

Dziennik kampanii:

Szkarłatne klucze

BADACZE

IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA	IMIĘ GRACZA
BADACZ	BADACZ	BADACZ	BADACZ
NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA	NIEWYKORZYSTANE PUNKTY DOŚWIADCZENIA
TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)	TRAUMA (fizyczna) (psychiczna)
OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ	OTRZYMANE ATUTY FABULARNE I OSŁABIEŃ

Notatki z kampanii

Klucze

Nazwa miedzywymiarowego artefaktu Posiadacz

- Krucze oko
- Ostatni kwiat
- Światło Faros
- Mroczne szkło
- Tkająca Pani
- Wynaturzona antypryzma
- Żniwiarz cieni
- Lustrzane ostrze
- Niszczycielski silnik
- Złubny dzwonek
- Źródło szczęścia

WOREK CHAOSU

MIJAJĄCY CZAS

	1	2	3	4	5	6	7
							α
	8	9	10	11	12	13	14
		ε					
	15	16	17	18	19	20	21
	β					ζ	
	22	23	24	25	26	27	28
			γ				
	29	30	31	32	33	34	35
							Ω



Ameryki



Północny Atlantyk



Azja Południowo-Wschodnia



Azja Środkowa



ZABICI I OSZALALI BADACZE

