



Władcy Włości

„Przybądź proszę jak najszybciej, bo ciemne chmury wiszą nade mną...”

Wasz przyjaciel, Kacper Rigel, poprosił Was o jak najszybsze przybycie do jego posiadłości w Hengfors. Najwyraźniej władował się znowu w jakieś kłopoty. To dobry kompan, w dodatku zwykle przy pieniądzu, więc czemu nie pomóc mu w potrzebie? Chyba sprawy nie stoją aż tak źle...

Wprowadzenie

Przygotowaliśmy dla Was przygodę, która może stanowić dobry początek nowej kampanii w **Witcher RPG**, z możliwością zawiązania drużyny. Jej wyzwania związane są raczej z dokonywaniem wyborów, niż walką, więc może ona być łatwo dostosowana też do średniozaawansowanej grupy. Pisaliśmy ją z myślą o drużynie 3-6 początkujących postaci. Powinna Wam zająć 3-5 godzin (jedną standardową sesję), choć jeżeli połączycie ją z tworzeniem postaci, mogą zejść Wam na nią dwa spotkania. Po jej zakończeniu bohaterowie zyskają bazę w regionie i mogą zacząć odkrywać kolejne **Znaki zapytania**. postaci mają szansę wejść w posiadanie własnej siedziby, a przynajmniej punktu wypadowego dla dalszych opowieści toczących się w regionie.

Do rozegrania tej przygody będziecie potrzebować podręcznika a przynajmniej startera do **Witcher RPG**. Żeby zrobić z niej pełny użytek przyda Wam się też dodatek **Władcy i Włości** oraz darmowe materiały z serii. Znajdziecie tu do nich komentarze i porady, potrzebujecie jednak podręcznika albo przynajmniej startera do tej gry.

Kacper

Kacper Rigel urodził się w rodzinie zubożałych rycerzy i zamiast brylować na salonach, musiał ciężko pracować na swoją obecną pozycję. Zjeździł cały Kontynent jako tłumacz, pośrednik i negocjator, pędząc życia bardziej kupca niż szlachcica. Podczas swoich licznych wojaży poznał Bohaterów Graczy, zyskał kilku dobrych przyjaciół i dorobił się kilku wrogów. Rok temu porzucił wędrowne życie i osiadł w kupionym niewiele wcześniej majątku w Hengfors, aby zająć się sprawami rodzinnymi. Od tego czasu ze znajomymi porozumiewa się głównie listami przesyłanymi za pośrednictwem krasnoludów z bankierskiej rodziny Vivaldich.

Po odczytaniu lub sparafrazowaniu tego tekstu, podaj Graczom list, który ich postaci otrzymały za pośrednictwem krasnoludzkich bankierów:

Kilka uwag technicznych na początek:

- Od tej chwili zwracamy się już bezpośrednio do Ciebie, Mistrzu Gry. Cześć!
- Przeczytaj uważnie całą przygodę, zanim zaczniesz ją prowadzić. Dzieje się w niej sporo, więc lepiej się nie zgubić.
- Tekst pisany *kursywą* możesz przeczytać lub sparafrazować Graczom.
- Większość potrzebnych informacji znajdziesz w tym scenariuszu, ale przygotuj się, że w przypadku walki sięgnięcie do zasad i pomocy okaże się niezbędne.
- Jeżeli w którymkolwiek momencie dojdiesz do wniosku, że Twoi Gracze nie bawią się dobrze, grając w ten scenariusz, możesz go dowolnie zmienić. Nie bój się improwizować i zawsze dawaj BG szansę do zabłyśnięcia.

No to do rzeczy.



Mam nadzieję, że ten list znajduje Cię w zdrowiu i wszystkie sprawy idą po Twojej myśli

[...]

Niewielu poważylbym się nazywać przyjaciółmi, ale Ty do nich należysz. Zaufanie to w naszym świecie sprawa rzadka i bardzo ją cenię. Muszę Cię poprosić o przysługę, właśnie przyjaźni, zaufania oraz dyskrecji wymagającą. Zapraszam Cię do mojej posiadłości pod Hengfors. Sprawa jest zbyt poważna, by zostawiać ją papierowi. Tu trzeba osobistej rozmowy.

*Przybądź proszę jak najszybciej,
bo ciemne chmury wiszą nade mną.*

Twój druh i przyjaciel

Kacpr Rigel

Fabula w pigułce

Bohaterowie Graczy zostają zaproszeni do majątku swojego przyjaciela i patrona, Kacpra Rigla. Gdy przybywają na miejsce, napotykają spór między jurystą a miejscową szlachtą nad jeszcze nie ostyglą ciałem gospodarza. Powierzył on bowiem swoją posiadłość i opiekę nad małoletnimi dziećmi BG, a nie łasym na jego majątek sąsiadom. W dodatku sprawy wcale nie są takie proste, jakby się wydawało. Śmierć Kacpra jest zagadkowa, a jak się okaże – jeszcze nie ostateczna. Jego energię życiową wysysa upiór, a usunięcie go może przywrócić Rigla do życia. Tak czy inaczej, Bohaterowie będą musieli bronić posiadłości i dzieci przed zawiścią możnych – a może sprzedadzą wszystko temu, kto zaoferuje najwięcej?

Czas i miejsce

Proponujemy, żeby ta przygoda miała miejsce wczesną wiosną, wkrótce po tym, jak śniegi stopnieją i otworzą się na nowo drogi przez Góry Pustulcze oraz pagórkowate tereny między Ligą z Hengfors a Kovirem i Redanią oraz opadnie trochę poziom rzek. Miejscem akcji są oczywiście regiony wokół samego Hengfors, czyli sama północ Królestw Północy.



Prolog

Wasze konie parskają z zimna i wyrzucają z chrap obłoki pary. Ranek jest dość chłodny i w cieniu drzew ciągle jeszcze można dostrzec szron, ale słońce świeci jasno. Pod płaszcami i grubym ubraniem robi się Wam szybko ciepło, choć powietrze jest raczej rześkie. W tym tempie powinniście dotrzeć do posiadłości Kacpra przed południem. Na razie powiedzcie nam coś o sobie.

Ta przygoda może zarówno stanowić rozpoczęcie nowej kampanii, jak i otwarcie nowego rozdziału dla rozgrywających już różne epizody Bohaterów. Świetnie nada się na początek zwiedzania okolic Hengfors. Zakładamy więc, że postaci są stosunkowo nowe, a Gracze potrzebują chwili na ich przedstawienie.

Kiedy wszyscy opiszą krótko swoich Bohaterów (o ile nie gracze już jakiś czas – wtedy to zbyteczne), przejdźcie do następnego kroku. Zapytaj wszystkich:

Skąd znają Kacpra?

Niech każdy z Graczy opíše, jak jego postać spotkała Kacpra Rigla w czasie jednej z jego rozlicznych podróży. Zachęć do opisanie jednej wspólnej przygody, ale nie nalegaj za mocno. Przypomnij wszystkim, że mogą wykorzystać do tego wylosowane wcześniej wydarzenia z przeszłości BG (jeżeli brakuje Wam pomysłów, możecie poszukać inspiracji w tabeli na stronie 31 podręcznika podstawowego). Te opowieści nie muszą być długie (a nawet nie powinny).

Plotki z okolicy

Tę przygodę osadziliśmy w regionie, który bardzo starannie opisaliśmy w materiałach do Czwartków z wiedźminem. Mistrzu Gry, możesz śmiało podać Graczom garść pogłosek i plotek z tej okolicy, opierając się o te wydarzenia. Jeśli chcesz, zacznij nawet od jednego z opisanych tam epizodów przed tą przygodą, żeby Gracze mogli poznać swoich Bohaterów. Możesz też podać po jednej plotce z poniższej tabelki każdej z postaci.

Rzut	Plotka
1	Miejscowi możni wadzą się między sobą. To Hengfors, a nie Cintra czy Touissant, więc tutejsza szlachta jest krewka i chętnie urządza zajazdy.
2	W lasach i dolinach na południe i wschód od Hengfors można napotkać wiele bestii i potworów. Dużo tu ponoć pracy dla wiedźminów.
3	Mieszkający w tej okolicy szlachcic Otto von Dahn ma opinię wyjątkowo bezwzględnego, tak na placu boju, jak i w sądach, którym skarży się na każdą domniemaną niegodziwość.
4	Podobno w tym regionie działa groźne komando Scoia'tael Szarego Lisa.
5	Liga z Hengfors bogaci się, a najwięcej zyskuje na tym sama jej stolica i okoliczne włości. Nie jest to najgorsze miejsce na zarobienie na życie.
6	Podobno do Hengfors niedawno przybyła misja dyplomatyczna z Nilfgaardu, a miejscowa szlachta już siedzi w kieszeni cesarza.

Scena poboczna: Pod Szczęśliwą Gwiazdą

Jeżeli Twoi Gracze lubią spokojne skupione na odgrywaniu postaci sesje, możecie rozegrać krótki epizod przed przejściem dalej. W tej sytuacji powiedz Graczom, że noc spędzili w obozie *Pod Szczęśliwą Gwiazdą*, która znajduje się na obrzeżach ziem Rigla. Nie był to nadzwyczajny wypoczynek, ale pozwolił rozgrzać się przed ostatnim etapem podróży. Uwagę BG zwróci jednak parobek, pełniący rolę stajennego. Gospodarz traktuje go z niechęcią, chociaż chłopaczek, ledwie siedmioletni blondynek, robi co w jego mocy, by wywiązać się ze swoich zadań. Dzieciak ma nietypowe niebiesko-fioletowe oczy, bardzo

podobne do tych, które BG pamiętają u Kacpra Rigla. Postaci nie wiedzą jednak, czy to nie jest przypadek ludzi z tych okolic. Rozegraj jedną czy dwie krótkie scenki ze stajennym, w których dobrze się on zaopiekuje koniem (np. wyjmie mu z kopyta jakąś drzazgę), albo zrobi coś miłego dla BG (np. nazbiera kwiatków dla którejś z Bohaterek). Dzieciak ma na imię Andrzej. Zamiast, jak opisano dalej, przebywać u ciotki, ten nieślubny syn Kacpra wiezie życie u rodziny swojej zmarłej niedawno matki. Ten epizod powinien być krótki, ale pozwolić Graczom pogłębić trochę relacje między swoimi postaciami.





Akt Pierwszy: Przybycie do włości

Minęliście położoną nad stawem wioskę składającą się z pięciu chałup oraz kilku budynków gospodarczych i skierowaliście się ku posiadłości na wzgórzu. To wielkie piętrowe domostwo z szarego kamienia otoczone ziemnym wałem i drewnianymi zabudowaniami. Widać, że jest zadbane: w gotyckich oknach błyszczą witraże, teren wokół niego jest wyrównany, a nad budynkiem powiewa flaga z herbem Kacpra, spuszczonej jednak do połowy masztu. Głowa gryfa ściskającego w dziobie srebrną monetę powiewa na porywistym wietrze. To obejście budzi szacunek i góruje nad okolicą. Brama wjazdowa jest otwarta.

Kiedy wjeżdżacie w granice wału, na dziedzińcu posiadłości, Waszym oczom ukazuje się zaskakująca scena. Tuzin mężczyzn stoi przy wejściu do budynku. Wszyscy są pod bronią. Noszą oni kolory nieznanych Wam szlacheckich rodzin. Dwóch spośród z nich wyraża stojącemu pomiędzy nimi okularnikowi. Jeden z nich jest młody i przystojny aż ponad miarę, sprawiając wrażenie wymuszanego paniczka. Drugi to z kolei starszy wążacz z wygoloną głową i rzucający groźnymi spojrzeniami spod krzaczastych brwi. Obydwaj pokrzykują na stojącego między nimi wyrostka w płaskiej czapce, kryjącego się za teczką z papierami i niemal opierającego się już o ścianę budynku.

Okularnik zauważył Was. Uniósł drżącą dłoń w Waszą stronę.

- To oni! – zawołał.

Nim zdążyliście się obejrzeć dwaj szlachcice byli już przy Was.

- Dam dziesięć tysięcy! – zawołał donośnym tubalnym głosem starszy.

- Ja dam dwadzieścia, jeżeli rozłożycie na raty! – wtóruje mu paniczek.

- Dwadzieścia?! Ja ci dam... - oburzył się wążacz. – Ja płacę gotówką, niech będzie piętnaście! De Prott, chodź tu, zanotujesz... Gdzie do diaska jest ten rejent!

Okularnik zdążył się jednak skryć w domostwie.

- W takim razie – uśmiechnął się paniczek, – będziemy chyba kontynuować rozmowę w środku, po odczytaniu testamentu. Chodźcie państwo, rejent już czeka w środku. I pamiętajcie, ja daję dwadzieścia, chociaż w ratach!

Dwaj szlachcice, których napotkali BG to Edmund Borh (młodszy) i Otto von Dahn (starszy). Obydwaj przybyli tutaj na wieść o śmierci Kacpra Rigla. Uznali, że szlachcic był bezdzienny i kupią jego posiadłość za bezcen. Usłyszeli jednak od przybyłego tu z Hengfors rejenta, że Kacper wyznaczył dla swojego majątku innych dziedziców. Podejrzewają, że są nimi Bohaterowie Graczy i oferują im pokaźne sumy w lintarach (walucie Ligi), w zamian za odstąpienie majątku, nim jeszcze ciało Rigla ostygnie.

Nie daj drużynie wiele czasu na przetrwanie tych wszystkich informacji. Szlachcice wiele więcej nie wiedzą. Przejdź szybko dalej. Szlachta na wpół prowadzi, na wpół ciągnie BG do budynku.

W jadalni czeka już na Was młody okularnik, jeżeli dobrze rozumiecie rejenta de Prott. Wskazał Wam miejsca przy stole.

- Teraz odbędzie się odczytanie ostatniej woli zmarłego wczoraj szlachetnego Kacpra Rigla, pana tych ziem. Testament został mi powierzony na przechowanie, posiada wszelkie właściwe pieczęcie i podpisy, a głosi, co następuje:





Ja, niżej podpisany, Kacper Rigel, zdrow na umyśle, choć już nie na ciele,

ZAPISUJĘ

cały mój majątek, to jest posiadłość zwana Nitenia, to jest kasztel mój wraz

w wsią Czarna Dziura oraz oberżą pod Szczęśliwą Gwiazdą

dzieciom moim z matek różnych, choć nieślubnych, jednak moich ponad

wątpliwość wszelką

Andrzejowi i Jance

w częściach równych

a przyjaciołom moim niżej wymienionym pieczę nad ziemią i dziećmi,

aż do czasu ich pełnoletności, powierzam

Kacpr Rigel

W komnacie przez chwilę panowała martwa cisza, ale szlachcice po chwili wybuchli. Krzyczą jeden przez drugiego. Ledwie ich słyszycie, bo dotarło do Was, że spóźniłście się: Wasz przyjaciel nie żyje.

Rozgrywaj dalej tę scenę tak długo, jak Gracze będą się przy niej dobrze bawić. Szlachcice mogą chcieć podważać testament (na podstawie tego, że Kacper podpisał się „Kacpr”), podważać istnienie jakichkolwiek dzieci i w końcu oferować Bohaterom okazałe sumki za posiadłość (jak poprzednio) lub za przekazanie im potomstwa Rigla pod opiekę (połowę podanych wcześniej kwot).

Jeżeli zauważysz, że Gracze się męczą, do dyskusji włączy się znowu rejent. Do tej pory okularnik nie mógł się dorwać do głosu.

– Szanowni Państwo mogą chcieć pożegnać przyjaciela. Ciało Pana Rigla zostało złożone w kaplicy w skrzydle wschodnim. Panowie Borh i Dahn z pewnością uszanują tę chwilę kontemplacji. – spojrzał znacząco na szlachciców, którzy niechętnie kiwnęli głowami.



**Akt Drugi: Pożegnanie?**

Kiedy BG wejdą do kaplicy, odczytaj lub sparafradzaj im poniższy opis.

Pomieszczenie jest ciemne. Wysokie łukowe okna zasłonięte są czarną tkaniną. Zerwanie jej niewiele by zresztą dało, bo niebo na zewnątrz powoli zakrywają ciemne burzowe chmury.

Kacper leży na katafalku. Wygląda, jakby spał. Światło świec gra na jego twarzy, dając złudzenie nieznacznych ruchów mięśni i ukrytych pod powiekami oczu. Te ma jednak zamknięte, więc nie spojrzycie po raz ostatni w jego niezwykle szafirowe tęczówki, znak charakterystyczny jego rodziny. Żartował sobie, ktoś z jego przodków musiał być elfem. Ciekawe, czy Andrzej i Janka odziedziczyli po nim tę cechę?

Czas na pożegnanie. Kacper nie zdążył przekazać Wam prawdy o swoich kłopotach. Pozostawił Was za to z trudnym wyborem.

Na zewnątrz zaczyna zawodzić wicher. Nadchodzi burza.

Jeżeli w drużynie jest czarodziej, dodaj:

To miejsce wypełnione jest magią. W pobliżu musi przebiegać żyła wodna, a może nawet znajdować się silniejsza intersekcja. Jest w tym jednak coś niepokojącego. Czujesz ciarki pełzające po plecach.

Jeśli masz w drużynie wiedźmina, dodaj:

Twój medalion drży. W tym miejscu musi gromadzić się magia. Coś jednak jest nie tak. Twoja ręka odruchowo zmierza w kierunku rękojeści miecza.

Gdy w drużynie jest kapłan, dodaj:

Twoją uwagę zwraca dziwny wisior na piersi Kacpra. Przypomina on wielkością wiedźmińskie medaliony, a przedstawia otwartą paszczę jakiegoś potwornego wynaturzenia. Jest w nim coś niepokojącego. Nie pamiętasz, by Rigel miał go podczas Waszego poprzedniego spotkania.

Jeżeli w drużynie masz Medyka, dodaj:

Kacper wygląda jakby spał. Szczepie mówiąc: wygląda tak aż za bardzo. Na jego policzkach widać delikatne rumieńce i wydaje Ci się, że przed chwilą jego pierś odrobinę się poruszyła. Czyżby oddychał? Zdarza się czasem, że niewprawni cyrulicy stwierdzają zgon przedwcześnie, gdy chory zapadnie w śpiączkę lub wysoka gorączka ustąpi nagle, a ciało się wyziębi. Czyżby dla Kacpra była jeszcze nadzieja?

O ile nic nie wzbudziło ich niepokoju, Gracze mogą wykorzystać ten czas na pożegnanie przyjaciela i naradę. Szlachta czeka na ich decyzję, ale z kaplicy ich nie wygonią. Jest więc nareszcie chwila spokoju.

Jeżeli Gracze zdecydują się zbadać ciało Kacpra, mogą to zrobić Testami Otwartymi:

- Czujności / Dedukcji,
- Opatrywania / Uzdrawiania
- Klątw / Wiedźmińskiego treningu / Wykształcenia magicznego.

Jedna postać może wykonać tylko jeden Test. Zdobyte informacje odczytaj z tabeli (postać zdobywa wszystkie do poziomu, który wyrzuciła).





PT	Czułość	Opatrywanie	Kławy
10	Kacper został zbyt szybko położony na marach. Cała ta sytuacja jest mocno podejrzana.	Ciało Kacpra jest chłodne, ale nie zupełnie zimne. Nie ma normalnych zmian pośmiertnych.	Od wisiora na szyi Kacpra bije złowroga aura.
14	Na ciele Rigla nie widać śladów choroby, wyniszczenia organizmu czy walki. Siły życiowe musiały opuścić go nagle.	Rigel żyje! Puls jest ledwie wyczuwalny i oddycha on bardzo wolno, ale jeszcze nie umarł!	Medalion połączony jest z siłą życiową Rigla i zerwanie go może mieć poważne konsekwencje.
16	Wasz przyjaciel żyje! Kiedy przyłożyć mu lusterko do ust, pojawia się na nim skroplona para.	Wspólny przyjaciel został potraktowany czymś, co straszliwie go osłabia, jakąś trucizną albo złowrogą magią!	Wisior wysysa siły życiowe Waszego przyjaciela, ale zdjęcie go uwolni jakąś magię – to pułapka.
20	Kacper padł ofiarą spisku. Wisior na jego szyi jest z tym związany i wygląda to na robotę czarodzieja. Rzecz jest doskonale wykonana z wysokiej klasy srebra. W Lidze coś takiego mogło powstać wyłącznie w stolicy.	Kacper ma tylko 1 PZ i cudem wyszedł z Konania. Potrzebuje natychmiastowej pomocy medycznej lub magii leczącej. Był jednak systematycznie osłabiany, a ten efekt jeszcze nie ustąpił. Jest on nadprzyrodzonej natury.	W wisiorze zaklęty jest jakiś złowrogi duch. Zdjęcie go sprawi, że Kacper utraci 5 PZ, ale będzie można wtedy wyzwolić ducha.

Bohaterowie mogą pozwolić Kacprowi umrzeć w spokoju (o północy zamknięty w wisiorze upiór wyssie z niego resztki sił życiowych), poszukać pomocy albo samemu spróbować uratować Rigla. Jeśli zerwą mu z szyi wisior, ich przyjaciel straci 5 PZ i zacznie Konać – potrzebują więc pierwszej pomocy albo magii leczącej, by to przetrwać. Jeżeli następnie uderzą w wisior srebrem, stalą meteorytową lub magią, zniszczą wisior i wyzwolą zaklętego w nim upiora (jego współczynniki znajdziesz na końcu scenariusza). Pokonanie go nie będzie łatwe, ale jeśli się powiedzie, Kacper zacznie powoli wracać do zdrowia. To jednak trochę zajmie.

Gdzie szukać pomocy

W okolicach Hengfors są tylko cztery istoty zdolne uratować Kacpra: druid Bardan Kąpiółka z „Gorącego Źródła”, wiedźma Aniusza ze Słomowa, Janeczka oraz Żałobnik z Czarnuszkowego Kręgu. Sięgnij po poświęcone im materiały i zdecyduj, czy chcesz któreś z nich włączyć w tę przygodę. Możesz poprosić o rzut, by BG sprawdzili w pamięci, czy o którymś z nich słyszeli albo po prostu wybrać któreś z nich i pozwolić Graczom wymyślić, skąd dowiedzieli się o tej osobie

Tak czy inaczej przed drużyną stoi decyzja co do przyszłości posiadłości. Szlachcice ofiarują za nią spore pieniądze. Wiedzą już o istnieniu dzieci Kacpra i mogą spróbować się ich pozbyć. BG mogą pozwolić Kacprowi umrzeć, wziąć pieniądze i porzucić dzieci na pastwę moźnych, ale wtedy raczej nie powinni nazywać się Bohaterami. Jeśli zdecydują się tu zostać, czeka ich ciężka przeprawa z Bohrem i von Dahnem. Niezależnie od tego, czy Kacper przeżyje, czy też nie, biorą na siebie odpowiedzialność za bezbronne jednostki.





Akt Trzeci: Władcy czy władca?

Ta część przygody zależy całkowicie od tego, jakie decyzje podejmą Bohaterowie.

Jeżeli sprzedadzą posiadłość Bohrowi i to jemu powierzą opiekę nad dziećmi, pozbędzie się on ich dosyć szybko. Najpewniej odeśle do dalekiej rodziny, ale nie będzie specjalnie dbał o to, by dotarły na miejsce bezpiecznie. Mało tego, będzie się opóźniał ze spłacaniem swoich rat, bo po prostu nie ma takich pieniędzy. Zdobyć takiej posiadłości to dla niego przełomowy moment. Dzięki temu już za kilka lat stanie się ważną osobistością w Lidze z Hengfors i królewskim doradcą. Zapamięta BG i będzie im przychylny.

Sprzedanie posiadłości von Dahnowi i oddanie mu dzieci pozwoli wiecznie naburmuszonemu szlachecowi skonsolidować majątki wokół Hengfors. Pozbędzie się stąd Bohra z jego wiecznymi knowaniami i przejmie gospodę „Gorące Źródło”. Te ziemie szybko zaczną przynosić mu spore dochody, dzięki którym zapewni świetne wykształcenie, dostatnie życie i spory posąg Andrzejowi i Jance. Wiele można złego powiedzieć o von Dahnie, ale zna on dobrze szlacheckie powinności i szanuje rodzinę.

Zajęcie posiadłości przez Bohaterów będzie dla nich oznaczało konieczność ciągłego użerania się z nieprzyjawnymi sąsiadami. Bohr będzie próbował nasłać na nich bandytów. Dahn będzie sabotował ich przedsięwzięcia. Każdy ze szlacheców może po jakimś czasie spróbować dokonać zajazdu. Przed tym ostatnim może powstrzymać ich tylko uratowanie przez Bohaterów Kacpra. Szlachta szanuje Rigla na tyle, że nie posuną się za daleko. Dalej będą próbowali napsuć mu (i BG) krwi, wybiorą jednak mniej agresywne sposoby.

Jeżeli Bohaterowie wezmą pieniądze i zabiorą ze sobą dzieci, przed nimi wiele ciekawych przygód. Andrzej i Janka odziedziczyli po ojcu, wraz z kolorem oczu i krwią tajemniczych przodków, uśpiony magiczny talent. Mają go w sobie jednak więcej nawet, niż miał sam Kacper. Przed Bohaterami niejedna ciekawa przygoda z podopiecznymi, w których budzą się nadprzyrodzone zdolności.

Tak czy inaczej ten, kto przeklął wisior Kacpra może chcieć dokończyć dzieła – a może też pozbyć się dzieci Rigla.

Kacper o wisiorze

Jeżeli Rigel dojdzie do siebie, opowie o wisiorze następującą historię: otrzymał go od swojej kochanki, matki Janeczki. Wymienili się wtedy pamiątkami rodzinnymi, a ta była w jej rodzinie podobno od wieków. Nie nosił go zbyt często, ale to zmieniło się, gdy jego ukochana, Madalena, zmarła od zarazy. Jej ostatnią prośbą było, żeby miał ten wisior zawsze na szyi, a potem przekazał go Jance na szesnaste urodziny. Kacper szybko zaczął się po tym czuć coraz słabszy. Z początku podejrzewał chorobę. Tymczasem jego szlacheccy sąsiedzi zdecydowali się napsuć mu krwi. Czując się coraz gorzej, wezwał więc na pomoc Bohaterów.

Czy upiór był od początku w wisiorze, czy jest to wynik spisku lub klątwy, pozostawiamy już Tobie, Mistrzu Gry. Dla tej historii nie jest to istotne.





Epilog: Baza godna Bohaterów

Jest duża szansa na to, że Bohaterowie Twoich Graczy weszli w posiadanie majątności zarządzanej własnoręcznie lub za pośrednictwem sojusznika i patrona (Kacpra). Składa się ona z dwóch części.

Domostwo Riglów to Posiadłość taka, jak opisano na stronie 12 dodatku *Władcy i Włości*. Jest to baza dla całej drużyny, więc Bohaterowie zyskują wspólnie pierwszy poziom zdolność Posiadłość. Nie jest ona przypisana do konkretnej postaci (nawet jeśli Kacper żyje). Wszyscy BG mogą się rzucić PD na podniesienie poziomu zdolności i wspólnie decydować o jej Rozbudowie. Muszą jednak płacić za rozwój tak, jakby była to **zdolność trudna**.

Wieś i oberża mogą zostać potraktowane tak, jak budowle opisane w darmowym materiale *Z popiołów*. Na osadę Czarna Dziura składają się trzy chaty jednoizbowe, dwie przeciętne, studnia, stodoła i drewnutnia. Pod Szczęśliwą Gwiazdą to bogata chata z malowanymi ścianami. BG mogą rozbudowywać te posiadłości dalej i ściągać nowych osadników zgodnie z zasadami z tego minidodatku.

W ten sposób Gracze zyskują własną bazę w okolicach Hengfors, z której mogą wyruszać, by badać kolejne znaki zapytania w okolicach miasta i samej stolicy.

Bohaterowie Niezależni

Kacper Rigel

Kacper to na pierwszy rzut oka dość niepozorny ludzki mężczyzna. Włosy ma popielate, wzrostu jest zupełnie przeciętnego, a budowy szczupłej w ten sposób, który jest charakterystyczny dla osób nie potrafiących usiedzieć ani chwili w jednym miejscu. Uśmiecha się często, śmieje donośnie, głos ma przyjemny dla ucha. Ubiera się dobrze, ale nie przesadnie bogato. Sprawia wrażenie przyjaznego, skrupulatnego, ale też skromnego – jak na dobrego pośrednika przystało.

Jedno jednak zwraca na niego uwagę. Jego oczy mają kolor fioletowo niebieskiego szafiru gwiaździstego (my powiedzielibyśmy o tej barwie: szafir kaszmirski). Kacper żartuje sobie, że widać jego przodkowie mieli domieszkę elfiej krwi, ale takie tęczęwki są rzadkością nawet u Aen Sidhe. Gdyby zapytać Żałobnika z Czarnuszkowego Kręgu, z pewnością mógłby powiedzieć o tym coś więcej. Tymczasem pozostaje to cechą wyróżniającą Kacpra na tle innych ludzi. Korzysta z uwagi, jaką przyciąga swoimi oczami tak w kontaktach z kontrahentami, jak i kobietami. Rigel zwykł bowiem żyć tak, jakby jutro miało nigdy nie nadejść – co obecnie może się mu faktycznie przydarzyć.

Dla Kacpra wykorzystaj współczynniki nilfgaardzkiego arystokraty ze strony 326 podręcznika podstawowego, ma jednak też Wigor na poziomie 1. Gdy znajdują go BG, posiada tylko 1 PZ i jest **ogłuszony**. Nie ocknie się, póki nie wyjdzie ponad **Próg Ciężkich Ran**.

Andrzej i Janka

Dwójka uznanych dzieci Kacpra jest w zbliżonym do siebie wieku – mają tak na oko 6-7 lat. Trudno jednak rozpoznać, że to rodzeństwo. Andrzej jest cichym blondynkiem, szczupłym i niezbyt pewnym swego. Janka to z kolei rezolutna piegowata panna o rudych lokach, szczerbata i wiecznie szeroko uśmiechnięta. Po ojcu obydwójce odziedziczyli tylko niezwykle szafirowe oczy. W tej chwili dzieci znajdują się pod opieką Marii Kobler, kuzynki Rigla mieszkającej w Hengfors.



**Filip de Prott**

Pochodzący z kupieckiej rodziny młodzieniec z prawniczym wykształceniem. Niedawno wrócił do rodzinnego Hengfors ze studiów na Uniwersytecie Oxenfurckim. Zdał wszystkie egzaminy pozwalające mu pełnić rolę pisarza miejskiego i notariusza, a sam mianuje się „rejentem”. Ma serce po właściwej stronie, ale przywykł do tego, żeby ustępować możniejszym od siebie.

Dla Protta wykorzystaj współczynniki Uczzonego ze strony dodatku *Władcy i Włości*

Otto von Dahn I Edmund Borh

Dwóch szlachciców z okolic Hengfors, którzy maczają palce w niejednym z miejscowych problemów.

Otto jest starszym doświadczonym mężczyzną, wiecznie obrażonym na cały świat. To skąpy i uparty jak osioł tradycjonalista. Gardzi ludem i jego obyczajami, szanuje tylko dobre urodzenie, siłę i władzę. Mimo wszystko zna swoje powinności. Jest co prawda szorstki w obyciu i bezwzględny dla wrogów, swoją rodzinę jednak kocha ponad wszystko. Pragnie, by jego dzieci miały przed sobą lepszą przyszłość od niego samego.

Edmund jest młodym przystojnym dandysem nie dbającym o nic, poza własnym interesem. Sprawia wrażenie sympatycznego i otwartego, ale tak naprawdę jest nawet bardziej bezwzględny od Dahna. Kocha tylko siebie i wszystko co robi, ma na celu podniesienie jego znaczenia. Jest przy tym bankrutem, zadłużonym w kransoludzkich bankach. Nie zlicytowano go jeszcze tylko dzięki jego kolejnym machlojkom, dzięki którym spłaca co jakiś czas część należności, oraz ujawnionemu Vivaldim planu poślubienia bogatej panny Kobler.

Dla szlachciców wykorzystaj współczynniki nilfgaardzkiego arystokraty ze strony 326 podręcznika podstawowego.

Upiór z medalionu

Potworna zjawa o błyszczącym czerwonym ciele i szafirowych oczach. Gdy się porusza, słychać wokół niego dziwny syk. Ciągnie za sobą eteryczne wnętrzości, które zarzuca na nieszczęśników, wysysając z nich życiową energię. Gdy się pojawi na sesji, za oknami rozpęta się straszliwa burza.

Dla upiora z medalionu wykorzystaj współczynniki Upiora ze strony 306 podręcznika podstawowego. Zyskuje on jednak dodatkową zdolność: **Wyssanie sił życiowych**. Aby ją wykorzystać, musi wejść w **Chwyt** (strona 168) i być materialny. W swojej Akcji bez rzutu odbiera celowi 2k6 PZ (nie musi rzucać na trafienie) i tyle samo sam odzyskuje. Dany cel może tak zaatakować jedynie raz na dobę.

