porusza się na czterech nogach zakończonych kopytami, ale tam, gdzie powinna być szyja, wije się coś na kształt wielkiego robaka o wielu oczach, ostrych żuwaczkach i zwisających na boki pajęczych odnóżach. Ponad nimi sterczy natomiast powykręcane na wszystkie strony poroże. Stwór sapie ciężko i dziwnie klekocze przy każdym ruchu. Choć jest niesamowicie silny, porusza się powoli i niezdarnie, co stanowi jego główną słabość.

**Strażnik** | Siła 5 | Zręczność 1 | Zaradność 1

**Trafienia:**

**1-3:** korpus

**4:** przednie nogi

**5:** tylne nogi

**6:** głowa

Starcie z maszkarą jest niezwykle niebezpieczne i gdyby do niego doszło, niewykluczone, że ktoś poniesie śmierć.

**Aby zwiększyć swoje szanse, wędrowcy mogą:**

* Poszukać broni w wiosce. Być może trafi im się całkiem solidny oręż, znaleziony przez miejscowych przy bandytach czy nawet rycerzach, którzy zginęli w lesie lub wręcz dotarli do osady i już nigdy jej nie opuścili.
* Wykorzystać rybacką sieć do spętania stwora (skutkuje utrudnieniem).
* Nasączyć strzały trucizną stworzoną własnoręcznie lub otrzymaną np. od **Zojki** (skutkuje utrudnieniem od drugiej tury po trafieniu).
* Wypytać kogoś zaufanego o słabości potwora. Jego wrażliwe miejsca to spód tułowia oraz podgardle nieosłonięte chityną (dodatkowa k4 do ataku dla każdej postaci, która poznała słabości).
* Użyć naostrzonego pala. Monstrum w walce nieraz staje na tylnych kończynach, po czym opada z impetem. To dobry moment, aby podstawić pal (utrudnienie -2, jeżeli Strażnik zostanie nabity).
* Przygotować pułapkę, np. dół z zaostrzonymi palami, lub zwabić stwora nad przepaść (skutkuje poważnymi obrażeniami a nawet natychmiastową śmiercią Strażnika, zależnie od decyzji Kruentisa).

**Jeśli po pokonaniu Strażnika sytuacja na to pozwala, można zwiększyć napięcie wprowadzając drugi etap walki:** skóra powalonego przeciwnika pęka, a spod niej wystrzeliwują 3 owadzie kończyny. Potwór jest w stanie tylko się czołgać, ale zaczyna pluć jadem (Zręczność). Nadal będzie starał się zabić bohaterów i nie odpuści dopóki nie wyzionie ducha. Jednakże ze względu na rany, jest znacznie słabszy, a stany zdrowia każdej części jego ciała wynoszą 2 (poprzednie trafienia się nie liczą).

**Strażnik, druga forma** | Siła 2 | Zręczność 1 | Zaradność 1

**Trafienia:**

**1-2:** korpus

**3:** pierwsze odnóże

**4:** drugie odnóże

**5:** trzecie odnóże

**6:** głowa

**Poszczególni mieszkańcy wioski różnie zareagują na śmierć potwora,** jeżeli staną się jej świadkami lub jeśli wędrowcy przyniosą do osady dowód w postaci np. głowy maszkary. Jak wszystko w Akcie III, dużo zależy od tego, do czego doszło wcześniej.

* **Jassan** i **Kvido** z miejsca staną się wrodzy, choć ten pierwszy prędzej ucieknie niż przystąpi do walki.
* **Magośta**, która przez lata nabrała wątpliwości co do paktu, jaki zawarła z Matkami, może być wdzięczna bohaterom, a nawet uznać, że to najwyższy czas otwarcie przeciwstawić się wiedźmom.
* Część wioskowych będzie przerażona perspektywą gniewu Matek. Jedni zaczną uciekać, drudzy będą się modlić, ale trafią się i tacy, którzy zechcą świętować.

**JASKINIA**

***Choć główny korytarz jamy poprzecinany jest wąskimi odnogami, droga niechybnie prowadzi do wielkiej komnaty. Gdzieś z góry przeciskają się pojedyncze promienie światła. Padają one wprost na rzędy spróchniałych, drewnianych bali, przywodzących na myśl kościelne ławy. Ogień trzaska nieśmiało w kilku paleniskach, akompaniując z wolna kapiącej wodzie.***

W pierwszej komnacie, gdzie najprawdopodobniej odbędzie się spotkanie z **Matkami**, wędrowcy **nie powinni zobaczyć niczego**, co jednoznacznie potwierdzałoby prawdziwą, demoniczną naturę wiedźm. Wówczas pertraktacje mogłyby po prostu nie mieć racji bytu. Nawet jeżeli bohaterowie wchodzą do jaskini w bojowym nastawieniu, warto trzymać Matki poza zasięgiem ich wzroku i tworzyć złudzenie, iż nie mają one złych intencji.

Na posłaniu z liści i siana leży **Elina**. Jest bardzo słaba, ale przytomna. Całkiem prawdopodobne, że wędrowcy spotkają tu również **Filipa** (chłopca porwanego z wioski) i/lub inne postacie.

**Leśne Matki**, wciąż z ukrycia, krótko podsumują dotychczasowe dokonania graczy. Zależnie od tego jak przebiegała historia, mogą być one pod wrażeniem ich pracowitości, oddania, wiary, odwagi, sprawności w walce a nawet… niekompetencji. Następnie wędrowcy (oraz postacie niezależne, o ile są obecne) będą mieć szansę na przedstawienie swoich próśb/żądań. Jeśli tego nie zrobią, wiedźmy pierwsze wyjdą z propozycją układu. Każdy gracz i każda postać ma prawo zawrzeć swój własny pakt, ale łącznie jako grupa **wolno im złożyć tylko trzy życzenia**.

**Co mogą oferować Matki:**

* *Nigdy więcej nie zobaczycie biedy. Nikt nie podważy waszych słów i nikogo słuchać nie będziecie.*

**Konsekwencje:** postać zostaje oślepiona, straci głos oraz słuch.

* *Do końca życia będziecie syci i napojeni.*

**Konsekwencje:** postać otrzymuje obfity posiłek, ale po jego spożyciu natychmiast umiera.

* *Nigdy się nie zestarzejecie.*

**Konsekwencje:** postać natychmiast umiera. Uwaga: wiedźmy nie złożą tej propozycji komuś, kto już jest stary.

* *Poznacie las jak żaden człek. Wszystkie ścieżki, wszystkie wyjścia.*

**Konsekwencje:** postać zaczyna odczuwać potworny ból i nie mogąc się opanować, ucieka do lasu. W ciągu kilku następnych dni przemienia się w istotę podobną do zwierzęcia, zmuszoną wędrować po puszczy do końca swoich dni.

* Spełnienie innej prośby (np. uleczenie Eliny, przyzwolenie na opuszczenie wioski, realizacja marzenia postaci, ale wszystko w granicach zdrowego rozsądku, ponieważ wiedźmy nie są wszechmocne).

Jeżeli **Matki** nie będą w stanie spełnić danej prośby (ocenia to Kruentis), przyznają to otwarcie i pozwolą na jeszcze jedną próbę. Gdyby i tym razem żądanie okazało się nierealne, postać nie będzie miała kolejnej szansy, ale życzenie nie przepada.

Haczyk jest prosty. Każda prośba wynikająca z pychy czy egoizmu, będzie miała negatywne konsekwencje. Innymi słowy - wystarczy, że postać poprosi o cokolwiek **dla siebie**, a zostanie ukarana. Dlatego też w wypadku żądania zwrócenia wolności, Matki będą uporczywie dopytywać co dany bohater zamierza z nią uczynić. Ważne, by pamiętać, że ich moc jest ograniczona. Choć mogą spełnić życzenie w sposób, który doprowadzi do śmierci, nie są w stanie tego zrobić dopóki człowiek dobrowolnie nie wyrazi swej prośby.

**Istotną kwestią jest to, iż wiedźmy niczego nie dają za darmo. W zamian za spełnienie życzeń mogą żądać:**

* Pozostawienia u nich Eliny. Jeszcze nie zdecydowały czy zechcą ją pożreć czy uczynić częścią siebie, a więc czwartą siostrą.
* Życia wędrowca lub innej postaci.
* Pozostania w wiosce na zawsze.
* Zamordowania Jassana oraz Magośty i przejęcia opieki nad wioską. Matki wiedzą, że Magośta się od nich oddaliła, a Jassan jest już po prostu zbyt stary.

Nie należy z góry przedstawiać wszystkich propozycji. Warto zacząć od tych najbardziej kontrowersyjnych i sprawdzić czy bohaterowie będą skłonni rzucić się sobie do gardeł. O ile wędrowcy poprawnie odprawili rytuał lub jeżeli w ogóle nie musieli tego robić, a jednocześnie nie zrazili do siebie wiedźm, będą one otwarte na negocjacje i ustępstwa.

**Zachowanie postaci niezależnych:**

* Reakcja **Mauritza** zależna jest od relacji, jaką nawiązali z nim gracze, a w szczególności od przebiegu zadania MAURITZ. Będąc przychylnym, zdecyduje się oddać życie za Elinę. Nie poświęci się jednak za nikogo innego. W przeciwnym wypadku, będzie żądał od Matek potęgi. Wówczas te zaproponują mu, iż *Nigdy więcej nie zobaczy biedy. Nikt nie podważy jego słów i nikogo słuchać nie będzie.* Warto zauważyć, że **nie zaczeka na pozostałych** i złoży to życzenie jako pierwszy.
* **Elina** życzy sobie powrotu do zdrowia i wolności. Chcę odnaleźć swoich bliskich i upewnić się, że nic im nie grozi.
* **Bondarowi** zależy jedynie na ratowaniu rodziny, nawet swoim własnym kosztem. Z kolei **Iryna** nie wyobraża sobie, by ich córeczka (**Begi**) mogła dorastać bez matki. Sama też nie żywi do Bondara żadnego uczucia.
* **Jassan** jest bezgranicznie oddany Matkom. Zaprotestuje jedynie, gdy te nakażą wędrowcom go zabić.
* O ile bohaterowie zdobyli zaufanie **Magośty**, ta wesprze ich ostrzeżeniem, by *prosili skromnie*.
* **Kvido**, widząc prawdziwe oblicze wiedźm padnie przerażony na kolana i tak zastygnie. Wprawdzie polował dla nich na zwierzynę i dostarczał mięso, ale nigdy nie zanosił go do samej jaskini. Gdyby jednak Matki zostały zaatakowane i wezwały go na pomoc, ruszy bez wahania.
* Zacięta przeciwniczka opiekunek wioski, **Zojka**, każe im wynosić się tam skąd przyszły. W odpowiedzi te spytają czy nie chce zobaczyć synka (**Cenka**). Jeśli się zgodzi, następnego dnia w osadzie pojawi się głuchoniema istota wyglądająca dokładnie jak chłopiec.

**WALKA Z WIEDŹMAMI**

W bezpośrednim starciu **Leśne Matki** nie stanowią większego zagrożenia. Nawet biorąc pod uwagę, że wytrzymają więcej, niż przeciętny człowiek i że będą niezgrabnie bronić się kosturem, wędrowcy powinni być w stanie zatłuc je bez użycia jakiejkolwiek broni. Nie dziwi więc, iż zależy im na uniknięciu walki, a gdyby do niej doszło, wykorzystają wszelką sposobność do ucieczki.

**Leśne Matki** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 6

Posiadają: Kostur

**Trafienia:**

**1:** ręce

**2:** nogi

**3:** korpus

**4:** Wastyrga (głowa)

**5:** Kiruna (głowa)

**6:** Moraga (głowa)

Każda z powyższych części ciała posiada 4 poziomy zdrowia. Po zniszczeniu korpusu wiedźmy padną na ziemię i choć zapewne wciąż będą w stanie wulgarnie złorzeczyć, niechybnie się wykrwawią. Podobnie, gdyby zabite zostały co najmniej dwie głowy.

**Przemożny wpływ**

Jeśli postacie których Skupienie wynosi 1 spróbują zaatakować Matki lub zrobić coś wbrew ich woli, będą musiały najpierw wykonać próbę Skupienia. Porażka oznacza, że zatrzymują się oszołomione. Postacie o wartości Skupienia 0 w ogóle nie są w stanie się przeciwstawić. Talent działa oczywiście tylko w obecności wiedźm i nie ma wpływu na działania podejmowane z dala od nich.

**Straszliwe oblicze**

Wiedźmy podnoszą końcowy wynik swojej próby o 1, o ile próbują zastraszyć rozmówcę i jeśli jednocześnie są dla niego widoczne w swej prawdziwej postaci.

**PRZESZUKANIE JASKINI**

Potworne mieszkanki siedliska nie zezwolą wędrowcom się po nim rozejrzeć. Gdyby jednak zostały wyeliminowane, nic więcej nie stanie na przeszkodzie. Z głównej komnaty odchodzi kilka korytarzy. Tam znaleźć można wiele dziwnych przedmiotów niewiadomego przeznaczenia, stare księgi zapisane tajemnymi symbolami oraz ogromny kocioł i liczne, ludzkie kości.

Uwagę przykuwa szerokie zagłębienie wypełnione cuchnącą substancją o mdłej, żółtej barwie. Wokół niego kłębi się rój wściekle kąsających owadów. Jeżeli postaciom towarzyszy ktoś z wioskowych, może uznać, iż jest to przejście do **Krainy Miodu**. Sposób w jaki o tym powie, jest oczywiście zależny od danej postaci i jej nastawienia wobec Matek oraz wszystkiego, co się wydarzyło. Gdyby ktokolwiek spróbował dotknąć sadzawki lub, co gorsza, zanurzyć się w niej, błyskawicznie poczuje niewysłowiony ból, a jego skóra i ciało zaczną same odchodzić od kości. Skażenie rozejdzie się błyskawicznie. Jedynym sposobem na ratunek, będzie już tylko odcięcie danej kończyny.

Jeśli wędrowcy zechcą dokładniej przeszukać pieczarę, to normalny sukces w próbie **Precyzji** pozwoli im znaleźć **Rubin** (wart 1 000 szaraków), natomiast trudny - **Diament** (wart 8 000 szaraków). Z takimi skarbami w sakiewce, bohaterowie naprawdę będą musieli uważać na trakcie.

**Dodatkowe, opcjonalne komplikacje w Akcie III**. Powinny one być możliwie najlepiej dopasowane do wcześniejszych wydarzeń i relacji, jakie nawiązali gracze:

* Wrogo nastawieni łowcy z **Kvidem** na czele.
* Wrogo nastawieni mieszkańcy wioski.
* Glastygi, wrogie lub nie. Jeżeli wędrowcy pokonali **Strażnika**, stwory będą trzymać się na dystans.
* **Mauritz** lub **Bondar** chcą złożyć ofiarę z któregoś z wędrowców, na mocy układu z Matkami.
* **Iryna** chce zabić **Bondara**, by ochronić ich córeczkę (**Begi**) na mocy układu z Matkami.
* **Elina** popełnia samobójstwo, na mocy układu z Matkami lub gdyby odmówiły jej uzdrowienia.
* **Elina** prosi wędrowców, by skrócili jej cierpienie (jeśli nie została uzdrowiona).
* **Elina** przemienia się w żywego trupa.

**Epilog**

***Słońce zachodzi nad Starym Lasem, tak jak i robiło to od wieków nim pojawili się pierwsi ludzie, i jak robić to będzie długo po tym, gdy wszelki ślad po nich zaginie. Szelest i skrzypienie drzew niesie się po borze, w odpowiedzi na przeszywający chłód zimy. Mimo tego, co zaszło między milczącymi pniami, mimo tego, czego świadkiem były murszejące skały, życie biegnie dalej. A prastare tajemnice jak spoczywały w gęstwinie, tak spoczywają tam nadal, czekając na nieostrożne ludzkie serca.***

Kruentis powinien poprowadzić zakończenie, wspomagając się poniższą listą. Dopowiedzenie dalszych losów głównych bohaterów, to zadanie graczy i nie należy im niczego narzucać, o ile tylko nie dali się za bardzo ponieść fantazji.

* Czy wędrowcom udało się opuścić las?
* Co z tymi, którzy polegli? Sprawiono im pochówek? A może pozostawiono ich ciała wilkom?
* Co stało się z wioską?
* Jak potoczyły się losy Zojki, rodziny Bondara, Jassana, Magośty, a przede wszystkim Eliny i Mauritza?
* Co zrobiły wiedźmy (jeśli przeżyły)?

**Postacie i potwory**

**POSTACIE NIEZALEŻNE**

**Begi** | Siła 0 | Zręczność 1 | Zaradność 1| wiek: dziecko

Córka Bondara i Iryny. Charakteryzuje ją pucołowata twarz oraz jasne loki.

**Blanka** | Siła 0 | Zręczność 1 | Zaradność 1| wiek: dziecko

Jedno z mieszkających w wiosce dzieci. Jej rodzice to Ondrej i Jitka.

**Bondar** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 2 | wiek: średni

Posiada: kij (Prosta, Prymitywna), ale po przybyciu do wioski zamienia go na topór (Silna, Ciężka, Powolna)

Ojciec Begi i mąż Iryny. Pochodzi z Verbek, wsi pod Kalesborgiem. Nie dołączył do chłopskiego buntu, mimo że biorą w nim udział jego trzej bracia. Najważniejsze jest dla niego ratowanie rodziny, którą szczerze kocha. Potrafi być porywczy.

**Cenek**

Syn Zojki, wbrew jej woli oddanym Leśnym Matkom w wieku trzech lat.

**Cenek, sobowtór** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 1

Istota, która pojawi się w osadzie, jeżeli Zojka poprosi Matki, by zwróciły jej syna lub jeśli one same jej to zaproponują, a kobieta się zgodzi. Wygląda jak trzyletni chłopiec, jednakże nie mówi i ma bardzo ograniczony kontakt ze światem zewnętrznym.

**Cichan** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 2 | wiek: młody

Posiada: widły (Prosta, Długa, Prymitywna)

Chłop z osady.

**Ebrin** | Siła 0 | Zręczność 1 | Zaradność 1| wiek: dziecko

Chłopiec mieszkający w wiosce. Od tygodni opiekuje się Borto, psem z przetrąconą łapą.

**Elina** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 2 **|** wiek: młoda

Posiada: futrzana kurtka.

Młoda kobieta o zielonych oczach i schowanych pod czepkiem kasztanowych włosach. Ma nie więcej niż 20 zim i wygląda na typową mieszczankę. W trakcie ucieczki z Kalesborgu została ranna, tuż nad prawym biodrem.

**Filip** | Siła 0 | Zręczność 1 | Zaradność 1| wiek: dziecko

Synek Vaclava i Olgi, który został wybrany do oddania Leśny Matkom w trakcie Jesiennych Matczyn.

**Iryna** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 3 | wiek: młoda

Żona Bondara, matka Begi. Ma nie więcej niż 17-19 lat. Opiekuje się córeczką najlepiej, jak potrafi, ale nie kocha męża, za którego wydali ją rodzice. Traktuje go obojętnie. Potrafi być jednak miła, gdy go potrzebuje.

**Jassan** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 4 | wiek: bardzo stary

Posiada: kostur (Prosta)

Sędziwy, ślepy mężczyzna, zwykle oparty na ladze. Nosi brunatne szaty i barani tołub. Do innych zwraca się przez trzecią osobę (“Dowiedzą się”, “Pójdą” zamiast “Dowiecie się”, “Pójdźcie”).

**Jitka** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 2 | wiek: średni

Matka Blanki i partnerka Ondreja. Mieszka w osadzie.

**Krizmir** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 2 | wiek: średni

Posiada: topór (Silna, Ciężka, Powolna)

Jeden z mieszkańców wioski. Tęgawy mężczyzna o nieprzyjemnej fizjonomii i podkrążonych oczach.

**Kvido** | Siła 3 | Zręczność 3 | Zaradność 3 | wiek: starszy

Posiada: łuk (Dystans), 20 strzał, sztylet (Prosta, Zabójcza), długi miecz (Silna), znaleziony podczas jednego z wypadów łowieckich

Łowca z wioski, o siwych włosach i twardym spojrzeniu. Nie ufa obcym, jest oddany Jassanowi, a także wierny Leśnym Matkom, które zaopatruje w dziczyznę. W osadzie czuwa nad porządkiem.

**Ludzie z wioski** | Siła 1-2 | Zręczność 1-2 | Zaradność 1-2

Mogą posiadać: kije (Prosta, Prymitywna), maczugi (Prosta, Prymitywna), młoty (Silna), pałki (Prosta), topory (Silna, Ciężka, Powolna), widły (Prosta, Długa, Prymitywna), włócznie (Długa). W wiosce nie wykuwa się mieczy, bowiem sztuka ta wymaga odpowiedniego kunsztu.

Wioskowi żyją w izolacji i nie są świadomi tego, co dzieje się poza lasem. Do tego posługują się bardzo prostym językiem. Wypowiadając ich kwestie należy więc unikać zdań złożonych i bardziej wyszukanych określeń. Na miejscu będą za to wszelkie kolokwializmy.

**Ludzie z wioski, dzieci** | Siła 0 | Zręczność 1 | Zaradność 1

**Łowcy Kvida** | Siła 3 | Zręczność 3 | Zaradność 2

Posiadają: łuk (Dystans), 20 strzał, sztylet (Prosta, Zabójcza), toporek (Silna)

**Magośta** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 4 | wiek: bardzo stara

Pomarszczona kobieta o haczykowatym nosie i żylastych dłoniach. Śnieżnobiałe włosy chowa pod chustą, a przygarbiona jest niemal do ziemi. Mimo wieku, zdaje się być jednak pełna werwy.

**Mauritz** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 2 | wiek: średni

Posiada: ubogi płaszcz, porządnie wykonane buty.

Chuderlawy mężczyzna o zrezygnowanym spojrzeniu i twarzy naznaczonej świeżymi cięciami. Na oko może liczyć około 35 zim.

**Olga** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 2 | wiek: młoda

Zrozpaczona matka zabranego do Matek Filipa, żona Vaclava.

**Ondrej** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 1 | wiek: średni

Ojciec Blanki i partner Jitki. Pędzi swój samogon, który nazywa “Ondrejówką”. Jest łatwo rozpoznawalny dzięki kędzierzawej fryzurze.

**Vaclav** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 1 | wiek: młody

Rosły chłop z wioski, mąż Olgi, ojciec Filipa i czwórki jego rodzeństwa.

**Zojka** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 3 | wiek: średni

Kobieta w sile wieku, o kruczych, lekko kręconych włosach i podkrążonych oczach. Zdaje się różnić od pozostałych mieszkańców osady, a nawet mówi w sposób przywodzący na myśl zwykłych chłopów z okolic Kalesborga. Lata temu, wraz z mężem (Tiborem), uciekli z traktu przed rozbójnikami i zgubili się w lesie. Zojka była wówczas w ciąży. Niestety jej mąż zginął, nim odnaleźli ich wioskowi. Nie mając większych perspektyw, pozostała w osadzie, gdzie wkrótce na świat przyszedł jej syn, Cenek. Trzy zimy później Jassan nakazał oddać chłopca Leśnym Matkom.

**POTWORY, ZWIERZĘTA I WROGOWIE**

**Borto** | Siła 2 | Zręczność 1 | Zaradność 2

Jeden z wielu wioskowych psów. Z powodu przetrąconej łapy trudno mu dopchać się do pożywienia, co doprowadziło do tego, iż strasznie zmizerniał. Ciągle szczeka, a nocami wyje. Zaprzyjaźnił się z chłopcem imieniem Ebrin, którego gotów jest bronić nie zważając na własne bezpieczeństwo.

**Glastyg, gruborogi** | Siła 4 | Zręczność 2 | Zaradność 1

Posiada: broń z cechą Ciężka (wielka maczuga, konar itp.)

**Glastyg, wilczysko** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1

Odpowiednik albinosa z podręcznika do gry. Różni się od niego ciemnym kolorem futra. Jego szpony posiadają cechę Silne.

**Glastyg, wyjec** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1

Mogą posiadać: kije (Prosta, Prymitywna), maczugi (Prosta, Prymitywna), młoty (Silna), pałki (Prosta), topory (Silna, Ciężka, Powolna), włócznie (Długa)

**Jeźdźcy kasztelana** | Siła 3 | Zręczność 3 | Zaradność 3

Posiadają: Miecz długi (Silna) lub Włócznia (Długa) oraz Lekki Napierśnik Kawalerzysty (1, 2)

Talent: Konny

**Potwór ze spichlerza** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 2

Godne pożałowania stworzenie mieszkające w piwnicy pod starym spichlerzem. Choć miejscowi powiadają, iż to Cenek, syn Zojki, którego odrzuciły Leśne Matki, nie sposób powiedzieć czy to prawda. Przypomina bardzo zdeformowane ludzkie dziecko i jest niesamowicie płochliwy.

**Leśne Matki** | Siła 1 | Zręczność 2 | Zaradność 6

Posiadają: Kostur

Talenty: Przemożny wpływ, Straszliwe oblicze

Szczegółowy opis w Akt III, WALKA Z WIEDŹMAMI.

**Strażnik** | Siła 5 | Zręczność 1 | Zaradność 1

**Strażnik, druga forma** | Siła 2 | Zręczność 1 | Zaradność 1

Szczegółowy opis w Akt III, WALKA ZE STRAŻNIKIEM.

**Zwierzęta:**

**Wilk** | Siła 2 | Zręczność 2 | Zaradność 1

**Niedźwiedź** | Siła 3 | Zręczność 2 | Zaradność 1

**Trafienia:**

**1:** Ogon / zad

**2-3:** Korpus

**4:** Przednie nogi

**5:** Tylnie nogi

**6:** Głowa

**KREATOR POSTACI NIEZALEŻNYCH**

**Rzuć k12**. Możesz rzucić raz i odczytać cały wiersz lub rzucać osobno na każdą kolumnę.

**Mieszkańcy okolic Kalesborga**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Kobieta | Dziecko | Inge | Twarz bez wyrazu |
| 2 | Gerwina | Naderwane ucho |
| 3 | Naście lat | Rosmunda | Masywne barki |
| 4 | Lilia | Nieprzyjemna fizjonomia |
| 5 | Młodość | Franga | Przenikliwe spojrzenie |
| 6 | Deidre | Żylaste ciało |
| 7 | Mężczyzna | W kwiecie wieku | Winfried | Sepleni |
| 8 | Dagobert | Otyłość |
| 9 | Najlepsze lata ma za sobą | Filibert | Plamy na skórze |
| 10 | Lachlan | Blada cera |
| 11 | Starość | Ranul | Długie włosy w nosie |
| 12 | Torcal | Krzywe nogi |

**Mieszkańcy wioski w lesie**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Kobieta | Dziecko | Albina | Twarz bez wyrazu |
| 2 | Wendula | Naderwane ucho |
| 3 | Naście lat | Petra | Masywne barki |
| 4 | Gertruda | Nieprzyjemna fizjonomia |
| 5 | Młodość | Daniela | Przenikliwe spojrzenie |
| 6 | Jarmila | Żylaste ciało |
| 7 | Mężczyzna | W kwiecie wieku | Tormud | Sepleni |
| 8 | Oleg | Otyłość |
| 9 | Najlepsze lata ma za sobą | Mikul | Plamy na skórze |
| 10 | Dalibor | Blada cera |
| 11 | Starość | Lubomir | Długie włosy w nosie |
| 12 | Branko | Krzywe nogi |