



MICHAŁ MACIĄG

**SYLVAŃSKIE  
BEZDROŻA**

Nocleg w leżu trolla

Leże Trolla

str 324

Ruiny wioski

Studnia

Las

str 315

Siedlisko olbrzymich pajęków

posegregowane kości

Masowe groby

Droga Leśna

Mroczny las

Siedlisko olbrzymich pajęków

str 315

Miejsce zasadzki

Leśny Kasztel na drzewach

Mokrada leśna

BĄGNO

str 318

Bagienna osmiotrylica

Leże Bagiennej Bestii

str 319

Podmokły las

MICHAŁ MACIĄG

**SYLVAŃSKIE  
BEZDROŻA**

Opracowanie graficzne i skład: Adrian Kala  
Konsultacje: Kornel Bielawski (RPG 30+)

## SKĄD POMYSŁ NA SYLVANŚKIE BEZDROŻE?

Ostatni sezon naszej kampanii w Warhammera spędziliśmy w Sylvanii. Drużyna miała możliwość poznać miejscową kulturę, zarówno tę plebejską, jak i szlachecką. O tym wszystkim pisałem już we wcześniejszym artykule poświęconym Mrocznym Władcom Nocy. Serdecznie zapraszam do zapoznania się przed przystąpieniem do dalszej lektury.

<https://pazurempisane.pl/na-herbatce-u-von-carsteina/>

Chciałem jednak, żeby coś powstało po tym naszym graniu, bo to jedna z bardziej udanych kampanii jakie prowadziłem. Wydaje mi się, że nawet niewielka część tego materiału pozwoli Wam chociaż przez chwilę współuczestniczyć w tym doświadczeniu. Zwłaszcza, że Sylvania jest bardzo ciekawą i inspirującą krainą z odmienną kulturą od reszty Imperium, bardzo specyficznym podejściem do panteonu i mutacji.

Głównym celem tego materiału jest pokazanie relatywizmu wojny domowej. W zasadzie niewinni chłopcy zostają surowo ukarani przez swoich władców za okazanie dobrej woli. Większość poddanych siedzących w zapyziałych wioskach w Imperium nie ma pojęcia o wielkiej polityce i ciężko ich obwiniać o przestrzeganie dobrych obyczajów. Drugim bardzo ważnym aspektem jest dla mnie oddział grasantów, który pokazuje deficyt moralności najemników. Służą temu, kto więcej zapłaci, ale pytanie, które się pojawia to czy tak jest na pewno? Przede wszystkim służą sobie i podejmują takie działania, żeby mieć z tego jak największe korzyści. Dlatego uznałem, że ich naturalną drogą będzie rozbójnictwo.

Materiał można wykorzystać jako całość i pewnie najlepiej sprawdzi się w Sylvanii, ale można go też podzielić i użyć tylko części pomysłów, np. zmieniając byłych najemników na zwykłych rozbójników terroryzujących szlak. Pozostawiam to już Waszej inwencji. Mam nadzieję, że materiał Wam się przyda.

## OPIS FABULARNY

### Miejsce

Rzecz dzieje się w sylwańskim lesie, gdzieś na traktie między dwoma większymi miejscowościami. Odległość od ludzkich siedlisk powinna być na tyle duża, by grasanci czuli się swobodnie i w miarę bezpiecznie.

Okolica sprawia wrażenie mocno niegościnniej. Gałęzie drzew są dziwnie powykręcane przypominając szpony dzikich kreatur. Szelest nielicznych liści przypomina jęki cierpiących ludzi. Może się zdawać, że te lamenty układają się w pojedyncze słowa. W powietrzu unoszą się drobiny popiołu pokrywające wszystko, co nieruchome. Przyprawione nim jedzenie przestaje smakować. Woda staje się mętna, a po deszczu pozostają bure smugi na pancerzach i ubraniu.

Każda próba odpoczynku kończy się niepowodzeniem. Sny po chwili przeradzają się w koszmary opowiadające o wymordowanych mieszkańcach wioski. Krótki sceny są wymowne. Zdają się być na wyciągnięcie ręki. Śniący ma ochotę pomóc potrzebującym, żądać sprawiedliwości. Ale tylko krzyczy przez sen, przyciągając uwagę bestii czających się w mroku.

### Przeszłość

*Przed laty w pobliżu traktu znajdowała się wioska. Jej mieszkańcy byli biedni, ale pracowici. Całe dni poświęcali doглядaniu barci i wyrębowi drewna. Miejscowa gleba nie miała im wiele do zaoferowania, ale mimo przeciwności losu starali się ucywilizować ten kawałek lasu. Trzecie pokolenie mieszkańców bez chwili zawahania nazywało je domem.*

*Pewnego dnia do osady przybyli żołnierze „Krwawego Piątego”. Mieszkańcy oderwani od wielkiego świata i niepomni na wydarzenia wstrząsające Sylvania ugościli żołnierzy tak, jak nakazywał obyczaj. Zapewnili im miejsce do spania i skromny poczęstunek. Jeden z chłopców, Iacov z prawdziwym podziwem patrzył na żołnierzy. Oczy mu się świeciły, kiedy spoglądał na ich wyglancowany na błysk rynsztunek. Jeden z wojowników dostrzegłszy to podarował mu sztylet ozdobiony grawerem stirlandzkiego piątego pułku pacyfikacyjnego.*

*Na tym ta historia mogłaby się skończyć, gdyby nie złośliwe spojrzenie losu. Od wizyty żołnierzy upłynęło wiele miesięcy. Większość mieszkańców pochłonięta swoimi sprawami zapomniała o niezapowiedzianych gościach. Wtedy do wioski zbliżył się podjazd armii von Carsteinów. W większości składał się z najemników żądnych krwi i zabawy. Tylko dowództwo pochodziło z wampirzego nadania. Mieszkańcy wsi gorliwie zaprzeczali, żeby kiedykolwiek gościli jakichś imperialnych żołnierzy. Ich zapal prawię przekonał dowódców, kiedy Hans Kovacs – averlandzki oberleutant zaproponował, żeby dla pewności przeszukać chaty. Pech chciał, że jeden z lancknechtów znalazł podarowany kilka miesięcy wcześniej sztylet. Wystarczyło to za dowód.*

*Dowódca von Carsteinów nie miał żadnych wątpliwości co należy zrobić. Zapędzili wieśniaków na skraj bagien znajdujących się za wioską i kazali im biec przed siebie. Po kilku sekundach spuścili swoje psy i patrzyli jak wygłodniałe bestie polują na ludzi. Wracając nikt nawet się nie trudził, żeby podpalić wioskę.*

*Już pod koniec wojny, kiedy oddziały Imperium, w tym stirlandzki piąty pułk pacyfikacyjny, maszerowały na Drakenhof, Oberleutant Hans Kovacs opowiedział swojemu dowódcy przejmując historię, jak to okrutni poplecznicy wampirów doprowadzili do masakry miejscowej ludności. „Krwawy piąty” zatrzymał się, żeby pochować zmarłych. Wykopali zbiorowe mogiły i, na tyle na ile było to możliwe, posegregowali kości pomordowanych, żeby przypadkiem nie wstali z grobów.*

### Obecnie

Po wymordowaniu wioski las opustoszał na długie lata. W okolicy rozprzestrzeniły się olbrzymie pająki. Z czasem i inne stworzenia znalazły tu swoje miejsce. Kilka miesięcy po wojnie przybył tu także oddział grasantów, na czele którego stoi nie kto inny, tylko sam Hans „Złote Oczko” Kovacs, były oberleutant imperialnej armii. Zbudował swój leśny kasztel w koronach drzew, żeby być z dala od przeklętej ziemi. Wraz ze swoją bandą napada na podróżnych jeżdżących pobliską drogą.

## DRUŻYNA HANSA „ZŁOTEGO OCZKA” KOVACSA

### Hans „Złote Oczko” Kovacs

Swoją karierę wojskową rozpoczął w rodzinnym Averlandzie, gdzie dosłużył się stopnia oberleutanta. Był cennym oficerem, wiernym zasadom i Imperatorowi. Ze względu na chłopskie pochodzenie, na pewnym etapie kariery zderzył się ze szklanym sufitem i zrozumiał, że więcej w wojsku już nie osiągnie. Zakończył służbę i rzucił się w wir wojennych działań w sąsiadującym Stirlandzie. Jako najemnik pracował dla tych, którzy płacili najwięcej i nie wahał się zmieniać stron, gdy tylko było to opłacalne. Kovacs miał jednak pecha: tuż przed końcem wojny ktoś go rozpoznał i mało brakowało, a zawisłby za dezercję i popełnione zbrodnie wojenne. Obecnie umyka przed pościgiem i przewodzi bandzie bezwzględnych grasantów pragnących jada i złota.

Hans trzyma swoją drużynę twardą ręką. Nie ma w niej miejsca na samowolkę i dorabianie na boku. Jeżeli któryś z młodych zaczyna stroszyć piórka, zabiera go na spacer po lesie. Jeszcze nikt z niego nie wrócił. Ma świadomość tego, że **Adelle** próbuje go rozgrywać. Jednak tak długo, jak kobieta zaspokaja jego potrzeby, nie przeszkadza mu to. Daje się wodzić za nos, przynajmniej pozornie. **Paweł i Gaweł** to jego zabezpieczenie na czarną godzinę. Bracia jeszcze w Averlandzie walczyli pod jego komendą. Wiedzą, że oberleutant zapewni im jedzenie, a przecież to się w życiu liczy. Z **Wątrobiakiem** sytuacja jest bardziej skomplikowana. Znają się stosunkowo niedługo, ale Hans odczuwa respekt przed bagiennej bestią, którą stworzył guślarz. Boi się, że nawet jego ogry by jej nie dały radę. Dlatego tymczasowo połączył siły z czarnoksiężnikiem, ale z przyjemnością by się go pozbył. Magia napawa go lękiem, a sam mężczyzna obrzydzeniem.

WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	INT	SW	OGD	ŻYW
43	56	33	51	53	33	33	47	45	35	23

**Umiejętności:** Broń biała: rapier +6 (53), Pancerz (Lekki 2), Strzelanie: pistolet skałkowy (2) +9 (66), Tropicieł

### Adelle „Kochanka” Marcquelle

Adelle pochodzi z Bretonii, gdzie wychowywała się w porządnej mieszczańskiej rodzinie. Od najmłodszych lat ciągnęło ją ku przygodzie. Zakochała się w przystojnym rycerzu, który przy pierwszej nadarzącej się okazji, zaspokoiwszy własne żądze, czmychnął i więcej się nie odezwał. Duma nie pozwoliła jej wrócić do domu. Szybko stała się markietanką podążającą za kolejnymi zaciężnymi oddziałami. Z ogromną radością dołączyła do Hansa, u którego boku wreszcie poczuła się kimś. Porzuciła dawne życie i nie lubi kiedy ktoś jej o nim przypomina. Nie raz i nie dwa zdarzyło się, że na samo wspomnienie przeszłości dostała napadu szału i doprowadziła ofiarę do kalectwa. Jej twarz przecina brzydka blizna, pamiątka po niezadowolonym kliencie.

**Hans** nie jest jej rycerzem na białym koniu. Pewnie gdyby poznali się w innych czasach nawet by na niego nie spojrziała. Ale płonąca żywym ogniem rana twarzy sprawiła, że znacząco obniżyła swoje oczekiwania. Relacja z oberleutaniem zapewniła jej namiastkę blichtru i władzy. Ma poczucie, że owinęła sobie starszego mężczyznę wokół palca. Dzięki temu pozbyła się z obozowiska potencjalnych rywalek i dba o to, żeby nie pojawiły się nowe. Gdyby nie odstręczająca aparycja **Wątrobiaka**, być może widziałyby w nim następcę Hansa. Pociąga ją magia i obietnica jaką za sobą niesie. Ale leśny diad jest dla niej zbyt odpychający.

WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	INT	SW	OGD	ŻYW
43	29	33	40	31	35	27	35	41	27	19

**Umiejętności:** Broń biała: stalowe pazury +6 (50), Broń biała: nóż rzeźnicki +5 (50)

## Paweł i Gaweł

Dwa bliźniaczo podobne ogry. Mimo podobieństwa ich rodzinna sytuacja jest skomplikowana. Mają wspólną matkę, ale różnych ojców. Gaweł jest o kilka wiosen starszy od brata.

Bliźniacy są wręcz bezmyślnie posłuszni **Hansowi**. Zapracował sobie na ich bezgraniczne oddanie latami wspólnej wojaczki. Dbał o nich niczym ojciec. Zapewniał im solidne porcje jedzenia. Bracia patrzą złym okiem na **Wątrobiaka**. Uważają, że to co robi jest wbrew naturze.

WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	INT	SW	OGD	ŻYW
33	20	53	47	18	25	20	27	39	21	30

**Umiejętności:** Broń biała: maczuga +8, Pancierz (1), Rozmiar (Duży), Widzenie w ciemności, Żarłoczny, Wojowniczy

## Wątrobiak

Postać tajemnicza. Osobnik niewątpliwie obdarzony talentem magicznym. W związku z tym, że jest samoukiem nawet nie uświadamia sobie, jakim mrocznym siłom oddał duszę. Z wyglądu zupełnie nie sprawia wrażenia groźnego, raczej chorego na umyśle leśnego dziada. Całe ubranie ma poplamione tłuszczem, sprawia wrażenie jakby bardzo rzadko je zmieniał. Skośtunione włosy w nieładzie opadają mu na plecy. Obwieszony jest tajemniczymi sznurami, które po bliższym przyjrzeniu się przypominają jelita. U pasa nosi niezliczoną ilość sakiewek i dziwnie wyglądających precjozów. Raczej małomówny. Gada głównie do siebie.

Wątrobiak jako jedyny ocalał z rzezi na bagnach. Jednak tamte wydarzenia zwichrowały jego umysł. Nic nie pamięta. Obudził się pewnego dnia na bagnach i nie wiedział kim jest. Słyszał głosy zmarłych, które domagały się od niego sprawiedliwości, ale on nie miał pojęcia o co im chodzi. Biegał jak obłąkany po lesie aż trafił do szafasu okolicznego guślarza, który wziął go pod swoją opiekę. Od tamtej pory Wątrobiak nie przekracza granicy drogi, bo wzywają go umarli.

WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	INT	SW	OGD	ŻYW
31	43	33	33	36	28	32	42	41	21	17

**Umiejętności:** Broń biała: kij +5, Rzucanie czarów (Nieświadomiona domena chaosu), Sprytny

\*Podczas naszej kampanii Wątrobiak posługiwał się bliżej nieokreśloną magią z pogranicza domeny Nurgle'a i Khorne'a. Jednak równie dobrze może to być zwykły guślarz. Wszystko zależy od potrzeb.

## Grasanci (Mihnea, Lazar, Iacob, Grigore, Florin, Alexandru, Alina, Ionut, Zebulun, Dorin)

WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	INT	SW	OGD	ŻYW
30	25	30	27	24	34	26	32	32	33	11

**Umiejętności:** Broń biała: miecz +7, Strzelanie: łuk +7,

## INFORMACJE O MIEJSCACH

### Leże Trolla

Moi bohaterowie byli tak zdeterminowani, żeby dopaść trolla, że musiałem postawić go na ich drodze. W drużynie jest doskonała tropicielka, więc wszelka gra pozorów nie miała sensu. Dzisiaj spróbowałbym to rozegrać inaczej. Przedstawiłbym leże trolla jako miejsce opuszczone od kilku dni. Sprowadziłbym trolla dopiero w momencie, kiedy bohaterowie by się rozgościli.

Rzut K8	Łupy w leżu Trolla	Rzut K8	Łupy w leżu Trolla
1	1k4 ZK	5	Kornet
2	Halabarda	6	Proca
3	Młotek sędziego	7	Mikstura leczenia
4	Symbol Taala	8	Lampa sztormowa

### Ruiny Wioski

Ruiny wioski to miejsce, w którym przed laty rozegrała się straszna tragedia. Mieszkańcy wywleczeni z domów opuścili je w ciągu kilku minut. Dlatego gdzieś tam można jeszcze dostrzec ślady wieśniaków. Jednak większość domostw to ledwie pojedyncze ściany, pozapadane dachy i zniszczone przedmioty. Jediną cenną rzeczą, którą można znaleźć w ruinach wioski jest sztylet „Krwawego Piątego”. Ten kto go dotknie, nie będzie mógł się go już pozbyć. Zawsze będzie do niego wracał. Taki urok przeklętej broni. Kłątwa tej broni nie opiera się na magii, tylko symbolu. Dla Sylwańczyków to ostrze będzie zawsze oznaką okupantów, którzy rzucili ich kraj na kolana, zabili ich władcę i odebrali niepodległość.

Rzut K4	Wydarzenie w ruinach wioski
1	Tuż za wioską na skraju bagniska rozbłyskują błędne ogniki. Jeżeli bohaterowie za nimi podążą, te przeprowadzą ich bezpiecznie przez miejsce rzezi. Gdzieś tam widać ślady zerwanej kory, resztki rozszarpanych ubrań, a niekiedy trafi się też wystająca z mętnej topieli kość.
2	Przybyszy w wiosce wita nastoletni chłopiec, duch Iacova. Prowadzi ich bezpośrednio do przeklętego sztyletu. Zjawa zniknie, kiedy któryś z Bohaterów po niego sięgnie. Zjawa znika, ale jej głos towarzyszy drużynie opowiadając historię rzezi mieszkańców osady.
3	Z jednej z chat dochodzą niepokojące dźwięki. Jakby ktoś tam był obecny. Wewnątrz tłucze się siwy mężczyzna w podartych łachmanach. Wygląda jakby większość życia miał już za sobą. Jest to jeden z ocalałych. Nie było go tamtego dnia we wsi. Wyruszył do miasta po najpotrzebniejsze rzeczy. Czasami wraca tu oddać hołd zmarłym i ze smutkiem poobserwować zdziczałe pszczoły. To jego rodzina od pokoleń doglądała barci. O masakrze dowiedział się po drodze mijając obozowisko najemników. Zatrzymał się u nich na noc. Ugościli go obozowym jadłem i gorzałką. Jednak kiedy zaczęli chełpić się swoimi dokonaniem, uciekł przerażony.
4	W wiosce snują się dusze zmarłych żądając sprawiedliwości. Jednak nie wszyscy je dostrzegają, tylko ci wyczuleni na obecność duchów.

### Miejsce Zasadzki

Zasadzkę można rozegrać na wiele sposobów. W naszym przypadku Hans Kovacs wyszedł na środek drogi i zagroził przejazd. Pomogła mu w tym nisko zawieszona lina, która powstrzymałaby rozjeżdżone konie. Na okolicznych drzewach czaili się uzbrojeni w łuki grasanci. A ostatecznym argumentem były dwa gotowe do bitki ogry. Grasanci nie biorą jeńców, tylko łupy.

### Leśny Kasztel na drzewach

Kasztel to sformułowanie nieco na wyrost. To system domów na drzewach, połączonych drewnianymi mostkami i linami, po których można zjeżdżać i poruszać się pomiędzy zabudowaniami. Całość jest chroniona przez



kilka wysuniętych posterunków, na których czają się łucznicy, dzierżący trąbki sygnałowe. Większa grupa nie prześlizgnie się niezauważona.

Rzut K8	Wydarzenie w leśnym kasztelu
1	Wewnątrz centralnej chaty w koronach drzew trwa biesiada. Wszyscy poza wartownikami świętują. Słychać pijackie przyśpiewki. Z wnętrza dochodzi też zapach pieczonego mięsa.
2	Bohaterowie prześlizgując się w okolicy kasztelu natrafiają na sieci. To już od ich percepcji zależy, czy w porę je dostrzegą, czy zawisną kilka metrów nad ziemią.
3	Z oddali widać jak kasztel opuszcza Hans w otoczeniu jednego z młodzików. Pewnie zabrał go na jeden ze swoich spacerów.
4	Z oddali słychać wesołe podśpiewywanie woźnicy. Mieszkańcy kasztelu szykują się do kolejnej zasadzki i poza kilkoma strażnikami ich leśna siedziba będzie opuszczona.
5	Adelle pospiesznie oddala się od siedziby grasantów. Obserwując ją uważnie można dostrzec, że taszczy na plecach jakiś wór. Rozgląda się na boki, jakby obawiała się, że ktoś może ją dostrzec. W worku ma kosztowności o wartości 1k10 ZK. Jeżeli drużyna będzie cierpliwa i podąży za nią do dziupli, to znajdzie tam jeszcze dodatkowe kosztowności o wartości 2k10 ZK.
6	Wątrobiak sprawia wrażenie bardzo zaangażowanego w rozmowę. Gestykuje i krzyczy, nie zważając na otoczenie. Problem polega na tym, że dookoła niego jest pusty las. Znika na 1k4 dni pogrążony w rozmowie z niewidzialnym interlokutorem.
7	Kasztel sprawia wrażenie wymarłego. Z zewnątrz widać tylko kilku strażników na czatach. Cała reszta udała się po zapasy. Jednak to tylko pozory. Całość została pod opieką Adelle. W jednej z chat przebywa też Wątrobiak.
8	W kasztelu zrobiło się jakby ludniej. Przybyło 1k6 świeżych rekrutów.

### Leże Bagiennnej bestii

Wątrobiak pod wpływem podszeptów lasu zaczął eksperymentować z magią. Po wielu dniach w szaleńczym tańcu pleceni przypadkowych wiatrów magii w jego szalasie ożyła Bagienna Bestia. Guślarz, na skraju wyczerpania fizycznego z zamglonym umysłem uciekł. Od tamtej pory stwór żyje swoim życiem. Guślarzowi raz na jakiś czas udaje się go przekonać do współpracy, ale nigdy nie może być pewien efektu. Bestia jest zbyt nieobliczalna. Jednak pozostali członkowie drużyny nie mają o tym pojęcia.

### Masowe groby

Stirlandzcy żołnierze przeczesali bagna w poszukiwaniu zmarłych wieśniaków. Pod wpływem doświadczeń z wampirycznych wojen posegregowali kości tak, żeby zmarli nie mogli ożyć. Całość przykryli tylko cienką warstwą ziemi. Kolejne deszcze sprawiły, że kości przebijają przez ziemię, tworząc makabryczny widok.

## POMYSŁ NA WYKORZYSTANIE LOKACJI

Myszę, że każdy sam znajdzie zastosowanie dla tej lokacji, ale jeżeli potrzebowalibyście inspiracji poniżej przedstawiam cztery pomysły, które przysły mi do głowy, kiedy dopracowywałem ten materiał.

### Na grzybach w lesie

Drużyna graczy może trafić do lasu całkowicie przypadkiem. Być może uciekając przed jakimś pościgiem zapędzili się w sylwańską knieję albo po prostu przemierzając traktem ich uwagę przyciągnęły porykiwania bestii z głębi lasu. A może było tak, że trafili na zarośniętą ścieżkę do wioski i ich historia zacznie się właśnie tam. Nie muszą być ofiarami napadu. Po prostu znaleźli się w tej części lasu i mogą poznać jej historię zupełnie od innej strony.

### Zabawa w kotka i myszkę

Wyobrażam sobie, że działania grupy rozbójników nie pozostają bez echa w okolicznych wioskach i miasteczkach. Jednak stirlandzkie wojsko zajęte pilnowaniem porządku w podbitym kraju nie ma możliwości się nimi zająć. Dlatego mieszczanie wzięli sprawy w swoje ręce i wynajęli grupę śmiałków, żeby pozbyli się tego problemu. Może bohaterowie zostali wynajęci, żeby przeprowadzić rekonesans w obozowisku grasantów. Prawdopodobnie dostaną większe wynagrodzenie jeżeli pozbędą się problemu. Inną możliwością jest przygotowanie zasadzki na rozbójników. Tak naprawdę jadąca traktem karawana jest przynętą zastawioną na drużynę Hansa. Nie wiezie w jukach cennych kosztowności, tylko żelazo i ogień, którym poczęstują grasantów.

### Świat z punktu widzenia ofiary

Najbardziej prawdopodobnym scenariuszem jest taki, w którym drużyna graczy staje się przypadkowymi ofiarami grasantów Hansa. Podążając traktem wpadają w zasadzkę tak, jak ich poprzednicy. Muszą walczyć o życie, uciekając w nieprzyjazny sylwański las.

### Na grasanta

Ciekawym rozwiązaniem wydaje mi się dołączenie do bandy Hansa. Być może bohaterowie są świeżymi rekrutami, którzy dołączyli do jego oddziału. W takiej sytuacji pozostaje wiele otwartych kwestii. Czy znaleźli się tam, żeby doprowadzić do rozpadu grupy? Czy planują pod osłoną nocy wymordować przestępców? Czy chcą przejąć władzę? A może interesują ich tylko łupy? Opcjonalnie mogą współpracować z łowcami czarownic i mają za zadanie pozbyć się Wątrobiaka?

Możliwości na rozegranie tej lokacji jest bardzo wiele. Mam nadzieję, że przyniesie Wam tyle samo satysfakcji ile mojej drużynie, a może nawet więcej. Dajcie znać jak Wam poszło.





**PAZUREM  
SPISANE**