

Mroczne cienie

autor: Tomasz Misterka

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Spis treści

Wstęp - Ogólne informacje.....	3
Wprowadzenie postaci.....	3
Początek przygody – Przystań Wolności.....	3
Przykłady bohaterów.....	5
Ważni bohaterowie niezależni.....	7
Frakcje.....	8
Najważniejsze miejsca.....	9
Droga i południowa część gór.....	9
Mroczna Forteca.....	13
Tunel wejściowy.....	13
Zabudowania forteczne.....	13
Przystań Wolności.....	14
Tajemnicza kotlina.....	14
Pomoc dla MG.....	16

Wstęp - Ogólne informacje

„Mroczne cienie”, to przygoda osadzona w świecie Pangei. Przy drobnych przeróbkach może być użyta również w innym uniwersum utrzymanym w klimacie heroic-fantasy. Napisana została pod kątem wykorzystania w systemie Freeform Universal, nie powinno być więc problemu z użyciem jej w jego modyfikacjach.

Wprowadzenie postaci

Jeśli przynajmniej część grupy wykonywała przygodę „Zew albatrosa” - możesz potraktować „Mroczne cienie” jako jej kontynuację i kolejne zlecenie. Werbując nowych bohaterów, pamiętaj o ich wprowadzeniu i odpowiednich motywacjach, by mieli potrzebę wyruszyć na przygodę.

W pierwszym wypadku – o ile na zakończenie sesji nie pojawiła się druga grupa kolonizatorów z Robertem de Worde na czele, warto poświęcić scenę na wprowadzenie go.

Przy grupie mieszanej, nowi kolonizatorzy mogą również dopiero przybyć a Robert de Worde przedstawia dotychczasowym „przywódcom kolonii” swoje dokumenty. Gracze, prowadzący postacie niezwiązane z wcześniejszymi wydarzeniami mogą być częścią drugiej grupy i występować jako świadkowie „latających potworów”.

Początek przygody – Przystań Wolności

„Przystań Wolności” to właśnie budowany i rozwijany port na zachodnim wybrzeżu¹. Obecnie składa się w większości z prowizorycznych budynków i podstawowych zabezpieczeń (wały drewniano-ziemne, ostrokół, parę wież strażniczych, jedna lub dwie katapulty).

Władzę nad nim sprawuje Robert de Worde – namiestnik przysłany przez Sonię z Orlego Gniazda. Jego nastawienie do bohaterów może być różne, zależnie od sposobu w jaki udało mu się ich przekonać do „oddania władzy” - jeśli są po misji „Zew albatrosa”. Gdy ma do czynienia z „nowymi bohaterami”, traktuje ich jako najemników, dla których ma zlecenie.

Namiestnik rezyduje w dużym domu, z grubych bali. Urządzone skromnie i funkcjonalnie. Widać „wojskowy charakter” namiestnika. Chata, mimo że położona na terenie powstającej osady ma własne umocnienia i „prywatny” dziedziniec. Siedziba urzędzona jest jak niewielki, tymczasowy fort.

- **Robert de Worde** – dowódca drugiej karawany i obecny namiestnik „Przystani Wolności”. Bezpośredni, szlachetnie urodzony. Jest oddany Soni. Początkowa **reakcja (3)** – **ostrożna**. W razie konfliktu posiada dodatkowe 2 kostki utrudnienia.
 - **Atrybuty:** walka mieczem, dowodzenie, celność, spryt.
 - **Wyposażenie:** rodowy miecz, stalowy napierśnik
 - **Stany:** ranny(2), oszołomiony, wyłączony z akcji

1 Efekt udanej misji „Zew albatrosa”.

Plotki, wydarzenia i informacje:

- Podczas podróży, jaką odbyła druga grupa (inną trasą) zaobserwowane zostały wielkie, latające gady na południowych zboczach gór. Zwiadowcy donieśli, że były dosiadanane przez jeźdźców. Nie podjęto próby zbadania sytuacji ze względu na wagę głównej misji. Czas to naprawić, ze względu na bezpieczeństwo.
- Szykowana jest niezależna wyprawa, mająca na celu nawiązanie wymiany handlowej z wioską górniczą, która leżała niedaleko szlaku pierwszej karawany² lub ponowne uruchomienie kopalni złota.
- Do portu przybija uszkodzony okręt Czerwonego bractwa. Jest atakowany podczas podróży przez latające stwory z jeźdźcami na grzbietach. Potwierdza to obserwacje zwiadu drugiej karawany.
- W nocy może nastąpić napad z ukrycia – z ofiarami śmiertelnymi. Być może jedną z nich będzie Robert de Worde. Nawet jeśli przeżyje powinien być ranny / połamany.

Przeciwnicy:

- **Bombardier na pterozaurze (PT=5, uziemiony PT=4)** – atakuje z powietrza zrzucając na okręt (a być może i na port) butelki z płonąca oliwą.
 - **Atrybuty:** lata wysoko, szybki, zręcznie manewruje, celnie rzuca
 - **Wyposażenie:** butelki z płonąca oliwą, wschodni łuk, wyważone sztylety
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, strącony, wyłączony z akcji
- **Ninja w maskach (PT=4 + ew. przewaga i zaskoczenie)** – atakują nocą, z ukrycia. Zabijają celowo – starają się dotrzeć do przywódców. Działają w 3 grupach po 3 ludzi.
 - **Atrybuty:** cichy, szybki, zręczny
 - **Wyposażenie:** dmuchawki z zatrutymi strzałkami / szurikeny, wyważone sztylety, długie katany
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, strącony, wyłączony z akcji
- **Pterozaur (PT=4)** – atakuje z powietrza porywając ludzi łapami i pyskiem.
 - **Atrybuty:** lata, szybki, silny
 - **Wyposażenie:** Ostre pazury, Wydłużony pysk
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, strącony, wyłączony z akcji

² Jeden z wątków pobocznych przygody „Zew albatrosa”. Jeśli był eksplorowany i problem „choroby” został rozwiązany, potraktuj ten wątek jako projekt ponownego zasiedlenia, celem wznowienia wydobycia złota.

Przykłady bohaterów

Poniżej zostali przedstawieni bohaterowie dedykowani do tej przygody. Możesz pozwolić graczom na wybór lub potraktować ich jako inspirację, do stworzenia nowych. Pamiętaj by gracze określili relacje między swoimi postaciami. Jeśli grałeś w przygodę „Zew albatrosa”, zwróć uwagę na zmianę celów niektórych postaci.

- **Artur von Guldwich** – zbuntowany szlachcic, pozbawiony przez Cesarza ziemi i tytułu. Zarabia na życie jako najemnik.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Walka bronią białą, Dowodzenie, Obycie, Pycha
 - **Wyposażenie:** Ostry miecz, Eleganckie ubranie
 - **Cel:** Pragnie móc osiąść gdzieś na stałe. Realizując misję, ma nadzieję na otrzymanie wysokiego stanowiska w powstającym forcie. Być może traktuje Roberta de Worde jako konkurencję lub „politycznego przeciwnika” z mocniejszymi plecami.
- **Adelaida de Mazarine** (obecnie przedstawia się jako **Olivia Black**) – pochodzi ze starego, szlacheckiego rodu. Miała zostać elitarną skrytobójczynią ale odrzuciła w definitywny sposób zaloty pewnego wpływowego człowieka. W konsekwencji musiała szybko zniknąć.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zwinność, Perswazja, Infiltracja, Wybuchowość
 - **Wyposażenie:** Ukryte Ostrza, Zestaw Trucizn
 - **Cel:** Chciałaby móc wrócić do cywilizacji. Realizując misję, ma nadzieję na zdobycie okazji na przedostanie się do Imperium lub Państwa Środka i rozpoczęcie życia pod zmienioną tożsamością. Misja pozwoli jej na zmianę otoczenia i być może znalezienie innej drogi niż pokład pirackiego okrętu.
- **Leonard Wright** – wędrowny kupiec. Realizuje przedsięwzięcia, które mają mu zapewnić doskonały zysk i zazwyczaj kończą się równie doskonałym fiaskiem.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Odporność, Perswazja, Celność, Niezdarność
 - **Wyposażenie:** Kusza Samopowtarzalna, Juczny muł.
 - **Cel:** Osiągnięcie maksymalnego Zysku. Niebezpieczna wyprawa, jest doskonałą okazją do zarobku. Być może handel „latającymi bestiami” to przyszłość.
- **Maria Herbst** – alchemiczka i znachorka. Jak na „prostą kobietę” wykazuje się czasami zbyt dużą wiedzą.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zręczność, Odczytanie, Alchemia, Lękliwość
 - **Wyposażenie:** Okuty kij, Skrzynka Alchemiczna.
 - **Cel:** Posiada własną praktykę w forcie ale... zaczyna jej brakować składników. Część ziół i roślin można znaleźć właśnie na ciepłych, południowych stokach gór.

- **Olaf Krwawy** – doświadczony najemnik z dalekiej północy. Służy temu, kto mu lepiej zapłaci jednak raz kupiony, nie zmienia strony póki nie zrealizuje zlecenia.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Atletyka, Spostrzegawczość, Surwiwal, Chciwość
 - **Wyposażenie:** Ciężki Topór, Wygodne Buty
 - **Cel:** Agencja najemników nie wypaliła. W chwili obecnej większość zbrojnych w Przystani Wolności jest związana kontraktami z Robertem de Worde. Olaf może być jednym z oficerów lub niewygodnym zabijaką. W obu wypadkach namiestnik ma dla niego zlecenie „dodatkowo płatne”.
- **Olivia Mistletoe (Jemioluszka)** – łowczyni, przemierzająca od wielu lat Pustkowie Zachodu.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zwinność, Spostrzegawczość, Celność, Przesądność
 - **Wyposażenie:** Celny Łuk, Długa Szabla
 - **Cel:** Wyprawa jest dla niej kolejną przygodą. Skrycie podziwia Sonię von Liften ale ma kompleks swojego pochodzenia – chce poprzez udział w niej „zostać zauważoną”.
- **Tao-Li** – uciekinier z Państwa Środka. Wędrowny filozof, zajmujący się do różnych zadań.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Walka wręcz, Dyscyplina, Uzdrawianie, Kleptomania
 - **Wyposażenie:** Rzemienne Proca, Magiczny Medalion
 - **Cel:** Ucieczka przed zemstą solnych magów – nekromantów z Państwa Środka. Część piratów pochodzi z Państwa Środka. Tao-li ma podejrzenia, że są wśród nich szpiegzy solnych magów. Grunt zaczyna palić mu się pod nogami.
- **Zandara Owen** – wędrowna czarodziejka. Specjalizuje się w magii ognia.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zwinność, Magia, Obycie, Chorowitość
 - **Wyposażenie:** Rzemienne Proca, Magiczny Medalion
 - **Cel:** Surowy klimat gór nie służy jej zdrowiu. Miała nadzieję, że przeniesienie się nad morze zmniejszy dolegliwości. Niestety wilgotne powietrze również nie jest tym co lubi. Ciepło południowych stoków gór, brzmi kusząco a tajemnica „jeźdźców smoków” na milę śmierdzi jej magią, którą chce zbadać.

Ważni bohaterowie niezależni

- **Dakukira (Początkowa reakcja: 6 – wroga +2 kostki utrudnienia)** – solny mag. Nekromanta z Państwa Środka. Rezyduje w małej fortecy na południowym krańcu gór. Zawsze ma przy sobie grupę ninja, gotowych oddać za niego życie.
 - **Atrybuty:** magia, spryt, wiedza(2), inteligencja (2).
 - **Wyposażenie:** tresowany pterodaktyl, magiczna laska, rytualny nóż
 - **Stany:** ranny(3), oszołomiony, wyłączony z akcji
- **Robert de Worde (Początkowa reakcja: 3 – ostrożna +2 kostki utrudnienia)** – dowódca drugiej karawany i obecny namiestnik „Przystani Wolności”. Bezpośredni, szlachetnie urodzony. Jest oddany Soni.
 - **Atrybuty:** walka mieczem, dowodzenie, celność, spryt.
 - **Wyposażenie:** rodowy miecz, stalowy napierśnik
 - **Stany:** ranny(3), oszołomiony, wyłączony z akcji
- **Umba-Ra (Początkowa reakcja: 4 – nieufna +1 kostka utrudnienia)** – szaman i przywódca neandertalczyków. Dysponuje wsparciem duchów. Dbą o dobro swoich ludzi.
 - **Atrybuty:** magia, spryt, wiedza(2), inteligencja, prymitywny.
 - **Wyposażenie:** magiczne maski, talizman w woreczku
 - **Stany:** ranny(3), oszołomiony, wyłączony z akcji

Frakcje

- **Czerwone Bractwo** – piraci napadający na okręty handlowe, podróżujące między Imperium a Państwem Środka. Mają na pieńku z jednymi i drugimi. „Przystań Wolności” traktują jako bezpieczny port, w którym mogą sprzedać zrabowane dobra. Liczą, że w przyszłości uda się go przejąć ale na razie istotne jest by osadnicy wykonali za nich czarną robotę, przy budowie. Dysponują szybkimi okrętami i zbieraniną pirackich załóg.
- **Osadnicy z „Przystani Wolności”** - Tworzą przyczółek cywilizacji na wybrzeżu. Współpracują z siłami Orlego Gniazda (Sonia Żelaznoreka). Mają niepewny układ handlowy z Czerwonym Bractwem. Ich stosunki z Imperium i Państwem Środka nie są sformalizowane, ale muszą się liczyć z wrogimi akcjami – przynajmniej ze strony Imperium, dla którego Orle Gniazdo jest solą w oku.
- **Państwo Środka** – nieoficjalnie pozostaje w kontaktach handlowych z Orlim Gniazdem, jednak port, który wygląda na tworzącą się ostoję piratów z Czerwonego Bractwa to zbyt wiele. Cichy rezydent – solny mag, mający siedzibę na południowych stokach podejmuje działania mające na celu przywrócenie równowagi.
- **Neandertalczyki** – wewnątrz olbrzymiego, wygasłego wulkanu, znajdującego się na południowym krańcu gór, zamieniło się z czasem w tętniącą życiem urodzajną kotlinę odciętą od świata. Zamieszkuje je plemię prymitywnych, zdegenerowanych genetycznie istot człekokształtnych. Posiadają własny język. Korzystają z prymitywnych narzędzi. Na ich nieszczęście, kotlina została odkryta przez solnego maga. Kontakt z nekromantą zaowocował porwaniami i wrogim nastawieniem do wszystkich „ludzi z zewnątrz”. Ich wojownicy są w trakcie wendety przeciwko obcym ale duchy powiedziały szamanowi coś, co może zmienić postać rzeczy.
- **Solny mag** – Dakukira, nekromanta z Państwa Środka. Rezyduje w małej fortecy na południowym krańcu gór. Ma ze sobą grupę ninja – wyszkolonych zabójców oraz kilku zombie – neandertalczyków. Udało mu się opanować sztukę osvajania pterodaktyli (nie bez pomocy magii). Wykorzystuje je między innymi do celów komunikacyjnych z odległym Państwem Środka. Pełni rolę wysuniętej placówki wywiadowczej, jednak planuje się usamodzielnąć. W razie poważnych kłopotów pozostawi swoich przybocznych i spróbuje uciec na latającym gadzie.

Najważniejsze miejsca

Droga i południowa część gór

Ślady drugiej karawany jeszcze nie zostały zatarte przez upływ czasu i naturę. Nawet jeśli są już mało wyraźne, podnóże gór wyznacza kierunek wędrówki. Dotarcie do południowej części gór, to około 4 tygodni pieszo (dwukrotnie dłuższa ale łatwiejsza droga między Orlim Gniazdem a Przystanią Wolności).

Podziel czas wyprawy na odcinki, podczas których będziesz losować możliwość wystąpienia wydarzenia lub wybierz / wylosuj odpowiednią scenę i związane z nią przygody. Proponuję przyjąć, że raz na 2-3 dni coś się może wydarzyć. Pozwoli to na regenerację części stanów, między przygodami. Wylosuj lub wybierz odpowiednie zdarzenia z poniższej tabeli (około 3-5 scen).

Jeśli podczas losowania uzyskasz taki sam efekt – przesunij wynik o jedną kolumnę w prawo. Ponowny wynik z trzeciej kolumny odczytaj jako rząd niższy z pierwszej³.

1d6	1-2-3	Wylosuj teren spotkania	4-5-6
1	Cesarscy (4+)	Bagna	Demon (6)
2	Ninja (4+)	Gejzery	Gigant (4)
3	Neandertalczycy (4+)	Formacje skalne	Pterozaur (4+)
4	Pobojowisko	Gęsta roślinność	Raptor (5)
5	Rozbójnicy (4+)	Górska dolina	Ruchome szczątki (4)
6	Wędrowcy (3)	Zarośnięte Wzgórza	Tyranozaur (5+1ku)

- **Cesarscy (Początkowa reakcja: 4 – interesy cesarstwa / zwiad)** – Oddział wyszkolonych rangerów, szpieguje i zbiera informacje dla cesarza. Jeśli sprawy przybiorą zły obrót, przynajmniej jeden z nich będzie próbował uciec. Będą próbowali ataku z zaskoczenia. Jeśli grupa będzie liczniejsza – będą ją szarpać partyzanckimi wypadami. **Ilość: 3d6.**
 - **Atrybuty:** siła, odporność, wyszkolenie, surwiwal
 - **Wyposażenie:** ostre miecze / krótkie włócznie, łuki, zbroje, płaszcze maskujące.
 - **Stany:** poranieni, ludzie (2), wściekli, oszołomieni, wyłączeni z akcji.

³ Jeśli po raz drugi wylosujesz giganta 1d6[3, 5-6], potraktuj go jako rozbójników 1d6[4, 1-2]. Stosuj rekurencję. Wcześniejsze spotkanie z rozbójnikami oznacza kolejne przesunięcie – na trzęsienie ziemi 1d6[4,3-4].

- **Demon (Początkowa reakcja: 6 – wroga)** - Atakuje bez ostrzeżenia. Jego naturalnym środowiskiem jest inny plan. Został wysłany przez Dakukirę – solnego maga. Jest zły, głodny nowych dusz i bardzo chętnie – dla samej przyjemności zaatakuje „nędzne ludzkie robaki”. Wylosuj z poniższej tabeli 2 – 3 charakterystyczne cechy. Jeśli się któraś powtórzy, zastosuj przesunięcie jak w wypadku tabeli generowania wydarzeń.
 - **Atrybuty:** twarda skóra, bardzo silny (2), używa swoich (wylosowanych) cech
 - **Wyposażenie:** adekwatne do cech demona
 - **Stany:** ranny (4), wściekły, oszołomiony, wyłączony z akcji.

1d6	1-2	3-4	5-6
1-2	Gryzie (kły)	Rozszarpuje (pazury)	Rozrywa (macki)
3-4	Truje (oddech / plwocina)	Lata (skrzydła)	Parzy (ogień)
5-6	Łudzi (iluzja)	Czaruje (magia)	Zamraża (dotyk, oddech)

- **Gigant (Początkowa reakcja: 4 - podejrzliwa)** - Atakuje prymitywną bronią – głazami, maczugami z pni drzew etc. Niektórzy twierdzą, że ewolucja chciała by ludzie mieli rozmiary dinozaurów. Jeśli tak było – wycofała się z tego pomysłu. Inna teoria głosi, że giganci są skutkiem magicznych eksperymentów. Faktem jest, że można ich spotkać w niedostępnych rejonach Pangei. Żyją w małych, rodzinnych grupach. Polują głównie mężczyźni. Plotka głosi, że czasem porywają ludzkie kobiety by rodziły im dzieci. Unikają ludzi, chyba że są głodne lub rozdażnione. **Ilość: 1d6**
 - **Atrybuty:** twarda skóra, bardzo silny (2), prymitywny
 - **Wyposażenie:** maczuga z pnia drzewa, głaz do rzucania
 - **Stany:** ranny, wściekły, oszołomiony, uziemiony, chory, wyłączony z akcji.
- **Neandertalczyki (Początkowa reakcja: 4)** – oddział prymitywnych małpoludzi podczas wyprawy wojennej. Śledzą oni oddział ninja, z zamiarem odpłacenia za krzywdy wyrządzone plemieniu przez nekromantę. **Ilość: 2d6**
 - **Atrybuty:** cichy, szybki, silny
 - **Wyposażenie:** maczugi / kamienne toporki, bolas, dzidy
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, wyłączony z akcji

- **Ninja (Początkowa reakcja: 4 + ew. przewaga i zaskoczenie)** – atakują nocą, z ukrycia. Zabijają kogo się da i znikają. Prowadzą akcje sabotażu (niszczenie zapasów etc.). **Ilość: 1d3 / gracza**
 - **Atrybuty:** cichy, szybki, zręczny
 - **Wyposażenie:** dmuchawki (zatr. strzałki) / szurikeny, wyważone sztylety, długie katany
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, wyłączony z akcji
- **Pobojowisko** – Ślady starcia między ninja a neandertalczykami. W zależności od typu mogą różnie wyglądać. Możliwe jest spotkanie ścierwojadów – np. niewielkich dinozaurów (**PT=3**)

1d6	Pozostałości	Opis
1-2	Obóz Neandertalczyków	Resztki ogniska. Ogryzione kości (ludzkie – kanibalizm), resztki ubrań paru ninja.
3-4	Obóz Ninja	Resztki ogniska. W krzakach ukryte zwłoki neandertalczyków. Na drzewie „pochowany” jeden z ninja.
5-6	Spotkanie	Wyraźne ślady walki. Krew i trupy po obu stronach (ninja / neandertalczyki). Pojedyncze ślady „ucieczki”. <ul style="list-style-type: none"> • 1d6[1,3,5] – Ninja • 1d6[2,4,6] - Neandertalczyki

- **Pterozaur (Początkowa reakcja: 4 – własne interesy - jedzenie)** – Wielki, latający gad. Gnieździ się w wysokich partiach gór. Drapieżny. Może stanowić zagrożenie zarówno dla ludzi jak i zwierząt jucznych. Atakuje z powietrza wydłużonym pyskiem i pazurami. Uziemiony niezgrabnie chodzi, atakując głównie dziobem.
 - **Atrybuty:** lata, szybki, silny
 - **Wyposażenie:** Ostre pazury, Wydłużony pysk
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, strącony, wyłączony z akcji
- **Raptor (Początkowa reakcja: 5 – nieprzyjazna)** - Średni lub duży dinozaur, poruszający się szybko na dwóch tylnych łapach. Poluje stadami, złożonymi z kilku do kilkunastu sztuk. Drapieżny i inteligentny. Może stanowić zagrożenie zarówno dla ludzi jak i zwierząt jucznych. Atakuje paszczą pełną zębów i ostrymi pazurami. Potrafi się zacząć, razem ze swoim stadem i przeprowadzić skoordynowany atak grupowy, osaczając drużynę. **Ilość: 1d6**
 - **Atrybuty:** szybki, skrzeczy, twarda skóra
 - **Wyposażenie:** pazury, ostre zęby
 - **Stany:** ranny (2), wściekły, oszołomiony, uziemiony, wyłączony z akcji.

- **Rozbójnicy (Początkowa reakcja: 4 – własne interesy)** – napadają na podróżnych i osadników. **Ilość: 2d6**
 - **Atrybuty:** siła, odporność, znajomość terenu, opcjonalna przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** topory, włócznie, łuki, fragmenty zbroi, futra
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, wściekli, wyłączeni z akcji.
- **Ruchome szczątki (Początkowa reakcja: 4 – zabezpiecza własne interesy)** - Upiorny stukot uderzających o siebie kości, zwiastuje jego nadejście. Efekt eksperymentu nekromantycznego w kształcie ruszającej się sterty kości. Czerpie energię z otaczającego ją życia. Wysysa je, zostawiając za sobą jałową ścieżkę. Nie ma umysłu ani instynktu samozachowawczego. Jedynie głód siły witalnej. Składa się ze szczątków pochłoniętych istot, poruszających się w dziwnym, chaotycznym tańcu i jakby przelewających się z miejsca na miejsce. Ich rozkruszanie nie powoduje jego osłabienia – same się również kruszą, ocierając się o siebie i uderzając. Stosowane jako „strażnik” / „pułapka” w przejściu.
 - **Atrybuty:** powolny, morderczy, odporny na uderzenia, magia
 - **Wyposażenie:** kości
 - **Stany:** ranny (3), unieruchomiony, wyłączony z akcji.
- **Tyranozaur (Początkowa reakcja: 5 – nieprzyjazna + 1 kostka utrudnienia)** – Poruszający się na dwóch tylnych łapach olbrzymi gad o niezwykle twardej skórze i wielkich, ostrych zębach i pazurach.
 - **Atrybuty:** szybki, silny (2), gruba skóra, prymitywny
 - **Wyposażenie:** Ostre zęby, Długie pazury
 - **Stany:** ranny (3), unieruchomiony, wściekły, wyłączony z akcji.
- **Wędrowcy (Początkowa reakcja: 3 – ostrożność)** – zmierzają w swoim celu (**1d6**).
 - **Atrybuty:** wytrwali
 - **Wyposażenie:** adekwatne do rodzaju wędrowców
 - **Stany:** poranieni, wyłączeni z akcji.

1d6	Rodzaj	Ilość: 2d6. Opis
1	Uciekinierzy	Uchodzą przed gniewem cesarza. Mogą chcieć się przyłączyć.
2	Kupcy	Przemierzają góry handlując z osadami i grupami uciekinierów.
3	Pielgrzymi	Podążają w kierunku jednego ze świętych miejsc w górach.
4	Magowie	Szukają odpowiedniego miejsca na rytuały lub składników.
5	Dzicy	Wędrowne plemię prymitywnych górali. Posługują się językiem gestów.
6	Trędowaci	Chorzy są usuwani poza nawias społeczeństwa. Mogą zarazić.

Mroczna Forteca

Ukryta w górskim zboczu wygasłego wulkanu, została stworzona przez zaadaptowanie jednego z „bocznych stożków”. Można do niej tylko wlecieć z powietrza lub wślizgnąć się przez długą jaskinię, z kilkoma pułapkami.

Tunel wejściowy

Częściowo wytopiony przez lawę, wyrównany magią, skalny tunel jest dość kręty. Istnieje możliwość zorganizowania w nim obrony i zasadzki ale też potencjalnego ukrycia się we wnękach.

- **Pułapka strażnicza (PT=4):** W jednej z wnęk po prawej stronie stoi duży metalowy gong z brązu. Widnieje na nim płaskorzeźba dwóch smoków. Korytarz skręca w lewo i po około 10 metrach znów w prawo. W połowie korytarza jest rozciągnięta cienka linka, uruchamiająca pułapkę – strzały. Nawet jeśli uda się ich uniknąć, któraś ma szansę trafić w gong i taki jest ich główny cel – sygnał ostrzegawczy.

Zabudowania forteczne

Płaski dziedziniec ma szklistą fakturę, tak jakby został stopiony i wyrównany. Przyklepione do ścian krateru, ciemne zabudowania wzniesione są ze zlepionych gliną kamieni. Forteca może pomieścić nawet kilkadziesiąt osób, ale na jej terenie znajduje się maksymalnie kilkanaście. Woda doprowadzona jest z ukrytego strumienia (jednego z odpływów jeziora znajdującego się w „Tajemniczej kotlinie”). Po lewej stronie znajdują się zabudowania gospodarcze z dużym terenem, na którym oswajane i trenowane pterodaktyle – obecnie poza wierzchowcem gospodarza, znajduje się tam jeszcze jeden oswojony i dwa półdzikie. Dodatkowo jest też zagroda z... zombie neandertalczykami, którzy są używani jako „żywy pokarm” dla pterodaktyli.

Bohaterowie niezależni:

- **Ninja (Początkowa reakcja: 4 + ew. przewaga) – Ilość: 1d3 / każdego gracza.** Wyszkoleni wojownicy, którzy prędzej zginą niż się poddadzą lub zdradzą gospodarza.
 - **Atrybuty:** cichy, szybki, zręczny
 - **Wyposażenie:** dmuchawki (zatr. strzałki) / szurikeny, wyważone sztylety, długie katany
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, wyłączony z akcji
- **Pterozaur (Początkowa reakcja: 4 – własne interesy - jedzenie) –** Wielki, latający gad. Gnieździ się w wysokich partiach gór. Drapieżny. Atakuje z powietrza wydłużonym pyskiem i pazurami. Uziemiony niezgrabnie chodzi, atakując głównie dziobem. W fortecy są 4 sztuki – dwa oswojone i dwa półdzikie.
 - **Atrybuty:** lata, szybki, silny, prymitywny
 - **Wyposażenie:** Ostre pazury, Wydłużony pysk
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, strącony, wyłączony z akcji

- **Zombie Neandertalczycy (Początkowa reakcja: 3)** – przemienieni w zombie, które mają służyć jako „żywy pokarm” dla pterodaktyli stoją tępo przy ścianie ich zagrody. Mogą być w ograniczony sposób kierowani przez nekromantę. Będą poruszać się w stronę żywych, targani głodem. Jest to jedyny instynkt jaki im pozostał. **Jest ich 2d6.**
 - **Atrybuty:** powolny, silny, tępy, wytrzymały
 - **Wyposażenie:** silne dłonie, zęby
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, wyłączony z akcji

Przystań Wolności

„Przystań Wolności” to właśnie budowany i rozwijany port na zachodnim wybrzeżu. Obecnie składa się w większości z prowizorycznych budynków i podstawowych zabezpieczeń (wały drewniano-ziemne, ostrokoł, parę wież strażniczych, jedna lub dwie katapulty).

Władzę nad nim sprawuje Robert de Worde – namiestnik przysłany przez Sonię z Orlego Gniazda.

Większość domów to prowizoryczne chaty z bali, kryte drewnianymi dachami lub wręcz rozpiętym płótnem. Osadnicy dzielą się po równo na najemników i rzemieślników.

Prowizoryczny port, może przyjąć naraz trzy – cztery średniej wielkości jednostki. Stocznia i suchy dok są w trakcie budowy.

Co może pójść nie tak (w kolejności):

- Atak latającej bestii na okręt Czerwonego Bractwa (opisany we wstępie)
- Nocny atak ninja – zabójców na ważniejsze osoby w osadzie (opisany we wstępie)
- Zaraza – zatrute źródło dopływającej wody (trup bydłocy, węglik) – objawy zarażenia węglikiem: gorączka, wymioty, krwista biegunka, czarne krosty, wodobrzusze, krew w płucach. Śmierć – kilka godzin do kilku dni.

Tajemnicza kotlina

Dno wygasłego wulkanu zamieniło się w urodzajną, tętniącą życiem kotlinę, w której żyje plemię złożone z kilkudziesięciu neandertalczyków (w większości kobiety i dzieci). Owoce, drobne zwierzęta, jezioro pełne ryb. Dojście do tego „raju” wiedzie przez wąską dolinę o bardzo stromych ścianach. Jej dnem płynie cienki strumień – odpływ z jeziora. Wysoka, stroma góra ma trudno-dostępne zbocza i płaski wierzchołek (widok z dołu), często niknący w chmurach.

Możliwości odkrycia:

- Z lotu ptaka
- Nawiązanie kontaktu z neandertalczykami „w terenie”
- Narysowana mapa u jednego z ninja lub w siedzibie nekromanty

Co może pójść nie tak:

- Zasadzka neandertalczyków w przesmyku skalnym – będą mieli przewagę znajomości terenu i zaskoczenia.
- Skalna lawina (**PT=4**) – przypadkowa lub celowo spowodowana przez przeciwników
- Wrogie kontakty z plemieniem zamieszkującym kotlinę
- Atak pterozaurów – mają swoje gniazda wysoko w górskim zboczu

Bohaterowie niezależni:

- **Neandertalczycy (Początkowa reakcja: 4)** – oddział prymitywnych małpoludzi podczas wyprawy wojennej.
 - **Atrybuty:** cichy, szybki, silny
 - **Wyposażenie:** maczugi / kamienne toporki, bolas, dzidy
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, wyłączony z akcji
- **Pterozaur (Początkowa reakcja: 4 – własne interesy - jedzenie)** – Wielki, latający gad. Gnieździ się w wysokich partiach gór. Drapieżny. Może stanowić zagrożenie zarówno dla ludzi jak i zwierząt jucznych. Atakuje z powietrza wydłużonym pyskiem i pazurami. Uziemiony niezgrabnie chodzi, atakując głównie dziobem.
 - **Atrybuty:** lata, szybki, silny
 - **Wyposażenie:** Ostre pazury, Wydłużony pysk
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, strącony, wyłączony z akcji
- **Umba-Ra (Początkowa reakcja: 4 – nieufna +1 kostka utrudnienia)** – szaman i przywódca neandertalczyków. Dysponuje wsparciem duchów. Dbą o dobro swoich ludzi.
 - **Atrybuty:** magia, spryt, wiedza(2), inteligencja, prymitywny.
 - **Wyposażenie:** magiczne maski, talizman w woreczku
 - **Stany:** ranny(2), oszołomiony, wyłączony z akcji

Pomoc dla MG

Ważni BN:

- Robert de Worde (**PT:3+2ku**) – zarządca Przystani Wolności. Realista / Konserwatysta. Ostrożny.

[] [] [] [] []

- Dakukira (**PT:6+2ku**) – nekromanta, solny mag. Realista / Przedsiębiorca. Wrogi.

[] [] [] [] [] []

- Umba–Ra (**PT:4 +1ku**) – szaman neandertalczyków. Nieufny. Artysta / Społecznik.

[] [] [] [] []

Trudni BN:

- Demon (PT:6) [] [] [] [] [] [] []
- Tyranozaur (PT:5 +1ku) [] [] [] [] [] [] []
- Ruchome szczątki (PT:4) [] [] [] [] [] []

Typowi BN:

- Ninja (PT:4) ([] [] []) 1d3 / gracza
- Pterozaur (PT:4) 4+1+n ([] [] [] [])
- Neandertalczyk (PT:4) 2d6 ([] [] [] [])
- Zombie Neandertalczyk (PT:3) 2d6 ([] [] [] [])
- Wędrowcy (PT:3) 2d6 ([] [] [] [])
- Rozbójnicy (PT: 4) 2d6 ([] [] [] [])
- Raptor (PT:5) 1d6 ([] [] [] [] [] [])
- Gigant (PT:4) 1d6 ([] [] [] [] [] [])
- Cesarscy (PT:4) 3d6 ([] [] [] [] [] [])

Istotne miejsca:

- Przystań Wolności
- Tajemnicza Kotlina
- Mroczna Forteca