

ZABIĆ SMOKA!

PIEŚŃ ZIMNA



ZABIĆ SMOKA!

PIEŚŃ ZIMNA

**UWAGA! MATERIAŁ PORUSZA NATĘPUJĄCE TEMATY:
KANIBALIZM, ZIMNO, PRZEMOC**

AUTOR:

PAWEŁ DOMOWNIK

ILUSTRACJE:

ADRIANNA WIŚNIEWSKA

REDAKCJA:

TYTUS „LOKI” RDUCH, WOJCIECH ROSIŃSKI

KOREKTA:

MACIEJ „SZNUREK” SZNURKOWSKI

WYDAWCA:

TOMASZ BAR

HEXY STUDIO:

**KAMILA WITUSIŃSKA, PIOTR ŻUCHOWSKI,
PRZEMYSŁAW GUL, WOJCIECH GUZOWSKI,
ROBERT STUCKI, MAREK RACZYŃSKI**



Zabić Smoka!

Hexy Studio - 2023

O CZYM JEST MODUŁ

Bohaterowie trafiają do mroźnej doliny na końcu świata. Zostaną rzućni między zwalczające się frakcje i postawieni w sytuacjach, z których nie będzie stu-percentowo dobrego wyjścia. Spotkają tam istoty z zewnętrznych wymiarów, zamaskowaną szlachecką rodzinę, nigromantów oraz demony mroźnej zimy.

Przygoda napisana została z myślą o postaciach na pierwszym oraz drugim poziomie.

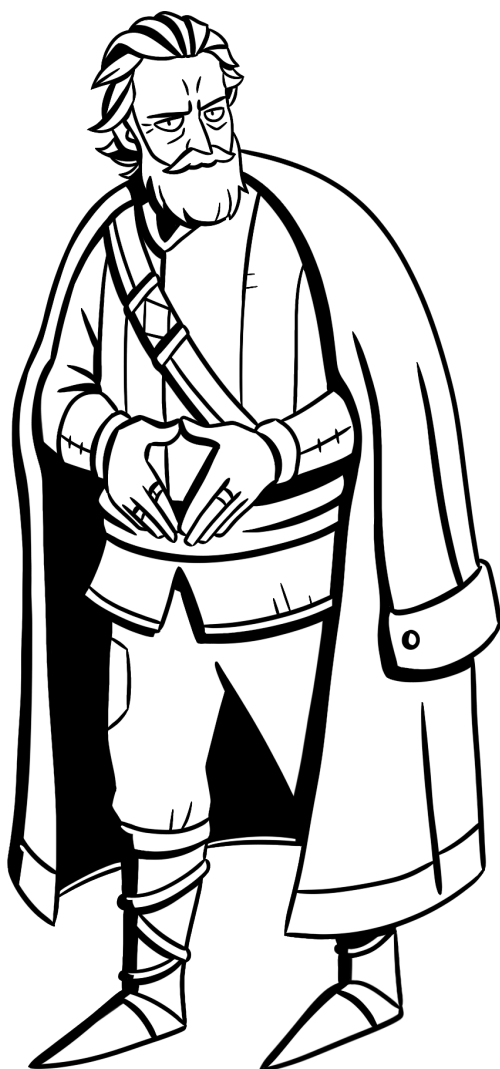
HISTORIA YARA-DIN

- Dawno, dawno temu w tej niegdyś żywej kotlinie otworzyła się brama do innego wymiaru, z której zaczęły wychodzić dzieci Dworu Cieni.
- W zimowe przesilenie graf Henry Purcell wyjechał naprzeciw zastępów chaosu. Pokonany i umierający przywołał na pomoc demona Nomi, syna Maelli – patrona zimna – i zawarł z nim pakt.
- Demon obdarzył Purcella i jego potomstwo potęgą potrzebną do walki z Cieniami. W zamian za to wysysa z nich energię życiową, sprawiając, że starzeją się w zastraszającym tempie.
- Na znak paktu w dolinie zapadła wieczna zima. Od tego czasu dynastia Purcell powstrzymuje Dwór Cieni straszliwym kosztem.
- Żeby przeciwdziałać efektom starzenia, rodzina Purcellów oddaje się plugawym rytuałom, zjadając ciała poległych na arenie i wysysając z nich energię.

PAKT NOMI

Pakt został zawarty przez założyciela rodu Henry'ego Purcella z demonem Nomi. Obdarza on wszystkich członków rodziny niesamowitą siłą, szybkością i odpornością na magię Cienia. W zamian za to wysysa z nich energię życiową, sprawiając, że każdej nocy starzeją się w zastraszającym tempie.

Pewnym – choć niejedynym – sposobem złamania paktu jest unicestwienie jednej z jego stron.



PODRÓŻE

Dolina Yara-Din to wyjątkowo nieprzyjazna okolica. Ekstremalnie zimno i śnieżne burze powodują, że nawet krótkie eskapady są ryzykowne. Wyruszając w drogę, wyznaczcie postać, która was prowadzi. Rzuci ona k6 i dodaje swoją **SZYBKOŚĆ**, a następnie porównuje wynik z tabelą efektów podróży.

SPOTKANIA LOSOWE

Za każdym razem, kiedy podróżujecie przez dzicz, MG losuje spotkanie losowe do rozegrania. Pamiętaj, że nie są to w pełni gotowe wydarzenia, a inspiracje, do których MG powinien dodać kontekst.

STRONNICTWA

PURCELLOWIE

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE: Szlachcka rodzina o bladej cerze i rudych włosach. Obcych i niżej urodzonych traktują jak śmieci, a mieszkańcy doliny są dla

nich zaledwie narzędziem. Bezwzględni i zdeprawowani ponad wszelką miarę.

CEL: Stać na straży doliny, utrzymać tajemnice paktu i areny.

REBELIANCI

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE: Banda zdesperowanych obwiesi. Dolina i arena zabrały im bliskich. Panowie zabrali im dobytek. Podczas wiecznej zimy ich serca rozgrzewa tylko pragnienie zemsty. Pogłoski o ich kanibalizmie dotychczas się nie potwierdziły.

CEL: Pozbyć się rodziny Purcellów, wyłączyć arenę z działania.

DWÓR CIENI

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE: Dziwne zmiennokształtne humanoidy zbudowane z cienistej materii przetykanej złotem. Uwielbiają muzykę, zabawę i mord.

CEL: Zburzyć cytadelę, przeprowadzić inwazję na królestwo.

Efekty podróży

- 2 Zgubiliście drogę w trakcie szalejącej śnieżnej burzy. Każda postać otrzymuje 2k6 obrażeń od mrozu
- 3 Drużyna zostaje zatrzymana przez niesprzyjającą pogodę. Podróż trwa dwa razy dłużej. Każda postać traci jeden punkt zapasów. Jeżeli zapasów brakuje, otrzymuje k6 obrażeń
- 4 Postacie gubią drogę i wpadają w dodatkowe tarapaty. W rzucie na spotkania losowe odejmij 5 do wyniku
- 5 Nie dzieje się nic specjalnego
- 6 Pokonujecie dzicz wyjątkowo sprawnie. W rzucie na spotkania losowe dodaj 5 do wyniku
- 7+ Idzie wam doskonale, docieracie na miejsce znacznie szybciej. W rzucie na spotkania losowe dodaj 5 do wyniku. Po rzucie możecie zignorować wynik, jeżeli wam nie pasuje

k20 – Spotkania losowe

- 1 Na drodze BG ktoś przygotował zasadzkę. Postacie ukryte pod śniegiem mają SU 3
- 2 Gromada podróżnych siedzi przy ognisku. Chętnie podzieli się opowieściami i zaproszą do wspólnego biwakowania. W nocy próbują poderżnąć BG gardła i ich ograbić
- 3 Dociera do was przerażające wycie. Wataha 3k4 głodnych **WILKÓW** jest na waszym tropie
- 4 Podjazd 2k6 **ŻOŁNIERZY** Dworu Cieni wylania się na horyzoncie Karawana, która została niedawno zaatakowana i potrzebuje pomocy.
- 5 Ma rannych, brakuje jej zapasów, a zwierzęta pociągowe zaszlachtowali napastnicy
- 6 Staruszka niosąca na plecach gargantuiczne naręcze chrustu. Porusza się nadzwyczaj żwawo
- 7 **LODOWY GEKON** na polowaniu
- 8 Wiatr wieje tak silnie, że zdaje się słyszeć w nim wycie potępionych
- 9 Znajdujecie ślady niedawnego obozowiska
- 10 Olbrzymi padlinożerny ptak zatacza kręgi nad pobliskim zagajnikiem
- 11 Wielkim pędem mijają was sanie zaprzężone w psy. Powożąca pozdrawia was przyjaźnie
- 12 Znajdujecie pojedynczą szarotkę (kwiat) przebijającą się spod śniegu
- 13 Zorza polarna wypełnia niebo pięknymi, lecz złowieszczymi wzorami
- 14 Chata traperów polujących na futra. Dwaj mieszkający tu łowcy zabili się nawzajem w tajemniczym i nagłym przypływie agresji
- 15 Głębokie ślady butów przecinają wasz szlak, by zniknąć w pobliskiej jaskini. Nie wychodzą z niej
- 16 Oddział 2k6 **GWARDZISTÓW** pod dowództwem lady Ivany walczy z 2k6 **ŻOŁNIERZAMI** cienia
- 17 Grupa rebeliantów pod dowództwem **CZERWONEJ DORY** szykuje zasadzkę na kupiecką karawanę lub oddział Purcellów
- 18 Gromada podróżnych siedzi przy ognisku. Chętnie podzieli się opowieściami i zaproszą do wspólnego biwakowania
- 19 Wędrowni kupcy chętnie sprzedadzą wam swoje towary po standardowych cenach
- 20+ Gorące siarkowe źródła, z których bucha para. Dokoła czuć atmosferę spokoju i bezpieczeństwa. Kąpiel w nich przynosi ukojenie. Leczy 2k4 punkty życia i zapewnia ułatwienie w najbliższym teście

DOLINA YARA-DIN





Brama cieni

Cytadela

Arena

Iglica

ARENA

Wybudowana z białego bazaltu zdaje się zlewać z lodowymi pustkowieciami. Dwa olbrzymie proporce z herbem Purcellów i kolejka osób awanturniczych przed wejściem.

Każdy może rzucić tutaj wyzwanie jednemu z Zamaskowanych Sierzni. Jeżeli wyjdzie żywy z areny, dostanie worek kosztowności (3 × k12). Część zamaskowanych szerni to tak naprawdę członkowie rodziny Purcell.

RYTUAŁ ARENY

Arena to jedna wielka magiczna pułapka. Wchodzący na nią obcy od pierwszego kroku trafiają w sieć zaklętych pod piaskiem runów i pentagramów. Kiedy umierają, ich ciała trafiają do kostnicy, gdzie są spożywane przez członków rodziny Purcell podczas plugawego rytuału. Dzięki temu odzyskują oni lata, które wysysa z nich kłątwa.

1. KOLEJKA AWANTURNIKÓW CZEKAJĄCYCH, ŻEBY WRZUCIĆ WYZWANIE:

k6	Imię	Gatunek	Cecha 1	Cecha 2
1	Lars	Elf	Przyjazny	Wielki brzuch
2	Trigvana	Niziołek	Pewna siebie	Jedno oko
3	Karhoora	Ork	Plotkarz	Olbrzymia broń
4	Zed	Krasnolud	Zdesperowany	Sepleni
5	Bart	Człowiek	Pijana	Złamany nos
6	Eloise	Smokowiec	Opryskliwa	Niesamowicie piękny

2. PLAC TURNIEJOWY

- Wokół wysypanego piaskiem pola walki porozmieszczane są trybuny.
- Wychodząc na arenę, BG mają 4+ na k6 szans, że przeciw nim zamiast zwykłego gladiatora wyjdzie **LADY IVANA** lub **GRAF PURCELL**.
- Na arenie poukrywane są różne pułapki. W każdej turze BG ma 6 na k6 szans, że pod nim otworzy się wilczy dół **SW 13**.
- Można się stąd dostać do baraków przez drzwi lub do kostnicy przez ukryte przejście pod piaskiem areny.

3. BARAKI

- k6 gladiatorów ćwiczy lub wypoczywa.
- Zapas doskonałej jakości broni różnego rodzaju.
- Sejf (**SW 16**) z nagrodami dla śmiałków. W środku 9 × k12 i 1 × k20 skarbów.
- Drzwi do kostnicy (**SW 16**).

4. KOSTNICA

- Trafiają tu trupy ściągane z areny.
- Wielki żeliwny kocioł.

- Ukryte drzwi (SW 13) do podziemnego korytarza prowadzącego do cytadeli.
- Ślady kanibalistycznych rytuałów z użyciem plugawej magii. Ciała poległych na arenie są zjadane, żeby wyssać z nich energię.
- Skrzynia z przedmiotami zabranymi poległym (2 × k100).

MIASTO

Niewielkie, obskurne miasteczko. Bieda aż piszczy. Na ulicach zamarzają ludzie, którym się nie powiodło. Niska zabudowa z gliny i drewna.

1. RYNEK

- Zakupy. Wszystko jest 50% droższe niż wg cen określonych w zasadach podstawowych.

- Na rynku bohaterowie graczy mogą zdobyć plotki

2. NIGROMANTA

- Stary dziad z kawałkami zeszlotygodniowego gulaszu w długiej brodzie i gniazdem niewielkich chochlików na kapeluszu.
- Za 20 sz może na BG rzucić zaklęcie wróżba na 3 poziomie.
- Nigromanta wie o pakcie zawartym przez rodzinę Purcellów z demonem Nomi i wyjawi tę informację, jeżeli BG zdobędą jego zaufanie.
- Nigromanta poszukuje pomocy i chętnie zatrudni postacie graczy.

k6 – Plotki w barakach

- 1 Ciała poległych na arenie czasem znikają w tajemniczy sposób (P)
- 2 Rebelianci oddają w sekrecie cześć demonom (F)
- 3 Rodzina Purcellów para się czarną magią (P)
- 4 Istoty z Dworu Cieni boją się soli (F)
- 5 W Iglicy mieszka potężny demon (P)
- 6 W mieście narodził się Wybraniec, który zamknie bramę. MG niech zdecyduje, czy to prawda

k6 – Plotki w mieście

- 1 CZERWONA DORA przewodzi rebelii przeciw rodzinie Purcellów. Szuka ludzi do pomocy (P)
- 2 Ktokolwiek zburzy Iglicę - zdejmie klątwę z doliny (F)
- 3 Jutro do miasta przyjedzie transport materiałów wybuchowych. Rebelianci zamierzają wysadzić nimi cytadelę (P)
- 4 NIGROMANTA poszukuje ludzi do pracy (P)
- 5 Rodzina Purcell zawarła pakt z demonem z iglicy (P)
- 6 Grobowiec Purcellów pełen jest skarbów składanych do grobu razem z ich właścicielami (P)

3. DZIWNY TRANSPORT

Opcjonalne wydarzenie. Przed bramą miasta 2k6 **ŻOŁNIERZY CIENI** atakuje dwa dobrze pilnowane wozy. Towary na pace są bardzo porządnie przykryte. Pod brezentem skrywają się materiały wybuchowe, a obsługa to zamaskowani rebelianci **CZERWONEJ DORY**.

OBÓZ REBELIANTÓW

1. DROGA

Droga do obozu prowadzi długim wąwozem pośród żuźlowych wzgórz. Łatwo tu o zorganizowanie zasadzki, a ukryci strażnicy czujnie obserwują zbliżające się istoty. Cały czas przebywa tu 2k4 **STRAŻNIKÓW**.

2. OBÓZ

Położony jest w kotlinie wokół gorących źródeł. Przebywa tu kilkunastu ludzi z ich przywódczynią **CZERWONĄ DORĄ**. Jeżeli BG aktywnie nie wspierają rodziny Purcellów, rebelianci będą próbowali namówić ich do wsparcia ich sprawy.

POWSTANIE

Jeżeli BG wykonali jedną, dwie misje dla rebeliantów i dobrze się dogadują z Dorą, to ta zacznie ich namawiać do wspólnego ataku na cytadelę. Plan zakłada wprowadzenie wybuchowych wozów do cytadeli pod pozorem zbierania danin, wysadzenie murów od środka i niespodziewany atak.

Zlecenie Nigromanty

k6

Cel

Nagroda

- | | | |
|---|---|-----------------------------|
| 1 | Przynieście k6 języków istot z Dworu Cieni | Drobiazgi 4 × k4 |
| 2 | Przynieście ciało LODOWEGO GEKONA | Ekwipunek 4 × k10 |
| 3 | Zanieście podarunek GRAFOWI PURCELL .
Podarunkiem jest zatruta brandy | Sakiewka 2 × k6 |
| 4 | Podkradnijcie się do Bramy najbliższej, jak się da, i opiszcie, co tam się dzieje | Ciężka sakiewka 4 × k6 |
| 5 | Wykradnijcie jeden z gobelinów z iglicy | Kamienie szlachetne 2 × k12 |
| 6 | Sprawdźcie, co znajduje się pod areną | Szkatuła 1 × k20 |

k4 – Misja od Czerwonej Dory

- 1 Eskortować dwa wozy z materiałami wybuchowymi z miasta do obozu
- 2 Dowiedzieć się, co łączy rodzinę Purcellów z iglicą
- 3 Porwać lady Ivanę podczas jej wyprawy na łowy
- 4 Zawieźć propozycję współpracy do Królowej Cieni

GROBOWCE PURCELLÓW

1. WEJŚCIE

Grobowiec panującej rodziny wykuty jest wprost w zboczu lodowej góry. Prowadzą do niego wąskie, kręte schody. Na ich końcu są ciężkie kamienne drzwi pilnowane przez 2k4 raczej głupich strażników.

Drzwi otworzą się tylko w związku z pogrzebem kogoś z rodziny albo na wyraźne polecenie grafa Purcella.

2. LABIRYNT KRYPT

Chaotyczny labirynt krypt i korytarzy wykutych w lodzie. Jeżeli BG się w nie zapuszczają, rzuć k8, żeby sprawdzić, gdzie dotarli.

k8 – Komnata w labiryncie krypt

- 1 Krypta mało znaczącego pociotka. Obok prostej drewnianej trumny 2 × k6 skarbów. 6 na k6 szans, że jeżeli BG ograbią kryptę, pochowana osoba wstanie jako szkielet i będzie ich ścigać
 - 2 Kapliczka z lodowego kryształu. Na ołtarzu 1 × k8 dzieł sztuki. Notuj liczbę zabranych z kapliczek skarbów
 - 3 Strażnik – **LODOWY GOLEM**. Po pokonaniu golema z jego ciała wypada nefrytowy klucz
 - 4 Krypta ważnej osoby. Sarkofag wyrzeźbiony w lodzie. Skarb 2 × k12. 4+ na k6 szans, że jeżeli BG ograbią kryptę, pochowana osoba wstanie jako **GHUL** i będzie ich ścigać
 - 5 Podziemna rzeka. Każdy, kto dotknie wody, traci całą swoją pamięć na k6 godzin. Kto się jej napije lub zanurzy w niej cały, traci pamięć na zawsze. Po chwili do brzegu przybija łódź z przewodnikiem w czarnej szacie. Nie mówi nic, ale za dwie monety od głowy przewiezie drużynę na drugą stronę rzeki. Jeżeli BG się na to zdecydują, od teraz dodawaj 1 do wyniku rzutu k6 na podróże po kryptach
 - 6 Długi korytarz wykuty w lodzie tak wypolerowanym, że jego ściany działają jak lustro. Każdy, kto przez niego przechodzi, musi wykonać test magii SW 13. Jeżeli komuś nie wyjdzie, loch zacznie hodować kryształową kopię tego BG. Podczas następnej wizyty w **KAPLICZCE** (2) będzie można zauważyć prawie gotową postać BG uwięzioną wewnątrz kryształowego ołtarza. Po 24 godzinach kopia będzie gotowa i zostanie wypuszczona na świat
 - 7 Ciężkie mosiężne drzwi z zamkiem.
 - Jeżeli otworzyć je nefrytowym kluczem, prowadzą do punktu 8.
 - Jeżeli je wyłamać lub otworzyć wytrychem (co jest trywialnie proste i nie wymaga żadnego testu), prowadzą do niewielkiego skarbczyka, gdzie w prostej drewnianej skrzyni znajduje się skarb 4 × k8. Jest on przeklęty i z nastaniem świtu rozwieje się jak sen złoty, dodatkowo niszcząc 4 inne kości skarbów z zapasów drużyny.
 - 8 Krypta Henry'ego Purcella, założyciela dynastii.
 - Henry Purcell przebywa tutaj w lodowym nieżyciu, na zawsze zawieszony między życiem a śmiercią. Tysiące lodowych igieł wbija się w niego i wyrasta z jego ciała. Trwa tak, żeby utrzymać pakt zawarty z Nomim i dać szansę swojej rodzinie.
 - Jego unicestwienie zerwie pakt.
 - Można też go do tego namówić, będzie to jednak ekstremalnie trudne.
- Za każdy zabrany z kapliczek skarb dodaj mu 1 do **SW** i **PŻ**. Skarby 2 × k20

CYTADELA

Potężna twierdza z czarnego kamienia otoczona podwójnym murem wyrasta ze śnieżno- lodowego pustkowie.

1. DZIEDZINIEC

Mnóstwo tu trenujących zbrojnych (3k6). Gwar i harmider.

5+ na k6 szans, że na dziedzińcu będzie przebywać **LADY IVANA**. Jeżeli tylko BG wpadną jej w oko, spróbuje ich zwerbować, wcielić do armii i wysłać na patrol.

2. WIELKA HALA

Wieczorami odbywają się tu monumentalnych rozmiarów ucztę, swawole i hulanki. Poza nimi 4+ na k6 szans, że jest tu **LADY IVANA**, bądź jej ojciec. Jeżeli BG wyrobili sobie jakąś renomę, zostaną zaproszeni na wieczorną zabawę. Jeżeli nikt o nich nie słyszał, zostaną poszczuci psami.

3. KOMNATY PURCELLÓW

Można się tu dostać przez wielką halę lub po bluszczu rosnącym na ścianach cytadeli (SW 13). Rodzinne apartamenty urządzone są skromnie. Na ścianach wisi mnóstwo różnego rodzaju broni (4 × k10), a w gabinecie jedna szkatułka z kosztownościami (k20).

Przeszukując bibliotekę, można znaleźć historię założyciela rodu i jego paktu z Nomim – spisana w wyeksponowanej księdze.

Ta część cytadeli jest dobrze strzeżona. Przemykanie się między patrolami wymaga testu sprawności o SW 16.

TAJEMNE PRZEJŚCIE

Badając cytadelę, BG mają szansę znaleźć (sprawność SW 13) niewielkie drzwi ukryte w ścianie. Są zabezpieczone nadzwyczaj skomplikowanym zamkiem, jednak dość łatwo je wyważyć (siła SW 13). Prowadzą do podziemnego korytarza, który wiedzie aż do kostnicy pod areną.

k6 – Wydarzenia podczas ucztę

- 1 Wybuchą ogólna bijatyka
- 2 Ktoś z rodziny Purcellów nagle wydaje się znacznie starszy, niż był przed chwilą. Nerwowo wychodzi
- 3 Sympatyczna osoba zaprasza BG na schadzke
- 4 **LADY IVANA** lub jej ojciec upuszcza ciężki i skomplikowany klucz (do przejścia pod arenę)
- 5 Jeden z oficerów szuka zwady z BG i będzie próbował doprowadzić do pojedynku
- 6 Pijany członek rodziny zacznie bełkotać BG o demonach w iglicy i sprzedaniu duszy. Zostanie błyskawicznie uciszony



PRZECIWNICY

GRAF ALFRED PURCELL

SW: 16 PŻ: 20 PP: 4 RUCH: 5 PD: 200

MIECZ PRZODKÓW - ATAK/OBRONA (7)

PAKT NOMI:

- Odporny na magię.
- Na początku każdej rundy walki regeneruje 6 PŻ.
- 3 razy dziennie może dodać dowolnemu BG utrudnienie do testu.

WYGLĄD: Niegdyś gigant, dziś już przynięciony wiekiem, stalowoszara broda okala pooraną zmarszczkami twarz. Czujne niebieskie oczy. Dudniący głos.

CEL: Stać na straży rodziny i doliny.

CHARAKTER: Otwarty, szczerzy, nieugięty.

LADY IVANA PURCELL

SW: 19 PŻ: 16 PP: 2 RUCH: 6 PD: 200

RAPIER - ATAK/OBRONA (6)

PAKT NOMI:

- Odporna na magię.
- Na początku każdej rundy walki regeneruje 6 PŻ.
- 3 razy dziennie może dodać dowolnemu BG utrudnienie do testu.

WYGLĄD: Trzydziestolatka o przyjemnych, pełnych rysach. Włosy zaplecione w burzę warkoczyków. Płynne, pełne gracji ruchy, bezwzględne spojrzenie.

CEL: Przejęcie władzy. Trzymanie doliny żelazną ręką.

CHARAKTER: Bezlitosna, dekadenska.

NIGROMANTA

SW: 13 PŻ: 8 PP: 1 RUCH: 4 PD: 200

KIEŁ ARCHEONU - ATAK/OBRONA (3/2), każda trafiona nim osoba musi wykonać test magii lub w jej ciele załęgną się węże, które w ciągu 24 godzin zjedzą ją od środka.

KOŚCIANY TAN - AKCJA SPECJALNA (RAZ DZIENNIE), Nigromanta gra piskliwą melodię na flecie. Z ziemi wstają k4 szkielety i są na jego usługach.

WYGLĄD: Niechlujny starzec o czarnych paznokciach i długiej brodzie. Krzaczaste brwi przykrywają mu prawie oczy.

CEL: Zdobywać wiedzę i majątek.

CHARAKTER: Zachłanny, wścibski, obleśny.



KRÓLOWA CIENI

SW: 19 **PŻ:** 16 **PP:** 3 **RUCH:** 9 **PD:** 350

MAJESTAT – AKCJA SPECJALNA, Każdy człowiek w promieniu 15 metrów od niej musi wykonać test siły o SW 13 lub jest zmuszony paść na kolana. Test można powtarzać na początku każdej tury.

SZTANDAR ŻŁOTA I CIENI – Każdy żołnierz Cienia w promieniu 15 metrów od niej ma SW i PŻ wyższe o 3.

**SMUGA CIENIA – ATAK/OBRONA (6),
IGNORUJE PANCERZ, DYSTANSOWA**

WYGLĄD: Nieziemska, wygląda, jakby poruszała się w rytm niesłyszalnej muzyki. Długi cienisty welon powiewa do nieodczuwalnego wiatru.

CEL: Dziś dolina, jutro cały świat.

CHARAKTER: Skryty, kalkuluje na pięć ruchów do przodu, uwielbia zabawę.

NOMI

SW: 19 **PŻ:** 20 **PP:** 3 **RUCH:** 6 **PD:** 500

LODOWY DOTYK – ATAK/OBRONA (8), istota, która otrzyma obrażenia lodowym dotykiem, musi zdać test siły, inaczej zostaje uwięziona w bloku lodu. Test może powtarzać na początku swojej tury.

**LODOWY ODDECH ATAK/OBRONA (3),
DYSTANSOWY, OBSZAROWY**

ŚPIEW – AKCJA SPECJALNA, każda istota, która usłyszy śpiew Nomiego, musi wykonać test sprawności. Jeśli test zostanie obłany, istota jest rozproszona i ma utrudnienia we wszystkich testach. Urok działa, póki potwór śpiewa.

WYGLĄD: Bładoniebieska cera i czarne włosy z wdowim szpicem. Duża biała koronkowa kryza.

CEL: Służyć rodzinie Purcellów, gromadzić moc.

CHARAKTER: Podstępny, wycofany, ostrożny.

CZERWONA DORA

SW: 13 **PŻ:** 10 **PP:** 2 **RUCH:** 6 **PD:** 100

RAPIER – ATAK/OBRONA (6)

ZAWSZE PRZYGOTOWANA – Dora zawsze ma gotową drogę ucieczki. Raz dziennie może zignorować otrzymane obrażenia z jednego źródła i zbiec natychmiast z pola walki.

WYGLĄD: Dochodzi pięćdziesiątki. Twarz zniszczona ciężkim życiem. Odmrożenia zabrały jej parę palców. Na szyi blizna po sznurze. Ubrana w futra i resztki mundurów.

CEL: Pomóc ludziom, zemścić się na grafie Purcellu.

CHARAKTER: ostrożna, zdeterminowana, gotowa na wszystko.

NIEUMARŁY ZAŁOŻYCIEL DYNASTII

SW: 19 **PŻ:** 20 **PP:** 2 **RUCH:** 6 **PD:** XXX

SZPONY – ATAK/OBRONA (7)

BURZA ŚNIEŻNA – Akcja specjalna, 15 metrów dookoła niego rozpętuje się lodowe piekło, które utrzymuje się do końca walki. Istoty, które się w nim znajdują, dostają na początku tury jedno ignorujące pancerz obrażenie i wykonują testy z utrudnieniem.

LODOWY KROK – Może wejść w taflę lodu lub śniegu i wyjść w dowolnym innym jej miejscu.

WYGLĄD: Mumia w kolorze kości słoniowej, z której wyrastają błękitne lodowe kolce.

CEL: Stłamsić wszelkie życie i wysssać z niego ciepło.

WKROCZ DO KRAINY WIECZNEGO ZIMNA

Wyrusz na przygodę do doliny Yara-Din, ukrytej na skraju cywilizowanego świata, krainy wiecznego mrozu. W trakcie wędrówki krew w twoich żyłach zmrozić może nie tylko lodowaty klimat tego niegościnnego regionu, ale także, mroczna tajemnica lodu Purcell. Czy będziesz tym, który zdejmie klątwę wiecznej zimy ciężącej na tym miejscu, czy też skończysz jako kolejny trup ukryty pod pokrywającym wszystko w zasięgu wzroku śniegiem?

PIEŚŃ ZIMNA to starszkołny moduł autorstwa Pawła Domownika, autora modułów: **AKURATNE ANOMALIE ARCHIKONFRATERNI ADELAJDY ANORMALNEJ** oraz **GROBOWIEC KRWI**.

