



Nadchodzi śnieżycy

Bohaterowie studiują w Cathage College w Wisconsin i należą do Klubu Psychologii Paranormalnej, gdzie dyskutują o duchach, UFO i innych zjawiskach nadnaturalnych. Opiekunem klubu jest profesor James Lindon.

Lindon nalegał, by grupa wróciła z ferii zimowych kilka dni wcześniej, twierdząc, że odkrył coś całkowicie zdumiewającego. Wkrótce po przyjeździe bohaterów zaczyna się straszliwa śnieżycy. W kilka minut spada pół metra śniegu, a wiatr wyje jak opętany. Jest późny wieczór i kampus wydaje się wymarły – światło pali się wyłącznie w gabinecie profesora.

Zaginienie

Biuro zdewastowano: wybito od zewnątrz okno, a po podłodze walają się pradawne manuskrypty i artefakty. Udany test Spostrzegawczości (-1) pozwoli znaleźć notatkę, pospiesznie spisana przez Lindona i przypiętą pod biurkiem.

Test Wiedzy Ogólnej pozwoli studentom przypomnieć sobie, że w zeszłym roku faktycznie zmarły trzy osoby: jedna popełniła samobójstwo, a dwie zginęły w wypadkach. Aby poznać szczegóły muszą jednak włamać się do archiwów uczelnianej gazety.

Wezwanie pomocy

Większość osób w takiej sytuacji natychmiast wezwałaby pomoc. Niestety, nasi studenci nie mają takiego luksusu. Burza zerwała linie telefoniczne i łącze internetowe. Ponadto, wysiada zasilanie: światła migają i gasną w najmniej odpowiednich momentach.

Sieć komórkowa jest aktywna, ale działa wadliwie. Zawsze gdy próbują zadzwonić, telefon zostaje po chwili odebrany i ktoś po drugiej stronie zaczyna na nich krzy-

czeć i śmiać się. Studenci nie zdołają ani zrozumieć jego bełkotu, ani dodzwonić się do nikogo innego.

Wszystkie drogi z kampusu blokują zasy śnieżne i zwalone drzewa. Grupa jest zdana na siebie.

Skowyczący Prawdomówca

Profesor plastyki Carthage College, Ellis Fairchild, jest arcykapłanem Jjrikillmsga, mrocznego boga chaosu. Bóstwo zsyła na niego natchnienie, które pozwoliło mu tworzyć koszmarnie rzeźby, niezmiernie popularne w pewnych dekadencjach kręgach. To właśnie ich sukces zapewnił mu etat w Cathage.

Osuwający się coraz głębiej w szaleństwo Fairchild postanowił sprowadzić swojego patrona na Ziemię. Uważa, że w ten sposób zdoła przeobrazić planetę na sposób, który bardziej odpowiada jego spaczonym gustom.

By zyskać choć cień szansy na powodzenie rytuału należy złożyć cztery ofiary, po jednej na każdy z żywiołów. Trzy już się dokonały, a dzisiejszej nocy zaspokojony ma zostać żywioł ognia. Dzięki temu obrzęd się zakończy i przybędzie Skowyczący Prawdomówca.

Goniec Carthage

Drzwi do uczelnianej gazety, Gońca Carthage, są zamknięte – by je otworzyć trzeba wykonać test Włamywania. Gdy tylko studenci znajdą się w archiwum, całkiem wysiadzie prąd. Nawet, jeżeli mają świece lub pochodnie, otrzymują -1 do wszystkich akcji.

Test Wyszukiwania pozwoli ustalić następujące informacje:

- Student, William Jefferson powiesił się na maszcie sztandarowym uczelni. Najwyraźniej dostał się tam przez okno pracowni plastycznej.
- Studentka sztuki, Jane Hellmsbrook zginęła podczas lokalnych wykopalisk archeologicznych, zasypana przez ziemię na stanowisku.
- Profesor Helen Jacobson z wydziału artystycznego poślizgnęła się na basenie i utonęła. Jej ciało znalazł kolega z katedry, profesor Ellis Fairchild.

Ledwie studenci dowiedzą się tego wszystkiego, zaatakują ich sługi Fairchilda – po jednym na każdego bohatera. Jeśli nikt nie trzymał straży, drużyna może być zaskoczona.

Rytuał

Wszystkie wskazówki wydają się prowadzić do pracowni rzeźbiarskiej Fairchilda. W środku wrysowano pentagram, na którego wierzchołkach ustawiono potworne rzeźby artysty – on sam stoi pośrodku figury. Przy każdym posągu trwa natomiast jeden sługa. Z zasi-



lanego gazem pieca do wypalania ceramiki dochodzą wrzaski Lindona.

Z każdej rzeźby strzelają żyły wijące się energii chaosu – przecinają się nad głową Fairchilda, powoli formując portal do innego wymiaru.

Kapłan i jego sługi spróbują powstrzymać studentów przed zakłóceniem obrzędu – jedynym skutecznym sposobem pokrzyżowania im szyków jest ocalenie profesora Lindona. Nawet, jeżeli drużyna zniszczy którąś z rzeźb, nie udaremni przyjscia Mrocznego Boga. Niestety, Lindon jest na skraju śmierci – po trzech rundach walki pochłonie go ogień.

Podsumowanie

Jeżeli nie uda się przerwać rytuału, absolutnie wszyscy zginą. Jeżeli zostanie zakłócony, profesor i studenci będą się musieli gęsto tłumaczyć.



Ellis Fairchild, kapłan chaosu

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k8, Wigor k8,
Zręczność k6

Umiejętności: Rzucanie czarów k10, Spozregawczość k8,
Walka k8

Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Arogancki

Przewagi: Nadprzyrodzone zdolności (magia), Nowa moc,
Punkty mocy

Moce: *Pocisk* (strugi chaosu), *odbicie* (szata chaosu), *grom*
(chaosu).

Sprzęt: Szaty ceremonialne, przeklęty sztylet (Si+k8)

Zdolności specjalne:

- **Skowyt Chaosu:** Wymaga akcji. Wszyscy pod Dużym Wzornikiem Wybuchu muszą przetestować Ducha lub doznają Szoku.

Zniekształcone służki

Cechy: Duch k8, Siła k10, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6

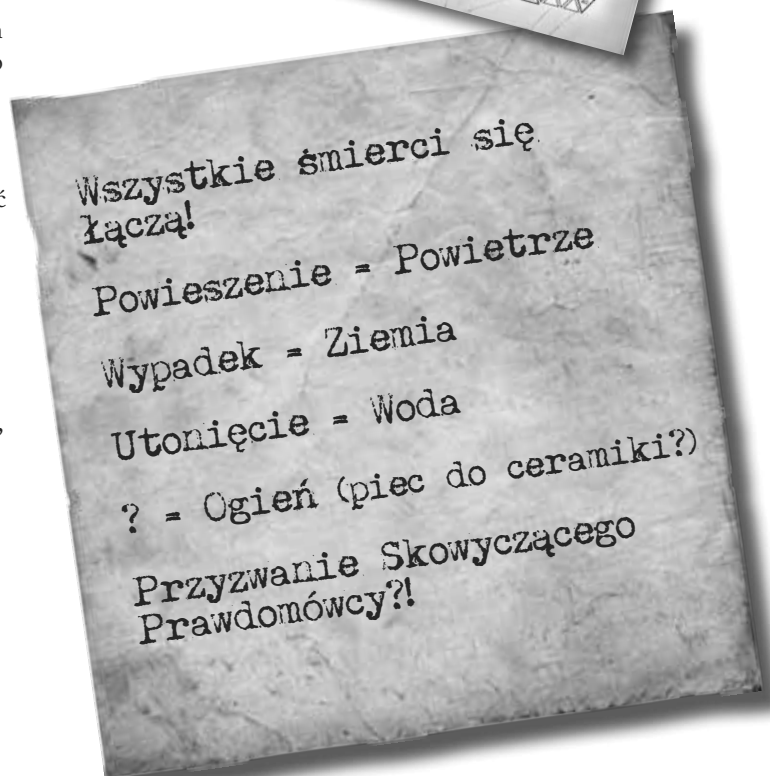
Umiejętności: Skradanie k6, Walka k8, Wspinaczka k6,
Zastraszanie k6

Tempo: 4; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: Noże (Si+k4)

Zdolności specjalne:

- **Fanacy:** Wpadają w berserk (jakby miały Przewagę), gdy ich Władca otrzyma ranę.
- **Kulawe:** Kiedy biegną, rzucają k4.
- **Rozmiar -1:** Służki są zdeformowane i pokraczne.



Savage Worlds, Deadlands, One Sheets, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved. Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gramel logo are Copyright Gramel. All rights reserved.



WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

