

Ognisty Postument

Niniejszy tekst został stworzony jako szkic miejsca i wydarzeń w które mogą wdepnąć dzielni bohaterowie. Sam w sobie ma być pomocą dla MG, zarysem ledwie, nie będzie przewidywać możliwych działań BG. To jak się skończy sytuacja w pewnej orkijszej wiosce będzie zależeć także od ich decyzji. Z założenia przeznaczona jest raczej dla bohaterów którzy zaczynają poznawać zalety życia jako czeladnicy. Jeśli jest wśród bohaterów czarodziej lub mistrz żywiołów zapewne sama legenda – zasłyszana gdzieś w karczmie, spowoduje chęć zbadania artefaktu sprzed pogromu. Ostatecznie nieczęsto trafia się na takie rzeczy.

Spis treści

Legenda, która wprowadza.....	2
Historia.....	3
Ognisty Postument dziś.....	4
Próba.....	5
Mechanika:.....	6
Ołtarz Ognia.....	6
Mechanika:.....	7
Najważniejsze Postacie.....	8
Englar, Siewczyni.....	8
Wandal, Ostrze Pokoju.....	8
Kond, Włócznia.....	8
Vilion, Wiedząca.....	8
Joanna Merz.....	9
Aer Deliar.....	9
Valheron, Kalandron, Martianar.....	9
Mistrzynie Żywiołów, K'thran, Vi'sin.....	9
Darn, Vorn, Zagoth.....	10
Shanti Shan.....	10
Żywiołaki ognia.....	10
Kalendarium.....	11

Legenda, która wprowadza

Posłuchajcie wszyscy którzy tu jesteście opowieści o tym, co wydarzyło się dnia dwudziestego, miesiąca Borrum, roku 1510 wedle kalendarza królestwa Thoalu w okrijscej wiosce, Ognistym Postumentem zwanej.

Były to dni upalne, jak zwykle zresztą w okolicach tej osady, dni spokojne. Nikt nie przewidział późniejszych wydarzeń. Wandal, zwany Ostrzem Pokoju, wyruszył na polowanie. Znalazł on na niej coś, czego zupełnie się nie spodziewał. Dziewczynkę ludzką, na oko lat dwanaście mającą, co samotnie spała wśród wysokich traw. Znak pasji ona miała na czole więc wziął ją kawalerzysta na swego konia i, by zwierzę żadne na niej nie ucztowało, do wioski zawiózł.

Było więc tak, że ona wieziona była, a na jej spotkanie dwóch orków wyszło. Jeden nazwany był Orthan Mądry, drugi był rozumy niepełen, miana nawet nie miał. Przeznaczenie nakazało by się wszyscy spotkali, i na siebie spojrzeli. I wtedy bezrozumny powiedział słowa, które na wieczorze tego dnia piętno swe odcisnęły. A brzmiały one tak:

„Kto przez Lahosta zaznaczon
Do Ognistego Postumentu przybędzie
Tego w próbie narodzin
Ogień spali
A z Ognia i Ziemi się narodzi
Dwóch żywiołów zagłada
I tylko żywioł wody
Na ścianie może uratować cierpiących”

Jednak pozostali orkowie, przez pasje rozumem obdarowani, za nic słowa idioty miały. I Orthan spojrzął na dziecko, horroru wpływów nie dostrzegając, do wioski wprowadzić je kazał. I tak się stało.

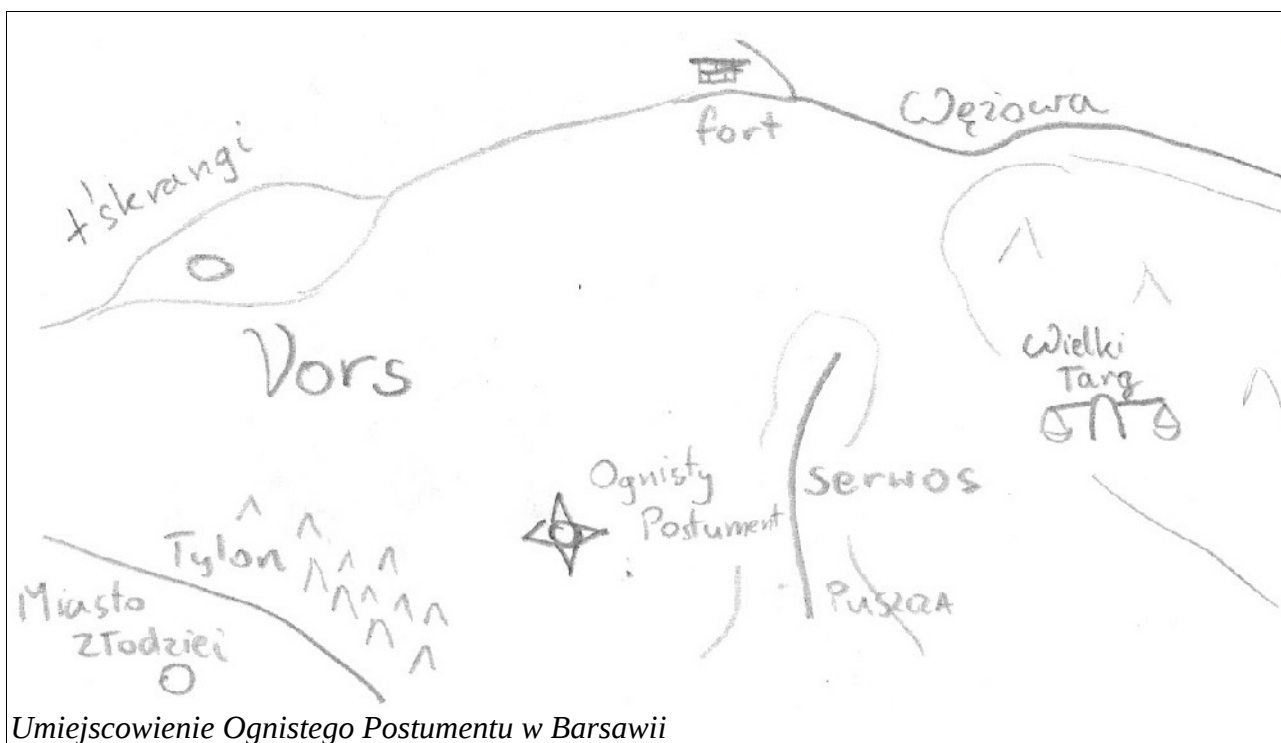
Gdy wieczorna uczta wspólna później się zaczęła. I orkowie głośno dziękowali pasją za dar życia. Wtedy to dziewczę zniknęło tak, że nikt go znaleźć nie mógł. I tylko ten który imienia swego na kamieniu nie zapisał wiedział gdzie się ona udała. Tak więc w miejscu gdzie wioska swe miano koncentruje zasłony z nich spadły. I walka straszliwa miejsce miała, dyscypliny magią przez nich zagrały. Powiadają że jej ślady nawet czarodzieje z Throalskiej akademii w przestrzeni astralne dostrzegli.

Stanęli naprzeciwko siebie, on i ona. Ona na kamień, który imiona wszystkich dawców imion z wioski zawierał, wejść chciała. On do tego dopuścić ze swych nieznanych powodów nie mógł. Ich ręce na początku puste były, później on kamień dziwny wyciągnął, ona zaś dłuto jakieś. I magia między nimi krążyć zaczęła, kolorów miała wiele, a gorąc był tak, że nawet magiczna kosa, co to niedaleko leżała, błyskawicznie w dziwną maź się zamieniła. Kto wygrał, o tym trudno orzec. Dość że czas jakiś minął, orkowie dobiegli ucztę swą porzuciwszy, a wtedy nagle oboje krzyczeć potwornie zaczęli. I ziemię ich w swe wnętrze wchłonęła.

A na koniec jeszcze, jakby dziwnych zdarzeń nie dość było, nad wioską wielka ognista człekokształtna istota się objawiła. I trzech orków, co Mistrzów Żywiołów dyscyplinę poznawali, w płomieniach straszliwych stanęło. A później cisza znów była, i zdradliwa noc bezchmurna.

Ja na dalsze nieprzyjemności już czekać zamiaru nie miałem, tylko noclegu odmówiłem i na koń wyskoczyłem. Słyszałem jednak że wielu mężnych adeptów tam później przybyło i teraz wszyscy jak jeden tylko popiołem na wietrze są. Więc mi tam nieśpieszno.

Koranis, krasnoludzki trubadur
1510TH



Umiejscowienie Ognistego Postumentu w Barsawii

Historia

Opowieść o osadzie od początków powiązana jest z starożytnym artefaktem zwanym przez miejscowych „ołtarzem ognia”. W roku 1473TH odnaleziony on został przez grupę jeźdźców z klanu „Zdobyców ognia”, skupiającego trzech Mistrzów Żywiołów i ich rodziny. Po rozpoznaniu wpływu jaki na miejscową przestrzeń astralną miał artefakt zdecydowali się oni osiąść i zająć badaniem. W roku 1481TH udało im się ustalić że runy wykute na ołtarzu są zapisem imion dawców imion których ten przedmiot ma łączyć i chronić. Z tego też powodu uznali oni, że by zbliżyć się do wzorca przedmiotu każde dziecko z obozu będzie kładzione na nim na okres jednej nocy, a później, jeśli przeżyje, jego imię wykute zostanie obok tych wcześniejszych.

W roku 1492TH zainteresował się tą osadą Throalski badacz Valan, lecz nie został on dopuszczony do artefaktu. Ponieważ nie

chciał on powodować incydentów opisał tylko tą wioskę w swym dziele. By nie dopuścić do badania ołtarza przez innych orkowie wybudowali wokół niego mur. Tak powstało wewnętrzne miasto, do którego dostęp mają tylko urodzeni w Ognistym Postumencie oraz ci, którzy przejdą próby.

W roku 1501TH do osady przybył ork, który nie mówił, nie wyjawiał swojego imienia i, jak uznano, został dotknięty przez pasję klątwą widzenia przyszłości. W roku 1504TH został on uznany przez starszyznę członkiem plemienia.

Jak podaje opowieść Koranisa, w roku 1510TH odnaleziono w pobliżu dziewczynkę ze znakiem pasji. Przyprawiono ją do wewnętrznego obozu. W nocy miało miejsce wyładowanie magii w którym zginęli mistrzowie żywiołów z wioski, oraz zniknął milczący ork i młoda ludzka kobieta. Trubadur który był w wiosce ułożył o tym historię. I tak zaczęły się kłopoty. Od tego dnia datują się ataki, najpewniej, żywiołaków ognia na przybyłych adeptów (zwłaszcza dyscyplin magicznych).

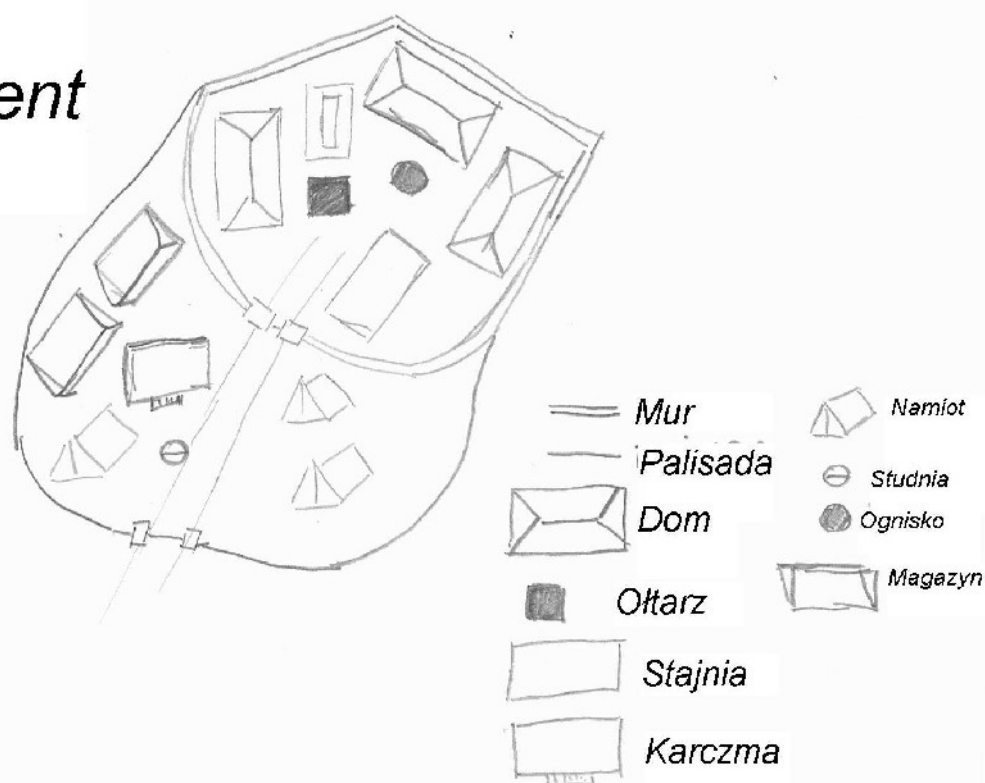
W następnych miesiącach do Ognistego Postumentu zaczęli przybywać adepci magii by własnoręcznie zbadać artefakt, jednak żaden z nich nie został doprowadzony do niego. Na razie spędzają oni czas z zewnętrznym mieście starając się znaleźć sposobność na dotarcie do wewnętrznego. Zapewniają też oni sobie środki ostrożności przed istotami chcącymi ich dopaść. Ostatnio w czasie próby zginął jedyny mistrz dyscypliny Mistrza Żywiołów przebywający w wiosce, więc inni nie kwapią się do udziału.

Ognisty Postument dziś

Wioska leży na niewielkim wzgórzu. Otoczona jest wysoką na trzy metry palisadą. Wrota prowadzą na główny plac na którym znajduje się studnia, gospoda oraz od kilku do kilkunastu składanych namiotów. W obrębie palisady znajduje się także wewnętrzna część osady. Otoczona jest zbudowanym z kamieni murem, brama pilnowana jest zazwyczaj przez czterech orków. Dodatkowo na murze przebywają dwie kolejne dwójki. Wewnątrz znajdują się trzy duże drewniane chałupy, stajnie oraz sam „ołtarz ognia”.

Aktualnie w wiosce żyje ponad stu orków. Zgrupowane są w trzy rodziny – każda z nich zajmuje jedną chatę. Z pierwszej pochodzą wszyscy strażnicy (jest ich dwunastu mężczyzn i cztery kobiety), z drugiego pochodzą myśliwi (czternastu – w wiosce jest też dwadzieścia koni), a z trzeciego rolnicy (w tym karczmarz). Każdy z domów ma swojego przedstawiciela, zaś decyzje wypływają od orkijskiej przywódczyni – Englar. Poza rdzennymi mieszkańcami w wiosce przebywa aktualnie także dziesięciu adeptów, ściągniętych tu przez legendy. Trzech T'skrangów z domu V'strimon, trzech krasnoludów z Throalu oraz trzech trolli z Lśniących Szczytów oraz samotna kobieta z Travaru. To do nich należą namioty stojące w zewnętrznej części.

Ognisty Postument



Mapa: Ognisty Postument

Najważniejszym miejscem, jak wie każdy dawca imion, jest gospoda – budynek który kiedyś służył jako spichlerz, lecz gdy zaczęli dawcy imion przybywać do wioski został przebudowana. Podłoga pokryta jest deskami, w środku są ciężkie drewniane ławy. Można tu dostać pieczone oraz ciemne piwo. W przybytku jest zazwyczaj jeden z dwóch orków, lecz w przypadku rozróby szybko może tu przybyć część strażników.

Próba

By dostać się do wewnętrznej wioski (i obejrzeć ołtarz z bliska), trzeba wykonać próbę wymyśloną przez orkowych Mistrzów Żywiołów w 1492TH. Wydaje się być ona dość prosta. Adept ma stanąć w płonącym ognisku i wytrzymać tak trzydzieści sekund. Wydaje się proste, lecz w istocie takie nie jest. Orkowie po dziesięciu sekundach wrzucają zdrapane fragmenty ołtarza do ogniska. Gorąco się wzmaga, zaś ogień niemal natychmiast spala niechronionego dawcę imion na popiół. Nawet mistrz w dyscyplinie Mistrza Żywiołów wytrzymał tylko dziesięć sekund. Zazwyczaj próba odbywa się koło północy na placu przy studni. Są na niej obecni wszyscy czterej przywódcy wioski.

Mechanika:

Przez pierwsze dziesięć sekund postać otrzymuje dwa razy po 11 stopień obrażeń od ognia. Jednak po wrzuceniu proszku obrażenia zwiększają się do 30 stopnia. I tak kolejne cztery razy (w 15, 20, 25 i 30 sekundzie). Dopiero przetrwanie całego tego okresu daje prawo do wejścia za mury. Osoby splecione z przedmiotami wzorca Ołtarza Ognia są odporni na obrażenia od ognia po wsypaniu proszku.

Ołtarz Ognia

Ten artefakt nie wygląda imponująco. Wystaje tylko około czterdzieści centymetrów nad ziemią. Jest szeroki i długi na niecałe cztery metry. Boki zapisane są runami, jedne są stare, wyblakłe i prawie niewidoczne, inne są nowsze. Czuć od niego gorąco. Orkowie z wioski korzystają z niego by przywiązać klan do miejsca. Dokonują tego poprzez rytuał nadania imienia opisany w historii miasta. Przeżywalność wynosi około siedemdziesiąt procent. Wszyscy aktualnie żyjący orkowie przeszli ten rytuał, ich skóra nabrała lekko czerwonego koloru.

Aż do śmierci orkijskich mistrzów żywiołów pracowali oni nad tym, by zrozumieć ten artefakt. Doszli do wniosku że jest to fragment wyrwany z przestrzeni żywiołu ognia przez jakiegoś potężnego adepta przed pogromem, który miał służyć jako źródło siły dla jego niewolników. Jednemu z nich udało się nawet odnaleźć przedmiot wzorca – czaszkę wyglądającą na ludzką.

Prawda jest jednak inna. Przed pogromem pewien Mistrz Żywiołów zauważył dziwne zachowanie wśród jego przyjaciół. Podejrzewając, jak każdy w pewnej chwili, wpływy horroru, postanowił wykorzystać swą magię by sprawdzić który z nich nie jest już sobą. Przy pomocy zaprzyjaźnionych żywiołaków ognia oraz magii, która w tej chwili została już zapomniana, wykonał z orichalku szkielet sześcianu o wymiarach cztery na cztery na cztery. Gdy poprosił swego druha o wejście do niego, okazało się że jego obawy były prawdą. To już nie był dawca imion, był to jeden z horrorów nazwanych. Nie zastanawiając się długo uruchomił zaklęcie które wyгнаło innowymiarową bestię do przestrzeni astralnej, uwięziło ciało w którym przebywała i zostawiło połączenie między fizyczną i astralną częścią horroru. Wynik był prosty – stwór nie mógł pojawić się w Barsawii w innej fizycznej postaci, a gdy chciał się pojawić w tej, klatka natychmiast odsyłała go z powrotem.

Wszystko by było dobrze, gdyby bestia nie była tak silna. Mistrz Żywiołów musiał wzmocnić klatkę ścianami z żywiołu ognia i ziemi. Nie przewidział że na ścianach objawią się imiona wszystkich wyznawców tego horroru. Wykorzystał tą wiedzę i kazał swoim sługą zakopać klatkę w nieuczęszczanej części prowincji. Następnie wyłapał wszystkie sługi, kazał ich zabić i ciała zakopać niedaleko.

Dopiero po pogromie bestia na tyle zrozumiała istotę

działania zaklęcia że spowodowała wyrzucenie części sześcianu na powierzchnię. Po odnalezieniu udało jej się wmówić orkowym Mistrzom Żywiołów że wpisywanie swoich imion na ścianach zwiększa siłę dawców imion. Tak naprawdę (poza pewnymi bonusami) zmniejsza to odporność magiczną w walce z horrorem.

W końcu udało się bestii znaleźć sposób na ucieczkę z więzienia. Musi on zebrać cztery przedmioty wzorca Ołtarza Ognia wewnątrz niego. By to zrobić potrzebuje by adept dostrojony do przedmiotu wzorca użył poprzez ten przedmiot mocy w pobliżu Ołtarza. Dwa z przedmiotów udało mu się już zebrać a ich posiadacze posłużyli mu jako posiłki. Żywiołaki które wreszcie zorientowały się w planie swego więźnia zadziały z wrodzoną sobie skutecznością. Spaliły wszystkich, którzy mogli dostarczyć horrorowi klucze do wolności.

Mechanika:

1. Pozostałymi dwoma przedmiotami wzorca są czaszka oraz skamieniały kij odnaleziony niedaleko ołtarza, czaszkę posiada przywódczyni wioski, kij zaś przeszedł długą drogę i posiada go aktualnie szefowa t'skrangów, by dostroić się do przedmiotów (trudność 10) trzeba odczytać jedno stare imię na ścianie ołtarza (pod warunkiem że będzie się miało przedmiot wzorca przy sobie – wtedy imię będzie odpowiednie) – wymaga to testu czyt/pis znaków magicznych (20)
2. Przedmioty wzorca użyte w okolicach ołtarza zapewniają kontrolę nad żywiołem ognia – dają moc atakowania innych ognistym promieniem (atak PER+Poziom dostrojenia+10 stopień przeciwko obroni fizycznej, obrażenia SW+Poziom dostrojenia +20, zasięg 50m), niestety każde użycie doprowadza do działania horroru który stara się wciągnąć postać pod ziemię (atak 5 przeciwko obronie magicznej, wciągnięcie postaci do więzienia i wyssanie jej ciała, zasięg pobliże ołtarza)
3. Po zabiciu w ten sposób postaci horror może użyć jej wyglądu do stworzenia ducha który przekaże wybranej osobie jakieś informacje – może to zrobić tylko raz, zasięg ograniczony jest do wioski
4. Przestrzeń astralna w całej wiosce jest mocno zaplątana, wszystkie testy wymagają przynajmniej wyjątkowego sukcesu by móc spojrzeć na kogoś astralnie
5. Wszelkie próby przywoływania żywiołaków na terenie wioski kończą się automatyczną porażką, żywiołaki spoza wioski nie będą odpowiadać na żadne pytanie dotyczące ołtarza (co najwyżej będą ostrzegały by nie próbować tam iść)
6. Młodzi orkowie mają obronę magiczną 2 w przypadku mocy horroru, zaś w każdym innym przypadku rytuał nadania imienia sprawił że na terenie wioski ich obrony zwiększają się o 4, zaś każdy ich test ma bonus +2, dodatkowo otrzymują o 10 mniej obrażeń od ognia

Najważniejsze Postacie

Englar, Siewczyni – ponad czterdziestoletnia orkijska kobieta, twardo stąpająca po ziemi czeladniczka dyscypliny wojownika. Mimo podeszłego jak na orka wieku nie widać po niej śladów zmęczenia życiem. Z racji mądrości została wybrana na przewodnictwo nad Ognistym Postumentem po śmierci mistrzów żywiołów. Większość czasu spędza samotnie, starając się zrozumieć zmiany które zaszły w jej klanie. Nie jest zwolenniczką osiadłego stylu życia, wie jednak że nagła zmiana może się tylko skończyć źle. Jeśli komuś uda się jej przekazać informację o plugawym rodowodzie Ołtarza, oraz dodatkowo przedstawi dowody na to, może mu pomóc. Sama posiada jeden z przedmiotów wzorca – czaszkę, nie jest jednak z nim spleciona.

Wandał, Ostrze Pokoju – ten mający na oko dwadzieścia parę lat, krótkowłosa ork z wyrwanym kłębem jest przywódcą domu z którego pochodzą myśliwi. Często można go spotkać gdy wjeżdża lub wyjeżdża z osady. Wśród swoich znany jest z odwagi i waleczności. Całkowicie odmawia sobie alkoholu. Mieszkańcy wioski wiedzą jednak, że po zmienił się on po śmierci dziewczynki ze znakiem Lohosta. Kiedyś był pierwszy do bitki i wypitki, tamtej nocy złożył jednak śluby że nigdy więcej nie zaufa żadnemu dawcy imion przybywającemu spoza wioski. Na dowód tego wyrwał swój kłęb i rzucił go na ołtarz. Na pewno nie będzie chętny w niesieniu pomocy poszukiwaczom przygód. Jako że przeszedł rytuał nadania imienia jego skóra jest czerwona. Jest on kawalerzystą IV kręgu.

Kond, Włócznia – bardzo wysoki ork z brzydką, poparzoną połową twarzy. Ma dwadzieścia pięć lat i jak wszyscy przeszedł rytuał. Pozostawił on jednak na nim cały swój ślad. Kond jest miły, grzeczny i uczynny. Jednak jak go wkurzysz może miło, grzecznie i uczynnie przypierdolić. W tajemnicy rozmawia z trollami, którzy przekonują go by ich wpuścił. Ceni siłę. Nienawidzi wietrzniaków i jeśli któryś przybędzie do wioski, zacznie nosić przy sobie kusze. Jest wojownikiem V kręgu.

Vilion, Wiedząca – przywódczyni rolników, nikt więc z nią nie rozmawia, w końcu nie jest nawet adeptką. Urodzona dwadzieścia lat temu, przeszła próbę i stała się piękną. Zyskała także wielką chęć wykorzystywania mężczyzn. Napuszcza jednego na drugiego nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Przynajmniej w chwili kiedy to robi. Ostatnio (po wydarzeniach opisanych w legendzie) zaczęła się głęboko zastanawiać nad sobą. Doszła do wniosku że jest opętana przez horror, który przez nią żywi się cierpieniem. Napisała nawet o tym na drewnianej tabliczce którą zawsze trzyma w swoich rzeczach. Jeśli ktoś zaproponuje jej pomoc jest w stanie przemycić go do wewnętrznego obozu.

Joanna Merz – aktualnie martwa dziewczynka która przybyła do osady podając się za wybrankę Lohosta (wypalenie znamienia było zapewne bolesne, ale odwracalne), była Therańską agentką. Należała do grupy dzieci szkolonych do tego celu od najmłodszych lat. Gdy tylko wywiad dowiedział się o znalezisku, przeszukawszy archiwa znalazł wiedzę na temat pułapki na horrory. Po odnalezieniu przedmiotu wzorca i dostrojeniu się Joanny do niego wyruszyła ona do Ognistego Postumentu by upewnić się czy ten przedmiot jest tym czego poszukiwała. Ponieważ Thera nie chciała by o wszystkim dowiedzieli się inni w okolicy, wysłali ją w przebraniu. Wszystko by się udało, gdyby nie inny adept, który błyskawicznie przebił się przez jej fałszywą aurę i uderzył.

Aer Deliar – Ioposki agent udający milczącego idiotę (wykorzystując stały czar fałszywej aury) przybył do wioski by ocenić stopień zagrożenia. Badał długo Ołtarz i odnalazł jeden z jego przedmiotów wzorca, dostrzegł też niebezpieczeństwo związane z przebywaniem przy nim. Nie udało mu się jednak zakończyć badań zanim nie pojawiła się Joanna. Ponieważ nie mógł ostrzec przed nią postanowił zaatakować, wyjawiając przedtem miejsce gdzie ukrył wyniki swoich rozważań. Oczywiście w studni, mniej więc na wysokości pięciu metrów w głąb zapisał on to, co odkrył. Jest tam informacja o przedmiotach wzorca (kamieniu który miał oraz czaszce), o sposobie dostrojenia się o nich, o żywiołach które wydają się być strażnikami czegoś co jest pod ołtarzem. O dziwnych wpływach które osłabiają magiczną ochronę dawców imion w czasie rytuału nadania imienia. Wysnuł wniosek że należy całą wioskę zlikwidować, ołtarz zaś zabezpieczyć i prowadzić nad nim dalsze, powolne badania.

Valheron, Kalandron, Martianar – trzech trolijskich mistrzów żywiołów, którzy zamierzają obejrzeć dokładnie ołtarz. Ponieważ zostali uprzedzeni w podejmowaniu próby nie zamierzają na razie dać się spalić. Starają się współpracować z Kondem, ale idzie im wolno dogadanie się. W międzyczasie włóczą się dookoła wioski starając się dopaść i złapać żywiołaki ognia. Wszyscy trzej mają koło trzydziestu lat, długie, sterczące do góry, rogi. Czarne włosy noszą na szpic. Valheron ma V krąg i jest przywódcą, pozostali to jego uczniowie II i III kręgu.

Mistrzynie Żywiołów, K'thran, Vi'sin – t'skrangi. Kobieta o zielonej łusce, ubierająca się w suknie przypominającą sieć z muszlami jest Mistrzynią Żywiołów VI kręgu. W czasie gdy została wybrana do godności bycia adeptką zmieniła imię na Mistrzynie Żywiołów i znana jest tylko pod tym. Pozostali dwaj to jej synowie, obaj też mają zieloną łuskę, są za to niżsi niż ich matka. Są adeptami fechmistrzami I i II kręgu. T'skrangijka posiada jeden z przedmiotów wzorca i stara się dogadać z Villion by ta wzięła go i trzymając skopiowała napisy na ołtarzu. Wie że pozwoli jej to przejść próbę.

Darn, Vorn, Zagoth – trzech krasnoludzkich rozbójników którzy wyczuli pieniądze. Podszywają się za przedstawicielstwo Throalu i starają się prowadzić rozmowy w sprawie poparcia dla wybranej strony. Udają też że posiadają informacje na temat żywiołaków, ołtarza i czerwonego koloru skóry orków. Wszystko oczywiście za pewną cenę. Będą wmawiać że ołtarz jest niczym innym jak wejściem do kaeru, żywiołaki które patrolują teren to milczący strażnicy (na których oczywiście oni mają odpowiedni amulet krwi), zaś kolor skóry orków to wynik przewyciężenia znamienia horroru. Gdy zarobią wystarczająco dużo pieniędzy lub ktoś zacznie nabierać podejrzeń co do ich prawdomówności uciekną z miasta. Darn jako jedyny jest adeptem, złodziejem III kręgu.

Shanti Shan – szlachcianka z Travaru która przybyła tu ze swym mistrzem, który był także jej kochankiem. Ma trzydzieści osiem lat, wygląda na dwadzieścia pięć, zachowuje się na osiemnaście. Jest piękna, kapryśna. Czarne loki, długie rzęsy, zielona suknia z przyczepionymi czarnymi kamieniami – to jej styl. Wiele się niestety zmieniło od śmierci jej mistrza. Shanti przyrzekła zemstę całemu temu osiedlu. Oczywiście udaje, że nadal interesuje ją Ołtarz, jednak teraz zamierza tylko po kolei zabijać kolejnych orków. Ma dostęp do notatek mistrza w których zapisał że przedmiotem wzorca Ołtarza jest kamienna laska będąca w posiadaniu t'skrandzkiej Mistrzynie Żywiołów. Sama jest mistrzem żywiołów V kręgu.

Żywiołaki ognia – występują w dużej liczbie, zwłaszcza nocą w okolicach wioski. Zaatakują każdego kto nosi przedmiot wzorca więzienia lub adepta magii. O wiele trudniej dostać się im do wioski. Wszelkie próby kontaktu są skazane na porażkę – szaleństwo bycia strażnikami horroru zniszczyło w nich wszelkie możliwości rozmowy. W przypadku gdy dwójka adeptów będzie dysponować dostrojonymi do siebie przedmiotami wzorca, zaatakują na sam Ognisty Postument.

ZR: 11	Siła:8	Wytrz:8
Per: 10	SW:10	Cha:3
Inicjatywa: 11		Ob. fizyczna: 13
Akcje: 1		Ob. magiczna: 12
Atak(5):16		Ob. społeczna: 12
Obrażenia:		Pancerz fizyczny: 0
Ogniste uderzenie		Pancerz duchowy: 4
(5): 13		
Śmierć: 70		Testy zdrowienia:4
Nieprzytomność: ND		Przewrócenie: 8
Rany: 12		Szybkość: 10
Punkty legend: Czwarty krąg		

Kalendarium

Czyli jak to wszystko się by przykładowo potoczyło bez udziału drużyny.

1 dzień – znalezione zostają szczątki jednego orka rolnika (zabitego przez Shanti), Villion wydaje się że to ona zabiła (był to jeden z jej licznych kochanków)

2 dzień – nie znaleziono winnego, orkowie chodzą wszędzie parami i patrzą krzywo na wszystkich

3 dzień – ginie kolejna dwójka orków (także Shanti jest odpowiedzialna), krasnoludy żądają sprawiedliwości, Wandal zajmuje się tą sprawą, t'skrangi spotykają się z Villion i dają jej łaskę

4 dzień – Shanti atakuje znowu, ginie orkijka, krasnoludy widzą zajście, ale dogadują się z mistrzynią żywiołów, Villion oddaje przepisany napis

5 dzień – krasnoludy wskazują na Valherona jako zabójcę, podkładają mu rzeczy osobiste orków, zostaje on zamknięty przez straż, Mistrzynie Żywiołów dostraja się do przedmiotu

6 dzień – duch Joanny objawia się przywódczyni wioski, prosząc by ta połączyła się z przedmiotem i użyła swej nowej mocy na Ołtarzu by przywrócić spokój, ta chodzi po wiosce starając się znaleźć radę, nikt nie zwraca na jej smutek większego wraźnia, wieczorem dostraja się więc do przedmiotu uznając to za najlepsze rozwiązanie, śledztwo Wandala doprowadza do znalezienia dowodów na udział krasnoludów, oskarżenie zostaje jednak przerwane przez

wieczorny atak żywiołaków ognia, które wyczuły że uwolnienie horroru jest blisko, udaje się odeprzeć atak, chociaż wielu dawców imion ginie (w tym Wandal – od sztyletu oraz Shanti, trolle i synowie Mistrzynie Żywiołów)

7 dzień – sprzątanie, chowanie zmarłych, Mistrzynie Żywiołów żąda próby, udaje się jej przez nią przejść

8 dzień – Mistrzynie Żywiołów i Englar podchodzą do ołtarza i używają mocy, miasto Ognisty Postument przestaje istnieć

A co by było gdyby bohaterowie byli na miejscu? O tym dowiedzieć się można tylko patrząc na pomysły graczy.

Mogą przybyć i starać się samemu czegoś dowiedzieć, mogą pojawić się przypadkiem i zostać poproszeni o pomoc w rozwiązaniu sprawy morderstw (przez Wandala). Na pewno ani trolle, ani t'skrangi nie pożałują monet za pomoc w dostaniu się do wewnętrznej części. A gdy innego wyjścia nie będzie – mieć paru adeptów za sojuszników w czasie szturmie to zawsze dobry pomysł.