

Utracone Dziedzictwo

Wstęp

Przygoda ta jest scenariuszem do autorskiego systemu o nazwie „Adessa”. Opiera się ona na mechanice Savage Worlds, ale wykorzystuje też system supermocy z Almanachu Superbohaterów, który będzie niezbędny dla zrozumienia działania mocy postaci. Gracze dostają do dyspozycji stworzone już postacie, które zostały przedstawione dalej. Każdy z tych bohaterów ma już status Legendy, odpowiedni dla czekających na nich legendarnych wyzwań. Gracze wcielą się w przedstawicieli starożytnej rasy, która wygnana została z rajy i wegetuje teraz w obcym, nieznanym i niebezpiecznym świecie, śniąc o dawnej potędze. BG to obiecujący herosi, którzy mogą równać się z mieszkańcami rajy. Nic więc dziwnego, że ich rodacy postanawiają wysłać ich w poszukiwaniu utraconego domu... W tym celu będą musieli przekroczyć granicę rzeczywistości i czasu, przemierzyć nieznaną, obcą miejscami oraz stany egzystencji by dotrzeć do rajy i siłą wyważyć jego bramy. Czekają ich duże wyzwania. Nie powinni narzekać na nudę.

Świat Adessy

Uniwersum to zamieszkałe jest przez liczne i różnorodne rasy oraz narody. Nie ma jednak większego znaczenia przybliżanie opisu całego świata. Gracze wcielą się w przedstawicieli jednego tylko ludu, który odcięty jest od reszty świata i nie jest nim zainteresowany w prawie żadnym stopniu. Skoro rasa BG doskonale radzi sobie bez wiedzy o świecie to bohaterom również nie jest ona niezbędna. Jest jednak kilka niezwykle ważnych rzeczy, które wiedzieć musisz wiedzieć przynajmniej ty, jako MG. W miarę możliwości powinieneś również tę wiedzę przybliżyć graczom.

Arhirion to rasa żyjąca bardzo blisko natury, przypominając dzikie plemiona, a ich budowę i sposób bycia porównać można do Majów. Żyją na tropikalnej wyspie, zachowując się prawie jak dzikie zwierzęta co potwierdza tylko ich wygląd. Przypominają wysokich, wychudłych ludzi, ale ostre szpony i kły, przenikliwe oczy i spiczaste uszy zdradzają ich dziką, pierwotną naturę. Wbrew jednak temu wrażeniu nie jest to zacofany lud. Mają ogromną wiedzę o podstawach świata, astrologii, świecie niematerialnym, roślinach oraz zwierzętach. Ponadto ich budynki są trwałe i odporne na czas oraz żywioły. Arhirion z własnej woli pozostają blisko natury. W rzeczywistości to niezwykle mądry lud, strzegący wiedzy, której inni mogą mu zazdrościć.

Świat poza wyspą jest poza kręgiem zainteresowań Arhirion, ale mają trochę wiedzy na jego temat dzięki nielicznym kontaktom z innymi rasami. Centrum cywilizowanego świata jest kontynent zwany Abaletl, który zamieszkuje kłótniwa rasa, rozbita na liczne nacje. Najzjadlejsze zwalczają się dwie z nich. Jedna strona sporu czerpie potężne moce od demonów, sprzysięgając się z tymi złymi istotami dla chwilowych korzyści. Druga strona uważa, że z demonami należy walczyć, a nie je wzmacniać, natomiast człowiek do wszystkiego powinien dojść samodzielnie. Państwa stojące po drugiej stronie barykady wyznają bogini zwaną Smokobójczynią i posiadają dostęp do skutecznej, przerażającej broni. Potrafią oni ujarzmić błyskawice oraz tworzyć broń, zwaną karabinami.

Najważniejsze pojęcia (dla MG)

Oto lista najważniejszych pojęć, nazw oraz odpowiedzi na najważniejsze pytania dotyczące świata. Poniżej znajdują się również dwa akapity (Legenda i Aircornowie), które śmiało należy podarować Graczom. Dzięki nim nabiorą wiedzy o rasie w którą się wcielają. Poniższe pojęcia MG może przybliżyć graczom wedle własnego uznania.

Abaletl – największy kontynent świata, zamieszkiwany przede wszystkim przez ludzi.

Adessa – bogini czczona przez większość ludzi. Niegdyś była śmiertelniczką, ale poznała sekret podróży poza granice rzeczywistości. Sprowadziła do swego świata wiedzę i naukę,

dzięki którym stworzyła potężną Zbroję. Z jej pomocą uwolniła ludzką rasę spod niewoli smoków. Nauczała ludzi i zapoznawała ich z techniką, aż pewnego dnia ponownie opuściła świat. Ludzie od prawie tysiąca lat oczekują jej powrotu.

Smoczy Zakon – kościół Adessy, sprawujący pieczę nad świętymi księgami (książki zawierające plany konstrukcyjne różnych urządzeń). Dba o rozwój intelektualny i duchowy ludzi oraz zażarcie zwalcza oddawanie czci demonom. Tym samym w miejscach gdzie panuje Smoczy Zakon magowie w zasadzie nie są tolerowani. Zakonnicy zakuwają się w potężne pancerze, których zazwyczaj nie ściągają przy ludziach. Używają potężnej broni palnej, miotaczy ognia oraz niespotykanego oręża do walki wręcz. W walce wspomagają się różnymi substancjami, które zwiększają ich siłę, uodparniają na ból, zwiększają percepcję itd.

Vallid – Niegdyś niewielkie państewko z którego pochodziła Adessa. Obecnie jest to olbrzymie mocarstwo, ośrodek kultury dla ponad połowy kontynentu. Tutaj znajduje się główna siedziba Smoczego Zakonu. Vallidzi są pewni siebie, wyrachowani i kochają wszelkie luksusy. To właśnie oni cieszą się luksusem posiadania największego zaawansowania technologicznego.

Afilia – Największe państwo Abaletl pokrywające głównie obszary pustynne, ale również wiele tropikalnych lasów i łańcuchów górskich. Najwyższą kastą po władcy są Zaprzysiężeni, czyli zrzeszeni w Bractwa czarnoksiężnicy, którzy czerpią swoją moc od demonów zniewalając lub zawierając z nim umowy. Drugi ośrodek kultury dla kontynentu. Prowadzi z Vallidem rywalizację, a na przestrzeni dziejów kilkukrotnie toczone były krwawe wojny.

Zbroja – potężny pancerz o wysokości 10 metrów (w innych systemach powszechnie nazywane jest mianem Mecha). Przypominają one olbrzymie rycerskie zbroje, obwieszane są długimi płaszczami i ozdobami, głównie używają broni białej. Niektóre Zbroje działają dzięki skomplikowanym mechanizmom i zasilane są mocą błyskawic, inne to potężne posągi poruszające się za sprawą uwięzionych w nich demonów.

Demony – Obdarzone magiczną mocą istoty, zrodzone zazwyczaj ze złych emocji. W sprzyjających okolicznościach potrafią opętać roślinę, zwierzę, a nawet człowieka i przemienić jego ciało na własne potrzeby. W ten sposób powstają przerażające bestie. Demon potrafi obdarzać też częśćką swojej mocy innych z czego właśnie korzystają magowie. Teoretycznie demony mają swoje duchowe królestwo w głębi ziemi, ale wiele z nich działa na własną rękę bez oglądania się na cokolwiek innego. Charakter demona to zazwyczaj mieszanka przypadkowych emocji, którymi przesiąkł w chwili narodzin. Nie zawsze jednak muszą to być tylko złe i destruktywne uczucia (np. demon pychy i gniewu z niewielką domieszką litości może być bardzo agresywny, ale tylko w stosunku do osób, które uważa za niebezpieczne, lekceważąc tych którzy są w jego oczach słabi).

Jaki jest poziom technologii w Abaletl?

Adessa przed swoim odejściem spisała setki ksiąg w których zawarła informacje na temat tysięcy wynalazków. Większość z tych planów pozostaje jednak całkowicie niezrozumiała dla współczesnego świata. Zakon ma specjalną grupę uczonych, którzy spędzają czas przy księgach próbując pojąć ich tajemnice.

Wiele z wynalazków zostało jednak zrozumianych i weszło na stałe do życia przynajmniej na części kontynentu. Powszechną bronią pośród północnych państw są sześciopalcowe karabiny i rewolwery stosowane w wojsku wraz z dawniejszą bronią białą. W użyciu znajduje się różnego rodzaju artyleria, Zbroje („*Mechy*”). Vallid i kilka okolicznych państw połączonych jest przez kolej. Zdarzają się domy oświetlane przez żarówki. Powszechnym źródłem energii są baterie, w których przechowuje się moc błyskawic. Do ujarzmania mocy błyskawic służą potężne wieże burzowe górujące nad prawie każdym dużym miastem.

Legenda

Ziemia, woda i niebo nie jest granicą rzeczywistości. Nawet ktoś kto pokonałby linię nieba i postawił swą stopę na każdej z gwiazd nie dotknąłby nawet cząstki istnienia. Świat zamieszkują różne istoty, od tych niezauważalnych dla oka po olbrzymie. Od głupich owadów po ludzi, Zarot i demony. Ale nie są oni wszystkim co można spotkać we wszechrzeczy. To tylko kropla w oceanie możliwości. Istnieje bariera, której przekroczenie pozwoli wstąpić do miejsca, gdzie to wszystko się narodziło. Gdzie materia powstaje z niezliczonych snów i marzeń tworząc kolejne światy. Miejsce to nazywa się Shadah, czyli Drogą, bo można z niego dojść wszędzie gdzie się pragnie. Shadah jest zmienny, nic w nim nie jest stałe, a to samo miejsce nigdy nie wygląda dwa razy w podobny sposób. Shadah łączy marzenia i lęki, a także kreację i destrukcję. Nie istnieje w nim czas, ale bez ustanku tworzy on nowe światy, galaktyki i rzeczywistości. W tym samym też czasie niszczy i wymazuje inne. Każdy świat oczekuje swojej zagłady. Oprócz pierwszego.

W dawnych czasach gdy Shadah miało rozmiar tak mały, że nie istniało, zrodziła się pierwsza myśl. Była dzika i potężna tak bardzo, że powstała na jej fundamencie kraina, a wkoło tej krainy wyrósł cały świat. Było to miejsce wspaniałe, ucieleśniające wszystko co pierwotne i silne, gdzie nie było cienia słabości. Zamieszkiwała go rasa oddająca ideały tego miejsca. Pierwsi byli silni i potężni, potrafili kształtować rzeczywistość wedle własnej woli. Ich świat stał się dla nich rajem, który miłowali. Z czasem jednak zaczęli oni słabnąć i przerazili się tym niezmiernie. Bali się, że tracą to co dla nich najważniejsze. Doskonałość. Wtedy też nadszedł czas Wygnania.

Wszyscy Pierwsi, którzy mocą nie dorównywali swoim przodkom opuścić musieli swój raj i przemierzać Shadah w poszukiwaniu nowego domu. W tym czasie raj prawie opustoszał, a pozostali tam tylko przedstawiciele najsilniejszej oraz najczystszej krwi. Wygnańcy zaś wyruszyli w nieznaną by na zawsze zapomnieć o umiłowanym domu. Wielu zaginęło w Shadah na zawsze, inni podzielili się w wyniku żalu, rozgoryczenia i niezrozumienia. Każda grupa szukała tego co najbardziej przypomni ich dom, poznając różne światów. Jedna z tych grup, nazywająca siebie Arhirion, czyli po prostu Ludem, dziś zasiedliła miejsce pełne walki i różnorodności, gdzie odmienne rasy walczyły o wpływy i ideały z pomocą demonów oraz tworców swego umysłu, zwanych techniką. Nie zainteresował ich jednak ani ten spór ani inne narody. Skryli się na samotnej wyspie, która przypominała im marne odbicie własnego domu. Dziś żyją tam, rozpatrując swoją niedolę i wyczekując dnia w którym znów wzrosną w siłę i będą mogli powrócić do domu. Poza niezliczonym czasem spędzonym w Shadah niedługo minie siedem tysięcy lat wygnania. Niektórzy powiadają, że kilkoro spośród Ludu mogłoby wyruszyć w drogę powrotną by udowodnić, że ich rodacy są silni oraz mądrzy wystarczająco by powrócić do raj.

Aircornowie

Aircornowie to tajemnicza rasa zamieszkująca samotną wyspę, odległą od cywilizowanego świata. Nazywani są w ten sposób prawdopodobnie w wyniku opowieści barbarzyńskich ludów którzy mieli z nimi niegdyś kontakt lecz zmienili słowo Arhirion tak by bardziej odpowiadało ich nieskomplikowanej mowie. Świat niewiele wie o Ludzie tak samo jak Lud niewiele wie o reszcie świata. I stan ten długo jeszcze się nie zmieni.

Arhirion to rasa bardzo bliska naturze. Nie stronią od przemocy i równie chętnie raczą się pieczonym mięsem co surowym. Nie lubią okrywać swych ciał ubraniami, ograniczając się często do pojedynczych szmat, sakiewek na przydatne rzeczy oraz broni. Największe dokonania swojego życia upamiętniają w postaci tatuaży oraz rytualnych blizn. Różnią się też od ludzi mimo że na pierwszy rzut oka mogliby być z nimi pomyleni. Są wyżsi o głowę, ale znacznie chudsi. Ich zęby to rząd zaostrzonych kłów, długie uszy mocno przylegają do ciała, a wąskie oczy świetnie widzą o zmroku. Ich zadarte nosy zapewniają im też znakomity węch. Mają długie kończyny, a palce kończą ostre szpony które są bronią tak skuteczną, że wielu z przedstawicieli ludu rezygnuje na ich rzecz z jakiegokolwiek innego oręża.

Mogłoby się przez to wydawać, że jest to zdegenerowana rasa barbarzyńców, ale to największy błąd jaki można popełnić. Są to spadkobiercy najstarszej kultury jaka kiedykolwiek się zrodziła, zgłębili tajniki gwiazd, wody, ziemi. Są mistrzami sztuki tajemnej i jako jedyni znają najgłębsze sekrety demonów. Ich budowle są solidne i imponujące, zdolne przetrwać wieki. Dogłądane przez nich rośliny są zdrowe i płodne. Lud wszystko co robi stara się czynić w sposób jak najbliższy ideałowi. Przez to są bardzo pewni siebie, przepelnieni wręcz dumą. Mimo to w ich duszach tkwi żal, bo każdy Arhirion zna legendę o wygnaniu z Raju i wie, że to jego ojcowie byli właśnie tą upadłą krwią, która była symbolem degeneracji. By nie upaść jeszcze niżej Lud postępuje tak samo jak ci, którzy skazali go na wygnanie. Młode dzieci, które nie rokują nadziei na wystarczającą potęgę skazywane są na wygnanie. Powszechnie wierzy się, że jest to dobre rozwiązanie. Coraz częściej zdarza się, że rodzące się dzieci posiadają skrzydła. To znak, że rasa odzyskuje dawną moc.

Bohaterowie Graczy

W tym scenariuszu Gracze wcielą się w przygotowanych już BG, będących przedstawicielami pradawnej rasy Arhirion. Wśród całego Ludu to właśnie te cztery postaci mają na tyle sił i potęgi by prawie niczym nie różnić się od rasy przed jej degeneracją i upadkiem. Są prawdziwymi Legendami.

Rhauis – Żądny władzy i chwały, bardzo pewny siebie oraz ambitny. Wierzy, że jest najwspanialszym przedstawicielem swojej rasy. Dla panowania i siły jest w stanie zrobić wszystko bez względu na cenę. Odkrył sekret panowania nad pogodą.

Higail – Nerwowy i agresywny osobnik. Ponad wszystko ceni sobie własną skórę i swoje przeżycie. Uwielbia występować w roli myśliwego, dręcząc i osaczając swoją ofiarę. Potrafi materializować swoją moc w postaci straszliwych, widmowych stworów.

Cyra – Podstępny, zaradny i wyrafinowany, ale ograniczony przez kodeks moralny, którego nauczył się od ludzi. Pragnie przewodzić całemu ludowi. Jest niezwykle wytrzymały oraz niespotykane silny.

Faur – Zaradny i przewidujący Arhirion, kochający wojnę pod wszelką postacią. Marzy o zyskaniu chwały na polu bitwy u wrót Raju do którego wkroczyłby jako zwycięzca. Zdolny przywódca. Opanował sekret pokonywania ograniczeń przestrzeni.

Przedstawiona czwórka to grupa wyjątkowo ambitnych istot. Wyjątkowo też niebezpiecznych jeśli uwzględnić, że pochodzą z rasy w której nie zna się litości. Łączą ich sojusze i niechęć, które będą rozwijały się w czasie przygody. Może w ostatecznym rozrachunku również BG staną przeciwko sobie?

W przygotowanej drużynie nie ma żadnej postaci kobiecej. Jeśli jakaś graczyka pragnęłaby wziąć udział w tej kampanii najlepiej by spróbowała się wczuć w którąś ze wskazanych postaci. W ostateczności zawsze można na BG dokonać operacji zmiany płci nim zaczną się gry. Jeśli Graczy jest więcej niż 4 należy przygotować dla nich lub stworzyć wspólnie z nimi dodatkowe postaci. Powinny być one wpisane w krąg animozji i sojuszy pozostałych Bohaterów tak by one również wpasowywały się w przygody, mając swoje cele i ambicje. Nic też nie stoi na przeszkodzie by zmodyfikować lub całkowicie zastąpić już istniejące postaci.

Rhauis

Nie zgrywajcie idiotów. Wszyscy jesteśmy potężni, ale tylko ja nadaję się do tego by dowodzić.

Dzień twoich narodzin był znakiem dla Ludu. Twój ojciec był potężnym kapłanem, jedynym uskrzydłonym w swoim pokoleniu, pierwszym od wielu lat. Od małego czułeś, że będziesz musiał przewodzić swej rasie. Rosłeś w siłę i spoglądając na swych braci wiedziałeś doskonale, iż to właśnie ty przeznaczony jesteś do władzy. Nie byłeś najsilniejszy, ale miałeś wolę walki i heroizm w sercu. Dokonywałeś wielu śmiałych czynów zdobywając szacunek rodaków. Szybko prześcignąłeś swych braci, Higaila i Faaura. Ten pierwszy uznał twoją wyższość by zawsze stać przy twym boku. Nie lubisz go ale szanujesz jego rozsądek. Dlatego zawsze działasz we współpracy z nim, wiedząc, że do pewnego stopnia można mu ufać. Faaur od zawsze był natomiast zbuntowany przeciw tobie. Żył zawsze gdzieś w dziczy otaczając się samotnością lub podobnymi sobie odludkami. Od wielu lat knuje jak zadać ci cios i odepchnąć od władzy. Ale nie był na tyle zaradny by sobie z tobą poradzić. Nie boisz się go.

Twój ojciec w końcu postanowił odejść. Chciał dotrzeć do rajy i zdobyć go. Opuścił wyspę w ciężkich czasach dla Ludu. Krainę dręczyła susza, a temperatura stawała się nie do zniesienia. Lasy nie dawały owoców, a zwierzęta umierały z wycieńczenia. Wszystko trwało długie miesiące do dnia gdy podczas samotnej wyprawy znalazłeś niewielką sadzawkę. Woda w niej miała kolory granatu i czerni mieszających się ze sobą w blasku tajemniczego światła. Gdy wpatrywałeś się w jej wzburzoną powierzchnię zaczęłeś dostrzegać zależności które burzyły wszelką logikę. Czułeś, że świat skonstruowany jest wedle prostych schematów uzależnionych od woli tych którzy go rozumieją. Starannie przeniosłeś zauważony wzór do swych myśli. A gdy to czyniłeś niebo zagrzmiało i zapłakało deszczem trwającym siedem dni oraz siedem nocy. Ty go przywołałeś. Pojąłeś sekret pogody by zyskać nad nią władzę. Uratowałeś Lud przed zagładą i wyniesiono cie na najwyższą pozycję. Higail oczywiście się ucieszył, a Faaur jeszcze mocniej usunął w cień. Miałeś to czego pragnąłeś. Władzę.

Jednak Higail i Faaur nie są jedynymi twoimi braćmi. Istniał trzeci brat o imieniu Cyra. Był silny i wspaniały, a Lud go uwielbiał jako najlepszego wojownika. Bardzo bałeś się, że może zająć miejsce które tobie się należało. Pewnego dnia roztrzaskałeś mu czaszkę kamieniem i złamałeś jego skrzydła. Zrzuciłeś go ze skał do wody by pogrzebać na wieki. Nigdy nie przyznałeś się do tego morderstwa... Nieudanego morderstwa. Cyra kilka miesięcy temu powrócił na wyspę. Po wielu latach nieobecności zjawił się w twoich progach. Pamiętał wszystko poza waszą ostatnią kłótnią. Zmienił się. Jest silniejszy oraz wspanialszy. A w jego umyśle tli się pragnienie władzy. Znow będziesz musiał go zgładzić, tym razem na dobre. Chociaż los ma chyba wobec was inne plany...

Jak odgrywać Rhauisa:

Bądź pewny siebie. Jesteś władcą, najwspanialszym spośród Ludu. Nie możesz okazywać niezdecydowania bo Arhirion uznają cie za słabego.

Bądź odważny i heroiczny. Jako przewodnik rasy musisz troszczyć się nawet o tych najsłabszych, dając przykład. Musisz być wzorem dla innych.

Bądź przebiegły i zakłamanym. Ludzie widzą cie jako wspaniałego bo taki właśnie jesteś. Niewielu jednak wie, że dla osiągnięcia celu możesz zrobić wiele różnych rzeczy. Potrafiłeś nawet zabić własnego brata. Nie ma dla ciebie granic.

Dbaj o Lud. Jedyne co jest ważne w twoim sercu to dobro twojej rasy. To jedyna rzecz dla której poświęcić mógłbyś życie. Dlatego właśnie jesteś najlepszym przywódcą. Nigdy nie odstąpisz władzy komuś innemu.

Cechy: Duch k12+2, Siła k8, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Przekonywanie k8, Przetrawanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k6,

Spostrzegawczość k8, Tropienie k6, Walka k12, Wiedza k6 (Shadah), Wyszukiwanie k4, Wyśmiewanie k8, Zastraszanie k6

Charyzma: +2 Tempo: 6 Obrona: 8 Wytrzymałość: 6

Zawady:

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Szycha, Punkty mocy x5,

Sprzęt: Metalowe ostrze w kształcie szponu z zaostrzoną klingą (współczynniki jak jednoręczny miecz) oraz większość rzeczy, których zapragnie, a są dostępne na wyspie

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Wszyscy czterej bracia posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Burza (Ulewa, podmuch wiatru, uderzenie pioruna) – Rhauis bez trudu potrafi wpływać na zmiany pogody.

Cyklon (większy cyklon, tornado) – Kontrola wiatru również nie jest dla Rhauisa żadnym wyzwaniem

Odchylenie 6 (wymaga aktywacji)– Za pomocą mgły lub wiatru Rhauis potrafi chronić się przed atakami dystansowymi, dając im modyfikator -6.

Kontrolowanie energii- powietrze (Wariant żywiołowy- powietrze, duży wzornik wybuchu, selektywne)

Supercecha (duch +3)

Higail

Jest ranny. Czuję jego krew. Co z tego, że nie jest ważny? Idźcie beze mnie. Dopadnę go i później was dogonię. Noc jest jeszcze młoda. Nie pozwólmy zwierzynie spać spokojnie!

Jesteś najmłodszym z czterech synów. Pochodzisz z najznamienitszego rodu Arhirion, ale zawsze czuleś, że jesteś w cieniu twych braci, którzy od najmłodszych lat rywalizowali o władzę oraz pozycje. Też o tym marzyłeś, ale poczucie bezradności rodziło jedynie frustrację. Ujściem dla twych emocji stały się polowania. Od swej młodości byłeś dziki, bezwzględny i żądny krwi. Obecnie jesteś najsukuteczniejszym oraz najbardziej krwiożerczym z łowców Ludu. Ty oraz łowcy twych pragnień budzicie lęk nawet wśród twojego ludu. Zaczęła cie bawić taka reputacja. Nie dorównywałeś w walce Cyrze ani twoja moc nie może się nawet równać z potęgą Rhauisa, ale to ty jesteś najlepszym łowcą w drużynie. I to twoje ostrze oraz twoje szpony upuściły najwięcej krwi.

Od kiedy zginął Cyra relacje rodzinne lekko się zmieniły. Nigdy nie lubiłeś Faaura, który uważał cie za zwierzę. Dlatego chętnie zacząłeś popierać Rhauisa, który gwarantował ci wygodę oraz wszelkie przyjemności jakich zapragnąłeś. Stałeś się jego wiernym pomocnikiem, ponieważ jako jedyny z rodzeństwa dostrzegł w tobie cennego sojusznika. Nawet go polubiłeś. Powrót Cyry wiele skomplikował. Podobno zginął wiele lat temu, a teraz powrócił. Może zburzyć wygodny dla ciebie porządek. Wolałbyś aby go nie było. Chociaż o wiele częściej w głowie pojawiają ci się wizje dzikich tortur jakie chciałbyś mu sprawić. W końcu wiele nauczyłeś się od waszej ostatniej kłótni. Jako jedyny na wyspie potrafisz przyzywać i kontrolować widmowe krwiożercze psy. Od wielu lat towarzyszy ci też potężna bestia, która wspiera cie w czasie łowów. Już nie jesteś tym samym, słabym Higaiem z którego kpił w dzieciństwie.

Jak odgrywać Higaila:

Bądź dziki. Jako jedyny z rodzeństwa cenisz sobie swoje szpony równie mocno co solidne ostrze, potrafisz zachowywać się jak drapieżne zwierzę.

Bądź agresywny. Często wybuchasz gniewem. Krzyczysz wtedy i niszczysz co popadnie.

Łaknij krwi. Nie odpuszczasz zniewag, a raz pochwyconą zwierzynę tropisz aż nie zasmakujesz jej krwi.

Dbaj o siebie. Kiedyś pragnąłeś władzy, ale teraz zadowolasz się po prostu wygodą. Uwielbiasz dogadzać sobie wszelkimi cielesnymi uciechami. Nie lubisz też bólu i bardzo troszczysz się o swoje życie. Nie jest dla ciebie hańbą ucieczka lub atak w kilku na jednego.

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Przetrvanie k8+2, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Tropienie k10, Walka k10, Wiedza k6 (Shadah), Leczenie k4, Zastraszanie k8, Wyśmiewanie k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 8

Zawady:

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (supermoce), Punkty mocy x 5

Sprzęt: Metalowe ostrze w kształcie szponu z zaostrzoną klingą (współczynniki jak jednoręczny miecz)

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Wszyscy czterej bracia posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Kontrolowanie zwierząt (10, przywołanie, telepatyczna łączność) – Higail nie

przywołuje zwykłych zwierząt, a wilki które wyglądają jakby uformowane były z cienia. Są one częścią jego jaźni więc przy koncentracji potrafi patrzeć ich oczyma, wyczuwać te same zapachy co one itd. Może przywołać naraz do pięciu takich istot.

Kontrolowanie zwierząt (3, zwierzęcy towarzysz- wyjątkowy, supermoc- superwytrzymałość 9) – Higailowi towarzyszy ściągnięty przez niego z Shadah potwór przypominający wilka. Thaar. Krążą legendy o jego nieśmiertelności (oraz wrażliwości na srebro, chociaż nikt tego nigdy nie potwierdził). Thaar to jedyna istota, której Higail bezgranicznie ufa.

Czule zmysły (Tropienie, sokole oko)– Higail jest najlepszym myśliwym na wyspie.

Cyra

Złam moje skrzydła, a będę skakał. Wyrwij mi nogi, a będę pętał. Zmiażdż me szpony i ręce, a będę gryzł. Wybij mi zęby, a będę cie przeklinał! Wytnij mój język, a zabiję wzrokiem! Nawet oślepiony będę walczył! Bo nie cofnę się już przed niczym. Władza będzie moja!

Twoja historia zaczęła się gdy pewnego dnia obudziłeś się na plaży. Opatrywała cie nieznajoma dziewczyna, a ty leżałeś na piasku i nie potrafiłeś sobie przypomnieć kim jesteś. Rozbita czaszka skrzątnie skryła twoje wspomnienia. Wiedziałeś tylko jedno. Nie pasowałeś do otaczającego cie świata. Szpony i kły odróżniały cie od mieszkańców krain po których błąkałeś się by poznać swoje korzenie. Czułeś jak na plecach wyrastają ci skrzydła, ale sprawiały ci więcej bólu niż pożytku. Mimo wszystko z każdym dniem miałeś coraz więcej nadziei, że te krwawe kikuty na plecach staną się silne i będą mogły wznieść cie w powietrze.

Przez pięć lat błąkałeś się po kontynencie nie mogąc nigdzie zagrzać miejsca. Mimo to wiele rzeczy wzbudzało twój zachwyt i uznanie. Pokochałeś kulturę Afilli, surowość ereńskiego życia oraz wyrefinowanie oraz siłę Vallidu. Odwiedziłeś wiele mniejszych państw i krain które na przemian zniechęcały cie bądź wzruszały. Nigdzie jednak nie pasowałeś. Do chwili aż nie spotkałeś Zaprzysiężonego, który w zamian za nieważną już przysługę pomógł odzyskać ci pamięć. Był to szósty rok twej podróży gdy skrzydła miałeś już sprawne na tyle by wzniosły cie ku niebu. Dzięki swej demonicznej mocy mag przywrócił ci wspomnienia. Powróciło do ciebie dzieciństwo, wspomnienia swej rasy, duma oraz żądza władzy. Nie mogłeś przypomnieć sobie jedynie w jakich okolicznościach straciłeś skrzydła i pamięć. Ale podejrzewasz, że ktoś świadomie próbował cie zgładzić.

Nie namyślałeś się długo i zaraz po spłaceniu długu u maga wyruszyłeś w drogę do domu. Twoje skrzydła były sprawne. Przerazająco sprawne bo zaniósł cie aż do twego Ludu mieszkającego daleko za morzem. Wróciłeś w świat brutalnej walki w chwili gdy twój znienawidzony brat przejął już władzę nad wyspą. Jeszcze zrzucisz go z czołowej pozycji. Potrzebujesz tylko odpowiedniego momentu. W tym celu połączyłeś swoje siły z Fauurem, najbliższym spośród twych braci. Obaj planujecie upokorzyć i zniszczyć Rhauisa. Plan musi być doskonały. Od ludzi nauczyłeś się wielu rzeczy. Masz zamiar odpowiednio je wykorzystać.

Jak odgrywać Cyre:

Szanuj siłę. Masz duszę wojownika. Sprawny szermierz potrafi cie zachwycić i wzbudzić twój poklask oraz uznanie. Jednak w prawdziwej walce nie tracisz czasu na bzdury. Najpierw zabijesz, później docenisz.

Bądź śmiały i ambitny. Jesteś najstarszym z braci. Musisz pokazać, że jesteś pośród nich najlepszy i najsilniejszy. A przynajmniej lepszy i silniejszy od Rhauisa, którego nienawidzisz.

Poszukuj piękna. Żyjąc wśród ludzi zmiękleś. Nie jesteś już zwykłym drapieżnikiem bo twój umysł splamiła poezja, taniec, śpiew. Jesteś prawdopodobnie jedynym pośród Ludu, który potrafi wzruszyć się na dźwięk muzyki. Sam lubisz czasem wygłosić uderzające mowy, które są obce oraz zbędne dla twych rodaków.

Nie okazuj lęku. Jesteś przebiegły i dbasz o siebie. Ale nigdy nie okazujesz lęku i wolisz zginać próbując coś zrobić niż marnować czas na roztrząsanie drobiazgów. Mimo to nie jesteś nadto pochopny. Doceniasz dobre planowanie.

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k12+3, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Przetrvanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Tropienie k6, Walka k12, Wiedza k6 (Shadah), Leczenie k4, Wyśmiewanie k6, Zastraszenie k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 8 **Wytrzymalność:** 16

Zawady:

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (supermoce), Krzepki, Końskie zdrowie, Twardziel,

Niezniszczalny, Dodatkowa moc x 5

Sprzęt: Metalowe ostrze w kształcie szponu z zaostrzoną klingą (współczynniki jak jednoręczny miecz)

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Wszyscy czterej bracia posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Regeneracja (prawdziwa regeneracja) – Cyra bez trudu leczy nawet poważne rany. Gdyby stracił kończynę lub inną część ciała, ta odrośnie w kilka lat.

Superwytrzymałość 9 (Zawzięty) – Poważne zranienie Cyry graniczy z trudem, a co dopiero jego zabicie.

Supercecha (Wigor +3)– Cyra jest w zasadzie nie do zdarcia

Faaur

Opanujcie się, bracia. Nienawidzimy się i pragniemy nawzajem swej śmierci, lecz najważniejsze jest dobro Ludu. Więc zrobimy to. Gdy misja dobiegnie końca rzucimy się sobie do gardeł. Teraz jednak najlepsza będzie współpraca. Mam już pewien plan...

Urodziłeś się jako trzeci spośród rodzeństwa. Byłeś inteligentny i pomysłowy. Święcie wierzyłeś, że idealnie spisywałbyś się w roli przywódcy Ludu, ale akceptowałeś fakt, że rola ta przypadnie Cyrze jako najstarszemu i najsilniejszemu. Poświęcałeś więc w spokoju czas na naukę mistycznych praw i znaków. Nauczyłeś się przemieszczać bez potrzeby podróżowania oraz rozmawiać z osobami których nie powinienesz ani widzieć ani słyszeć. Pewnego dnia Cyra jednak zniknęła... Nie jesteś głupi i nie dałeś się zwieść. Od razu domyśliłeś się, że to Rhauis zabił twego najstarszego brata. Znienawidziłeś go do reszty, ale nie czułeś się na siłach by wystąpić przeciw niemu w otwartej walce. Wycofałeś się z centrum wydarzeń i zacząłeś żyć na obrzeżach społeczności, knując w oczekiwaniu na sprzyjającą dla ciebie chwilę. Twoja moc pozwoliła odkryć ci, że Cyra żyje. Nie mogłeś jednak nawiązać z nim kontaktu... wydawało się, że jego osobowość wygasła. Oczekiwałeś jednak cierpliwie, czując iż pamięć brata powróci.

Nie myliłeś się. Pewnego dnia Cyra znalazł się na wyspie w pełni sił fizycznych i umysłowych. Chętnie poparłeś go, chociaż już od jakiegoś czasu podejrzewałeś, że nie możecie od razu zabić Rhauisa. Jego dni są już policzone, ale przynajmniej na jakiś czas będziecie musieli połączyć siły w ważniejszej sprawie.

Jak odgrywać Faaur'a:

Więcej słuchaj niż mów. Zdobywanie informacji to twoja największa broń. Zawsze starasz się dowiedzieć jak najwięcej, równocześnie nie dając zbyt wiele od siebie.

Bądź rozważny. Jesteś najmądrzejszym spośród braci. W subtelny sposób starasz się wpływać na decyzje pozostałych.

Planuj wszystko z wyprzedzeniem. Wojna rozbudza twoje zmysły. Uwielbiasz planować bitwy. W codziennym życiu również zdradzasz osobowość wytrawnego stratega. Starasz się nie podejmować żadnych działań jeśli nie masz dobrego planu.

Trzymaj się z boku. Jesteś mistykiem skrzętnie kryjącym swoje atuty. Wolisz trzymać się z boku i nie zwracać na siebie uwagi. To zapewnia dużą dozę bezpieczeństwa.

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Przetrawanie k8, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Tropienie k6, Walka k10, Wiedza (Strategia) k12+2, Wiedza (Shadah) k10, Zastraszanie k6, Przekonywanie k4, Rzucanie czarów k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 8 **Wytrzymałość:** 7

Zawady:

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone, Dodatkowa moc x 5, Podwójne uderzenie, Szybki cios, błyskawiczny cios, Garda

Sprzęt: Dwa metalowe ostrza w kształcie szponu z zaostrzoną klingą (współczynniki jak jednoręczny miecz w przypadku pierwszego ostrza, drugie jest znacznie mniejsze i ma współczynniki sztyletu)

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Wszyscy czterej bracia posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Superprzewagi x4 – Cyra wiele czasu poświęcił na naukę walki dwoma ostrzami.

Rozmowa duchów – Jest to bardzo zmodyfikowana odmiana telepatii. Po pierwsze bohater nie może łączyć się z każdym z kim zechce. Komunikacja możliwa jest tylko z osobami, których wizerunek wcześniej narysuje Faaur. Nie musi wykonywać żadnego testu, zajmuje mu to około kwadransa. Nie są potrzebne żadne szczególne narzędzia, może rysować nawet palcem na piasku, jednak wizerunki ważnych dla siebie osób nosi przy sobie na specjalnych kartach. Komunikacja możliwa jest tylko za zgodą drugiej osoby. W czasie rozmowy obaj rozmówcy widzą się jakby stali obok siebie, widzą także najbliższe otoczenie drugiej osoby. Odległość nie ma żadnego znaczenia. Do pewnego stopnia możliwa jest nawet komunikacja między wymiarami.

Drogami Shadah– Jest to bardzo zmodyfikowana wersja teleportacji. Postać nie może teleportować się wedle woli, a jedynie do miejsc których obraz sama narysuje. ie musi wykonywać żadnego testu, zajmuje mu to około kwadransa. Nie są potrzebne żadne szczególne narzędzia, może rysować nawet palcem na piasku, jednak obrazy ważnych dla siebie miejsc nosi przy sobie na specjalnych kartach. Faaur może zabierać ze sobą dodatkowe osoby tak jakby posiadał rozwinięcie Teleportacji Przewoźnik.

Czytanie w myślach (Dosiadanie umysłu) – By korzystać z tej mocy Faaur również musi posiadać odpowiednie wizerunku, jak przy Rozmowie duchów. Dla tej mocy nie ma jednak żadnego ograniczenia jeśli idzie o odległość.

Superumiejętność (+3 Rzucanie czarów, +2 Wiedza (Strategia))- Wnikliwe studia zaowocowały przydatną wiedzą.

Supercecha (+1 Duch) – Wnikliwe studia przyniosły w efekcie większe opanowanie i spokój ducha.

Supermagia 3 poziom – Faaur jest potężnym mistykiem i może stworzyć bardzo wiele magicznych efektów.

Plan wydarzeń

Kampania składać się będzie z czterech rozdziałów w których gracze odwiedzą różne miejsca, zmierzając do upragnionego Pierwszego Świata. Aby MG nie zagubił się tutaj zamieszczam skrót wydarzeń.

Część pierwsza – Wyspa Czaszek

Bohaterowie swoją przygodę rozpoczynają na swojej rodzinnej wyspie. Zapoznają się ze strukturą społeczności Aircornów oraz zdobędą wiedzę na temat pozycji jaką zajmują w osadzie. Akcja zacznie się w chwili gdy gracze poznają prorocstwo jednego z najstarszych Arhirion. Mędrzec wyczytał z nieba, że Pierwszy Świat słabnie. To doskonała okazja by wyruszyć tam i udowodnić, że lud zamieszkujący wyspę godzien jest powrotu do miejsca skąd go wygnano. Nim gracze będą mogli jednak wyruszyć czeka ich szereg prób, które mają upewnić społeczność, że gracze godni są reprezentować Lud poza obszarem wyspy. Próby kończą się poznaniem zadania oraz wyruszeniem do Abaletl.. Tajemniczego kontynentu zamieszkanego przez słabą, ale sprytną rasę.

Część druga – Intrygi, demony i miotacze ognia

Gracze wyruszają do świata ludzi by odnaleźć przejście poza rzeczywistość, które ukryte jest głęboko w świątyni Smoczego Zakonu. Trafiają do Afilii, kraju pustyni i magii, gdzie uzyskają wsparcie potężnego maga, który skieruje ich na właściwy tor, za drobną przysługę.

Wyruszą w podróż do stolicy Vallidu, miasta techniki, gdzie będą poszukiwanymi potworami. Przy wsparciu przemytnika uda im się dostać w wymarzone miejsce. Wcześniej jednak muszą dokonać napadu na pociąg.

Część trzecia – Między światami

Pragnienia graczy prowadzą ich przez Shadah. Droga do Pierwszego Świata okazuje się jednak dłuższa niż myśleli. Spotyka ich kilka wyzwań i niebezpieczeństw, gdy przedzierają się przez coraz dziwniejsze miejsca. Trafiają do bagnistego świata zamieszkanego przez rasę gigantów, którzy oczekiwali od setek lat na przybycie bohaterów graczy. Z radością zostaną ich żołnierzami o ile tylko gracze udowodnią swoje święte pochodzenie. W tym celu zgładzić będą musieli ducha bagien, czyli potężną, niepokonaną tutaj bestię.

W ten sposób BG zaczną zbierać wojsko z którym będą mogli godnie stanąć u bram Pierwszego Świata. Jednak to nie wszystko. Będą mieli również okazję zyskać wsparcie, Tajemniczej, mistycznej rasy. Do tego nie wystarczy im siła mięśni. Przejście przez zabójczy labirynt będzie równie dużym wyzwaniem. Jeśli gracze zdobędą Klejnot Burz zyskają wielotysięczną armię wiernych wojowników.

Część trzecia – I skały spłynęły krwią...

BG przeprawiają się przez las gdy nagle zostają zaatakowani. To dowód, że są blisko. Podróż tak olbrzymiej armii nie umknie uwadze obrońców Pierwszego Świata. Po niebezpiecznej przeprawie pod wzrokiem oddziałów zwiadowczych gracze docierają do Góry Światów, granicy oddzielającej Shadah od Pierwszego Stworzenia. Tutaj dojdzie do ostatecznej, krwawej bitwy od której zależy będzie czy gracze zdołają zdobyć chwałę dla swego Ludu. Może to będzie już koniec wygnania na Wyspie Czaszek?

Część I

Wyspa Czaszek

Dobre złego początki

Powiada się, że w każdej podróży najważniejszy jest pierwszy krok. Gracze przyszli na sesję by wypróbować nowe postaci, nowy świat, zacząć nową kampanię. W ich głowach jest sporo znaków zapytania bo nie wiedzą czy będzie to marna zabawa która umrze śmiercią naturalną po jednej kiepskiej sesji czy też będzie to jedna z tych przygód o których nigdy się nie zapomina. Tutaj jest duży kłopot, bo większość zależy od wstępu. Przez resztę sesji można się mylić, jąkać, poprawiać, ale wstęp musi być taki by gracze od razu poczuli klimat. Więc trudne zadanie przed tobą, albo raczej przed nami.

Nie szczędź opisów i przymiotników. Opisz samotną wyspę otoczoną przez spokojne, ciemne morze. Pełno tutaj dzikich zwierząt, niebezpiecznych, ale też zachwycająco barwnych, niespotykanych nigdzie poza wyspą. Pośród tropikalnych lasów znaleźć można drapieżne koty przybierające barwę otoczenia, owady o skrzydłach ostrych jak nóż, czy też drzewa, które żywią się mięsem, chwytając w swoje liście nieuważnych mieszkańców dżungli. Wyspa jest miejscem zabójczym, nikt kto nie wykaże się wiedzą oraz rozsądkiem nie zdoła tutaj przetrwać. Gracze muszą wiedzieć, że to nie jest miejsce dla słabych i leniwych. Jest coś jeszcze.. żaden z naturalnych mieszkańców tego miejsca nie jest najpotężniejszym łowcą na wyspie. Na szczycie hierarchii wyspy stoją Arhirion, czyli Lud. W centrum wyspy znajduje się pokryta stopniami piramida, zwana Wieżą Pamięci wokół której rozciąga się osada drapieżnej rasy. Wiele budynków zbudowanych jest z kamienia, który został wyrwany z głębin ziemi za pomocą mistycznych mocy. Jedynie na obrzeżach tego wspaniałego miejsca znajdują się drewniane domki w których zamieszkują najniżsi szczeblem członkowie społeczności. To miasto jest domem bohaterów graczy. Nie jest to miejsce o którym marzy ich Lud od pokoleń, ale to właśnie tutaj żyją i umierają Arhirion od tysięcy lat.

Bohaterowie nie są tutaj byle kim. Są dziećmi najpotężniejszego Arhirion od setek lat, który niespodziewanie opuścił bez przyczyny wyspę. Powiada się, że porzucił Lud aby samemu odnaleźć Pierwszy Świat i w nim zamieszkać. Póki co miejsce najsilniejszego zajmuje Rhauis, ale Cyra coraz chętniej spogląda w kierunku jego dominującego stanowiska. Osada jest podzielona. Tyle, że Cyra cieszy się poparciem nielicznych, tych którzy nie boją się gniewu przywódcy. Czuć napięcie, obaj bracia cieszą się szacunkiem, ale również budzą powszechny lęk. Higail jest trochę bardziej w cieniu, ludzie traktują go jak równiejszego sobie, bo też jest im bliższy. On lubi się bawić, i robi to wśród innych. Ponadto jest popularnym myśliwym. Tylko jego agresja i pycha często budzą niechęć i sprawiają, że nie jest najbardziej uwielbiany z rodzeństwa. Jego agresja sprawia, że wielu tara się go unikać. Najbardziej odcięty od pozostałych jest Faaur. Arhirion udają, że go nie ma, a gdyby nie wspaniałe skrzydła z całą pewnością nikt nawet nie pamiętałby o jego obecności w osadzie. Opisz graczom jakie jest ich stanowisko, aby wiedzieli jakim cieszą się szacunkiem.

Teraz w czwórce zjawili się w okolicy Wieży Pamięci. Inni Arhirion spoglądają na nich z ciekawością bo dawno nie widzieli wszystkich braci razem. Zresztą mają rację. Cała czwórka twarzą twarz widzi się pierwszy raz od wielu miesięcy. Da się wyczuć, że atmosfera robi się napięta. W końcu łączy ich nienawiść oraz rywalizacja. Nie mogli jednak odmówić wezwaniu Uruhama, najbardziej szanowanego Arhirion poza nimi. Zebrali się więc w czwórce, zastanawiając się czego może chcieć opiekun Wieży. Tutaj oddaj pałeczkę w ręce graczy, jak zareagują na siebie? Podkreśl, że kilka osób w okolicy przygląda im się z zainteresowaniem oczekując jak przebiegnie to spotkanie pomiędzy liderami osady. Przywitają się czy zbędą milczeniem? Może wdadzą się w powitalną rozmowę. Oddaj im chwilę na odgrywanie, niech każdy ma okazję do zaprezentowania bohatera którego odgrywa. To też dobry moment by gracze mogli opisać swoich bohaterów.

Arhirion/Aircorn

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Przetrvanie k8, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Tropienie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: 0 Tempo: 6 Obrona: 5 Wytrzymałość: 5

Zawady:

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (rzucanie czarów, ale nie muszą nic testować by korzystać z Mocy)

Sprzęt: ostrza w kształcie szponu z zaostrzoną klingą (współczynniki jak jednoręczny miecz)

Moce: Dowolna 20 punktów mocy

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Proroctwo

Wkrótce po schodach Wieży zaczyna schodzić, Uruhama. Jeden z największych mędrców oraz przewodników duchowych osady. Nie jest to jednak słabowity staruszek, ale silny, smukły samiec, jeden z lepszych wojowników w osadzie. Arhirion cenią mędrców, ale ktoś kto nie potrafi walczyć wcale nie jest uważany za mędrca tylko za lenia oraz ignoranta. Uruhama cieszy się natomiast ogromnym szacunkiem, ustępującym jedynie czwórce uskrzydłych braci. Ceniony jest ze względu na jasność swych osądów oraz umiejętność czytania z gwiazd.

Podejdzie on do postaci graczy ogłaszając, że *„Wezwalem całą waszą czwórkę ze względu na proroctwo, które ujrzałem dzisiejszej nocy. Chciałbym byście poznali jego treść...”* Gracze mogą mieć kilka pytań różnego pochodzenia. Te związane z samym proroctwem zbędzie jedynie obietnicą wyjawienia wszystkiego za kilka chwil. Ostatecznie zaprasza graczy do Wieży, gdzie będą mogli porozmawiać spokojniej.

Wkrótce gracze trafiają do przestronnej sali wyłożonej skórami upolowanych bestii. Wewnątrz panuje zapach ziół ułatwiających wprowadzenie się w trans wymieszany z zapachem krwi ofiarnych zwierząt, który dobiega z głównej sali u szczytu Wieży. Gracze zostaną poczęstowani mocno przyprawionym mięsem.

„Tej nocy ujrzałem lukę w niebiosach, a za nią samo Shadah. Wysłałem tam swoją duszę i wkroczyłem na ścieżkę idąc nią niczym duch. Widziałem tysiące rzeczy, których nie potrafiłem nazwać, ale w końcu dotarłem do początku ścieżki. Był tam nasz pierwszy dom z którego wygnano naszych ojców. Nie mogłem tam wejść, ale czułem, że brama słabnie, że można ją zniszczyć i wejść do środka... Zacząłem płakać, że jestem tylko duchem i nie dam rady tego dokonać. I wtedy spojrzałem ponownie ku niebu. Widziałem jak gwiazdy mówią. Pośród ludu są wybrańcy, którzy mogą tego dokonać. Odnajdź ich i wyślij by otworzyli bramę dla Ludu.”

W tej chwili Uruhama przerwie. Przez chwilę będzie przyglądał się BG po czym bezpośrednio stwierdzi. *„Sądzę, że to możecie być wy. Nikt inny nie będzie się nadawał.”* Gracze w tym momencie mogą mieć opory. Na przykład Rhauis jest już w zasadzie władcą wyspy więc po co miałby porzucać swoją bardzo wysoką pozycję. Musisz wyjaśnić graczom, że pierwszy świat to największe marzenie Ludu, że wygnanie na tej wyspie jest dla nich wstydem. Jedynym co sprawia, że rasa nie popadła jeszcze w degenerację jest właśnie nadzieja, że w końcu zdołają opuścić wyspę by powrócić do prawdziwego domu. Prawdziwy Arhirion po prostu nie odpuści takiej okazji.

Gracze mogą mieć wątpliwości dlaczego ma wyruszyć tylko ich czwórka, a nie cały Lud. *„Taka wyprawa jest niemożliwa. Jest tylko jedno miejsce przez które można się prześlizgnąć z tego świata do Shadah. Nigdy nie zdoła skorzystać z niego cały Lud. Nie jestem pewien czy wasza czwórka da radę. Wierzę jednak, że tak.”*. Nie odpowie jednak póki co nic więcej na temat tego miejsca.

Więc co z resztą rasy? *„Gdy już zdobędziecie Pierwszy Świat, wróćcie po nas, prawda?”*

Jednak po tych słowach prorok wyraźnie posmutnieje. Coś spadło mu na serce i odeszła z niego radość. Zapytany odpowie natychmiast... *„Widziałem coś jeszcze... Gdy opuścicie wyspę demon Tar'gr'th opuści swoją kryjówkę i wystąpi przeciwko nam. Nikt z Ludu tego nie przeżyje... Ale nie możecie zostać ze względu na nas. Szykujcie się do wyprawy”*. Jest jednak pewne rozwiązanie. Gracze mogą dojść do tego sami lub naciskając na Uruhamę zmuszą go by zdradził ten plan. *„Może zglądziecie tego potwora nim odejdziecie?”*

Polowanie

Gracze tego nie wiedzą, ale BG powinni doskonale znać legendę o Tar'gr'tha. Jest to bestia żyjąca w podziemnych tunelach wyspy. Na powierzchnię wychodzi zaledwie co kilka lat i właśnie w tych chwilach myślniwi mieli szansę go zobaczyć i opisać. Jest to stwór przypominający jaszczura, który nie jest pokryty łuskami ani niczym podobnym, a zamiast skóry ma czarne kości tylko gdzieniegdzie odsłaniające nagie mięśnie. Potwór jest w mocy rozgryźć drzewo jednym kłapięciem swojej szczęki. Na szczęście zazwyczaj siedzi głęboko w podziemiach i nikt nie zwraca sobie nim głowy. Czasem da się usłyszeć jego wycie gdy przenosi się do wyższych jaskiń, ale dzieje się to tylko w czasie burz, gdy potoki wody zalewają jego najniżej umiejscowione leża. Podobno tunele które zamieszkuje to istny labirynt sięgający prawie do serca świata. Gdy przebywa w wyższych jaskiniach łatwiej jest domyślić się gdzie aktualnie mieszka bo nory w których siedzi niesamowicie wtedy śmierdzą. Nie da się ukryć, że bestia ma ostry zapach, inny niż cokolwiek na wyspie.

Przybliź graczom tę informację. Możesz ubrać to jako legendę lub rzeczowo wymienić po prostu wszystkie rzeczy które gracze wiedzą na temat potwora. Bądź co bądź wkrótce nadejdzie czas polowania. Nie będzie to takie łatwe. Muszą go w pierwszej kolejności odnaleźć.

Nie wątpię, że twoi gracze to bardzo pomysłowi ludzie i mogą wymyślić jakiś ciekawy sposób na wywabienie stwora z ukrycia. Nie powinienes ich w tym względzie ograniczać, a jedynie wysłuchiwać ich pomysłów i w uczciwy sposób oceniać jak duże szanse na powodzenie ma zaplanowane przez drużynę działanie. Poniżej podaję sposób który uważam za najlepszy (bo po pierwsze wymaga wykorzystania umiejętności wszystkich bohaterów, a po drugie to ja go zaplanowałem).

Najłatwiej będzie wywabić potwora z kryjówki. Legenda mówi, że potwór przenosi się do wyższych jaskiń w chwili gdy jego dolne legowiska zostają zalane przez wodę. A czy gracze mogą doprowadzić do ulewy stulecia? Oczywiście, że tak! Rhauis bez trudu może przywołać przerażająco potężny deszcz, który dosłownie splucze wyspę. Warto by padało przez cały dzień by mieć pewność, że demon będzie miał mokro jak nigdy wcześniej. Będzie musiał wycofać się wyżej, tam gdzie woda nie sięga po sufit. I faktycznie tak zrobi... Pozostaje kwestia wytopienia bestii.

Tutaj bez trudu poradzi sobie Higail i jego Thhar. Przeszukanie wyspy zajmie im równo 20 godzin, ale można ten czas skrócić wykorzystując do tego Widmowych Łowców. Każdy przywołany pies skraca czas poszukiwania o godzinę. W końcu zwierzęta łowne znajdą

niesamowity, charakterystyczny odór demona... Dobywa się on z dość szerokiej jaskini. Trudnej do przebycia z powodu luźnych, giętkich korzeni tajemniczej rośliny które pokrywają całą jaskinię na długości kilkunastu metrów.

Test przetrwania pozwoli rozpoznać korzenie rośliny zwanej Pnączem Bólu. Korzenie tej rośliny wydzielają substancję która dosłownie pali skórę, zadając straszliwy ból. Każdy kto spróbuje wejść do korytarza będzie otrzymywał co 2 metry 10 obrażeń. Nie do przejścia... Dla nikogo poza Cyra. Cyra przechodził już przez gorsze cierpienia, więc ten tunel będzie dla niego jedynie nieprzyjemnym spacerem. A bliźni z czasem zagoją się same. Problem jest taki, że Cyra nie jest w stanie pokonać w pojedynkę demona. Jest potężnym wojownikiem, ale nie jest bogiem. Potrzebuje pomocy braci którzy pozostają po drugiej stronie tunelu bez możliwości przejścia.

I tutaj nadchodzi szansa Faaura. Może wykorzystać posiadany przez siebie wizerunek Cyry by połączyć się z nim i przenieść w jego towarzystwo zarówno siebie jak i pozostałych dwóch braci. Tym sposobem cała czwórka (plus ewentualnie Thhar) dociera do jaskiń.

Tutaj droga jest już prosta... Wystarczy kierować się niesamowitym odorem, który prowadzi drużynę przez kilka rozwidleń wilgotnego korytarza. Bracia dosłownie brodzą w błocie prąc przed siebie. Z czasem ich uszu dochodzi odgłos powarkiwania demona. On też ich wyczuł. To nie będzie polowanie, a pojedynek. I przetrwają albo oni, albo potwór.

W końcu Arhirion wejdą do jaskini. Jest zimno i wilgotno, a powietrze wypełnia zapach przegniłego mięsa. Jeśli drużyna skierowała się tutaj bez źródła światła zobaczą zaledwie sylwetkę potwora (bestia otrzyma +2 do obrony w takich okolicznościach, a BG -2 do obrony). Jeśli bracia zabrali ze sobą pochodnię dostrzegą potwora w całej okazałości. Jest ogromny, cięższy od nich czterech razem wziętych. Jego skóra to czarna zbroja, okrywająca ciało o kształcie potwornego gada o długim pysku, pełnym ostrych zębów. Ślepią potwora jarzą się zielenią. Oddycha ciężko i napina się cały. Jest gotów do walki. Obie strony wyczuwają, że pojedynek jest nieunikniony. W końcu jedna lub druga strona nie wytrzymuje i rzuca się do walki. Tak dochodzi do nierównego starcia z demonem. Czy gracze wykażą się sprytem i szczęściem wychodząc z pojedynku zwycięsko? Miejmy nadzieję, że tak.

Oto statystyki demona (jest Figurą):

Cechy: Duch k12, Siła k12+5, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k12

Umiejętności: Odwaga k12, Spostrzegawczość k6, Skradanie k4, Tropienie k6, Walka k12

Charyzma: 0 **Tempo:** 10 **Obrona:** 8 **Wytrzymałość:** 16

Zdolności specjalne:

Przerażający (-1) – To legendarny demon przed którym drży wyspa.

Rozmiar +4 – Potwór ma wzrost mniej więcej nosorożca chociaż potrafi przeciskać się przez naprawdę wąskie tunele. Gracze otrzymają bonus trafienia +2

Opancerzony +4 – Stwora okrywa solidny pancerz z jego własnych kości

Szpony i kły – kły i szpony zadają obrażenia Si + k8

Widzenie w ciemności – Potwór bez trudu widzi w całkowitym mroku

Powrót do domu

Wydawać się może, że Faaur ma najmniej ciekawą umiejętność, ale dobrze wykorzystana może wprowadzić spore zmiany w kampanii. Na przykład Faaur może postanowić co jakiś czas przenieść drużynę na Wyspę Czaszek, chociażby w celu zaleczenia ran i ponownego powrotu do miejsca przygody. Może to być przydatne gdy walka przybierze zły obrót lub drużyna będzie przed kimś uciekała. Faaur w razie potrzeby mógłby ściągnąć na miejsce grupę chętnych do

działania Arhirion lub jakieś dobra z wyspy (choćby dla handlu lub zaspokojenia głodu). Mogą też chcieć kontaktować się z Uruhamą.

Więź z domem będzie jednak słabła z czasem. Po opuszczeniu materialnego świata transport nie będzie już możliwy, dopuszczalne stanie się tylko komunikowanie. Będzie z dnia na dzień coraz trudniejsze. Aż w końcu ustanie na dobre.

Oczywiście jeśli BG nie zabiją demona – wyspa będzie jedynie pełna trupów.

Uruhama

Gracze mogą chcieć wielokrotnie kontaktować się z Uruhamą w czasie przygody. Będzie on im służył radami w miarę możliwości, ale sam nie zna świata zewnętrznego za dobrze. W opłakanej sytuacji może się jednak podzielić z drużyną jakimiś obiecującymi prorocत्वami. Stosuj to jednak w chwilach gdy gracze naprawdę już nie będą wiedzieli co zrobić. Z natury Uruhama jest osobą, która z całej siły stara się motywować i wspierać działania innych, wypełniając ich serca wiarą oraz nadzieją. Trawi go jednak duch lenistwa, nie lubi działać osobiście, wołąc by ktoś inny podejmował za niego działania. Nigdy nie robi nic jeśli nie będzie innego wyjścia. Oczywiście to bardzo zasłużona osoba w wiosce i nikt nigdy nie nazwie go leniem.

Pożegnanie

I tak oto gracze przepadli na zawsze w walce z demonem bądź też właśnie wracają do osady z głową bestii. Arhirion na widok trofeum zaczął dziko wycić i wiwatować w zachwycie. Wrócili liderzy osady i przynieśli trofea godne liderów. Opisz to szaleństwo oraz powszechny zachwyty. Graczy otoczy rozszalały tłum. Nikt nie odważy się ich dotknąć lecz wszyscy będą starali się stanąć jak najbliżej jakby liczyli, że część chwały spłynie na nich.

W tym czasie z Wieży zacznie schodzić Uruhama. Gdy zrówna się z graczami, padnie na kolana, a w ślad za nim pójdzie cały Lud. Po chwili prorok przemówi „*Prosimy was byście wyruszyli do miejsca naszego wygnania i udowodnili, że Lud godzien jest wrócić do domu.*”.

Gracze się zgodzą? Miejmy nadzieję, że poczują odpowiedzialność za swoich rodaków. Gdy się zgodzą wszystkich Arhirion opanuje jeszcze większa euforia niż przed chwilą. Zerwą się, zaczną tańczyć i dziko zawodzić. Dzisiaj będzie huczna zabawa. Gracze tymczasem zostaną zabrani przez proroka do Wieży by ten podzielił się z nimi kilkoma informacjami.

Uruhama wyczytał z gwiazd, że przejście do Shadah znajduje się w miejscu gdzie legendarna wojowniczką, ścinająca głowy smoków ciosem miecza, zdołała setki lat temu przekroczyć granicę rzeczywistości. W tym momencie (lub jeśli wolisz zrób to przed sesją) poinformuj gracza, że głównym bóstwem ludzi na kontynencie jest Adessa Smokobójczyni, kobieta która wieki temu wygnała smoki ze świata ludzi, a sama opuściła świat by wyruszyć w podróż poza granicami rzeczywistości. W miejscu gdzie zniknęła wybudowano największą katedrę Smoczego Zakonu. Cyra powinien domyślić się, że to właśnie tam mają wyruszyć bohaterowie. Natomiast Uruhama powie, że im szybciej tym lepiej.

Teraz nadejdzie czas by cieszyć się zwycięstwem. Młodzieńcy będą walczyli między sobą by pokazać swoją siłę bohaterom. Wielu poprosi BG by mogli im towarzyszyć. Mogą kilku zabrać ze sobą, ale uświadom graczy, że tych paru myśliwych może im raczej przeszkadzać niż pomagać na tym etapie wędrówki gdy będą musieli odnaleźć się w cywilizowanym świecie ludzi. Ponadto gracze będą mogli korzystać ze wszelkich uciech i rozrywek. Część kobiet spośród Ludu podejmie też próby by BG pozostawili w ich łonach potomków przed podjęciem swej wyprawy.

W końcu, gdy gracze uznają czas za odpowiedni, zostanie przygotowana dla nich łódź, którą wyprawią się na kontynent. Możliwe, że postanowią wysłać na kontynent tylko jednego z nich, a pozostali dołączą do niego dzięki mocy Faaura. Tak czy inaczej, BG wyruszają do świata ludzi.

Jeśli gracze postanowią odejść bez walki z demonem- pożegnanie nie będzie takie radosne. Gracze będą żegnani przez zdeterminowanych, szykujących się do walki wojowników. Wszyscy będą przygnębieni i smutni. W końcu żegnając drużynę przyjmują w swoje progi samą śmierć. W przyszłości możesz przytoczyć obraz demona, który rozszarpuje miotających się wszędzie wojowników, kobiety i dzieci. W ten sposób nadejdzie koniec dla mieszkańców wyspy. Tak czy inaczej BG opuszczają dom.

Część II

Intrygi, demony i miotacze ognia

Abaletl

Bez względu na obraną trasę drużyna w końcu dotrze do wschodniego brzegu kontynentu. Już w oddali uderzy ich ogrom tego ładu. Horyzont zostanie wypełniony złocistą plażą. Wyspa z tej odległości była możliwa do objęcia wzrokiem w całości. Ale ta plaża... wydaje się wypełniać cały świat. BG z pewnością będą wycieńczeni morską podróżą, ale to dopiero początek. Ich łódź przybije do piaszczystego brzegu, ukazując im bezkres pustyni, którą przyjdzie im przemierzyć. Tylko Cyra poznał wcześniej wypalające słońce Afilii. Dla wszystkich pozostałych będzie to nowość. Bardzo nieprzyjemna nowość.

Bracia zauważą w oddali niepokojący kształt. Znacznie większa łódź od tej którą przybili do brzegu. Z tej odległości jest to jedynie ciemny, podłużny kształt, ale gracze mogą zainteresować się tym obrazem. Podejście na mniejszą odległość pozwoli dojrzeć niedbałą konstrukcję oraz szkielety zwisające zza burty na porzewiałych łańcuchach. Tutejsi marynarze widocznie mają ciekawe upodobania w kwestii zdobnictwa. Na pokładzie dostrzec można załogę składającą się z wysokich, potężnie zbudowanych marynarzy, uwijających po pokładzie. Na oko może to być nawet dwadzieścia osób. Próba sprawdzenia okrętu może nie być najlepszym pomysłem. Załoga zachowa się agresywnie i bez wątplenia dojdzie do walki z ogromną liczbą Ragun (bo tak zwą się marynarze). W razie czego wykorzystaj statystyki podane w dalszej części tekstu. Na okręcie będzie wiele zrabowanych przez piratów skarbów. Sporo kosztowności w postaci monet, broni (w tym także prosta broń palna), żywność, ubrania. Większość z tego jest jednak całkowicie bezwartościowa dla Arhirion.

Właściwym kierunkiem będzie ruszenie wzdłuż plaży. Marsz przez pustynię może zakończyć się śmiercią nim odnajdą jakikolwiek znak życia. Idąc wzdłuż brzegu w końcu na pewno trafią na jakiś port lub chociaż osadę rybacką. Podróż nie potrwa jednak zbyt długo gdy BG dostrzegą na plaży ślady niedawnej walki. Na ziemi leży kilkanaście świeżych ciał. Są to przede wszystkim martwi wojownicy pustyni, odziani w długie, osłaniające ciało szaty, uzbrojeni w sejmity oraz bułaty (jak opisać martwych ludzi – ramka), ale życie straciło tutaj także kilku Ragun (ramka). Test tropienia/spostrzegawczości pozwoli zauważyć, że walka tutaj się nie zakończyła. Któraś ze stron rzuciła się do ucieczki, a reszta walczących ruszyła w pogoń. Piasek barwi ścieżka krwi. Musi być ona bardzo świeża.

Jeśli gracze podążą tym tropem nie minie zbyt wiele czasu gdy dobiegnie ich szczęk broni. Zaraz po tym ukaże się ranny wojownik pustyni, otoczony przez siedmiu uzbrojonych Ragun. Wojownik dzielnie staje, ale jest bez szans. Gdy dostrzeże BG krzyknie do nich z błaganem o pomoc. Słowa zrozumie jednak tylko Cyra. Jeśli gracze rzucą się do boju czeka ich poważne starcie. Wojownik pustyni wesprze drużynę w boju najlepiej jak tylko będzie potrafił. Sami Ragun będą dzielnie stawali w walce, ale uciekną gdy wyczują, że są w tym starciu bez szans.

Ragun

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 7

Sprzęt: topór bojowy lub ciężka szabla (k10+2), jeden ma strzelbę (statystyki dwururki)

Zdolności specjalne:

Rozmiar +1 – Przeciętny Ragun jest od człowieka wyższy o głowę

Gdy zgiełk walki ucichnie, człowiek pustyni zwróci się w stronę BG. Będzie przyglądał im się krótką chwilę po czym padnie na kolana. „*Dziękuję wam, aniołowie pustyni. Powiedzcie mi jak mogę wam służyć.*”- takimi słowami zwraca się pustynny wojownik. I tutaj pojawia się poważny problem. Ludzką mowę potrafi zrozumieć jedynie Cyra. Człowiek pustyni nazywa się Halim i bardzo chętnie zabierze graczy ze sobą do najbliższego miasta, do którego zmierzał. Do drużyny będzie zwracał się z niezwykłym szacunkiem, uważając ich za anioły które zstąpiły z niebios. Zada kilka pytań, ale nakazanie mu milczenia sprawi, że zamknie się na dobre. Afilijczycy zawsze byli powściągliwi i uczeni szacunku do istot nadnaturalnych.

Widzicie grupę ludzi...

Gracze wcielają się w przedstawicieli wyobcowanej rasy, która z ludzką cywilizacją nigdy nie miała do czynienia. Nikt poza Cyrą nawet nie wie jak wygląda człowiek. Dlatego przy pierwszym kontakcie właśnie z ludźmi wcale nie powinieneś ich tak nazwać. Ludzie będą „istotami częściowo do was podobnymi, ale wyraźnie niższymi, mniej sprawnymi, o kruchych palcach i zębach. Widać, że nie jest to rasa wojowników, a zwykłych słabeuszy”. Ragun mogą zrobić na Arhirion o wiele lepsze wrażenie jako „potężnie umięśnione, widocznie niezwykle silne potwory o różnokolorowej skórze ułatwiającej kamuflaż w odpowiednich warunkach”. Dla mieszkańców wyspy ludzie wydadzą się zwykłym, bezwartościowym pomiotem.

Kim są Ragun?

Ragun to rasa bardzo ekspansywnych, ambitnych wojowników. Legendy głoszą, że opanowali oni już cały świat poza Wyspą Czaszek oraz Abaletl. Są dość prymitywni, a w ich społecznościach żądzą najsilniejsi wojownicy. Brak im przede wszystkim centralnej władzy przez co niektóre plemiona Ragun podejmują z ludźmi próby handlu, a inni z entuzjazmem chcą zdobyć kontynent siłą. Są zwolennikami brutalnych rozwiązań, ale od niedawna nauczyli się tworzyć prostą broń palną. Są to przede wszystkim strzelby zasypujące wrogów deszczem kamieni bądź metalowych kulek.

Fizycznie Ragun przypominają bardzo umięśnionych humanoidów o kanciastych twarzach. Słyną oni ze swojej siły i wytrzymałości oraz odwagi i żądzy walki. Najbardziej charakterystyczna jest skóra, która zdradza ich pochodzenie. Ragun zrodzeni w lasach i dżunglach mają ciała pokryte mieszaniną zielonych odcieni, pochodzący z zimnych krain mają skórę śnieżnobiałą, a członkowie marynarskich rodów mają kolor morza. Zresztą zdarzają się jeszcze bardziej fantastyczne połączenia kolorów oraz wzorów. Poza siłą i wartościami bojowymi tylko kolor skóry i wzory jakimi jest ona pokryta świadczą o atrakcyjności danego osobnika.

Al-Garama

Drużyna zostanie poprowadzona do portowego miasta. Opisz je jako olbrzymie zbiorowisko budowli, zamieszkane przez niezliczone rzesze słabych ludzi. Poza Cyrą, drużyna nie widziała jeszcze nigdy tak dużej metropolii. Opisz wielobarwne budowle, mieniące się większą liczbą kolorów niż dżungla wiosną. Ulicami przelewają się rzeki pełne nie wody, a odzianych w kolorowe stroje ludzi. I hałas. Handlarze zachwalają towary, targując się głośno, żołnierze krzyczą, przepychając się przez tłum, ktoś właśnie został okradziony i wrzeszczy za złodziejaszkiem. Miasto aż tętni życiem. Dżungla i osada Arhirion wydaje się przy tym stolicą ciszy.

Właśnie w takie zbiorowisko wkroczy grupa uzbrojonych, odzianych w przepaski biodrowe postaci o pierzastych skrzydłach. Ludzie na ich widok będą milki, przepuszczając wędrowców bez słowa. Nikt nie odważy się stanąć im na drodze, nikt nie spróbuje zagadać. Wszyscy będą udawać,

że nie widzą drużyny, ale uczucie bycia obserwowanym będzie aż nadto uciążliwe. Gracze przez prawie 30 minut będą się więc długimi ulicami prowadzeni przez pustynnego wojownika, gdy w końcu dostrzegą wyróżniającą się postać, która stanie naprzeciw drużyny.

Jest to wyglądający na trzydzieści lat, przystojny mężczyzna o zadbanym zarostcie, ciemnych oczach z przyjaznym uśmiechem. Odziany w szerokie szaty w barwie nocnego nieba, zdobione złotem i srebrem. Dla braci będzie to jednak „wyjątkowo mizernie wyglądający człowiek ubrany w obszerne szmaty które muszą bardzo utrudniać mu poruszanie się”. Przez chwilę będzie rozmawiał z przewodnikiem drużyny, który bardzo szybko zjeździe mu z drogi, a później całkowicie zniknie z pola widzenia. Postać zwróci się bezpośrednio do Cyry.

„Rozumiem, że ty znasz naszą prostą mowę. Jestem Talim Makin. [tutaj zrobi krótką przerwę by Cyra przedstawił siebie i rodzeństwo] chciałbym was ugościć w moim pałacu. Pozwolicie ze mną?”

Talim zapytany o to kim jest uzna się za „Skromnego przedstawiciela woli cesarza, czyli władcy tego kraju.”. Nie będzie nalegał, ale obieca drużynie pomoc we wszystkim z czym się do niego zwrócą. Poza tym ludzie będą bali się rozmawiać z aniołami pustyni, a on chętnie ich ugości. Nie da się ukryć, że wizyta u Talima to dla graczy w danej chwili najlepsze rozwiązanie. Zwłaszcza, że nie ma złych zamiarów.

Dom Talima to w rzeczywistości pałac otoczony zachwycającym ogrodem pełnym kwiatów i żywych rzeźb. Mijając fontanny i żywopłoty wchodzi się na otoczony pięknymi kolumnami taras, by przejść z niego do olbrzymich wrót z czarnego drewna, które zdobią liście ze szczerzego złota. Wnętrze pełne jest kolorowych zasłon i wielobarwnych dywanów, wszystko w budzących uznanie kompozycjach. BG zostaną przyjęci w pięknej sali, a obsługiwać im będą przepiękne służki przynoszące im słodczyce, wina i różne smakołyki. Racz wspomnieć, że może i dla ludzi jest to niezwykła uczta, ale Arhirion przywykli do smaku surowego mięsa jak przystało na prawdziwych łowców. Gospodarz w porę to zauważy, a bracia zostaną poczęstowani czymś znacznie bardziej stosownym.

W końcu będzie trzeba przejść do konkretów. Talim przedstawi się jako Zaprzysiężony, jeden ze sług cesarza, odpowiedzialny za wiele interesów w tym mieście. Jako Zaprzysiężony jest magiem utrzymującym regularne kontakty z nieśmiertelnymi istotami, potocznie nazywanymi demonami, aniołami, duchami czy jak kto woli. Bracia z pewnością nie należą do ludzi, ale mag jest przekonany, że nie należą też do istot z którymi zwykł paktować. Talim spotykał już podobnych do BG osobników których potocznie zwie się Aircornami, ale żaden z nich nie miał takich niesamowitych skrzydeł. W czasie rozmowy mag bezpośrednio zapyta graczy czy pochodzą z Wyspy Czaszek. Odpowiedź należy do nich, ale Talim wyciągnie własne wnioski. Jeśli BG skłamią na temat swojego pochodzenia, temat zostanie przerwany. Jeśli jednak przyznają magowi rację ten postara się temat pociągnąć. Będzie pytał o wygląd wyspy, o kulturę ich rasy, o cel przybycia drużyny. To istotny moment sesji. Gracze mogą okłamać czarownika co uczyni z niego postać, która będzie drużynę obserwowała i śledziła, a jego demony mogą dla drużyny stać się utrapieniem. Jeśli będą z Talimem szczerzy mogą u niego znaleźć pomoc. W końcu kto inny jak nie Zaprzysiężony Bractwa Umysłu miałby pomóc drużynie dostać się do świątyni. Zgodzi się pomóc drużynie pod jednym warunkiem. Drużynie od tej pory przez całą drogę będzie towarzyszył niewielki demon, którego oczami Talim potrafi widzieć oraz którego ustami potrafi przemawiać. Jaka jest z tego korzyść dla czarownika? Będzie dzięki temu pierwszą osobą po Adessie Smokobójczyni która pozna tajemnice Shadah. W jego interesie jest więc stanąć po stronie drużyny. W innym układzie będzie zmuszony śledzić graczy z pomocą swoich sług, a gracze albo będą znosić ciągły wzrok szpiegów albo będą co jakiś czas musieli się ich pozbywać. Bez względu na przebieg rozmowy Talim udzieli drużynie ważnej przestrogi. *„W Vallidzie do którego zierzacie*

swą siedzibę ma Smoczy Zakon, który za wszelką cenę walczy z potworami i demonami. Gdy ktoś dowie się o grupie uskrzydionych niehumanoidalnych istot zostanie wysłany przeciwko wam cały oddział zakutych w zbroje zakonników. Musicie się ukrywać. Stroje mieszkańców Afilii pozwoliłyby wam ukryć i twarze i skrzydła, ale moi rodacy zawsze przyjmowani są w Vallidzie z podejrzliwością. Strój taki będzie z tego powodu zarówno zaletą jak i wadą. Macie lepszy plan?”

Talim

Jeśli gracze polubią Talima ten może przybrać rolę doradcy, podobnie jak Uruhama. Nie ma większego znaczenia czy będą kontaktowali się z czarnoksiężnikiem za pomocą demonicznego kruka czy mocy Faaura. Talim z natury jest osobą bardzo wytrwałą, potrafiącą wiele wytrzymać i niezłomnie realizować swoje cele bez względu na utrudnienia (dlatego właśnie w przypadku odmowy zdecyduje się jak najdłużej tylko się da szpiegować braci). Jest on również człowiekiem uwielbiającym realizować swoje żądze. Dlatego uwielbia drogie alkohole, piękne kobiety. Dlatego też pragnie oczyszczyć demona obejrzyć międzyświat. Zrealizuje w ten sposób jedną ze swych niezliczonych ambicji. Moc demona okaże się skuteczniejsza niż zaklęcia Faaura i będzie działała do końca tej przygody, jednak z każdym dniem czarnoksiężnik będzie musiał coraz więcej wysiłku wkładać w kontrolowanie zwierzęcia. W ostatnim rozdziale będzie w ciągu dnia mógł go kontrolować najwyżej pięć czy dziesięć minut.

Szpiedzy

Jeśli drużyna zgodzi się na towarzystwo demona przyłączy się do nich kruk, nazywany Shr'han. Może przysłużyć się drużynie jako zwiadowca. Sam nie jest zbyt inteligentny, lecz poirytowany może zacząć narzekać i obrażać rozmówców (poproszony będzie udawał zwykłego kruka przy Vallidach). Gdy z ciała Shr'han korzysta Talim oczy kruka stają się krwawo czerwone, a głos demona zastępuje głos Zaprzysiężonego. W ten sposób Talim może udzielać drużynie cennych wskazówek.

Jeśli mag będzie zmuszony szpiegować drużynę zdecyduje się na mniej finezyjny środek. Możesz kilka razy zwrócić drużynie uwagę na kruka który obserwuje grupę. Ale poza nim tropem drużyny podążało będzie kilku opętanych ludzi (niektórzy potrafią zlewać się z otoczeniem bądź chodzić po ścianach) oraz dwa lub trzy uskrzydłone gargulce. Będą starali się jedynie obserwować grupę, ale gracze mogą mieć niezłą zabawę pozbywając się tych ogonów poprzez ich uśmiercanie bądź wyprowadzanie w pole.

Poznawanie Al-Garama

Drużyna może być zainteresowana dłuższym pobytom w mieście. W końcu pierwszy raz znaleźli się pośród ludzkiej cywilizacji. Otaczająca ich rzeczywistość może wydać im się interesująca oraz warta poznania. Możesz nawet pokusić się o poprowadzenie kilku krótkich epizodów by drużyna mogła wynieść z tego miejsca parę wspomnień. Musisz brać pod uwagę zawsze dwie rzeczy. Po pierwsze tylko Cyra potrafi porozumieć się z ludźmi. Po drugie jeśli gracze nie będą przebierali się w szaty ludzi pustyni będą traktowani z czcią i szacunkiem, nikt nie będzie im się przeciwstawiał.

1. Zbliża się ważne święto potężnych duchów morza. By utrzymać pakt chroniący miasto przed sztormami i najazdami Ragun, ludzie wypływają w morze i wrzucają obwiązanych w sieci, obciążonych kamieniami młodzieńców i dziewczyny do wody, by władcy morza mogli część z nich pożreć, a z pozostałych uczynić swoje sługi (to drugie nigdy się nie zdarza, ale ludzie lubią sobie wmawiać pozytywne rzeczy).

2. Do miasta przybywa inny Zaprzysiężony. W jego eskortę wchodzi grupa potężnych wojowników pustyni, których ciała w rzeczywistości od dawna zajęte są przez silne demony

potrafiące kontrolować moce żywiołów. Zaprzysiężony ma jakiś poważny interes do Talima. Być może to szantaż, a mag będzie potrzebował pomocy drużyny.

3. Kilka bezmyślnych duchów pustyni zdołało opętać ciała kojotów przemieniając je w uskrzydłone bestie, które teraz polują na ludzi. Potrzeba będzie wykwalifikowanych myśliwych którzy poradzą sobie z tym zagrożeniem. Kto będzie lepszy od grupy uskrzydłonych Arhirion?

Ragun po raz drugi

W czasie pobytu u Talima pojawi się niepokojąca informacja. Dużej flocie Ragun udało się dotrzeć w pobliże portów. Sytuacja może być naprawdę niebezpieczna dla tutejszych kupców i mieszkańców wybrzeża. Decyzja Talima jest prosta. Należy wydać barbarzyńcom bitwę jeszcze na morzu i trzeba zrobić to jak najszybciej. Zwróci się też do graczy z prośbą o pomoc. Uskrzydleni wojownicy zdolni spadać na oficerów wrogich okrętów czy niszczyć olinowania wrogich statków to duży atut. Jeśli wyda się, że Rhauis potrafi kontrolować pogodę prośba o wsparcie stanie się jeszcze bardziej intensywna. Jeśli bracia zyskali sobie wiele zaufania gospodarza (na przykład wykonując część z zadań opisanych w ramce), a Faaur dowiedzie swoich zdolności taktycznych (na przykład grając w miejscowy odpowiednik szachów) będzie mógł on objąć dowodzenie nad flotą Afilii w czasie bitwy.

Bitwa będzie bardzo widowiskowa (zwłaszcza gdy Rhauis przyzwie sztorm), po stronie Ragun będą szybkie okręty pełne zawziętych wojowników, na dystans używających płonących oszczepów oraz prostej broni palnej. Po drugiej stronie staną zdeterminowane wojska odpierające wrogów długimi włóczniami, zasypując go gradem strzał. Ponadto magowie obudzą morskie potwory, które będą roztrząskiwały wrogie okręty oraz pożerały nieszczęsnych marynarzy.

Po stronie Ragun jest prawie 20 okrętów, po stronie Afilii zdecydowanie mniej, ale szanse wyrównuje kilka potężnych stworów morskich. Obie armie mają więc po 10 znaczników. Przywódca Ragun ma Wiedzę (Strategia) na k8 i ducha k10, a przywódca Afilii wiedzę (strategia) na k8, a ducha tylko k8 (oczywiście o ile nie dowodzi postać Faaura). BG przyznają Afilijskiemu dowódcy bonusy na normalnych zasadach. Prawdopodobnie właśnie dzięki nim bitwa zakończy się sukcesem.

Najwygodniej dla Talima będzie jeśli drużyna pomoże mu z czystej sympatii lub wdzięczności. Jeśli jednak BG uprą się, że należy im się zapłata za ich usługi Talim da się do tego przekonać. Zdaje sobie sprawę z tego, że wsparcie tak potężnych istot w czasie bitwy będzie nieocenione. Zaoferuje im Kirysy w których zaklęte będą duchy wiatru, dzięki czemu pancerze te nic nie ważą gdy są noszone i prawie w ogóle nie utrudniają ruchu. Kirysy te zapewniają standardowo premię do wytrzymałości +3. Niestety demony potrafią czasem irytować i pobudzone zaczynają szeptać właścicielowi do ucha zasłyszane, przypadkowe słowa, często bez sensu. Na wykonanie (w końcu konstrukcja musi uwzględniać skrzydła) oraz zaklęcie w pancerzach demonów potrzeba Czarnoksiężnikowi dwóch tygodni.

Podróż do Acronu

Drużyna może pozostać w gościnie u Talima tak długo jak tylko sobie tego życzy. Czarownik jest dobrym, sympatycznym i cierpliwym gospodarzem. Do tego jest bardzo zainteresowany swoimi gośćmi. Z przyjemnością będzie wdawał się z nimi w pogawędki oraz rozmowy. Pokaże im miasto. Jedyne Cyra zdolny będzie jednak docenić wiszące ogrody, piękne zdobienia, kwieciste wzory na dywanach oraz piękne kobiety. Dla pozostałych braci cywilizacja będzie kojarzyła się jedynie ze schronieniem w którym przetrwać mogą słabi oraz nieudolni.

W końcu nadejdzie jednak chwila gdy trzeba będzie wyruszyć w stronę Vallidu. Gracze uzbrojeni są jedynie w wiedzę zdobytą od Talima i mają jego wsparcie lub też będą przez niego śledzeni. Zaprzysiężony może skontaktować też drużynę ze znajomym kupcem który wysyła czasem karawany do stolicy Vallidu, Acronu. Będzie to całkiem sensowne rozwiązanie bo pozwoli

drużynie wtopić się w większą grupę.

Podróż będzie miała raczej spokojnie. Gracze będą mijali pustynie i żyzne ziemie Afilii witani z szacunkiem, otrzymując darmowe noclegi oraz posiłki. Zobaczą wiele egzotycznych stworzeń i zachwycających krajobrazów. Wielu Zaprzysiężonych ugości ich w swoich domach by móc poznać chociaż kilka tajemnic ludu z Wyspy Czaszek. Jeśli chcesz rozbudować moment podróży to właśnie Zaprzysiężeni będą idealnymi zleceniodawcami bądź wrogami. Mogą prosić drużynę o polowanie na rzadkie demony które zdołały opętać jakieś niebezpieczne zwierzę zamieniając je w istne ucieleśnienie mordu. Mogą też próbować złapać i zniewolić drużynę. Jeśli nie będą czujni to któryś z posiłków może okazać się zatruty, a drużyna obudzi się w głębokim lochu. Nie bój się takiego rozwiązania. Umiejętności braci pozwalają im na wydostanie się z takich opresji (choćaby przyzywając Widmowych Łowców do pomocy).

W końcu jednak drużyna minie granicę Afilii i państw znajdujących się w sferze jej wpływów. Tam już ich ciała skryć będą musiały szczelne szaty, a twarze zakryją chusty oraz nakrycia głów. Vallid i sojusznicze narody mają trudności z akceptowaniem dziwnie wyglądających istot. Za łatwo pomylić je z opętanymi ludźmi. Dlatego wojsko i Smoczy Zakon dla bezpieczeństwa mordują i jednych i drugich. Jeśli drużyna będzie podróżowała sama zdecydowanie lepiej dla niej będzie kryć się pod miastami niż nocować w karczmach bo każdy zwróci na nich swoją uwagę. Prędzej czy później dojdzie jednak do konfrontacji z vallidzkim patrolem.

Skład patrolu to pewny siebie, dobrze wykształcony, ale niecierpliwy oficer oraz sześciu żołnierzy uzbrojonych w karabiny. Oficer nosi przy sobie zdobiony rewolwer oraz efektowną szablę. Jeśli drużyna podróżuje w karawanie, przywódca da znak swoim ludziom by trzymano braci z tyłu, a sam grzecznie pomówi z oficerem. Po długiej przeprawie słownej żołnierze odejdą. Gorzej jednak gdy drużyna będzie samotna... Żołnierze spotkają ich w drodze między miastami. Jeśli podróżują bez przebrania zostaną ostrzelani natychmiast. Jeśli jednak kryją się pod maskami ludzi pustyni, oficer wystąpi do przodu, a żołnierze zajdą BG z flank. Zapyta o cel podróży, imiona... „*Dziękuję, że przedstawiłeś swoich przyjaciół. Wolałbym jednak aby każdy mówił za siebie. Więc ty jesteś Higail, zgadza się? Jak podoba ci się w Vallidzie? To twoja pierwsza wizyta tutaj?*”. Oficer doskonale zna mowę Afilii więc zwróci się do drużyny w tym właśnie języku. Nieznajomość ludzkiej mowy mocno go zaniepokoi. Akcent braci od początku mu się nie podobał. „*Zdejmij maskę, przyjacielu.*”. Nawet w Vallidzie akceptowani są Aircornowie, ale z trudem. I nigdy nie widuje się ich po czterech naraz. I jednak Aircornowie znają ludzką mowę. Oficer sięgnie po szablę. „*Jesteście aresztowani! Oddamy was w ręce Zakonu i to oni postanowią jaki czeka was los. Proszę żebyście nie stawiali oporu*”. Jeśli któryś z BG rozłoży skrzydła żołnierze bez rozkazu otworzą ogień. Ale nie da się ukryć, że dla BG walka w tej sytuacji jest najlepszym rozwiązaniem. Łatwiej będzie im rozbić ten niewielki oddział niż wykraść się z lochów Zakonu. To spotkanie powinno drużynie dać do zrozumienia jak będą postrzegani w Vallidzie.

I lepiej dla nich by dużo wynieśli z tej nieprzyjemnej lekcji.

Vallidzki żołnierz

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k4, Sposzregawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 8 (+3)

Sprzęt: sztylet (k4), karabin (winchester, ale z 6 pociskowym bębniem), kirys, naramienniki,

Vallidzki oficer

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Wyśmiewanie k8
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 9 (+3)
Sprzęt: Szabla (k6), rewolwer (jak peacemaker), kirys

Diakon Smoczego Zakonu

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6
Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Strzeganie8,
Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 12 (+6)
Sprzęt: Miecz łańcuchowy zasilany błyskawicami (k12) lub miotacz ognia, ciężki pancerz bojowy
Stolica

Oto jest. Gracze dostrzegają w oddali miasto tak ogromne, że przysłania cały horyzont rozlewając się na oba brzegi szerokiej rzeki. Metropolia już z tej odległości jest zachwycająca, ale jakże inna od Al-Garam! Nie ma tutaj pozłaczanych kopuł, kolorowych, ciepłych barw i budowli o delikatnych, okrągłych rysach. Vallid pnie się dumnie ku niebu, pełen dachów o ostrym spadzie oraz strzelistych, smukłych wież. Wszystko jest białe, czarne bądź szare, ale nie budzi to smutku. Raczej nadaje obrazowi dostojnego wyrazu. Ponad miastem góruje kilka gigantycznych, czarnych budowli które znikają pośród chmur. Przy nich cała reszta wydaje się jedynie domkiem dla myszek. Niebo jest czyste, ale wokół wielkich budowli ciągle kłębią się czarne chmury między którymi pojawiają się wyładowania elektryczne. Rhauis wyczuwa, że nawet on musiałby włożyć wiele wysiłku w pozbycie się tych czarnych obłoków.

Już jakiś czas temu drużyna musiała zwrócić uwagę, że przy drodze biegnie druga. Wyznaczona przez podłużne metalowe pręty, które łączą solidne sztaby metalu. Wygląda jak nieskończenie długa drabina położona na drodze. I właśnie teraz gdy drużyna z pogardą, fascynacją lub zazdrością przygląda się potężne miasta mijają ich to coś. Podłużna, żelazna konstrukcja z której sypie iskrami, po której swobodnie tańczą błyskawice, jedzie drabiniastą drogą z niesamowitą szybkością, robiąc przy tym jeszcze większy huk. Maszyna ciągnie podłużne budowle na kołach. Przez okna wyglądają ludzie, dzieci machają do podróżnych. Niektóre budynki nie mają jednak okien. Wielkie metalowe skrzynie, kryjące przed światem swoje tajemnice. Dziwna maszyna znika równie szybko jak się pojawiła. Będzie w mieście najwyżej za dziesięć minut. Dla pieszych będzie to jeszcze kilka godzin. Więc lepiej by ruszali... Jeśli gracze podróżują z karawaną, jeden z Afilijczyków pokiwa ze złością głową. *„Przeklęty Vallid! Niszczy tradycję i historię. I odbiera ludziom przyjemność podróży, na rzecz tych piekielnych pociągów. Nazywają nas czcicielami demonów, a sami tworzą własne.”*

Przedwczesne dostanie się w szpony Zakonu

Możliwe, że gracze nie wyczują sytuacji i ich dzicy, drapieżni BG potulnie dadzą się aresztować. Zostaną im skute ręce i grupa eskortuje drużynę do pobliskich koszar Zakonu. Tam odziany w porzewiały, ciężki pancerz diakon oceni BG, zrywając z nich stroje. Jeśli BG będą przerażeni i ulegli czekają ich tortury (co będzie ich szansą bo przez chwilę zostaną sam na sam z oprawcą, mogąc zaskoczyć zakonników niespodziewaną próbą ucieczki). Jeśli jednak uzna ich za agresywnych lub niebezpiecznych natychmiast wezwie pięciu akolitów odzianych w pancerze oraz uzbrojonych w miotacze ognia. Jeśli drużyna w ostatniej chwili nie wykaże się rozumem lub szczęściem to po ostatniej nadziei Arhirion pozostanie kupka popiołu.

Jeszcze przed stolicą, na podróznym czeka postój. Rozbiją obóz w dużej odległości od miasta czekając jakieś dwie godziny do zmroku. Afilijczycy zapytani dlaczego nie pójdą już wypocząc do miasta wyjaśnia, że już tradycją dla nich jest zatrzymywanie się w tym miejscu. To wytłumaczenie przyjmie też patrol, który zaczepi karawanę. Dowódca oddziału kupi od karawaniarzy paczkę drogich cygar prawie za półdarmo i w doskonałym nastroju pożegna podrózników. Kolejni goście zjawiają się dopiero gdy słońce na dobre zniknie z nieboskłonu.

Od strony rzeki nadejdzie grupa uśmiechniętych ludzi, witając się wylewnie z Afilijczykami. Widocznie wszyscy tutaj się znają osobiście, ponieważ przybysze trochę chłodniej podejda do drużyny. Po chwili wszystko stanie się jasne. Vallidowie zajmują się przemytem i odkupują od karawany wszystko co jest nielegalne i nie dostałoby się do miasta wraz z kupcami. Narkotyki (co jest hipokryzją bo wszyscy wiedzą, że Smoczny Zakon wspomaga się alchemią), zakłete medaliony, kilka książek, oraz sztylet o delikatnym zielonym poblasku. *„Jest wszystko o co prosiliście. Ale zdobycie tego sztyletu było bardzo trudne. Zaprzysiężony zażądał w zamian za niego pustynnego węża o trzech głowach i musieliśmy...”* „Nie, nie chcę znać szczegółów. Mam nadzieję, że ten sztylet naprawdę działa tak jak obiecałeś. Trzech głowach powiadasz? Więc i ja zapłacę potrójnie”. Na tym kończy się wymiana handlowa.

Szef karawany skłoni się ku przywódcy grupy przemytników, mówiąc szeptem. Przemytnik zainteresowany poprosi go na chwilę na bok i obaj mężczyźni zajmą się rozmową przez kilkanaście minut. W końcu wrócą do pozostałych. Przemytnik zwróci się do drużyny, mówiąc do Cyry. *„Jestem William Harqunett, panie. Miło mi poznać. Mój przyjaciel uważa, że najlepiej będzie dla panów jeśli do miasta udacie się w naszym towarzystwie. Odmowa byłaby dla mnie straszliwą zniewagą”*. William to młody mężczyzna o ujmującym uśmiechu i pewnym siebie spojrzeniu. Posiada nienaganne maniere, ale bracia raczej nie dostrzegą tego szczegółu lub uznają to za zbiór dziwacznych odruchów.

Drużyna dostanie się do miasta przez niewielką bramę, gdzie dwójka strażników z uśmiechami przywita grupę przemytników, przepuszczając drużynę bez żadnych zbędnych pytań. William będzie z drużyną szczerzy *„Poza mną i kilkoma innymi osobami, każdy w tym mieście robi wszystko by takich jak wy oddać w szpony Smoczego Zakonu. A oni spalą was żywcem. Weszliście do jaskini pełnej lwów. Chodźcie ze mną”*.

Miasto wewnątrz wydaje się jeszcze bardziej niezwykle niż z oddali. Wielkie kamienne ściany, wysokie jak góry. Wiele budynków zdobia niezwykle wzory kwiatów, wszystko oświetlają latarnie (które drużynie mogą wydać się podobne do metalowych drzew tworzących światło). Drużyna trafi jednak do biednej dzielnicy, lądując w nieużywanym magazynie mąki. William zaprosi braci do niewielkiego pomieszczenia gospodarczego. Pożegna się ze swoimi pomocnikami, którzy zaczną pakować przywiezione rzeczy do worków, natomiast sam zamknie się w pomieszczeniu z drużyną. Oprze się o ścianę, krzyżując ręce na piersiach i uważnie zmierzy ich wzrokiem. *„Możecie tutaj zostać tak długo jak chcecie. Nikt tu nie zajrzy. Ale wydaje mi się, że nie*

przybyliście do Acronu aby siedzieć na tyłku albo dla zwiedzania, zgadza się? Czego tutaj szukacie?”. Drużyna może unikać odpowiedzi, nawet zareagować agresywnie. William nie ma przy sobie żadnej broni (przynajmniej widocznej, bo pod płaszczem ukrywa niedawno kupiony, magiczny sztylet). Nie okaże jednak braciom żadnego lęku. Zdaje sobie sprawę, z tego, że jest drużynie niezbędny. „Nie chcę panów niepokoić, ale to jest mój teren. Bez przewodnika zginiecie. Jeśli pragniecie osiągnąć swój cel to jestem dla was niezbędny. Więc gramy w otwarte karty albo i ja nie będę mógł wam zaufać”. Jeśli gracze zdradzą swój cel albo przynajmniej wydadzą, że chcą dostać się do serca Kościoła Adessy, William zacznie się śmiać. „Wybaczcie to niegrzeczne zachowanie, ale dostanie się chociażby do podziemi kościoła jest trudne. Jeszcze dalbym to radę zorganizować... Ale Brama Przejścia?! Tam dostęp ma mniej niż dziesięciu zakonników! W czasie święta wchodzi tam niby wszyscy członkowie Zakonu, ale święto Drugiej Drogi było miesiąc temu.. więc kolejne za prawie rok. Zresztą... Sam widziałem Bramę tylko na obrazie. Też powinniście się tym zadowolić. Wybraliście dla siebie misję niemożliwą.”

Możesz w tym momencie spojrzeć na gracza prowadzącego Faaura. Zrozumiał szansę, która się dla niego pojawiła? Obraz bramy. Przecież tylko tyle mu wystarczy by samemu przygotować jego replikę będącą magicznym przejściem. Jeśli drużyna będzie starała wypytać się o obraz, William od razu wyczuje, że może on być dla drużyny wartościowy. „Jest jeden w mieście. Kiedyś należał do Zakonu, ale został skradziony i krąży w podziemiu. Pewnie za kilka lat kupi go za ogromną sumę jakiś kolekcjoner w Afilli. Ale jest osiągalny. Niestety pewnie was na niego nie stać...” Tutaj William przerwie na chwilę, obserwując uważnie drużynę. Po chwili uśmiechnie się niewinnie. „Mógłbym to może załatwić, ale będzie to trudne... No i chyba sami rozumiecie. Dobre wychowanie w Vallidzie oznacza, że za otrzymaną przysługę trzeba się odwdziżyć. I mam chyba pomysł jak moglibyście mi pomóc nim ja zdobędę dla was.. Są tym panowie zainteresowani? Tak? To znakomicie... Chodzi mi dokładnie o pociąg jadący stąd na północ. Bardzo by mi zależało żeby nie dojechał zbyt daleko.”

Napad

Nikt lepiej od Ciebie nie zna Twojej drużyny. Jeśli lubią poświęcać czas na planowanie i przygotowania powinieneś dać im ku temu sposobność. Pociąg o którym wspomniał William przewozi ładunek broni by wesprzeć wojska zmagające się z partyzantami z Hakramu. Poza tym jedzie tam też wagon gotowych do rzucania na front Smoczyc Zakonników. Całość ma dwanaście wagonów ładunku. Jeden z informatorów Williama wie, że broń przewożona jest w trzech pierwszych wagonach, kolejne trzy to amunicja. W środku konwoju znajdują się dwa wagony przewożące Zakonników, a kolejne to żywność. Ponadto pociąg przez większość czasu jedzie przez równiny więc jakakolwiek próba ataku może zostać natychmiast zauważona. A pociąg chroniony jest przez dwa tuziny uzbrojonych żołnierzy. Nie licząc wojska Zakonu, które może wyskoczyć z pociągu i z pomocą miotaczy ognia spacyfikować dowolnego napastnika. Bez wątpienia drużynie potrzebny jest plan.

Gracze mogą mieć różne pomysły. Najlepszym sposobem na dostanie się do pociągu będzie oczywiście atak z powietrza. W Abaetl nie ma zbyt wielu latających istot, więc czwórka niewielkich rozmiarów Arhirion bez trudu wylądruje na dachu. Będą też mogli zabrać ze sobą dwóch ludzi Williama, którzy w razie czego będą mogli zająć się lokomotywą i sami już skręcać ns odpowiedni tor tak by pociąg nigdy nie dotarł do celu. Kilkunastu żołnierzy nie będzie dla drużyny zbyt dużym wyzwaniem, zwłaszcza gdy skorzystają z zaskoczenia, w kreatywny sposób wykorzystując swoje specyficzne moce. Ale Smoczy Zakon, zwłaszcza w takiej liczbie to przeciwnik nie do pokonania. Rozwiązanie jest jednak niezwykle proste. Wystarczy odczepić zbędne wagony i zabrać ze sobą jedynie broń oraz amunicję.

Najrozsądniejszą porą na atak będzie oczywiście noc. Drużyna pod osłoną nocy zjawi się

w pędzącej maszynie. Może Rhauis dla pewności przywoła jeszcze mgłę albo sprowadzi z nieba gęsty deszcz. Widmowi Łowcy mogą pozbywać się strażników w wagonach. Zresztą drużyna też powinna sobie w tej sytuacji bez trudu radzić. Wyrzucanie nieświadomych strażników przez okna, podrzynanie gardeł. To jest prawdziwy żywioł łowców. I nie ma tutaj znaczenia, że terenem polowania nie jest dżungla tylko wąskie wagony, a zwierzyną stali się uzbrojeni ludzie w miejsce dzikich zwierząt. To jest ich noc. I pozwól im dominować. Niech ich plan się powiedzie. Może znajdą inne, lepsze rozwiązanie? Może Rhauis zechce uderzyć błyskawicami w wagony Zakonników, albo drużyna doprowadzi do wypadku pociągu. Jedyne na co nie powinieneś pozwolić to otwarta walka z ludźmi zakonu. Gracze są legendarnymi wojownikami, ale Smoczy Zakon to przerażający przeciwnik. Trudno się z nim równać gdy ma przewagę liczebną.

W ten właśnie sposób ładunek broni zamiast trafić w ręce Vallidzkich żołnierzy stanie się wsparciem dla grupy partyzantów. Ale drużyny ten lokalny konflikt obchodzić nie powinien, przed nimi nagroda do odebrania.

William

William ma znacznie mniejsze szanse na pozostanie doradcą drużyny, ale może się z nimi zaprzyjaźnić w czasie ich pobytu w Acronie. Jest częścią dobrze zorganizowanej siatki przemytniczej, którą aktualnie wykorzystuje do wspierania państw okupowanych przez Vallid. Z natury William to dobrze wychowany oraz uczynny człowiek. Pomimo swojego zawodu jest człowiekiem o silnym poczuciu sprawiedliwości, dlatego między innymi wspiera państwa okupowane przez swoją ojczyznę. Trawi go jednak pycha, sprawiająca, że uważa się za człowieka znacznie lepszego od innych. Nigdy nie mówi tego wprost i nawet nie zdaje sobie z tego sprawy, ale uwielbia mówić z wyższością, stawiając siebie ponad rozmówcą.

Ciemne zaułki Acronu

Twoja drużyna może polubić Williama lub też wizja współpracy z przemytnikami może zainteresować ich na tyle, że jedna akcja odbicia pociągu pozostawi jedynie niedosyt. W takiej sytuacji wątek możesz rozbudować („Zdobycie tego obrazu nie jest tak łatwe jak myślałem. Ale możecie tutaj zostać. Może zechcielibyście jeszcze coś dla mnie zrobić? Oczywiście za odpowiednią opłatą.”). Pieniądze raczej braci nie interesują, ale na przykład łańcuchowe miecze używane przez smoczy zakon, broń palna czy granaty to już jest coś co może wzbudzić cień zainteresowania drużyny. Przykładowe rzeczy, które drużyna mogłaby jeszcze zrobić w mieście:

1. Smoczy Zakon trafia na trop drużyny i dosłownie depcze jej po piętach. Jednak ktoś zawsze ostrzega drużynę za pomocą podrzucanych wiadomości czy to drużynie czy też myli szyki inkwizytorów. Kim jest tajemniczy przyjaciel? I jaki ma w tym interes? Może to Aircorn wygnany z Wyspy Czaszek za młodu, który pragnie wesprzeć rodaków. Jeśli dowie się, że drużyna to rodowici mieszkańcy wyspy odpowiedzialni za wygnania takich jak on – może zdecydować się na dokonanie zemsty za własne cierpienia.

2. Przemytnicy chcą zająć nową miejscówkę w mieście. Stary, opuszczony dom nieużywany przez nikogo od piętnastu lat. Krążą plotki, że okolica jest nawiedzana, giną tam zwierzęta, a nocami słychać tam dziwne dźwięki. Zakonnicy lekceważą narzekania mieszkańców bo nigdy tam nic nie znaleźli. William prosi drużynę by obserwowała to miejsce. Co odkryją gracze? Ślady obecności innej organizacji, kultu demonów, może to miejsce zamieszkują demony, które opętały ciała okolicznych zwierząt, nadając im umiejętność stawania się niewidzialnymi?

3. William pokazuje drużynie tajemniczą statuetkę, którą zdobył dawno temu. Niedawno próbowano mu ją ukraść, ale złodziej spadł ze schodów i skręcił sobie kark. To już szósty przypadek gdy ktoś ginie w towarzystwie posążka, a przemytnik coraz bardziej się niepokoi, podejrzewając, że przedmiot został przeklęty. Może drużyna zna sposób na ściągnięcie kłątwy?

Jeśli nie BG to na pewno pomocy może okazać się kontakt z Uruhamą lub Talimem.

4. Gdy gracze poznają bliżej kilku przemytników jeden z nich może zacząć zachowywać się coraz dziwniej. Staje się rozdrażniony i agresywny. Kilka razy nie stawia się na miejscu spotkania. Nieszczęśnik został opętany przez demona. Powoli zmienia się w odrażającą bestię, a duch przejmuje władzę nad jego umysłem. Czy BG zdołają go zatrzymać nim zacznie mordować dawnych przyjaciół?

5. Bardziej osobisty wariant powyższej opowieści to opętanie któregoś z graczy. Nieszczęśnik ma coraz dziwniejsze pragnienia. Marzą mu się kąpiele w krwi, dzikie orgie lub obserwowanie płaczących ludzi. Do kogo zwrócić się po pomoc by pozbyć się ducha nasyłającego na umysł BG te dziwne uczucia? Najokrutniejsze rozwinięcie tej przygody zakłada, że BG nagle budzi się stojąc z zakrwawionymi szponami nad czyimiś zwłokami. Właśnie zabił znajomego przemytnika. Jak zareaguje William i reszta BG? Dobrze przemyśl wprowadzenie tego wątku bo znacznie odciąga drużynę od celu przewodniego całej kampanii. Możesz go wprowadzić jedynie gdy czujesz się na siłach do tego by nawrócić w końcu całą przygodę na właściwy tor.

Brama Światów

William z całego serca podziękuje drużynie. Mimo że w niezbyt atrakcyjnym magazynie zostaną poczęstowani wybornym winem i przedniej jakości mięsem. W końcu przemytnik odsłoni sporych rozmiarów płótno. Na obrazie znajduje się piękna brama wykonana ze złota oraz srebra. Znajduje się w wielkim pomieszczeniu, którego ściany zdobią wizerunki ogromnych wojowników walczących ze smokami. Obraz jest bardzo dokładny i szczegółowy. Idealny do tego by Faaur mógł go wykorzystać jako wzór dla swojej sztuki. Jednak będzie to operacja która zajmie wiele czasu. W końcu po wykonaniu obrazu będzie musiał jeszcze przenieść w tamto miejsce nie tylko siebie, ale również trójkę braci, Thaara oraz towarzyszącego drużynie demona. William pożegna drużynę, życząc jej powodzenia i wyrażając nadzieję, że jeszcze kiedyś się spotkają. W ten sposób drużyna trafia wprost do serca Smoczego Zakonu.

Niestety Smoczy Zakon to miejsce które od wieków zwalcza magię wszelkiego rodzaju. Nie da się ukryć, że zyskało na nią pewną odporność. Nic więc dziwnego, że moc Faaura nie zadziała idealnie. Trafiają do podziemi Zakonu, ale niekoniecznie w tym miejscu. Nagle zdadzą sobie sprawę, że wylądowali w rogu sali treningowej, gdzie zakonnicy trenują walkę wręcz. Jest ich około trzydziestu, ale na szczęście wyjście jest bardzo blisko. Wybiegnięcie na korytarz nie będzie trudne, ale alarm już jest wzbudzony. Przed drużyną paniczny bieg w przewężeniach i lot po szerokich korytarzach. Gracze muszą co jakiś czas wykonywać test Zręczności. Każdy musi zdać taki test sześć razy, ale każde uzyskane przebicie zmniejsza ilość wymaganych testów o jeden (Więc jeśli ktoś zda dwa razy z dwoma przebiciami to ma problem z głowy). Po każdym teście drużyny wykonuj też test dla przeciętnego Diakona, którego współczynniki są powyżej. W każdej turze w której liczba jego sukcesów zrówna się z uzbieranymi do tej pory sukcesami któregoś z graczy, zakonnicy mogą oddać w takiego BG jeden strzał. W końcu drużyna przebiega lub przelatuje przez stołówki, sypialnie, przewraca strzelców. Pełno zamieszania przez które trzeba się przebić. Nic więc dziwnego, że któryś z nich może zostać postrzelony.

Przykład

Gracze testują zręczność. Trzej mają po prostu zdany test, ale Rhauis ma dwa przebicia, co oznacza, że musi zdać już tylko dwa testy. Zakonnik nie zdaje. W kolejnej rundzie Rhauis znów uzyskuje dwa przebicia co oznacza, że on już jest bezpieczny, zostawił swoich braci znacznie w tyle. Cyra osiąga sukces, więc potrzebuje jeszcze cztery razy zdać test. Jednak Higail i Faaur mają pecha i nie zdają. Za to zakonnikowi się udaje. Liczba zdanych testów zakonnika oraz Higaila oraz Faaura się zrównuje. W tej rundzie do każdego z nich zostanie oddany strzał, a ponadto muszą zdać jeszcze pięć testów...

Gdy wszyscy BG w końcu zdadzą testy ich ucieczka będzie zbliżała się ku końcowi, pierwszy z nich zobaczy otwartą bramę do najświętszego miejsca, identycznego jak na obrazie... Najpewniej wszyscy szybko wpadną do środka.

Znajdą się w olbrzymiej sali, pełnej kolumn, o sklepieniu prawie piętnaście metrów nad głowami BG. Pod jedną ze ścian znajduje się na postumencie ogromna brama, sięgająca prawie sufitu. Wykonana ze złota i srebra, zdobiona symbolami róż i zębatych kół. Ogromna oraz zachwycająca. Jednak niewiele czasu drużyna będzie miała na zachwyt. Podłoga się zatrząśnie. Do pomieszczenia wchodzi potężny golem. Gigantyczna Zbroja wysoka na osiem metrów, z mieczem w jednej dłoni i miotaczem płomieni zamiast drugiej. Udany test spostrzegawczości pozwoli jednak dostrzec, że pod hełmem olbrzymia siedzi normalny człowiek, który kontroluje całą maszynę...

- "Naruszyliście najświętsze miejsce Smoczego Zakonu! Zginiecie za to w płomieniach, kimkolwiek jesteście!!"

Ta walka to najcięższa próba tego scenariusza. Golem jest prawie nie do zniszczenia i jedyny sposób to próba zaatakowania siedzącego w pancerzu zakonnika, który nim steruje. W tej walce nie zwracaj żadnej uwagi na mechanikę związaną z przemieszczaniem się. Niech gracze latają pomiędzy kolumnami unikając płomieni i próbując dostać się do hełmu. Niech niecelne ciosy gigantycznego miecza rozwalają w pył kolumny. Ta walka ma być widowiskowa, epicka. A gdy gracze w końcu przeszyją mieczem operatora Zbroi, kolos zwali się na kolana z ogromnym hukiem. Sala teraz nie będzie już taka piękna. Wszędzie pełno gruzu i resztek kolumn, pokrytych sadzą lub jeszcze płonących. Lepiej nie czekać aż zjawią się posiłki!

Faaur powinien jak najszybciej znaleźć się przy bramie. Jego talent i wrażliwość na Shadah pozwoli mu na krótką chwilę uruchomić bramę, chociaż przejście jest o wiele wiele mniejsze niż wskazywałaby na to pamiątkowa brama. Drużyna błyskawicznie przekakuje granicę rzeczywistości zostawiając za sobą dziesiątki zakonników, którzy właśnie wbiegają do komnaty. Drużyna wykroczyła poza rzeczywistość. Czas rozpocząć rozdział trzeci.

Zakonnik w Zbroi (Figura)

Cechy: Duch k6, Siła k12+ 12, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Strzeganie8,

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 21 (operator 6)

Sprzęt: Gigantyczny miecz (k12+5)- normalni ludzie nie są w stanie go nawet podnieść

Zdolności specjalne:

Rozmiar +8 – Zbroja jest potężnym tworem, mającym ponad 8 metrów wzrostu

Opancerzony +7 – Zbroja jest po prostu olbrzymim kawałem metalu, jej uszkodzenie zwykłą bronią jest prawie niemożliwe

Wielki – Zbroja ma modyfikator -4 przy próbach atakowania braci. Natomiast BG próbujący trafić Zbroję otrzymują modyfikator +4

Słaby punkt – atak z modyfikatorem -6 (-2 w połączeniu z bonusem za rozmiar potwora) pozwala wykorzystać Wytrzymałość operatora, a nie Zbroi (jednak Rany należy liczyć osobno dla Zbroi i dla Zakonnika, o ile ktoś w ogóle zdoła zranić Zbroje.)

Część III

Między światami

To już nie jest rzeczywistość...

Gracze po przejściu przez bramę lądują prosto w centrum spokojnego oceanu. Pogoda jest idealna, niebo piękne i czyste chociaż ma niepokojący odcień fioleto. Najdziwniejsze jest jednak, że woda nie pochłania braci. Stoją na niej jak na marmurowej posadzce. Daj im chwilę na pogodzenie się z tym dziwnym krajobrazem, ale nim gracze zaczną przeprowadzać pierwsze dziwaczne eksperymenty wszystko się zmieni. Woda wciągnie ich z niesłychaną siłą ku mrocznej głębinie, wrywając powietrze z płuc. Koszmar urwie się po kilkunastu długich sekundach. Woda ustąpi powietrzu, a gracze wylądują poślakami na kamienistej podłodze. Woda unosi się wysoko nad ich głowami. Stało się jednak coś dziwnego. Wszystkie otaczające drużynę kolory zmieniły barwy na odcienie szarości.

Teraz padnie kluczowe pytanie. Dokąd drużyna chce się udać. Nie przyjmuj zbyt łatwo odpowiedzi typu „na zachód” bo w tym miejscu nie da się wyczuć żadnej strony świata. Pytaj dosłownie „dokąd zmierzacie?”. Odpowiedź „do raj” nie jest najlepsza. „A gdzie on jest? Jak wygląda?”. Zmuszaj ich by chociaż pobieżnie opisywali cel swojej podróży. I niedługo gracze dotrą do miejsca posiadającego wskazane przez nich cechy. Podróż przez Shadah w rzeczywistości okaże się próbą ich wyobraźni. Każdy element którego bracia nie dopracują zostanie wypełniony przez dziwne anomalie. Będą pojawiały się one za każdym razem, gdy których z braci zbyt mocno się rozproszy. Możesz na różny sposób zaprezentować tę podróż. Możesz opisać ją jako skrót losowych obrazów i zawrzeć całą tę dziwną podróż w jednym opisie, np. *„Zielone niebo... błękitne chmury, zasłaniające coś co kiedyś mogło być słońcem... metalowi ludzie, sadzący szklane drzewa... woda, świecąca zielenią, przy brzegu martwe ryby... Pustynia, rozbity okręt... deszcz lodowych okruchów...”*

Ciekawiej jednak będzie jeśli gracze znajdą się w kilku interesujących sceneriach. Poniżej znajdziesz kilka przykładów:

1. **Zniszczony świat.** Czerwona, wypalona ziemia, wszędzie pełno dymu wylatującego z wnętrza ziemi. Nigdzie nie ma żywej duszy, pełno jedynie szkieletów ludzi i zwierząt.. chyba zwierząt bo niektóre wydają się być przerażające. Co spotkało to miejsce? Może odpowiedź znajduje się w ruinach miasta na horyzoncie? Gorzej jeśli drużyna zostanie tam ulice pełne żywych trupów albo potworne istoty odpowiedzialne za zagładę tego świata.

2. **Futurystyczny krajobraz.** Ziemia jest biała, przypomina pył albo piasek. Wszędzie wiją się istoty o metalowych ciałach poruszające się na kołach albo za pomocą pajęczych odnóży. Wsadzają w ziemię metalowe słupy które wypuszczają z siebie sieć prętów i przewodów, zaczynając sypać iskrami. Na drużynę uwagę zwraca duża maszyna najeżona karabinami.. znacznie lepiej wyglądającymi niż te których używali Vallidzcy żołnierze. Chyba lepiej byłoby się stąd wynieść.

3. **Zabójczy klimat.** Zielone jezioro, przy brzegu pełno martwych zwierząt. Ziemia jest wilgotna, nieprzyjemnie ciepła. W powietrzu unosi się śmierdzący gaz. By przejść dalej muszą przedostać się ponad jeziorem. Niestety w tym miejscu największymi drapieżnikami są potężne, latające węże, zdolne do plucia strumieniami kwasu.

4. **Szklana przestrzeń.** Drużyna trafia na szklistą powierzchnię, chłodną i momentami kruchą, lecz na szczęście bardzo grubą. Pod nimi znajduje się jasny, zielony wir zajmujący sobą pół wszechświata. Nad nimi znajduje się niebo pełne gwiazd, ogromnych, bardzo bliskich. W oddali widać odrywające się od nieba gwiazdy, spadające na szklistą powierzchnię, niszcząc ją. Lepiej trzymać się nadziei, że żadna z nich nie spadnie wprost na głowy drużyny. Można spotkać tutaj

grupę przyodziających w białe zbroje rycerzy na koniach o ognistych kopytach. Trójka jeźdźców wyjaśni, że poszukują tutaj Gwiazdy Północy, którą przywieźć muszą do swego królestwa by zapewnić przeżycie córce króla. Może gracze zainteresują się wsparciem rycerzy? Zdziwią się, gdy okaże się, że w tym miejscu gwiazdy nie dość, że potrafią przybrać postać różnorodnych bestii to jeszcze są bardzo skuteczne w walce. Ale ich krew podobno potrafi wyleczyć z każdej choroby.

Bagnista droga

Kolejnym uczuciem będzie smród zgnilizny, droga braci zaczyna ciągnąć się przez bagno, z ziemi ku górze wylatują obłoki zielonego dymu. Drzewa są poskręcane i wyglądające na schorowane. Czarne konary są wyjątkowo twarde, a gałęzie splatają się ze sobą odcinając od tego miejsca promienie słońca. Gdy któryś z graczy spróbuje skorzystać ze skrzydeł wzbicie się wysoko w powietrze będzie niemożliwe właśnie z powodu koron drzew. Często trzeba brodzić w cuchnącej wodzie. Tutejsze zwierzęta to głównie gady, które nie okazują przed bohaterami nawet najmniejszego lęku. Gracze powinni przetestować swoją Spostrzegawczość. Ci którzy zdadzą test zauważą pojawiające się w okolicy sylwetki humanoidalnych istot. Coraz częściej. W końcu cała drużyna zda sobie sprawę z tego, że otoczona jest przynajmniej przez kilkanaście osób. Gdy osiągną już miążdżącą przewagę nad BG, zaczną wchodzić w ich krąg widzenia. Wszyscy są wysocy, wyżsi nawet od Ragun. Przy tym każdy z nich jest dobrze zbudowany, pokryty łuską. Ich oczy przypominają oczy węży, a trzypalczaste dłonie bez trudu dźwigają ciężką broń, którą wszyscy noszą przy sobie. Próba walki z tymi potworami w takiej liczbie może się dla drużyny źle skończyć. Zwłaszcza, że potwory gotowe są do walki.

Nagle olbrzymy zaczną wymieniać między sobą uwagi w języku, który wydaje się BG zbliżony do ich ojczystej mowy. Rozmowa będzie przybierała na sile, a bracia będą wylapywali coraz więcej znajomych słów. Obcy kłócą się o to kim jest drużyna. W końcu pierwszy z nich odłoży broń i padnie na kolana nie zważając na to, że ląduje w śmierdzącej cieczy. Reszta pójdzie za jego przykładem, kuląc przy tym głowy.

„*Oczekiwaliśmy waszego powrotu od stuleci*”. Tak brzmi wypowiedź jednego z olbrzymów. Co się dzieje? Mieszkańcy tego dziwnego międzyświata chętnie udzielą drużynie wszelkich wyjaśnień i pomocy. Nazywać będą graczy aniołami, dziękować im za powrót. Nie będą w stanie wytłumaczyć o co chodzi. Ale widocznie drużyna jest dla nich kimś ważnym. Będą BG usilnie błagali by wyruszyli z nimi do osady i wypoczęli. Ich język jest niezwykle podobny do języka Arhirion pomijając drobne naleciałości.

Jak postąpią BG? Może wyczują podstęp i odmówią. Nie będą zatrzymywani siłą. Olbrzymy będą wyraźnie załamane, zaczną prosić o jakieś wskazówki dla ich wioski lub proroctwa. Albo chociaż o błogosławieństwo. Nie zatrzymają jednak graczy. Będą mogli odejść. Czeka ich nieprzyjemna noc. Czekają na nich węże oraz owady. Nie spotkają ich jednak żadne niebezpieczne zwierzęta. Myśliwi olbrzymów będą odganiaли napastników przez całą noc. W końcu bracia opuszczają bagno i ruszą w dalszą drogę.

Jeśli jednak BG zdecydują się na podróż z Vresh (bo tak nazywa się ta gigantyczna rasa), zostaną zaprowadzeni do dużej osady. Olbrzymy mieszkają w wykonanych z grubych belek domach, które znajdują się w części na lądzie w części na wodzie. Brakuje im jakiegokolwiek symetrii. Niektóre domy przypominają chatki postawione na tratwach, często zmieniając swoje położenie. Na widok BG wszyscy Vresh zaczną wychodzić z domów i przyglądać się im. Ta rasa nie potrafi szczególnie mocno okazywać emocji ale widać, że wszyscy są bardzo entuzjastycznie nastawieni do drużyny. W końcu na ich spotkanie wyjdzie najprawdziwszy gigant. O głowę wyższy rodaków.

„*Kiedy mamy zebrać armię? W tydzień zbierzemy trzydzieści tysięcy gotowych wojowników.*”

Czy to będzie wystarczająco?”

Wódz osady, Khan jest osobnikiem bezpośrednim, nie widzi powodu by marnować czas na powitania i wyjaśnienia. Jeśli jednak wyczuje w braciach dezorientację i brak zrozumienia, wskaże palcem swoją chatę. Tam przy obrzydliwym, kwaśnym, gorącym napoju wyjaśni drużynie gdzie się znaleźli. U początku świata zjawił się tutaj anioł podobny do BG nauczając rasy Vresh jak wykorzystać metal oraz ogień. Odchodząc przepowiedział, że zjawi się tutaj kilku mu podobnych, którzy utworzą z nich potężną armię by poprowadzić ich do rajy, gdzie zyskają sobie wieczną chwałę.

Vresh

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k10, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Rzucanie k6, Walka k8, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 13

Przewagi: Oburęczny

Sprzęt: dwa bułaty (Si + k8)

Zdolności specjalne:

Opancerzony +4 – Vresh okryci są twardą łuską.

Rozmiar +2 – Vresh są rozmiarów dorosłego goryla

Armia

Jak zachowają się bracia? Czy zgodzą się na przyjęcie pod swoją służbę ogromnej armii? Biorąc pod uwagę, że ich rasa ma w naturę wpisana agresję liczna armia może być przydatnym argumentem.

Do wioski zaczną przybywać grupy zbrojnych dowodzone. Gdy zbierze się grupka kilkunastu generałów oddadzą pokłon czwórce anielskich braci po czym poproszą ich o dopełnienie przepowiedni. Zginąć musi bestia, której żaden mieszkaniec bagien zwyciężyć nie może, która żywi się energią ziemi odbierając jej zdrowie i urok. W głębi tego świata żyje monstrem nazywane tutaj Yrieh. Jeśli żołnierze mają uznać BG za swoich bogów muszą na ich oczach zgładzić tego potwora.

Drużyna zostanie zaprowadzona na skraj gigantycznej przepaści. Jest ona tak szeroka, że nie widać drugiego jej brzegu. I jest tak głęboka, że jej dno ginie gdzieś pośród mgły. Ciekawe jest, że w dole nie widać ciemności, jakby słońce padało nie tylko z góry, ale również z dołu. Generałowie Vresh wyjaśnią, że w dole, w labiryncie jaskiń żyje Yrieh. Jednak nie mają z nim żadnych szans w sieci pieczar, którą zna doskonale. Muszą go ze sobą wyciągnąć na zewnątrz. Drużyna otrzymuje życzenie powodzenia. Nadchodzi czas polowania.

Opisz jak bracia zlatują w dół, wzdłuż gigantycznej ściany pełnej jaskiń. Z wielu z nich wylatują wielkie i małe wodospady spadające w nieskończoną przepaść. Drużyna dostaje się do jednej z nich mknąc przez niezwykle głębokie i długie tunele. Gdy będą już głęboko światło padnie na stado dziwnych ptaków które wylecą ze wszelkich szczelin zasłaniając na chwilę drużynę. Te drobne ptaki to w rzeczywistości system alarmowy Yrieh. Nie minie nawet kilka sekund gdy gracze usłyszą ryk potwora. Bestia goni ich z niezwykłą szybkością. Trzeba stąd uciekać nim ptak rozsmaruje drużynę na ścianach! To dobra chwila na testowanie Zręczności w czasie unikania ostrych fragmentów skał. Opisz ten pościg żywiołowo, krótkimi słowami. Ślalom między skałami, skręcanie w węższe tunele, w towarzystwie stad malutkich ptaków.

W końcu drużyna wypadnie na wolną przestrzeń. Yrieh ukarze się w pełnej okazałości. Jest to wielki stwór o czerwono-fioletowych piórach, czterech ogromnych skrzydłach i gigantycznym

dziobie pełnym ostrych kłów. Ogromny i zabójczy. W tej walce również zapomnij o zasadach przemieszczania się. Niech będzie to pościg jedynie krótkie zwania w powietrzu gdy gracze krążą wokół stwora. W końcu martwe ptaszysko spadnie w bezdenną przepaść, a z góry rozlegną się krzyki triumfu.

Yrieh (jest Figurą)

Cechy: Duch k10, Siła k12+8, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k12

Umiejętności: Odwaga k12, Spostrzegawczość k6, Skradanie k4, Tropienie k6, Walka k12

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 8 **Wytrzymałość:** 16

Zdolności specjalne:

Przerażający – Cecha działa w inny niż standardowy sposób. Po prostu nikt nie będzie miał tyle odwagi by zmierzyć się z potworem w jego tunelach. Starcie możliwe jest jedynie na otwartej przestrzeni.

Rozmiar +6 – Yrieh to naprawdę monstrualna bestia. Gracze otrzymają bonus trafienia +2, a potworowi trudniej trafić Arhirion o 2.

Szpony i kły – kły i szpony zadają obrażenia Si + k12

Widzenie w ciemności – Potwór bez trudu widzi w całkowitym mroku

Latanie – Potwór bez trudu lata ze swoim tempem.

Dalsza droga

Najprawdopodobniej właśnie w tym momencie stali się przywódcami ponad trzydziestotysięcznej armii olbrzymów gotowych bez namysłu oddać życie za drużynę. Z radością opuszczają oni swój rodzimy świat i ruszą z braćmi na poszukiwanie Raju.

Teraz jednak podróż nie jest już taka prosta. Maszerująca armia ściera na siebie znacznie większą uwagę niż czwórka wędrowców. Musisz pokazać drużynie, że ich towarzysze to wielkie błogosławieństwo, ale też spory problem. Oto przykładowe rzeczy które mogą spotkać maszerującą armię:

Pustynia – Vresh to istoty żyjące na mokradłach, przyzwyczajone do wilgoci. Gdy droga zacznie przebiegać przez wyjałowioną pustynię wszystko stanie się trudniejsze. Morale armii spadnie, wielu osobników zacznie po drodze padać z wycieńczenia. Gdy okaże się, że na pustyni żyją wojownicze plemiona lub niebezpieczne drapieżniki wojsko może okazać się bezbronne. To na barkach braci stanie odpowiedzialność chronienia podkomendnych przed bezsensowną śmiercią, gdy wojsko nie może walczyć z powodu choroby i wysuszenia. Może w miasteczku Vresh rozsmakuje się zamieszkujący tutaj Czerw? Nie pozostanie nic innego niż zgładzenie potwora... lub ewentualne liczenie kolejnych strat pośród wojska.

Przepaść/rzeka – Gdy przyjdzie przeprowić się przez szeroką rzekę lub przepaść niezbędne będzie zbudowanie mostu. Gorzej jeśli po drugiej stronie mieszkać będą istoty, które nie mają ochoty na połączenie obu brzegów. I do tego niezwykle skutecznie strzelają z łuków. Jak zorganizują pracę bracia? Będą stawiali osłony, zbudują balisty, przeszkolą swoich ludzi w łucznictwie czy może sami przedostaną się na drugą stronę by usunąć zagrożenie?

Wrogowie – W tym wypadku armia może okazać się dużą pomocą. Niech przynajmniej raz maszerujący BG natkną się na liczne wojsko, które na widok armii olbrzymów ucieknie w popłochu. Lepiej jednak przyspieszyć bo wrogowie mogą wrócić w większej liczbie.

Błędne koło

Wojsko z drużyną Arhirion na czele przemierza rzeczywistość za rzeczywistością zmierzając

do Pierwszego Świata. Z pewnością niedługo zostaną namierzeni przez wroga, a wtedy będzie już zdecydowanie za późno na odwrót. No i okaże się czy trzydzieści tysięcy żołnierzy to wiele czy jedynie garstka. Pośród milionów krajobrazów w końcu drużyna trafi do długiego wąwozu ciągnącego się najpewniej w nieskończoność. Będą mijały dni marszu w uwięzieniu między zboczami gór. W końcu żołnierze zaczną narzekać i wyrażać wątpliwości. Jeszcze nigdy nie zdarzyło się drużynie tak długo maszerować przez jeden międzyświat. Niektóre miejsca wydadzą się znajome, jakby drużyna maszerowała w koło.

Gdy wszyscy będą już na skraju wytrzymałości, w granicy widoczności pojawi się niewielka postać. Patykowaty karzeł o czterech wychudzonych ramionach. Będzie chciał rozmawiać z drużyną, ale jeśli ci sobie tego nie życzą Vresh bez trudu zabiją karła. I armia spędzi już wieczność w tym dziwnym miejscu jeśli sami nie dojdą sposobu którym opuścić można zbrocze.

Gdy BG zbliżą się do karła mocno się zdziwią. Jego twarz to podłużna bryła ze spiczastym podbródkiem, ale pozbawiona nosa, oczu, ust, uszu, włosów... Czysta, szara powierzchnia, pokryta jedynie kilkoma dziwnymi wzorami. Usłyszą słowa karła w swoich umysłach. On sam będzie ich doskonale rozumiał.. Nie wiadomo czy słyszał.

„*Wyjście prowadzi w dół, lordzie Rhauis, lordzie Cyra, lordzie Higail, lordzie Faaur, lub ich kopie.*”. Gdy będzie mówił, za jego plecami ziemia zacznie usuwać się w dół tworząc coś przypominającego schody ku głębi ziemi. „*Pozwólcie za mną. Próba już czeka.*”. Próba czego? „*Czy jesteście tymi których oczekujemy czy jedynie iluzjami.*”

Drużyna trafi do miasta znajdującego się w podziemiach. Pełnym schodów, kolumn, pozbawionym jakiegoś szczególnego planu, gdzie każda budowla musiała powstać jako wytwór wyobraźni innego autora. Jest tutaj całkowicie ciemno. Jedynie prowadzący drużynę karzeł zacznie świecić bladym blaskiem dając odrobinę światła. W mieście mieszka więcej podobnych istot (nazywających siebie Strażą), każda na widok drużyny zacznie lśnić delikatnie. W końcu całe miasto będzie pełne poruszających się, żywych latarni.

BG zostaną zaprowadzeni do wielkiego budynku z gigantycznym holem. Tam będzie czekała na nich gruba niebieskoskórych Strażników ubranych w obszerne szaty. „*Skąd pochodzicie, lordowie?*”, „*Czy pewni jesteście prawdziwości swojej krwi?*”, „*Jaki jest wasz cel?*”. Takie i kilka innych pytań zaczną zadawać zgromadzeni Strażnicy. Sami też oczywiście mogą odpowiedzieć na kilka pytań. Podkreśl, że istoty te nie rozmawiają między sobą (może że w myślach), a odpowiedzi udziela zawsze jeden z nich po długim zastanowieniu.

Kim jesteście?

Straż strzegącą tajemnicy Labiryntu pozostawionego nam przez waszego ojca, jeśli jesteście tym kim wam się wydaje.

Czego od nas chcecie?

Wyruszyć z wami do Raju.

Do czego niby mielibyście nam się przydać?

Tutaj nie padnie odpowiedź. Kilku ze Strażników rozłoży dłonie w których pojawiają się płomienie, błyskawice, wielobarwne promienie. „*Kontrolujemy mistyczne moce.*”

Ilu was jest?

Gotowych do drogi ponad pięćdziesiąt tysięcy.

Wesprzecie nas?

Tylko jeśli udowodnicie, że jesteście prawdziwi.

Jak mamy to udowodnić?

Przechodząc Labirynt.

Strażnik

Cechy: Duch k10, Siła k4, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie czarów k8, skradanie k6, walka k6, wiedza (Shadah) k8, wiedza (tajemna) k8, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 Tempo: 6 Obrona: 5 Wytrzymałość: 5

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Magia)

Sprzęt: brak

Moce: Pocisk, manipulacja żywiołem, pancerz, 10 punktów Mocy

Zdolności specjalne:

Telepata – Strażnicy nie posiadają żadnych narządów zmysłu ani ust. W kontaktach z innymi posługują się telepatią. W myślach innych potrafią wyczytać jednak tylko to co dana osoba chce im przekazać.

Nadnaturalny zmysł – Strażnicy nie posiadają oczu ale nadnaturalny zmysł pozwala im się doskonale orientować w terenie. Nie przeszkadza im ciemność, mgła ani inne podobne czynniki.

Labirynt

Czym jest Labirynt? Jest to czarne, pochłaniające światło lustro na ścianie zamkniętej komnaty. Przez lustro można przejść jakby było cieczą. Po drugiej stronie znajduje się ciemność, pośród której pojawia się płonąca droga, którą zmierzać należy przed siebie, nie zatrzymując się nawet na moment. W czasie wędrówki maszerującemu objawiać będą się różne obrazy i wizje przyszłości lub przeszłości. Wizji można dotknąć, nawet je zmienić co może wpłynąć na przyszłość. Jednak chociaż jeden krok w tył lub poza granice ścieżki oznaczał będzie natychmiastową śmierć śmiałka. Niech Strażnicy dokładnie wytłumaczą wszystko to drużynie. Zwłaszcza, że wizje mają wpływ na przyszłość, a w labiryncie można je zmienić. W żadnym wypadku nie wolno zboczyć ze szlaku! Każdy z graczy musi samodzielnie pokonać Labirynt. I każdego z nich w czasie wędrówki nawiedzą dwa widma.

Sam labirynt opisuj jako marsz przez ciemność po drodze wyznaczonej coraz wyższymi płomieniami. Każdy krok będzie sprawiał coraz więcej wysiłku, a dojście do końca wykańcza ostatecznie. Wychodzi się tą samą drogą którą się do środka weszło. Gdy ktoś zginie na drodze lustro świeci przez chwilę czerwienią.

Rhauis

Pierwsze Widmo- Idąc ścieżką Rhauis zacznie wspinać się po gigantycznych schodach u szczytu których zasiada Cyra na wspaniałym tronie zdobionym czaszkami upolowanych bestii. Spogląda na wędrującego z dumą i wyniosłością. *„Twój czas przeminął, bracie. Ten tron jest mój. I nie próbuj mi się przeciwstawić. Odejdź lub zrzuć cię w dół tych schodów.”* Jak zareaguje Rhauis? Może spróbować walczyć z widmem lub je pokornie wyminąć. Walka jednak będzie bardzo niebezpieczna. Jeden krok w tył i Rhauis przepadnie na wieki. Może nie warto ryzykować?

Drugie Widmo – To będzie bardzo odległe. Przypominać będzie scenę sprzed wielu laty, ale role się zamieniły. Widmo Rhauisa wisi w powietrzu z połamanymi skrzydłami gdy Cyra ścisła jego gardło w żelaznym uścisku. *„Twoja rola jest skończona, zdrajco. Teraz ja będę prowadził Lud, a ty zginiesz.”* Po tych słowach rzuci Rhauisa do jeziora ognia. Wizja jest bardzo odległa. Nie da zmienić się jej biegu. Widocznie i śmierć z ręki Cyry jest nieunikniona.

Higail

Pierwsze Widmo- Zaraz przy drodze, ale za granicą ścieżki leżeć będzie konający Thaar. Ma wbity w bok niewielki szpon podobny do tego, który nosi przy sobie Faaur, ale pokryty srebrem. Zwierzę wyje w agoni, spoglądając błagająco na swego pana. Ratowanie widma skończy się jednak śmiercią śmiałka.

Drugie Widmo – Higail będzie maszerował kamienną posadzką dostrzegając Cyrę, który stoi do niego plecami. Cały we krwi pozdrawia swój lud, trzymając w dłoniach skrzydła swego zamordowanego brata, Rhauisa. O ścianę leży oparta włócznia. Jeden rzut błyskawicznie przerwie rządy samozwańczego brata. I nie przeszkodzi w wędrówce. Przyszłość ludu spoczywa więc w dłoniach Higaila...

Cyra

Pierwsze Widmo- Będzie to wizja przeszłości. Rhauis który wyprowadza go z osady i ogromnym kamieniem rozbija mu głowę. Teraz dopiero ostatecznie powrócą do Cyry jego wszystkie wspomnienia. Opisz mu gniew i nienawiść, która rodzi się w nim na nowo.

Drugie Widmo – Druga wizja będzie przedstawiała Rhauisa, który będzie trzymał Cyrę oraz Faaura skutych w łańcuchy, z odciętymi językami i wylupanymi oczyma, krzycząc „Złóżcie mi pokłon, bracia!”. Wizja jest odległa, ale w sercu Cyry pojawia się przekonanie, że to proroctwo można jeszcze zatrzymać.

Faaur

Pierwsze Widmo- Faaur dostrzeże swojego ojca. Skutego, zamkniętego w celi, oślepionego, brudnego. Przypomni sobie chwilę gdy zniknął on bez słowa. Teraz zobaczy go po raz pierwszy od wielu lat. Uderzy go to, że nigdy nie widział jeszcze swojego ojca tak upodłonego.

Drugie Widmo – Czwarty z braci maszerował będzie pośród bitwy widząc własnych żołnierzy w śmiertelnym starciu z żołnierzami przypominającymi jego rodaków z Wyspy Czaszek. Kilka razy musiał będzie się bronić lub zaatakować. Co zwróci uwagę Faaura to Rhauis stojący na pozycjach dowodzących armii wroga...

Gdy wszyscy bracia przejdą Labirynt Strażnicy przysięgną im wierność. Potężna armia magicznych wojowników przyłączy się do BG i opuści z nimi podziemne miasto. Teraz BG będą już gotowi na to by stanąć u bram swego Raju, zdobywając go siłą jak przystało na Arhirion!

Nie będzie to jednak tak łatwe jak mogłoby się wydawać...

Część IV

I skały spłynęły krwią...

Przedsionek rajy

Bracia zebrali armię. Pojawiły się też pierwsze powody by podejrzewać, że sojusz BG rozpadnie się. Może, że przeznaczenie da się jeszcze zmienić. Prowadząc wielką armię w końcu zwrócą na siebie uwagę.

Wszyscy zaczną przeczuwać, że armia powoli zbliża się do miejsca swojego przeznaczenia. Krajobraz zacznie nabierać normalności. Pojawi się wiele zieleni i drzew. Podróż będzie odbywała się przez las, wzdłuż szerokiej rzeki. Drzewa zaczną się powoli przerzedzać aż do chwili gdy duża część wojska znajdzie się na otwartej polanie. Wtedy zacznie się piekło...

Wielka armia już od długiego czasu zwracała uwagę. Polana przy rzece będzie miejscem w którym wróg spróbuje jak najmocniej osłabić przeciwnika. Nagle od strony lasu wystrzeli chmura strzał zamieniając flankę armii BG w strzępy mięsa. Rozlegną się krzyki, wybuchnie panika. Nikt nie spodziewał się tak szybkiego ataku, a właśnie zaczęła się pierwsza bitwa. Odśwież sobie mechanikę. Na szczęście przewaga liczebna znajduje się po stronie wojska BG, którzy ścierają się z czterokrotnie mniej licznym wrogiem. Czyli BG mają dziesięć znaczników, a wróg jedynie trzy. Gorsze jest to, że wróg atakuje od lasu mając dzięki zaskoczenia co daje mu premię +1 do testów. Wojsko braci jest zdeorganizowane i zaskoczone, więc dowódca (najpewniej Faaur) otrzymuje karę -4 do testów. Wrogi strateg jest Figurą oraz ma Wiedzę (strategia) na k10 (w końcu nie wystawili byle kogo).

Bitwa może zakończyć się niezwykłym sukcesem braci co pewnie zachęci ich do dalszego marszu, chociaż ostrożniejszego. Porażka może zmusić wojsko do wycofywania się rzeką pod śmiercionośnym ostrzałem. W końcu jednak uda się uciec wrogowi i przegrupować. Będzie to dobra nauczka na przyszłość. Jedno w tym momencie staje się pewne – cel jest blisko, prawdopodobnie nawet bardzo blisko. I nie jest to złudzenie. Wschód słońca następnego ranka odsłoni potężne zbocze góry u stóp morza. Dokładnie takie same jak opisywane od dziesięcioleci w legendach. Na górze znajduje się brama rajy. Tego dnia rozstrzygnie się bitwa.

Po drugiej stronie

Raj nie jest taki jak kiedyś. Degenerował dalej i obecnie mieszkańcy tego miejsca niewiele różnią się od mieszkańców Wyspy Czaszek. Jedynie pięcioro książąt posiada wspaniałe skrzydła podobne do tych które noszą BG. Tylko oni posiadają równie zdumiewające moce. Pośród nich również panuje podział. Czworo stawia się by walczyć w obronie ojczyzny przed najeźdźcą. Gdy wyda się, że przeciwnik dowodzony jest przez im podobnych postanowią spróbować ich podzielić i skłócić. Gdy rozbiją ich siłę może uda im się łatwiej uporać z wrogiem.

Ojciec!

Ojciec BG zjawił się tutaj jakiś czas temu. Jego oczy zostały mu wypalone, siedzi zamknięty w lochu. Jest zagłodzony i zabiedzony, prawie niezdolny do ruchu. Faaur może wpasć na pomysł by stworzyć wizerunek ojca i spróbować się z nim połączyć. Gdyby chciał tego dokonać wcześniej nie będzie to możliwe, ale w bezpośredniej obecności Pierwszego Świata moce Faaura stają się w pełni sprawne. Przeniesienie się drużyny do zamkowego lochu może dać im

wiele możliwości. Okaleczony ojciec nie pomoże im fizycznie, ale chętnie podzieli się informacjami o przeciwnikach. Ponadto gracze dostaną się do celi uzbrojeni i sprawni- zniszczenie drzwi oraz zgładzenie strażnika nie będą dla nich wielkim wyzwaniem. Jeśli gracze mądrze wykorzystają sytuację będą mogli znacznie osłabić przeciwnika, mordując jednego z władców raj. Może zastaną Ezrela w bibliotece? Mogą też spróbować szczęścia i chcieć przekraść się do sypialni samego Malacheta. Nie ograniczaj graczy w tym względzie. Jeśli wykorzystają tę szansę mocno przechyłą szalę zwycięstwa na swoją stronę.

Władcy Raju

Arhirion którzy pozostali nie poradzili sobie z postępującą degeneracją i niewiele różnią się od mieszkańców wyspy czaszek. Zaledwie pięciu nadal posiada skrzydła i ogromny potencjał. Oni rządzą tym światem i zazdrośnie strzegą by nikt im władzy nie odebrał. Gracze mogą chcieć z nimi debatować jeszcze przed walką i przynajmniej Rhauis będzie miał taką możliwość. Może drużyna znajdzie sposób by przeciągnąć któregoś z braci na swoją stronę albo żeby skłócić ich między sobą? Poniżej znajdziesz współczynniki i opis czterech władców tego świata. Piąty z braci, Gabriash, zniknął wiele lat temu i pozostaje przerażającą legendą, gdyż był najpotężniejszy z rodzeństwa.

Malachet

To on nosi na swoich skroniach królewską koronę. Pozostali bracia nie lubią go, ale muszą go słuchać i uznają jego władzę. Jest uparty, zajadły i pewny siebie. Nie ma dla niego żadnego znaczenia honor i ponad wszystko ceni sobie własne życie oraz wygodę. Może udawać przyjaźnie nastawionego, ale otruje/zamorduje BG przy najbliższej możliwej okazji. Wcześniej z radością ich poniży. Jest niezrównanym szermierzem. W całym Shadah nie ma istoty, która mogłaby go pokonać w pojedynku jeden na jeden bez wsparcia nadprzyrodzonych mocy lub podstęp. W rzeczywistości głównym źródłem jego siły jest wspaniały, magiczny miecz.

Cechy: Duch k12, Siła k12, Spryt k10, Wigor k12, Zręczność k12

Umiejętności: Odwaga k10, Przekonywanie k10, Rzucanie k10, Spostrzegawczość k10, Walka k12, Wiedza k10 (Shadah), Wiedza (Strategia i Taktyka) k10, Wyszukiwanie k6, Wyśmiewanie k12, Zastraszanie k12

Charyzma: +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 16 **Wytrzymałość:** 11 (+3)

Zawady:

Przewagi: Garda, Fechmistrz, Ulubiona broń, ukochana broń

Sprzęt: Kirys, magiczne ostrze (S + k10),

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Czystej krwi Arhirion posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Atak wręcz (Magiczny jednoręczny miecz; Si +k8+6k6, odepchnięcie, 10 PP, wariant żywiołowy- światło) – Malachet używa w walce pięknego, srebrnego ostrza.

Odchylenie 6 (Magiczny miecz) – Malachet potrafi za pomocą swojego miecza odbijać wrogie pociski

Superobrona +6 (Magiczny miecz) – magiczne ostrze Malacheta bez trudu paruje wrogie ataki.

Urvel

Ten osobnik ma zdradę we krwi. Zawsze stanie po tej stronie, która wyda mu się bliższa zwycięstwa. Jeśli BG osiągnęliby druzgoczącą przewagę Urvel gotów będzie zamordować na przykład Malacheta i złożyć pokłon braciom jako nowym władcom. Może bardzo wiele zrobić dla potęgi. Marzy mu się władza nie tylko nad tym zapomnianym miejscem ale nad całą materialną rzeczywistością, tak by jego imię znane było w każdym świecie i międzyświecie. To jednak daleki plan...

Cechy: Duch k12, Siła k8, Spryt k12, Wigor k10, Zręczność k10

Umiejętności: Odwaga k10, Przekonywanie k10, Rzucanie k8, Spostrzegawczość k10, Walka k8, Wiedza k10 (Shadah), Wiedza (Strategia) k10, Strzelanie k10, Wyszukiwanie k6, Wyśmiewanie k12, Zastraszanie k6, Rzucanie czarów k10

Charyzma: 0 Tempo: 6 Obrona: 6 Wytrzymałość: 10 (+3)

Sprzęt: Kirys, Miecz (S + k8) łuk (2k6)

Moce: Pocisk, manipulacja żywiołem, pancerz, wybuch, teleportacja, telekineza, 40 punktów Mocy

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Czystej krwi Arhirion posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Supermagia 10 – Urvel jest niezrównanym mistrzem magii.

Luah

Mu nie zależy na władzy, a jedynie na wygodzie. Został ściągnięty tutaj prawie siłą by wsparł ojczyznę wojskiem i własnymi umiejętnościami. Marzy mu się jednak by jak najszybciej się stąd wyrwać. Jest leniwym, wolnym strzelcem uwielbiającym czuć wiatr we włosach oraz niezależność. W tej wojnie czuje się nie na miejscu. Towarzyszy mu jednak drobne uczucie patriotyzmu, które go tutaj przywiodło. Trudno mu pogodzić się z tym, że wrogiem są jego rodacy z odległego świata.

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k12 + 5

Umiejętności: Odwaga k8, Przekonywanie k10, Rzucanie k8, Skradanie się k12 + 10, Spostrzegawczość k10, Walka k8, Wiedza k10 (Shadah), Wiedza (Strategia) k6, Strzelanie k8, Wyszukiwanie k6, Wyśmiewanie k12, Zastraszanie k6

Charyzma: 0 Tempo: 6 Obrona: 6 Wytrzymałość: 10 (+3)

Sprzęt: Kirys, Miecz (S + k8)

Zdolności specjalne:

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Czystej krwi Arhirion posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Niewidzialność – Luah to podstępny i utalentowany złodziej.

Superumiejętność – Skradanie się +10

Supercecha – Zręczność + 5

Ezrel

Najspokojniejszy z władców pierwszego świata. Nie darzy szacunkiem Malacheta, ale pokornie mu służy bo kocha swoją ojczyznę i nie chce w niej widzieć rozlewu krwi. Zawsze będzie zwolennikiem rozwiązania, które przyniesie jak najwięcej korzyści lub jak najmniejszą stratę królestwu, które znajduje się pod jego opieką. Dlatego najmniej ze wszystkich pragnie aby doszło do bitwy. Jego siła jest legendarna. Podobno potrafi zmiażdżyć w dłoni kamień, a człowieka złamać na pół za pomocą siły własnych mięśni.

Cechy: Duch k10, Siła k12+10, Spryt k8, Wigor k12, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k10, Przekonywanie k8, Rzucanie k8, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Wiedza k10 (Shadah), Wiedza (strategia) k8, Strzelanie k4, Zastraszanie k12

Charyzma: 0 Tempo: 6 Obrona: 6 Wytrzymałość: 11 (+3)

Przewagi: Zamaszyste cięcie, Niezwykle zamaszyste cięcie

Sprzęt: Kirys, dwuręczny miecz (S + k10)

Zdolności specjalne:

Latanie – Najszlachetniejszej krwi Arhirion posiadają pierzaste skrzydła pozwalające im latać ze swoim Tempem + 6

Szpony i kły – Lud posiada cechy godne prawdziwych drapieżników. Ich kły i szpony zadają obrażenia Si + k4

Widzenie w ciemności – Arhirion mają dwa razy mniejsze utrudnienia wynikające z ciemności.

Supermoce:

Latanie – Czystej krwi Arhirion posiadają piękne, pierzaste skrzydła pozwalające im latać w z szybkością Tempo x 2

Supercecha – Siła +10

Atak wręcz (nadludzka siła) - +6k6 obrażeń, odepchnięcie, destrukcja

Wstrząs (uderzenie pięściami w ziemię) – Trzęsienie ziemi. Ezrel jest w stanie tworzyć potężne wyrwy w ziemi za pomocą czystej siły mięśni.

Dyplomacja

Większość wojska znajduje się u szczytu góry po której prowadzą wąskie schody. Pod skałami, na plaży stacjonuje najwyżej dziesięć tysięcy wojska. Na spotkanie drużyny wyruszy dowódca armii, Ezrel. Towarzyszył mu będzie Urvel ale niezapytany nie będzie się odzywał. Będzie jedynie starannie obserwował każdego z BG. Będzie mu towarzyszyło dziesięciu zakutych w piękne zbroje Arhirion co powinno być dla drużyny zdziwieniem. Na ich wyspie za szczyt ubioru uważano przepaskę biodrową i pas dla broni. Dowódca, który jak na rodaka drużyny jest niespotykanie szeroki i rośli, skłoni im się głową. Zeskoczy z potężnego wierzchowca o srebrzystej sierści, starając się wykazać taktem wymieni kilka niezobowiązujących uwag. W końcu powie wprost „*Nieważne skąd pochodzicie, ze swym rodowodem nie jesteście tutaj mile widziani. Karty już rozdano. Lepiej aby nie pojawiali się nowi gracze. Macie ogromną armię. Znajdźcie sobie inny świat, wywalczcie trochę miejsca i stwórzcie nowe królestwo. Tutaj nie ma dla was miejsca, przykro mi.*”. Nie będzie przy tym butny, będzie drużynę prosił i przekonywał by odeszli bo nie chce wojny. Będzie jednak nieugięty. Drużyna nie jest tutaj mile widziana. Dlaczego? Bo Malachet tak sobie życzył. Może drużyna postanowi zgłębić ten temat i podejść dowódcę od tej strony? Może wyjaśni mu, że są mniej krwiożerczy niż obecny władca. Cyra, najbardziej cywilizowany z braci, miałby szansę to wykazać. Widać to w jego oczach. Ale nie będzie to łatwe. Ezrel nie jest typem zdrajcy. Po prostu chce dobra swojego ludu. Po dyskusji dowódca postanowi wrócić do swego wojska. Urvel jednak zostanie jeszcze na kilka zdań. Zapyta po co drużynie to wszystko, co nimi kieruje. Po usłyszeniu odpowiedzi wzbije się w powietrze i wróci do górnego obozu by porozmawiać

z Malachetem. Znalazł słabe ogniwo i próbuje je wykorzystać.

To będzie jednak dopiero pierwsze podejście. Nawet jeśli te pertraktacje zakończą się porażką do bitwy jeszcze nie dojdzie. Wojska Pierwszego Świata nie zejda ze szczytu, a wojsko BG jest wycieńczone podróżą. Trzeba rozbić obóz i odpocząć. Inaczej bitwa będzie z góry przegrana.

Dyplomacja raz jeszcze

Tym razem Malachet postanowi posłużyć się sprawniejszym dyplomatą i kimś kto niepostrzeżenie skontaktuje się z jednym tylko członkiem drużyny. Urvel uważnie obserwował braci i wyczuł, że słabym ogniwem drużyny może być Rhauis. Dlatego właśnie mu zostanie złożona obiecująca propozycja. W nocy zjawi się w jego namiocie Luah. Jednak nie będzie prezentował własnego interesu, a jedynie wolę Malacheta. Jeśli Rhauis się postara Luah jest bardzo łatwy do wciągnięcia w osobiste dyskusje. Zwłaszcza, że ostatnio jego bracia wymagają od niego bardzo wiele, a on czuje się coraz bardziej sfrustrowany. Póki co podejmie się jednak wykonania zadania, które powierzył mu najstarszy brat.

Luah zaproponuje Rhauisowi porzucenie swojej rasy. Będzie mógł on zostać jednym z władców Raju, dostanie tutaj tytuł i władze. Musi jednak przyłączyć się do obrońców. Wroga armia padnie na murze, więc propozycja Luaha to jedyna nadzieja Rhauisa, na osiągnięcie jakiegokolwiek sukcesu. Składana mu ponieważ jedynie w nim widać potencjał. Pozostała trójka braci zachowuje się i wygląda jak zwykły plebs. Zgodzi się? Warto by dobrze rozważyć tę propozycję. Jeśli się bardzo mocno uprze – będzie mógł zabrać ze sobą Higaila. Ale tylko go.

Tej samej nocy Luah podejmie się jeszcze próby skrytobójstwa. Sam zdecyduje, który z braci w rozmowie wydał się przywódcą. Scena ta jednak nie może ograniczyć się do poinformowania BG „Nie obudziłeś się tej nocy”, bo to jest sesja, a nie gra w Mafię. Główny bohater zawsze ma los po swojej stronie w takich chwilach. BG może się lekko przebudzić i mieć szansę usłyszenia czyis kroków w namiocie, albo dostrzec dziwne załamane światła nad swoim łóżkiem. Luah jednak nadal pozostanie niewidzialny oraz bardzo niebezpieczny. Skrytobójca będzie rozrabiał w obozie tak długo jak będzie czuł się niezagrożony. Gdy będzie musiał zacząć obawiać się o swoje życie – ucieknie.

Rozstrzygnięcie

Prawdopodobnie bitwa będzie nieunikniona. Gdy wojsko braci będzie wypoczęte i gotowe do działania nadejdzie czas rozstrzygnięcia. Zadanie jakie stoi przed nimi jest jednak diabelnie trudne. Ale tutaj zbliża się ostateczny koniec. Wcale nie musi być pozytywny dla drużyny.

Pierwsze starcie będzie dla nich jednak stosunkowo łatwe. Pod skałami rezyduje jedynie dwudziestotysięczny oddział należący do Ezrela. W tym czasie ze skał będzie na głowę walczącej armii spadał ciągle zabójczy deszcz strzał co armii Ezrela doda +1 do wszystkich testów. W tej bitwie może dojść do bezpośredniego pojedynku braci z pierwszym z władców rajy. Nikt nie ośmieli się przeszkodzić w tym pojedynku. Ezrel to wybitny wojownik. Może sprawić duże kłopoty każdemu z braci. Jeśli jednak nikt nie odważy się na bezpośrednią konfrontację z nim – ten wzbije się w powietrze i ucieknie z pola bitwy gdy walka będzie przegrana. Dorwanie go w powietrzu to ostatnia szansa dla BG by zgłodzić go przed drugą fazą bitwy...

... Która będzie dla atakujących największym wyzwaniem. Wspinaczka na szczyt stromej góry. Prowadzą tam wąskie schody, wysokie na paręset metrów. I na każdym stopniu stoją wrogie wojska. Schody są na tyle wąskie, że walczyć równocześnie może tylko dwóch żołnierzy. Łucznicy na górze ucichną bo niemożliwym jest strzelanie pod tak niewygodnym kątem. Szykuje się długa i nieprzyjemna walka w której każdy pojedynek będzie kończył się lotem w dół przegranego. W tej

fazie bitwy testuj strategię Urvela, który zaplanował ten etap walki. Będzie miał +1 do testów ze względu na wygodniejszą pozycję. W tym etapie bitwy nikt nie dostaje modyfikatorów za większą liczbę wojska. I tak rozstrzygany jest pojedynek za pojedykiem. Przewaga liczebna to żaden atut. Wróg schody obstawił jedynie dziesięcioma tysiącami wojska, ale jeśli drużyna nie będzie miała szczęścia sama może w tym momencie stracić bardzo wielu żołnierzy. Jak zachowają się gracze? Mogą chcieć wspierać swoją armię na normalnych zasadach co będzie oznaczało, że będą latali wzdłuż schodów zrzucając wrogich żołnierzy. Ewentualne obrażenia będą pochodziły od łuczników, którzy postarają się zdjąć uskrzydłonych braci. Przy takim rozłożeniu kart do walki ponownie może włączyć się Ezrel, samemu prowokując pojedynek w powietrzu (o ile oczywiście wciąż żyje). Jeśli Rhauis przywołał burzę to schody są moką, zabójczą pułapką. Powinieneś podkreślić to bardzo wyraźnie. Wielu żołnierzy będzie ginęło ślizgając się na schodach wilgotnych od deszczu i krwi.

W końcu drużynie uda się przebić przez ten zabójczy szlak, zostawiając skały i schody całe pokryte świeżą krwią. Tutaj dojdzie do ostatniej bitwy. Wielka równina rozciągająca się u stóp szlaku prowadzącego do serca pierwszego ze wszystkich światów. Będzie to największy test umiejętności BG. Oraz ich lojalności. Po czyjej stronie stoi aktualnie Rhauis? Poza tym to nie on będzie w tej sytuacji największą przeszkodą. W tym etapie bitwy dowództwo przejmie Melechet, mając na swoją komendę sto tysięcy żołnierzy. A ile wojska pozostało graczom? Ten etap bitwy nie musi się udać. Może skończyć się absolutną porażką. Ale niech to będzie bitwa wielka, epicka. Niech BG naprawdę mają wpływ na losy tego starcia. Od tej wojny zależy w czyim władaniu znajdzie się pierwszy świat, wyśniony raj. I utracone dziedzictwo mieszkańców Wyspy Czaszek.

Jak zakończy się to starcie?

Sukces drużyny

Gdy szala zwycięstwa przechylił się na stronę BG, Urvel wyrwie miecz i przebije nim bok Melecheta, oddając się w służbę nowych władców. Będzie dobrym sługą i doradcą do chwili, aż zdradzenie braci nie okaże się dla niego korzystniejszym rozwiązaniem.

Sama bitwa zakończy się wybuchem euforii podwładnych drużyny. Właśnie wywalczyli dla siebie miejsce w raj. Pozostaje problem rozstrzygnięcia kto zostanie królem pierwszego świata. Bracia rzucą się sobie do gardeł czy wybiorą któregoś spośród siebie? A może bitwę przeżył tylko jeden z nich? Nie omiń tego wątku. To właśnie objęcie władzy nad tym miejscem było motywacją Rhauisa oraz Cyry. Pozostali bracia też pewnie będą chcieli wyszarpać dla siebie odrobinę władzy.

A co z mieszkańcami Wyspy Czaszek? Powrót po nich będzie trudny i ryzykowny? Czy naprawdę jest sens dla nich ryzykować. Możliwe jednak, że będą pamiętali o swych rodakach. Po długim czasie Faaurowi uda się otworzyć drogę do Wyspy. Większość Arhirion powróci do domu po tysiącletnich wygnania. Część jednak uzna Wyspę za swój prawdziwy dom i zrezygnuje z jej opuszczenia. Pozostaną tam już na zawsze jako mieszkańcy najbardziej tajemniczego miejsca znanego mieszkańcom Abaetl.

Porażka

Nie każda wyprawa zakończyć musi się sukcesem. Wojska drużyny będą topniały do ostatniego, aż w końcu bracia pozostaną już sami naprzeciw niezliczonego wroga. Ci spośród nich którzy przeżyją zostaną wzięci do niewoli i wkrótce straceni w publicznej egzekucji bądź zamknięci w lochach jak ich ojciec.

Tej samej nocy Uruhama zerwie się w nocy z płaczem. Widział to wszystko i wie już, że

wszelka nadzieja została stracona. Lud już na zawsze pozostanie na wygnaniu...

A może któremuś z graczy udało się uciec? Czy zbierze nową armię i powróci mając na uwadze swoje wcześniejsze porażki? To jest już jednak całkiem inną opowieść. I trochę bardziej optymistyczne zakończenie tej, która właśnie dobiegła końca.