

Dziedzina Plugawicielki Jezior

Basic D&D, drużyna na 1. poziomie

tekst: Witold Krawczyk

Wodniki są jak elfy, tylko:

1. żyją w wodzie – na lądzie mogą być tylko krótko
2. przypominają trochę ryby (miewają płetwy, łuski, wygląd ludzi z Innsmouth)

Plugawicielka Jezior to wodnica-czarownica. Woda w jej jeziorze ma smak krwi.

1. Klasztor milczących mnichów

BG zaczynają tam przygodę – znaleźli tam schronienie lub pracę.

Na czarnym koniu do klasztoru wpada **Ponura rycerka Sigune!** Broczy krwią z rany w boku (ugryzł ją **pólszczuak**, który wylazł z bagna). Rycerka opowiada, że jej ukochany, piękny młodzieniec **Wirtan**, został porwany przez Plugawicielkę Jezior (to opowiedział jej wędrowny kupiec z Płoci). Sigune prosi o pomoc. Chce jechać z BG.

→ jeśli pojedzie, w najmniej odpowiednim momencie otworzy jej się rana. Narazi na niebezpieczeństwo całą drużynę.

→ jeśli Sigune nie otrzyma pomocy medycznej (choćby prowizorycznej), umrze.

→ odgrywaj Sigune jak najbardziej tragicznie i dramatycznie – jak egzaltowanego wampira z WoDa.

→ **pogłoska**: mnich powie szeptem „kto pokona półszczupaka, zdobędzie wielką sławę!”

Wątek osobisty

Wirtan jest związany z BG. W trakcie sesji wprowadzają retrospekcje, pokazujące stosunek bohaterów do niego.

Wirtan może być:

- bratem jednego z BG
- rywalem innego (czy BG mu **wybaczy?**)
- byłym ukochanym jeszcze innego (czy BG mu **wybaczy?**)
- kiedyś pomógł innemu BG (ma bardzo dobre serce)
- kiedyś jeden z BG słuchał z Wirtanem wróżb – oboje mieli odnaleźć szczęście w toni jeziora.

2. Rzeczny statek

...wąsatych zbójców na mieliźnie. Zbójcy przechwalają się lupem (skromnym – skóry, wino, miód) i pobiciami, grabieżami. (Mają bardzo długie wąsy!) (Zachowują się jak wąsaci wujowie, jak dzbany!) Są lekko pijani, a ich statek – szybki i sprawny. **Zbójca** – 1 KW.

3. Półszczupak (3 KW)

3 KW. Zionie mgłą. W jego stawie jest stos trupów. Trzy mają przy sobie **zakłęte skrzela** (jednorazowe, pozwalają oddychać pod wodą przez godzinę).

4. Nieumarły rycerz (1 KW) na raku (2 KW)

„Strzećcie się, wchodzący na dziedzinę Plugawicielki Jezior!”
Honorowy, zobowiązany strzec mostu. Rzucając wyzwanie na pojedynek, rzuca **rękawicę** z rybiej łuski (kto nosi rękawicę, ten jest uważany za możnego przyjaciela wodników).

5. Tablica

...z wyrytym napisem „DO PRZEKŁĘTEJ I NIESZCZĘŚLIWEJ WODNICY, ZWANIEJ PLUGAWICIELKĄ, DROGĘ WSKAZUJĄ POSĄGI. DROGA PRZECIWNĄ PROWADZI DO WIELKIEGO WĘŻA, KTÓREGO SKÓRA ZAMKNIĘ NAJCIEŹSZĄ RANĘ”. Obok zapadnięty brzeg. Płytko pod wodą są posągi, które zapadły się razem z brzegiem. Pokazują tam, gdzie strzałka na mapie (w stronę obszarów 7-11).

6. Wielki wąż (4KW, jad usypia)

Ciągnie się za nim wylinka, z której nie może wyjść. Jest wściekły. Atakuje z ukrycia. Jeśli ktoś pomoże mu zdjąć wylinkę, być może – być może! – wąż nie będzie chciał go zjeść.

7. Drogowskaz do Płoci

Obok troje handlarzy (skór, garnków, noży) prosi o eskortę do Płoci („to niebezpieczna droga!”). Płacą równowartością noclegu w gospodzie na tydzień.

8. Olbrzymie ławice zębatych ryb (niesmacznych)

...gryzą wszystkich w wodzie (1 obrażenie / tura).

9. Zawalona wieża. Widać ją z daleka!

Pod nią **garniec srebra i przeklęty (?) sztylet** (po każdym zranieniu wysysa życie, wypuszczając nogi i szczypce skorupiaka (1 rana dla posiadacza, 1 dla trafionego).

10. Płocie

Podejrzliwi mieszkańcy-rybacy. Nie powiedzą, że **to oni sami wrzucili Wirtana do jeziora Plugawicielki po tym, jak odrył, że ich kapłan-starszy to Półwęgorz-Psionik**

Mieszkańcy: 1-1 KW.

Antun, półwęgorz-psionik: 4 KW, przebiegły! 3 **zauroczenia osoby** dziennie.

Zauroczył czworo innych **starszych: Lide, Munina, Stowana i Hieronimę**.

11. Oślizgły starzec

„Dzieci, dzieci, czy macie już dosyć ryb?”

Jeśli **tak**, wyczaruje im **maść leczącą każdą ranę**.

Jeśli **nie**, wyczaruje im **góre ryb starcząca na miesiąc**.

(wyczaruje je, wyciągając je ze starej **rękawicy**)

Zniknie, śmiejąc się maniakalnie.

12. Staw Plugawicielki

– Strzeże go 5 nieumarłych przodków z tarczami z rybiej łuski (1 KW), dwaj z nich siedzą z tyłu, szyją z kusz.

– **Plugawicielka** (5 KW, 3 czary: zadawanie ran, mgła, wezwanie ławicy zębatych ryb).

- mówi niskim głosem
- z wielką raną przez pól boku
- pokryta częściowo czarną łuską

Nie lubi, gdy się jej przeszkadza. Chce nastraszyć intruzów i być sama.

W wodzie schowała Wirtana (zaklętego, by mógł oddychać pod wodą).

Nie lubi ludzi z **Płoci** (to oni ją zranili).

Jej ranę uleczy **skóra węża** lub **maść oślizgłego starca**. Wtedy woda w jej jeziorze straci smak krwi, a ona stanie się życzliwsza.

ALE!

ZACZĘLI SIĘ ZE SOBĄ ZAKOCHIWAĆ Z WIRTANEM!

CZY BG WYCIĄGNĄ GO NA POWIERZCHNIĘ?

CZY POZWOLĄ MU ZNALEŹĆ SZCZĘŚCIE W JEZIORZE?

