

Jest rok 1938, a przed Buckiem Savage i jego przyjaciółmi kolejne wyzwanie! Ledwie powrócili do domu, przywożąc bezcenne Oko Kilquato, a już zew przygody gna ich do dalekiego, egzotycznego Egiptu.

Jeżeli nie chcesz korzystać z gotowych postaci, dostępnych na stronie, stwórzcie drużynę poszukiwaczy skarbów, specjalizujących się w rabowaniu egipskich starożytności na prywatne zamówienie. Prócz zaprawionych w bojach awanturników do grupy powinien należeć także specjalista archeolog, powiązany z muzeum w Kairze, któremu zdarza się również uczestniczyć w eskapadach.

NOC W MUZEUM

Archeolog zawiadamia bohaterów o najnowszym odkryciu dokonany w Dolinie Królów. Nocą drużyna potajemnie odwiedza jego gabinet w muzeum kairskim, gdzie zapoznaje się z niezwykłym znaleziskiem. Archeolog pokazuje im szkic odkrytego reliefu, przedstawiającego faraona Echnatona odbierającego tajemniczą skrzynię od boga Atona. Inskrypcja poniżej głosi: „Oto faraon otrzymał z rąk Atona Dar, który posiada moc porażenia wrogów Egiptu ogniem i grzmotem. Echnaton, który miłuje pokój, odwrócił swą twarz od Daru niosącego zagładę i unicestwienie. Ukrył zatem Dar na pustyni



w miejscu tajemnym, które odtąd znane będzie jedynie jemu i jego potomkom, na wypadek gdyby Egipt znalazł się w śmiertelnej potrzebie.”

Od studiowania szkicu odrywa drużynę tajemniczy hałas dochodzący z sal, gdzie eksponowane są starożytności. Drużyna wpada do ciemnych pomieszczeń muzeum i podążając za hałasem dociera do sali, gdzie aktualnie eksponowana jest mumia Tutanchamona. Przed wejściem zostają zaatakowani przez zmumifikowanych strażników, których wyschnięte ciała z każdą chwilą stają się podobniejsze do żywych. Do boju rusza jedna mumia na każdego bohatera gracza.

Po czterech rundach walki w pomieszczeniu zapada cisza. Mumie na powrót nieruchomieją i wysychają. Gdy bohaterowie w końcu wpadają do sali, widzą wyskakującą przez okno i ostrzeliwującą się tajemnicza postać. Mumia Tutanchamona leży w pancерnej szklanej gablocie, której wieko rozbite jest od wewnątrz. Wokół płonie krąg czarnych świec. W parapecie okna, przez które wyskoczył zbieg, tkwi wysokiej klasy kotwiczka alpinistyczna. Na podłodze leżą fuski z pistoletu Walther P38 (broń oficerów Wehrmachtu).

GOOD EVENING, FRAULEIN

Bohaterowie wiedzą, że drogi sprzęt wspinaczkowy można w Kairze kupić tylko u jednego pośrednika. Kontakt z nim oraz pytanie o niemieckiego klienta naprowadza ich na ślad Hermana Rommela, archeologa-amatora i okultysty. Rommel poszukuje aktualnie ludzi do zorganizowania wyprawy archeologicznej na pustynię. Gracze z łatwością zdobędą jego adres.

Rommel przyjmuje ich przyjaźnie, ponieważ słyszał o ich „archeologicznych” sukcesach. Proponuje im (dobrze płatny) udział w organizowanej właśnie wyprawie. Przedstawia im tajemniczą egzotyczną piękność, Suraię, która może wskazać miejsce ukrycia Daru Atona. Herman wyjaśnia, że dziewczyna pochodzi z pustynnego plemienia, przechowującego od wieków tradycje starożytnego Egiptu.

Pertraktację przerywa atak komanda Gestapo pod wodzą Seppa Schroedera (brata bliźniaka Rudolpha, znanego bohaterom z Brazylii), któremu towarzyszy jeden szturmowiec na każdą postać gracza. Żołnierze usiłują porwać Suraię, jednak dzięki interwencji bohaterów muszą salwować się ucieczką (uciekną, jeżeli oficer zostanie ranny, lub jeden z nich zostanie wyeliminowany). Gestapo również zainteresowane jest superbronią, a po porażce SS podczas poszukiwaniu Oka Kilquato ma nadzieję odszukać inny, być może nie mniej potężny artefakt i zagrać Esesmanom na nosie.

Bohaterowie oraz Hermann i dziewczyna wyruszają na pustynię, a ich śladami podążają esesmani. Poznając bliżej Suraię, orientują się, że dziewczyna nie zna żadnego pisma poza hieroglificznym, nie potrafi obsługiwać najprostszych urządzeń technicznych, nie ma pojęcia o polityce i geografii. Jeżeli postanowią drążyć tę kwestię i skojarzą ją z rytuałem, jaki Herman odprawiał w muzeum, bez trudu zorientują się, iż Suraia jest w rzeczywistości ożywioną mumią. W istocie, Herman odnalazł i przywrócił do życia córkę Echnatona, a żonę Tutanchamona, królową Anchesamon.

Królowa może opowiedzieć im, że arcykapłan Amona zamordował jej męża i obłożył jego grobowiec klątwą, aby nikt nie dotarł do mumii i nie poznał tajemnicy Daru Atona. Ofiarą tej właśnie klątwy padli odkrywcy grobowca Tutanchamona. Może to właśnie dzięki niej bohaterowie spłoszyli Hermana, gdy próbował wskrzesić faraona w muzeum? Anchesamon również zginęła z rozkazu arcykapłana, jednak jej mumia najwidoczniej nie podlegała klątwie, która odebrałaby jej szansę życia po śmierci. Królowa pomaga Hermanowi w zdobyciu potężnej broni, ponieważ ten wyjaśnił jej, iż wielki faraon Niemiec potrzebuje Daru Atona do obrony przed barbarzyńskimi ludami, które pragną zniszczyć cywilizację. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że Herman, który początkowo planował cynicznie wykorzystać dziewczynę, wzruszony jej bezradnością we współczesnym świecie zakochał się w niej na zabój (niestety bez wzajemności). Obecnie wieczorami zaczytuje się na pocieszenie „Pigmalionem”.

GESTAPO, KLĄTWA I ŚWIĄTYNIA ZAGŁADY

Z Hermanem czy bez, bohaterowie mają szansę dotrzeć do tajemniczej, na wpół zasypanej świątyni w pobliżu Tell El-Amarna. Jej wnętrze najeżone jest efektownymi pułapkami (sekretne przejścia, strzałki ze ścian, toczące się kule), a na ścianach wypisano mrozące krew w żyłach groźby pod adresem potencjalnych włamywaczy. Tajemnicy strzegą również zastępy z mumifikowanych strażników pod wodzą przerażającej mrocznej postaci o ohydnej, zasuszonej przez wieki twarzy. Kiedy bohaterom uda się podejść do niej bliżej, na jej głowie rozpoznają słynną błękitną koronę, znaną z popiersia Nefretete.

Przywódczynią nieumarłych jest rzeczywiście królowa Nefretete, która od ponad 3 tysięcy lat strzeże świątyni. Kiedy arcykapłan Amona próbował rzucić klątwę na mumię jej córki, odbierając dziewczynie życie pozagrobowe, matka skierowała moc klątwy na samą siebie. W ten sposób stała się żywą mumią, która nie może umrzeć. Jeśli bohaterowie wykażą się zdolnościami dyplomatycznymi i zachęcą do współpracy Anchesamon, Nefretete może pomóc im w dotarciu do tajemnej broni. Negocjacje komplikuje atak przeważających sił Gestapo, które można pokonać na przykład wykorzystując przeciw nim starożytny pułapki i zastępy nieumarłych.

Po pokonaniu wszelkich przeciwności bohaterowie docierają do skarbcza świątyni. Inskrypcja na znajdującej się tam skrzyni głosi, że może ją otworzyć tylko królewska ręka, lecz ktokolwiek dotknie wieka, musi umrzeć. Od inwencji bohaterów zależy, czy skłonią do tego Anchesamon, czy udręczoną klątwą Nefretete.

Wewnątrz skrzyni znajdują się szmaragdowe tablice opisujące przybycie złotego człowieka, który zdradził sekret potężnej broni zdolnej nieść zniszczenie i śmierć. Aby ją stworzyć, należało zmieszać w odpowiednich proporcjach węgiel drzewny, siarkę i saletrę. Bohaterowie ponieśli tyle ofiar, aby zdobyć starożytną recepturę... prochu strzelniczego.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI



KRIMINALINSPEKTEUR SEPP SCHROEDER

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

Umiejętności: Leczenie k6, Odwaga k8, Prowadzenie k8, Przekonywanie k10, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k10, Walka k6, Wypytywanie k10, Wyszukiwanie k8, Wyśmiewanie k10, Zastraszanie k10

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

Zawady: Krwiożerczy, Ślubowanie (wierność Trzeciej Rzeszy), Wredny

Przewagi: Bacność!, Badacz, Charyzmatyczny, Trzymać szyk!

Sprzęt: Laska ze sztyletem (Si+k4), Walther PP (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6; SzS: 1; strzały: 8, dublet).

GESTAPOWCY

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

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Krwiożerczy, Ślubowanie (wierność Trzeciej Rzeszy), Wredny

Przewagi: Rock & Roll!

Sprzęt: Duży nóż (Si+k4), Schmeiser (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6; SzS: 3; strzały: 32), 3 dodatkowe magazynki



HERMANN ROMMEL

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

Umiejętności: Odwaga k10, Rzucanie czarów k10, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Zastraszanie k10

Charyzma: +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Arogancki, Świr

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (magia), Nowa moc, Punkty mocy, Charyzmatyczny

Sprzęt: Ubranie w dobrym gatunku, zaklęty sztylet (Si+k8, Rany muszą zasklepić się same, bez pomocy lekarza i magii), Walther PK38 (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6; SzS: 1; strzały: 8, dublet)

Moce (20 PM): *Pocisk, przerażenie, zombie.* Wariany jak u Nefretete

SURAIJA

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

Umiejętności: Odwaga k4, Przekonywanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wypytywanie k4

Charyzma: +6 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5



Zawady: Niezdara, Uparta
Przewagi: Charyzmatyczna, Śliczna
Sprzęt: Zwiewna suknia, mnóstwo egipskiej biżuterii.



NEFRETETE

Cechy: Duch k12, Siła k12+4, Spryt k10, Wigor k12, Zręczność k4

Umiejętności: Rzucanie czarów k10, Odwaga k12, Sposrzegawczość k8, Walka k10, Zastraszanie k10

Tempo: 4, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 10

Sprzęt: Bandaże, niebieska korona, kopesz (Si+k8)

Zdolności specjalne:

- **Zdolności nadprzyrodzone (30 PM):** *Bariera* (ściana ciemności), *pacisk* (rój szarańczy), *przerażenie* (nieludzki krzyk), *zaciemnienie* (wyssanie światła), *zombie* (rytuał wskrzeszenia).
- **Nieulęka:** Nefretete jest odporna na strach i Zastraszanie.
- **Nieumarła:** +2 do wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Odporniejsza na moc:** +4 Pancerza przeciwko magii, +4 do rzutów na odparcie efektów magicznych.
- **Powolna:** Powłóczy nogami, więc k4 podczas biegu
- **Przerażająca:** Każdy, kto zobaczy mumię, musi zdać test Odwagi.
- **Słabość (Ogień):** Nefretete otrzymuje dodatkowe +4 obrażeń od ognia.

- **Uderzenie:** Siła+k6
- **Zgnilizna faraonów:** Każdy, kogo mumia dotknie (nawet, jeżeli nie został zraniony), musi zdać test Wigoru. Nieudany rzut oznacza, że ofiara zaraziła się zgnilizną faraonów i otrzymuje gnijącą Ranę.

MUMIE STRAŻNICZE

Cechy: Duch k10, Siła k12+2, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k4

Umiejętności: Odwaga k10, Walka k8, Zastraszanie k8

Tempo: 4, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 10

Zdolności specjalne:

- **Nieumarły:** +2 do wytrzymałości, +2 do wyjścia z Szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Odporny na moc:** +2 Pancerza przeciwko magii, +2 do rzutów na odparcie efektów magicznych.
- **Powolny:** Mumie powłóczą nogami, dlatego rzucają k4 podczas biegu
- **Przerażający:** Każdy, kto zobaczy mumię, musi zdać test Odwagi.
- **Słabość (Ogień):** Preparaty używane do mumifikacji są łatwopalne. Z tego powodu mumie otrzymują dodatkowe +4 obrażeń od ognia.
- **Uderzenie:** Siła
- **Zgnilizna faraonów:** Każdy, kogo mumia dotknie, musi zdać test Wigoru, by uniknąć gnijącej Rany.