

Sny i lustra

Akwitańska przygoda do Wolsunga

Nasze Damy i Dżentelmeni są dręczeni przez koszmary, ludzie znikają, a z wesołego miasteczka ucieka ogromny wąż. Seria niefortunnnych zdarzeń okazuje się intrygą legendarnej *femme fatale*.

Wprowadzenie	1
Zawiązanie	1
Rozwinięcie.....	2
Angeville	2
Pomnik.....	3
Doktor.....	3
Cyrk	3
Madame Schwarzstern (Hrabina ven Fall)	3
Atrakcje.....	4
Grzechocznik	4
Po drugiej stronie lustra	5
Ogród posągów	6
Uczta	7
Mictlańskie miasto	7
Hades	7
Przebieg sesji.....	7
Co dalej?	8

Wprowadzenie

Osią *Snów i luster* jest intryga demonicznej hrabiny ven Fall, bezwzględnej *femme fatale* poszukującej wiecznego życia. W Renesansie hrabina odnalazła tajemnicze lustra będące przejściami do niewielkich astralnych krain obdarzonych świadomością – bardzo złośliwą świadomością. Te małe wymiary, żeby istnieć, muszą zerować na energii i duszy żywych, dały więc Hrabinie wieczną młodość w zamian za dostarczanie im pokarmu.

Ven Fall często zmienia imiona, profesje, wygląd – w dziewiętnastym wieku podróżuje po świecie jako Madame Schwarzstern, właścicielka obwoźnego cyrku. Interes się kręci i każde miasto chętnie go wita, nawet mimo niepokojących historii o ludziach, którzy po wizycie Madame nigdy nie byli już tacy sami.

Sny i lustra rozgrywają się w Angeville, niewielkim miasteczku w Akwitani. Nasi bohaterowie przybywają tam w tym samym czasie, co Madame Schwarzstern, której zwierciadła są głodne jak nigdy – dosłownie pożerają gości gabinetu luster, a szczególnie apetyt mają na Niezwykłe Damy i Dżentelmenów. Światy, do których zwierciadła prowadzą, wyczuwają niezwykle silne dusze BG i pojawiają się w ich snach, a hrabina ven Fall knuje, jak nakarmić te krainy naszymi bohaterami.

Zawiązanie

Drużyna przebywa właśnie w Angeville – sam ustal, z jakiego powodu tam przybyła. Nasza opowieść zaczyna się w nocy, gdy wszyscy BG śpią w swoich (a może nie?) łóżkach. Każde z nich ma koszmary. Te sny są ważną częścią fabuły i zostały osobno opisane w sekcji *po drugiej*

stronie lustra – przeczytaj ją, nim przejdiesz dalej. Poczucie wyrwania ze snu jest bardzo bolesne – bohaterowie czują jakąś brutalną, wrogą im siłę.

Rano przychodzi czas na załatwienie interesów, z którymi bohaterowie tu przybyli, ale okazuje się, że od wczorajszego wieczora nikt nie widział osoby, z którą chcieli się spotkać. Ostatnią rzeczą, jaką zrobiła przed zniknięciem, było pójście do cyrku Madame Schwarzsstern. Jednocześnie Angeville obiega straszna wieść: z owego cyrku uciekł wielki wąż!

Rozwinięcie

Sny i lustra to luźny scenariusz, w którym wszystko zależy od poczynań graczy. Prowadzący go, musisz przede wszystkim pamiętać, że celem Madame jest wciągnięcie drużyny do światów luster i nie jest dla niej ważne, w jaki sposób to osiągnie – może nawet wyznać im całą prawdę, by musieli rzucić się w zwierciadła na pomoc zaginionym mieszkańcom. Poniżej opisałem lokalacje, które BG mogą odwiedzić, a także to, co będzie wynikało z takich odwiedzin.



ANGEVILLE

Spokojne akwitańskie miasteczko. Utrzymuje się przede wszystkim z okolicznych farm i turystów – jest urocze, pełne gnomich sklepików i wąskich uliczek. Jego największym atutem jest romantyczna legenda Muszkieterów, nieustraszonych ludzi Króla z lat Renesansu. Właśnie w Angeville stoczyli oni ostateczny bój ze swoją *nemesis*, ostryjską hrabiną ven Fall, którego we-

dług podań nie przeżyli ani oni, ani demoniczna szlachcianka.

Hrabina urosła do rangi lokalnego demona – mieszkańcy Angeville klną „na ven Fall”, a szyld tawerny z regionalnymi potrawami ma kształt jej odciętej głowy z wybałuszonymi oczyma.

POMNIK

Na placu miejskim stoi pomnik upamiętniający walkę Muszkieterów: Santosa, Padrosa, Biberisa i D'artenfanta z Hrabina. Przedstawia Padrosa, ostatniego szermierza na placu boju, krzyżującego szablę z demoniczną *femme fatale*, zaś na cokole pomnika wypisane są imiona pozostałych Muszkieterów. Przyglądając się monumentowi, można skojarzyć postać z koszmaru o mitclańskim mieście z Padrosem i dostrzec podobieństwo między Madame Schwarzstern a hrabiną, o ile jakimś cudem bohater widział tę pierwszą nie w pełni ubraną. Te dziwne podobieństwa można też zauważyć, po prostu przechodząc obok, ale wymaga to testu *spostrzegawczości* o ST 15.

DOKTOR

Spacerując po centrum Angeville, postaci dostrzegają człowieka o wyglądzie naukowca i błędnym wzroku właśnie wyprowadzanego siłą z kawiarni – *To porządny lokal, a nie jakaś speluna! Nie będzie się pan tu opijał!*

Wyrzucony to doktor Emil Mesmeraux, hipnotyzer, który kilka godzin temu stracił pracę w cyrku Madame. Dał się zahipnotyzować zbiegłemu wężowi – grzechocznikowi atlantydzkiemu – i to on uwolnił bestię. A właściwie tak mu się tylko wydaje, zaś naprawdę to Hrabina uśpiła go trucizną i sama wypuściła gada. Emil nie ma jednak żadnych powodów, by to przypuszczać; ma wysokie mniemanie o mocy hipnozy i sądzi, że wąż po prostu kazał mu zapomnieć o szczegółach.

Mesmeraux jest lekko pijany i bardzo gadatliwy – o ile BG w ogóle zechcą z nim rozmawiać. Na każdym kroku chwali się tajnikami swojej profesji. Opowiada o seansach hipnotycznych wykorzystywanych do odtwarzania odległych wspomnień oraz kontaktów z bytami astralnymi, a także przeżywania na nowo niezrozumiałych snów.

BG pewnie wpadną na to, by doktor zahipnotyzował ich i pozwolił im dośnić do końca koszmary z tej nocy. Dzięki temu poznają Muszkieterów, a ci ostrzegą ich przed Hrabina (patrz *Po drugiej stronie lustra*). Tyle tylko, że doktor nie

potrafi sam wprowadzić kogoś w trans – potrzebuje do tego grzechocznika (i wie, jak go poskromić, patrz statystyki węża). Ewentualnie jeżeli któreś z graczy na to wpadnie, test *empatii* lub *okultyzmu* o ST 30 pozwoli BG wprowadzić innego członka drużyny w trans.

CYRK

Cyrk przyjechał z Wotanii, a to kojarzy się źle. Madame jest tego świadoma i reklamuje go jako ponure, gotyckie miejsce, uważając tylko, by nie odwołać się wprost do mrocznej legendy Nieumarłej Rzeszy.

Dookoła głównego namiotu rozstawił się obwoźny festiwal osobliwości: gabinet luster, dom strachów, rozmaite loterie... wszystko stoi na błoniach pod miastem, a przychodzi tu przede wszystkim głodna wrażeń młodzież.

Obsługa cyrku to głównie gobliny (orkowie z Biesan), ogry i koboldy. W razie napaści na Madame na pomoc rzuci się grupka trzech statystów o statystykach osiłków (*Wolsung*, str. 467).

MADAME SCHWARZSTERN (HRABINA VEN FALL)

W akwitańskich legendach ven Fall to najbardziej nikczemna, bezwzględna i frenetycznie zła *femme fatale* wszech czasów, a prawda w niczym nie ustępuje tym podaniom.

W Renesansie hrabina była potrójną (co najmniej!) agentką różnych sił działających w Akwitania i nemezis Czterech Muszkieterów. Gdy odkryła lustra, sfingowała własną śmierć z rąk swoich arcywrogów, uwięziła ich w światach-pasożytach i zaczęła przybierać jedną fałszywą tożsamość za drugą. Może się wydawać, że rola właścicielki wesołego miasteczka uwłacza tak wielkiej figurze, ale nic bardziej mylnego! Po pierwsze to świetne alibi, by podróżować po Wotanii i szpiegować dla najlepiej płacących potęg. Po drugie cyrk Madame Schwarzstern to nie grzeczny park rozrywki, a gotycka fantasmagoria balansująca na granicy prawa, w której czasami nawet znikają ludzie.

Słabością Hrabiny, która doprowadza ją do szału, jest kruchość jej ciała. Magia luster opiera się na wzroku i dopóki ludzie tylko patrzą na Madame, pozostaje ona młoda i piękna. Gdyby jednak ktoś jej dotknął, zakłęcie zostałoby poważnie naruszone i kobieta mogłaby postradać urodę albo i życie. Dlatego właśnie Madame zawsze lewituje nad ziemią, opatulona w najdelikatniejsze w świecie jedwabie. Z tego samego powodu Hrabina nie może, zgodnie ze swoimi starymi nawykami, oddawać się rozpuście, co budzi w niej podszytą zazdrością nienawiść względem młodych i atrakcyjnych.

Domyślna konfrontacja: dyskusja

Przeciwnik, pula 4k10, odporność: 5

Zdolności:

Atuty (walka): finta, niepokorna, regeneracja, riposta, rozbrojenie, unik.

Atuty (pościg): bez sentymentów, cień, nieprzewidywalna, szaleńczy manewr.

Atuty (dyskusja): bezczelny kłamca, gra na emocjach, stalowe nerwy, wytrącenie z równowagi, zawołowana groźba.

Demoniczna dama: dla Hrabiny dama działa jak joker – zarówno zagrana z ręki, jak i jako wartość inicjatywy.

Moce demonologa: *iluzje* (wszystko staje się lustrami), *lot*, *wpływ* (perfumy – oba typy emocji).

Parada siedmiu zasłon: trafiona w walce Hrabina może przyjąć cios na swoje jedwabne szale, negując atak, tracąc większą część ubrania i do końca konfrontacji obniżając swoją Obronę o 2.

Słabość (dotyk): w walce ataki *walką* i *wysportowaniem* zdejmują dodatkowy znacznik za każde podbicie.

Walka: *walka* 12/9+; obrona: 18. Atuty, demoniczna dama, moce, parada siedmiu zasłon, słabość. Madame zabić można tylko podczas konfrontacji *va banque*.

Pościg: *ukrywanie się* 9/8+, *wysportowanie* 6/9+, *spostrzegawczość* 6/8+; wytrzymałość: 16. Atuty, demoniczna dama, moce.

Dyskusja: *blef* 9/8+, *ekspresja* 9/8+, *perswazja* 6/8+, *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie: 18. Atuty, demoniczna dama, moce.

ATRAKCJE

W **głównym namiocie** co wieczór odbywają się cyrkowe pokazy, które obejmują obławianie cerberów wotańskich, zonglerkę czaszkami, iluzje przedstawiające widzów z pierwszych rzędów jako nieumarłych i inne atrakcje zakrawające na skandal, a do wczoraj także popisową hipnozę doktora Mesmeraux. Widowisko jest na tyle imponujące, by artyści mogli odzyskiwać dzięki niemu moce.

Gabinet luster także jest namiotem. Na jego obwodzie ustawionych jest szesnaście zwierciadeł, a cztery z nich to bramy do światów-pasożytów. Idąc wzdłuż ściany, można ich unikać, ale gdy postać znajdzie się blisko środka namiotu, stanie się ich celem. Pod sufitem gabinetu wiszą więdzące kwiaty – światy żywią się nimi, gdy nie ma niczego innego.

Dom strachów otwarcie odwołuje się do Nieumarłej Rzeszy – w nim przecież ma być to, co przeraża. To kilka prowizorycznych ciemnych pokoi, w których na gości wyskakują sztuczni nieumarli, a w ostatnim golemiczne ręce chwytają przechodzących i wkładają ich do prawdziwych trumien. Wizyta tu pozwala wykonać test Strachu o ST 10 – odważniejsi BG poczują się raczej pobudzeni, niż przerażeni. Dom ma jednak swoją tajemnicę – mieszka tu prawdziwy ghul! By go wyczuć (dosłownie) potrzebny jest test *spostrzegawczości* ST 15 lub *okultyzmu* ST 20. Ghul nazywa się Donnerwetter, jest zwierzątkiem Madame i w gruncie rzeczy nie jest groźny, ale oczywiście mieszkańcy Angeville na wieść o nieumarłym gotowi są spalić cyrk. Stwór nie wie, że jego pani to Hrabina.

GRZECHOCZNIK

Madame wypuściła grzechoczника, gdyż lustra zrobiły się bardzo głodne i nie uprzedziwszy jej, pochłonęły kilkunastu klientów. Potrzeba więc potężnej bestii na wolności, by jakoś wyjaśnić te zniknięcia.

Wąż może być gdziekolwiek na terenie cyrku lub miasta, proponuję zatem ciągnąć kartę

za każdym razem, gdy drużyna szuka w nowym miejscu – jeżeli wypadnie figura, stwór tam jest.

Grzechocznik atlantydzki to naprawdę groźne zwierzę o potężnych mocach hipnotycznych; jeżeli BG nie znajdą go błyskawicznie, faktycznie kogoś pożre. Madame będzie prosić o zwrot węża, ale przecież wcale nie trzeba tego robić. Zwłaszcza jeżeli ma się umowę z doktorem Mesmeraux.

Domyślna konfrontacja: walka

Przeciwnik, pula 3k10, odporność: 4

Zdolności:

Hipnotyczny wzrok: specjalny atak w konfrontacjach – *ekspresja* przeciwko *ekspresji* ofiary, bez kar za umiejętność z innego typu konfrontacji, sukces i każde podbicie węża zmniejsza pulę ofiary o 1k10 na jedną rundę. Pula może spaść poniżej zera – wtedy ofiara działa w najbliższej rundzie z pełną pulą, ale po stronie grzechocznika.

Osamotnienie: po ataku ugryzieniem z podbiciem lub obniżeniu puli do zera (ale nie poniżej) owija się dookoła ofiary. Poza zwykłym efektem może ją wtedy skuteczniej atakować (patrz *walka*). Chwył przerywa test *wysportowania* przeciwko duszeniu 9/9+.

Otwarcie (zasadzka): *ukrywanie się* przeciwko *spostrzegawczości* ofiary.

Słabość (zimno): każdy atak oparty na zimnie, który trafi grzechocznika z podbiciem zmniejsza jego pulę o 1k10 na jedną rundę (niekumulatywne).

Walka: ugryzienie 6/9+, duszenie 9/9+, *ekspresja* 12/9+; obrona: 16. Hipnotyczny wzrok, osamotnienie.

Pościg: *ekspresja* 12/9+, *ukrywanie się* 9/8+; wytrzymałość: 16. Atuty, moce. Hipnotyczny wzrok, osamotnienie.

Dyskusja: niemożliwa. By skłonić węża do posłuszeństwa, trzeba go ogłupić chłodem – wtedy doktor Mesmeraux może zmusić go do pomocy w seansie hipnotycznym.

PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Światy luster to malutkie astralne krainy obdarzone szczątkową świadomością. Nie pamiętają, jak powstały, i nie jest to dla nich ważne – dbają tylko o własne przetrwanie, a do niego po-

trzebują cudzego życia. Gdy odbija się w nich coś żywego, choćby roślina albo owad, powoli traci to barwy i energię, żywiąc nimi światy-pasożyty. Taka strawa wystarczy jednak zaledwie na marną roślinę. By naprawdę czuć życie, zwierciadła muszą wciągnąć ofiary do swojego wnętrza, to zaś możliwe jest tylko wtedy, gdy nieszczęśnik stanie między dwoma lustrami – wtedy mogą pociągnąć go za nieskończony rząd jego odbić i wessać do swojej domeny.

Przez wieki wisiały w zakurzonej zamku, jedno obok drugiego, aż odkryła je ven Fall i zaproponowała, że będzie dostarczać im pożywienie w zamian za wieczną młodość, którą mogą jej dać dzięki związkowi z magią wyglądu i odbić. Odtąd w lustrach zginęły setki nieszczęśników. Jedynymi, którzy przeżyli, są pierwsze ofiary Hrabiny – jej arcywrogowie, Czterej Muszkieterowie. Każdy z nich jest uwięziony w jednym ze światów, osłabiony i oszalały, ale wciąż żywy. Mają po prostu tak silne dusze, że wieki pożywiania się nimi jeszcze ich nie zniszczyły.

Domyślnie światy są cztery; jeżeli prowadzisz trzem graczom, usuń Ogród Posągów i uznaj, że D'Artenfant został po prostu zabity przez Hrabinę. Czas nie płynie w lustrach normalnie, więc nie trzeba w nich jeść, pić ani spać.

Bohaterowie za pierwszym razem odwiedzą te światy w snach. Mogą wtedy swobodnie je badać, ale sen natychmiast się skończy, gdy spotkają uwięzionego Muszkietera. Lustra przyśniły się im, by się im bliżej przyjrzeć i nie chcą, by przyszłe ofiary wiedziały zbyt wiele. Ostatnią rzeczą, jaką każdy z BG zobaczy przed swoim obudzeniem, będzie coraz szybciej się zbliżające własne odbicie.

Potem pomysłowi bohaterowie będą mieli szansę wrócić do światów dzięki grzechocznikowi i doktorowi Mesmeraux. Tym razem pojawią się tam zniecka i zdążą zamienić kilka słów z Muszkieterem, nim lustra ich wyrzucą. Proponuję ustawić stoper na 30 sekund. Więzień znacznie od ostrzeżenia przed Hrabimą – nie wie, kim teraz jest, ale wie, że musi być blisko luster – i przed stawianiem między zwierciadłami. Potem odpowie na pytania, jeżeli starczy na nie czasu.

Trzeba podkreślić, że w lustrach podczas drugiej rozmowy obecni są też inni więźniowie: ludzie ze współczesnego Angeville, w tym osoba, dla której BG tu przyjechali.

I wreszcie pod koniec przygody drużyna fizycznie przeniesie się do światów, każdy BG do innego. Być może zostaną porwani przez lustra, a być może ruszą na pomoc ich więźniom – tak czy siak, tym razem będą tam naprawdę i zwierciadła zrobią wszystko, by ich nie wypuścić.

Kluczem do ucieczki są oczywiście lustra – w każdym ze światów da się znaleźć odbijającą powierzchnię, a przez nią przejść do prawdziwego świata lub, jeżeli trzeba, krainy za innym zwierciadłem. Jeśli BG sami na to nie wpadną, zarządz testy *analizy* – najpierw o ST 15, w razie

porażki 10 (każdy zda dzięki blotce). Skorzystanie z tego drugiego testu będzie jednak oznaczało, że postać myślała wyjątkowo długo i powinno to mieć konsekwencje: śmierć części więźniów, utrata punktu Reputacji, dodatkowy znacznik dla Hrabiny podczas finałowej konfrontacji... – w zależności od sytuacji.

W opisie każdego świata podano, co może służyć za lustro. To tylko propozycje – jeżeli gracz rozsądnie wyjaśni, czemu inny odbijający przedmiot może być pod ręką, pozwól na to.

Światy są opisane niezbyt szczegółowo, gdyż nie dzieje się w nich zbyt wiele akcji. Opisując sny na początku sesji, możesz wprowadzić więcej detali albo nawet poprosić graczy, by sami je wymyślili.



OGRÓD POSĄGÓW

Cmentarz, na którym zamiast zwykłych grobów stoją niezmiernie piękne posągi zmarłych. Wszystkie są zaniedbane, brudne i opuszczone. Ich oplakany stan skłania do czyszczenia ich i ozdabiania za wszelką cenę – to właśnie sposób, w jaki ten świat więzi swoich więźniów. Po fi-

zycznym przeniesieniu tu BG będzie musiał wykonać test *empatii*, *odwagi* lub *okultyzmu* o ST 15, by nie zacząć oczyszczać statui. A szybko się okaże (wystarczy spojrzeć na innych uwięzionych), że brud może zmyć tylko krew – postać straci więc punkt Kondycji, ale na szczęście ból przywróci ją do zmysłów.

W pierwszym śnie jest tu tylko D'Artenfant - błąd chłopak ze śladami po nacięciach na nadgarstkach, podziwiający jedyny czysty posąg, młodą kobietę w stroju służki. W drugim i na jawie inni więźniowie czyszczą pomniki własną krwią, a sami stają się coraz mniej materialni.

Lustro: wyglądownane na wysoki połysk usta rzeźby D'Artenfanta.

UCZTA

Wielka sala, a w niej labirynt stołów zastawionych najprzedniejszymi potrawami i trunkami. Trafisz tu na jawie, postać musi wykonać test *ekspresji*, *odwagi* lub *przyrody* o ST 15, by nie rzucić się na pokarmy jak prosię, co skutkowałoby utratą punktu Reputacji.

Tu więziony jest Biberis, od kilku stuleci folgujący swojemu apetytowi i teraz prawie całkowicie pozbawiony woli. Inni więźniowie mają jeszcze słabszego ducha niż on, jedzą bardziej zachłannie, po kilku daniach przemieniają się w świniaki i kwicząc żałośnie, magicznie lecą ku rusztowi, a po upieczeniu - na stół.

Lustro: niektóre tace, *spozrzegawczość* ST 15, by znaleźć odpowiednią.

MICTLAŃSKIE MIASTO

Ruiny w sercu dżungli, w których żar odbiera siły i zmysły. Na jawie potrzeba testu *przyrody* lub *wysportowania* ST 10, by nie stracić punktu Kondycji.

Padros, Muszkieter z Korioli i były konkwistador, błąka się po ruinach, dręczony wyrzutami sumienia za zbrodnie względem Mictlan. Inni więźniowie po prostu padają z gorąca i wyczerpania.

Lustro: srebro ze skarbcza świątyni.

HADES

Piekło z eolskich legend, zrujnowane antyczne miasto, które rozświetlają tylko blade fos-

foryzujące, milczące duchy idące powoli znikąd donikąd. Wymusza to test strachu o ST 15.

Między zjawami można dostrzec Santosa, Muszkietera ze święceniami, błagającego dusze o modlitwę do Świętej Pary - bezskutecznie. Porwani przez Hrabinę miastowi uciekają przed duchami, a gdy któryś zabrnje tak daleko w ciemność, że nie sposób go dostrzec, już nie wraca.

Lustro: krucyfiks Santosa.

BG mogą, a nawet powinni zmienić smutny los więźniów i Muszkieterów. Przekonanie do czegoś (na przykład ucieczki) tych pierwszych to test umiejętności społecznej o ST 10, a któregoś z szermierzy - 15. Po powrocie na świat zwykli ludzie będą zupełnie wyczerpani przez kilka dni, ale Muszkieterowie znajdą w sobie resztki sił do rozprawy z Hrabina - za każdego uratowanego szermierza drużyna może do końca sesji raz dodać +3 do testu, niezależnie od kart i żetonów.

Przebieg sesji

Sny i lustra mogą potoczyć się na wiele sposobów. Najbardziej prawdopodobne opcje to złapanie grzechocznika, poznanie prawdy o Hrabinie i uratowanie więźniów luster już po rozprawieniu się z nią lub też wpadnięcie w pułapkę luster, ucieczka z nich i finałowy pojedynek z ven Fall. Z bohaterów niezależnych najważniejsza jest właśnie Hrabina i pamiętaj, że to bardzo podstępna manipulatorka. Nawet zdemaskowana nie podda się, a raczej powie bohaterom, że więźniowie luster mogą zginąć w każdej chwili i kupi sobie czas dzięki ich bohaterstwu.

Jeżeli BG zostaną uwięzieni w lustrach, proponuję rozegrać następującą scenę: Hrabina wejdzie do jednego ze światów i zaatakuje BG, który tam trafił. Inni co rundę będą mogli spróbować uciec ze swojego świata i gdy wpadną na dobry sposób, będą mogli dołączyć do walki. Stworzenie planu ucieczki testem *analizy* spowalnia postać o jedną rundę.

Hrabina nie chce zabić swoich więźniów. Stawką w tej konfrontacji jest więc po prostu pozostanie w zwierciadłach lub ucieczka z nich.

CO DALEJ?

Jeżeli Hrabina przeżyła, na pewno będzie chciała zemścić się na drużynie - zwłaszcza jeżeli lustra zostały zniszczone lub odebrane jej, a ona znów jest śmiertelna.

Same lustra dzisiaj, w epoce szykującej się na podbój Astralu, stanowią fascynujący obiekt badań. Neutralizacja ich, stworzenie nowych lub poszukiwania podobnych "światów kieszonkowych" mogą być świetnym tematem na sesje.

I wreszcie możesz poprowadzić komiczną przygodę, w której drużyna pomoże Muszkietierom odnaleźć się we współczesności.

Autor: Marek „Planetourist” Golonka

Redakcja: Aleksandra „Jade Elenne” Wierzchowska

Ilustracje: Aga „Rysia777” (pomnik), Blublu (hrabina)

Serdecznie dziękuję moim graczom - Adamowi, Chomikowi i Królikowi - za wzięcie udziału w próbnej sesji *Snów i luster*.