

Tajemnica profesora Friedrichsena i jego niesamowitego odkrycia

Krótką historią o kaganku oświaty, który cywilizowany wanadyjczyk niesie nieokrzesanym dzikusom, zamieszkującym dżunglę dalekiej Atlantydy.

Osiem lat temu Herr Friedrichsen zniknął z Wotanii. Tajemnicą poliszynela było, że nagła wyprawka profesora miała związek z rozłamem w jednym z gnostyckich bractw dla dżentelmenów.

Zaledwie kilka lat później profesor został członkiem Atlantydzkiego Klubu Odkrywców, który stanowi centrum życia naukowego i towarzyskiego dam i dżentelmenów przebywających akurat w okolicy Santa Luna. W niczym jednak nie przypominał już towarzyskiego i energicznego bywalca salonów, którym zapamiętali jego znajomi z Heimburga. Ogarnęła go obsesja poszukiwania zamieszkanego, jak domniemywano, przez dawno wymarłe gatunki Zaginionego Płaskowyzu.

Niecałe dwa i pół roku po wyjeździe z Wotanii profesor znowu zniknął. Ale tym razem na dobre...

* * *

Drogi Mistrzu Gry!

Tematem tej przygody jest wyprawa na Zaginiony Płaskowyz, podczas której bohaterowie nie tylko poznają losy profesora Friedrichsena, ale również będą mogli ocalić zdziesiątkowaną społeczność dzikich hobgoblinów i przywrócić ją do dawnej świetności.

Przygoda rozpoczyna się w Santa Luna (chyba że zdecydujesz się zaburzyć nieco chronologię, o czym później). Zaraz potem akcja przenosi się w ośnieżone górskie szczyty, by wreszcie doprowadzić bohaterów do tajemniczej krainy ukrytej pod lodową kopułą. To tam rozegra się większa część przygody.

Tekst scenariusza podzielony jest na trzy główne rozdziały. Pierwszy z nich to wstęp, z którego dowiesz się, jak wszystkie opisane później pomysły dostosować do postaci graczy. Drugi to tekst właściwy, w którym opisane zostaną poszczególne sceny przygody. Trzeci to aneksy, zawierające charakterystyki bohaterów niezależnych.

Wstęp

Przygoda ma charakter przede wszystkim eksploracyjny, ale nie zabraknie w niej także dynamicznych scen akcji. Finałowe wyzwanie zaprojektowane jest tak, żeby mogła się w nim wykazać zarówno drużyna nastawiona na rozwiązania siłowe, jak również salonowy.

Trudno natomiast wyobrazić sobie w tej przygodzie postaci typowo miejskie, wzorowane na superbohaterach albo detektywach w stylu Sherlocka Holmesa.

Ewentualnego śledczego najprościej można zmotywować do uczestnictwa w wyprawie misją odszukania zaginionego profesora, zleconą przez jego dawnych współpracowników z Wotanii albo jednego z zaniepokojonych członków Atlantydzkiego Klubu Odkrywcy.

Bohaterowie na początku przygody powinni znajdować się w Santa Luna. Oto kilka powodów, dla których mogli się tam znaleźć:

- Intelektualista – może przebywać na granicy badawczym i zajmować się pozostałościami starożytnych cywilizacji albo etnologią ludów zamieszkujących tutejsze dżungle, dorzecza i góry. Mógł też przyjechać na wielką konferencję, która akurat odbywała się w Santa Luna. Ale przecież może też szukać Zaginionego Płaskowyżu albo natchnienia do nowej powieści przygodowej.
- Podróżnik – niesamowita zwierzyna stanowi nie lada wyzwanie dla każdego myśliwego, nieodkryte starożytne świątynie – okazję do zdobycia sławy i poszerzenia wiedzy na temat wymarłych autochtonów, a niespotykane nigdzie indziej zagrożenia – prawdziwy zastrzyk adrenaliny dla amatorów mocnych wrażeń.
- Utracjusz – nie ma chyba lepszego źródła soczystych i mrozących krew w żyłach anegdot niż wyprawa w głąb dzikiej Atlantydy.
- Agent – poszukiwania ukrywających się na Atlantydzie venrierowców, ściganie arcygroźnego terrorysty, badanie tajemniczego zniknięcia Friedrichsena – to idealna pożywka dla bohatera pracującego dla tajnej agencji.

Wolsung to gra, której bohaterowie mają dość motywacji, żeby pchać się w przygody, dlatego powinni bez problemu podchwycić perspektywę niebezpiecznej wyprawy. Jeśli jednak Twój gracz wymaga bardziej przyziemnej motywacji, możesz wspomnieć o legendarnym złotym mieście, które według legend zniknęło razem z Zaginionym Płaskowyżem.

Możesz też wprowadzić postać pułkownika Sandersa – sympatycznego, często przechwalającego się swoimi dokonaniem z lat świetności starszaka-podróżnika, który osobiście znał Friedrichsena i obwinia się za jego zniknięcie. Lata temu Sanders odmówił mu pomocy w wyprawie i uważa, że to właśnie dlatego profesor nie zdołał powrócić. Pułkownik wiecznie przesiaduje w Klubie Odkrywcy. W wyprawie poszukiwawczej widzi znakomite zwieńczenie swojej kariery.

Scenariusz

Scenariusz podzielony jest na sceny. To ważne z punktu widzenia komfortu podczas prowadzenia sesji. Pozwala bowiem łatwiej orientować się w akcji przygody i szybciej odnajdywać w tekście potrzebne informacje.

Najważniejsze jest jednak to, że wydarzenia rozgrywające się pomiędzy scenami nie powinny was interesować. Żeby akcja przygody toczyła się wartko, powinno się pomijać zbędne opisy. Lepiej skupić się na tym, co ważne dla historii. Na najważniejszych wydarzeniach.

Scena I: Zaproszenie do przygody

W ręce bohaterów wpada tajemnicza mapa, która wskazuje cel ostatniej wyprawy Friedrichsena. Jej uzyskanie ma popchnąć drużynę do zorganizowania misji poszukiwawczej.

Możesz dostarczyć im mapę na kilka sposobów:

1. Po prostu ją mają – jeśli nie przeszkadzają wam tego typu rozwiązania, możesz rozpocząć sesję pokazując bohaterów przyglądających się dopiero co znalezionej mapie. Możesz to powiązać z poprzednią przygodą, albo powiedzieć, że ktoś podrzucił im ją do pokoju hotelowego wraz z liścikiem zawierającym prośbę o odnalezienie profesora. Nadawca zapewne woli pozostać anonimowy. Możesz wówczas nakierować bohaterów na pomysł rozmowy z Sandersem – to najstarszy rezydent Klubu Odkrywczy. Jeśli ktoś pamięta Friedrichsena, albo może się domyślać, kto jest autorem liściku, to tylko on.
2. „Ostatnie podbicie” – rozegraj turniej pokerowy. Salonowcy znakomicie czują się w kasynach. Niech przeciwnikiem bohaterów będzie dawny powiernik Friedrichsena, Hans Gebert, który ostatnimi czasy wplątał się w nie lada tarapaty, choćby przez daleko sięgające macki scylli, i próbuje odzyskać fortunę. U jego boku jest wotańska piękność, której uroda rozprasza męskich oponentów Geberta. Kiedy straci wszystkie sztony, zechce postawić na szali legendarne Złote Miasto, do którego według jego słów prowadzi mapa. Podczas gry wprowadź następującą zasadę: w tej konfrontacji społecznej można bez kar używać zręczności, półświatka i spostrzegawczości.

Mapa wskazuje drogę do Zaginionego Płaskowyżu. Na jej odwrocie zapisano z kolei imię „Quetzalkosza” i kilka linijek wydawałoby się losowo zestawionych sylab.

To tekst zaklęcia, które Friedrichsen odszyfrował na podstawie starożytnych artefaktów. Quetzalkosza to bóstwo, które czcili tubylcy. Znajomość imienia i zaklęcia, którego nie da się zapamiętać – trzeba recytować je z mapy – ułatwi bohaterom pokonanie demona w finale. Mapa służy jako gadżet, który w konfrontacji z Quetzalkoszą daje bonus +5 do każdego ataku i zwiększa pasywną obronę w każdym typie konfrontacji o z demonem 5.

Test wiedzy ogólnej (ST 15) lub okultyzmu (ST 10) pozwoli ustalić, że Quetzalkosza to bóstwo czczone w największych miastach cywilizacji starożytnej Atlantydy. Podbicie pozwoli ustalić, że na malowidłach bóstwo to często pożera głowę kapłana i wchodzi w jego ciało, opanowując je.

Scena II: Nagłe ocieplenie

Bohaterowie brną przez głębokie, śnieżne zasy, pokonując niedostępne górskie szczyty. Ostre jak brzytwy płatki śniegu zacinają, zdawałoby się, od dołu. Na domiar złego, w powietrzu rozlega się potworny wrzask! Rozglądają się i widzą ogromnego kondora, który zdecydował posilić się ich zmarzniętym mięsem.

Ptaka wznosi się, by zaraz potem, pikując, zaatakować bohaterów i ich tragarzy. Będzie próbował

podrywać ich pojedynczo w powietrze i zrzucić z urwiska, by potem pożywić się ich roztrzaskanymi resztkami.

Przeprowadź test sporny, w którym bohaterowie mogą posłużyć się nie tylko umiejętnościami bojowymi, ale także *przyrodą* (ucieczka do widocznej w niedużej odległości jaskini), albo cokolwiek, co przyjdzie im do głowy i da się sensownie dopasować do okoliczności. Ten test ma przede wszystkim zaabsorbować uwagę graczy i oddać im na chwilę głos.

Chwilę później, kiedy cielsko gigantycznego ptaka zwali się na śnieg albo bohaterowie rzucą się biegiem w kierunku kryjówek, usłyszą trzask pękającego lodu. Zamrożnięta kopała, na której się znajdują, pęka. Szczelina rozchyła się, śnieg zsuwa się z krawędzi, a bohaterowie chwilę później odzyskują przytomność w koronie tropikalnego drzewa kilkadziesiąt metrów niżej.

Powietrze jest wilgotne i duszne. Zaraz dają o sobie znać gigantyczne komary. W zimowych ubiorach bohaterowie czują się jak w saunie. Czyżby udało im się odnaleźć legendarny Zaginiony Płaskowyż?

Kiedy bohaterowie wyplączą się z lian i gałęzi palmy, na której wylądowali, znajdują się na dużej polanie na skraju gęstego lasu. W oddali widać pole wystrzeliwujących w regularnych odstępach gejzerów. Jeszcze dalej, pomiędzy drzew, wyrastają monumentalne kamienne piramidy pradawnych cywilizacji – skalne miasto.

Ledwo bohaterowie zdążą nacieszyć się widokami, spada na nich z wrzaskiem latająca mała! Porywa mapę i zaczyna uciekać. Rozpoczyna się pościg, którego stawka powinna dotyczyć odzyskania (bądź nie) gadżetu. Zgodnie z sugestią z podręcznika, bohaterowie mogą spróbować również konfrontacji społecznej, która może skłonić małą do wymiany mapy na dowolny inny gadżet. Wówczas bohater po zakończeniu sesji będzie mógł zastąpić utracony gadżet dowolnym innym o takiej samej liczbie cech.

Jeśli mała straci przewagę w pościgu, zmieni trasę na pole gejzerów.

Jeśli bohaterowie znajdą się na polu gejzerów, ujrzą przedziwną instalację – metalowe, nitowane rurociągi odprowadzają ciśnienie w kierunku odległych piramid. Kilka metrów dalej rura jest jednak rozszarpana (widać ślady ugryzienia gigantycznych siekaczy). Test wiedzy ogólnej (ST 20) pozwoli ustalić, że to ślady zębów któregoś z dawno wymarłych gatunków dinozaurów. Bohaterowie mogą też znaleźć ząb dinozaura, który pomoże im po opuszczeniu Płaskowyżu przekonać naukowców o autentyczności ich odkrycia.

ZABURZENIE CHRONOLOGII polecany trick

Jeśli chcesz, możesz zaburzyć chronologię przygody. Wówczas rozpocznij sesję od sceny drugiej, wskazując na mapę, którą jeden z bohaterów z trudem chroni przed śniegiem i wichurą. Kiedy bohaterowie wylądują już w podkopał, powiedz im, że nie ma z nimi Sandersa. Sądzą, że rozbił się kilkaset metrów dalej – w koronach drzew w samym sercu lasu widać śnieg i wiszące na gałęziach sakwy podróżne.

Zaraz potem przerwij narrację i przenieś się do Santa Luna, kilka dni wcześniej, gdzie rozegrasz sceny zapoznania z Sandersem i wejścia w posiadanie mapy.

POLE GEJZERÓW sceneria

W tej scenerii obowiązuje specjalna zasada. Na początku każdej tury każdy z biorących udział w pościgu, według kolejności od najniższej inicjatywy do najwyższej, rzuca pojedynczą kostką. Jeśli wypadnie liczba z zakresu 1-3, gejzer wybucha dokładnie w momencie, kiedy bohater przebiega obok niego. Oznacza to automatyczną utratę znacznika.

Gejzer wybucha tylko raz na rundę, dlatego kiedy ktoś już zostanie trafiony, nie rzuca się dalej aż do kolejnej rundy.

Scena III: Plemię

W pewnym momencie bohaterowie natrafiają na tubylcze plemię. Może do tego dojść na kilka sposobów:

1. Pościg za małpą, ucieczka przed stadem raptorów albo jakimś większym dinozaurem, ukrycie się przed atakującym z powietrza pterodaktylem sprawia, że bohaterowie wpadają w pułapkę zastawioną przez plemię w gęstej dżungli i po chwili wiszą głową w dół w zawieszanej na wysokiej palmie siatce, ostrzeliwani usypiającymi strzałkami. Budzą się przywiązani za kostki i przeguby rąk do niesionego przez niewysokie hobgobliny drąga.
2. Bohaterowie mogą sami zapuścić się w głąb lasu, albo skracać sobie przez niego drogę do piramid. Mogą też próbować znaleźć wredną latającą małpę, która po zakończonym pościgu ukryje się w gęstej dżungli. Pretekstem może też być wyprawa po żywność do lasu.

Plemię chce ugotować z bohaterów graczy zupełę, która uświetni wesele córki wodza. Jej mąż zostanie następcą korony z głowy jaguara – symbolu plemiennej władzy. Bohaterowie, aby się uwolnić, mogą przekonać plemię, że są bogami. Mogą też zdyskredytować wodza plemienia w dowolny inny sposób, który przyjdzie im do głowy. W ostateczności mogą stoczyć z nimi walkę, ale lepiej nie wprowadzać stawek, które uniemożliwiłyby dalszy rozwój wątku w osadzie. Plemię mówi po wotańsku, zabawnie kalecząc co trudniejsze słowa. Nauczył go ich Friedrichsen.

Wesele ma odbyć się następnego dnia. Aktualnym kandydatem do ręki przepięknej Farquaki jest Ukapacz, uchodzący za najodważniejszego i najsprawniejszego wojownika plemienia. Uznanie zyskał dzięki potwierdzonej przez niektórych opowieści o tym, jakoby sam gołymi rękami pokonał gigantycznego tyranozaura. Serce Farquaki należy jednak do kogo innego – niepozornego Tomasza.

Kiedy lata temu na Płaskowyż przybył Herr Friedrichsen i dzięki swoim urządzeniom zapanował nad bestiami zagrażającymi plemieniu, wybrał sobie ucznia, któremu przekazał swoją wiedzę. Tym wybrankiem był Tomasz – cherlawy, ale wyjątkowo bystry młodzieniec, który w międzyczasie zdążył wydorosnąć. Po zniknięciu profesora, Tomasz zgłębiał wiedzę zawartą w pozostawionych przez niego księgach i dowiedział się jak naprawić zniszczoną aparaturę.

Kiedy Tomasz przedstawił swoją propozycję wodzowi, ten odmówił eskortowania go do skalnego miasta. Uznał to za zbyt niebezpieczne. Nie ufał też wiedzy młokosa. Friedrichsen był dla niego bogiem, którego osiągnięć żaden hobgoblin z pewnością nie byłby w stanie powtórzyć.

Tomasz chętnie opowie bohaterom o Friedrichsenu i jego zniknięciu. Za życia profesora plemię zamieszkiwało cały płaskowyż. Golemy pomagały im w pracy, a tajemnicza magiczna aparatura, którą naukowiec sterował własnoręcznie, zmieniała dzikie bestie w potulne i przyjazne domowe zwierzątka. Pterodaktyle uczęszczały tubylcom swoich grzbietów do latania, a tyranozaurowi i raptory pomagały w kładzeniu rurociągów. Którejś nocy, kiedy profesor pozostał w skalnym mieście, gdzie mieściła się jego aparatura sam, maszyna przestała nagle działać. Dinozaury, wymknąwszy się spod kontroli, zniszczyły urządzenia i zdziesiątkowały hobgobliny. Garstka ocalałych ukryła się w lesie i stara się trzymać z dala od niebezpieczeństwa.

Podczas pobytu w osadzie oddaj inicjatywę w ręce graczy. Przedstaw im najważniejszych członków plemienia i pozwól zaangażować się w konflikt. Jeśli bohaterowie przekonali plemię, że są bogami z tego samego kraju co profesor Friedrichsen, w każdej konfrontacji przeciwko członkom plemienia



*Ilustracja 1: Wojownik Jaguara;
źródło: wikipedia, licencja domeny
publicznej*

będą otrzymywali bonus +5 do każdego testu ataku i aktywnej obrony. Jeśli uniknęli wylądowania w zupie w inny sposób, Tomasz zostanie oddelegowany do opieki nad nimi.

Postaraj się zasugerować graczom uczucie, którym Tomasz obdarza Farquakę. Ona też nie pozostaje wobec niego obojętna. Jedynym co stoi na przeszkodzie ich uczuciu jest autorytarny wódz i konkurencja do ręki pięknej dziewczyny.

Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby to któryś z bohaterów sam starał się o jej rękę. Jeśli nie uda mu się pokonać Ukapacza i przekonać do siebie wodza, Tomasz stanie się jeszcze bardziej zrezygnowany i ponury, a po odbudowaniu aparatury Friedrichsena odejdzie z wioski, aby samemu dotrzeć do Wanadii i zobaczyć wszystkie cuda, o których opowiadał mu jego mistrz. Jeśli któryś z bohaterów zdoła wywalczyć rękę Farquaki, będzie pierwszy w kolejce do wodzowskiej korony jaguara.

Z kolei jeśli bohaterowie pomogą Tomaszowi, otrzymają jego dozgonną wdzięczność, a jeśli zabiorą go ze sobą w dalsze podróże, zostanie ich towarzyszem.

Scena IV: Wyprawa

Bohaterowie, z plemieniem albo bez, ale na pewno z dzielnym Tomaszem, wyruszają do skalnego miasta, by naprawić maszynę Friedrichsena, poznać tajemnicę jego zniknięcia i ewentualnie zrealizować własne motywacje. Nieznane płaskorzeźby i inne zabytki starożytnej cywilizacji, zwierzęta uznawane od dawna za wymarłe – to doskonała zachęta dla naukowca czy eksploratora.



Ilustracja 2: *Quetzalcoatl*;
źródło: wikipedia, licencja
domeny publicznej

Skalne miasto to kontrast kruszejących piramid mazteków i żelazno-miedzianej aparatury zbudowanej w zgodzie z najnowszą myślą techniczną. Rurociągi przekazywały energię gejzerów, zasilając wodną kolejkę (pociągniętą w rynnach w kształcie litery położonej na plecach litery „E”) której dwie prostopadłe linie krzyżują się przy centralnej, najwyższej piramidzie z zatrzaśniętymi wrotami, w których błyszczą szafirowe oczy płaskorzeźby wężowego boga. To właśnie Quetzalkoshta.

Tomasz szybko odkryje, że największym problemem, bez którego nie uda się z powrotem wprawić aparatury w ruch, jest awaria maszyny różnicowej, mieszczącej się w centralnej piramidzie. Kiedy bohaterowie wejdą do połowy schodów wiodących do wejścia znajdującego się na szczycie, za ołtarzem, ziemia zatrząsie się, a powietrze przeszyje grom niewidzialnego pioruna. Zerwie się silny wiatr, a wokół piramidy pojawi się półprzezroczyste pole siłowe, które nie wypuści ich na zewnątrz. Ze środka usłyszą głośny śmiech przemieszany z wężowym syczeniem. Czas na finałową konfrontację. Możecie stoczyć ją na dwa sposoby, w zależności od tego, w jakich sytuacjach bohaterowie radzą sobie lepiej.

W wypadku walki, duch Quetzalkoshty opanuje zasiadające w fotelu przy maszynie różnicowej martwe od dawna ciało Friedrichsena i będzie walczyć jego toporem z wirującym dzięki technomagicznemu silnikowi ostrzem. Oczy profesora rozbłyszczą zielonym blaskiem, a z paszczy będzie wyziewał trupi odór.

Konfrontacja społeczna będzie polegała na skłonieniu demona, przyjmującego formę obłoku z wijącymi się zielonymi kształtami podobnymi do węża, do opuszczenia Płaskowyżu. Można to osiągnąć na różne sposoby (bądź elastyczny w stosunku do propozycji graczy), np. oferując mu cenne przedmioty w zamian, strasząc znajomością jego prawdziwego imienia albo przekonując, że poza Płaskowyżem są o wiele ciekawsze miejsca do nawiedzenia.

Tak czy inaczej, na początku konfrontacji Quetzalkoshta wygłosi kilka słów o zuchwałości

Friedricksena, który próbował zmusić duchy do posłuszeństwa, ale nie docenił przy tym ich potęgi. Nie można tak bezczelnie igrać z siłami Astralu bez narażania się na szwank.

Scena V: Epilog

Bohaterowie przegonili demona Quetzalkosztę i dzięki wiedzy Tomasza (albo własnej, jeśli któryś z nich jest akurat naukowcem) uruchomili ponownie maszynę zbudowaną przez Friedricksena. Dzięki temu plemię może wyjść z ukrycia i bezpiecznie żyć na całym Płaskowyżu.

Tomasz, jeśli żaden z bohaterów nie próbował na własną rękę odbić narzeczonej Ukapacza, poprosi bohaterów, by zabrali go ze sobą do Wanadii. Jeśli zdążył poślubić Farquakę, zechce zabrać ją ze sobą. Sprzeciwi się temu wódz plemienia. Wówczas przeprowadźcie konfrontację społeczną lub, jeśli gracze nie zechcą wziąć w niej udziału, zwykły test przeciwstawny. W razie wygranej Tomasza, wódz zgodzi się na roczną wyprawę córki i zięcia. W przeciwnym razie wódz, poparty przez plemię, odmówi wypuszczenia Tomasza i postawi ultimatum: albo Wanadia, albo Farquaka. Tomasz wybierze Wanadię, a Farquaka zadeklaruje, że będzie na niego czekała w czystości.

Jeśli któryś z bohaterów próbował samemu zdobyć względy Farquaki, Tomasz zniknie niepostrzeżenie, zabierając ze sobą kufry i wotański smoking, które podarował mu jego mistrz.

Jeśli bohaterowie uratowali hobgoblina, zyskają ich dozgonną wdzięczność. Mogą za Punkty Doświadczenia wykupić po jednym gadżecie o jednej cesze, związanym z symbolem jaguara. Może to być jaguara skóra, amulet w kształcie głowy dzikiego kota czy kieł lub pazur na rzemieniu.

Naukowca możesz nagrodzić grantem na dalsze badanie Atlantydy, a Eksploratorowi zaproponować członkostwo w którymś prestiżowym towarzystwie geograficznym.

Aneksy

Bestie i hobgobliny niewymienione w poniższym aneksie mają statystyki jak z podręcznika głównego.

Hans Gebert, hazardzista, dawny powiernik Friedrichsena, niziołek.

Pula: 2k10. Odporność: 3. Domyślna konfrontacja: społeczna. W razie przegranej, będzie chciał przejść do poważnej konfrontacji – walki.

- atak obszarowy: za żeton, drwina, w konfrontacji społecznej;
- zastraszone: tak boi się swoich wierzycieli, że jest odporny na zastraszanie przez bohaterów graczy.

Umiejętności:

- dyskusja:
 - zastraszanie: 6/9+
 - złodziejstwo: 9/9+
 - blef: 6/9+
- walka:
 - walka: 3/10+
 - strzelanie: 3/10+

Henrika Walz, ekskluzywna dama do towarzystwa, towarzysząca w kasynie Hansowi

Pula: 1k10. Odporność: 3. Domyślna konfrontacja: społeczna. W innych nie bierze udziału.

- atak obszarowy: za żeton, uwodzicielskie spojrzenie; dotyczy płci przeciwnej lub dam o niestandardowych preferencjach, inni odzyskują po znaczniku;
- tylko dla pieniędzy: po przegranej konfrontacji społecznej Hansa, Henrika odejdzie.

Umiejętności:

- dyskusja:
 - empatia: 6/8+
 - blef: 3/8+

Tomasz, dawny podopieczny Friedrichsena

Pula: 2k10. Odporność: 3. Domyślna konfrontacja: społeczna.

- nietykalność: walka.

Umiejętności:

- wiedza akademicka 6/9+: technika maniczna Friedrichsena 9/9+
- przyroda: 6/10+
- empatia: 3/9+

Ukapacz, kandydat do ręki Farquaki

Pula: 2k10. Odporność: 3. Domyślna konfrontacja: społeczna. W razie walki, tylko pojedynek na oczach plemienia z jednym przeciwnikiem.

Osiągnięcie: upolowanie tyranozaura (może wykorzystać także w konfrontacji społecznej).

Umiejętności:

- dyskusja:
 - perswazja: 6/10+
 - zastraszanie: 6/10+
 - blef: 3/10+
 - empatia: 6/10+
- walka:
 - walka: 6/9+
 - strzelanie: 6/9+: dmuchawka: 9

Quetzalkoszta, duch świątyni

Niewymienione jak Demon (podręcznik główny, strona 440).

Domyślna konfrontacja: dyskusja. W razie walki (zdecyduj wg tego w jakich sytuacjach lepiej radzą sobie bohaterowie graczy) przejmuje martwe ciało Friedrichsena. Słabość działa tak jak podano przy opisie mapy Friedrichsena.

Będąc w ciele Friedrichsena, walcz toporem o wibrującym ostrzu: walka +3.