



NAWAŁNICA HORRORÓW

Autor: Monika 'Auraya' Czyżowicz

Autor poematu: Darek 'Kelly' Lipiec

Autor grafik: Agnieszka 'Ajsaf' Szafraniec

System: Earthdawn: Przebudzenie Ziemi

Gotowa mechanika: Oryginalna

Modyfikacje zasad: Brak

Ilość graczy: 3 - 6

Gotowe postacie: Tak (można zrobić własne, ale należy uwzględnić pewne wytyczne podane w tekście przygody)

Ilość sesji: 2 – 3

Opis: Po zakończonym Pogromie pozostało wiele potężnych, ale i niebezpiecznych przedmiotów magicznych. Jednym z nich jest kryształ, nazywany „Nawałnicą Horrorów” ze względu na legendę, która mówi, że zamknięto w nim Horrory atakujące miasto. Artefakt został skradziony prawowitej właścicielce a ona robi wszystko żeby go odzyskać.

Spis treści

Kilka słów na temat scenariusza	4
Prolog.....	5
Odsłona pierwsza – spotkanie	5
Odsłona druga – droga	8
Odsłona trzecia – ruiny	10
Odsłona czwarta – finał	12
Pomoce	13
Karty postaci	14
Statystyki do przykładowych spotkań podczas przygody – zwierzęta i stworzenia magiczne	18
Statystyki do głównych Bohaterów Niezależnych, ducha oraz Horrora	19

Kilka słów na temat scenariusza

Nawałnica Horrorów to przygoda osadzona w świecie gry „Earthdawn: Przebudzenie Ziemi”, oparta na legendzie o tym samym tytule, której tekst można znaleźć w podręczniku „Legendy Przebudzenia Ziemi” wydanym do pierwszej edycji Earthdawn.

Wiele setek lat temu na świecie panowała magia. Każdy mógł jej używać, tak w życiu codziennym, jak i do wielkich czynów. Jej poziom, rosnący nieustannie, i użycie na wielką skalę zwróciło uwagę potężnych i okrutnych istot zwanych Horrorami, które zaczęły przenikać z przestrzeni astralnej do świata rzeczywistego i niszczyć wszelkie życie. Na ponad czterysta lat wszystkie rozumne rasy zamknęły się w podziemnych schronieniach, zwanych kaerami, albo magicznie chronionych cytadelach, czekając na koniec kaźni. Wreszcie Horrory odeszły a Dawcy Imion powoli zaczęli wychodzić na powierzchnię żeby znów wieść normalne życie. Barsawia, krasnoludzkie królestwo, w którym toczy się akcja scenariusza, pod wodzą Throalu, zaczęła kwitnąć. Okazało się jednak, że nie wszystkie Horrory odeszły i część bestii wciąż czeka na nieuważnych Dawców Imion, żeby pożywić się ich bólem i strachem. Na domiar złego Imperium Therańskie, dawny zwierzchnik Barsawii, postanowiło upomnieć się o swoją własność i znów objąć władanie nad prowincją. Ale Barsawia wyszła z kaerów odmieniona i kochająca wolność. Nie chciała być już niewolnikiem Thery, więc odmówiła poddaństwa. Dla Therańców to był szok, ale szybko się z niego otrząsnęli i postanowili siłą odebrać to, co im się, w ich mniemaniu, prawnie należało, zwłaszcza, że w niektórych miejscach Barsawii wciąż mają sojuszników. Tak oto, nowo powstały kraj, zмага się z obecnymi wciąż Horrorami oraz z podjazdową wojną prowadzoną przez Therę.

Scenariusz jest przeznaczony dla 4 – 6 graczy na 5-tych kręgach. Oczywiście zmieniając statystyki można dostosować go także dla niższych kręgów, lub uczynić prawdziwym wyzwaniem dla wysokokręgowych Adeptów.

Postaci do scenariusza są gotowe, co nie przeszkadza nieco dostosować go do już istniejącej drużyny. Zwróć uwagę, Mistrzu Gry, na przygotowane przeze mnie postaci. Żeby przygoda była ciekawsza, i bardziej zależała od graczy, każda z postaci ma pewne cele. Dotyczą one przedmiotów magicznych oraz lojalności dla swojego pochodzenia czy też zwierzchnika. Dlatego robiąc własne postaci postaraj się dodać każdej z nich taki cel. Znacznie to urozmaici rozgrywkę i da graczom poczucie, że nie są tylko bezwolnymi marionetkami, że mają wpływ na przygodę, a przecież o to chodzi w RPG.

Mechanika jest oryginalna z trzeciej edycji Earthdawn bez modyfikacji. Jej dokładny opis znajduje się w podręcznikach podstawowych czyli „Player’s Guide” i „Gamemaster’s Guide.”

Życzę udanej rozgrywki i wielu godzin świetnych sesji ☺

Szanowni goście, witajcie,
Wpierw wypijcie po browarze
Potem, proszę, posłuchajcie,
Historii o Tisoarze.

Nasza karczma bowiem słynie
Tutaj, wewnątrz miejskich murów,
Że powieść w niej wartko płynie,
I pieśń zacnych trubadurów.

Więc słuchajcie, co opowiem,
O losach wśród dawnych dziejów,
Stało sobie niegdyś bowiem
Piękne miasto czarodziejów.

Tisoarą je nazwali
Słynną w całej w okolicy,
Bo tam właśnie nauczali
Najwspanialszy czarownicy.

Gdy więc przyszło się za bary
Ze złem wziąć w ów czas upadku,
To mieszkańcy Tisoary,
Mieli to głęboko w zadku.

Jak tu horror się pojawi,
Mówili głośno, chełpliwie,
Takemu najpierw się wstawi,
Po magicznej lewatywie.

Potem zaś ogoli futro
Magicznymi nożyczkami,
Będzie drań się wstydził jutro
Przed innymi horrorami.

Barierę także zrobimy
Z mocy żywiołu powietrza.
Na czas ów, Pogromu zimy,
Innej osłony nam nie trza.

Rzeczywiście, gdy zjawiły
Się horrory tam, ich psia mać,
To nie było takiej siły,
By barierę można złamać.

Mieszkańcy zaś, jak książęta,
Żyli sobie kpiąc z Pogromu,
Każdy – mina uśmiechnięta,
Gdy po pracy szedł do domu.

Jednak, jak rzecz przysłowie,
Przed upadkiem idzie pycha,
Zwłaszcza, gdy horrorów mrowie,
Pod osłoną się przepycha.

Burza trzasnęła grzmotami,
Rzecz się stała niebywałą,
Pod błyskawic tysiącami,
Twarda bariera trzeszczała.

Wszyscy wgapieni do góry,
Przerwali swoje zabawy,
Bo kiedy się kruszą mury,
Któż nie będzie czuł obawy?

Zwane Miastem Złodziei powstało na popogromowych ruinach. Pierwotnie był to obóz wszelkiej maści złodziejasków, zabójców i innego szemranego towarzystwa. Położenie miasta, na płaskowyżu, sprawia, że jest ono idealnym punktem obserwacyjnym. Po pojawieniu się orka, Garthlika Jednookiego, najpotężniejszego znanego w Barsawii Adepta Złodzieja, miasto rozwinęło się. Obecnie nadal stanowi centrum ciemnej strony kraju, ale „Siła Oka”, organizacja zrzeszająca Złodziei pod panowaniem Garthlika, pilnuje żeby nic, co się dzieje w mieście, nie kolidowało z interesami szefa.

Miasto zostało częściowo odbudowane, ale nadal jest tu pełno ruin. Zabudowa jest chaotyczna, więc obok eleganckiego domu kupieckiego można trafić na ruinę zamieszkaną przez żebraków. Po zmroku ulice toną w ciemnościach. Wtedy biada temu, kto się nieopatrznie na nich znajdzie.

W Kratas można wszystko kupić. Można też wszystko stracić. Z życiem włącznie.

może ten żebrak, który udaje, że wcale nie patrzy w ich kierunku... Noc powoli zbliża się do miasta. Ulice otulają ciemności i bohaterom tym spieszniej się robi do jakiejś karczmy. Kiedy na horyzoncie zamajaczy im szyldek a do ich uszu dotrze cicha muzyka zaczepi ich żebrak prosząc o kilka miedziaków. Jeżeli mu dadzą usłyszą przepowiednię, jeżeli nie – przekleństwo.

Przepowiednia: „Stare, choć młode, serce ma czyste. Przychylcie ucha, bo w nim źródło waszego ocalenia i błogosławieństwa.”

Przekleństwo: „Nawałnica was pochłonie! Szalony umysł śmierć wam zwiastuje, tego, co dla was drogie.”

Zapamiętaj dobrze te słowa, Mistrzu Gry, wykorzystasz je w finale przygody.

Kradzież

Sprawdź ją mechanicznie: żebrak odwraca uwagę, co daje karę do Percepcji bohaterów -3, skradający się złodziej ma 6 stopień Zręczności, dodatkowo używa umiejętności „Skradanie”, którą ma na 5 poziomie, podobnie jak „Kradzież Kieszonkową” – wykonaj tajne testy albo uznaj, że złodziejaskowi się udało, strata nie ma być duża, ma uzmysłwić bohaterom, że w Kratas trzeba mieć oczy dookoła głowy.

Po prawej stronie, na marginesie, znajduje się poemat opisujący wydarzenia z legendy, na której opiera się scenariusz. Wykorzystaj go, Mistrzu Gry, jako klimatyczne wprowadzenie do przygody, użyj w środku, w pasującym momencie albo na końcu, jako epilog przygody. Wykorzystaj jak Ci pasuje – będzie ciekawym elementem fabuły.

Odsłona pierwsza – spotkanie

Bohaterowie trafiają do Kratas. Są zmęczeni i zniechęceni. Właśnie wracają z nieudanej misji. Miasto Złodziei nie cieszy się najlepszą reputacją, ale to jedyne miejsce w okolicy gdzie można wypaść się w wygodnym łóżku i zjeść ciepły, świeży posiłek. Niemal od samego wejścia czują się obserwowani, ale nie są w stanie określić powodu tego uczucia. Jego źródłem może być niemal każdy. Dziecko, które grzebie patykiem w piasku skupiając się na tej czynności bez reszty albo ta kobieta, która od kilku minut tkwi przy straganie trzymając w dłoniach bochenek chleba, a

Dopytywany o przepowiednię nic więcej nie powie. Niech sprawia wrażenie szalonego. Żebrak, zwany przez miejscowych Widzący Joe, ma ograniczony dar jasnowidzenia, w zależności od aktualnych emocji widzi dobre lub złe przebiegi z przyszłości. Niezależnie od zachowania bohaterów wobec Joego pod karczmą jeden z nich zorientuje się, że został okradziony.

W nienajlepszych humorach trafiają w końcu do karczmy opatrzonej godłem jaszczuropodobnego stwora wygiętego pod dziwnym kątem. Napis nad drzwiami głosi „Pijany Smok”. Karczma na pierwszy rzut oka wygląda całkiem przyjaźnie i dość czysto. Barman, Troll o mocno zakręconych

Co tu robić w takiej chwili,
Skąd wziąć pomysłu i weny?
Wreszcie wszyscy pogonili
Do arcymądrej Vareny.

Varena właśnie z kochankiem
Leżała w sypialnej sali,
Gdy do domu tuż nad rankiem,
Mieszkańcy jej wparowali.

Ratuj Vareno Wspaniała! -
Krzyczy każdy jak szalony,
Aż magini zrozumiała
Że padają im osłony.

Mogli wprowadzić by poczeć,
Na tłum mieszczan popatrzyła,
Lecz nie było już co zwlekać,
Skoro i tak się zbudziła.

- Spadajcie już, coś poradzę -
Ona im odrzekła na to -
Teraz wynosić się radzę,
Bo przepędzę was łopatą.

Kiedy wyszli, to kryształ
Klejnot ujęła w swe dłonie,
Mówiąc zaklęcia pomału
I patrząc, jak wewnątrz płonie.

Kryształ, jak dziura w wychodku,
Albo bycza głowa wielki,
Zamknął horror w swym środku
Niczym we wnętrzu butelki.

Krwawe to zaklęcia były
I co roku odnawiane,
Lecz odtąd nie było siły,
By mury były strzaskane.

Varena, trud to niemały,
I następców pokolenia,
Rytuały odprawiały,
Aż się oczyściła ziemia.

Ostłon minęła potrzeba,
Więc nocą, wieczorem, z rana,
Myślała, co począć trzeba,
Nowa magini, Tigana.

Vareny to następczyni,
Strażniczki przed stuleciami
Myślała więc, co uczyni
Z zamkniętymi horrorami.

Samotna, choć ładna, miła,
Czasu miała bardzo wiele,
Choć pewnie by wymieniła,
Księgozbiory na wesele.

Mniejsza o to. Jak wywalić,
Jak zniszczyć ów pomiot cały,
Jak losów wiele ocalić?
Dylemat miała niemały.

Gdy więc ludzie się bawili,
Radując z końca Pogromu,
Ona badała, bez chwili
Przerwy, klejnot, po kryjomu.

Keira

Tak naprawdę to Tigana, ostatnia strażniczka kryształu, który uratował Tisoarę przed zagładą. Opuściła miasto wkrótce po otwarciu szukając wiedzy, która pomogłaby jej zrozumieć, jak zniszczyć kryształ nie narażając się na uwolnienie zamkniętych w nim Horrorów. Wędrując w poszukiwaniu wiedzy poznała Venerona, Ksenomantę. Młodzi zakochali się w sobie i wspólnie podjęli pracę nad kryształem.

Kiedy ich drogi się rozeszły Tigana weszła na ścieżkę Iluzjonisty, zmieniła swoje imię i obłożyła się czarami zmieniającymi jej wygląd i wzorzec. Wiele lat udawało jej się ukrywać przed Veneronem. Aż do przedwczoraj, kiedy to mag w końcu ją dopadł, poranił i odebrał kryształ.

Keira osiągnęła w obu Dyscyplinach 10-te kręgi, ale nie może używać magii dopóki nie ma przy sobie kryształu. Jej statystyki znajdują się na końcu scenariusza.

Kobieta robi wszystko żeby odzyskać kryształ. Jest przekonana, że tylko wrzucając go do Morza Śmierci można go definitywnie zniszczyć a jej związek z kryształem przestanie istnieć i będzie znów mogła czarować bez ograniczeń.

rogach, taszczy właśnie olbrzymią beczkę za szynkwas zaś orkowa kelnerka lawiruje z tacą między stolikami. Nieco od niechcienia krzyknie do bohaterów, żeby zajęli miejsca, zajmie się nimi jak tylko obsłuży gości.

„Pijany Smok” to karczma dla przybyłych do Kratas podróżnych. Towarzystwo w niej jest więc przeróżne. Głównie to kupcy, którzy przybyli na handel, ale są też poszukiwacze przygód i zwykłe pijaczki. Dla przyjezdnych udostępniono także stajnię i pokoje na piętrze. Skromne acz czyste.

Tuż za bohaterami, niemal niezauważona, do karczmy wsunie się postać w długim płaszczu z kapturem. Usiądzie nieco w rogu, zdejmie płaszcz i przewiesi przez poręcz. To ludzka kobieta. Czarne włosy ma upięte nieco niedbale a brązowe oczy patrzą czujnie. Czerwona suknia, haftowana czernią wykonana jest z bardzo dobrego materiału a na szyi błyszczą złoty łańcuszek z pięknie oszlifowanym rubinem. Całe ubranie kobiety jest zniszczone, ubrudzone, a uważny obserwator dostrzeże na nim krew. Czarne rękawiczki bez palców osłaniają częściowo dłonie a spod czerwonych wstęg materiału owijających przedramiona wystają bandaże. Kobieta prócz sztyletu przy pasie i kostura nie ma widocznych rzeczy. Dopiero kiedy płaci za posiłek można się zorientować, że posiada jakieś pieniądze. To Keira. Bacznie obserwuje bohaterów, więc Ci mają szansę się zorientować (*poproś graczy o wykonanie testu Percepcji, stopień trudności 7*).

Dróg do wynajęcia przez Keirę może być kilka.

Jeden z graczy może chcieć poflirtować z kobietą. Jest bardzo ładna i ma w sobie to coś, co zwraca uwagę. Nie potrafi flirtować. Całe swoje życie poświęciła badaniom a jedyny mężczyzna, którego pokochała, zdradził ją i próbował zabić, więc kobieta kompletnie nie ma pojęcia jak się flirtuje. Mimo to, jeśli bohater wyjdzie z inicjatywą będzie się starała podtrzymać flirt.

Może też zostać zaczepiona przez miejscowych pijaków, których nigdzie nie brakuje, bohaterowie zapewne pomogą damie w opałach a ona nie będzie się bronić przed napastnikami, żeby dać bohaterom szansę.

Możesz też, Mistrzu Gry, pozwolić graczom kompletnie zignorować kobietę i wystać ją do nich kiedy już udadzą się na spoczynek. Cokolwiek zrobisz kobieta przedstawi bohaterom propozycję.

Przedstawi się jako Keira, Mistrzynie Żywiołów. Nie zdradzi swojej drugiej dyscypliny. Mocno się napracowała nad ukryciem swojej prawdziwej tożsamości i iluzja, którą się okryła, jest niemal nie do przejrzenia. Magicznie zmodyfikowała nawet odbicie własnego wzorca, więc jeśli bohaterowie mają odruch spoglądania w przestrzeń astralną i badania poznanych Adeptów zobaczą wzorzec Mistrza Żywiołów 10-go Kręgu, rannej i zmęczonej kobiety w wieku około 25 lat (*muszą osiągnąć wynik co najmniej 40 w teście spojrzenia astralnego żeby przejrzeć iluzję*).

Historia Keiry – opowiedz ją własnymi słowami lub przeczytaj:

„Pochodzę z terenów dawnego Landis. Nasze królestwo już nie istnieje, ale pamięć o nim pozostała w naszych sercach. Przed Pogromem

Śłuchajcie, co dalej powiem:
Co jej wyszło z tego dzieła?
Któż wie, dnia pewnego bowiem
Tigana gdzieś zaginęła.

Czy splugawiona została,
Jak niektórzy powiadali,
Lub, gdy klejnot rozbić chciała,
Los swój złożyła na szali?

Czy klejnot jednak zniszczyła?
Potem, po owej potrzebie,
Na wyprawę wyruszyła
Poszukać męża dla siebie?

Panowie więc, daję słowo,
Choć rzecz nie jest dowiedziona,
Może być Tigana ową
Wasza własna ślubna żona.

Dlatego więc wszystkim panom,
W sposób słodki oraz czuły,
Radzę nocą oraz rano
Posprawdzać wszelkie szczegóły.

Invae

To stworzenia przypominające owady, które zainfekowały królestwo Landis, przyjęły formę Dawców Imion, zinfiltrowały kult Chorrolisa i zaczęły przemieniać innych w owady.

Łapią nieszczęsnych Dawców Imion i, wkładając nieprzytomnych do specjalnych kokonów, w których następuje przemiana w insekta.

Tisoara, centrum królestwa, była wspaniałym miastem, do którego podróżowali magowie z całej Barsawii. Moi przodkowie zabezpieczyli miasto grubymi murami i kopułą utkaną z żywiołu powietrza. Trwało nienaruszone przez lata. Ale w końcu i Tisoarę napadły Horrory. Potężna magini, Varena, powstrzymała je za pomocą skomplikowanego rytuału, do którego użyła własnej krwi i niezwykłego kryształu. Miasto ocalało a kolejne pokolenia Mistrzów Żywiołów poświęcały własną krew, żeby trzymać zło z dala od cytadeli. W końcu Pogrom dobiegł końca, bramy otworzyły się i miasto wróciło do życia. Nikt prócz spadkobierców Vareny, pierwszej mistrzyni, nie pamiętał o kryształach. To jej następcy, rok w rok, odprawiali wyczerpujący rytuał, żeby utrzymać Horrory z dala od miasta. Niedługo po Pogromie Tigana, strażniczka kryształu, badając przedmiot zauważyła, że rytuał przestaje wystarczać. Poświęciła się badaniom bez reszty i doszła do wniosku, że wkrótce zacznie on szkodzić miastu a może nawet doprowadzi do jego zagłady. Odeszła więc potajemnie zabierając przedmiot ze sobą i słuch po niej zaginął. Wkrótce potem Horrory napadły Tisoarę i zrównały miasto z ziemią wybijając niemal wszystkich jego mieszkańców (podkreśl, Mistrzu Gry, że w tym miejscu oczy kobiety zasły łzami, ale szybko się opanowała). Jestem spadkobierczynią Tigany, ostatnią strażniczką kryształu. Jej wiedza była dla mnie bezcenna, dokończyłam badania. Kryształ jest bardzo potężnym przedmiotem magicznym. Rytuał, o którym mówić nie mogę i którego działania i tak nie zrozumiecie, przestał wystarczać do powstrzymania jego mocy. Teraz trzeba go wykonywać co dwa miesiące a jeżeli się tego nie zrobi potęga kryształu uwolni się i całej Barsawii grozi zagłada. Niestety straciłam kryształ. Zostałam zdradzona przez maga, z którym współpracowałam (dłonie kobiety zaciskają się w pięści a w oczach pojawia się ból). Ten szaleniec uważa, że potrafi kontrolować moc przedmiotu. Uciekłam, ale odnalazł mnie, napadł i zostawił na pewną śmierć na bezdrożu odbierając przedmiot. Kryształ musi zostać zniszczony a jedynym bezpiecznym sposobem zniszczenia go jest wrzucenie go do Morza Śmierci. Niestety ów mag ma pomocników i sama nie dam rady odzyskać przedmiotu.”

Keira proponuje bohaterom duże wynagrodzenie (jeżeli prowadzisz dla swojej drużyny sam najlepiej wiesz, co ich skusi, jeżeli natomiast jest to nowa drużyna przedstaw propozycję kobiety) – 100 szt. złota na głowę i jej własną rezydencję w Throalu. Gracze muszą zrozumieć, że sprawa jest ważna i niecierpiąca zwłoki. Ostatni rytuał na kryształach Keira odprawiła tydzień temu i jest przekonana, że następny nie poskutkuje. Gracze mają więc tylko siedem tygodni, żeby odzyskać kryształ i zniszczyć go.

Veneron to imię maga, który napadł Keirę. Jest ludzkim Ksenomantą ósmego Kręgu. Ma ze sobą kilku wiernych mu towarzyszy, kultystów Raggoka. Keira stwierdzi, że mag jest szalony, jego serce opanował Raggok i wraz z kultystami chce użyć kryształu do niszczenia i zadawania bólu. Jednak żeby tego dokonać potrzebuje jakiejś wiedzy, której natury jej

nie zdradził, a którą rzekomo może uzyskać w lochos. Tigana przypuszcza więc, że tam właśnie się udał.

Keira dość chętnie odpowie na pytania bohaterów, ale wprawne oko (test Charyzmy o trudności 12) dostrzeże, że kobieta coś ukrywa. Przyparta do

muru powie bohaterom, że Veneron i ona byli parą. Zakochani w sobie po uszy stanowili dla siebie wsparcie i wspólnie badali kryształ. Niestety Raggok odmienił jego serce i ukochany obrócił się przeciwko niej.

Jeżeli bohaterowie się zgodzą rankiem mogą wyruszyć w podróż.

Może się, oczywiście, zdarzyć, że gracze, mimo Twoich wysiłków, zignorują kobietę albo jawnie odmówią jej pomocy. Zostaw ich wtedy w spokoju, pozwól poimprezować w karczmie, posłuchać plotek. A te mogą ich zaciekać. Dwa dni przed przybyciem drużyny, na południowy zachód od miasta słyszano potężny wybuch i widziano słup ognia, plotki głoszą, że odbyła się tam jakaś potężna bitwa magów, a krater, który powstał w miejscu potyczki, odsłonił podziemny kompleks korytarzy, które mają prowadzić do dawnego skarbcza mieszkańców Kratas. Oczywiście w miejscu bitwy nie ma korytarzy, za to kręci się sporo drobnych złodziejasków, którzy w plotki uwierzyli. Jeśli bohaterowie sami będą chcieli sprawdzić to miejsce Keira będzie ich śledziła. To ona

Veneron

Człowiek, Ksenomanta 8 Kręgu. Jego statystyki znajdują się na końcu scenariusza.

Veneron badając kryształ odkrył obecność ducha i udało mu się z nim porozumieć. Nie jest Głoscielem szalonej Pasji, jedynie ślepo wierzy, że duch zna sposób zniewolenia Horrora i mu go zdradzi.

Veneron pragnie wykorzystać bestię wypuszczając ją w samym sercu Imperium Therańskiego, żeby zemścić się za zamordowanie jego rodziny. Jest przekonany, że jest dość silny żeby to zrobić.

Nadal kocha Tiganę ale uważa, że kobieta zbyt pochopnie chce zniszczyć kryształ niwecząc jego plany.

jest autorką owych plotek. Na miejscu spróbuje znów przekonać bohaterów żeby jej pomogli. Czy jej się uda to zależy już wyłącznie od Ciebie.

Odsłona druga – droga

Keira zaprowadzi bohaterów do miejsca, w którym została napadnięta. Jest to teren znajdujący się na południowy zachód od miasta. Znajdą tam spory plac wypalanej ziemi, porytej kopytami koni i wyraźny ślad prowadzący na zachód, wzdłuż Gór Tyłońskich. Jeśli w drużynie jest Zwiadowca, albo któraś z postaci posiada Tropienie na pewno zechce się

Tylony

Leżą w samym sercu Barsawii. Ich nazwa pochodzi z orkowego, „tylon” oznacza niezwykle wysoki szczyt.

Niektóre zbocza to pozbawione życia pustkowia, lecz zdarzają się także góry gęsto porośnięte lasem i zaroślami. Granica lasu, o ile jest jakiś, znajduje się bardzo wysoko zaś powyżej punktu, w którym kończą się drzewa, podłoże staje się kamieniste a podróż po nim uciążliwa.

Jedna z orkowych legend głosi, że dwanaście szczytów Tylonów to dwanaście zastępych w czasie Pasji.

przyjrzeć śladom bliżej. W zależności od stopnia sukcesu zdradź część lub wszystkie informacje:

Grupa składa się z dwunastu jeźdźców. Konie to zwykłe wierzchowce, nie konie bojowe. Wszyscy tutaj zsiadli, więc można odróżnić jeden inny ślad. Jest nieco delikatniejszy, lżejszy. To ślad Venerona, który jako jedyny nosi lekkie obuwie. Reszta grupy porusza się w ciężkich butach. Wszyscy są ludźmi. Widać też ślad Keiry, miejsce gdzie leżała i drogę w kierunku Kratas. Po bitwie cała grupa ruszyła wzdłuż gór.

Tylko początkowo śledzenie będzie łatwe. W miarę oddalania się od miejsca potyczki ślad coraz bardziej się zaciera. Grupa zaczęła jechać gęsiego trzymając się skalistego pogórza. W drodze śmiałków może spotkać wiele niebezpieczeństw. W górach żyją dzikie zwierzęta, w tym Kamienne Lwy, na które czasem polują młode Trolle żeby udowodnić

swoją przydatność w walce. Prócz zwierząt bohaterowie mogą się natknąć na Trollowe przymierze a nawet na duchy Invae, które znalazły sobie kryjówkę w płaskowyżu pod Kratas. Czuj się, Mistrzu Gry, swobodnie w pokazaniu graczom, że teren, który przemierzają bohaterowie nie jest bezpieczny.

Podczas jednego z zagrożeń, kiedy dojdzie do walki, bohaterowie mogą zorientować się, że Keira nie podjęła żadnych działań, żeby im pomóc. Zapytana oznajmi im, że jej magia jest tak mocno związana z kryształem, że bez niego nie może z niej korzystać.

Gdy góry się skończą bohaterowie będą musieli odnaleźć ślady świadczące o potwierdzeniu lub zaprzeczeniu tezy Keiry, że Veneron udał się do lopos. Przed nimi rozciąga się wielka i niebezpieczna dżungla Liaj. Ślad tutaj jest bardzo trudny do wykrycia. Grupa zamaskowała go. Jeżeli bohaterowie gonią maga na piechotę to dochodzi jeszcze odległość, która z każdym dniem się zwiększa.

Na obrzeżu dżungli mieszka wietrzniackie plemię. Ciekawskie wietrzniaki niemal od razu zainteresują się grupą, będą ją obserwować i rzucać się w oczy, ale pierwsze nie nawiążą kontaktu. Ich mieszkania znajdują się w koronach drzew. To naturalne dziuple, częściowo połączone ze sobą linowymi mostkami. U stóp najgrubszych drzew znajdują się podziemne jaskinie, przystosowane dla większych Dawców Imion, których wietrzniaki czasem goszczą. Skrzydlate, małe istoty, są niezwykle ciekawskie i przyjaźnie nastawione. Przedstawicielka Rady Starszych, zielonoskrzydła Seeris, będzie starała się nie spuszczać obcych z oczu.

Jeśli bohaterowie spróbują zagadać do wietrzników to właśnie od nich się dowiedzą, że zaledwie dwa dni wcześniej oddział ludzi dotarł do skraju dżungli i udał się na południe. Jeżeli zignorują latający ludek, pozwól im samodzielnie podjąć decyzję, ale Keira będzie obstawała

Dżungla Liaj

To gęsty las, gdzie żyje niewielu Dawców Imion za to występuje wiele zagrożeń.

Pierwszym z nich jest Usun, jeden z wielkich smoków Barsawii. Nikt nie wie gdzie dokładnie jest jego siedziba.

Drugim zagrożeniem są wielkie drapieżniki. Żyją tutaj tygrysy, lwy, niedźwiedzie i olbrzymie węże.

Trzecim niebezpieczeństwem są zdziczałe ludzie i elfy. Nazywają siebie Poskramiaczami, bo świetnie sobie radzą z dzikimi bestiami. Nie ufają obcym i żeby z nimi porozmawiać trzeba zyskać ich szacunek, czyli odrzucić cywilizację i przyjąć ich styl życia.

Lśniące Szczyty

Otrzymały swoją nazwę od krasnoludzkich kupców. Znajdujące się na szczytach gór złoża kryształów odbijają i potęgują ogniste błyski Morza Śmierci. Dzięki temu powstaje aura o ciepłej barwie, którą można zobaczyć nawet z bardzo daleka co wieczór i zachodzi słońca.

Są najbogatszym źródłem żywego kryształu w Barsawii, dlatego ich zbocza zamieszkują przymierza trollowe zajmujące się jego wydobywaniem.

zażądają opłaty za przejazd po „ich ziemi”. Możesz to spotkanie rozegrać na wiele sposobów, może nawet dojść do bójki, choć nomadzi raczej nie będą się do niej rwać. Ostatecznie jednak pozwól graczom uzyskać informację, że plemię to patroluje okolicę i żaden obcy nie ma szans przejść niepostrzeżenie. Żadnych obcych tutaj nie było.

Wszystko wskazuje na południe. Gdy gracze zaczną się zastanawiać nad powodem pójścia grupy w zupełnie innym kierunku pozwól im na testy wiedzy, niech przypomną sobie nazwę miasta, które wymieniła Keira, niech przypomną sobie Landis, z którego pochodzi. Na pewno bez trudu dodadzą dwa do dwóch i zrozumieją, że Veneron wcale nie zdążył do Iopos a do Tisoary.

Cel Venerona

Graczom, którzy nie znają świata Earthdawn możesz, Mistrzu Gry, pomóc domyślić się, czemu Veneron udał się na południe. Keira bez trudu skojarzy fakty i może im zasugerować, że mag nie potrzebuje już wiedzy a mocy drzemiącej w prastarych murach, żeby użyć kryształu.

Możesz też nie wykorzystywać jej wiedzy i pozwolić im odkrywać cel jego podróży stopniowo, w miarę jak będą za nim podążali.

Drużyna udaje się na południe. Po swojej prawej stronie będzie miała splątaną zieloność dżungli Liaj zaś po lewej błyszczące zbocza Lśniących Szczytów. Raczej nic nie powinno bohaterów tutaj atakować. O ile nie wejdą w głąb dżungli albo nie wpadną na pomysł zwiedzania gór. Bestie w potężnym lesie chętnie spróbują sobie z nich zrobić przekąskę a trolle ze Lśniących Szczytów nie tolerują intruzów, zazdrośnie strzegąc źródeł kryształów.

W końcu bohaterowie dotrą na Przełęcz Szponu. To jedyne przejście łączące Góry Delaryjskie ze Lśniącymi Szczytami prowadzące do orkowego królestwa Kara-Fahd. Królestwo jest na etapie przywracania dawnej świetności. W Wurchaz, obecnej stolicy, powstało wielkie

przy swoim.

Udając się na północ, w kierunku Iopos, drugiego dnia podróży, koło południa, wejdą na rozległe tereny uprawne i trafią na niewielką wioskę. Mieszkańcy są bardzo nieufni i trzeba się mocno nagimnastykować, żeby pozwolili wejść do osady zaś uzyskanie noclegu wewnątrz zabudowań jest niemal niewykonalne. Jeżeli jednak bohaterowie będą chcieli tylko informacji wieśniacy chętnie im powiedzą, że od wielu tygodni nie było w okolicy żadnych obcych. Jeżeli nie uwierzą pozwól im natknąć się na orkowych nomadów. Ci, oczywiście,

Wurchaz

Wurchaz to staroorkowa nazwa Przełęcz Szponu. Nazwano tak centralną fortecę odradzającego się królestwa Kara-Fahd. Długi budynek, wykuty w zagiętym w kształt pazura klifie, mieści najważniejsze instytucje, jak na przykład Komnata Rady.

Miejsce to otacza banda przekupniów, którzy wciskają każdemu przybyszowi wszelki towar, od używanych ubrań po ręczne wyroby. Jednak pomimo tego tłumy przejść do samego budynku jest zawsze wolne.

Niesamowite wrażenie robi długa ściana budynków administracji, na której napisano w kilku językach postulaty powstającego narodu przemieszane z poematami chwalcymi Pasje, ogłoszeniami na temat pracy czy portretami poszukiwanych przestępców.

Dwie wieże, wysokie na ponad trzydzieści stóp, stanowią obramowanie głównego wejścia. Równie piękne jak budzące respekt. Według orków stanowią dar od Upandala, Pasji tworzenia.

Wnętrze budynku urządzono wygodnie i praktycznie. Tuż za wejściem znajduje się ogromna komnata, wypełniona ławami, gdzie zbierają się interesanci.

Plotki z Barsawii:

Kratis Gron nie wie jeszcze o lądowaniu Therańskiego Behemota na wzgórzu Ayodhia. Bohaterowie mogą jej opowiedzieć o niedawnym zamachu na króla Valurusa, jego śmierci, lądowaniu Theran i ogromnej bitwie nad polami Priori, do której nowy król, Neden, rzucił nierozważnie Throalską flotę, i w której poniósł smrotną klęskę.

Kolejną ciekawostką może być powstanie barsawiańskiego ruchu oporu, tworzonego przez obsydiańskiego kupca Omasu, który pochodzi z zablokowanego przez Theran żywogłazu.

Lądowanie behemota spowodowało także konflikty na Wężowej Rzece. Wspierający Theran Dom K'tenshin zablokował dla swoich opozycjonistów, Domu V'strimon, cały odcinek rzeki na południe od jeziora Ban. Znacznie przy tym utrudniając kontakty handlowe, i odcinając jedno z najważniejszych miast, jakim jest Trawar, od północy Barsawii.

Jednym słowem, kraj stoi u progu kolejnej wojny co stanowi cenną wiadomość dla orków. Ich naród wkrótce dostanie szansę pokazania Theranom, że słowo ork nie jest synonimem słowa niewolnik, i że orki potrafią stanąć ramię w ramię do walki o wolność.

miasto, otoczone ogromnym polem namiotowym, gdzie zbierają się orkowe plemiona, które chcą się zjednoczyć i postawić królestwo na nogi. Możesz tutaj zaszałeć, Mistrzu Gry. Krathis Gron, przywódczyni orków, chętnie przyjmuje gości, którzy przynoszą wieści ze świata. A już na pewno chętnie powita bohaterów, którzy mogą jej opowiedzieć wiele ciekawostek, w tym także politycznych.

Jedno jest pewne – Veneron tutaj był. Prosił o dostęp do biblioteki i przewodnika po królestwie. Dostał obie te rzeczy a następnie ruszył na południe rzeką Liaj. Daj bohaterom szansę wybrania tej drogi. Dość już czasu spędzili w podróży, niech teraz przyspieszą. Podróż jest szybka a kiedy dopłyną do połączenia rzek, w oddali mogą zobaczyć mgły zaścielaające horyzont. To para wodna, która tworzy się, gdy woda rzek wpływa do wrzącego Morza Śmierci.

Odsłona trzecia – ruiny

Niemal cały teren Landis pokrywa gęsty las. Ogromne drzewa zamkną się nad bohaterami zieloną kopułą a splątane zarośla będą utrudniały chodzenie. Pod drzewami panuje półmrok, jest duszno i wilgotno. Położenie Tisoary zna Keira, więc może służyć za przewodnika. Podróż nie jest łatwa. Las roi się od dzikich zwierząt. Na bohaterów może spaść włochaty pająk, z gałęzi zsunie się jadowity wąż a rozbawione stado małp obrzuci ich owocami. Opisz przeprawę jako mozolną i męczącą.

Tisoara była potężnym miastem, otoczonym murem o szerokości niemal pół mili, więc bohaterowie trafią na zewnętrzny mur dużo wcześniej niż do samego miasta. Dopiero po pewnym czasie zorientują się, że kamienie, po których chodzą, są murem a nie ulicą. Możesz postawić przed nimi kolejne wyzwanie – całe miasto jest dużo niżej niż poziom muru, jakby zapadło się w kotlinę. Kiedy dojdą do krańca znajdą się na poziomie koron drzew i trzeba będzie się jakoś dostać na dół. Niech się popiszą kreatywnością.

Wreszcie staną wewnątrz miejskich murów. Tutaj bohaterowie zaczną się natykać na ruiny dawnych zabudowań. Niektóre domy trzymają się jeszcze w całości, w innych pozapadały się dachy a jeszcze inne leżą w gruzach. Wszystko porasta bujna roślinność. Spod gruzów gdzieś wystaje żeliwny garnek, metalowy pucharek, złoty łańcuszek, czy resztki szmacianej lalki, która, dotknięta, rozsypie się w pył. Zęby resztek budynków wystają z zielonego dywanu przypominając dawną świetność ogromnego miasta. Bez trudu można dostrzec zdobienia nad oknami czy drzwiami zaś uważny obserwator zauważy resztki mozaiek na murach. Z jednej z fontann smutno patrzy na bohaterów zniszczona twarz posągu, który chyba przedstawiał Garlen, Pasję opiekunkę ogniska domowego. Cały ten obraz sprawia przynębiające wrażenie. Nawet dżungla jest tutaj cichsza.

Keira od tej pory jest bardzo milcząca, odpowiada półsłówkami, niechętnie, wzrok ma ciągle zamyślony a kiedy bohaterowie natrafią na cmentarz, gdzie odnajdą szereg maleńkich krypt z urnami, Mistrzynie Żywiołów klęknę na ziemi i zaczną bezgłośnie płakać. Uspokojenie jej niech wymaga nieco wysiłku – ta kobieta nadal się obwinia za sprowadzenie zagłady na miasto, uważa, że gdyby nie odeszła z kryształem Tisoara do dziś była by kwitnącym ośrodkiem kultury landyjskiej.

Wreszcie gracze dotrą do serca miasta. Według Keiry to miejsce było centrum rytuałów, które wykonywano na kryształach. Potężna wieża wciąż stoi górując nad okolicą. Wzniesiona z żółtego piaskowca z czerwonymi żyłkami zdaje się być przesycona magią. Budynek jest zbudowany na planie prostokąta, z jednym wejściem i bez żadnych okien. Nie ma drzwi. Na zawiasach wiszą smętnie resztki metalowej ramy. Całą wieżę porasta gęsty bluszcz, sprawiając, że z daleka przypomina ona jeszcze jedno, potężne, drzewo.

Wąż „Witherfang”					
Zręczność	7	Siła Fiz.	5	Żywotność	6
Percepcja	4	Siła Woli	4	Charyzma	4
Inicjatywa	4			Obrona fiz.	13
Akcje	2			Obrona mag.	10
Atak:	12			Obrona społ.	8
Obrażenia:				Pancerz fiz.	15
Ugryzienie	7			Pancerz duch.	5
Ogon	8				
Życie	66			Testy Zdrow.	3
Przytomność	53				
Próg Ran	10			Ruch	5
Moce: Maskowanie (ST 9), Wspinaczka (ST 12), Wyostrzony zmysł (zapach ST 6), Trucizna (ST 12), Skradanie (ST 12)					

Wąż atakuje wgrzyzając się w ofiarę, następnie oplata ją i uderza dodatkowo ogonem. Obrażenia od ugryzienia wchodzi co rundę, chyba że pochwycyony wyrwie się z oplotenia. Żeby tego dokonać musi zadać wężowi cios przebijający jego pancerz.

Pułapka

Kiedy bohaterowie wejdą na dziedziniec poprosz graczy o test wykrycia pułapki (stopień trudności 7), ewentualnie Percepcji (stopień trudności 10), udany oznacza, że nie będą zaskoczeni i mogą spróbować ominąć pułapkę.

Jad węży

Trucizna, którą mają węże powoduje efekt podobny do czaru „Uschnięcie kończyny”. Jeżeli w drużynie nie ma Ksenomanty zamień uschnięcie na inny rodzaj trucizny, najlepiej paraliżujący. Natomiast jeżeli jest Ksenomanta a nie posiada czaru odwracającego efekt trucizny niech znajdzie w wieży, wśród porzuconych rzeczy, stare zwoje, na jednym z nich będzie formuła „odwrócenia uschnięcia.”

Kultyści

Walka z węzami nie powinna zająć więcej jak 3, 4 rundy, podczas niej możesz poprosić o kolejny test Percepcji żeby sprawdzić, czy uda się bohaterom zauważyć atak kultystów, trudność testu to 9.

Dostanie się do środka nie będzie łatwe. Veneron spodziewa się pościgu. Na placu przed wieżą kultyści zastawili pułapkę. Kiedy bohaterowie wejdą na kamienne płyty otaczające wieżę zza nich zaczną wypełzać węże. Przypominające kobry stworzenia mają jad, który powoduje uschnięcie kończyny. Każda zadana rana wymusza test Żywotności o stopniu trudności 8, nieudany powoduje, że ugryziona kończyna gwałtownie usycha, co uniemożliwia jej używanie.

Nie dawaj dużo węży (po jednym na osobę powinno wystarczyć), bo kiedy bohaterowie zaczną z nimi wygrywać do akcji wkroczą kultyści. Kultyści będą próbowali za wszelką cenę powstrzymać ich od dotarcia do wieży. Wykorzystaj moce Głosiciela przeciwko graczom, niech to będzie trudna potyczka.

Kiedy wreszcie uda im się dostać do wieży postaw przed nimi kolejne zadanie – nie ma wejścia na górę. Jeśli uda im się dostać do sufitu niech odnajdą zamaskowany właz. Jeżeli nie będą musieli się wykazać kreatywnością (wieża jest zarośnięta, więc mogą wykorzystać liany, pomóc sobie piramidą z kamieni, których w okolicy nie brakuje, albo wspinać się po nierównym murze). Tymczasem nad wieżą coś się dzieje. Zebrały się gęste, czarne chmury, w których co jakiś czas pojawiają się błyskawice. Czas goni. Pozwól graczom poczuć jego wpływ. Jeśli chcą powstrzymać maga muszą się jak najszybciej dostać na wieżę.

Kiedy dotrą na szczyt ujrzą mężczyznę z dłońmi nad leżącym na postumencie kryształ. Płaski dach budynku otaczają wysokie na półtora metra flanki. Podłoga jest zaścielona liśćmi, gałęziami, gruzem. Człowiek, którego ujrzą, stoi pośrodku, z rozwianymi, czarnymi włosami.

Jego szaty od razu wskazują na maga zaś wyszyte na nich symbole każdy adept rozpozna jako ksenomanckie. Duży, czarny, oszlifowany kryształ wygląda jakby w środku szalały błyskawice. Na wieży zrywa się wiatr. Mag spogląda na grupę i krzyczy „Stójcie! Nie przerywajcie mi, bo wszyscy zginiemy!”

Keira będzie próbowała namówić drużynę żeby nie słuchała maga, ale dostanie się do niego nie jest proste, bo chronią go duchy, które nie będą atakowały same z siebie, ale będą powstrzymywały każdego, kto spróbuje się zbliżyć. Gdy gracze zatrzymają się, skołowani, Veneron zapyta czy Keira powiedziała im, czym jest kryształ. Kobieta będzie próbowała odwrócić ich uwagę, ale Veneron krzyknie coś w niezrozumiałym języku i nagle kobieta milknie i nieruchomieje.

Mag powie bohaterom, że kryształ to pułapka na horrory. Podczas Pogromu nad miastem rozpętała się burza, która zakryła niebo i sprowadziła ciemność. Kopuła zaczęła słabnąć. Wtedy Varena, najpotężniejsza Mistrzyni Żywiołów w mieście, wykonała rytuał krwi, który ściągnął Horrory do kryształu i zamknął je wewnątrz. Przez lata magowie utrzymywali Horrory w kryształach, ale jego moc słabła. Kiedy Veneron poznał Keirę ta była zrozpaczona nie mogąc odnaleźć sposobu na powstrzymanie procesu rozpadu barier. Zaczęli pracować wspólnie. Odkrył, że Horror jest tylko jeden, w dodatku bardzo osłabiony, ale wraz z nim zamknięto, przez przypadek, ducha. Duch cierpi, gnębiony przez Horrora, więc zaoferował Veneronowi współpracę. Mag go uwolni a on powie mu, jak kontrolować Horrora. Veneron zdradzi też bohaterom, że Keira to tak naprawdę Tigana i że nie kieruje się dobrem Barsawii a własnym interesem. Jej wzorzec jest ściśle związany z kryształem i tylko jeśli go zniszczy będzie mogła znów korzystać ze swojej magii, ale zniszczenie kryształu spowoduje uwolnienie tak ducha jak i Horrora tyle, że bez sposobu kontroli nad żadnym z nich. Jak się można domyślić zaczną radośnie pustoszyć Barsawię.

Moce Głosiciela Raggoka:

Wywołanie bólu – samą barwą swojego głosu Głosiciel wywołuje u ofiary oszałamiający ból. Ofiara nie dostaje fizycznych obrażeń ale jest tak oszołomiona bólem, że traktuje się ją jakby straciła równowagę. Może próbować się wyrwać spod działania mocy w każdej rundzie, robiąc test Siły Woli o trudności równej stopniowi mocy Głosiciela.

Podsycenie gniewu – tą mocą Głosiciel sprawia, że ofiara wpada w tak silny gniew, że bez zastanowienia atakuje najbliższą sobie istotę. Nie ma znaczenia kim jest ofiara. Chwilę wcześniej mogła być serdecznym przyjacielem bohatera. Każdy atak bohatera traktowany jest jak Agresywny (+3 do testu ataku i obrażeń, -3 do wszystkich obron bohatera atakującego).

Wskreszenie umarłych – mając dostęp do martwego ciała Głosiciel zaklina w nim ducha, tworząc tym samym Żywotrupa, który będzie spełniał jego wszystkie polecenia (w miarę własnych możliwości oczywiście).

Veneron w końcu puści Tiganę i da jej szansę potwierdzenia jego słów. Teraz, Mistrzu Gry, Twoi gracze muszą podjąć najważniejszą decyzję w tej przygodzie – komu zaufają i co zrobią z kryształem?

Odsłona czwarta – finał

Ja naszkicuję możliwe rozwiązania, ale znając pomysłowość graczy może ich być dużo więcej.

Wersja pierwsza – bohaterowie decydują się powstrzymać Venerona. Nie utrudniaj im tego za bardzo. Mag jest tak pewny siebie, że nie będzie się spodziewał, że mogli mu nie uwierzyć. Będzie się bronił, ale zabicie go lub unieprzytomnienie nie powinno być niewykonalne, zwłaszcza, że skupia się na kryształach. Tigana zabierze kryształ i razem ruszą do Morza Śmierci. Na jego brzegu są barki Dawców Imion wydobywających esencję żywiołu ognia. Na pewno uda się bohaterom załapać na jedną z takich barek. Tigana z satysfakcją wrzuci kryształ do rozgrzanej lawy. Przez chwilę pozwól im uwierzyć, że to koniec ich zmagañ. Niech zaczną sobie gratulować. Niech poczują ulgę. Potem wstrząśnij barką. Potężny wybuch wyrzuca słup lawy, która uderza w pokład od spodu. Wszyscy się przewracają. Z lawy wystrzela smuga dymu, która na niebie zaczyna się formować w chmurę. Czarne kłęby trzaskają wyładowaniami błyskawic. Oto przed bohaterami materializuje się Horror Chmura. Potężna bestia. Zamknięta przez setki lat. Wygłodniała. Spraw, żeby ta walka była epicka. Tigana odzyskała zdolność władania magią, więc pozwól jej dać pokaz swoich zdolności. Kiedy będzie już naprawdę źle, kiedy zobaczysz, że gracze padają jak muchy powiedz im ustami Tigany „Zabijcie mnie!” Następnie opisz jak kobieta skupia wokół siebie magię i ściąga nią Horrora do swojego ciała (*dla większego dramatyzmu możesz też, Mistrzu Gry, powiedzieć graczom za pomocą Tigany, że to jeden z nich może zamknąć w sobie Horrora, ale wiąże się to z zabiciem owej postaci. Będzie to bardzo dramatyczny rozwój wypadków, więc może przypaść graczom do gustu*). Zabicie osoby, która zamknęła w sobie Horrora jest konieczne. Ciało powinno trafić do lawy. Gdy żywioł pochłonie ostatni kosmyk jej włosów, ostatni fragment szaty, Horror zginie definitywnie.

Wersja druga – bohaterowie pozwalają Veneronowi dokończyć rytuał. Tigana będzie próbowała walczyć, ale powinna zostać bez trudu powstrzymana. Mag uwolni ducha. Ten jednak nie będzie chciał współpracować. Jest oszalały. Przez setki lat więziony przez Horrora pragnie tylko zabijać. Od razu po uwolnieniu rzuci się na maga i zacznie go mordować. Bohaterowie mogą mu przyjść z pomocą, ale zapewne na niewiele się to zda. Jeśli uda im się ocalić maga, Tiganę i siebie zapewne dojdą do wniosku, że pomysł był głupi i postanowią jednak zniszczyć kryształ. Veneron będzie oponował, ale dużo słabiej. W końcu zdecyduje się udać z bohaterami nad Morze Śmierci i uczestniczyć w zniszczeniu kryształu. Wróć do pierwszej wersji – wrzucenia kryształu do lawy i późniejszych wydarzeń. W tym wariantcie Veneron może próbować bronić Tigany przed zabiciem przez bohaterów, ale jeśli się zawahają Horror zacznie działać przez kobietę. Pozwól graczom dokonać wyboru w którym ciele zamkną Horrora. W ostatecznym rozrachunku ta osoba musi umrzeć wraz z bestią wewnątrz siebie.

Wersja trzecia – najbardziej zagmatwana sytuacja wyjdzie, jeśli gracze postąpią według historii i obowiązków swoich postaci. Trójka z nich pożąda kryształu na zlecenie swoich przełożonych. Daj się graczom wykazać w dowolny sposób.

Jedno jest pewne – bez Tigany kryształ w końcu się rozpadnie wypuszczając na świat oszalałego ducha i Horrora Chmurę.

Morze Śmierci

To olbrzymi zbiornik gorącej lawy, otoczony ze wszystkich stron wysokimi wzniesieniami z czarnej skały. Wbrew powszechnym przekonaniom nie jest to ognista torń. Na powierzchni morza unoszą się kawałki skały o nieregularnych kształtach, zwane klenkami. W przerwach między klenkami pojawia się czerwona, płynna skała. Od czasu do czasu bąbel lawy eksploduje i rozbryzguje gorący płyn na otaczające go klenki. Czerwona łuna morza widoczna jest na wiele mil wokół. Chmury wędrujące nad Morzem Śmierci świecą na czerwono. Dzięki temu odbiciu możliwe są spektakularne zachody słońca nad Lśniącymi Szczytami.

Klenki powstają, gdy lawa styka się z powietrzem i zastyga. Ich powierzchnia jest twarda, lecz pozostaje one równie gorące jak lawa, która wrze pod nimi. Wysepki nie są jednak stabilne; najmniejszy ciężar może je zatopić. Skała jest tak gorąca, że potrafi roztopić wszystko, włącznie z metalem. Dotyk lawy zabija natychmiast każde żywe stworzenie.

Podróż nad Morzem jest możliwa tylko statkiem powietrznym, pod warunkiem, że nie leci on zbyt nisko.

Legends głoszą, że pod Morzem Śmierci zamknięto samą Śmierć, uznawaną przez niektórych za trzynastą Pasję.

Wykorzystaj na końcu, Mistrzu Gry, przepowiednię żebraka. Jeśli była dobra, niech Tigana da bohaterom swoje błogosławieństwo tuż przed walką z Horrorem. Daj im za to bonus do walki, niech czują moc Mistrzynie Żywiołów na sobie. Jeżeli żebrak poczęstował ich przekleństwem niech Horror w części zawładnie bohaterem, który jest najbardziej lubiany w drużynie, drużyna będzie musiała go zabić tak jak Tigana. Niech to będzie ich przekleństwem. Nie zapomnij podkreślić przebiegu słów żebraka, żeby gracze wiedzieli, że przepowiednia się sprawdziła.

Zabijanie gracza

Postępuj ostrożnie, Mistrzu Gry, z wybraniem wariantów, które doprowadzą do śmierci bohatera gracza. Nie każdemu graczowi może się spodobać takie wyjście, zwłaszcza w dłuższej kampanii.

Jeżeli scenariusz rozgrywacie stałymi postaciami pozwól później graczom odzyskać towarzysza – ED oferuje masę możliwości wskrzeszenia, więc nie broń im tego, jego śmierć ma być swoistą nauką na przyszłość, że dobro płaci.

Pomoce

Poniżej zamieszczam wszystko to, co może Ci się przydać podczas prowadzenia, czyli statystyki BN'ów, plan wieży, przykładowe mapki oraz gotowe karty postaci dla graczy (płeć postaci dowolna).

W przypadku kart postaci są one bardzo uproszczone. System tworzenia postaci jest szczegółowo opisany w podręczniku i do dłuższej kampanii należy stworzyć postaci zgodnie z zamieszczonymi tam zasadami. Natomiast, jeśli chodzi o tak zwany jednostrzał, do którego przygoda także się nadaje, w zupełności wystarczy wydrukować proponowane przeze mnie karty, natomiast umiejętności, których na kartach nie uwzględniam żeby nie robić bałaganu, wystarczająco zastąpi „niska magia” właściwa dla danej dyscypliny oraz zdrowy rozsądek Mistrza Gry przy wybieraniu, jakim zakresem wiedzy może dysponować dana postać. Literka „K” przy cesze oznacza, że można do niej dodać Karmę.

Karty postaci

Rasa	Imię				Dyscyplina		Krótka charakterystyka dyscypliny i rasy				
T'skrang					Fechmistrz		Fechmistrz to mistrz miecza. Uważa, że walka to sztuka, traktuje ją jak taniec z przeciwnikiem, bawi się nią i delektuje. Bedzie się starał przedłużyć starcie jak najbardziej żeby się nim nasycić, ale ma też talenty pozwalające skończyć walkę błyskawicznie. T'skrangi to istoty podobne do jaszczurek. Mają pysk, łuski i ogon, którym świetnie się posługują w walce. Są przyjacielskie, ciekawskie, kochają wyzwania. Muszą się codziennie moczyć i mają lęk wysokości.				
Cechy	Wartość	Stopień	Kości		Obrony i pancerze						
Zręczność	19	8	2d6	K	Obrona Fizyczna	10					
Siła Fizyczna	13	6	d10		Obrona Magiczna	7					
Żywotność	13	6	d10		Obrona Społeczna	10					
Percepcja	13	6	d10		Pancerz Fizyczny	5					
Siła Woli	13	6	d10		Pancerz duchowy	1					
Charyzma	17	7	d12		Inicjatywa	2d6					
Talenty dyscyplinarne						Talenty opcjonalne					
Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krąg	Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krąg
Rytuał karmiczny	---	5	---	---	1	Akrobatyczny atak	Zr	5	13	d12+d10	1
Manewr	Zr	5	13	d12+d10		Wytrzymałość (7/6)	---	5	---	---	2
Broń biała	Zr	5	13	d12+d10		Przewidywanie ciosu	Per	5	11	d10+d8	3
Parowanie	Zr	5	13	d12+d10		Walka bez broni	Zr	5	13	d12+d10	4
Prowokacja	Cha	5	12	2d10		Atak z zaskoczenia	SF	5	11	d10+d8	5
Pokrzepiający śmiech	Cha	5	12	2d10	2	Niska magia: dbanie o broń i zbroję, znajomość historii broni legendarnych, rozpoznawanie różnych typów broni oraz technik walki innych Fechmistrzów.					
Riposta	Zr	5	13	d12+d10	3	Zdolność dodatkowa: za 2 punkty wyczerpania Adept odrzuca broń daleko od siebie i robi test Charyzmy vs Obrona Społeczna przeciwnika. Udany sprawia, że przeciwnik nie zaatakuje bezbronnego.					
Tkanie wątków	---	---	---	---	4	Ilość karmy	20				
Druga bron	Zr	5	13	d12+d10	5	Kość karmy	d6				
Punkty życia	70	2 testy zdrowienia dziennie. Kości zdrowienia z żywotności d10				Broń		ST Obr.	Kości		
Punkty	57					Rapier x 2		15	d12+2d6		
Próg ran	9					Sztylet		8	2d6		
Obrażenia:											
Ilość ran:											

Pochodzisz z Domu K'tenshin znajdującego się na jeziorze Vors. Jak każdy t'skrang jesteś oddany/a swojemu Domowi. Cała Barsawia wie, że K'tenshini jawnie popierają dążenia Imperium Therańskiego do objęcia zwierzchnictwa nad prowincją, podobnie jest jeśli chodzi o Ciebie. W końcu to dzięki ciężkiej pracy uczonych Imperium Barsawia przetrwała Pogrom bezpiecznie zamknięta w kaerach. Rytuały przetrwania dostała tylko dlatego, że zgodziła się być poddana Therze. Tymczasem krasnoludy wymyśliły sobie jakąś dziwną deklarację, która głosi, że niewolnictwo jest złe i zakazane, i w dodatku stanęły zbrojnie przeciwko dobroczyńcy prowincji. Nie podoba Ci się to. Niestety w dzisiejszych czasach, kiedy wojna wisi na włosku, o swoich zapatrywaniach politycznych lepiej milczeć, a nawet je ukrywać. Nie przeszkadza Ci to jednak w dążeniu do pomagania Therze w realizacji jej celów.

Jako młody t'skrang należałeś/aś do K'tenshińskiej Akademii Wojny. Zgubiła Cię jednak Twoja porywczność. Zostałeś/aś wydalony/a. Jednak shivalahala okazała się łaskawa (albo ktoś się za Tobą wstawił – tego nie wiesz). Zostałeś/aś wysłany w świat. Twoją misją jest podróżować i zbierać informacje. Niezwykle ważna jest wiedza magiczna. Nie znasz się na magii, ale wiesz, że jeśli natrafisz na magiczny przedmiot albo starożytną wiedzę, musisz zawiadomić o tym Dom a najlepiej dostarczyć to Shivalahali.

Być może, jeśli uda Ci się dostarczyć jakieś cenne znalezisko Twoja władczyni spojrzy na Ciebie przychylnym wzrokiem i uda Ci się wrócić do Akademii. To by było spełnienie Twoich marzeń. Nie zaprzepaścisz żadnej szansy, żeby do tego doprowadzić.

Właśnie dlatego, wraz z kilkoma innymi Dawcami Imion, włóczyz się po Barsawii szukając sposobu by przypodobać się swojemu Domowi. Ta grupa stała się Twoją drugą rodziną, przyjaciółmi. Ufasz im a oni ufają Tobie. Jeszcze się nie zdarzyło żeby Wasze interesy były sprzeczne, w przeciwnym wypadku musiał/a byś wybierać pomiędzy Domem a Drużyną. Oby nigdy do tego nie doszło...



Rasa	Imię					Dyscyplina		Krótką charakterystyka dyscypliny				
Krasnolud						Wojownik		Wojownicy i żołnierze trenowani by magią wspomagać techniki walki. Wojownik walczy po to by wygrać albo osiągnąć wyznaczony cel a nie dla samej przyjemności walki. To dyscyplina honoru. Słowo dane przez Wojownika jest traktowane niemal na równi z przysięgą krwi.				
Cechy	Wartość	Stopień	Kości		Obrony i pancerze							
Zręczność	17	7	d12		Obrona Fizyczna	13						
Siła Fizyczna	17	7	d12	K	Obrona Magiczna	7						
Żywotność	13	6	d10		Obrona Społeczna	8	Krasnoludy to najbardziej rozpowszechniona rasa w Barsawii. Niskie i krępe, najlepiej czują się pod ziemią. Są zdecydowane i oddane rodzinie.					
Percepcja	10	5	d8		Pancerz Fizyczny	8 + 4 (tarcza)						
Siła Woli	10	5	d8		Pancerz duchowy	2						
Charyzma	13	6	d10		Inicjatywa	ST 7 Kości d12						
Talenty dyscyplinarne						Talenty opcjonalne						
Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krąg	Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krąg	
Rytuał karmiczny	---	---	---	---	1	Parowanie	Zr	5	12	2d10	1	
Unik	Zr	5	12	2d10		Wytrzymałość (9/7)	---	5	---	---	2	
Bron biała	Zr	5	12	2d10		Ognista krew	Żyw	5	11	d10+d8	3	
Walka bez broni	Zr	5	12	2d10		Szybki kopniak	Zr	5	12	2d10	4	
Drewniana skóra	Żyw	5	11	d10+d8		Atak tarczą	SF	5	12	2d10	5	
Przewidywanie ciosu	Per	5	10	2d8	2	Niska magia: opieka nad bronią i zbroją, wiedza o taktyce i strategii wojennej, historia wojskowa Barsawii (bitwy, bronie, zbroje).						
Zachowanie równowagi	SF	5	12	2d10	3							
Tkanie wątków	---	---	---	---	4	Zdolność dodatkowa: w trakcie rytuału karmicznego Adept zadaje sobie 2 punkty wyczerpania i wybiera jeden talent, do końca dnia użycie wybranego talentu nie powoduje obrażeń z wyczerpania.						
Hartowanie siebie	SW	5	10	2d8	5							
Punkty życia	80											
Punkty przytomności	62											
Próg ran	11											
Obrażenia:												
Ilość ran:												
						Ilość karmy		20				
						Kość karmy		d6				
Broń									ST Obr.		Kości	
Miecz									15		d12+2d6	
Sztylet									8		2d6	

Rasa		Imię				Dyscyplina	Krótka charakterystyka dyscypliny				
Człowiek						Mistrz Żywiołów					
Cechy	Wartość	Stopień	Kości			Obrony i pancerze	Włada wszystkimi pięcioma żywiołami (woda, powietrze, ogień, ziemia i drewno). Najważniejszą rzeczą dla Mistrzów Żywiołów jest równowaga w świecie. Zawsze mówią i pokazują prawdę. Ludzie są rasą dość popularną i najbardziej zróżnicowaną pod względem wyglądu. Mają talent „wszechstronność”, który pozwala im uczyć się talentów wszystkich dyscyplin.				
Zręczność	13	6	d10			Obrona Fizyczna			7		
Siła Fizyczna	10	5	d8			Obrona Magiczna			9		
Żywotność	10	5	d8			Obrona Społeczna			7		
Percepcja	17	7	d12	K		Pancerz Fizyczny			3		
Siła Woli	17	7	d12			Pancerz duchowy	5				
Charyzma	11	5	d8			Inicjatywa	ST 6 Kości d10				
Talenty dyscyplinarne						Talenty opcjonalne					
Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krag	Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krag
Rytuał karmiczny	---	---	---	---	1	Czytanie/pisanie	Per	5	12	2d10	1
Tkanie wątków	Per	5	12	2d10		Wytrzymałość (4/3)	---	5	---	---	2
Rzucanie czarów	Per	5	12	2d10		Spojrzenie astralne	Per	5	12	2d10	3
Czyt./pis. znaków mag	Per	5	12	2d10		Matryca	---	5	---	---	4
Matryca	---	5	---	---		Ulepszona matryca	---	5	---	---	5
Mowa powietrza	Per	5	12	2d10	2	Niska magia: wiedza dotycząca natury, grudek żywiołów, użycia magii Mistrza Żywiołów, potrafią zlokalizować grudki żywiołów, wyczuć ducha żywiołu a nawet się z nim porozumieć. Zdolność specjalna: Ogień i lód - za 1 punkt wyczerpania Adept tworzy na dłoni niewielki płomyk albo może zamrozić małą ilość wody (np. kubek).					
Uzdrowiający ogień	SW	5	12	2d10							
Mowa żywiołów	Per	5	12	2d10	3						
Powstrzymanie żywiołu	SW	5	12	2d10	4						
Przyzwanie	Per	5	12	2d10	5						
Punkty życia	51					Ilość karmy	20				
Punkty przytomności	37					Kość karmy	d6				
Próg ran	8					Broń		ST Obr.	Kości		
Obrażenia:						Sztylet		8	2d6		
Ilość ran:											

*Uwaga – mag ma dostępne wszystkie zaklęcia z kręgów 1-3, 4 zaklęcia z 4-go i 1 z 5-go (do wyboru gracza)

Pochodzisz z Iopos. To przepiękne miasto na północnym-zachodzie Barsawii. Co więcej – należysz do rodziny rządzącej miastem, Denairastasi, i dumnie nosisz to nazwisko.

Denairastasi to rodzina magów. Nie ma pośród Was nawet jednej osoby, która nie była by obdarzona magicznymi zdolnościami. Dlatego macie posłuch w mieście. Dzięki magii utrzymujecie porządek i dbacie by miastu niczego nie brakowało.

Nie od dzisiaj wiadomo, że największą potęgą magiczną na świecie jest Thera, dlatego Twoja rodzina współpracuje z Theranami wymieniając się z nimi wiedzą i prowadząc ożywiony handel.

Jednak w skrytości swoich rezydencji Denairastasi mają większy cel. Pragną zostać trzecią potęgą tego świata i usamodzielnic się w panowaniu, a może nawet przejąć kiedyś Barsawię...

Żeby tego dokonać potrzebują całej dostępnej do zdobycia wiedzy magicznej znanego Wam świata. Z takim właśnie przesłaniem zostałeś/aś wysłany/a w podróż. Dano Ci wykształcenie i odpowiednie rozkazy. Twoja drużyna pomaga Ci w realizacji tych planów (oczywiście nieświadomie) dając Ci możliwość odkrywania nowych miejsc. Lubisz ich. Od wielu miesięcy tworzycie zgraną grupę a Ty spokojnie powiększasz swoją wiedzę. Ta grupa stała się Twoją drugą rodziną, przyjaciółmi. Ufasz im a oni ufają Tobie.



Rasa		Imię						Dyscyplina				Krótka charakterystyka dyscypliny			
Elf								Zwiadowca				Zwiadowcy, tropiciele i odważni strażnicy, którzy pójdą wszędzie tam, gdzie inni nie dadzą rady. Są specjalistami w stawianiu się jednością ze środowiskiem, w którym przebywają. Elfy są piękne i skupione na swoim wnętrzu. Ich idealna uroda i brak okazywania emocji sprawia, że inne rasy postrzegają je jako istoty zarozumiałe i wyniosłe. Są oddane dworowi królowej Alachii, nawet jeśli nie pochwalają rytuału cierni.			
Cechy		Wartość	Stopień	Kości		Obrony i pancerze									
Zreczność		17	7	d12		Obrona Fizyczna		9							
Siła Fizyczna		11	5	d8		Obrona Magiczna		9							
Żywotność		10	5	d8		Obrona Społeczna		7							
Percepcja		17	7	d12	K	Pancerz Fizyczny		3							
Siła Woli		11	5	d8		Pancerz duchowy		1							
Charyzma		13	6	d10		Inicjatywa		ST 7 Kości d12							
Talenty dyscyplinarne						Talenty opcjonalne									
Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krąg	Nazwa	Cecha	Poz.	Stopień	Kości	Krąg				
Rytuał karmiczny	---	---	---	---	1	Broń biała	Zr	5	12	2d10	1				
Wspinaczka	Zr	5	12	2d10		Wytrzymałość (6/5)	---	5	---	---	2				
Przeszukiwanie	Per	5	12	2d10		Cichy chód	Zr	5	12	2d10	3				
Tropienie	Per	5	12	2d10		Przebranie	Per	5	12	2d10	4				
Przetrwanie w dziczy	Per	5	12	2d10		Wyczucie niebezpieczeństwa	Per	5	12	2d10	5				
Znajomość języków	Per	5	12	2d10		Niska magia: rozpoznaje tropy i inne ślady zostawione przez zwierzęta czy Dawców Imion, tak w dziczy jak i w terenach zabudowanych, mogą przeszukiwać, wykrywać pułapki, nawigować oraz tworzyć mapy.									
Nawigacja	Per	5	12	2d10		Zdolność specjalna: za 2 punkty wyczerpania Adept wyostrza jeden ze swoich zmysłów, dostaje bonus +2 do testów Percepcji opartych na tym zmyśle.									
Tkanie wątków	---	---	---	---		4									
Analiza śladów	Per	5	12	2d10	5										
Punkty życia	66					Ilość karmy	20								
Punkty przytomności	52					Kość karmy	d6								
Próg ran	8														
Obrażenia:															
Ilość ran:															

Pochodzisz z Krwawej Puszczy, ale nie przeszedłeś/aś rytuału cierni. Twoi rodzice nie chcieli Cię skazać na odmiennosc, więc jeszcze jako dziecko wystali Cię do rodziny w Throalu i tam się wychowałeś/aś.

Bardzo szybko odkryłeś/aś w sobie magię i powołanie do dyscypliny Zwiadowcy. Podczas jednej z podróży natknąłeś/aś się na grupkę Poszukiwaczy Przygód, którzy szukali przewodnika. Niebezpieczna misja, którą akurat odbywali, zbliżyła Was do siebie. Ta grupa stała się Twoją drugą rodziną, przyjaciółmi. Ufasz im a oni ufają Tobie.

Budzi się w Tobie powoli tęsknota puszczy i bardzo chcesz zobaczyć Dwór Królowej Alachii. Od pewnego czasu jednak masz wrażenie, że nie jesteś godzien/godna prosić o audiencję. Być może jakiś cenny dar przekonałby Królową żeby Cię przyjęła...



Statystyki do przykładowych spotkań podczas przygody – zwierzęta i stworzenia magiczne

Zręczność	10	Siła Fizyczna	9	Żywotność	12
Percepcja	6	Siła Woli	8	Charyzma	5
Inicjatywa	9			Obrona fizyczna	13
Akcje	2			Obrona magiczna	10
Atak:	15			Obrona społeczna	8
Obrażenia:				Pancerz fizyczny	15
Ugryzienie	16			Pancerz duchowy	5
Życie	90			Testy Zdrowienia	2
Przytomność	78			Zach. Równowagi	10
Próg Ran	20			Ruch	8

Moce: Wrzask Bojowy (ST 10), Wspinaczka (ST 14), Wyostrzony Zmysł (słuch, wzrok – ST 8), Wielki Skok (ST 15), Skradanie (ST 15), Widzenie w słabym świetle.

Kamienny Lew

To stworzenie jest w połowie lwem, w połowie wściekłym duchem żywiołu ziemi. Te małe, szare górskie lwy mają futro twarde jak kamień, łapy zakończone ostrymi jak brzytwa pazurami oraz zęby, które tną pancerz z równą łatwością jak mięso.

To spokojni i cierpliwi myśliwi, którzy w obronie własnego terenu są w stanie zaatakować nawet opancerzonego trolla. Są terytorialne. Czasami młode trolle polują na kamienne lwy – jest to dla nich swoisty rytuał przejścia.

Miejsce spotkania - góry

Zręczność	12	Siła Fizyczna	10	Żywotność	9
Percepcja	6	Siła Woli	6	Charyzma	4
Inicjatywa	12			Obrona fizyczna	15
Akcje	2*			Obrona magiczna	8
Atak:	17*			Obrona społeczna	6
Obrażenia:				Pancerz fizyczny	0
Ugryzienie	15			Pancerz duchowy	3
2 x Pazury	12				
Życie	80			Testy Zdrowienia	4
Przytomność	68*			Zach. Równowagi	11
Próg Ran	14			Ruch	8

Moce: Spojrzenie astralne (ST 11), Wspinaczka (ST 17), Wyostrzony Zmysł (słuch, wzrok – ST 8), Wielki Skok (ST 17), Sprint (2), Skradanie (ST 5), Widzenie w słabym świetle.

*kiedy Krojen posmakuje krwi (zada przeciwnikowi ranę) wykonaj dla niego test Siły Woli o trudności 7 jeśli mu się nie uda, prócz standardowych dwóch ataków pazurami, zwierzę dostaje trzeci atak zębami. Trzeci atak jest zawsze na końcu rundy. Krojena, który wpadnie w szal nie można unieprzytomnić, jedynym sposobem powstrzymania go jest zabicie zwierzęcia.

Krojen

Te, na pozór delikatne, niewielkie czarne koty przypominają kocię pantery. Żyją w dżunglach (najwięcej w Serwos, równie dużo w Liaj), polują stadnie i są śmiertelnie niebezpieczne.

Miejsce spotkania - dżungla

Zręczność	5	Siła Fizyczna	7	Żywotność	6
Percepcja	3	Siła Woli	4	Charyzma	5
Inicjatywa	7			Obrona fizyczna	7
Akcje	1			Obrona magiczna	4
Atak:	7			Obrona społeczna	7
Obrażenia:				Pancerz fizyczny	5
Ugryzienie	12			Pancerz duchowy	0
Życie	38			Testy Zdrowienia	3
Przytomność	30			Zach. Równowagi	8
Próg Ran	10			Ruch	8

Moce: Okrzyk bojowy (ST 6), Wspinaczka (ST 7), Wyostrzony zmysł (zapach - ST 2), Pływanie (ST 8).

Niedźwiedź

To nieszkodliwe zwierzęta, które zwykle nie atakują podróżnych. Może się jednak zdarzyć, że nieopatrnie bohaterowie wejdą na teren łowiecki niedźwiedzia i zwierzak może z nich chcieć uczynić swoją kolację.

Miejsce spotkania – góry, dżungla

Statystyki do głównych Bohaterów Niezależnych, ducha oraz Horrora

Zręczność	6	Siła Fizyczna	5	Żywotność	7
Percepcja	7 K	Siła Woli	7 K	Charyzma	6
Inicjatywa	6			Obrona fizyczna	8
Życie	82			Obrona magiczna	13
Przytomność	64			Obrona społeczna	8
Próg Ran	12			Pancerz fizyczny	0
Testy Zdrowienia	3			Pancerz duchowy	3

KEIRA - TIGANA

Talenty dyscyplinarne – Mistrz Żywiołów		
Nazwa	ST	Kości
Mowa powietrza	17	d12+2d8
Czytanie/pisanie znaków magicznych	17	d12+2d8
Rzucanie czarów	17	d12+2d8
Tkanie wątków (mistrz żywiołów)	17	d12+2d8
Rytuał Karmiczny	17	d12+2d8
Uzdrowiający ogień	17	d12+2d8
Mowa żywiołów	17	d12+2d8
Powstrzymanie ducha	17	d12+2d8
Przyzwanie ducha	17	d12+2d8
Zamrożenie trucizny	17	d12+2d8
Ziemna skóra	17	d12+2d8
Kontrola temperatury	17	d12+2d8
Powstrzymanie metalu	17	d12+2d8
Odporność na zimno	17	d12+2d8

Talenty dyscyplinarne – Iluzjonista		
Nazwa	ST	Kości
Znajomość języka	17	d12+2d8
Tkanie wątków (iluzje)	17	d12+2d8
Przebranie	17	d12+2d8
Pozorna śmierć	17	d12+2d8
Wzmocnienie iluzji	17	d12+2d8
Prawdziwe widzenie	17	d12+2d8
Zagadanie	17	d12+2d8
Szybka dłoń	17	d12+2d8
Maska magii	17	d12+2d8
Wykrycie oszustwa	17	d12+2d8
Umysłowa fala	17	d12+2d8

Talenty opcjonalne		
Nazwa	ST	Kości
Prawdziwe widzenie	17	d12+2d8
Czytanie/pisanie	7	2d12
Spojrzenie astralne	17	d12+2d8
Historia Przedmiotu	17	d12+2d8
Moc Woli	17	d12+2d8
Wykrycie pułapki	17	d12+2d8
Stalowy Umysł	17	d12+2d8
Targowanie z duchami	17	d12+2d8
Roślinne schronienie	17	d12+2d8
Pierwsze wrażenie	17	d12+2d8
Odparcie zastraszania	17	d12+2d8
Podtrzymanie wątku	17	d12+2d8

Matryce	
Rodzaj	ST
Matryca MŻ	10
Matryca MŻ	10
Matryca ILUZJE	10
Matryca ILUZJE	10
Ulepszona matryca MŻ	10
Ulepszona matryca ILUZJE	10
Pancerna matryca MŻ	10
Pancerna matryca ILUZJE	10



Mistrz Gry, Keira jest wyjątkowym magiem. Przedłużała swoje życie wiele razy i miała masę czasu żeby się uczyć, dlatego możesz dowolnie dobrać jej wiedzę w zakresie obu dyscyplin. Posiada wszystkie czary Mistrza Żywiołów i wszystkie czary Iluzjonisty. Może dodawać Karmę do testów efektów i działań duchów Żywiołów. Ma zdolność stworzenia płomienia, zamrożenia wody, tworzenia niewielkich iluzji oraz ukrywania matryc w przestrzeni astralnej.

To najważniejsza bohaterka tej przygody, więc spraw, żeby była wyjątkowa. Jeśli brakuje Ci matryc dodaj jej przedmioty, jeśli chcesz żeby miała jakąś charakterystyczną cechę, nie krępuj się. Niech bohaterowie ją polubią. Niech zobaczą w niej, prócz potężnego maga, także piękną, zdesperowaną i zranioną kobietę. Im większą sympatię wzbudzisz w graczach, tym bardziej dramatyczne i zapadające w pamięć będzie zakończenie scenariusza.

Zręczność	6	Siła Fizyczna	5	Żywotność	6
Percepcja	7 K	Siła Woli	7 K	Charyzma	6
Inicjatywa	6			Obrona fizyczna	7
Życie	70			Obrona magiczna	12
Przytomność	54			Obrona społeczna	7
Próg Ran	10			Pancerz fizyczny	0
Testy Zdrowienia	3			Pancerz duchowy	3

VENERON

Talenty dyscyplinarne – Ksenomanta			
Nazwa	ST	Kości	
Spojrzenie astralne	15	d12+2d6	
Czytanie/pisanie znaków magicznych		d12+2d6	
Rzucanie czarów		d12+2d6	
Tkanie wątków (ksenomanta)		d12+2d6	
Rytuał Karmiczny		d12+2d6	
Przerażenie		d12+2d6	
Rozmowa z duchami		d12+2d6	
Powstrzymanie ducha		d12+2d6	
Przyzwanie ducha		d12+2d6	
Widzenie życia		d12+2d6	
Ochronny duch		d12+2d6	
Orbitujący szpieg		d12+2d6	

Talenty opcjonalne			
Nazwa	ST	Kości	
Pokój krwi	14	2d12	
Moc Woli	15	d12+2d6	
Stalowy umysł	15	d12+2d6	

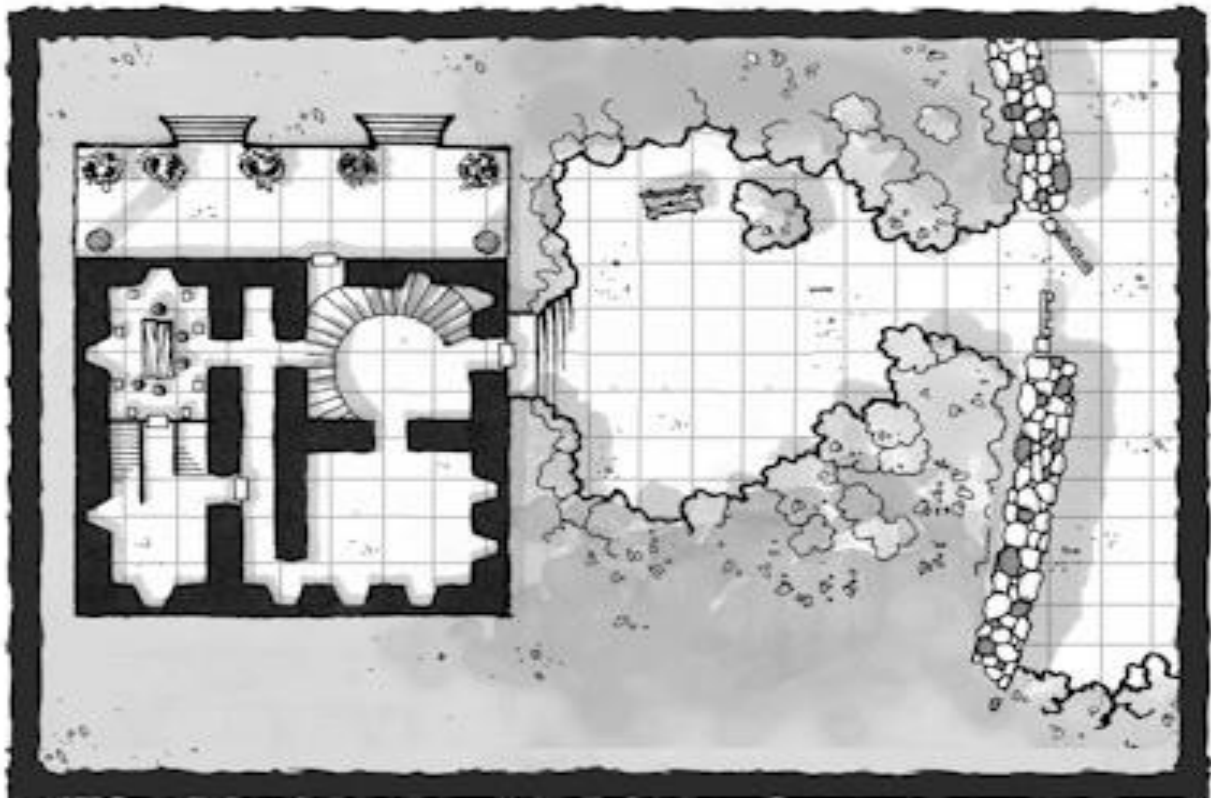
Matryce			
Rodzaj	ST		
Matryca	8		
Matryca	8		
Ulepszona matryca	8		
Ulepszona matryca	8		
Pancerna matryca	8		



Veneron zna, podobnie jak Keira, wszystkie zaklęcia swojej dyscypliny do 8 kręgu włącznie. Może dodawać karmę do testów efektu czarów oraz sprawić, żeby coś się gwałtownie postarzało/zepsuło albo odnowiło.

To także ważny bohater. Desperacja skłoniła go do zamieszania w jego sprawę kultystów Raggoka, wie, że nie jest to właściwe postępowanie, ale jest gotowy poświęcić wiele dla swojej sprawy.

Przykładowa mapka parteru wieży:



Zręczność	15	Siła Fizyczna	15	Żywotność	17	
Percepcja	14	Siła Woli	14	Charyzma	16	
Inicjatywa	15			Obrona fizyczna	18	
Akcje	2			Obrona magiczna	20	
Atak:	19*			Obrona społeczna	14	
Obrażenia:				Pancerz fizyczny	12	
test efektu				Pancerz duchowy	10	
czarów						
Karma	8					
Życie	114			Testy Zdrowienia	4	
Przytomność	95			Zach. Równowagi	brak*	
Próg Ran	15			Ruch	12	
						Horror Chmura
Moce: Rzucanie czarów (ST 19), Przekazanie obrażeń (ST 16), Naznaczenie (ST 18), Terror (ST 18), Spojrzenie astralne (ST 18).						To potężny Horror przyjmujący postać chmury ciskającej piorunami. Same błyskawice nie robią krzywdy, chyba, że Horror rzuci jakiś czar pokrywając go błyskawicą, wtedy gracze mogą się zasugerować takim efektem i uznać, że same błyskawice też są zabójcze.
Horror posiada czary Czarodziejskie do 10 kręgu włącznie. Nie atakuje fizycznie, jego jedynym atakiem są czary. Nie musi robić testu Zachowania Równowagi.						Statystyki tego Horrora są przykładowe. Możesz, Mistrzu Gry, zmodyfikować je do własnych potrzeb, zgodnie z zasadami opisanymi w podręczniku dla Mistrza Gry.

Zręczność	10	Siła Fizyczna	9	Żywotność	8	
Percepcja	10	Siła Woli	9	Charyzma	8	
Inicjatywa	10			Obrona fizyczna	16	
Akcje	2			Obrona magiczna	16	
Atak:	15			Obrona społeczna	13	
Obrażenia:				Pancerz fizyczny	8	
moce				Pancerz duchowy	5	
Karma	6					
Życie	44			Testy Zdrowienia	4	
Przytomność	36			Zach. Równowagi	brak	
Próg Ran	13			Ruch	6/7	
Moce: Spojrzenie astralne (ST 15), Manifestacja (ST 5), Duchowa włócznie (ST 14), Pochwycenie (ST 14), Pomoc przyzywającemu (ST 5)						Duch z Nawalnicy Horrorów
						To przykładowy duch. Ma znamię Horrora, ale może korzystać z jego mocy w bardzo ograniczonym stopniu – jedno użycie karmy Horrora w rundzie.

Zręczność	4	Siła Fizyczna	5	Żywotność	5	
Percepcja	5	Siła Woli	6	Charyzma	6	
Inicjatywa	3			Obrona fizyczna	5	
Pancerz fiz.	5			Obrona magiczna	7	
Pancerz duch.	2			Obrona społeczna	8	
Życie	28			Testy Zdrowienia		
Przytomność	19			Zach. Równowagi	5	
Próg Ran	8			Ruch	6	
Umiejętności: Opieka nad zwierzętami (ST 7), Złowieszcze mamrotanie (ST 7), Konwersacja (ST 9), Pieśń emocji (ST 7), Pierwsze wrażenie (ST 9), Broń biała (ST 5)						Kultysta
Zbroja: utwardzana skórznia						Zwykły kultysta nie stanowi wyzwania dla bohaterów, ale ma za zadanie powstrzymać ich na tyle długo, żeby Głosiciel mógł zadziałać (wykorzystanie mocy Głosiciela to 3 rundy).
Broń: Miecz (ST obrażeń 10), Sztylet (ST obrażeń 7)						Głosiciel: podnieś cechy o 1 poziom każdą, dodaj po 10 punktów do życia i przytomności oraz daj mu talent „głosiciel” na 5 poziomie. Swoich mocy będzie używał na 12 ST i może je wspomóc energią karmiczną.