

# W ciszy grobowca



System: OHET

Autor: Tymoteusz Czyż

Liczba graczy: 4

Przewidywany czas: 6–7h

Rok 2018

## Spis treści

Jaki to będzie scenariusz?.....	3
O czym będzie scenariusz? .....	3
Postacie Graczy.....	4
Wstęp .....	4
Adhita .....	5
John Meller.....	5
Sally Thompson .....	6
Wilbur Fisherman .....	6
Sceny .....	7
Scena otwierająca – KARAWANA, gdzieś w drodze do grobowca, dzień.....	7
Scena rozbicia obozowiska – OBÓZ, U podnóża grobowca, zmierzch.....	10
Scena trzecia – Zejście do Grobowca, Dzień .....	11
Scena czwarta – Ponowne zejście do Grobowca, Dzień.....	13
Scena piąta – W poszukiwaniu odpowiedzi, Dzień.....	15
Scena szósta – Tuż przed końcem, Dzień .....	16
Scena siódma – Koniec?, Dzień .....	18
Scena ósma – Prawdziwy Koniec, Noc .....	19
TABELE.....	21
Przedmioty: .....	21
Przeciwnicy:.....	22
Tabele rozwoju bohaterów: .....	26
Adhita (Astrolog) .....	26
John Meller (Doktor) .....	28
Sally Thompson (Indiana Jones) .....	30
Wilbur Fisherman (Kustosz) .....	32

## Jaki to będzie scenariusz?

W założeniach koncepcyjnych scenariuszowi przyświecają dwa centralne elementy: dobra zabawa oraz stopniowa eskalacja napotkanych przeciwności. Dodatkowo jest to hybryda dosyć liniowego „lochołaza” z przygodową grą akcji, polegającą na odszukaniu i pokonaniu tzw. Bossów.

Linia fabularna zakłada sporo niedopowiedzeń i luk, które w założeniach wypełnić mają gracze, tworząc własną – niepowtarzalną opowieść. Całość fabuły nie zostanie szczegółowo wyjaśniona (choć jakies wyjaśnienia się pojawiają) w tym dokumencie i jest to świadoma decyzja projektowa, podyktowana przez chęć stworzenia braku „jedynej właściwej” interpretacji, tak aby dany mistrz gry mógł przystać na dowolną przyjętą przez niego wersję historii przed jak i w trakcie eksploracji grobowca.

Całość zabawy odbywać ma się w cyklach: odnajdź anomalie, pokonaj zagrożenia, powróć do obozowiska / kontynuuj poszukiwanie dalszej anomalii. Cel takiego szablonu wyjaśniam w dalszej części dokumentu.

Stworzyłem cztery predefiniowane postacie, które są w pewnym zakresie podatne na dostosowanie do danego stylu gry, jednak nadal pozostają określonymi bohaterami w świecie przedstawionym, mają pewne zdefiniowane elementy niezbędne do odpowiedniego zaczepienia fabularnego i pozwalające na grę narracyjną. Jeżeli graczom nie będą odpowiadać niektóre, dosyć charakterystyczne cechy ich awatara, porozmawiaj z nim i dostosuj odpowiednio postać. Pierwszą zasadą przyświecającą scenariuszowi, jest przede wszystkim dobra zabawa, ewentualne straty fabularno – narracyjne są w takim wypadku „mniejszym złem”.

## O czym będzie scenariusz?

Zaczynamy na początku XX wieku w dalekiej odnodze Doliny Królów. Gracze wcielają się w grupę poszukiwaczy – archeologów (z gatunku tych rabunkowych) wysłanych z Anglii, na ratunek drugiej misji archeologicznej na te tereny (zatem są trzecią misją archeologiczną). Po zaginięciu w tajemniczych okolicznościach pierwszej, a parę miesięcy później drugiej wyprawy (wysłanej, aby sprawdzić, co stało się z pierwszą), nikt nie chciał zgłosić się na tę

pozornie samobójczą misję, poza grupką straceńców, umotywowanych pobudkami natury osobistej.

To krótkie streszczenie sytuacji sprzed scenariusza, jednak o czym będzie on sam?

W założeniach: o grupie zdeterminowanych ludzi, pragnących odnaleźć zaginionych bliskich, rozwiązać tajemnicę grobowca, albo odnaleźć wszelako pojęty sens istnienia i miejsce w świecie.

Scenariusz opisuje trzy linie fabularne: Daleką przeszłość (Historie Faraona i jego rodziny oraz sług), bliską przeszłość (częściowo historię pierwszej wyprawy, bardziej szczegółowo drugiej), oraz wydarzenia rozgrywające się bezpośrednio w trakcie scenariusza, czyli eksplorację grobowca przez grupę awanturników.

Scenariusz nastawiony jest na dynamikę i adrenalinę związaną z licznymi pojedynkami z tzw. Bossami. Aby cała formuła utrzymała się w ryzach, potrzebne jest odpowiednie wyważenie ze strony MG, nie można gnębić graczy, aby „coś im udowodnić”, lecz nie ma być to spacer po parku i walka z czterema goblinami.

## Postacie Graczy

### Wstęp

Zanim przejdę do meritum, wyjaśnię sposób, w jaki tworzyłem postacie i dlaczego postanowiłem ukazać „bebechy” procesu.

Podstawową sprawą jest oddzielenie warstwy narracyjnej od karty postaci. Uznałem, że aby w pełni uwypuklić pewne aspekty, potrzebuje odejść od konwencji, przedstawionej w systemie, którym podpieram się w mechanicznych aspektach scenariusza.

Na wzór pisania scenariusza filmowego każda postać posiada: **Cel**, **Pragnienie**, **Problem**, oraz **Przeszłość**.

Zostało to podyktowane charakterystyką sesji jednostrzałowej, w której nie mamy czasu na tworzenie „bagażu” emocjonalnego postaci, prowadzonej przez całą kampanię. Nie mamy czasu na odkrywanie postaci w długotrwałym procesie odgrywania, dlatego też ukazałem pewne charakterystyczne idee w nierozbudowany sposób, aby wskazać potencjalną drogę ku indukcji jak najsilniejszych przeżyć (być może nie katharsis, ale coś tam gracze powinni czuć podczas grania, nie tylko „to ja go tnę”).

**Cel:** to rzecz, do której dana postać dąży, zazwyczaj pokrywa się to z fabularnym umotywowaniem wyruszenia w tę quasi-samobójczą misję. Cel wskazuje drogę, warto od czasu do czasu przypomnieć graczom, co kieruje ich awatarem.

**Pragnienie:** to, czego postać naprawdę chce, ale nie zdaje sobie z tego sprawy. Dlaczego postanowiłem odkryć te informacje przed graczem? Aby wziął udział w pewnej historii, przekazałem mu ster i dałem trochę samodzielności, zrobi z nią to, co będzie uważał za słuszne.

**Problem:** Coś, co stoi na przeszkodzie do realizacji celów i pragnień bohatera. Gracz może próbować przewyciężyć / przepracować / pogodzić się z nim, a MG powinien dać mu ku temu okazję. Dodajmy trochę dramatyzmu do całej mieszanki, opowiadana historia stoi na nadrzędnym miejscu względem mechaniki.

**Przeszłość:** To, kim byli bohaterowie przed wydarzeniami rozegranymi w scenariuszu. Bagaż emocjonalny, jak i pewna rama pozwalająca umiejscowić postać w świecie przedstawionym.

Adhita

(Astrolog) [Łotrzyk, czarodziej, 9KB]

**Cel:** Odnalezienie Mistrza.

**Pragnienie:** Udowodnienie wszystkim, że jest godnym następcą wielkiego filozofa.

**Problem:** Jest mieszańcem wielu ras, zawsze obca i niepewna względem innych ludzi. Ciężko zdobyć jej zaufanie.

**Przeszłość:** Sierota przygarnięta przez wybitnego filozofa, ma podejrzenia, że jej mistrz parał się ciemnymi mocami, jednak nie chce się tym dzielić ze światem. Boi się, co przyniesie przyszłość i czy da radę temu sprostać.

**Notka MG:** Walczy dwoma maczetami związanymi sznurem (można to wykorzystać w kreatywny sposób), zna języki.

John Meller

(Doktor, strzelec wyborowy) [Wojownik, łotrzyk 9KB]

**Cel:** Odnaleźć narzeczoną.

**Pragnienie:** Odnaleźć spokój wraz ze swoją rodziną.

**Problem:** Wszyscy czegoś oczekują od niego, boi się, co zastanie w grobowcu i czy będzie w stanie uratować wybrankę. Bez niej jego życie nie ma sensu.

**Przeszłość:** Weteran wojny w Afganistanie, został tam ranny w nogę, do dzisiaj ma problem z przemocą.

**Notka MG:** Ma ze sobą karabin snajperski, potrafi opatrywać rany, potrafi łątać pancerze.

Sally Thompson  
(Indiana Jones) [Łotrzyk, Bard 9KB]

**Cel:** Odnaleźć Ojca.

**Pragnienie:** Stać się godną następczynią majątku Thompsonów i jednocześnie pozostać sobą.

**Problem:** Czasami jest zbyt odważna i pędzi na złamanie karku, wydaje jej się, że jest niezniszczalna i może wszystko.

**Przeszłość:** Dziedziczka fortuny Thompsonów, wychowana na syna przez Ojca, stara się udowodnić wszystkim, co jest warta.

**Notka MG:** posiada rewolwer i bicz, biczem można rozbrajać przeciwników.

Wilbur Fisherman  
(Kustosz) [Łotrzyk, Barbarzyńca 9KB].

**Cel:** Odnaleźć córkę

**Pragnienie:** Przestać pić i pogodzić się z córką.

**Problem:** ma słabość do alkoholu, odreagowuje w ten sposób stresy i smutki.

**Przeszłość:** Kustosz brytyjskiego muzeum, u schyłku swojego życia. Wiele widział, jeszcze więcej przeżył, jednak zdrowie już nie to samo.

**Notatka MG:** Strzelba (odpycha przeciwników) powinna działać jak broń dwuręczna, potrafi łątać pancerze.

Uwagi ogólne: Dla ułatwienia liczenia WO, każda postać jest wyposażona w 3.

## Sceny

Scena otwierająca – KARAWANA, gdzieś w drodze do grobowca, dzień.

To już dwa tygodnie od przybycia do Egiptu, najpierw Kari, później długa podróż Nilem, aż w końcu Luksor, pełen milczących, podejrzliwych twarzy. Szybka przesiadka na wielbłądy, wynajem tragarzy i ruszyliście w drogę do Doliny Królów – w poszukiwaniu poprzedniej ekspedycji, albo chociaż jej pozostałości.

Nieufni tragarze słono was potraktowali, w dodatku nikt nic nie słyszał, nikt nic nie widział. Prawdziwa zмова milczenia, pytanie tylko dlaczego?

Pogoda dokazywała dużo mniej, niż się spodziewaliście. Egipt w zimie był miłą odmianą od mokrego – zziębniętego Londynu. Nagle wasz przewodnik – **Hassan Ibn Muhamed**, zaczyna krzyczeć w niebogłosy i wskazuje odległą wydmę, a raczej kusz wlatujący w niebo. To nie burza piaskowa, lecz grupa jeźdźców kierujących się prosto na was. Nie wróży to niczego dobrego.

**Trudny TEST Mądrości:**

- **ADHITA** – **TAK / TAK, ale:** Pośród kłębowiska wzburzonego kurzu dostrzegasz mistyczne symbole powiązane ze Słońcem (Włócznia), zagrożeniem (wąż), **TAK I:** oraz coś umykającego twojej ograniczonej percepcji, jakby wielki cień ukrywający się pośród tańca ziarenek pisaku.

**TAK (kontynuacja):** A, tak poza tym widzisz grupę jeźdźców, wymachujących karabinami, albo sejmitarami.

**NIE I:** Chmura pisaku okazała się dla ciebie tajemnicą, symbole wirowały tak szybko, że nie potrafiłaś skoncentrować się na nich ani przez moment. **ALE:** Dostrzegasz grupę jeźdźców wymachujących karabinami i bronią, ciekawe, jakie mają zamiary?

**NIE I:** Słońce razi w oczy, a w głowie zaczyna się kręcić, chyba przesadziłaś ze słońcem. **ETYKIETA:** PRZEGRZANIE.

- **WILBUR FISHERMAN** – **TAK:** Dostrzegasz grupę konnych jeźdźców i od razu rozpoznajesz co to za jedni. Mudżahedini, nie ma szansy na negocjację, trzeba

przygotować się do zażartej walki. Wyjmujesz swoją oddaną dwururkę i przygotowujesz się do walki.

**TAK, I:** W ostatniej chwili przypominasz sobie, że gdzieś czytałeś o taktyce partyzantów, będą starali się was okrążyć i wystrzelać, jednocześnie uniemożliwiając ucieczkę. Najlepszą strategią jest znaleźć jakąś osłonę.

**TAK, ALE:** ... Wyjmujesz swoją oddaną dwururkę i przygotowujesz się do walki, lecz w ostatniej chwili czujesz ukłucie głodu alkoholowego, ręce zaciśnięte na strzelbie zaczynają niekontrolowanie drżeć.

**NIE:** Słyszysz jedynie obce, męskie głosy wykrzykujące wersety o świętej wojnie. Nie rozumiesz, co to oznacza. Jedyne, na czym możesz teraz zawiesić myśli, jest chęć sięgnięcia do butelki.

**NIE, ALE:** Jednak udaje się ją ci stłamsić i trzęsącymi się rękami sięgasz po oddaną dwururkę. Tak łatwo im z tobą nie pójdzie.

**NIE, I:** ...jest chęć sięgnięcia po butelkę. W głowie lekko wiruje, a ręce trzęsą się tak, że nie jesteś w stanie ich opanować, wypuszczasz strzelbę, a zaraz po niej pudełko amunicji ląduje w piasku. Nie jest dobrze.

- **SALLY THOMPSON – TAK:** Wali na ciebie horda wściekłych fanatyków, nie interesujesz się za bardzo co, gdzie, kiedy i dlaczego. Zeskakujesz z wielbłąda. Biegniesz do najbliższych tragarzy i karzesz im opuścić ładunek...

**TAK, I:** Chowasz się za grupą skrzynek, otwierasz jedną z nich i tak jak myślałaś, masz szczęście w nieszczęściu, na wierzchu jest twoja torba z granatami. Z granatem w jednej i rewolwerem w drugiej jesteś przygotowana. Niech tylko spróbują cię dorwać.

**TAK, ALE:** Chowasz się za grupą skrzynek, otwierasz jedną z nich i okazuje się, że to nie jest twój szczęśliwy dzień. Skrzynia wypełniona jest odczynnikami i sprzętem laboratoryjnym. Ciekawe czy to wszystko jest łatwopalne?

**NIE:** Zeskakujesz z wielbłąda i rozglądasz się dookoła, serce próbuje wyrwać się z piersi. Czujesz, jak dłonie oblewa zimny pot, zaczyna się panika.

**NIE, ALE:** Bierzesz parę głębokich oddechów i dobywasz rewolweru, sprawdzasz magazynek – oddychasz z ulgą, widząc, że jest pełny.

**NIE, I:** ...zaczyna się panika. W głowie dudni krzyk ludzi i przerażone odgłosy wielbłądów. Jeden z tragarzy wpada na ciebie i wypuszczasz rewolwer, po który właśnie sięgałaś. Ląduje gdzieś przysypany piaskiem. Nie masz wyjścia, padasz na kolana i zaczynasz



przechesywać okoliczną wydęgę, modląc się w duchu, aby ziarenka nie dostały się w szpary mechanizmu.

- **JOHN MELLER** – **TAK**: Spokojnie sięgasz do pokrowca i dokręcasz do wysłużonego karabinu celownik optyczny. Przykładasz broń do barku i uspokajasz oddech, pierwszy z jeźdźców wejdzie w zasięg strzału za trzy, dwa, jeden...

**TAK I**: za trzy dwa jeden... Jednak tuż przed strzałem dostrzegasz, że mężczyzna, w którego celujesz, ma na piersi medalik ładząco przypominający ten, który ofiarowałeś Michell.

**TAK, ALE**: za trzy dwa jeden... chmura pisaku przysłania widoczność w ostatniej chwili. Los dzisiaj ci nie sprzyja.

**NIE**: Spokojnie sięgasz do pokrowca i dokręcasz do wysłużonego karabinu celownik optyczny. Przykładasz broń do barku i uspokajasz oddech. Niestety refleks słońca wpada prosto przez lunetę, oślepiając ciebie na moment. **I**: Egipskie słońce okazuje się dużo ostrzejsze, niż przypuszczałeś, oko jeszcze przez chwilę nie będzie w pełni sprawne, otrzymujesz **ETYKIETĘ**: Na wpół ślepy.

Po opisie sytuacji następuje **RZUT NA INICJATYWĘ**. Mudżahedini starają się okrążyć karawanę, w międzyczasie część tragarzy bierze nogi za pas, a część chowa się pomiędzy ładunkiem. Padają pierwsze strzały.

KONNI MUDŻAHEDINI PILNUJĄCY GROBOWCA FARAONA (KP: 5) w ilości 6.

Po opis przeciwnika udaj się do sekcji: TABELE.

### **SKARBY:**

**Magiczny przedmiot**: Medalik Michell (Rozdział TABELE)

**Legendarna broń**: Rewolwer jednego z oddanych służących Lorda Thompsona, ma charakterystyczną grawerkę na lufie.

**Spisane zaklęcie**: Zaklęcie Rozkazu

**Księga z legendami / tajemnicami**: 1 / 3 notatek Mistrza Ibn al-Asira ( Rozdział: Tabele)

**Pochodnia**: zwykła pochodnia

**Amunicja**: naboje popularnych kalibrów (czyli nie do strzelby oraz karabinu, tylko rewolwery się załapały)

**Dobre jedzenie i napitek**: brak.

## Scena rozbicia obozowiska – OBÓZ, U podnóża grobowca, zmierzch.

**Hassan ibn Muhammed** zdołał uspokoić pozostałych tragarzy, reszty nie chciało wam się gonić, bo i tak na tym etapie nie miało to już sensu. Z oczami dookoła głowy ruszyliście dalej w drogę. Po trzech godzinach zaczęło zmierzchać i w końcu wjechaliście do sławnej Doliny królów. Szczerze? Nie do końca tego oczekiwaliście po mitach i legendach. Można powiedzieć, że całość jest... Szara i dosyć nudna. Jednak gdzieś tutaj drzemie tajemnica, którą musicie rozwiązać.

Rozbijanie obozu poszło zaskakująco łatwo. Szukaliście długo i wnikliwie, jednak po obozach poprzednich eskapad nie został żaden ślad.

Zejscia do grobowca ziało złowrogą aurą. [Jeżeli PG postanowią zejść, zobaczyć do grobowca, okaże się, że wejście jest zabezpieczone, zupełnie jakby żadna z ekip nigdy nie urządziła tutaj wykopalisk. Wasi ludzie, będą musieli rano rozpocząć prace, aby otworzyć wejście.]

### TEST MĄDROŚCI:

**TAK:** Pod głęboką warstwą piasku ukrywa się okrągła płyta, którą wypełniają skomplikowane, rzeźbione linie ruchu planet. Po wstępnych oględzinach jednoznacznie można stwierdzić, że nie przedstawiają one ziemskiego układu słonecznego, a wiedzą i dokładnością pomiarów wyprzedzają czasy grobowca o całe setki lat.

**TAK, I:** ...całe setki lat. Mistyczne wzory układają się w zagmatwane prawa alchemii. Jeżeli wierzycie w takie rzeczy to to, co spoczywa przed wami, przeniknięte jest tajemnicami wszechświata. Dalsze oględziny wskazują jednoznacznie na legendarnego arabskiego uczonego Abdula Alhazreda.

**TAK, ALE:** ...całe setki lat. W głowach wam zawirowało, jednocześnie wszyscy w pobliżu usłyszeli mroczny szepot w tajemniczym języku. Tubylcy popatrzyli po sobie znacząco. Pytani o szczegóły jakby nabrali wody w usta.

**NIE:** Nie spodziewaliście się, że to wszystko będzie takie... zwykłe. Ta przytłaczająca wizja naprawdę podcina skrzydła. Nie ma na czym zawiesić wzroku, odegnać przygnębiających myśli o losie najbliższych.

**NIE, I:** ...losie najbliższych. Patrząc na wejście do grobowca, słyszeliście własny głos wyszydzający wasze dokonania. Jesteście tylko grupą zdesperowanych, niepasujących nigdzie samobójców. **ETYKIETA:** zdesperowani.

**NIE, ALE:** ...losie najbliższych. Jednak z każdą chwilą czuliście, że jesteście coraz bliżej rozwikłania tego tajemniczego zniknięcia. Cała ta droga i pokonanie bandytów. To wszystko nie pójdzie na marne. **ETYKIETA:** Zdeterminowani.

### Scena trzecia – Zejście do Grobowca, Dzień

**Opis #1:** Wstaliście skoro świt, **Hassan** właśnie popędzał robotników, do otwarcia wrót. Panuje morowa cisza, a większość pracowników ma osoviałe miny. W końcu jeden z najmłodszych zatrudnionych przerywa milczenie i podbiega, coś na szybko tłumacząc **Hassanowi**. Jeżeli któryś z **Graczy** zna Arabski i zda (**PRZECIĘTNY TEST MĄDROŚCI**), dowie się, co następuje:

W nocy część ludzi nawiedził ten sam sen o płomiennym – zielonkawym duchu białej kobiety wchodzącej do grobowca. Ludzie myślą, że cała wyprawa jest przeklęta i że otwarcie grobowca sprowadzi na nich klątwę. Opis pokrywa się z wyglądem **Michell** (historia postaci **Johna Mellera**).

Otwarcie grobowca: Parę uderzeń kilofami usuwa pieczęć, zaczepianie lin trochę trwa, ale w końcu grupa mężczyzn ciągnie z całych sił. (Postacie graczy mogą pomagać, wystarczy trudny Test Siły, interpretacji rzutów wedle uznania MG).

Z ostatnim przeciągłym szarpnięciem i jękiem naprężonych lin, wrota uchylają się, a z grobowca bucha zastane – zatęchłe powietrze. W środku jest **CIEMNO** i **DUSZNO**.

Robotnicy wycofują się, mówiąc, że dalej nie idą. Grupa awanturników musi podążać dalej sama.

**Pułapki:** Gaz wywołujący **DUSZNOŚCI** i **CHOROBY**.

**Freski:** Na ścianach odmalowana jest procesja pogrzebowa Faraona. **PRZECIĘTNY TEST MĄDROŚCI:** Pozwoli na rozpoznanie pewnych podstawowych archetypów w pochodzie żałobnym. Żołnierza (z wyjątkowo pięknym **Chepeszem**), Matkę (płaszcz w kształcie skrzydeł **Izdy**), kobietę z odłupaną twarzą (bransolety w kształcie węży). W tle wyrzeźbiona jest wielka spadająca gwiazda, cała scena rozgrywa się na jej tle. Styl i kunszt malowideł wykraczają poza dokonania rzemieślników w tamtych czasach. To przełomowe odkrycie archeologiczne.

**Opis#2:** Poczuliście w zębach skrzywienie piasku i powiew rozgrzanego powietrza, prosto z serca grobowca. Ciszę przerwał szum przesypywania się niezliczonych ziarenek piasku. W głębi korytarza widać światło dnia. Za waszymi plecami gaz zaczyna zbierać się w coraz większe kłębowiska. [Daj graczom szansę podjęcia decyzji, czy chcą wrócić przez gaz (trudny test siły -> niezdanie powoduje dotkliwe zatrucie), czy też udają się w kierunku światła.]

W połowie drugi w kierunku światła przez chwilę widać zielonego ducha **starszego arystokraty** (Historia postaci Sally Thompson) wznoszącego amulet Ankh w kierunku światła, chwilę później przerażenie pojawia się na jego twarzy, krzyczy coś, jakby wydawał rozkazy i otrzymuje niewidzialny cios, jednocześnie zasłaniając się ręką. Widmo rozplywa się w powietrzu. Cisze mąci tylko szum piasku.

Walka: Po przekroczeniu wyrwy, PG znajdują się na skraju pustynnej oazy. Naprzeciw **w pobliżu** stoi wojownik – gigant: **MAHEES**, z twarzą przysłoniętą przez maskę pogrzebową. Otacza go pulsująca aura przyjmująca kształt boga o głowie Krokodyla, stróżka dziwnej energii wędruje prosto do konstrukcji na brzegu małego jeziora. Trzy kolumny przy każdej modli się **Kultysta z maską Szakala, który dzierży magiczną włócznię**. Kolumny mają wyryty wizerunek odpowiednio: krokodyla, lwa, oraz ibisa.

Co dwie tury, aura wokół wojownika – bossa zmienia się, zgodnie z kolejnością kolumn.

Każda aura ma wyjątkowe zdolności i oddzielną pulę żywotności oraz WO. Zabicie / wyeliminowanie **Kultysty** przy kolumnie skutkuje wyłączeniem danego „oblicza” z puli. Kultyści będą krzyczeć po **EGIPSKU**, aby tego nie robić, bo uwolni się wielkie **ZŁO**. W momencie zabicia ostatniego kultysty po oazie przebiega wielki skrzydlaty cień i **MAHEES** wejdzie w **OSTATECZNĄ FORMĘ**.

Włócznie oraz Chepesz, który rzuca graczom **BOSS**, są w stanie go ranić. **MAHEES** jest odporny na broń strzelecką (zasłania się wielką tarczą, jeżeli zostanie z niej rozbrojony, straci tę właściwość). Więcej szczegółów na temat **BOSSA** i **KULTYSTÓW** w rozdziale **TABELE**.

**Skarby:** Krwawy Chepesz

**Opis#3:** (Opisz scenę adekwatną do użytego przez graczy sposobu na pokonanie wroga, możesz zaproponować, aby gracz sam opisał, w jaki sposób chce wykończyć przeciwnika, tak aby był zadowolony). Ciało giganta pokrywa się licznymi pęknięciami, aby po chwili obrócić się w pył. Test Mądrości: To był tylko **GOLEM**, magicznie ożywiony sługa napędzany dziwną energią.

Z rozwianego prochu powoli formują się cztery kształty: dwie młode kobiety (Michell -> narzeczona Johna, Sara -> córka Wilbura), oraz dwójka starszych mężczyzn (Lord Thompson -> ojciec Sally, oraz Ibn al-Asir -> Mistrz Adhity). Wszyscy płoną nieziemskim zielonym ogniem i widać po ich twarzach, że cierpią. Wyciągają ręce w kierunku postaci graczy i znikają w kolumnie dymu każdy. Wielki cień przebiega po oazie i pochłania Postaci Graczy.

W tym momencie można wybrać jedno z dwóch rozwinięć postaci.

Kiedy już wszyscy gracze wybrali, ich postacie budzą się nagle w korytarzu z freskiem, przed nimi jest zaciemnione wejście do **GŁÓWNEJ KOMNATY**. Przedstaw im różne możliwości: wycofanie się i regeneracja w obozie lub też parcie dalej.

## Scena czwarta – Ponowne zejście do Grobowca, Dzień

**Opis#1:** Rozległa komnata stanowi miejsce, w którym zbiegają się wejścia do wszystkich komnat. Po prawej znajduje się zawalone przejście, po lewej zaś korytarz na którego końcu świeci tajemnicza, żółtawa poświata.

Na samym środku Znajduje się wielki posąg Sfinksa, który czujnym spojrzeniem wpatruj się w przybyszy, jakby wiecznie strzegąc grobowca.

Całą ścianę zdobi fresk setek szkieletów w korowodzie, poza (**TEST MĄDROŚCI**) czterema postaciami, które są żywe. Podobizną córki Wilbura, narzeczonej Johna, ojca Sally oraz mistrza Adhity.

Pomieszczenie wypełnia śpiew ptaków, zapewne dochodzący z lewego korytarza.

**Pułapki:** Trujący Gaz

**Fresk:** Na tle ogromnego zachodzącego słońca widnieją dwie kobiece postacie: Matka (płaszcz ze skrzydłami Izydy) oraz kobieta o odlupanej twarzy (bransolety z węzami). Obydwie pochylone nad grobem Faraona. Rzeźbiarz zasugerował zapłakane twarze kunsztownymi pociągnięciami dłuta.

**Opis#2:** Wskazany korytarz wypełniony jest dźwiękiem śpiewających ptaków i delikatnej muzyki. Zbliżając się, dostrzegacie kolejny fresk (patrz fresk). Światło staje się coraz jaśniejsze, aż w końcu stajecie w wejściu do rozległej doliny.

Stoicie na granicy klifu, przed wami rozciąga się piękny ogród wypełniony przeróżnymi egzotycznymi gatunkami roślinności i ptactwa. Wszystko nawadniane jest przez dwa wodospady znajdujące się po lewej stronie, tworzące w dole dwie wartkie rzeki wpływające do sadzawki, a dalej w kamienne przejście z podciągniętą kratownicą.

W prawo od was, **W POBLIŻU** znajdują się proste schody prowadzące prosto do ogrodu. W lewo możecie udać się po wzniesieniu i spróbować przeskoczyć dwa wodospady wypływające ze ściany i dalej po klifie aż do **WIEŻY W ODDALI** wbudowanej w ścianę klifu, skąd dobiega delikatna muzyka harfy.

Freski wyryte ścianie z wodospadami, a aktualnie częściowo zasłonięte pnączami przedstawiają rytuał oczyszczenia w sadzawce, do której spływa woda z wodospadów. **TEST MĄDROŚCI:** Przedmiotem wymagającym oczyszczenia są przedmioty powiązane z **IDEĄ BOSSA**, w tym wypadku są to bransolety w kształcie węży.

**Pułapki#2:** Magiczny Glif wywołujący **Oglupienie** po przekroczeniu wejścia.

**Walka:** Po ogrodzie krąży czterech **WĘŻOWYCH SŁUGUSÓW**, pielęgnują rośliny i jednocześnie wypatrują intruzów. Postacie graczy mogą przekraść się balkonem albo próbować przemknąć do **TAJEMNEGO PRZEJŚCIA**, znajdującego się **W POBLIŻU**. Istnieje też opcja walki. Jeżeli nie uda im się lub rozpoczną walkę, zostaje podniesiony alarm w postaci trzykrotnego zadęcia w wielki róg. MG ustawia licznik trzech rund i opisuje, że z odpływu w stawie wydobywa się dziwny grzechocząco – syczący dźwięk.

Gracze mogą chcieć zamknąć bramę kratą, dodając sobie kolejne trzy rundy do przybycia **APOPIA** – gigantycznego węża. (**APOPIA** po trzech rundach od wezwania, będzie przez trzy rundy przedzierać się przez kratę, warto to opisać dla podniesienia adrenaliny).

Jeśli użyją **TAJEMNEGO PRZEJŚCIA**, znajdą się bezpośrednio w wieży, w pokoju sypialnianym, na stoliku znajduje się dzban z rozcieńczonym winem, oraz różnego rodzaju specyfiki w fiolkach. Udany test Inteligencji potwierdzi, że jednym z nich jest środek usypiający. Będą mogli, przekraść się po schodach na **SZCZYT WIEŻY**, gdzie znajduje się grająca na harfie **AHMES** w pięknie zdobionej masce pogrzebowej, oraz dwie **SŁUŻKI**. Jedna z nich szła akurat po dzban z winem, a druga wachluje **AHMES**. Zostaje wszczęty alarm. Rozpoczyna się walka.

Po pierwszej Fazie walki, kiedy gracze pozbędą się całego Pancerza, oraz magicznej Tarczy rozpocznie się druga faza, gdzie okaże się, że za Maską ukrywa się Michell (**Historia postaci Johna**), kontrolowana przez „złego ducha”. Gracze stoją przed wyborem walczyć dalej → ranić narzeczoną jednego z nich albo „odegnać zło” za pomocą rytuału z fresku. Jeżeli użyli środka usypiającego i dodali go do wina, będą mogli rozwiązać problem, skradając się.

Gracze po dostaniu się do wieży bez użycia tajemnego przejścia, będą musieli pokonać **cztery** kondygnację (w tym sypialnię), na trzech pierwszych znajdują się dwie pary strażników – można się koło nich przekraść lub też walczyć → walka wiąże się z uruchomieniem Alarmu.

Używając klifu i przechodząc na szczyt za pomocą wspinaczki, gracze będą na widoku i narażą się na strzały łuczników, oraz alarm. Mogą próbować się przekraść, jednak będzie to **TRUDNE**.

Ostatnie słowa po zdjęciu całej WO / odprawieniu rytuału, które powinna powiedzieć Michell / **AHMES**: „Jesteśmy tylko więźniami”

Wszystkie statystyki i taktyki przeciwników znajdują się w rozdziale **TABLICE**.

**Opis#3:** Najważniejsze jest w jaki sposób, **GRACZE** pokonali **AHMES**. Jeżeli postanowili zabić / pojmać ciało Michell, zjawia się wielki, czarny cień o formie faraona, rzucając **ZATRZYMANIE CZASU** i porywa / wciąga w siebie zieloną–ognistą postać **DUSZY MICHELL**.

Ciemność zaczyna pochłaniać ich, począwszy od najdalszych zakątków lokacji, aż do graczy. **TERAZ NASTĘPUJE MOMENT NA WYBRANIE ROZWINIĘĆ NA KARTACH POSTACI**.

Fresk przedstawiający **MICHELL** w **GŁÓWNEJ KOMNACIE** zmienia się w obraz szkieletu, wizja zostanie przerwana i gracze znajdują się w prostej komnacie bez malunków z licznymi dzbanami wypełnionymi wonnościami, oraz prostą komorą, w której spoczywa pojedyncza mumia, mająca na rękach złote, węzowe bransolety.

Jeżeli gracze znaleźli sposób na „odczynienie uroku” i przeprowadzili cały proces poprawnie, z ciała **MICHELL** wystrzeli strumień zielonej energii prosto w niewidoczne niebo. Michel pozostanie nieprzytomna, fresk w **GŁÓWNEJ KOMNACIE** nabierze żywych barw, jakby został świeżo namalowany, wizja zostanie przerwana i gracze znajdują się w prostej komnacie bez malunków z licznymi dzbanami wypełnionymi wonnościami, oraz prostą komorą, w której

spoczywa Michell zawinięta w bandażu, oddycha, ale nie daje znaku świadomości, ma na rękach złote, węzowe bransolety.

**Skarby:** Bransolety z węzami

### Scena piąta – W poszukiwaniu odpowiedzi, Dzień

**Opis#1:** Wracając do obozu, okazuje się, że korytarz po prawej stronie został odblokowany w niewyjaśniony sposób. Tym razem to z niego dobiega łuna dziennego światła. Stoicie przed dylematem: kontynuować przeczesywanie grobowca, czy też udać się na spoczynek, po licznych przeżyciach.

Robotnicy w obozie nie zauważyli niczego dziwnego, nie zbliżali się do grobowca, wierząc, że jest przeklęty. Cześć z nich po kryjomu spakowała się i wróciła do miasta. Ta sytuacja będzie powtarzać się przy każdym powrocie drużyny.

Korytarz prowadzący w prawo zdobiony jest niesamowitym freskiem (patrz fresk). Słyszycie wyraźnie dźwięki młotów uderzających o kamień i harmider tłoczego zbiegowiska. Od czasu do czasu słychać nawoływania do pracy po egipsku.

**Pułapki:** Zapadnia z dołem (automatycznie zamyka się po 3 rundach)

**Fresk:** Wyjątkowo kunsztownie przedstawione wnętrze pałacu, ŻOŁNIERZ (Chepesz), oraz MATKA (skrzydła Izydy), rozmawiają. Wszystkiemu za kolumny przygląda się BUDOWNICZY (dłuto i wiązka papirusu).

**Opis#2:** Przed wami roztacza się wielki plac budowy przedstawiający nieukończony grobowiec, w którym właśnie się znajdujecie. Grupy robotników wykutych w kamieniu zdają się nie zauważać was, bezmyślnie wykonując powierzoną pracę. W oddali zauważacie podium na szczycie, którego siedzi mężczyzna wyciosany z białego – wręcz oślepiąco jasnego kamienia. Na głowie ma maskę pogrzebową, a w rękach dłuto i wiązki papirusu. U podstawy spoczywa pół tuzina czarnych tablic przypominających te do zapisywania ważnych wydarzeń historycznych. Daleko po lewej widzicie trzech SKALNYCH GIGANTÓW obracających kołem, wprawiając w ruch skomplikowaną maszynię lin, kołowrotek i ciężarków. Przeznaczenie maszyny jest dla was obce. Wszędzie znajdują się duże, ciężkie bloki kamienia zawieszane na linach, albo podparte drewnianymi klockami, aby nie zjechały na dół.

**Walka:** Walka została zaprojektowana tak, aby była łatwiejsza od pozostałych, ponieważ jest to tzw. „Mid Boss”, musiałem dać okazję i czas na regenerację sił, oraz zasobów. Dodatkowym plusem jest uśpienie czujności przed kolejną walką, rozpoczynającą serię bardzo ciężkich starć.

Jeżeli gracze pokonają trzech gigantów, maszyna przestanie działać, a wszyscy robotnicy przestaną poruszać się i zastygną w bezruchu niczym posągi.

Jeżeli zostanie zaatakowany BUDOWNICZY, robotnicy rzucą się na pomoc panu, a dodatkowo BUDOWNICZY będzie mógł poświęcić ich, aby się uzdrowić, albo odnowić swoje TARCZE.

Warto brać pod uwagę kamienie używane przy budowie i ich zastosowania bojowe, opisywać scenę tak, aby ich użycie było SUPEREFEKTYWNE. W tej walce gracze mają poczuć, że mają

przewagę, jednak niech nie będzie ona zbyt duża. Chodzi nam o poczucie rozwoju, a nie nudę przez brak wyzwania.

**Skarby:** Dłuto i wiązka Papirusu

**Opis#3: BUDOWNICZY** jest jedynie marną kukłą. Ktoś inny pociąga za sznurki. Rozpadającej się na części skorupie towarzyszy czarny dym unoszący się ze szczątków oraz szyderczy śmiech. Ciemność wyciąga swoje łapska w kierunku GRACZY i pochłania ich świadomość. **TO CZAS NA PRZEPROWADZENIE WYBORU ZAWARTEGO W KARCIE POSTACI.**

Gracze budzą się w kolejnym przejściowym korytarzu. Tuż obok znajduje się rozsypany posąg przedstawiający BUDOWNICZEGO, jego insygnia: dłuto i wiązka papirusu. Przed gracami znajdują się wejście do głównej komory grobowej. Słyszą huk wielu wodospadów i światło jaśniejące tuż zza zakrętu. Do nich należy wybór, czy zawrócą i odpoczną, czy też będą przeć do przodu.

#### Scena szósta – Tuż przed końcem, Dzień

**Opis#1:** Droga do głównej komory grobowej stoi otworem, już z daleka słychać szum spadających kaskad, nie macie pojęcia, gdzie tym razem zaprowadzi was to dziwne miejsce, ale wiecie, że musicie przeć naprzód, aby uratować swoich bliskich.

Korytarz jest ciemny, padające światło w oddali jest dziwnie przytłumione. Aby dojrzeć freski, musicie pomagać sobie pochodnią, która strasznie kopci i nie chce się poprawnie zająć. (patrz fresk)

W końcu stajecie przed wejściem, czujecie oddech wilgoci zwilżającej waszą wyschniętą skórę.

**Pułapki:** Wodna mgiełka blokująca zdolności mistyczne na k6 rund.

**Fresk: ŻOŁNIERZ** wbija chepesz w brzuch kobiety z odłupaną twarzą (bransolety z węzami), aby chwilę później nabić się na własną broń. W ostatniej scenie **BUDOWNICZY** składa ich ciała w **GROBOWCU**. **Trudny TEST mądrości:** w tle znajdują się ornamentowany motyw czaszki, przyozdobionej koroną faraona.

**Opis#2:** Gracze wchodzą do kanionu otoczonego przez dziewięć wodospadów. Huk jest ogłuszający, a powietrze wilgotne od kropelek wody. Przez całość przebiega parę łuków tęczowego światła. Na samym środku znajduje się piedestał, nad którym unosi się pojedyncza osoba, odziana w zwiewne kobiece szaty i przyozdobiona piękną grobową maską. Ma rozpostarte wielkie tęczowe skrzydła przypominające skrzydła motyle wykonane z wyjątkowo delikatnego materiału.

Filar pokryty jest magiczny hieroglifami, zapewniającymi magiczną barierę. Krąg można przerwać, przerywając linię hieroglifów.

Dookoła Filaru unoszą się trzy wirujące latarnie emanujące wielobarwnymi płomieniami. Kadzidło miesza się z wodą, załamując otaczającą rzeczywistość opalizującym światłem.

**TEST MĄDROŚCI:** Wykrycie punktów nadających się na zasłony przed magicznymi pociskami.



Krawędź kanionu wypełniona jest Trzema kamiennymi tablicami z białego marmuru, magiczna przedza biegnie od każdej takiej tablicy do BOSSA. Jeżeli są połączone, zapewniają BOSSOWI jeden darmowy czar na rundę (po prostu jeden, nie jeden za każdą tablicę).

Zgaszenie / zniszczenie latarni rozpocznie rytuał oczyszczenia. Moc zacznie uciekać z MATKI i po trzech rundach przejdzie w OSTATECZNĄ FORMĘ. Wystarczy wytrzymać 4 rundy, a kłątwa zostanie zdjęta. (Oznacz to za pomocą czterech zawieszonych, płonących czarnym płomieniem ogników, każdy gaśnie na początku tury MATKI).

**Walka:** Ten BOSS ma być wymagający. Możemy założyć, że wszystkie poprzednie były jedynie przebieżką, a teraz zaczęła się prawdziwa zabawa. MATKA jest potężną postacią posługująca się sztukami tajemnymi w płynny, elegancki sposób. Walkę rozpocznie od agresywnego ataku zaklęciami obszarowymi i jednocześnie przywoła żywiołaki do ochrony. Będzie starała się utrzymać dystans względem postaci graczy. Więcej o taktyce w rozdziale TABELA.

Kluczem do zwycięstwa jest zniszczenie kręgów oraz tablic, tak aby różnica w ilości akcji zwróciła się ponownie w kierunku graczy. Tak naprawdę jest to walka na zasoby i przetrwanie. Nie dobijaj graczy, kiedy jeden padnie okaleczony, przechodź do następnego, niech czują, że żarty się skończyły, ale jednocześnie nie przesadź z agresją, nie staraj się tutaj nic udowodnić, ani wygrać, to gracze mają się bawić, a im większe wyzwanie, tym większa radość z przetrwania.

Po zбиciu całej WO pod maską ukrywa się ciało córki Wilbura. MATKA zapewne postawi ciało bliskiej graczowi osoby na szali, grożąc zadaniem poważnych ran samej sobie w celu umożliwienia ucieczki. Jeżeli Gracze pozwolą jej uciec z pola walki, wizja zakończy się. W **GLÓWNEJ KOMNACIE**, malowidło córki zostanie zastąpione przez wizerunek córki Wilbura – **MATKI** ze skrzydłami Izydy.

Jeżeli MATKA będzie w ostatecznej formie, gracze mogą wykorzystać dialog, do tego, aby umożliwić im w miarę bezpieczne doczekanie do końca odliczania. Po tym czasie duch zostanie wygnany, a córka upadnie ostrożnie na najbliższy stały ład.

Ostatnie słowa: „Nie dajcie się zwieść pozorom. On cały czas patrzy”.

**Skarby:** Skrzydła Izydy

**Opis#3:** Wizja kończy się i powtórnie zapada ciemność. Powtórnie jest to czas na wybranie jednego z dwóch rozwinięć postaci.

Po przebudzeniu gracze znajdują się w pierwszej komorze grobowej. Pięknie malowany sarkofag jest wypłowiały, wszędzie dookoła znajdują się połączone skrzynie, dzbany wypełnione kosztownościami amuletami, oraz małe figurki żołnierzy i służących.

Jeżeli kłątwa została odczyniona, córka Wilbura znajduje się w otwartym sarkofagu, spowita w skrzydła Izydy.

Jeżeli kłątwa nie została odczyniona, w środku będzie znajdować się zasuszona mumia. W przypadku ucieczki MATKI bez skrzydeł Izydy, a w przypadku udanej walki w skrzydłach.

Przed graczami ostatnia komnata – Faraon. Czy zdecydują się na natychmiastową walkę, czy może jednak zregenerują siły?

### Scena siódma – Koniec?, Dzień

**Opis#1:** Nie ma światła wskazującego drogę, nie ma też żadnych dźwięków. W grobowcu zaległa totalna cisza. Aby iść dalej, musicie zaświecić pochodnię, która oświetla przedziwny fresk (patrz fresk).

Idźcie dalej i w końcu natraficie na wejście do TEJ komory. Tam powinny znajdować się odpowiedzi na wasze pytania.

Czy wchodzicie do środka?

**Pułapki:** Przedziwny Glif rzucający Rozkaz: „zaatakuj swoich towarzyszy”

**Fresk:** Matka rozmawiająca z BUDOWNICZYM. Obydwoje piją z jednego dzbana, obydwójce w następnej scenie leżą martwi na podłodze. W tle zadziwiająca płatanina kształtów, słońce przechodzące w mroczny cień, ten z kolei w czaszkę faraona, a ona w maskę sfinksa. Płaskorzeźba wydaje się nierealnie zmieniać kształty, wszystko miesza się niczym w kalejdoskopie.

**Opis#2:** Ciemność pochłania całe pomieszczenie. Nagle pojawia się pojedyncze źródło światła wskazujące na czwórkę awanturników, krąg światła rozszerza się i ukazuje również postaci graczy stojące naprzeciwko swoich lustrzanych odbić. Z góry rozlega się grzmiący męski głos: „Czy na pewno wiecie, kim jesteście? (pauza) Zaraz się o tym przekonamy”.

Sobowtóry natychmiast ruszają do walki, nie dając czasu na wytchnienie.

**Walka:** Gracze mają TRUDNY test inicjatywy.

Sobowtóry są dokładnym odzwierciedleniem postaci graczy, z tym że są w pełni zdrowi, mają maksymalną WO i wybory rozwinięć odwrotne do pierwowzorów. Każdy sobowtór będzie chciał – dążył do pojedynku jeden na jeden z odpowiadającą mu personą. Taktyka graczy jest dowolna.

Aby pogłębić dramatyzm sytuacji po pokonaniu pierwszego i każdego kolejnego sobowtóra **FARAON** przywoła **DEMONA** o głowie szakala o K=14. Po pokonaniu wszystkich sobowtórów szakale rozplyną się w powietrzu i nastąpi drugi etap walki.

Na scenie pojawia się **FARAON**, cały na czarno i w strzelistej obsydianowej masce. W rękach dzierży dwa chepesze pokryte magicznymi inskrypcjami.

Po zdjęciu całej WO następuje wielki wybuch zielonej energii i **odepchnięcie** wszystkich graczy. Zbroja pokrywająca **FARAONA** znika, ukazując **MAGICZNĄ KLEPSYDRĘ** w miejscu serca (zamiast piasku przesypuje zielony ogień), oraz odsłania twarz znajdującą się pod maską: jest to lord Thompson (ojciec Sally).

**FARAON** ma słaby punkt: Klepsydrę. Celny strzał powinien zniszczyć ten bezcenny artefakt i jednocześnie zakończyć walkę. W innym wypadku walka przebiega wedle: **PRZEBUDZONY FARAON**

Sposobem na zdjęcie klątwy z **FARAONA** jest pokonanie go albo zniszczenie klepsydry.

Ostatnie słowa: „Nie pozwólcie mu uciec...”

### **Skarby: Klepsydra Ozyrysa (jeżeli nie została zniszczona)**

**Opis#3:** Ciemność ustępuje i zrywa się potężny wiatr. Rozlega się przeciągły wysoki dźwięk, jakby same ściany jęczały rozpaczliwie. Gracze budzą się na podłodze w głównej komorze grobowej. Jest Wypełniona po brzegi kosztownościami inkrustowanymi złotem, a na samym środku spoczywa wielki sarkofag. W środku spoczywa Lord Thompson, a po jego ciele przebiegają zielonkawe ogniki. Jeżeli Klepsydra ocalała, Lord trzyma ją w dłoniach złożonych na sercu, jeżeli została zniszczona, przedmiot jest po prostu roztrzaskany na tysiąc kawałków. Lord nie daje znaków świadomości, ale oddycha, a jego stan jest stabilny.

TO KONIEC.

### **Scena ósma – Prawdziwy Koniec, Noc**

**Opis#1:** Gracze wychodząc z komnaty, mijają freski. Wszystkie przedstawiają tę samą scenę. (Patrz Fresk). Gracze przy stole powinni zacząć domyślać się, co zaraz nastąpi, jeżeli nic nie podejrzewają, niespodzianka powinna być tym większa.

Jedyna droga wiedzie przez **GLÓWNĄ KOMNATĘ**.

### **Pułapki: brak**

**Fresk:** Wszystkie postacie przedstawione wcześniej na freskach stojące w rzędzie z kajdanami przykutymi do ziemi. W tle wykrzywiona w drwiącym szerokim uśmiechu czarna maska sfinksa.

**Posąg:** Z piedestału schodzi wielki czarny Sfinks, długa czarna sierść przyprószona jest siwizną, szczególnie w okolicach twarzy. Rozprostowuje skrzydła sięgające czubkami sklepienia komaty i uśmiecha się szeregiem zębów.

– Dziękuję za zdjęcie klątwy, nałożonej przez faraona – rozpoczyna rozmowę.

Macha potężnymi skrzydłami i rzeczywistość pęka pod naporem jego woli, roztrzaskując się jak lustro. Tuż za znaną nam warstwą świata znajduje się nieskończony kosmos wypełniony morzem gwiazd. Gracze znajdują się pośród kosmicznej pustki.

– Odpowiedzcie mi na proste pytanie: Kim jesteście? – Nie czekając na odpowiedź, rzuca się do ataku.

Walka: Dotarliśmy w końcu do głównej – ostatecznej walki tego scenariusza. Chciałbym, aby można ją było podsumować jednym słowem: wymagająca. Mam nadzieję wycisnąć przy niej siódme poty z graczy i ich postaci.

Zacznijmy od tego, kto pomoże im w zmaganiach z tym przedziwnym stworem. Za każdą odczarowaną postać, runda po rundzie będzie pojawiać się widmo danej osoby i leczyć całą grupę o dwa stopnie (z okaleczonego do pełni zdrowia), jeżeli nie ma potrzeby leczenia, zapewnia jedną dodatkową WO.

Odpowiedź na zagadkę (nie chodzi tutaj o imię, tylko o interpretację swojej postaci) zada Sfinksowi jedną ranę (zdejmie WO).

Po pokonaniu BOSSA nastąpi przemiana w STAREGO MĘDRCA, którym będzie nikt inny jak mistrz Ibn al-Asir, mentor Adhity. Pierwszą akcją podjętą przez tego BOSSA jest przyzwanie SFINKSA W CZARNEJ MASCE (sfinksa z pierwszej fazy), jedynym pocieszeniem jest to, że jeżeli gracze odczarowali wszystkich NPC, pojawia się MATKA w skrzydłach Izydy i łączy siły życiowe MĘDRCA I SFINKSA (mają wspólne WO i rany).

Po pokonaniu tej fazy następuje zapadnięcie się rzeczywistości i powrót do GŁÓWNEJ KOMNATY. Ciało MĘDRCA leży bez sił na podłodze, po SFINKSIE nie ma nawet śladu.

Daj graczom rundę spokoju.

Po niej w miejscu podestu, na którym stał posąg, otwiera się portal. Ciało MĘDRCA zostaje uniesione przez nieznaną siłę, jednocześnie z tej samej przestrzeni uciekają trzy zielone dusze (jeżeli gracze nie ratowali NPC, to dusza Lorda wraca na miejsce i Lord wstaje, a reszta dusz unosi się obok niego. Jeżeli ratowali, to Lord wstaje, a dusze mkną do swoich ciał, reszta NPC przybiegnie do grobowca za około rundę).

MĘDRZC staje się: CZARNYM MISTRZEM. Lord krzyczy, aby gracze zagroździł przejście / wyjście z grobowca. Lord mówi, że trzeba odprawić rytuał spętania, tu i teraz, aby uwięzić złego ducha z powrotem w grobowcu. Niestety ceną jest wieczna udręka odprawiających (w domyśle, postacie graczy zajmą miejsce tych, których odczarowali, aby spętać zło).

Gracze stają przed wyborem: próbować walczyć i nie odprawiać rytuału, nie walczyć i puścić BOSSA wolno – ocalić zarówno siebie, jak i rodzinę, albo odprawić rytuał. Przedstaw ten wybór w klarowny sposób, ale daj graczom możliwość manewru, jeżeli wymyślą czwartą opcję, przystań na nią (jeżeli jest logiczna).

Rytuał zajmuje rundę i wymaga trzech zdanych testów inteligencji od graczy (w sumie trzy, a nie każdy trzy). Można walczyć i inkantować jednocześnie, ale wtedy test staje się trudny. Po udanym rzucie wokół czarnego mistrza pojawia się świecący glif z symbolem Ankh, po trzech portal się zamyka, a MISTRZ zostaje wciągnięty na piedestał i przemieniony w figurę faraona w czarnej masce. Odprawiający rytuał (nawet jeżeli nie zdali testu) mają chwilę na pożegnanie się, ostatnie słowa, po tym, zewsząd wypełzną bandaże i pokryją ich ciała, odciągając w należne miejsce spoczynku.

Jeżeli gracze pozwolą uciec MISTRZOWI albo nie uda im się go powstrzymać, BOSS po prostu wyjdzie na zewnątrz, przemieni się w sfinksa i odleci (strasząc przy tym nielicznych pozostałych tragarzy i robotników). Rodziny pozostaną razem, ale zło zostanie uwolnione na świat. (Co jest opcją do dalszego prowadzenia scenariuszy).

Nie bój się pozwolić graczom na wybranie rodzin, uszanuj dokonany wybór.

**Skarby:** Nieprzebrane bogactwo grobowca lub wieczna tułaczka w wyśnionych światach.

**Opis#3:** Podziękuj wszystkim za sesję. Mam nadzieję, że scenariusz się sprawdził i wszyscy dobrze się bawili, mimo wyśrubowanego poziomu trudności i dosyć upakowanej akcji.

## TABELE

Przedmioty:

Nazwa	Umiejętności
Medalion Michell	Chroni przed pierwszym wycelowanym w ciebie zaklęciem (obszarowe zaklęcia działają normalnie), raz na scenę
Zdobiony Rewolwer	Raz na scenę zapewnia przerzut nieudanego testu ataku dystansowego
Zapiski Mistrza Ibn al-Asira	Wydarte strony z dziennika Mistrza okultyzmu. Mogą posłużyć do wezwania żywiołka (raz na scenę)
Krwawy Chepesz	Zadaje BOSSĄ dwie rany, zamiast jednej. Zwykłych przeciwników <b>zatrzuwa</b>
Wężowe bransolety	Potrafia zmienić się w dwa węże atakujące to co wskaże gracz. Mają 1WO i 1 atak, zatrzuwają
Dłuto i wiązka papirusu	Pozwalają kontrolować kamienne pomieszczenia (efekt telekinezy na np.. Płyty podłogowe)
Skrzydła Izydy	Pozwalają latać, oraz odpychają jednego przeciwnika znajdującego się blisko. Przeciwnik nie może być BOSSEM
Klepsydra Ozyrysa	Pozwala raz na sesję użyć ZATRZYMANIA CZASU, oraz za cenę trzech ran pozwala użyć: Rozsądnego życzenia (raz na sesję)

Przeciwnicy:

NAZWA	WO	ATAKI	ZAKŁĘCIA	UMIEJETNOSCI	TAKTYKA
<b>MAHEES (KROKODYL)</b>	7	2	brak	Barbarzyńca max KB, odpycha, jeżeli ma tarcze jest odporny na ataki dystansowe	Szarżuje na pojedynczego wroga
<b>MAHEES (LEW)</b>	6	3	brak	Szybki, Wojownik max KB, jeżeli ma tarcze jest odporny na ataki dystansowe	Stara się rozbroić przeciwnika, powalić go, uzyskać jakąś formę przewagi, aby dopiero wtedy zadać ostateczny cios.
<b>MAHEES (IBIS)</b>	4	1	Czarodziej 15K	lata, szybki, jeżeli ma tarcze jest odporny na ataki dystansowe	Wzleci w powietrze i będzie starał się nabrać dystansu
<b>MAHEES (OSTATECZNY)</b>	7	4	brak	zatrzuwa, okalecza, szybki, lata	Będzie starał się wyeliminować każdego bohatera po kolei
<b>KULTYSTA</b>	1	1	kapłan K9	lojalny, nieulękliwy	będzie walczył włością, starając się utrzymać odpowiedni dystans.

<b>AHMES faza 1</b>	4	3	Bard 20K, przede wszystkie zaklęcia, które przejmują kontrolę nad postaciami graczy i obracają ich przeciwko sobie.	Jej ataki wręcz powodują przeobrażenie bransolet w kęsające węże	Szybka, zatrująca, refleks
<b>AHMES faza 2</b>	4 (magiczna sfera)	3	Petryfikuje (efekt schodzi po rytuale, albo pokonaniu wroga)	Jej ataki wręcz powodują przeobrażenie bransolet w kęsające węże	Nie spetryfikuje Johna, będzie stara się nie zrobić mu krzywdy.
<b>Wężowy sługa</b>	2	2	brak	pluje kwasem, zatrująca	Rzuci się na każdego intruza, bez większego planu. Zacznie od kwasu.
<b>APOPHIS</b>	9	2	brak	Gigantyczny, zatrująca, okalecza	Dopaść najbliższego gracza i pożreć.
<b>BUDOWNICZY</b>	5	2	Petryfikacja (schodzi po zakończeniu sceny), ożywienie golema (również z spetryfikowanego ciała)	regeneruje się	to boss piaskownica, daj się graczom popisać
<b>POSAĞ ROBOTNIK</b>	2	2	brak	Ogłusza, regeneruje WO	bez ładu i składu, będzie atakował po zaatakowaniu.
<b>SKALNY GIGANT</b>	5	1	brak	Gigantyczny, okalecza, regeneruje WO	po zaatakowaniu będzie starał się zdeptać graczy.

<b>MATKA</b>	7 (sfera magiczna)	3 (2 na zaklęcia, 1 na odepchnięcie gracza skrzydłami)	Kontrola Pogody, piorun kulisty, Tarcza, kula ognia, magiczny pocisk, ściana lodu, przywołanie elementala, odebranie zmysłów, lustrzane odbicia	na początku swojej tury wiąże przeznaczenie dwóch graczy (obrażenia i efekty zadane jednemu, przechodzą też na drugiego)	utrzymać dystans i wykończyć graczy zaklęciami dalekosiężnymi
<b>MATKA WERSJA OSTATECZNA</b>	5(magiczna sfera), regeneruje się o 2 na początku tury	3	wszystko co wyżej + plaga	jak wyżej	jak wyżej
<b>ELEMENTAL</b>	3	2		Zamraża	będzie chronił swoją panią
<b>FARAON</b>	7	zależy	zależy	zależy	Co turę zmienia styl walki: na początku jest wymaksowanym wojownikiem, później barbarzyńcą, później łotrem, czarodziejem, kapłanem, bardem. Cykl powtarza się, aż do pokonania Faraona.
<b>DEMON – SZAKAL</b>	patrz Piekielny Ogar, podręcznik podstawowy strona 51.				



<b>PRZEBUDZONY FARAON</b>	5	3	WSZYSTKIE	WSZYSTKICH KLAS	Walkę rozpoczyna od rzucenia ZATRZYMANIA CZASU NA 2 TURZY, później już wedle uznania mg
<b>SFINKS W CZAREJ MASCE</b>	9	4	Trzęsienie ziemi, kontrola pogody, inkluzja, przyzwanie demonów, ożywienie szkieletów, petryfikacja, rozsądne życzenie	hipnotyzuje, ogłupia, okalecza, lata	otwiera trzęsieniem ziemi, później przywołuje sługi i stara się eliminować bohatera po bohaterze.
<b>STARY MĘDRZEC</b>	4	4	wszystkie ofensywne zaklęcia czarodzieja + lustrzane odbicia + wezwanie szkieletów	szybki, refleks	otwiera z lustrzanych odbić, zamiast szkieletów przyzywa mumie
<b>CZARNY MISTRZ</b>	5	6	Trzęsienie ziemi, kontrola pogody, przyzwanie demonów, ożywienie szkieletów, rozsądne życzenie, sieć, ognista kula (czarny ogień)	korumpuje, hipnotyzuje,	otwiera trzęsieniem ziemi, później po prostu stara się udowodnić bohaterom, jak bardzo lepszy jest od nich, starając się okaleczyć wszystkich, zanim przejdzie do dobijania. Podstawową taktyką jest SIEĆ + OGNISTA KULA

## Tabele rozwoju bohaterów:

Umiejętności, które zyskują bohaterowie, można używać bez liczenia spell slotów, ale musisz zaznaczyć, że chodzi przede wszystkim o rozsądek. TELEPORTACJE i inne tego typu moce w obrębie sceny można używać wielorazowo, ale np. TRZĘSIENIE ZIEMI, nie należy do mocy, którymi można „spamować”.

Wszelkie sceny to ponowne reinterpretacje wydarzeń z życia bohaterów, jednak tym razem potrafili je zinterpretować w sposób symboliczny, wybudzając w sobie magiczne zdolności.

W cieniu skrzydeł sfinksa wszystko jest możliwe.

Adhita (Astrolog)

- Po mieście rozeszły się plotki o śmierci jedynego dziecka wielkiego filozofa Mistrza Ibn al-Asira. Parę dni po pogrzebie, który zgromadził większość miasta, Mistrz stanął na progu sierocińca i z niewiadomego powodu okazał ci łaskę. Uwolnił od bycia sierotą i przygarnął pod swój dach, dając tyle ciepła, ile mógł wykrzesać ze złamanego serca.

Tego pamiętnego dnia pokazał ci dwa pomieszczenia i zapytał, w którym chcesz zamieszkać.

Ten po lewej był sypialnią niedawno zmarłej córki wraz ze wszystkimi rzeczami pozostawionymi przez nią.

Po prawej wysprzątana komórka gotowa do zamieszkania i urządzenia.

Pokój córki: Zyskujesz moc WYTWÓRCA MASEK – możesz przyjąć dowolny wygląd raz zobaczonej przez siebie istoty. Proces zajmuje jedną rundę.

Dodatkowo pozwala identyfikować potwory bez utraty akcji. Potrafisz „wczuć się” w ich skórę.

Pusty pokój: Zyskujesz moc TELEPORTACJI. Dostosujesz się do każdego otoczenia i nic tobie nie przeszkadza, możesz każdą przestrzeń uczynić własną, tak jakbyś już tam była, więc co to za różnica?

- Niedługo po zamieszkaniu u Mistrza zapadłaś na tajemniczą chorobę. Gorączka trwała całe dni. Wegetowałaś półprzytomna, mającąc. Mistrz – czuwał, cały

czas, starając się obniżyć gorączkę. W międzyczasie głosił modlitwy w nieznanym języku.

W gorączkowych majakach ujrzałaś cień o wielkich skrzydłach, który przemawiał głosem nie z tego świata. Mistrz wskazał na ciebie i padł na kolana, cień odpowiedział jedynie śmiechem.

Mistrz wyciągnął rękę i wbił sobie nóż w przedramię. Krew spłynęła na podłogę, a cienista dłoń wynurzyła się ze ściany i dobiła demonicznego targu. Następnego dnia obudziłaś się zupełnie zdrowa. Zastanawiałaś się jeszcze przez długi czas, czy to wszystko było tylko snem, czy też jawą.

To był tylko sen: Zyskujesz moc ROZPRASZANIA MAGI, potrafisz wszelkie efekty magiczne obrócić w ułudę. Nic takiego się przecież nie wydarzyło...

To wszystko wydarzyło się naprawdę: Zyskujesz moc LECZENIA OKALECZEŃ. Potrafisz zaczerpnąć tej mocy, która pojawiła się w tobie tamtej nocy. Mocy, która zawróciła cię tuż sprzed granicy agonii.

- Lata mijały, a mistrz wpajał ci tyle ze swojej wiedzy, ile byłaś w stanie przyswoić. Był srogim i wymagającym nauczycielem, jednak przede wszystkim świecił przykładem i ciężką pracą.

Szczęśliwe życie przerywa jednak człowiek o dziwnym wzroku. Zupełnie jakbyś kiedyś go widziała, jednak nie potrafiła powiedzieć gdzie. Zamienił z mistrzem parę słów, a później długo rozmawiali w gabinecie. Podniesiony głos Mistrza zwiastował kłopoty, jednak nie przypuszczałaś, że będzie, aż tak źle. Jeszcze tej nocy Mistrz spakował swoje rzeczy i niektóre z cennych woluminów, zakomunikował jedynie, że musi wyjechać służbowo i stary przyjaciel prosi go o przysługę. Powierza twojej opiece wyjątkowo niebezpieczny wolumin i prosi o to, abyś nie spuszczała z niego oka, aż do momentu, w którym wróci. Prosi również o to, abyś nie czytała zakazanej książki.

Nie czytasz: Zyskujesz moc: TARCZA WIARY. Lojalność ponad wszystko.

Czytasz: Zyskujesz moc: PRZYWOŁANIE DEMONA. Czasami niektórych rzeczy lepiej nie przywoływać z pamięci. Wtedy nie wiedziałaś, co te symbole znaczą, ani skąd się wywodzą, jednak teraz wszystkie elementy układanki poskładały się w spójną całość.

- Czwarty wybór. Któregoś dnia do drzwi ponownie zapukał ten sam tajemniczy mężczyzna. Przekazał informację o zaginionej eskapadzie i zaoferował swoją pomoc. Jak on to wtedy powiedział: „Nie chce pieniędzy. Ja uczynię przysługę tobie, a ty później odwdzięczysz się mi”

Zgadzasz się: Zyskujesz moc PETRYFIKACJI. Warto mieć potężnych przyjaciół.

Docierasz do Egiptu na własną rękę: Zyskujesz moc: PODATNOŚĆ Nie potrzebujesz dziwnych typków do pomocy, każdy problem jesteś w stanie rozpracować z pomocą ludzi, których znajdziesz sama.

John Meller (Doktor)

- Pierwszy wybór. Zostałeś ranny w trakcie bitwy i umieszczony w namiocie seminarialnym. Zaopiekowała się tobą piękna i ciepła dziewczyna imieniem Michell. Przypadliście sobie do gustu, w dodatku była doświadczoną podróżniczką. Potrafiła całymi dniami opowiadać o dalekich krainach, które zawsze Ciebie fascynowały. Po zakończonej wojnie postanowiłeś zaproponować jej jedną z dwóch możliwości wspólnej podróży: aby z powrotem do Anglii, gdzie miałeś zamiar przedstawić ją swojej rodzinie i zacząć układać sobie na nowo życie, albo wybrać się z nią w szaloną podróż dookoła świata.

Podróż w rodzinne strony i prezentacja wybranki serca: Zdobywasz moc: SIEĆ. Rodzina zaakceptowała wasz związek szybko i bez większych problemów. Ona pochodziła z dobrego domu, ty miałeś szanowany zawód i plany otwarcia własnej kliniki. Wszystko toczyło się we własnym rytmie.

Szalona wycieczka dookoła świata: zdobywasz moc: ŚWIADECTWO ODWAGI. Podróż wymagała wiele, jednak na zawsze pozostanie w twojej pamięci. Nigdy nie czuleś się tak wolny, jak wtedy.

- Drugi wybór. W końcu postanowiłeś się jej oświadczyć. Udaliście się w podróż do Francji niby dla rozprostowania kości. Tak naprawdę wszystko miało zaplanowane. Wieczór był przepiękny, uklękłeś przy wieży Eiffla i poprosiłeś ją o rękę. Zgodziła się bez wahania.

Zdobywasz moc: LECZENIE OKALECZEŃ. Po tym wydarzeniu wszystko wydawało się takie proste, nic nie stało wam na drodze do szczęścia.

- Trzeci wybór. Wszystko zostało przerwane w jednej chwili. Lord Thompson osobiście poprosił twoją narzeczoną o przysługę, a ze względu na dawną pomoc ofiarowaną przez Lorda jej rodzinie, musiała się zgodzić. Długo o tym rozmawialiście, a ty byłeś rozdarty, pomiędzy tym, co podpowiadało ci serce a tym, co wskazywała powinność.

Pozwoliłeś jej pojechać i wspierałeś w tej decyzji: Zdobywasz moc: WSKRZESZENIE. Każdy ma swoje obowiązki, jej było pomóc w wyprawie poszukiwawczo – archeologicznej, a twoim zajmowanie się nowo otwartą kliniką. Z dnia na dzień wpadłeś w wir pracy, tylko po to, aby zapomnieć.

Chciałeś, aby została albo zabrała cię ze sobą. Zawsze razem: Zdobywasz moc: TELEPORTACJA. Nie posłuchała cię, mówiła, że każdy ma swoje obowiązki i musi je wypełnić. Przecież dacie sobie radę przez tę chwilę...

- Czwarty wybór. W końcu przyszedł list od rodziny Michell, o tym, że ekspedycja zaginęła. Długo o tym myślałeś i doszedłeś do wniosku, że środki bezpieczeństwa były niewystarczające, a wyprawa zorganizowana w za dużym pośpiechu. Kochasz ją ponad wszystko, dzień później postanowiłeś wyruszyć w poszukiwaniu narzeczonej. Jedyne co zaprzętało ci myśli, to czy poprosić jej rodzinę o pomoc, czy wystarczająco wraz z Thompsonem spaprali sprawę.

Poproś o pomoc: Zdobywasz moc: Trzęsienie Ziemi. Zdałeś sobie sprawę, że oni też są pogrążeni w rozpacz i że tak naprawdę nie jesteś sam w swoich staraniach. A razem jesteście w stanie przekopać pustynię i rozłożyć piramidy na części pierwsze, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Nie chcesz ich pomocy: Zdobywasz Moc: DEZINTEGRACJA. Czasami nie potrzeba już nic.

Sally Thompson (Indiana Jones)

- Pierwszy wybór. Ojciec nie miał syna, za to miał cię. Wychował na potomka i spadkobiercę rodzinnego majątku. Uwielbiałaś polowania, przejażdżki konne, strzelanie i szermierkę. Zawsze pragnęłaś więcej adrenaliny i zawsze dążyłaś po więcej.

Jednak tego pamiętnego polowania zwątpiłaś w swoją drogę. Wielki odyniec stratował jednego ze służących. Spięłaś konia do pościgu za zwierzyną, ale przez myśl przebiegł ci obraz rannego pomocnika. Czy warto dalej gonić za zwierzyną?

Tak: Zdobywasz moc: ZAWĘŻONA WIZJA, raz na scenę wybierasz przeciwnika. Jedyne co widzisz to on, wszelkie testy z nim związane są ułatwione o jeden stopień, wszystkie inne utrudnione o jeden stopień.

Nie, należy pomóc służącemu. Zdobywasz moc: HEROIZM. Kiedy trzeba, potrafisz być naprawdę altruistyczna.

- Drugi wybór. Ojciec musiał wyjechać na jakiś czas i dostałaś się w szpony matki. Postanowiła uczynić z ciebie prawdziwą damę dworu, jednak nie z tobą te numery. Nie czekając długo, po prostu uciekłaś z domu, tułając się przez jakiś czas to tu, to tam, zwiedzając Anglię, Francję i Włochy.  
Zyskujesz moc: NIEWIDZIALNOŚĆ.

- Trzeci wybór. Wszystko wróciło do normy. Ojciec powrócił z podróży, ty również powróciłaś na łono rodziny. Ojciec był z ciebie dumny, tyle nowego się nauczyłaś, widać, że wdałaś się w jego ślady. Matka za to posmutniała, z każdym dniem coraz bardziej gasła. Któregoś dnia przysłała wiadomość, że przyjaciel Ojca zaginął w Egipcie. Papa jak to papa, nie myślał za długo i zebrał wyprawę poszukiwawczą, pozostawiając tobie opiekę nad majątkiem i schorowaną Matką. Jednak zew kolejnej przygody był tuż za rogiem. Co złego może się stać?

Idziesz na przygodę: zyskujesz moc: SZCZĘŚCIARZ (pozwala trzy razy na sesję powtórzyć rzut). Jaka to była wyprawa!

Opiekujesz się matką: zdobywasz moc: PRZELANIE BÓLU: raz na scenę możesz przejąć jedno uderzenie wymierzone w innego bohatera oraz przekazać jedno trafione w ciebie uderzenie jako ranę w przeciwnika.

Te dni bardzo tobie pomogły zrozumieć matkę i to przez co przechodziła, zbliżyłyście się do siebie bardziej niż kiedykolwiek. Odnalazłaś wewnętrzną równowagę.

- Czwarty wybór. Ojciec nie wracał i nie wracał. Kiedy zmartwienia nie pozwoliły ci już spać i jeść w końcu przyszedł telegram o zaginięciu ekspedycji poszukiwawczej. Wiedziałaś, co masz robić.

Spakowałaś swoje rzeczy, wykonałaś parę telegramów i wyruszyłaś z zebraną na szybko grupą na trzecią wyprawę poszukiwawczą.

Zdobywasz moc: JESZCZE RAZ: jeżeli polegiesz w trakcie walki, dostajesz od losu jeszcze jedną szansę. Powracasz na pole walki z odnowionymi WO i w pełni sił.

Uzgodniłaś szczegóły z matką, wykonałaś parę telegramów i zebrałaś chętnych na wyprawę. Matka użyła swoich powiązań i dotarliście na miejsce wyjątkowo szybko.

Zyskujesz moc: PLANOWANA AKCJA: cała twoja drużyna otrzymuje jeden darmowy przerzut.

Wilbur Fisherman (Kustosz)

- Pierwszy wybór. Twoja córka od zawsze walczyła z systemem. Zyskała wykształcenie, później stała się jedną z przodujących badaczek bliskiego wschodu. Patrzyłeś z dumą na jej rozwój, ale jednocześnie chciałeś, aby była szczęśliwa, znalazła sobie męża i urodziła dzieci, puki miała na to czas. W pełni rozumiałeś drogę do samorealizacji, jednak czas działał na jej niekorzyść.

Zebraliście się na rodzinną wigilię, ona właśnie wróciła z wykopalisk w Syrii, cała promieniała szczęściem i z pełnym zaangażowaniem opowiadała o cudach, jakie tam znaleźli. Wiedziałeś o tym, część z eksponatów wylądowała już w muzeum.

Z każdym kolejnym kieliszkiem sprawa twoich potencjalnych wnuków kołatała ci w głowie. Zapytać o to, nie pytać? Nie potrafiłeś, się zdecydować.

Zapytałeś i córka od razu posmutniała, zdaje sobie sprawę z tego, że nie młodnieje, ale nie znalazła jeszcze odpowiedniego faceta. Niedługo później rozeszliście się z powrotem do swoich domów.

Zyskujesz moc: NIEWYGODNE PYTANIA (możesz zadać MG jedno pytanie dotyczące bossa, a MG musi udzielić dosyć wyczerpującej informacji zgodnej z prawdą).

Postanowiłeś nie pytać, zamiast tego zapiłeś problem. Jak zwykle.

Zyskujesz Moc: OGŁUPIENIE.

- Drugi wybór. Córka szykowała się do kolejnej wyprawy, tym razem do Egiptu. Miałeś co do tego złe przeczucie. Coś mówiło ci, aby tam nie jechała. Coraz więcej się martwiłeś i coraz więcej piłeś. W końcu wpadliście na siebie w muzeum, byłeś już trochę wstawiony i córka wyczuła to. Chciałeś z nią porozmawiać, aby nie jechała, jednak słowa ugrzęzły w gardle. Nie chciałeś, aby widziała cię w takim stanie i szybko uciekłeś.



Zyskujesz moc: NIEWIDZIALNOŚĆ.

- Trzeci wybór. Dzień wyjazdu był ciężki. Dużo cięższy niż powinien być. Bardzo chciałeś dobrze się prezentować, tak długo wytrzymałeś bez flaszki, jednak...

Nie wszystko musi zawsze wychodzić, prawda?

Twoja córka ponownie zauważyła problem, jednak tym razem postanowiła skonfrontować się z tobą. Postawiła ultimatum: do jej powrotu masz przestać pić inaczej zerwie z tobą jakikolwiek kontakt. Masz się ogarnąć.

Te słowa dzwonią ci w głowie, aż do dzisiaj.

To wszystko jest takie trudne, a butelka kusi. Będziesz ze sobą szczerzy i ulżysz w nieustannym bólu, czy też będziesz cierpieł dalej?

Ulga: Tego wszystkiego jest za dużo. Bardzo chciałeś, ale i tym razem się nie udało...

Zyskujesz moc: MGLISTE CIAŁO.

Cierpienie: Nie pijesz już od jakiegoś czasu i jest ciężko, bardzo ciężko.

Zyskujesz moc: ZBROJA WIARY.

- Czwarty wybór. Twoja córka nie wraca, każdy dzień wydaje się katorgą, każdy miesiąc dłuży się w nieskończoność. Ręce trzęsą się z nerwów, nie potrafisz już jeść, ani spać. Jedyne, o czym myślisz, to brak wieści z Egiptu. Co tam takiego się wydarzyło?

Dostajesz wiadomość o zaginięciu wyprawy i coś w tobie pęka. Jesteś jedną nogą w grobie, kiedy uświadamiasz sobie, że umrzesz bez pożegnania z córką. Nie możesz do tego dopuścić i ostatecznym silnej woli wyruszasz w podróż, aby ją odnaleźć. Ty już swoje przeżyłeś, ona ma wszystko przed sobą.

Zyskujesz moc: OSTATECZNE POŚWIĘCENIE, od razu stajesz się: UMIERAJĄCY, wszyscy gracze poza tobą wracają do pełni zdrowia, nawet jeżeli byli UMIERAJĄCY.