

Wanadyjskie artefakty

Artefakty najczęściej są motywem wolsungowych kampanii osadzonych poza Wanadią: poszukiwanie antycznych przedmiotów, zaginionych statków. Złoczyńcy poświęcą wszystko, byleby zdobyć artefakt mogący dać im wielką potęgę, zaś Dżentelmeni i Damy za wszelką cenę będą chcieli ukryć przeklęty przedmiot lub zniszczyć go raz na zawsze.

Dlaczego by nie poprowadzić kampanii, której motywem przewodnim będzie artefakt z Wanadii? Oto lista przykładowych artefaktów.

Fioletowy Sześcian Biesański

Koszt: 25 PD

Wymagania: Osiągnięcie Odkrycie Nadzwyczajne! (zbadanie antycznych ruin Arupy)

Sześcian wielkości pięści połyskujący fioletową barwą, z nieregularnie wyrytymi na jego ściankach runami. Artefakt wzmacnia oddziaływanie słów wypowiedzianych przez posiadacza tego przedmiotu. Właścicielowi Sześcianu łatwiej jest manipulować innymi i przekonywać do swoich racji. Podłączony do krystalografu może ułatwić manipulowanie całym społeczeństwem.

Legenda: Skonstruowany przez pewnego rezyjskiego patrycjusza zamieszkującego Xandrię, zaginiony podczas Wieków Ciemnych. Artefakt został odnaleziony kilkaset lat później przez jakiegoś chłopca orzącego pole, miał trafić pomiędzy kupców atmańskich. Renesansowe podania informują o atmańskim kupcu, który mając przy sobie dziwny fioletowy sześcian, zdołał przekonać dożów serenissimskich do niewyobrażalnie nieopłacalnego dla nich kontraktu handlowego. Nie ma pewnych informacji o dalszych losach Sześcianu. Jedne źródła podają, że trafił w ręce piratów, inne - że został porzucony gdzieś w Czarnoborzu.

Zagrożenie: Każdy antagonistą pragnący rozgłosu, szybkiego bogactwa i pięknych kobiet. Politycy chcący zapewnić sobie poparcie, manipulatorzy wszelkiego rodzaju (uwodziciele, aktorki, gremliny, akwizytorzy, hochsztaplerzy), nieuczciwi artyści, agentki matrony ze Scylli i Charybdy.

Nagroda: Aby pozbyć artefakt mocy, należy przeprowadzić technomagiczny eksperyment, w którym aktywowana moc Sześcianu kierowana jest przeciwko samemu artefaktowi. Jeśli eksperyment powiedzie się, osłabiony artefakt należy po prostu zniszczyć, poświęcając swój Gadżet (niszcząc go na Sześcianie) będący bronią białą sieczną i warty przynajmniej 10 PD. Gadżet zostaje utracony bez możliwości odzyskania PD. Bohater zyska wówczas osiągnięcie nadzwyczajne Nieuległy na wdzięki (przez scenę +5 do aktywnej obrony przeciw próbom oczarowania).

Cechy: +5 do *blefu, ekspresji i perswazji*, raz na sesję natychmiastowa zmiana nastawienia rozmówcy o jeden stopień, raz na sesję moc Sugestia; krytyczny pech oznacza trwałą utratę punktu Reputacji.

Kamień z Tyfo

Koszt: 25 PD

Wymagania: Osiągnięcie Odkrycie Nadzwyczajne! (znalezienie wszystkich części Kamienia z Tyfo)

Czarna kamienna tabliczka zapisana tyfieńskim antycznym alfabetem, kryjąca tajemnicze sentencje magiczne - opis rytuałów tak potężnych, że mogą poruszyć góry. Wiele z wyrytych zaklęć i słów nie straciło swej mocy, a gdy wszystkie części zostaną zestawione razem, posiadacz uzyska dostęp do potężnej rytualnej magii.

Legenda: Pierwsze wzmianki o artefakcie pochodzą z VI wieku p.n.e. Podobno na kamieniu zostały wykute najpotężniejsze czary znane potężnemu pieśniarzowi-rytualiście. Po najeździe Imperium Rezyjskiego na Eolię tabliczka została rozbita i rozrzucona na polecenie legata Paulusa po całej Eolii w obawie przed wykorzystaniem artefaktu przeciwko interesom Res. Artefakt czeka na złożenie przez śmiałka chcącego wskrzesić dawną potęgę Eolii.

Zagrożenie: Wszyscy, którzy mają jakieś poważne interesy dotyczące Eolii: aktualna junta wojskowa chce czegoś, co pozwoli utrzymać jej władzę, dla przeciwników rządów wojskowych jest to swoisty artefakt-symbol Eolijczyków, atmański sułtan chętnie schowałby Kamień z Tyfo u siebie przed chciwymi Eolijczykami.

Nagroda: Aby pozbawić artefakt mocy, należy odprawić rytuał we wnętrzu wulkanu na Tyfo. Powierzchnia, na której wyryte są znaki, musi zostać starannie oblana warstwą gorącej lawy, a następnie całość schłodzona w morskiej wodzie i ponownie wrzucona do tego samego wulkanu. Bohater zyska wtedy osiągnięcie nadzwyczajne *Zjednany z wulkanem* (na scenę +5 do testów jednej dowolnej umiejętności w konfrontacji w scenerii wulkanu).

Cechy: +5 do *okultyzmu*, za żeton +10 do użycia mocy lub zaklęcia rytualisty, za żeton +10 w testach przeciwstawnych, w których obydwie strony korzystają z magii, raz na scenę: odnawia moc lub zaklęcie rytualisty, raz na sesję użycie mocy *Przyzywanie demona* lub *Egzorcyzm*; krytyczny pech: odrzuć wszystkie karty.

Pancerz Vinkelrida

Koszt: 20 PD

Wymagania: Osiągnięcie Walka Nadzwyczajna! (Przeciwnik w Pancerzu Vinkelrida, *walka*)

Zbroja folgowa, której posiadaczem był westryjski rycerz Arnold Vinkelrid ven Stans. Znana ze swojej legendarnej wytrzymałości. Mimo postępu technicznego i obyczajowego, Pancerz Vinkelrida wciąż jest marzeniem wielu ulatyjskich i koriolskich obłąkanych zwadźców; od jakiegoś czasu kilku szlachciców ze Sławii zaczęło interesować się tym artefaktem.

Legenda: Arnold Vinkelrid dowodził garstką pieszych z pikami, łukami i kuszami, broniących jedyne górskie przejście do Liwanny przed zabląkanym regimentem na żołdzie u Żalobnego Króla. W bitwie pod Sempech w 1386 roku ów rycerz miał rzucić się wprost na wrogie włócznie i halabardy, w ten sposób torując drogę swoim żołnierzom. Bitwa została wygrana przez Westryjczyków, a zbroja Vinkelrida pochowana wraz z poległym bohaterem. Podczas odsłonięcia grobu w ramach przygotowań do setnej rocznicy bitwy okazało się, że pancerz Vinkelrida zniknął.

Zagrozenie: Zwolennicy zjednoczenia Ulatii (legenda symbolizuje niezawislosc wobec wielkiego zagrozenia z zewnatrz), maniacy zatraceni w rycerskich idealach (glownie z obszarow dawnego Res), slawijscy mlodzi szlachcice szukajacy ochrony przed narodowym pechem.

Nagroda: Aby pozbawic artefakt mocy, nalezy spalic go wraz ze szczatkami Vinkelrida. Aby tego dokonac, trzeba przekonac rade miasta Liwana do otwarcia grobu bohatera, a nastepnie zorganizowania ceremonii calopalenia prowadzonej przez Patriarche i Matriarchine. Bohater zyska wtedy osiagniecie nadzwyczajne *Uczenie bohatera* (raz na scene +5 do dyskusji w miejscu, gdzie odbywa sie jakies swieto narodowe).

Cechy: +4 do obrony, za zeton wzrost przerzutu o 1 dla dowolnego testu opartego na Charyzmie, za zeton +10 do aktywnej obrony przeciwko *walce* i *strzelaniu*, raz na sesje zanegowanie efektu dobiecia w walce na posiadaczu artefaktu; krytyczny pech powoduje automatyczna rane na Krzepie.

Pierścien Alberyka

Koszt: 20 PD

Wymagania: Osiagniecie Kolekcjoner Nadzwyczajny! (bizuteria, *geografia*)

Zloty pierścien, ktory podobno lezy na dnie jednej z wotańskich rzek. Posiadacz zdobedzie niewyobrazalna potege nad zywymi i umarlymi, narażajac sie na przekleństwo karla Alberyka. Artefakt poszukiwany przez venrierowcow podczas Wielkiej Wojny, mial zapewnic podbój calego swiata. Artefakt czesto wystepujacy jako motyw wotańskich mitow narodowych.

Legenda: Karzel Alberyk zdobył pierścien strzeżony przez trzy córki Renu, za cene odrzucenia milosci do swojej ukochanej. Wotańscy bogowie podstepem odebrali mu Pierścien, a wóczas Alberyk rzucil przekleństwo na przedmiot. Kazdy, kto nosil pierścien, bedzie musial wkrótce umrzec. Byc moze jest to przyczyna odejścia Starych Bogow? Wieści o Pierścieniu konczą sie na wczesnośredniowiecznych podaniach.

Zagrozenie: Venrierowcy chcacy odbudowac Nieumarla Rzesze, morgowscy agenci widzacy w Pierścieniu zagrozenie dla Kościeja.

Nagroda: Aby pozbawic artefakt mocy, nalezy przekonac smoka Wormunda (konfrontacja *va banque*; nie mozna uzyc tego artefaktu), by swoim ogniem stopil i zniszczyl raz na zawsze Pierścien. Bohater zyska osiagniecie nadzwyczajne *Audiencja u smoka* (na scene +5 do przekonywania smoka w jego lezu).

Cechy: +5 do *okultyzmu*, za zeton +10 do rzucania mocy lub zaklec nekromanty i duchownego, raz na sesje ozywia grupe 5 ghoulu statystow; krytyczny pech oznacza trwala utrate punktu Kondycji.